

V8, RETURN TO BASE IMMEDIATELY

Lotek64



#36 / MÄRZ 2011

Musik + JiffyDOS-Patches + Interview: Retro TV + Parallax Propeller + Nomad-Nachbau + Little Nemo + Fantastic Dizzy + Doctor Who



Letzter Teil der neuen Rennspielreihe: Stunt Cycle und

Das NES-Racer-Special

SEITE 16



Neue Spiele, neue Hardware

Mega Drive reanimiert

SEITE 06



Das HIVE-Projekt

Computer selber bauen

SEITE 10



Pimp my Ostereiersuche

Ostereier für den Nerd

SEITE 23



Lotek64 #36, März 2011 www.lotek64.com info@lotek64.com

 **Post.at**

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria



D I G I T A L T A L K

Die DIGITAL TALK, ist Deutschlands beliebtestes Diskmag für deinen C64. Ähnlich wie Magic Disk oder Game On. Die Leute erzählen dir, es gibt nichts mehr für den C64? Weit gefehlt! Bei uns erfährst du alles, was am C64 abgeht. Spannende Diskussionsrubriken oder Themen rund um deinen Computer. Und dazu das beste was unsere Szene zu bieten hat. Die neuesten PD Spiele, Demos und vieles mehr.

Aber ist das wirklich schon alles? Nein! Jeder Abonnent bekommt noch dieses kleine Heft in Farbe dazu. Dort findet ihr unseren exklusiven Programmservice. Und wer keinen echten C64 mehr hat, kann das ganze auch auf CD-ROM im D64 Format inkl. Emulator bestellen. Also, wer bietet mehr?

☐ 1 Ausgabe 2,50 €
☐ 3 Ausgaben 7,50 €
☐ 6 Ausgaben 15 €
☐ Inclusive Porto und Mwst
☐ Auf Diskette
☐ Auf CD-ROM

Name: _____
 Adresse: _____
 Email: _____

An:
Guido Mühling
Sevelterstr.39
49661 Cloppenburg
Tel: 01522/7212135
Email: djsid@web.de

In finsternen Verliesen...

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

| Ausgabe | Preis |
|-----------------|-------------------------|
| #Extended (PSP) | 0,50 Euro |
| #34/35 | 0,50 Euro |
| #31 | 2 Euro |
| #30 | 3 Euro |
| #28 | 1 Euro |
| #27 | 1 Euro |
| #26 | 0,50 Euro |
| #25 | 3 Euro |
| #23 | 0,50 Euro |
| #17 | 1 Euro (Farbumschlag) |
| #17 | 0,50 Euro (SW-Umschlag) |
| #15 | 2 Euro |
| #14 | 0,50 Euro |
| #13 | 3 Euro |
| #12 | 2 Euro |
| #11 | 1 Euro |
| #10 | 1 Euro |
| #09 | 2 Euro |
| #08 | 3 Euro |
| #07 | 1 Euro |
| #06 | 3 Euro |
| #05 | 3 Euro |
| #04 | 3 Euro |

Nicht mehr verfügbar sind die Hefte:
01, 02, 03, 16, 18, 19, 20, 21/22, 24.





LIEBE LOTEKS!

Wir hoffen, ihr seid gut durch den langen und recht beschwerlichen Winter gekommen. Wir haben in den letzten Wochen und Monaten fleißig recherchiert, geschrieben und gelegentlich auch mal teamintern diskutiert – das Endergebnis haltet ihr jetzt in Händen und wir hoffen, dass es euch den Frühlingsanfang versüßt. Im Mittelpunkt der Ausgabe steht mein Rückblick auf die **Racingspiele** für das Nintendo Entertainment System. Der Artikel ist so ausführlich geworden, dass für die Adventure-Schatzkiste kein Platz mehr war. Das nächste Mal ist sie aber wieder mit dabei. Außerdem gibt es ein interessantes **Interview** mit Henning und Paddy von Retro TV. Henning war zudem so nett, uns DVD-Boxen für ein kleines Gewinnspiel zur Verfügung zu stellen.

Steffen war wieder fleißig und hat mit Abhandlungen über **Doctor-Who-Spiele** und **Fantastic Dizzy** wieder eine Menge beigesteuert. Klemens widmet sich diesmal **Segas Mega Drive**, eine historische Konsole, die sich noch immer großer Popularität erfreut. Der Parallax Propeller, das Hive-Projekt sowie einige interessante Patches für JiffyDOS sind weitere Schwerpunkte dieser Ausgabe.

Abgerundet wird die 36. Ausgabe von Lotek64 durch ein Anregungen unserer Autorin Marleen für das **Osterfest** sowie zwei Erlebnisberichte über die Retrobörse in Wien sowie die Hobby&Elektronik 2010.

Wie gefällt euch eigentlich unser **neues Design**? Schreibt uns Eure Meinungen per Mail, Twitter oder Facebook!

Axel Meßinger (für die Redaktion)

INHALT

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Lobert (Martinland) | 2 |
| Editorial | 3 |
| Newsticker / Versionscheck (Tim Schürmann) | 4 |
| VICE runderneuert (Rainer Buchty) | 5 |
| Pixelpunch: Mega Drive (Klemens Franz) | 6 |
| Der Parallax Propeller (Rainer Buchty) | 8 |
| Schmalspur-Nomade zum Dumpingpreis (Georg Fuchs) | 9 |
| Das Hive-Projekt (Jens Bürger) | 10 |
| C64: JiffyDOS mal anders (Christian Dombacher) | 12 |
| Project Firestart (Markus Mayer) | 14 |
| Little Nemo – Die phantastischen Reisen ins Schlummerland (Axel Meßinger) | 15 |
| Rennspiel-Special: NES-Rennspiele (Axel Meßinger) | 16 |
| Retro Treasures/Rennspiel-Special: Stunt Cycle (Simon Quernhorst) | 20 |
| Mit Doctor Who durch Raum und Zeit (Steffen Große Coosmann) | 21 |
| BBC Micro: Der Heimcomputer aus dem Fernsehen (Steffen Große Coosmann) | 23 |
| Hobby&Elektronik 2010: Messe im Retro-Fieber (Christian Dombacher) | 25 |
| Fantastic Dizzy: Ei, ei, ei, was seh ich da? (Steffen Große Coosmann) | 26 |
| Easter Eggs für zuhause: Oster-Basteleien (Marleen) | 27 |
| Interview: Retro TV – Bewahrer alter Fernsehschätze (Axel Meßinger) | 28 |
| Feedback | 30 |
| Retrobörse an der TU Wien (Karl Boyer) | 31 |
| Musik (Steffen Große Coosmann) | 32 |
| Videogame Heroes #02: Tentakel (Marleen) | 36 |

IMPRESSUM UND KONTAKT

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

Lotek64 ist kostenlos, für die Portokosten muss jeder Leser / jede Leserin allerdings selbst aufkommen. 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.

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

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

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!

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



DIE REDAKTION



| ARNDT | MARLEEN | AXEL | KLEMENS | LARS | RAINER | MARTIN | JENS | STEFFEN | GEORG |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------|------|------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| adettke@lotek64.com | marleen@lotek64.com | axel@lotek64.com | | | rainer@lotek64.com | martinland@lotek64.com | jens@lotek64.com | steffen@lotek64.com | gfuchs@lotek64.com |

November/Dezember 2010

24. November 2010

10 Jahre Remix.Kwed.Org: Das Portal für C64-Remixe feiert sein zehnjähriges Bestehen.

5. Dezember 2010

PetSynth ist ein Synthesizer für Commodore PET-Computer: <http://petsynth.org/>

12. Dezember 2010

Das Datenübertragungssystem dtv2ser, das den C64DTV mit Mac oder PC verbindet, läuft in Version dtv2ser 0.5 auch auf Arduino-2009-Boards.

<http://lallafa.de/blog/dtv2ser/arduino/>
<http://lallafa.de/blog/dtv2ser/>

12. Dezember 2010

1541U Firmware 1.71b: Ein 1541Ultimate-I-Benutzer hat die Firmware 1.7 verändert, nun sind einige Funktionen der Version 2.0 verfügbar. Die inoffizielle Firmware gibt es im 1541Ultimate-Forum.

<http://www.1541ultimate.net>

19. Dezember 2010

Ein Benutzer des Lemon64-Forums hat eine Diskette mit kommerzieller Mastering-Software für Kassetten (wieder-)entdeckt:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=36172>

19. Dezember 2010

Jim Brain hat mit der Produktion der Zoom-Floppy begonnen. Diese Hardware verbindet ein Commodore-Laufwerk via USB mit dem PC und soll die beliebten X-Kabel ablösen. ZoomFloppy soll später das Kopieren von geschützten Disketten per nibtools unterstützen. Die ersten Exemplare wurden inzwischen ausgeliefert.

<http://www.jbrain.com/2010/12/16/zoomfloppy-production-started/>

19. Dezember 2010

Atari's Greatest Hits Vol.1, eine Sammlung alter Atari-Spiele, sowie Intellivision Lives, eine vergleichbare Zusammenstellung, werden in Videos vorgestellt.

<http://www.youtube.com/watch?v=u8Ou6whljck>
<http://www.youtube.com/watch?v=AB1FiTVEtw4>

19. Dezember 2010

R-Type für iPhone und iPod
<http://itunes.apple.com/us/app/r-type/id386437755?mt=8>

19. Dezember 2010

Wer 55.000 Dollar übrig hat, kann sich ein Tron-Bike kaufen:
<http://web.de/magazine/auto/bildergalerie/Bilder/11823754-tron-bike-wird-zur-reality.html#.A1000109>

19. Dezember 2010

Beeindruckende Demo für den PET
<http://www.pouet.net/prod.php?which=56410>

19. Dezember 2010

Impossible-Mission-Portierung auf ORIC 1
<http://im.defence-force.org/index.htm>

27. Dezember 2010

Ein Original der C64-Diskettenversion von Giana Sisters ohne Anleitung hat auf eBay die Rekordsumme von 316 Euro erzielt.

<http://cgi.ebay.de/ws/eBayISAPI.dll?ViewItem&item=190480862348>

27. Dezember 2010

Telltale Games arbeitet an einem „Back to the Future“-Adventure, das auf den Filmen basiert. Hier einige Screenshots:

<http://mixnmojo.com/media/galleries/Back-to-the-Future-Screenshots>

Hier die Vorstellung eines Künstlers, wie Back to the Future mit Scumm-Interface ausgesehen hätte:

www.pixeljoint.com/pixelart/58074.htm

27. Dezember 2010

Ein klein wenig Neues von Revolution: Zunächst einmal gibt es schon etwas länger den „Directors Cut“ von Baphomets Fluch (erster Teil, also „Broken Sword“) auch für den PC und Mac über Steam, dann gibt es für iPhone, iPod und iPad „Broken Sword – The Smoking Mirror: Remastered“, also den zweiten Teil.

<http://www.revolution.co.uk>

27. Dezember 2010

Bilder von Sturmwind für die Dreamcast
http://www.chip.de/news/Sturmwind-Bilder-und-Trailer-vom-Dreamcast-Game_46283621.html

27. Dezember 2010

Eine neue „Konsole“ von Sega möchte ganz

neue Wege gehen.

<http://en.akihabarnews.com/?gallery=1&post=77692&origine=77692&image=001>

Januar 2011

9. Januar 2011

Der Buch- und Softwareverlag Data Becker feiert dieses Jahr sein 30jähriges Bestehen.

9. Januar 2011

Psytronic kündigt neue Spiele für den Commodore 64 an.

<http://psytronik.blogspot.com/2011/01/psytronik-software-in-2011.html>

10. Januar 2011

Die Rekordjagd beim klassischen Donkey-Kong-Automaten, der 2007 mit „The King of Kong“ sogar ein Filmdenkmal gesetzt wurde, geht weiter. Am 10.1.2011 markierte der New Yorker Steve Chien mit 1.068.800 Punkten den neuen Weltrekord. Dabei übertraf er die erst vor wenigen Monaten aufgestellten Rekorde von Steve Wiebe und Billy Mitchell um 3500 bzw. 6000 Punkte.

<http://www.twingalaxies.com/index.aspx?c=22&pi=2&gi=3852&vi=22>

16. Januar 2011

Pong Machine ist ein neues C64-Spiel, das auf dem Klassiker Pong basiert:

<http://noname.c64.org/csdb/release/index.php?id=97120>

17. Januar 2011

PacMap, ein PacMan für reale Karten:
<http://www.linux-community.de/Archiv/Tipp-der-Woche/PacMap-auf-Android-Fettverlustreiches-Geisterjagen>

17. January 2011

Das in schönster Retro-Ästhetik gehaltene Adventure „Gemini Rue“ wurde für den 24. Februar angekündigt.

www.youtube.com/watch?v=foZp9ToBewA

Versionscheck (Stand: 13.03.2011)

| Name | Version | Emuliert | Webseite |
|---------|----------|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| WinUAE | 2.3.1 | Amiga | http://www.winuae.net/ |
| VICE | 2.3 | C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV | http://vice-emu.sourceforge.net/ |
| CCS64 | V3.8 | C64 | http://www.ccs64.com/ |
| Hoxs64 | v1.0.6.2 | C64 | http://www.hoxs64.net/ |
| Emu64 | 4.30 | C64 | http://www.emu64.de/ |
| Frodo | 4.1b | C64 | http://frodo.cebix.net/ |
| MESS | 0.141 | Heimcomputer und Konsolen | http://www.mess.org/ |
| MAME | 0.140u3 | Automaten | http://mamedev.org/ |
| Power64 | 4.9.5 | C64 | http://www.infinite-loop.at/Power64/index-de.html |
| Yape | 0.86 | Plus/4 | http://yape.homeserver.hu/ |
| ScummVM | 1.2.1 | Div. Adventures | http://www.scummvm.org |
| DOSBox | 0.74 | MS-DOS | http://www.dosbox.com/ |

21. Januar 2011

Das Computerspielmuseum Berlin öffnete in neuen Räumen seine Pforten.
http://twitter.com/CSM_Berlin

23. Januar 2011

Space Trip, ein neues C64-Spiel:
http://tnd64.unikat.sk/friends/Space_Trip.zip

23. Januar 2011

Die High Voltage Music Engine Collection (HVMEC) gibt es nach langer Zeit wieder in einer neuen Version: <http://digilander.libero.it/ice00/tsid/hvmec.html>

23. Januar 2011

Das „Portiere Taipan auf den Commodore 64“-Bounty ist abgeschlossen.
http://commodorebounty.com/index.php?option=com_kunena&Itemid=54&func=view&catid=8&id=213#213

23. Januar 2011

Die #Breakpoint ist tot, es lebe die #Revision! Offizielle Revision-Einladungs-Demo:
www.youtube.com/watch?v=vp5MvHeXmg0

30. Januar 2011

ZIPs Adventures, ein Adventure für den C64:
<http://firoball.de/index.php?id=11>

30. Januar 2011

CBM prg Studio, eine Entwicklungsumgebung für C64-Programme: www.ajordison.co.uk

30. Januar 2011

ZTerm für den C64: www.zlink64.us

30. Januar 2011

Maniac Mansion für EasyFlash
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=96067>

Februar 2011

6. Februar 2011

Group Zork, eine Multiplayer-Variante von Zork, wurde veröffentlicht.
www.commodoreserver.com/publicdisks.asp

6. Februar 2011

BooBer, ein neues C64-Spiel, ist in Arbeit.
<http://apophis64.blogspot.com/>

6. Februar 2011

Nach langer Auszeit gibt es mit Tiger-Disk #171 neue Ausgabe des Diskettenmagazins.
<http://www.taxim-music.com/td/>

6. Februar 2011

Neue kostenlose Retro-Zeitschrift
<http://www.zockon.de/artikel/1975/Retro-Zeitung-von-A-bis-Z.html>

6. Februar 2011

Version V2.0 des Packprogramms Exomizer:
<http://hem.bredband.net/magli143/exo/>

13. Februar 2011

Lady Kakerlak, ein neues C64 Spiel:
<http://noname.c64.org/csdb/release/download.php?id=122997>

13. Februar 2011

A Chance In Hell, ein bisher unveröffentlichtes C64-Spiel aus den frühen 1990er-Jahren, wurde wiederentdeckt. Das Spiel wurde mit dem 3D Construction Kit erstellt.
<http://www.gtw64.co.uk/extras/3dgame.zip>

20. Februar 2011

Der Star Commander arbeitet in V0.90.01 beta nun unter Windows mit OpenCBM.
<http://sta.c64.org/sc.html>

März 2011

6. März 2011

Alien Flash, eine 16MB-USB-Erweiterung für den C64 mit Action-Replay-Modus:
<http://www.multimetercalibrationsaustralia.com.au/c64flashcartridge.html>

6. März 2011

UberCassette ist ein neuer WAV2TAP-Konverter, der allerdings einen anderen Ansatz als

die übrigen Werkzeuge verfolgt.

<http://www.retroreview.com/iang/UberCassette/>

6. März 2011

Die BASIC-Erweiterung DotBASIC Plus für den Commodore 64 wird Freeware.
<http://8bitcentral.com/>

6. März 2011

AGD Interactive, die bereits für die brillanten und sehr aufwändigen Remakes von King's Quest, King's Quest II und Quest For Glory II verantwortlich waren, haben nun King's Quest III Redux veröffentlicht.
<http://www.agdinteractive.com/games/kq3/>

6. März 2011

Intel hat einen eigenen App-Shop, der neben Netbooks auch Desktop-Rechner mit Windows bedient. Im Angebot sind auch Retro-Spiele wie Dig Dug. <http://www.appup.com/>

6. März 2011

Die Modekette C&A verkauft Retro-T-Shirts. Ein Motiv zeigt Pac Man, ein anderes Donkey Kong.

VICE runderneuert

Nicht weniger als einen vollkommen neuen C64-Emulator bringt die aktuelle Version 2.3 des Commodore-Emulators VICE. Basierend auf Reverse-Engineering der Chips wurde die SID-Emulation reSID in weiten Teilen überholt und eine vollkommen neue VIC-II-Emulation entwickelt. Weitere Detailverbesserungen betreffen die Emulation der Disklaufwerke, welche nun auch sogenannte Weak Bits umfasst, sowie die Unterstützung zahlreicher Cartridges. Im Kurztest zeigte sich, dass nun auch bislang

problematische Demos klag- und problemlos unter VICE ablaufen.

Details zu den Verbesserungen an VICE finden sich unter [1]. Die Version 2.3 steht unter [2] für unterschiedliche Plattformen und im Sourcecode bereit.

[1] <http://vice-emu.sourceforge.net/plain/NEWS>

[2] <http://vice-emu.sourceforge.net/#download>

Dr. Rainer Buchty

```

**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****
64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE
READY.
AUF DEN ERSTEN BLICK
SIEHT ALLES AUS WIE IMMER.

ES GIBT DINGE, DIE AENDERN SICH NIE.
?SYNTAX ERROR
READY.

```



Mega Drive

Bei mir standen die letzten Wochen im Zeichen der guten alten 16-Bit-Konsole von Sega. Zuerst beglückte mich das neue Jahr mit dem Rollenspiel Pier Solar, das ich bereits im Jahr 2008 vorbestellt (und natürlich auch schon bezahlt) hatte. Die Entwickler ließen sich also schon etwas Zeit. Das Warten hat sich aber auf jeden Fall gelohnt und Pier Solar ist schlicht und ergreifend eines der liebevollsten Spielegesamtkunstwerke geworden, das ich je gesehen habe.

von Klemens Franz

Kurz danach trudelte die Blaze- (bzw. AtGames-) Megadrive-Konsole bei mir ein. Am Papier liest sich das Ding sehr vielversprechend: 15 eingebaute Spiele, zwei Joypads (mit Originalanschlüssen und sechs Tasten!) und uneingeschränkte Kompatibilität mit allen Modulen – ja, wirklich, das kleine Kasterl hat doch tatsächlich einen Modulschacht! Und beim Testen der neuen Konsole musste ich dann wohl oder übel auch meinen alten Megadrive II wieder auspacken – um den Vergleich zu haben, wie sich der Nachbau denn nun wirklich schlägt. Und weil ich solche Dinge sehr ernst nehme, musste ich natürlich gleich mehrere Spiele anspielen. Oder auch durchspielen: Soleil landete länger als eigentlich geplant im Modulschacht... aber alles schön der Reihe nach.

Pier Solar and the great architects

Die Entwicklung von Pier Solar begann 2004 als nicht ganz ernst gemeintes Fan- bzw. Foren-RPG mit dem schlichten Namen Tavern. Nachdem aus dem Spiel, wie so oft, irgendwie Ernst wurde, überlegte das Entwicklungsteam zuerst, daraus ein Mega-CD-Rollenspiel zu machen. Die Produktionskosten einer CD-Rom sind wesentlich niedriger als die eines Moduls, von diversen Vorteilen, wie CD-Sound, ganz zu schweigen. Dennoch entschlossen sich die Entwickler – mittlerweile unter dem Namen WaterMelon firmierend – daraus eine Art Medien-Hybriden zu machen. Das eigentliche Spiel kommt nämlich auf einem klassischen Mega-Drive-Modul (64 Meg!) daher. Wer die beiliegende CD aber ins Mega-CD einlegt, bekommt statt dem eh schon sehr feinen Modul-Sound die Musik direkt von der Scheibe – natürlich in entsprechend höherer Qualität. Kein Muss, aber sehr nett und damit das erste und vermutlich auch einzige Spiel, das beide Medien gleichzeitig nutzt. Bisher habe ich leider nur die Zeit gefunden, Pier Solar kurz anzuspülen, aber bereits die ersten



Pier Solar besticht durch liebevolle Verpackung und zahlreiche Extras.

Minuten zeigen, dass man es hier mit einem unglaublich liebevoll gestalteten Spiel zu tun hat. Das beginnt bereits bei der Verpackung...

Bestellbar war das Spiel für Frühbucher in der gewünschten Regionalversion. Bei mir also im irgendwie einfallslosen Blau mit metallischem Mega-Drive-Schriftzug auf der Seite. Das Cover orientiert sich bewusst an Final Fantasy, verwendet aber einen 5-Farb-Druck (plus Lackierung!), bei dem zusätzlich eine Goldfarbe zum Einsatz kommt. Sehr edel! Das besondere Design setzt sich im Inneren fort. Das Booklet ist leider in die Verpackung integriert und kann nicht so ohne Weiteres herausgenommen werden. Das ist etwas schade, aber so bleibt alles beisammen. Im 24-seitigen Anleitungsheft finden sich neben Infos zur Entstehung des Spiels und den eigentlichen Spielregeln auch viele typisch japanische Zeichnungen, die das Geschriebene witzig auflockern und sich unter anderem auch über die typisch technokratischen Sicherheitsbestimmungen beim Umgang mit Modulen lustig machen. Neben Cartridge und Certificate of Authenticity (ich hab Nr. 638 von 800) verbirgt sich auf der Untersei-



te noch eine Lasche, die vielversprechend mit Goodies beschriftet ist. Da gibt es zum Beispiel die Werbung für Super Thunder Drive III, ein angeblich heuer (oder laut Fußnote vielleicht auch erst 2018) kommendes, brandneues Sega-32X-Rennspiel. Ob's nur ein Gag ist, wird gerade in den einschlägigen Foren heftigst diskutiert. Dann gibt es Sticker mit diversen Motiven und Logos von Pier Solar, eine auffaltbare First-Steps-Anleitung und ein stylisches Poster (wieder mit Goldfarbe). Alles in allem kann Pier Solar locker mit den seinerzeit sündteuren Boxen von Working Design (Luna The Silver Star Story Complete kostete mich anno 1999 vor Ort 150 Dollar) mithalten und zeigt eindrucksvoll, wie man Spiele zu verpacken hat und wie lieblos vieles Aktuelle zusammengestöpselt ist. Pier Solar kostet in der zweiten, nicht mehr ganz so luxuriösen Auflage (leider dann auch ohne CD) derzeit 45 US\$, inklusive Versand.

In der nächsten Ausgabe von Lotek64 gibt's dann hoffentlich mehr zum Spiel selbst. Aber Mega-Drive-Besitzer im Allgemeinen und Rollenspiel-Freunde im Speziellen kommen eh nicht um Pier Solar herum. Bleibt nur zu hoffen, dass die Jungs von WaterMelon so schlau sind, das Spiel mehrfach zu vermarkten: Die Download-Spiele-Portale der großen Publisher böten sich an und auch eine Version auf



Mega-Drive-Rollenspiel Pier Solar

NintendoDS oder PSP wäre eine feine Sache. Wenn schon so viel Arbeit drinsteckt!

Mega Drive Neu

Die Geschichte der kleinen, relativ jungen Mega-Drive-Konsole ist etwas verwirrend. In den letzten Jahren tauchten immer wieder und immer mehr von Sega lizenzierte Direct-to-TV-Konsolen auf. Zuerst nur die Joypads mit eingebauten Spielen, dann sogar ein Handheld. Die stationäre Konsole feierte ihr Debüt 2009 in Übersee mit damals noch 20 eingebauten Spielen. Mittlerweile sind es nur mehr 15, was aber nicht weiter schlimm ist, weil wir das Gerät ja eigentlich nur wegen des Modulschachts gekauft haben, denn irgendwann wird auch das originale Sega Mega Drive (oder eine der zig Varianten) den Geist aufgeben. Und was mach' ich dann mit den ganzen Modulen? Wer was zu den Spielen wissen will, schaut in die nebenstehende Box. Wer aber die Konsole der Spiele wegen kauft, sollte sich überlegen, ob nicht eine der exzellenten Mega Drive (Ultimate) Collections auf PS2 / PSP (bzw. PS3 / Xbox360 für die Ultimate Variante) mehr Sinn macht. Da sind nämlich mehr und auch längerfristige Spiele wie etwa Phantasy Star 2 bis 4 enthalten (siehe Kasten).

Das kleine, dezent langweilig designte Kastrel schluckt also unsere alten Cartridges. Das ist fein, aber schon beim Reinstecken merkt man: Das geht etwas zäh. Nein, das geht richtig schwer. Und die Frage tut sich auf: Überleben das meine Module? Was die Kompatibilität betrifft: Ja, es laufen Spiele verschiedener Normen. Ja, man kann zwischen 50 und 60 Hertz umschalten. Aber damit hat es sich auch schon, denn Virtua Racing (Zusatzchip!), Master-System-Adapter, 32X-Aufsatz und diverse Spiele (auch Pier Solar!) verweigern ihren Dienst. Grund dürfte sein, dass es sich bei der Konsole nicht um einen Hardware-Nachbau handelt, sondern dass im Inneren anscheinend ein Emulator seinen Dienst tut. Und genau darum funktioniert es auch nicht, ein Sonic-Modul mit dem eingebauten Sonic & Knuckles zu kombinieren. Das ging nämlich mit dem Sonic&Knuckles-Original, das einen durchgeschleiften Modulport hatte und bei Kombination mit einem der vorhergehenden Sonic-Spiele neue Levels mit alten Charakteren und alte Levels mit neuen Charakteren ermöglichte. Gut, der Sega 4-Spieler-Adapter funktioniert (laut Internet), und auch die neuen Joypads lassen sich am alten Mega Drive verwenden und umgekehrt. Soundtechnisch schaut es jedoch noch düsterer aus: Der rechte Kanal fehlt ganz einfach, und auch, was von den Midi-Sounds danach übrig bleibt, ist eher bescheiden. So brauchbar das Bild für Cinch bzw. Scart (nicht RGB) sein mag, so verhunzt ist der Sound.

Eigentlich möchte ich die Konsole ja mögen, weil doch viel zu viele gute Ansätze da sind, aber wer ein (funktionierendes) Mega Drive

Mega Drive Neu: Die Spiele

Alex Kidd: Etwas angestaubt, aber trotzdem nettes Jump'n'Run des ehemaligen Sega Maskottchens. Der erste Master-System-Teil ist aber besser. ●●●●●

Alien Storm: Im Grunde ein Sci-Fi-Golden-Axe-Klon, aber so herrlich trashig, dass es besonders zu zweit eine Freude ist. ●●●●●

Arrow Flash: Durchaus brauchbarer Horizontal-Shooter, bei dem sich das Raumschiff auch in einen Kampfroboter verwandeln kann, um auf andere Waffensysteme Zugriff zu haben. ●●●●●

Bonanza Bros: Vor allem zu zweit unterhaltsame Action-Puzzelei, die sich grafisch gar nicht gut gehalten hat. ●●●●●

Columns: Segas Antwort auf Tetris war und ist bunt und glitzert. ●●●●●

Crack Down: Top-Down-Run'n'Gun... also quasi Gauntlet ohne Wurf-, aber mit Schusswaffen. ●●●●●

Decap Attack: Nettes, teilweise bizarres Jump'n'Run mit Chuck D. Head in der Hauptrolle. ●●●●●

ESWAT: Durchaus feines Jump'n'Shoot im Shinobi-Stil. ●●●●●

Fatal Labyrinth: Im Grunde die Mega-Drive-Version von Dragon Crystal (Master System), also Zufalls-Dungeons und Kämpfe ohne Ende. ●●●●●

Flicky: Ein Arcade-Spiel der alten Schule und grafisch eine Unterforderung für die Konsole. ●●●●●

Gain Ground: Actionspiel aus der Vogelperspektive mit einem Hauch von Strategie. ●●●●●

Golden Axe: Angeblich einmal DER Kaufgrund für die Konsole. Kurzweilig, kooperativ und kultig. ●●●●●

Shadow Dancer: Ein von vielen ungeliebter Teil der Shinobi-Serie, der aber gerade wegen des tierischen Side-Kicks eigenständig genug ist. ●●●●●

Sonic & Knuckles: Laut Verpackung das Highlight. Routinierter Sonic-Teil mit fescen Grafiken. ●●●●●

mit RGB-Kabel zuhause hat, kann getrost auf sie verzichten. Alle anderen sollten vielleicht zuerst einmal am Gebrauchtmärkte die Augen offen halten. Leider. Aber vielleicht klappt es ja mit den neuen Sega-Blaze-Produkten, wie dem tragbaren Megadrive mit 20 eingebauten Spielen und SD-Slot. Das Ding hört sich am Papier nämlich auch wieder verdammt gut an!

Hängengeblieben

Nach der ganzen – großteils leider frustrierenden – Hardware- und Kompatibilitätstesterei brauchte ich natürlich etwas Entspannung. Die Blaze-Konsole war längst wieder eingepackt und in einem dunklen Winkel verstaut, aber mein Mega Drive II stand noch zufällig auf dem Boden. Und ein Spiel war auch noch drin! Na, so was aber auch!

Soleil wurde seinerzeit in den objektiven Sega-Only-Magazinen als die lang erwartete Antwort auf Zelda 3 gepriesen. Und optisch lehnt sich das Spiel auch fast schon unanständig nahe an die Nintendo-Elfe an. Von der Steuerung her auch. Aber Soleil ist nicht so eine dreiste Kopie, wie es einige Jahre zuvor Golden Axe Warrior auf dem Master System war. Vor allem ist Soleil ein wesentlich kürzeres Spiel. In zirka fünf Stunden war ich durch. Genau das macht aber auch die wahre Qualität des Titels aus. Man hat hier nicht ein Epos vor sich, das einen wochenlang an den Fernseher fesselt, sondern ein sehr kurzweiliges Action-Adventure nach bekannten Mustern. Mögen die Endgegner auch recht einfach sein, die Dungeons etwas zu uninspiriert und die Story (ich verdächtige da die Übersetzung) etwas zu konfus... Soleil macht Spaß. Das liegt eben am leichten Einstieg und an der pfiffigen Idee mit den tierischen Begleitern. Unser Held hat nämlich keine Items im klassischen Sinne, sondern Tiere, die ihn mit verschiedenen Fähigkeiten versorgen. Und das ist nicht nur süß anzusehen, sondern auch recht pfiffig, denn man kann immer zwei Tiere gleichzeitig auswählen. Und wenn die Wahl weise war, dann ergeben sich daraus sogar neue Fähigkeiten. Leider nutzen die wenigen Dungeons dieses Konzept nicht wirklich aus und manche Fähigkeit kommt im gesamten Spielverlauf vielleicht ein, zwei Mal zum Einsatz. Das ist



Soleil ist trotz uninspirierter Story pfiffig.

schade. Kleine Randnotiz: Wer sich hier unterfordert fühlt, dem sei (neben Zelda natürlich) Alundra auf der PSOne empfohlen. Die Macher von Landstalker fahren hier, was Leveldesign betrifft, nämlich ganz schwere Geschütze auf. Eines der knackigsten und besten Action-Adventures im Zelda-Stil aller Zeiten! Es fasziniert immer wieder, mit wie viel Liebe Konsolen von unabhängigen Entwicklern und kleinen Publishern am Leben erhalten werden. Auf Segas Dreamcast sind es die Shoot'em Ups (da kommt dieses Jahr noch was auf uns zu), das Mega Drive wird zur RPG-Konsole (Star Odyssey kommt noch heuer) und auch das SNES scheint langsam zu erwachen (Nightmare Busters ist zumindest angekündigt). Und damit bewahrheitet sich der bekannte Spruch über Qualität und Quantität wieder einmal.

Der Parallax Propeller

Eine Prozessorarchitektur schickt sich an, die Demo- und Heimcomputerszene für sich zu erschließen. Wer nun an Cell und GPUs denkt, liegt jedoch falsch. Die Rede ist vom Parallax Propeller.

von Dr. Rainer Buchty

Denkt man an Parallelverarbeitung, so ist dieser Gedankengang unwillkürlich verbunden mit Multicore-CPUs, der Cell Broadband Engine („Cell“) oder modernen Grafikkarten mit unzähligen Rechenkernen. Vom Mainstream weitgehend unbemerkt heißt der Platzhirsch im Heim- und Hobbybereich jedoch gänzlich anders: Parallax Propeller. Was macht diese CPU so attraktiv für Heimanwender?

Die Eckdaten

Einsatzziel des Propellers sind anspruchsvolle eingebettete Anwendungen. Die hierfür notwendige Rechenleistung wird über acht CPU-Kerne, sogenannte Cogs, sowie in den Cogs vorhandene Spezialfunktionen bereitgestellt. Jeder Cog bietet eine Rechenleistung von typischerweise 20 MIPS und liegt damit auf Augenhöhe mit üblichen Microcontrollern wie z.B. dem Atmel AVR oder dem Microchip PIC.

Hier enden jedoch die Ähnlichkeiten bereits, denn ein Cog ist eine 32-Bit-Architektur – und jeder Propeller bietet nicht nur einen, sondern acht Cogs.

Jeder Cog enthält zusätzlich zum eigentlichen CPU-Kern zwei Zähler und eine sogenannte PLL. In Verbindung mit der ebenfalls vorhandenen Videoerzeugung ist so ein umfassender Einsatz für Mess- und Regelzwecke ebenso möglich wie für einfache und fortgeschrittene Visualisierung. Die Steuerung dieser Spezialfunktionen erfolgt über ein dediziertes Registerfenster. Dieses Registerfenster ist Teil des 2kB (512*32 Bit) großen Lokalspeichers, über welchen jeder Cog verfügt.

Hinzu kommt ein 64kB großer globaler Speicher, auf welchen von allen Cogs zugegriffen werden kann. Damit diese sich hierbei nicht ins Gehege kommen, sorgt ein sogenannter Hub für die Buszuteilung. Hierbei setzt Parallax auf ein einfaches Round-Robin-

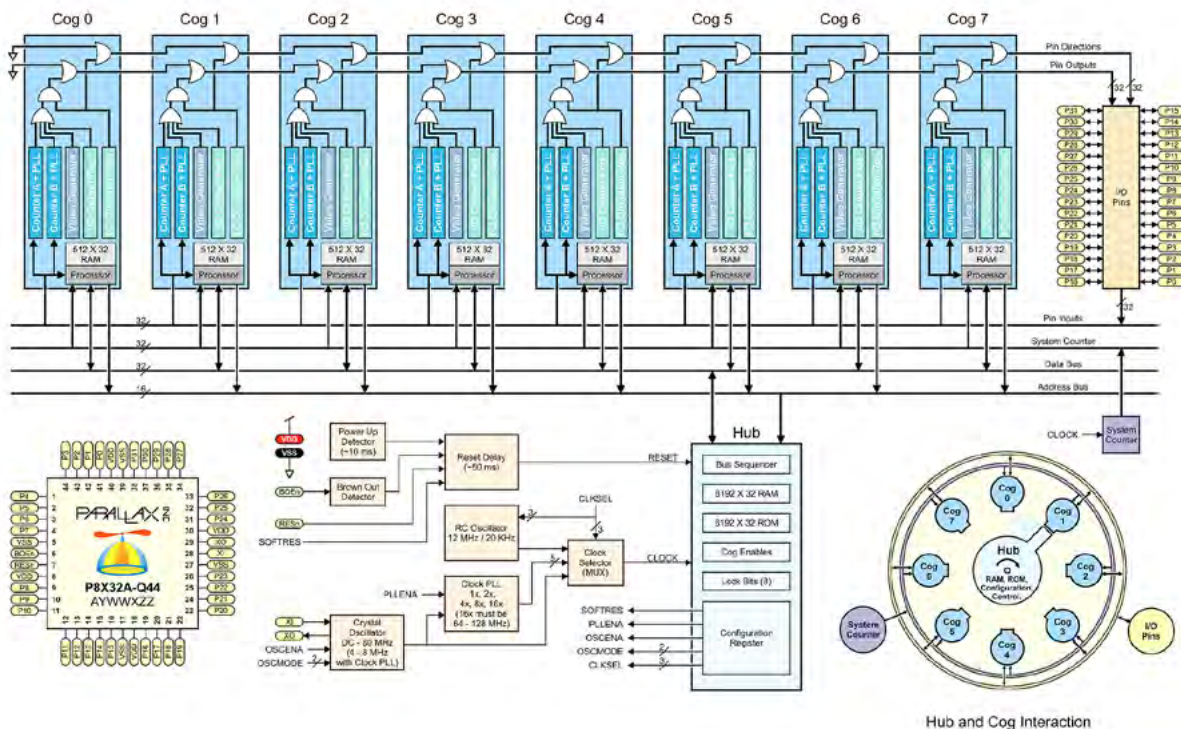
Schema, d.h. jeder der acht Cogs bekommt zyklisch den Bus zugeteilt. Für den Programmierer bedeutet dies, dass er bis zu 15 Zyklen Latenz einkalkulieren muss.

Der globale Speicher umfasst neben 32kB an Programm- und Datenspeicher (organisiert zu 8192 Worten) eine Zeichensatztafel sowie drei mathematische Tabellen (Log, Exponent/Antilog und Sinus). Komplettiert wird dieser Speicher durch einen Bootloader und Interpreter.

Die Programmierung

Parallele Programmierung sei irgendwo zwischen unerquicklich und dem Fegefeuer, hört man von einschlägigen Programmierern. Und, tatsächlich, wer einmal eine Architektur wie den Cell BE unter den Fingern hatte, wird dem zustimmen. Nun sieht der Propeller dem Cell nicht unähnlich, woher rührt also der Erfolg im Heimbereich?

Die Antwort liegt in der durchdachten Programmierungsumgebung. Mitnichten muss sich der Programmierer auf Assemblerebene hinabgeben; stattdessen steht ihm eine leistungsfähige Interpretersprache – Spin – zur Erstellung seiner Anwendungen zur Verfügung. Teil dieser Sprache sind entsprechende Bibliotheksfunktionen, welche eine Vielzahl von Anwendungsfällen vorwegnehmen.



Die Propeller-Architektur
(Quelle: Parallax)

Der C64-Fan hebt an dieser Stelle skeptisch eine Augenbraue, denn Commodores BASIC-Interpreter war nicht gerade für seine Geschwindigkeit bekannt; durch Compiler war bereits ein spürbarer Geschwindigkeitszuwachs erzielbar, aber erst in Maschinensprache ließ sich der C64 so richtig ausreizen.

Parallax zeigt, dass es nicht zwingend Maschinensprache braucht, um ein leistungsfähiges Echtzeitsystem zu programmieren, wie zahlreiche auf der HYDRA-Plattform entstandene Demos beweisen. Dies ist nicht zuletzt damit zu erklären, dass es sich bei Spin um eine auf den Propeller zugeschnittene Programmiersprache handelt, welche aus Programmiersicht eine bevorzugte höhere Abstraktionsebene bietet. Der Programmierer kann beispielsweise über vordefinierte Variablen und Funktionen auf die Propeller-Hardware zugreifen. Hinzu kommen Programmkonstrukte, welche die Programmierung gegenüber Assembler erheblich vereinfachen. Hier profitiert Parallax von seiner langjährigen Erfahrung im Bereich interpreterbasierter eingebetteter Systeme: Bereits die BASIC-Stamp belegte eindrucksvoll, dass sich einfache Programmierung und leistungsfähige Programme nicht zwangsweise ausschließen.

Mittlerweile stehen auch weitere Programmierungsumgebungen zur Verfügung und erschließen so C und BASIC für den Propeller, sowohl in freien Versionen wie auch beispielsweise dem kommerziellen ICC von ImageCraft.

Mitmach-Plattform

Der Propeller lebt vom Mitmachen. Parallax selbst unterhält entsprechende Diskussionsforen und Online-Angebote zum Austausch von Informationen über Plattformen, Anwendungen und Bibliotheken. Hinzu kommen Rubriken in etablierten Heimelektronikmagazinen wie beispielsweise dem US-amerikanischen Nuts'n'Volts.

Seit 2006 ist der Propeller am Markt erhältlich und erfreut sich seither einer ständig steigenden Fan-Gemeinde. Diese verwendet den Propeller für unterschiedlichste Einsatzzwecke, beispielsweise für Echtzeitsteuerung und Robotik ebenso wie im Bereich des Retro-Computing: hier hat sich die HYDRA-Plattform als eine Art Quasi-Standard etabliert.

Und so bietet der Parallax Propeller das, was heute schon fast verloren schien, eine einfach zu beherrschende, aber dennoch leistungsfähige Plattform für eigene Computer-Basteleien.

Infos

[1] Propeller Data Sheet V1.2: http://www.parallax.com/Portals/0/Images/download_button.gif

[2] Propeller Manual V1.1: <http://www.parallax.com/Portals/0/Downloads/docs/prod/prop/WebPM-v1.1.pdf>

Schmalspur-Nomade zum Dumpingpreis

von Georg Fuchs

Segas Mega Drive war bei seinem Erscheinen Ende der 80er Jahre (bzw. in Europa im Jahr 1990) als 16-Bit-Konsole technisch so anspruchsvoll, dass an eine Handheld-Version noch nicht zu denken war. Die tragbaren Geräte mussten sich mit 8-Bit-Prozessoren begnügen, was ihrem Erfolg aber keineswegs hinderlich war, wie die Erfolgsgeschichte von Nintendos Game Boy beweist. Segas Handheld Game Gear war überaus erfolgreich, auch wenn die Verkaufszahlen weit entfernt vom viel billigeren Nintendo-Gerät blieben. 1995 warf Sega ein technisch überlegenes Gerät auf den US-Markt: den Nomad, eine portable Version des inzwischen durch die Saturn-Konsole abgelösten Mega Drive.

Der Nomad ließ sich mit normalen Mega-Drive-Cartridges füttern und war entsprechend groß – und hungrig, was den Stromverbrauch angeht. Trotz leistungsfähiger Hardware und dem Vorteil, dass Besitzer eines Mega Drive (in den USA „Genesis“) ihre Spiele ohne Adapter verwenden konnten, setzte sich die Handheld-Konsole aber nicht durch und verschwand bald wieder aus den Regalen. Auf eBay erzielen Nomad-Geräte dafür inzwischen abenteuerliche Preise.

Neuer Versuch im Billig-Segment

Ende 2007 brachte die deutsche Millennium GmbH eine Spar-Version des Nomad auf den Markt, die optisch eher einem Game Boy Advance der ersten Generation ähnelt. Slots für Cartridges gibt es keine, dafür sind 30 Spiele eingebaut und nach dem Start über ein eher unansehnliches Menü auswählbar. Die Ausstattung ist spartanisch, aber nicht mit letzter Konsequenz: Immerhin wurde dem Handheld neben den unverzichtbaren Steuerelementen ein Kopf-

höreranschluss und sogar ein Composite-Videoausgang spendiert (Kabel im Lieferumfang, ebenso die benötigten drei AAA-Batterien). Das Display ist mit 2,4“ nicht gerade üppig bemessen, bietet mit 480x240 Punkten Auflösung aber mehr als der Original-Nomad (320x224 Pixel). Helligkeit, Bildqualität und Lautsprecher sind angesichts des Preissegments, innerhalb dessen sich diese Konsole bewegt, durchaus in Ordnung.

Die entscheidende Frage lautet: Sind die Spiele brauchbar? Ja, sind sie. Neben einigen Programmen, die höchstens als Füller bezeichnet werden können, gibt es brauchbare bis großartige Spiele wie Sonic Triple Trouble, Ecco, Ristar, Super Columns, drei Alex-Kidd-Titel, Fantasy Zone, Golden Axe und Quartet.

Sinkende Preise

Anfangs mussten 50 Euro für die Mini-Konsole hingelegt werden, dann übernahm der Discounter Lidl das Gerät in sein Sortiment und verkauft es als „Arcade Master portable“ für ca. 30 Euro (in Österreich musste man 3 Euro mehr auf den Tisch legen, was nicht mit der Mehrwertsteuerdifferenz von 1 Prozent erklärt werden kann), mittlerweile haben auch andere Händler das Spielzeug immer wieder im Angebot, der Preis ist auf 25 Euro gesunken. Mir persönlich macht es zwar mehr Spaß, auf dem hochwertigen Bildschirm einer PSP meine Lieblings-Klassiker per Emulator zu spielen oder auf eine der zahlreichen im Handel erhältlichen Oldie-Sammlungen zurückzugreifen, aber angesichts des Preises sollte man nicht zu strenge Maßstäbe anlegen. Der Preis ist niedriger als der des aktuellen Sega-Klassikerpakets für die gängigen Konsolen, wobei sich die Spiele auf dem Handheld durchaus sehen lassen können.



Das Hive-Projekt

Es gab einmal eine Zeit, in der es möglich war, mit einfachen, leicht zu beschaffenden Bauelementen selbst einen Computer zu bauen, der in seiner Leistung Computern aus der Industrie in nichts nachstehen musste. Unvergessen bleibt sicherlich der ZX81, den man auch als Bausatz erwerben konnte. Wo LötKolben heute zunehmend verstauben, hat sich das Hive-Projekt zur Aufgabe gemacht, auf der Basis leicht verfügbarer Bausteine einen Computer zu entwickeln, der möglichst simpel im Aufbau ist, aber dennoch Eigenschaften moderner Rechner mitbringt.

von Jens Bürger

Der kleine „Eignungstest“ unter [2] lässt erahnen, worum es beim Hive geht: das Wiederauflebenlassen der Bastelkultur auf der Basis einer gemeinsamen Hardwareplattform. Auf einer kompakten Platine finden drei Propeller-Microcontroller und 2x 512 KB SRAM Platz. An Anschlüssen kann der Hive mit Composite Video, Stereo-Audio, PS/2-Tastatur und -Maus, VGA, Ethernet, RS232 sowie einem SD-Kartenleser aufwarten.

Custom Chips lassen grüßen

Die Frage, warum viele Heimcomputer trotz zumeist schwachbrüstiger Prozessoren in der Gänze dennoch leistungsfähig waren, lässt sich mit dem Schlagwort „custom chip“ beantworten. SID und VIC beim C64, Agnus, Paula und Denise beim Amiga oder zum Beispiel ST Shifter, ST GLU, ST MMU und ST DMA beim Atari ST waren auf spezielle Anwendungsbe- reiche optimierte Chips. Sie entlasteten damit

den Hauptprozessor und erlaubten gleichzeitig kompaktere Programme. Ähnlich sieht es auch beim Hive aus: die drei Propeller-Microcontroller tragen die Namen „Regnatix“, „Bellatrix“ und „Administra“.

Regnatix kontrolliert den SRAM-Speicher und den Systembus, welcher zur Anbindung der beiden anderen Propeller und möglicher Erweiterungskarten dient. Regnatix ist auch gleichzeitig der zentrale Chip für die Ausführung von User-Programmen. Die beiden anderen Propeller Bellatrix und Administra arbeiten somit dem Hostchip zu und nehmen unterstützende Aufgaben wahr. Darunter finden sich auch ein kleiner 2-Kanal-Synthesizer, eine Stereo-SID-Emulation und die Ansteuerung des SD-Kartenlesers (mit FAT-Unterstützung).

Strafarbeit wird zur Inspirationsquelle

Die Anfänge des Hive-Projekts liegen im November 2008: drohne235, der Initiator, bekam

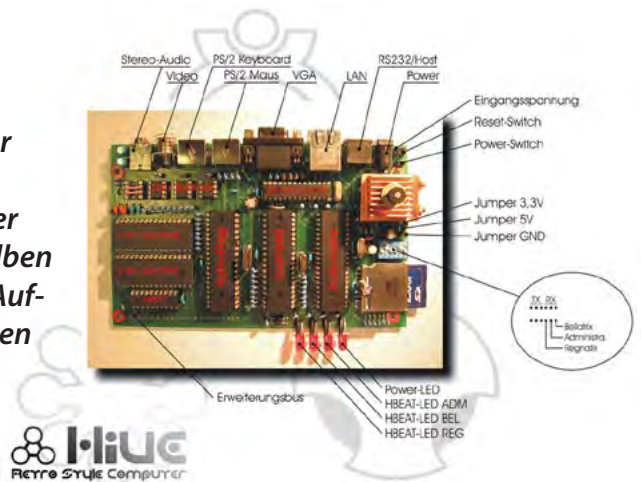
von seiner Frau Strafarbeit aufgetragen, nämlich das Aufräumen im Bastelkeller. Schnell drang er zu verschiedenen verstaubten Kisten vor und anstatt sie umzustellen, erfreute er sich an den Schätzen darin und versank schon bald in Nostalgie. Schließlich tauchte ein defekter Atari 800XL auf, der schon seit einigen Jahren auf seine Instandsetzung wartete. Spätestens hier war das Aufräumen vergessen: während ein altes SIM-Modul als Ersatzteil gesucht wurde, durfte sich der LötKolben auf Betriebstemperatur bringen – kurze Zeit später verrichtete der Atari wieder seinen Dienst und mit ein paar alten Kassetten wusste er schnell wieder zu erfreuen.

drohne235 war, wo wir uns in den letzten Jahren so an Gigahertz- und Terabyte-Monster gewöhnt haben, erstaunt über die Leichtigkeit und Einfachheit, mit welcher sich diese Retros damals präsentierten und es wurde ihm bewusst, dass es genau diese Direktheit und Nachvollziehbarkeit der alten Systeme war, der er persönlich eine ganze Menge Urvertrauen und grundlegendes Wissen über diese Technik verdankt. Es kam die Frage auf: Was wäre, wenn mal wieder jemand einen kompletten Computer selbst entwirft und aufbaut? Was wäre wohl heute möglich?

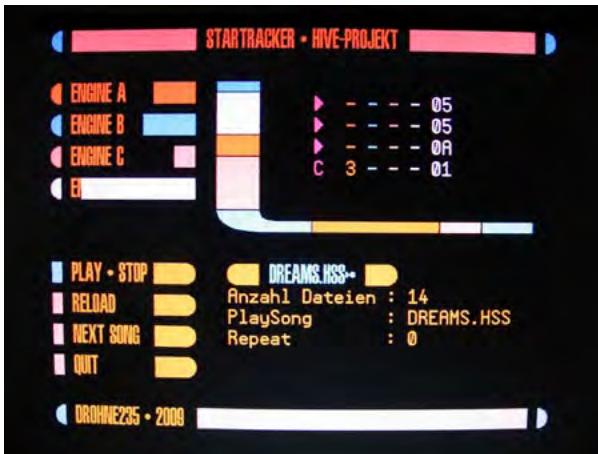
Es sollte ein System werden, welches sich so anfühlt wie die alten Retros, dabei aber modern sein und darüber hinausgehen. Die Idee zum Hive-Projekt war geboren.

Vom Keller in die Öffentlichkeit

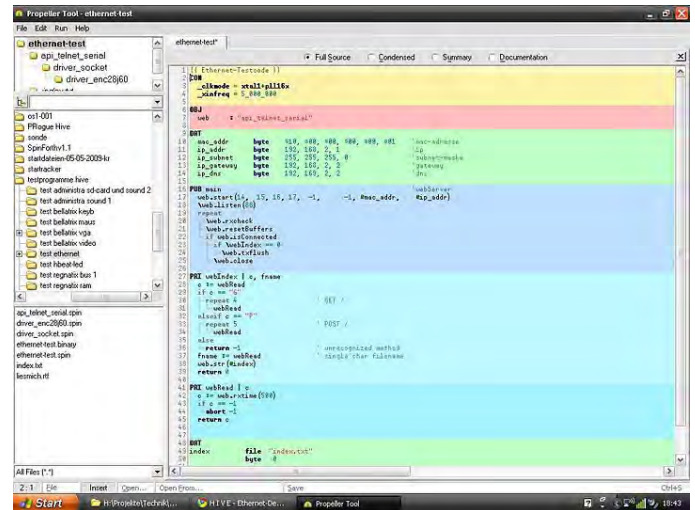
drohne235 hatte zunächst nicht vor, das Projekt öffentlich zu machen, bis auf dem KC-Treffen 2009 „digger“ Gefallen am Projekt fand. Somit wurde eine Webseite online gestellt und schon bald erfolgten erste Sammelbestellungen. Mittlerweile haben ihn schon über siebzig Mitstreiter auf dem Tisch stehen:



Ein Gruß aus beinahe vergessenen Zeiten: beim Anblick handverlötbarer Bauteile schlägt das Bastlerherz höher



LCARS lässt grüßen: der StarTracker, rechts: Der Code für eine Webserver-Anwendung fasst gerade einmal etwa eine Bildschirmseite.



einen Multicore-Homecomputer-Bausatz, den jeder Interessierte selbst zusammenlöten und programmieren kann.

Parallax Propeller: Microcontroller mit Retro-Zuschnitt

Der Parallax-Propeller-Microcontroller führt bisher eher ein Nischendasein – obwohl er für Projekte wie dieses wie gemacht scheint. drohne235 erläutert uns, dass ein Chip in seiner Grundausrüstung (acht gleichartige 32Bit-RISC-Subsysteme, RAM, ROM und ein universeller 32Bit-I/O-Port) schon leistungsfähig ist und das Potenzial hat, weitere nötige Hardware einfach per Software zu realisieren. Programmierbar ist der Microcontroller in der eigens entwickelten Hochsprache Spin und etwas fordernder im integrierten PASM (Assembler). Eine freie IDE für Spin namens Brad Spin Tool, unter anderem unter Linux und Mac OS X lauffähig, ist ebenso verfügbar. In Spin ist ein Assembler für die RISC-Kerne integriert. Auch gibt es diverse C-Compiler für den Propellerchip. Auf dem Hive selbst arbeitet ein angepasstes FemtoBasic.

VGA-Ausgang, PS/2-Interface und weitere Schnittstellen sind ohne weitere Controllerbausteine mit den Propeller-Chips verbunden; für alles Weitere sorgen Cogs (so heißen die RISC-Subsysteme), die die Signale der jeweiligen Schnittstellen erzeugen. Durch

diese Realisierung ist der Hive extrem simpel im Aufbau; anders als bei einem klassischen Computer müssen hier nicht erst viele verschiedene Komponenten zusammenspielen, damit ein funktionsfähiges System vorliegt. Da der Propeller in sich ja schon eine funktionierende Einheit darstellt, hat man auch sehr früh Erfolgserlebnisse, die das Weiterbasteln ungemein motivieren. Gerade in der heutigen Zeit hat der Propeller aber auch einen weiteren Vorteil: er ist in einem bastelfreundlichen DIP40-Gehäuse verfügbar.

Bauteile und Preise

Die Preise für einzelne Komponenten schwanken gelegentlich, aber man bekommt alle benötigten Bauteile für unter 100 €. Die in Kleinserie gefertigte, unbestückte Platine gab es bei der letzten Sammelbestellung für etwa 10 €.

Aufgrund seiner einfachen Struktur lässt sich der Hive allerdings auch auf einer Rasterplatine aufbauen: für die Ungeduldigen gibt es im Wiki des Projekts von Bestückungs- / Bestelllisten über Schaltpläne bis hin zu Eagle-Platinendaten alles an Informationen, was man braucht, um sich den Hive komplett selbst zu bauen. Allerdings ist es sehr ratsam, auf eine Sammelbestellung zu warten (oder selbst eine zu organisieren), dann ist es für alle Beteiligten günstiger.

Hands on: Programmierung des Systems

Die Propeller-Chips sind alle reprogrammierbar, weswegen die ganze Hardware im Grunde den eigenen Bedürfnissen resp. Projekten angepasst werden kann. So kann man durchaus bestehenden Code für den Bellatrix-Chip verwenden und sich auf abstraktere Dinge konzentrieren. Aber wenn man der Meinung ist, mit den acht RISC-Kernen in Bellatrix bessere Dinge anfangen zu können, kann man zur Laufzeit jederzeit wie mit einem Treiber den kompletten Code austauschen und hat die volle Kontrolle über alle Ressourcen – und gerade

das ermöglicht, wie die Demoszene uns immer wieder eindrucksvoll unter Beweis stellt, das letzte bisschen Leistung aus der Hardware herauszuholen.

Für den Einsteiger ist das einfache Betriebssystem „TriOS“ der ideale Ausgangspunkt. Mit einer einfachen Kommandozeile, einigen Tools, Basic und verschiedenen Beispielanwendungen gibt es einen Einblick in die Programmierung und Funktionsweise des Hive. Gerade das TriOS macht in letzter Zeit Fortschritte und erfreut sich stetiger Diskussion im Forum des Projekts.

Hands on: Löten

Wer nun seinen eigenen Hive bauen möchte, sei auf das Wiki und das Tutorial „Build your Hive“ verwiesen. Mit vielen Hintergrundinformationen und ausführlich bebildert wird der Bau des Hive erklärt. Für alle weiteren Fragen steht ebenso das Forum zur Verfügung.

Fazit

Der Hive ist ganz bewusst nicht als fertiges System erhältlich; das sei, so drohne235, keine Notlösung, sondern eine Besonderheit: Die wenigsten neuen Systeme könne man in der schrittweisen Art wie den Hive selbst aufbauen, meist verhindert die verwendete SMD-Technik oder die Komplexität ein solches Vorhaben. Der Hive kann genau das und bietet die einzigartige Möglichkeit, sich die Funktionsweise schrittweise und ganz physisch selbst beim Aufbau anzueignen. Nicht zuletzt gilt: hat man solch ein Gerät selbst aufgebaut, so befähigt das ja auch, es selbst reparieren zu können.

Infos

[1] Projekt-Webseite: <http://hive-project.de/>

[2] <http://hive-project.de/projekt-info/reif-fur-den-hive>

Retro zu retro: ein Space Invaders-Clone auf dem Hive



C64: JiffyDOS mal anders

Wer kennt das nicht: Da hat sich in den letzten Jahren eine Menge neuer Hardware um unseren Lieblingscomputer geschart. Es gibt IEEE-488-Schnittstellen, ATA-, CF- und SD-Karten-Schnittstellen und nicht zu vergessen – die allseits beliebten CMD-Geräte, von denen einige auf den SCSI-Bus setzen. Glücklicherweise hat sich JiffyDOS von CMD als Standard für Floppyspeeder durchgesetzt, aber leider kann so manche Hardware damit nur begrenzt etwas anfangen.

von Christian Dombacher

Oft liegt es an wenigen Kleinigkeiten, die sich leicht durch eine Anpassung des JiffyDOS-Kernal-ROMs beheben lassen. Und genau darum geht's in diesem Artikel.

Warum das Ganze?

Einige werden sich fragen, wie es denn dazu kam, dass ich JiffyDOS anpassen musste. Ein kleiner Blick auf die beiden Fotos in diesem Artikel verrät, dass sich am IEC-Bus meines C64 eine Menge Geräte tummeln. Dabei waren bei diesen Aufnahmen das CMD Ramlink und die CMD-Festplatte sogar abgeschaltet. Mein letzter Zugang war eine 1541 Ultimate, die ich im Stand-Alone-Mode betreibe, da der Modulschacht meines C64 schon belegt ist. Schnell stellte sich heraus, dass der Versuch, das Directory des SD-Kartenlaufwerks aufzulisten, scheiterte. Entweder wurden Blocks falsch angezeigt oder die Ausgabe brach verfrüht ab. Ich war ja schon gewohnt, dass die Ausgaberroutine extrem langsam ist und so den Gewinn der aufgemotzten Byteleserroutinen zunichte macht. Durch einen kurzen Blick auf das kommentierte JiffyDOS-ROM-Listing von Magnus Nyman aus Schweden erklärte sich all das schnell. Es werden Teile des Basic-Befehls LIST verwendet, um Directoryelemente zeilenweise auszugeben.

Ein weiteres Problem, welches ich schon immer hatte, aber lange nicht einordnen konnte, betraf das IEC2IEEE-Interface von Jochen Adler aus Kirchardt bei Stuttgart. Seit Jahren verwende ich es zur Ansteuerung meines SFD1001-Floppylaufwerks und es funktioniert äußerst stabil und zuverlässig. Allerdings beeinflusst es so manche Software, u.a. die von Kopierprogrammen. Das Endergebnis ist immer das gleiche – der IEC-Bus bleibt hängen. Ein Beispiel für so ein Programm ist das Filecopy der Super Snapshot V5.2.

Beim Experimentieren fiel mir (mehr durch Zufall) auf, dass das IEC2IEEE sich weitaus

kompatibler verhielt, wenn man den Status von IEC-Device 0 auslas. (Für Ausprobierer: Achtung, mittels Low-Level-Systemfunktionen ist unbedingt der IEC-Bus anzusprechen, ein Öffnen von Device 0 mittels Basic würde versagen, da Device 0 im C64 der Tastatur zugeordnet ist! In der Software von Jochen Adler ist Device 0 für den internen AVR-Microcontroller vorgesehen.) Wird nun Device 0 angesprochen, funktionieren die Floppyspeeder wieder, und zwar genau so lange, bis man das IEEE488-Device (bei mir Device 12) erneut aufruft. Da genügt schon ein Durchblättern der Laufwerke mit dem JiffyDOS-Kommando CTRL-D.

Obwohl ich noch keine permanente Lösung hatte, war es mir mit einfachsten Mitteln gelungen, eine mögliche Umgehung des Problems zu finden! Die Statusroutine von JiffyDOS wollte ich nun aber nicht ersetzen und so nahm ich mir vor, einfach eine weitere hinzuzufügen, und zwar eine, die alle Devices am IEC-Bus sucht und deren Status ausgibt. Das war ich bereits von meinem Magic-Formel-Zusatzmodul so gewohnt. Es stellte sich nun die Frage, wie und wo die neuen Routinen im JiffyDOS-Kernal unterzubringen seien.

Wohin mit dem Code?

Nach einigen Überlegungen und dem Studium von Magnus Nymans ROM-Listing entschied ich mich dazu, die im JiffyDOS enthaltenen RS232-Routinen zu entfernen. Sollte ich sie einmal doch benötigen, so würde ich einfach das original JiffyDOS V6.01 bemühen, welches über meine Betriebssystemumschaltung leicht erreichbar ist. Nun genügt es nicht, einfach nur die entsprechenden Routinen zu entfernen, an bestimmten Stellen im Code sind zusätzliche Modifikationen notwendig, um die Verwendung jetzt nicht mehr existierender Funktionen zu vermeiden. Die meisten dieser Einsprungspunkte finden sich in High-Level-Routinen wie OPEN und CLOSE. Das ist

auch schon das ganze Geheimnis. Bei Änderungen am Kernal empfiehlt es sich jedenfalls, immer das entsprechende ROM-Listing parat zu haben. Arbeiten wir uns nun schrittweise durch:

Schritt 1 – Entfernen überschüssiger Kassetten- und RS232-Funktionen

Am besten werden folgende Bereiche mit \$00 gefüllt.

| | |
|-----------------|----------------|
| \$e4d1 - \$e4d9 | RS232-Routinen |
| \$e4e0 - \$e4ff | TAPE + RS232 |
| \$eebb - \$f0ab | RS232 |
| \$f1b8 - \$f1c9 | RS232 |
| \$f1fc - \$f20d | RS232 |
| \$f2a9 - \$f2cb | RS232 |
| \$f409 - \$f49d | RS232 |
| \$fcca - \$fcd0 | TAPE |
| \$fec2 - \$ff47 | TAPE + RS232 |

Werden Stellen in diesen nunmehr gelöschten Bereichen angesprochen, so ist das leicht zu erkennen, da ja durch das BRK (Code \$00) ein Softstart ausgelöst wird (solange man die C64-Interruptroutinen in Ruhe lässt).

Schritt 2 – Entfernen der in die gelöschten Bereiche verweisenden Sprungbefehle

Nun gilt es, alle Verweise auf die gelöschten Routinen zu neutralisieren. In den meisten Fällen genügt dazu ein Überschreiben mit dem Assemblerbefehl NOP (\$ea):

| | |
|-----------------|--------------|
| \$f0a5 - \$f0b2 | RS232 |
| \$f14e - \$f154 | RS232 |
| \$f175 - \$f178 | RS232 |
| \$f223 - \$f229 | RS232 |
| \$f268 - \$f26e | RS232 |
| \$f384 - \$f387 | TAPE + RS232 |
| \$fe72 - \$febb | RS232 |

Einige Bereiche benötigen aber unsere spezielle Aufmerksamkeit. Hier sind individuelle Anpassungen notwendig. Dazu ersetzt man wie angegeben:

```

$f1db nop
...
$f1e3 nop
$f1e4 pla

$f2a7 bcc $f2f1

$fe0d lda #$00
$fe0f nop
...
$fe16 nop

$f388 jmp $f707

```


Dies behebt auch gleichzeitig einen kleinen Bug, der sich in JiffyDOS eingeschlichen hat. Bereits JiffyDOS selbst ist beim Patchen des Original-C64-Kernals demselben Muster gefolgt, nur dass man sich dort entschieden hat, die Kassettenroutinen zu entfernen. Dabei wurde übersehen, dass sich ein offener Kanal auf Device 1 von Basic aus nicht mehr schließen lässt. Der Versuch führt unweigerlich zu einem Fehler und der Kanal bleibt geöffnet. Dies habe ich hier korrigiert. Alle Kanäle, welche zur Kommunikation über RS232 und mit der Datensette eröffnet wurden, lassen sich nun wieder schließen. Der Vollständigkeit halber zeige ich den Patch für das Original-JiffyDOS V6.01.

```
.f2c8    pla            ; retrieve (A)
          jmp $f2f2      ; continue to
                        ; close file
```

In unserem Fall wurde diese Änderung bereits durch die BCC-Instruktion an Adresse \$f2a7 erfasst.

Patch 1: Zeig mir das Directory

Platz für eigene Routinen ist nun reichlich vorhanden. So können wir daran gehen, eine neue Directoryroutine zu implementieren. Ich habe mich hier an das Vorbild aus dem Data-Becker-Buch C64 Intern gehalten. Diese Implementation wurde in einer Variante auch im DOS 5.1 auf der 1541-Test/Demodiskette verwendet. Wir wählen den ersten größeren freien Block und fügen die neue Directoryroutine ein:

```

.f409      lda    #$60
           sta    $b9
           jsr    $f3d5      ;iec open
           lda    $ba
           jsr    $ed09
           lda    $b9
           jsr    $edc7
           lda    #$00
           sta    $90
           ldy    #$03
.f420      sty    $b7
           jsr    $ffa5
           sta    $c3
           jsr    $ffa5
           sta    $c4
           ldy    $90
           bne    $f454
           ldy    $b7
           dey
           bne    $f420
           ldx    $c3
           ldy    $c4
           jsr    $bdc7      ;output blocks
           lda    #$20
           jsr    $e716
.f441      jsr    $ffa5
           ldx    $90
           bne    $f454
           cmp    #$00      ;end of dir ?
           beq    $f457
           jsr    $e716
           jsr    $ffe1      ;stop key ?
           bne    $f441
.f454      jmp    $f442      ;close
.f457      lda    #$0d

```

```
jsr $e716
ldy #$02
jmp $f420
```



Ein schnelles, kompatibles Directory

Bleibt nur noch, auf diese Routine zu verzweigen. Dabei müssen wir gut aufpassen, da die Funktionen List Directory und List Basic Program sich bei JiffyDOS denselben Code teilen. Wir müssen daher die Einsprünge zu beiden Funktionen berücksichtigen. Dazu geben wir folgende Änderungen ein:

```
$f80f $6c      ; swap basic
                & dir list
$f56c ldx #$6c
$f53b beq $f569 ; new dir routine
$f569 jmp $f409
```

Das war's auch schon. Ab jetzt gehören Probleme beim Lesen des Directorys einer 1541 Ultimate der Vergangenheit an!

Patch 2: Ihr Status, bitte!

Nicht ganz so einfach gestaltet sich die Anpassung anderer Befehle. Doch dazu später, beginnen wir hier mit dem Einbetten des Allstatus-Codes in das Kernal. Ein passender Bereich ist ab \$eebb zu finden.

```

.eebb    ldx    #$08            ;iterate
                                   status for
.eebd    jsr    $eee2          ;devices 8-31
                                   inx
                                   cpx    #$1f
                                   bcc    $eebd
                                   ldx    #$00
                                   jsr    $eee2          ;status for
                                   device 0 ?
                                   rts
.eecb    lda    #$00
                                   sta    $90
                                   txa
                                   jsr    $ed0c          ;send listen
                                   lda    $90             ;error ?
                                   bne    $eedc
                                   lda    #$ff
                                   ;send
                                   secondary addr
                                   jsr    $edb9
.eecd    jsr    $edfe          ;unlisten
                                   lda    $90             ;return Z-flag
                                   rts
.eeee2    jsr    $eeeb          ;device exists?
                                   bne    $ef16          ;no -> skip
                                   txa
                                   pha
                                   lda    #$00
                                   jsr    $bdcd          ;output device
                                   number

```

```

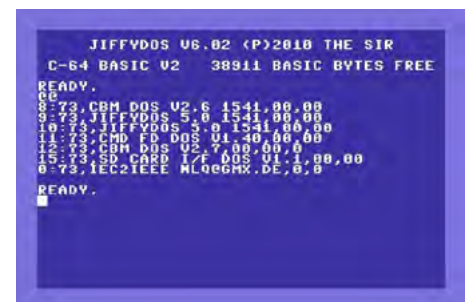
        lda #3a          ;output ":"
        jsr $e716
        pla
        pha
        jsr $ed09        ;talk
        lda #$6f         ;secondary addr
        sta $b9
        jsr $edc7
.eeff   jsr $ffe1         ;stop key ?
        beq $ef12
        jsr $ffa5        ;get byte from
                           ;iec bus

        jsr $e716
        cmp #$0d         ;<cr> ?
        bne $eeff
        jsr $edef        ;untalk
        .byte $2c        ;skip next
                           ;two bytes
.ef12   pla              ;return
                           ;to upper
                           ;subroutine

        pla
        pla
        tax
.ef16   rts

```

Dabei ist anzumerken, dass ähnliche Routinen in JiffyDOS schon vorhanden sind. Da diese stark voneinander abhängen und einen Zugriff auf IEC-Device 0 nicht erlauben, habe ich mich für eine optimierte Neuimplementation entschieden.



Die neue Allstatus-Funktion

Alle weiteren Modifikationen betreffen das Hinzufügen eines neuen JiffyDOS-Subcommands (das ist ein Befehl nach dem @). Wo bei wir eigentlich keins hinzufügen, sondern einen doppelten, nicht verwendeten Befehl ersetzen. Hierbei handelt es sich um ein Erbe des DOS 5.1 Wedge, welcher offenbar als Vorlage für JiffyDOS diente. Das erste Problem ergibt sich daraus, dass JiffyDOS dieselben Routinen (mit jeweils anderem Index) zum Abfragen sowohl von Commands (z.B. @, /, %) als auch Subcommands verwendet. Die zugehörige Tabelle befindet sich im Speicherbereich ab \$f7dd, die Einsprünge sind ab \$f7f5 zu finden. Nun gilt es, den Toplevel-Commands eine Position zu stehlen und diese den Sublevel-Commands hinzuzufügen. Dies erreicht man durch folgende Anpassungen:

```
$f72c ldw  #0b;-1
$f7c8 cmp  #07;-1
$f7c2 cmp  #0a;-1
$f849 cpy  #0c;-1
```

Hier wurde der Index jeweils um 1 herabgesetzt. Nun modifizieren wir die beiden o.g. Tabellen wie folgt:

```
$f7dd 40 5f 2a ac 22 12 2f 25 5e ae 27 5c 40
$f801 ab f7 a7 f7 ab f7 ab f7 aa f7
      a7 f7 bb ee
```

Bei genauerer Betrachtung stellt sich heraus, dass ich sehr bemüht war, die Reihenfolge der Befehle nicht zu verändern. Das liegt daran, dass der Unterschied zwischen zwei Befehlen (z.B. / und %) nur durch einen Unterschied im Index erkannt wird (z.B. ob ein Programm nach dem Laden zu starten ist oder nicht). Damit der JiffyDOS-Code funktioniert, müssen diese Indizes nebeneinander liegen. Das neue Subcommand @ (erreichbar durch die Eingabe @@) belegt nun durch die Verkürzung der Top-level-Commands den ersten Platz in der Liste der Sublevel-Commands. In der Funktionstabelle ist auch dessen Einsprungspunkt \$eebb leicht zu erkennen.

Wie man des Weiteren aus der Tabelle ab \$f7dd erkennt, ist sogar noch Platz für einen weiteren Toplevel-Befehl. Dieser kann den ungenutzten DOS-Wedge-Befehl \$ac an der vierten Position ersetzen.

Patch 3: Funktionstasten gefällig?

Nun, da wir den Befehlsumfang von JiffyDOS erweitert haben, wäre es doch schön, noch eine neue Funktionstastenbelegung zu implementieren. Auch hier müssen wir aufpassen, da der String ":" auch vom adaptierten Basic-Befehl LOAD verwendet wird. Wir isolieren daher diesen Bereich für eine exklusive Benutzung:

```
$f661 ldx #$72      ;isolate ":"
                    for load
$f672 $3a $2a
```

Nun können wir die restlichen Tastentexte im Bereich \$f674 - \$f68c löschen und eine neue Position für diese suchen. Ich habe mich für den Bereich ab \$f461 und folgende Belegung entschieden:

| | |
|-------------------------|----------------------|
| \$f461 40 44 0d 00 | ;f1 = @\$<cr> |
| 40 20 22 43 44 3a 0d 00 | ;f3 = @ "cd:<cr> |
| 5e 0d 00 | ;f5 = <arrow up><cr> |
| 5c 0d 00 | ;f7 = <pound><cr> |
| 40 40 0d 00 | ;f2 = @@<cr> |
| 40 43 44 3a 00 | ;f4 = @cd: |
| 40 44 0d 00 | ;f6 = @d<cr> |
| 40 54 0d 00 | ;f8 = @t<cr> |

Es bleibt nur noch, den Zeiger auf die Texte zu verbiegen:

```
$e4ba lda #$61
$e4bc sta $b0
$e4be lda #$f4
$e4c0 sta $b1
```

Was noch?

In meiner fertigen Patch-Version (s.u.) habe ich auch die Bildschirmfarben und den Einschalttext modifiziert. Dies dokumentiere

ich hier nicht, da die entsprechenden Stellen im Patch leicht zu finden sind. Schließlich ist noch reichlich Platz für weitere Routinen vor-

handen, da die beseitigten RS232-Routinen doch einen beträchtlichen Teil des JiffyDOS-Kernals ausmachten.

Testen lässt sich das neue Kernal am besten, indem man das BASIC-ROM ab \$a000 ins RAM kopiert, das gepatchte Kernal an die Adresse \$e000 lädt und folgende Basic-Befehle eingibt:

```
POKE 1,53
SYS 58260
```

Dies führt zu einem Warmstart und man kann danach die einzelnen JiffyDOS-Befehle gut durchprobieren. Für eine permanente Lösung brennt man das Kernal in ein Eprom oder man zieht ein Betriebssystemmodul heran.

Geht's einfacher?

Es geht auch einfacher – die hier durchgeführten Schritte müssen nicht alle einzeln nachgeholt werden. Ich habe ein Programm zum Patchen samt ROM-Listing auf meiner Webseite <http://www.telecomm.at/c64.html> untergebracht. Das Programm einfach runterladen, auf Disc oder SD-Karte transferieren und mit dem C64 starten. Dieser sollte bereits mit einem JiffyDOS -V6.01-Kernal betrieben werden. Nach dem Start fragt das Programm noch, ob das Kernal in den Bereich ab \$2000 kopiert werden soll – dies beantwortet man mit Y. Das Patch-Programm selbst ist recht einfach und ich habe auf das Packen verzichtet, um die Wiederverwendbarkeit zu erhöhen. Ich denke, dass es so jedem leichter fallen sollte, den Patcher auf seine Bedürfnisse abzustimmen.

Zum ROM-Listing sei angemerkt, dass es sich dabei um eine leicht modifizierte Version des Listings handelt, welches Magnus Nyman in langwieriger Kleinarbeit erstellt hat.

Ich habe lediglich ein paar kleine Sach- und Tippfehler ausgebessert. Außerdem habe ich das Listing um eine englische Anleitung der hier dargestellten Modifikationen und eine komplette Befehlsreferenz erweitert. Sämtliche Texte sind in Englisch gehalten, um sie so einer breiteren Leserschaft zugänglich zu machen. Im Vergleich zu diesem Artikel ist die englische Anleitung aber kürzer. Damit – liebe C64-JiffyDOS-Gemeinde – wünsche ich euch happy Patching!

Project Firestart (Commodore 64)

Von Markus Mayer

Im Jahre 1989 erschien ein durch enormen Umfang und gute Spielbarkeit glänzendes Action-Adventure, das, wenn man es genau nimmt, den Grundstein für solche erst zwanzig Jahre später erscheinenden Sci-Fi-Grusel-Shooter wie Dead Space und Konsorten legte!

Electronic Arts veröffentlichte Project Firestart für den C64, und zwar auf ganzen vier prallvollen Diskettenseiten. Entsprechend aufwendig war das Spiel produziert.



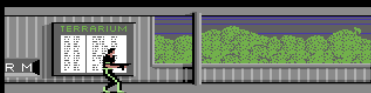
10:08:27

Zur Story: In Jahre 2066 bricht der Held zu einem geheimen Forschungsraumschiff auf, auf dem Züchtungsversuche gründlich schiefgegangen sind. Schleimige Aliens, die dem Spieler meist nicht sehr freundlich gesonnen sind, tummeln sich in den Tiefen des Raumschiffs. In bester Action-Adventure-Tradition durchsucht man das vierstöckige Raumschiff, gibt den Aliens Saures und lüftet nebenbei so manches Geheimnis. Im Vorbeigehen kann man sogar noch einen weiblichen Überlebenden der Katastrophe retten und hat fortan ständige hilfreiche Begleitung.

Eine wirklich sehr gute Arbeit von EA, das muss man bescheinigen: Der Umfang des Games ist für ein 8Bit-Spiel geradezu ungeheuerlich, die Grafik ist exzellent, der Sound o.k. Nur der Schwierigkeitsgrad ist von Anfang an sehr hoch. Besonders, wenn die Aliens einfach so aus dem Nichts auftauchen, beißt man so manche Kerbe in seinen Joystick. Bei Erscheinen wurde dem Spiel übertriebene Blutrünstigkeit vorgeworfen, ein Vorwurf, der sich nach heutigen Gesichtspunkten meiner Meinung nach aber in Grenzen hält.



10:10:10



10:11:24

Fazit: Ein für den C64 einmaliges Grusel-Game, ein Muss für die Sammlung eines jeden Spielfreaks!

Little Nemo

Die phantastischen Reisen ins Schlummerland

In „Little Nemo – The Dream Master“ wird die Geschichte des kleinen Jungen Nemo erzählt, der in seinen Träumen nach Schlummerland reist, um der Spielgefährte der Prinzessin Camille zu werden. In Wirklichkeit soll er aber König Morpheus von Schlummerland retten, welcher vom König der Alpträume entführt wurde.

von Axel Meßinger



Das Spiel orientiert sich am Comicstrip-Klassiker „Little Nemo in Slumberland“, der 1905 bis 1914 im „New York Herald“ und im „New York American“ erschien. In den damaligen kurzen Strips erlebte Nemo im besagten Schlummerland jede Nacht neue Abenteuer, die ihn in unmöglichste Situationen brachten. 1911 produzierten James Stuart Blackton und der Erfinder von Little Nemo, Winsor McCay, einen kurzen Trickfilm, der auf dem Comic basierte. 1990 wurde das Ganze von Masami & Masanori Hata sowie William T. Hutz in Form eines abendfüllenden Animes mit dem Titel „Little Nemo: Adventures in Slumberland“ neu verfilmt. Da man sich vom Film einen kommerziellen Hit erhoffte (was leider nicht ganz gelang), brachte Capcom in etwa zeitgleich dieses kurzweilige Spiel heraus.

Wo geht's zum König?

Um ein Level erfolgreich beenden zu können, gilt es, jeweils mehrere Schlüssel zu finden. Die Levels sind dabei sehr groß gehalten und die Suche nach den Schlüsseln erweist sich meist schwieriger als erwartet, denn Nemo kann sich in überhaupt keiner Weise mit den zahlreichen Gegnern anlegen (z.B. indem er ihnen auf den Kopf spränge, wie es in vielen anderen Jump'n'Run-Spielen der damaligen Epoche der Fall ist). Vielmehr muss er verschiedene Tiere wie Frösche, Eidechsen, Gorillas oder Bienen mit Bonbons füttern, um sie auf diese Weise dazu zu bringen, ihm zu helfen. Im Spiel ist dies dann so dargestellt, dass Nemo auf dem Tier reitet oder in ein bestimmtes Kostüm schlüpft und die Eigenschaften des jeweiligen Tieres annimmt. So kann er als Frosch schwimmen und auf Gegner springen, als Biene fliegen und stechen und als Gorilla seine starken Fäuste sprechen lassen. Für das Auffinden der wirklich gut versteckten Schlüssel sind schließlich die Fähigkeiten aller Tiere erforderlich.

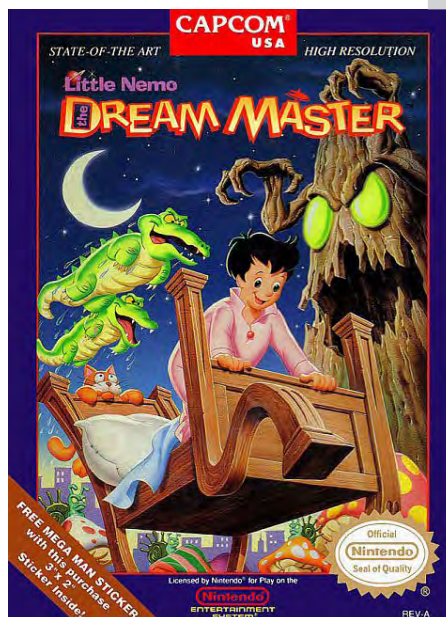
Wer die Capcom-Games für den NES kennt, der weiß, wie durchwachsen von Spiel zu Spiel

der Schwierigkeitsgrad sein kann. Sind die Mega-Man-Spiele z.T. sehr schwer, so empfinden viele Spieler die Disney-Spiele (wie „Duck Tales“) als eine Spur zu simpel. Bei „Little Nemo“ hat man dagegen einen guten Mittelweg gefunden. Es gibt z.B. häufig Items, die die Lebensenergie wieder auffüllen. Auf der anderen Seite kann man den verschiedenen Gegnern nicht immer ganz so leicht ausweichen oder sie gar bekämpfen, wenn man gerade nicht das richtige Tierkostüm dabei hat. Somit bekommt das Spiel eine echte taktische Komponente und man wird das eine oder andere Level sicherlich mehrmals durchlaufen, um erfolgreich zu sein. Einen wählbaren Schwierigkeitsgrad gibt es zwar nicht, aber mit ein wenig Übung kann man die sechs großen Levels gut meistern.

Farbenfrohes Schlummerland

Das Design des Spieles ist wunderbar gelungen. Die Landschaften sehen in ihrer Farben-

Das NES-Spiel ist für wenig Geld zu haben.



freude richtig schön aus. Gerade die verschiedenen, eigentlich sehr einfach gehaltenen Hintergründe in den Levels versprühen eine gute Laune machende Atmosphäre. Fast alle Levels wirken auf den ersten Blick so, als wären sie direkt dem Film entnommen. Die Animationen strotzen dabei geradezu vor Spielwitz. Die Grafikgratwanderung ist wohl gelungen, der Stil driftet nicht ins Kitschige ab, wie es z.B. bei den verschiedenen Disney-Spielen aus dem gleichen Hause zu beklagen ist. Und: auch Spieler, die noch nie etwas mit Animes anfangen konnten, werden durch das ausgesprochen komplexe Gameplay gefesselt. Die angenehm melodische Musik und die treffenden Soundeffekte runden das positive Gesamtbild schließlich perfekt ab.

Fazit: „Little Nemo“ gehört definitiv zu den bisher unterbewerteten Spielen für den NES. Dies mag wohl daran liegen, dass die Vorlage dafür nicht ganz so bekannt war wie bei den anderen Spielen von Capcom. Dennoch handelt es sich hierbei meiner Meinung nach um eines der besten Lizenzspiele für Nintendos 8-Bit-Konsole. Die Ebay-Preise für das Spiel sind jedenfalls angenehm niedrig: dort kostet das Spiel zwischen 7 und 13 Euro. Wer also ein gutes NES-Spiel für wenig Geld sucht, kann hier bedenkenlos zugreifen. Wer sich den wirklich gelungenen Film von 1990 auf YouTube anschauen mag, geht auf folgenden Kanal: <http://www.youtube.com/user/stereodudy>.



Mit Hochgeschwindigkeit auf Nintendos 8-Bit-Rennstrecken

Wenn man an Nintendos erste Heimkonsole aus dem Jahr 1983 zurückdenkt, dann denkt man nicht automatisch an die Racingspiele für das Nintendo Entertainment System. In der Tat war das Genre in den elf Jahren, in denen Spiele für die Konsole produziert wurden, eher außen vor. Dennoch gibt es einige interessante Titel, mit denen ich mich im Rahmen unseres Racingspecials in dieser Ausgabe chronologisch auseinandersetze.

Von Axel Meßinger

F1 Race

(Nintendo, 1984)

Das erste Rennspiel für das NES überhaupt kommt direkt von Nintendo und hört auf den klingenden Namen F1 Race. Wie man vom Spieltitel unschwer ableiten kann, sitzt man hinter dem Lenker eines Formel-1-Boliden. Das ist aber auch schon alles, was das Spiel mit der Königsklasse gemein hat. Denn Ziel des Spiels ist es einfach nur, die Fantasiestrecken des Rechners innerhalb einer bestimmten Zeit zu meistern. Dabei sollte man den anderen Autos ausweichen, da bei einer Kollision



der eigene Wagen explodiert – nicht gerade realistisch. Das Spiel bietet dabei drei Schwierigkeitsstufen, wobei das Zeitlimit schon beim ersten Schwierigkeitsgrad sehr knapp bemessen ist. Nach ein paar Strecken folgt eine Highscore-Tabelle und man kann sich im nächsthöheren Schwierigkeitsgrad versuchen. Interessanterweise werden die Rennstrecken nach dem Zufallsprinzip in neuen Farben präsentiert, was zwar grafisch für Abwechslung sorgt, aber nicht spielerisch. Nach einer halben Stunde hat man schon alles gesehen. Auf

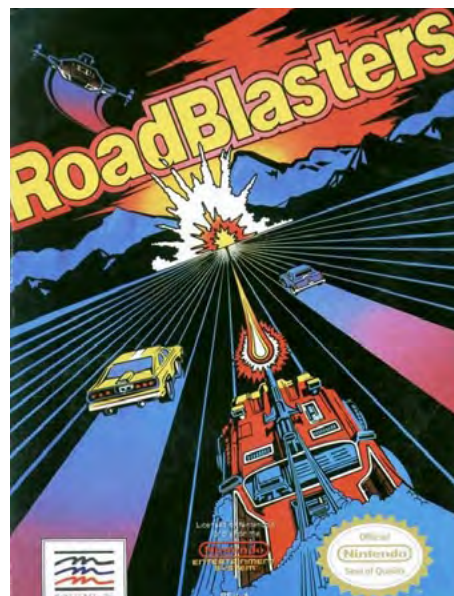
der anderen Seite muss F1 Race zugestanden werden, dass die NES-Spiele aus der Anfangszeit allgemein sehr kurz waren und kaum Wiederspielwert besaßen. In späteren Jahren gab es definitiv größere Totalausfälle. Schlussendlich wurde das Spiel nur in Japan veröffentlicht. Es hat aber seine Sache schon recht gut gemacht, und den Entwicklern späterer Spiele diente es sicher das eine oder andere Mal als Lehrmaterial, da die Streckenanimation sehr, sehr gut war.

| | |
|----------------|-------|
| Grafik | ●●●●● |
| Musik | ●●●●● |
| Motivation | ●●●●● |
| Gesamteindruck | ●●●●● |

Excitebike

(Nintendo, 1984)

Excitebike wurde ebenfalls 1984 veröffentlicht und hat noch heute eine kleine Fan-Gemeinde. Der Spieler sieht sein rotes Motorrad von der Seite auf einer vierspurigen Rennstrecke. Auch hier ist es die Aufgabe des Spielers,



so schnell wie möglich die Runde zu meistern, um sich für das nächste Level zu qualifizieren. Doch dies ist nicht so einfach, da sich dem Spieler viele Hindernisse in Form von Hügeln, Sprungschanzen, Schlamm-schichten oder Sandabschnitten entgegenstellen. Es erfordert schon einiges an Übung, sein Motorrad so zu manövrieren, dass der Fahrer nicht stürzt. Im Spiel gibt es fünf Strecken, die man entweder allein abfahren kann oder gegen andere, computergesteuerte Gegner. Das allein ist sicher noch nicht der Grund für den Kultstatus des Spiels. Dieser kommt eher durch den integrierten Streckeneditor zustande. Hier kann man aus allen Elementen des Spiels seine eigenen Strecken zusammenbasteln. Dies ist erstaunlich intuitiv und schnell gemacht und bringt gerade mit Freunden sehr viel Spaß. Ich kann mich noch gut erinnern, wie wir uns damals gegenseitig Strecken gebaut haben, die der andere dann ohne Fehler meistern musste. Leider werden die Strecken nur solange gespeichert, bis man die Konsole ausschaltet. Aber ein grandioses und bahnbrechendes Feature stellt es für die Zeit allemal dar. Grafisch gibt es nichts zu bemängeln und die Geräuschkulisse geht in Ordnung. Das Spiel sollte in einer guten Sammlung nicht fehlen.

| | |
|----------------|-------|
| Grafik | ●●●●● |
| Musik | ●●●●● |
| Motivation | ●●●●● |
| Gesamteindruck | ●●●●● |

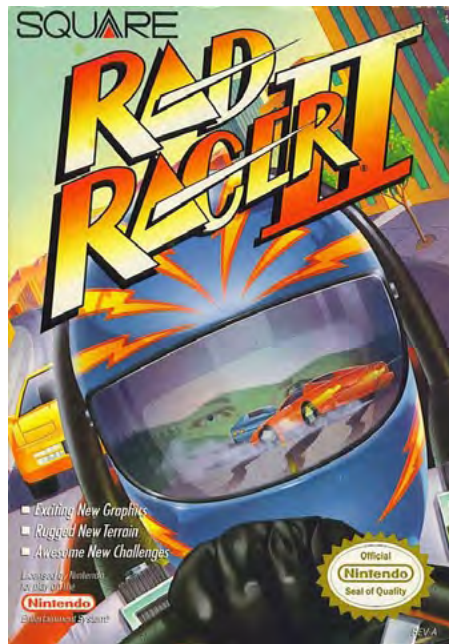
Rad Racer / Rad Racer 2

(Squaresoft, 1987 / 1990)

Squaresoft, das sich ab den 90er Jahren primär auf Rollenspiele spezialisiert hat, veröffentlichte Ende der 80er Jahre zwei ganz herausragende Rennspiele. Als 1986 SEGA den Automaten „Out Run“ in die Spielhallen dieser Welt stellte, zog dies ein riesiges positives Spielerecho nach sich. Es wurde vor allem das packende Spielprinzip, die Atmosphäre der Strecken und das tolle Fahrverhalten des Ferraris gelobt. Kurze Zeit später erschien dann die Version für das Master System (technisch dem NES um einiges überlegen), die auf ganzer Linie enttäuschte. Erst auf dem Mega Drive gab es eine gute Out-Run-Umsetzung. Nun hat es Squaresoft bezeichnenderweise geschafft, das Out-Run-Prinzip in Form der Rad-Racer-Spiele technisch perfekt auf den NES umzusetzen. So flitzt



ihr mit einem roten Sportwagen durch die Strecken, die allesamt in drei Checkpoints unterteilt sind. Egal, ob am Strand, in einer Stadt bei Nacht oder in Berglandschaften, die grafische Darstellung zieht alle Register des NES. Ziel des Spieles ist es natürlich, die Checkpoints innerhalb der knapp bemessenen Zeit zu erreichen, den gegnerischen Autos auszuweichen und den Sportwagen geschickt durch enge Kurven zu manövrieren. Gibt es im ersten Teil drei ganz nette Musikstücke (die ihr während der Fahrt mit dem Steuerkreuz nach unten auswählen könnt), sind beim zweiten Teil nur noch zwei Stücke vorhanden. Diese sind zwar recht gut, können aber nach einiger Zeit richtig nerven. Ein bisschen mehr Auswahl wäre sicher nicht schlecht gewesen. Trotzdem, im Fazit überwiegen die positiven Aspekte deutlich, da die Spiele doch einiges an Arcade-Feeling auf den heimischen NES transportieren können. Übrigens: das erste Spiel gab es in zwei Fassungen. Einer von ihnen lag eine 3D-Brille bei, die eine simple grafische Tiefe des Spiels vermittelte. Hat man ohne diese Brille auf das Spiel geschaut, sah man dagegen alles doppelt. Diese Technik wurde damals häufiger bei Spielen verwendet, blieb aber ohne nennenswerten Erfolg.



| | Teil 1 / Teil 2 | |
|----------------|-----------------|-------|
| Grafik | ■■■■■ | ■■■■■ |
| Musik | ■■■■■ | ■■■■■ |
| Motivation | ■■■■■ | ■■■■■ |
| Gesamteindruck | ■■■■■ | ■■■■■ |

R.C. PRO-AM

(RARE, 1987)

RARE hat in den 80er Jahren, lange vor den Donkey-Kong-Spielen auf den SNES, schon richtige Kracher auf den NES gebracht. So sorgten bei mir Spiele wie Snake, Rattle & Roll oder das Action-Racing-Spiel Cobra Triangle für höchst aufregende Nachmittage. Auch R.C. PRO-AM ist so ein Spiel, welches lange fesseln kann und späteren Spielen wie Rock & Roll Racing oder Biker Mice From Mars um einige Jahre voraus war. Auf einer schräg isometrischen Sicht seht ihr die vier Funkautos. Jede Strecke besteht aus zwei bis vier Runden, und um euch für das nächste Level zu qualifizieren, müsst ihr am Ende des Rennens mindestens an dritter Stelle stehen. Leichter gesagt als getan, denn auf der Strecke liegen einige Upgrades herum. So können die vier ferngesteuerten Trucks Waffen wie Raketen



oder Bomben aufsammeln, um mit diesen den Gegner zu ärgern. Natürlich gibt es auch Items für kurzzeitige Geschwindigkeitserhöhung. Außerdem müsst ihr nach Bauteilen Ausschau halten, die eure Wagen dauerhaft mit besseren Motoren oder Reifen ausstatten. Auf der Strecke gibt es aber auch zahlreiche Wasserfelder, die eure Geschwindigkeit verringern, und Ölflecke, die euch leicht aus der Bahn werfen können. Das Spiel wird mit der Zeit immer schneller und schwieriger und die Strecken werden immer verzwickter. Viele halten ja Super Mario Kart für das Spiel, welches das Genre Fun-Racer begründet hat. Dies ist jedoch definitiv falsch. Sicher, Mario Kart hat einige neue Aspekte ins Genre gebracht, aber Fun-Racer gab es auch schon vorher. Dieses Spiel gehört daher eher zu den Pionieren des Genres und zeigt, wie weit RARE seiner



Zeit voraus war. Und wie häufig bei solchen Innovationen blieb der kommerzielle Erfolg aus, so auch hier. Dennoch gab es 1992 einen Nachfolger für den NES. Diesmal konnten bis zu vier Spieler gleichzeitig spielen, es gab eine große Vielzahl an Waffen, die Möglichkeit, Ölflecke zu platzieren und jeweils ganze zehn Upgrade-Stufen für Reifen, Motor und Beschleunigung, die man sich aber erst mit dem Geld aus den Rennen erkaufen musste. Ach ja, die Strecken waren um ein Vielfaches ausgefeilter und kreativer. Leider erschien in dem Zeitraum aber auch das Super Nintendo mit Super Mario World. So ging dann auch dieses Spiel, wie so ziemlich alle guten NES-Spiele aus den 90ern, unter.

| | |
|----------------|-------|
| Grafik | ■■■■■ |
| Musik | ■■■■■ |
| Motivation | ■■■■■ |
| Gesamteindruck | ■■■■■ |

RoadBlasters

(Mindscape, 1989)

RoadBlasters wurde 1986 als Arcade-Spiel von Atari veröffentlicht. Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Auf einer dreispurigen Strecke müsst ihr euch durch die vielen gegnerischen Autos schießen. Dabei sind aber die blauen Wagen unverwundbar und ihnen muss ausge-

wichen werden. Alle anderen Autos und Motorräder bringen stattdessen ordentlich Punkte aufs Konto. Erschwerend kommen aber die Minenfelder und die Schussanlagen am Rand der Strecken hinzu. Um auf der Strecke nicht stehen zu bleiben, findet man häufig Energiezellen, mit denen man die eigene Tankanzeige wieder ein Stück aufmöbeln kann. Des Weiteren erscheint ab und an ein Flugzeug, das auch ein kleines Upgrade beschert. Wer aufgrund der Beschreibung aber ein Shoot'em Up erwartet, der irrt, denn die Strecken erfordern einiges an fahrerischem Können, und so entpuppt sich RoadBlasters als eine furiose Genremischung. Die NES-Version steht seinem Spielhallenvorbild in nichts nach. Ein



toller Soundtrack, eine atmosphärische Geräuschkulisse sowie ganze 50 Levels sprechen für sich. In der Tat handelt es sich hierbei sogar um eines der besten Spiele für den NES. Ähnlich wie bei Rad Racer kommt eine sehr, sehr gute Spielhallenatmosphäre auf und die Spielzeit ist für solch ein Genre geradezu gigantisch. Ich habe damals bestimmt sechs bis sieben Stunden gebraucht, um alle 50 Levels zu meistern. Mir macht es sehr großen Spaß und ich bin der Meinung, dass dieses Modul ganz klar in jede Sammlung gehören muss.

| | |
|----------------|-------|
| Grafik | ●●●●● |
| Musik | ●●●●● |
| Motivation | ●●●●● |
| Gesamteindruck | ●●●●● |

Ferrari – Grand Prix Challenge (System 3, 1991)

Wahnsinn, wie lange es diese Spielreihe schon gibt. Die Spieleschmiede System 3 ist mir nur bekannt von den diversen Ferrari-Spielen, zuletzt auf der Playstation 3 und dem Nintendo DS. Das erste Ferrari-Spiel von System 3 erschien vor knapp 20 Jahren und wurde damals von der Firma Acclaim, die vor ein paar Jahren Konkurs angemeldet hat, vertrieben. Und wer von den damaligen NES-Besitzern zumindest auf dem heimischen TV-Gerät ein Teil der Scuderia sein wollte, der kam an dem Spiel um die italienische Mythos-Marke nicht vorbei. In diesem Spiel ist es eure Auf-

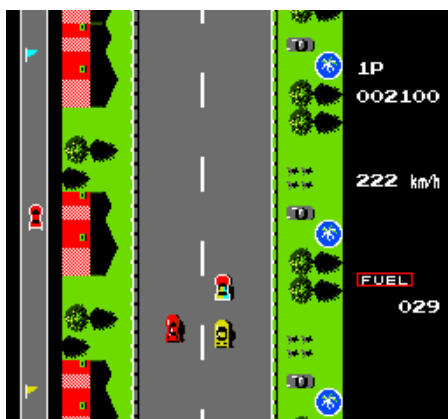


gabe, 16 Formel-1-Strecken stilecht im roten Boliden zu meistern und die Meisterschaft zu gewinnen. Dies geschieht in einem rasanten Arcade-Gameplay. Die Steuerung ist dabei punktgenau und nie schwammig. Interessant an dem Spiel ist das Team-Radio-Feature am unteren Bildschirm. Hier gibt das Team Lob für gute Überholmanöver oder Hinweise, wenn die Reifen ausgewechselt werden müssen. In diesem Fall sollte man einen taktisch guten Boxenstopp einlegen. Diese Kleinigkeiten geben dem Spiel einen gewissen Reiz. Leider ist der Ferrari die einzige lizenzierte Automarke im Spiel. Die Autos der Konkurrenten tragen Fantasienamen. Schade, denn wären noch Marken wie McLaren oder Lotus dabei gewesen, dann wäre richtiges Formel-1-Feeling aufgekommen. So bleibt das Spiel aber trotzdem noch ein gutes Rennspiel und ein wahres Sammlerstück für die Scuderia-Fans unter euch.

| | |
|----------------|-------|
| Grafik | ●●●●● |
| Musik | ●●●●● |
| Motivation | ●●●●● |
| Gesamteindruck | ●●●●● |

Road Fighter (Konami, 1991)

Zu diesem Spiel gibt es eigentlich gar nicht soviel zu schreiben, außer dass es sich hier um einen weiteren versteckten NES-Klassiker handelt. Die Aufgabe des Spielers ist es, mit seinem roten Wagen innerhalb von 100 Sekun-



den ans Ziel der Strecke zu fahren. Das Ganze wird dabei aus der Vogelperspektive dargestellt, und die Schwierigkeit des Spiels besteht darin, nicht mit den zahlreichen gegnerischen Autos zusammenzustoßen, denn in diesem Fall verliert man kurzzeitig die Fahrzeugkontrolle und knallt mit hoher Wahrscheinlichkeit gegen die Wand. Man wird in diesem Fall zusätzlich mit einer Zeitstrafe „belohnt“. Schafft man es dagegen, so zu fahren, dass die anderen Autos gegeneinander krachen, gibt es nicht nur satte Punkte für den Highscore, sondern manchmal auch einen kleinen Zeitbonus. Einen solchen gibt es auch, wenn man eins der wenigen farbigen Autos aufammelt. Der eigentliche Schwierigkeitsgrad entsteht aber durch die hohe Geschwindigkeit des Spiels. Erschwerend kommen natürlich noch die vielen Ölflecke, Sprungschancen und engen Kurven hinzu. Wer schnelle Reaktionen besitzt und rasantes Action-Rennspiel sucht, kommt hier auf seine Kosten.

| | |
|----------------|-------|
| Grafik | ●●●●● |
| Musik | ●●●●● |
| Motivation | ●●●●● |
| Gesamteindruck | ●●●●● |

Micro Machines (Code Masters, 1992)

Wenn man bedenkt, welche Lizenzgurken es für den NES gibt, kann man nicht verstehen, warum die damals noch junge Firma Code Masters keine Lizenz von Nintendo bekom-



men hat, um für die Konsole Spiele zu veröffentlichen. Denn die Spiele von Code Masters waren doch alle recht ordentlich. Bei Micro Machines handelt es sich um das damalige Prunkstück dieser Firma, die heute für realistische Rennspielsimulationen bekannt ist. Bei Micro Machines übernimmt ihr die Kontrolle verschiedener Fortbewegungsmittel im Miniaturformat, zum Beispiel von Booten, Sportwagen, Monster Trucks, Motorrädern oder Oldtimern. In diesen Karosserien brettert ihr mit atemberaubender Geschwindigkeit über Küchentische, Arbeitstische, Sandkästen, Gärten, Strände usw. Die Anzahl der Strecken sowie deren grafische und thematische

Vielfalt ist eine helle Freude. Häufig habt ihr auf den großen Spielfeldern nur eine ziemlich enge Strecke zur Verfügung. Drumherum gibt es viele Hindernisse oder Abgründe. Den eigenen Wagen so über die Strecken zu bringen, dass man nicht von den Tischen herunterfällt, erfordert viel Übung. Auch in diesem Spiel gibt es natürlich enge Kurven, Sprungschanzen und Ölflecke, die den Schwierigkeitsgrad nochmal um einiges erhöhen. Nur wer rücksichtslos seine Konkurrenten von der engen Fahrbahn abdrängt, wird auf Dauer Erfolg haben. Micro Machines ist ein wirklich toller Fun-Racer, der gerade zu zweit sehr, sehr viel Spaß macht. Wie eingangs erwähnt, wurden die Code-Masters-Spiele nicht von Nintendo lizenziert, also bekam man dieses Modul nur sehr selten. Später nahm sich die Firma Ocean der kleinen Entwicklungsfirma an und portierte deren Spiele auf so ziemlich alle gängigen Systeme. So wurde auch dieses Spiel später noch einmal mit besserer Grafik und einem Mehrspielermodus mit bis zu vier Spielern für das SNES neu veröffentlicht. Und im Gegensatz zu den eher uninspirierten Nachfolgern kann man dieses Spiel wirklich als zeitlosen Klassiker und echte Spielspaßbombe bezeichnen.

| | |
|----------------|-------|
| Grafik | ●●●●● |
| Musik | ●●●●● |
| Motivation | ●●●●● |
| Gesamteindruck | ●●●●● |

Formula 1 Sensation

(Konami, 1993)

Das letzte Spiel in meinem Rennspiel-Rückblick beschäftigt sich mit der Königsklasse des Rennsports, der Formel 1. Wie schon erwähnt, gingen viele NES-Spiele nach der Veröffentlichung des SNES unter, so auch dieses Spiel der japanischen Traditionsschmiede. Im Spiel könnt ihr eine ganze damalige Formel-1-Saison nachspielen. Zu Beginn gebt ihr euren Namen ein und danach wählt ihr zwischen einem McLaren MP4/7, Williams FW15, Ferrari F92A oder dem Benetton B192 euren Lieblingsboliden aus. Anschließend wählt ihr aus drei Ranglisten (A, B und C stehen dabei für den Schwierigkeitsgrad) eure elf Konkurrenten. Dann geht es auch schon los. Auf insgesamt 18 Strecken wird der virtuelle Weltmeister ausgemacht. Auf jeder Strecke habt ihr vor dem großen Preis die Möglichkeit auf freie Trainingsrunden, um euch mit der Strecke vertraut zu machen. Des Weiteren bietet das Spiel eine für die Zeit



der Veröffentlichung sehr gute Möglichkeit, eure Reifen (Slicks und Regenreifen, jeweils weich, normal und hart), Motoren und Flügel an die Wetterbedingungen anzupassen. Nachdem ihr euch nach zwei Qualifikationsrunden (früher gab es ja in der F1 noch zwei Qualis) hoffentlich die Pole Position geholt habt, müsst ihr im Rennen nur noch als erster durch das Ziel kommen. Ganz so einfach ist das Unterfangen aber dann doch nicht. Links oben und links unten habt ihr eine gute Übersicht über den Status der Reifen, der Flügel und des Motors. In einem Rennen werdet ihr nicht darum herumkommen, einmal in die Boxengasse zu fahren, um eure Reifen zu wechseln. Bis dahin sollte man sich also einen guten Vorsprung herausfahren, so wie in der richtigen Formel 1. Übrigens hat man darauf verzichtet, aufgrund der Begrenzung auf fünf Runden pro Rennen, eine Funktion zum Nachtanken beim Boxenstopp einzubauen. Witzigerweise kommt dies ja den heutigen Regeln in der Königsklasse sehr nahe. Die Strecken wurden übrigens sehr gut nachgebildet, auch wenn man natürlich bei den damaligen Konsolen keine Stadtkurse erwarten durfte, in diesen Genuss kam man lediglich bei den genialen Formel-1-Simulationen von Microprose für den PC. Dennoch kommt auch

hier eine tolle Atmosphäre auf, und man kann zusammenfassend sagen, dass es sich in meinen Augen um das beste F1-Spiel für den NES handelt. Fans und Anhänger des Rennsports kommen an diesem Spiel nicht vorbei und man kann, während man gegen Senna, Patrese oder Berger fährt, nochmal in alten Zeiten schwelgen (wobei auch die Formel 1 in den letzten Jahren wieder richtig abwechslungsreich und spannend geworden ist!)

| | |
|----------------|-------|
| Grafik | ●●●●● |
| Musik | ●●●●● |
| Motivation | ●●●●● |
| Gesamteindruck | ●●●●● |

Abschließende Worte

Das ist er nun, mein kleiner Rückblick auf die Rennspiele für das NES. Für mich selbst war es eine kleine Reise in meine Kindheit, einige Spiele wie RoadBlasters oder F1 Sensation habe ich seit damals nicht mehr gespielt. Abschließend muss man natürlich sagen, dass es noch viel mehr Rennspiele für den NES gab. Aber ich habe mich für die aus meiner Sicht wichtigsten und schönsten Vertreter des Genres entschieden. Zum Schluss bleibt mir nur noch, ganz in Tradition von Jacques Schulz (meiner Meinung nach einer der besten Rennsportkommentatoren in Deutschland), euch ein beherztes „Keep Racing“ zu wünschen. Sicherlich wird es einen ähnlichen Artikel auch mal über SNES-Rennspiele geben, denn auch da erschien so manche Perle, die den Rennsportliebhabern unter uns das Herz höher schlagen lässt.



Bestellkarte für Internetverweigerer



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

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

E-Mail: _____

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An



Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz
Österreich

Stunt Cycle (Atari)

*Im Lotek64-Rennspiel-Special geht es nun Back to the Racing Roots: 1976 bringt Atari den Spielautomaten „Stunt Cycle“ in die amerikanischen Spielhallen. Anfang der 1970er Jahren war der US-Amerikaner Robert Craig Knievel, Jr. (*17.10.1938, +30.11.2007) unter dem Namen „Evel Knievel“ für seine waghalsigen Motorradstunts bekannt. „Stunt Cycle“ lehnt sich an Knievels Attraktion an, mit einem Motorrad über eine Rampe zu fahren und im Flug mehrere nebeneinander stehende Busse zu überspringen.*

von Simon Quernhorst

Das Spiel zeigt die seitliche Ansicht einer in drei untereinander dargestellte Abschnitte unterteilten horizontalen Strecke in Schwarzweiß-Grafik. Mittels des drehbaren rechten Griffes eines Motorradlenkers kann man sein virtuelles Motorrad beschleunigen und abbremsen, um mit geeigneter Geschwindigkeit eine Rampe zu befahren und über eine steigende Anzahl von Bussen zu springen.

Nachdem Atari 1975 bereits die Heimversion des 1972-Automaten „Pong“ veröffentlicht hatte, entschied man sich ebenfalls zu einer Heimversion von „Stunt Cycle“. Diese Standalone-Konsole erschien 1977 unter der Modellbezeichnung SC-450 in den USA und verfügt, wie der Automat, über ein Schwarzweiß-Bild. Parallel zur Atari-Veröffentlichung erschien die Konsole unter dem abweichenden Namen „Motocross“ auch durch den Handelskonzern Sears – wie schon Pong-Konsolen zuvor und später auch VCS-Spiele.

Während der Spielautomat für einen oder zwei Spieler geeignet ist, richtet sich die Heimkonsole nur an einen Biker. Durch Drehen des Gashebels im rechten Lenkergriff fährt das Motorrad an. Je nach Intensität der Drehung beschleunigt das Motorrad normal auf zwei Rädern, reißt das Vorderrad hoch oder überschlägt sich sofort. Während der Anfahrt auf die Busse ist die Geschwindig-

keit nun so zu justieren, dass das Motorrad zwar alle Busse überspringt, aber auch nicht zu weit dahinter landet. Für die steigende Anzahl der Busse muss somit stets die benötigte Geschwindigkeit angepasst werden, ansonsten verunglückt das Motorrad. „Stunt Cycle“ beginnt mit acht Bussen und erhöht diese Anzahl nach einem erfolgreichen Sprung. Der Spieler hat vier Versuche pro Spiel, welche als Ziffern „0“ bis „3“ dargestellt werden.

Rauschender Fernseher

Die Konsole wird mittels eines 9V-Adapters, identisch mit dem Adapter des kurz darauf veröffentlichten VCS, an das Stromnetz angeschlossen und per Antennenkabel mit einem Fernseher verbunden. Über das Antennenkabel wird jedoch nur das monochrome Videosignal übertragen, die Soundeffekte (Motorradbeschleunigung, Sprung, Erfolg, Crash) werden direkt in der Konsole erzeugt und durch einen Lautsprecher in der Lenkermitte ausgegeben. Die Lautstärke des Fernsehgeräts ist auszuschalten, da das Antennenkabel nur störendes Rauschen übermittelt. Die Konsole besitzt die Schalter „Power On/Off“, „Difficulty Am/Pro“ und „Volume Hi/Lo“. Folgende Spielvarianten sind über vier Tasten aufrufbar: „Stunt Cycle“ (Sprung über Busse), „Drag Race“ (Beschleunigungsrennen), „Motocross“ (auf dem Hinterrad Hindernisse überwinden) und „Enduro“ (Kombination von Motocross und Stunt Cycle).

Die Konsole wurde als NTSC-Gerät in Nordamerika veröffentlicht. Eine PAL-Version erschien offiziell nicht, jedoch konnte ich ein derartiges Gerät auf einem deutschen Trödelmarkt finden. Auch dieser PAL-Prototyp stellt ein Schwarzweiß-Bild dar und liefert den Ton aus der Konsole selbst. Äußerlich erkennbar ist der Unterschied nur an einem zusätzlich aufgestempelten „P“ auf dem Seriennummernetikett. Technisch liefert diese Konsole stets ein stabiles Bild, während das Bild einer



Atari-Konsole SC-450 (PAL-Prototyp)

Screenshot der VCS-Umsetzung



NTSC-Konsole auf manchen PAL-Fernsehern durchläuft.

Wenige Jahre später wollte Atari „Stunt Cycle“ auch als VCS-Version herausbringen und beauftragte den Programmierer Bob Polaro mit der Umsetzung. Das Spiel wurde 1980 fertiggestellt, bot inzwischen auch Farbgrafik und wurde mittels des Paddle-Controllers zur Simulation des Motorradhandgriffs gespielt. Diese Umsetzung beginnt bei lediglich einem Bus und kann nicht mehr als neun Busse darstellen. Durch folgende Entscheidungen bei Atari kam es jedoch nie zu einer Veröffentlichung: Zunächst wurden die Grafiken des Spiels geändert, um ein Videospiel zur populären Fernsehserie „The Dukes of Hazzard“ (deutscher Titel: „Ein Duke kommt selten allein“) anbieten zu können. Das Motorrad wurde zu einem Auto und die zu überspringenden Busse zu einem größer werdenden See. Spieltester haben anschließend jedoch festgestellt, dass man die Geschwindigkeit des Autos auch während des Sprungs noch verändern konnte – dies macht das Spiel völlig uninteressant, da man mit Vollgas über die Rampe schießen und das Vehikel nach der benötigten Distanz in der Luft abrupt abbremsen kann. Somit wurde auch dieses Spiel verworfen und ein vollkommen anderes VCS-Spiel zu „The Dukes of Hazzard“ entwickelt – ironischerweise blieb auch dieses Spiel ein unveröffentlichter Prototyp. Diese drei unveröffentlichten VCS-Spiele sind inzwischen als Dateien im Internet verfügbar und können mittels Emulatoren gespielt werden.



Bildschirmfoto der Konsole „Stunt Cycle“

Der virtuelle Doctor

Mit Doctor Who durch Raum und Zeit

Doctor Who ist die langlebigste Sci-Fi-TV-Serie der Welt. Die titelgebende Hauptfigur dieser seit den 1960er Jahren im britischen Fernsehen laufenden Serie ist der Doctor, ein humanoider Außerirdischer, der in einer blauen Notrufzelle durch die Zeit reist. Natürlich gibt es auch zu Doctor Who einige Videospiele. Die Anzahl ist überschaubar und somit erhebt dieser Artikel einen gewissen Anspruch auf Vollständigkeit.

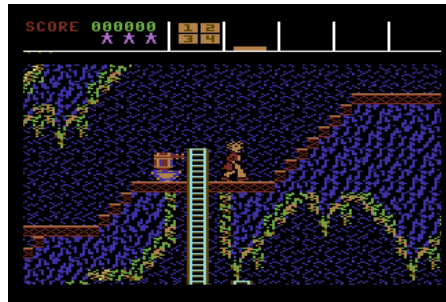
von Steffen Große Coosmann

Dr. Who Adventures

Der erste virtuelle Auftritt des Doctors zu Beginn der 1980er Jahre war noch nicht einmal offiziell. Jeremy Guggenheim, ein großer Fan der Serie, schrieb das Spiel Dr. Who Adventures 1983 für die 400er und 800er Ausgaben der Atari-Heimcomputer. Da das Internet noch lange nicht erfunden und Disketten und Datasetten ein teures Gut waren, wurde der komplette Programmcode kurzerhand auf drei Seiten des britischen Magazins „Computer & Video Games“ veröffentlicht. Spieler konnten das Spiel nun einfach abtippen und auf einer Datasette speichern. In diesem Abenteuer ist der Doctor tief in einer Pyramide gefangen und muss nun zwölf Räume durchforsten. In jedem dieser Räume gilt es, in Särgen versteckte Gegenstände zu sammeln. Diese Särge können aber auch wilde Mumien enthalten, was die Suche noch spannender macht. Auch ändert sich die Position der einzelnen Gegenstände von Spiel zu Spiel, was den Wiederholungsfaktor um ein Vielfaches erhöht.

Doctor Who and the Mines of Terror

Ein paar Jahre später wurde der Doctor in sein erstes Actionspiel geschickt. In Doctor Who and the Mines of Terror schlägt es den fast unsterblichen Zeitreisenden in eine mysteriöse Mine. Dabei bekommt er Unterstützung von seiner Roboterkatze Splinx. Diese ist programmierbar und kann dem Doctor

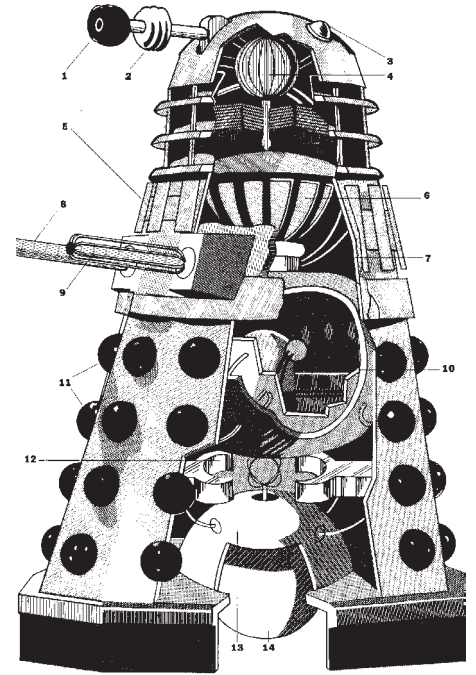


„Doctor Who and the Mines of Terror“
(BBC Micro/C64)

hilfreich zur Seite stehen. Dabei muss man beachten, nicht zu tief zu fallen und keinem Höhlenmonster zu nah zu kommen oder den Erzfeinden des Doctors, den Daleks, in die Saugnäpfe zu laufen. Mines of Terror erschien unter anderem für BBC Micro, ZX Spektrum, CPC und C64.

Doctor Who – The First Adventure

Eine wahre Spielsammlung ist dieser Titel, der 1983 für den BBC Micro erschien. Zwar soll man die verschiedenen Levels nach und nach, einen nach dem anderen abschließen, allerdings ist es mit einem kleinen Trick beim Laden des Programms auch möglich, die Level gezielt einzeln zu laden. Level 1 ist Labyrinth



Vier Levels des „First Adventure“



of Death, ein kleines Geschicklichkeitsspiel, bei dem man den Ausgang des Höhlensystems unbeschadet erreichen muss. Level 2 ist The Prison, ein Frogger-Klon. The Terrordactyls ist ein Shooter nach der Art von Galaga. The Box of Tantalus als Level 4 schließlich hat mich persönlich an Schiffe-Versenken erinnert, auch wenn ich das Spielprinzip nicht wirklich verstanden habe.

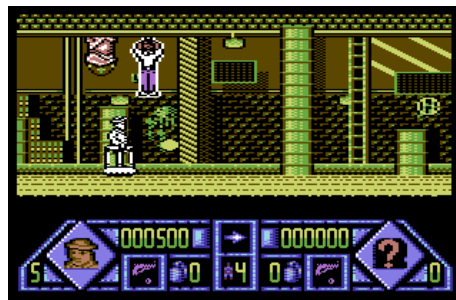
Time Lords

Manchmal liegen die Wurzeln weltbekannter Franchises in so etwas Einfachem wie einem BBC-Micro-Spiel. Julian Gullop, der viele Jahre später mit der X-COM-Reihe bekannt werden sollte, entwickelte Time Lords noch während seiner Schulzeit zunächst als Pen & Paper. Um sich den Gamemaster zu sparen, wurde das Spielkonzept 1983 für den BBC Micro umgesetzt. Time Lords spielte man rundenbasiert mit zwei bis fünf Spielern, wobei jeder Spieler eine andere galaktische Rasse

vertritt. Das Spielfeld besteht aus fünf Planeten (Skaro, Mondas, Vortis, Neston und der Erde) sowie 15 Zeitzonen. Befinden sich zwei Spieler zur gleichen Zeit am gleichen Platz, können sie gegeneinander kämpfen.

Dalek Attack

Im Jahre 2254 sind die Erdenbewohner technisch so weit fortgeschritten, dass der Dalek-Imperator Davros in ihnen eine Gefahr sieht. Die Daleks erobern die Erde und versklaven die Menschheit. Der Doctor und seine Companions machen sich auf, der Bedrohung durch die Daleks ein Ende zu setzen. Erschienen ist das Spiel 1992 für zahlreiche Systeme, darunter C64, Amiga, Atari ST, ZX Spectrum und MS-DOS. Für diesen Artikel habe ich die Versionen für C64 und MS-DOS getestet, die sich stark voneinander unterscheiden. Vergleicht man die Intros beider Versionen, merkt man deutlich, dass auf den „schwächeren“ Systemen versucht wurde, mit den gegebenen Mitteln dennoch das Gleiche zu erreichen. Sicherlich sieht das Intro auf dem PC wesentlich besser aus. Die Stimmung des Original-Serien-Intros kann die C64-Version allerdings genauso gut einfangen. Man hüpf durch futuristische Städte und kämpft gegen Daleks und zahlreiche andere Alien-Rassen. Ziel eines jeden Levels ist es, menschliche Geiseln zu retten, die sich in oder auf den Gebäuden befinden. Hat man alle Geiseln eines Abschnittes gerettet, erreicht man den Endgegner oder einen weiteren Abschnitt des Levels. Die Endgegner sind meist größere Roboter, die gerade in den 16-Bit-Varianten wirklich gut aussehen. Man kann seinen Gegnern Granaten entgegenwerfen, mit denen aber gerade auf dem Brotkasten kaum gezielte Treffer möglich sind.



„Dalek Attack“ (C64)

In der DOS-Version entscheidet man sich anfangs, ob man das Abenteuer allein oder zu zweit bestreiten möchte. Dabei wählt man als erster Spieler aus drei Inkarnationen des Doctors, als zweiter Spieler aus zwei verschiedenen Companions. Was sofort auffällt, ist die etwas seltsam gewählte Steuerung. Als Grundeinstellung sind für den ersten Spieler die Tasten Q (oben), A (unten), O (links), P (rechts), sowie die Leertaste für Feuer definiert. Der zweite Spieler nutzt die Pfeiltasten für die Steuerung und die Null auf dem Ziffernblock für Feuer. Zwar kann man diese Belegung im

Menü untereinander tauschen, man kann sie aber leider nicht nach Belieben definieren. Das führt zu Gedränge an der Tastatur und zu Fingerkrämpfen für wenigstens einen der Spieler. Hier hat die C64-Version eindeutig die Nase vorn. Zwar fällt die Charakterwahl hier weg, allerdings nutzt das Spiel zur Steuerung die Joysticks. Dalek Attack ist eines der besten Spiele, die ich auf dem Brotkasten je gespielt habe. Die Animationen sind einem Spiel aus dem Jahre 1992 absolut würdig. Da habe ich viele neuere Spiele gesehen, die wesentlich schlechter daherkommen. Dalek Attack ist eine wahre Perle unter den Doctor-Who-Spielen und sollte von jedem Fan einmal angespielt werden.



„Dalek Attack“ (MS-DOS)

Doctor Who als Interactive Fiction

Mitte der 1980er Jahre wurden für verschiedene Heimcomputer Textadventures veröffentlicht, die ich aus Zeitmangel leider nicht anspielen konnte. Darunter The Key to Time für ZX Spectrum. Auch gibt es einige Textadventures von Fans für Fans. Als abschreckendes Beispiel möchte ich Doctor Who and The Vortex of Lust erwähnen. Dieses Textadventure ist ein passendes Beispiel für die im Who-Fandom weit verbreitete Slasher-Gemeinde, die sich Fanfiction ausdenkt, in denen verschiedenste Seriencharaktere Sex miteinander haben. Das Spiel läuft mit der ADRIFT-Umgebung in Version 3.9. Wer's mag: bitte. Weitere Textadventures gibt es unter [1]. Diese laufen unter der ZMachine-kompatiblen Software Frotz. Wirklich viel kann ich über diese Spiele aber auch nicht berichten, da mir das Genre des Textadventures wohl auf ewig unzugänglich bleiben wird. Wer auf den Doctor steht und Textadventures mag, ist hier aber an der richtigen Adresse.

Und weiter?

Nach Dalek Attack wurde es lange Zeit still um den virtuellen Doctor. Das lag vor allem daran, dass die Serie mit dem verschrobenen Zeitreisenden Anfang der 1990er Jahre eingestellt wurde und so der Bedarf an Videospielumsetzungen nicht mehr gegeben war. Erst mit der Neuauflage der Serie im Jahr 2005 wurden auch wieder Doctor-Who-Videospiele veröffentlicht. Für Sonys PS2 sowie für die Nintendo-Konsolen Wii und DS erschien im Jahr 2007 eine eher dürftige Umsetzung des Kartenspiels Doctor Who Top Trumps. Eben-

so erhältlich ist ein Ableger von Mattels DVD-Player-unterstützter Brettspielreihe Scene It! Hier werden Fragen auf dem TV-Bildschirm gestellt und auf einem Spielbrett die Figuren gezogen. Für einen Hardcore-Who-Fan ist diese Umsetzung aber nichts, da das Spiel nur die Jahre 2005 bis 2007 abdeckt und so sämtliche älteren Docs ausgeblendet werden.

Auf der Seite der BBC kann man verschiedene Flash-Games mit Doctor-Who-Charakteren spielen. Als bester Vertreter ist hier The Last Dalek zu nennen, das die Story der Episode „Dalek“ aus dem Jahr 2005 aufgreift. Hier flieht man als letzter der Daleks aus einer Militärbasis der Menschen. Im K9-Game kämpft man in der Rolle des Roboterhunds K9 gegen die Schaufensterpuppen-Aliens Autons. Alle anderen Spiele sind Geschicklichkeits-, Knobel- oder Puzzle-Spiele, die sicherlich etwas für Zwischendurch sind, allerdings keine Langzeitmotivation aufkommen lassen. [2]

Doctor Who Season 31 Adventures

Aber es gibt noch Hoffnung auf eine Zukunft mit guten Doctor-Who-Videospielen. Im Zuge der Produktion der aktuellen 31. Staffel der Serie wurden ab Mitte 2010 vier neue Doctor-Who-Adventures mit den Titeln City of Daleks, Blood of the Cyberman, TARDIS und Shadows of the Vashta Nerada für PC und MAC veröffentlicht, die die aktuelle Staffel um weitere Storylines bereichern. Die Grafik ist zwar sehr comichaft gehalten, allerdings war die Resonanz der Fangemeinde durchweg positiv. Die Steuerung bewegt sich zwar deutlich vom klassischen Point&Click-Prinzip weg, doch die Geschichten, die allesamt von Autoren der TV-Serie geschrieben wurden, sind absolut auf dem hohen Niveau der Vorlage. In Großbritannien kann man sich die Spiele kostenlos von der Seite der BBC herunterladen. Da sich die BBC als öffentlich-rechtlicher Sender aus Steuergeldern finanziert, werden Downloadanfragen aus Ländern außerhalb der Insel aber leider abgeblockt. Für 2011 sind im Übrigen weitere Titel angekündigt. Infos gibt es unter [3]



Adventures nur für die Insel

Neue Videospiele mit dem Doctor

Bereits Ende 2010 erschienen zwei brandneue Spiele für die Nintendo-Konsolen Wii und DS. Das Wii-Spiel Doctor Who: Return to Earth hat Fans und Kritiker dabei besonders überrascht, allerdings negativ. Die Onlineausgabe des Official Nintendo Magazine gab dem Spiel

eine unterirdische 19%-Wertung und nannte es „eine Beleidigung für Doctor-Who-Fans“ [4]. Repetitives Gameplay, eine miese und konstruierte Story und grauenhafte Dialoge werden dem Spiel dort attestiert. „Clearly made by people who hate games, sci-fi, and everything decent about humanity.“ Das ONM empfiehlt sogar den Griff zum DS-Ableger Doctor Who: Evacuation Earth, der dort als „Professor Layton for Kids“ beschrieben wird. [5] Nun ja, ich habe beide Spiele nicht gespielt und werde es aufgrund dieser Reviews wohl auch nicht tun. Allerdings ist es ein Armutszeugnis, dass ein derart großes Franchise, das videogame-technisch so lange unterversorgt war, solch schlechte Spiele hervorbringt. Ich kann das nur mit dem für Lizenzspiele typischen schnellen Euro erklären, den man wohl hoffte machen zu können. Dennoch gibt es zu den Spielen auch gleich noch die passenden Controller in Form des Sonic Screwdrivers. Wenigstens hier kann sich ein Who-Fan gut ausstatten.



Canabalt For Pink Dalek

Was Fangames angeht, war ich etwas enttäuscht. Außer den üblichen Fragebögen mit dem Titel „Welcher Doctor bist du?“ und den weiter oben angesprochenen Textadventures gibt es kaum Spiele von Fans für Fans. Ein einsamer Vertreter ist daher Canabalt For Pink Dalek. Grafisch zeigt sich das Spiel in einem grobpixeligen Look, der etwas an die guten alten Atari-Zeiten erinnert. Das Spiel selbst hat dann aber auch nur die Tiefe eines durchschnittlichen Atari-Games. Als tatsächlich pinkfarbener Dalek flitzt man auf einer Ebene herum und von vorne eilen endlos immer wieder die gleichen Gegner auf den Spieler zu. Es gibt in diesem Spiel wirklich keinen festgelegten Feuerknopf. Es tauchen aber auch Vögel und Glasscheiben auf der „Rennstrecke“ auf. Die Scheiben zerplatzen zu zahlreichen Pixeln und verteilen sich großzügig auf dem Bildschirm. Die Vögel wiederum fliegen in eine zufällige Richtung und verdecken so ebenfalls Teile des Sichtfeldes. Ein weiterer Gegner ist die TARDIS, die mit dem typischen „WHOOSH“-Geräusch vom Himmel fällt. Das alles wird garniert mit Sounds aus der Serie, die allerdings sehr schnell nerven. Gerade das Zitat „Daleks conquer and destroy“, das zu

Beginn jeden Levels gespielt wird, hat man schnell über. Den Punktestand zählt ein Timer in der oberen rechten Bildschirmecke. Für Highscore-Jäger und Hardcore-Whoren ist das Spiel aber sicher etwas. [6]



Fazit

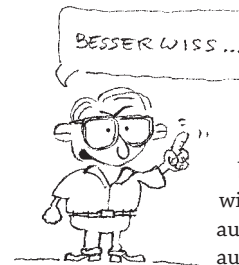
Es scheint, dass von offizieller Dr.-Who-Seite kaum Versuche unternommen werden, den Videospiele-Markt für sich zu nutzen. Mit den beiden Nintendo-Konsolen wird man wohl nur die jüngere Schicht der Spielergemeinde erreichen. Plattformen wie die PS3 und die XBOX 360 werden gar nicht erst bedient. In den ersten Jahren wurden japanische Heimkonsolen nicht versorgt, europäische Heimcomputer nur für eine Zeitspanne von einigen Jahren. Meiner Meinung nach hat man es einfach versäumt, frühzeitig eine Videospiele-Marke um den Doctor aufzubauen. Schade, denn die The-

matik um den zeitlosen Außerirdischen bietet sich geradezu dafür an. Vielleicht gelingt dies irgendwann mit der Adventure-Reihe, die voraussichtlich in einem jährlichen Rhythmus erscheinen wird. Man wird sehen. Timey-Wimey, Wibbly-Wobbly!!!

Links

- [1] http://www.colonization.biz/dr_who/index.htm
- [2] <http://www.bbc.co.uk/doctorwho/games/index.shtml>
- [3] <http://www.bbc.co.uk/doctorwho/dw/funandgames>
- [4] <http://www.officialnintendomagazine.co.uk/article.php?id=21460>
- [5] <http://www.officialnintendomagazine.co.uk/article.php?id=21339>
- [6] <http://www.glorioustrainwrecks.com/node/790>

Videospiel-Klugscheißer!!!



Auf den Verpackungen der Spiele Dalek Attack sind Flaggen für die Sprachversionen der Anleitung abgebildet. Scheinbar wusste man nicht, wie die deutsche Flagge aussieht, und so steht sie auf dem Kopf.

BBC Micro

Der Heimcomputer aus dem Fernsehen

Im Zuge der Recherche zu den Doctor-Who-Videospielen kam es mir irgendwann sehr komisch vor, dass ein Heimcomputer mit „BBC Micro“ den Namen des größten britischen Sendernetzwerks tragen sollte. Was dahinter steckt, ist, anders als ich zunächst dachte, weit mehr als ein rein zu Promotionszwecken erdachtes Marketingkonzept.

Anfang der 1980er Jahre glaubte die Weiterbildungsabteilung der BBC, es sei wichtig, ein Schulungsprogramm auf dem Gebiet der Mikrocomputer auf die Beine zu stellen. Ausgangspunkt war eine Dokumentation von Dr. Christopher Evans, einem Mitglied des britischen National Physical Laboratory. In dieser Dokumentation sagte Evans die Revolution der Mikrocomputer voraus. Selbst im britischen Parlament wurden daraufhin die in der Dokumentation aufgeworfenen Fragen (gesellschaftliche Akzeptanz der zu erwartenden Umbrüche in Beruf und

Alltagsleben, Fachkräfteausbildung usw.) diskutiert. Daraus folgte, dass sich sowohl das Department of Trade and Industry (DTI) – das britische Wirtschaftsministerium – als auch die BBC Enterprises für ein solches Bildungsprogramm interessierten. Die BBC gab daher den Auftrag an BBC Engineering, ein Konzept für einen dafür brauchbaren Mikrocomputer zu entwickeln.

Das DTI wirkte allerdings stark auf die BBC ein, den Computer in Großbritannien entwickeln und herstellen zu lassen, so dass die Verantwortlichen im Sender den Auftrag



BBC Micro

an Newbury Laboratories vergeben. Newbury hatte den sogenannten NewBrain-Computer für das Projekt vorgesehen. Die Firma gehörte aber zum National Enterprises Board, einer eng mit dem DTI zusammenarbeitenden Regierungsbehörde. Die BBC gab hier einiges von ihrer politischen Unabhängigkeit auf. Das „Microelectronics Education Programme“ getaufte Unternehmen startete 1980 und entwickelte Schulungsmaterialien und Konzepte für den Unterricht. Trotz intensiver Arbeiten am NewBrain war es Newbury allerdings nicht möglich, die Zeitpläne einzuhalten und die BBC musste den Start des Programms von Herbst 1981 auf Frühjahr 1982 verschieben. Dies rief andere Mikrocomputer-Hersteller auf den Plan. Plötzlich interessierten sich auch Sinclair und Acorn für das Bildungsprogramm der BBC. Nach einer Demonstration ihres Mikrocomputers Proton wurde nun Acorn der Zuschlag erteilt und der Proton ab 1982 unter dem neuen Namen „BBC Micro“ produziert. Diesen Namen nutzten seitdem sämtliche Proton-Modelle. Die Bildungsbehörden wurden ab 1982 mit Geldmitteln des DTI versorgt, damit diese Schulen und Universitäten mit Mikrocomputern ausstatten konnten. Zeitgleich begann das Department of Education and Science, die Lehrerausbildung sowie die Entwicklung von Software und EDV-Unterrichtsmaterialien zu fördern.

Direkter Konkurrent ZX Spectrum

Im BBC Micro lief ein 6502-Prozessor mit 1,8 MHz. Über die sogenannte Tube konnten weitere CPU-Module angeschlossen werden und so auch andere Prozessoren, wie etwa der Z80, betrieben werden. Dies ermöglichte vor allem das Arbeiten mit anderen Betriebssystemen wie Unix oder CP/M. Im ROM des BBC Micro befand sich das leistungsstarke BBC BASIC. Vor späteren Heimcomputern und gerade seinem direkten Konkurrenten, dem ZX Spectrum, muss sich der BBC Micro

nicht verstecken. Er bot eine Auflösung von 640×256 Pixeln, 3-Kanal-Sound und zahlreiche Ein- und Ausgabeschchnittstellen. Die Grafik war technisch in etwa gleichauf mit der des ZX. Neben dem Einsatz als Heimcomputer und Spielplattform war es auch möglich, über den britischen Teletext Programme zu empfangen. Durch die Austastlücke des Fernsehsignals konnte man über den britischen Videotext Ceefax Programme auf den BBC Micro übertragen.

BBC Micro als Spielecomputer

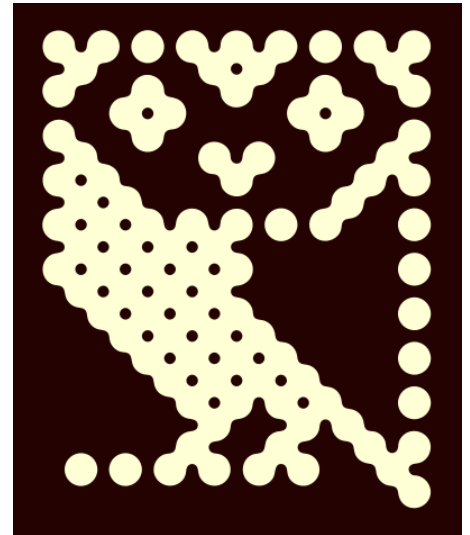
Bekannte Spiele, die auf dem BBC Micro erschienen, waren Umsetzungen von Exile, Manic Miner, The Last Ninja, Joust, Galaga, Jeff Minters Gridrunner, sowie zahlreiche Textadventures. Auch war der BBC Micro die erste Anlaufstelle, wenn es um Doctor-Who-Computerspiele ging. Martin Galway begann seine Arbeit als Komponist von Videospiel-musik ebenfalls auf dem BBC Micro und stieg erst 1984 auf den C64 um.

Leider war der BBC Micro in seiner ersten Variante sehr teuer. Nur wenige Haushalte konnten sich einen solchen Heimcomputer leisten. Da Sinclair 1982 seinen ZX Spectrum auf den Markt brachte und der BBC Micro in

„Cylon Attack“ (BBC Micro)



dieser Preisklasse nicht mehr konkurrenzfähig war, wurde Ende 1983 der Acorn Electron ins Rennen geschickt. Dieser war in groben Zügen ein reduzierter BBC Micro. Durch Probleme bei der Produktion der Logikeinheit konnten allerdings zum Weihnachtsgeschäft 1983 nicht genügend Electron-Computer bereitgestellt werden. So verlor der Electron das Rennen gegen den unmittelbaren Konkurrenten ZX Spectrum.



Micro Owl

Nachfolger

Die Nachfolger des BBC Micro wurden ebenfalls von Acorn entwickelt. Acorn, inzwischen von Olivetti übernommen, konnte mit dem BBC Master in den Jahren 1986 bis 1989 ca. 200.000 Einheiten verkaufen. Käufer waren hier vorrangig Schulen und Universitäten. Weitere Versionen waren der BBC Master 128 sowie 512 mit sagenhaften 128 und 512 KB RAM und einem 80186 Prozessor, der MS-DOS-Kompatibilität ermöglichte. Der BBC Master Turbo hingegen nutzte eine 65C02-CPU als Zweitprozessor.

Nach dieser ersten erfolgreichen Zusammenarbeit von Acorn und der BBC schlossen sich die beiden in den 1990er Jahren noch mehrfach zusammen. Mithilfe von Acorn prüfte und realisierte die BBC Projekte zu Video- und Radio-On-Demand-Nutzung sowie Netzwerkrechnern. Aber das ist eine andere Geschichte...

Wer sich für die Hintergründe der BBC-Aus-schreibung interessiert, dem sei der britische Fernsehfilm ‚Micro Men‘ (2009) empfohlen. Er zeigt die Freundschaft und später Rivalität zwischen Clive Sinclair und Chris Curry, und den Aufstieg der Sinclair- und Acorn-Computer in den späten siebziger und frühen achtziger Jahren.

Links

<http://www.atterer.net/acorn.html>
<http://www.bbcdocs.com/>

Die Hobby&Elektronik 2010

Messe im Retro-Fieber

Trotz leicht rückläufiger Ausstellerzahlen erfreut sich die Hobby&Elektronik-Messe in Stuttgart auch dieses Jahr großer Beliebtheit. Fans alter Computersysteme und Retro-Interessierte kamen an den Ständen der Commodore Connection Line, des Retro-Magazins und des Classic Computing Vereins voll auf ihre Kosten.

Von Christian Dombacher

Wie schon in den letzten Jahren gab es an den Wochentagen gemäßigten Andrang, während am Wochenende die Besucherzahlen deutlich anstiegen. Besonders samstags waren die Stände einem größeren Ansturm ausgesetzt. Chartbuster wie Bomb Mania, Space Taxi, Pac Man und Giana Sisters ließen die Herzen der Besucher höher schlagen. Auch gab es wieder neue Hardware zu bewundern. Sowohl bei der Commodore Connection Line als auch am Retro-Stand konnte man etwas über den Betrieb von SD-Karten am C64 erfahren. In diesem Zusammenhang verriet uns Hardware-Entwickler Skern einige Neuigkeiten über das IEC2ATA-Interface, welches von ihm gemeinsam mit seinem Interessenkollegen NLQ entwickelt wird. Neben herkömmlichen IDE-Festplatten und CF-Karten wird es bald auch die Möglichkeit geben, SD-Karten anzusteuern. Jedes Medium wird FAT32 als Dateisystem unterstützen, um so einen höchstmöglichen Kompatibilitätsgrad zum PC zu erreichen. Der Austausch von Dateien wird damit zum Kinderspiel. Skern hat sich zum Ziel gesetzt, mit dem IEC2ATA die hohe

Qualität der CMD-Laufwerke zu erreichen. Auch hardwareseitig haben NLQ und Skern nicht gespart, so verwenden sie die richtigen Treiberbausteine und verzichten auf dubiose Billiglösungen. Besonders im Zusammenhang mit industriell gefertigten SD2IEC-Lösungen anderer Anbieter gab es in letzter Zeit einschlägige Probleme.

Für das neue IEC2ATA wird derzeit fieberhaft an einem neuen Platinenlayout gearbeitet, welches (dank Autorouter-Vermeidung) noch effizienter den Platz ausnutzen wird. Wir dürfen also alle gespannt sein auf das neue Modul, welches als Bausatz demnächst erscheinen soll.

Weltrekordversuch

Ein besonderes Highlight der Messe war der Weltrekordversuch, einen C64 möglichst lange unter Wasser zu betreiben. Wie uns das Plakat verriet, startete dieses Event am Freitag um 11:00 Uhr. Zu Anfang stand die Aktion unter keinem guten Stern, denn das Aquarium war beim Transport zerbrochen und die eingesetzte Umwälzpumpe defekt. Trotz

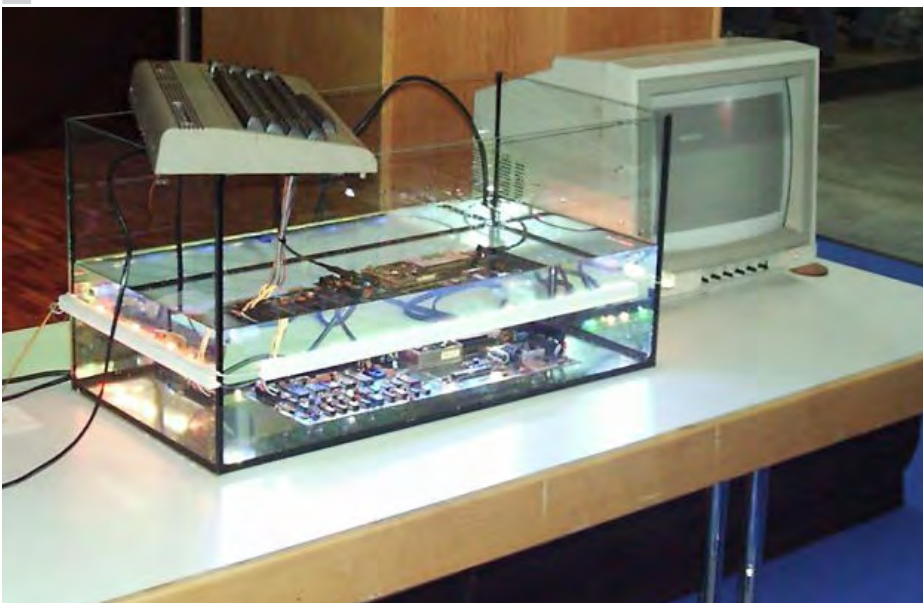


Großer Besucherandrang am Samstag

dieser Widrigkeiten startete der Versuch dennoch wie geplant. Ein angeschlossener Monitor erlaubte die Überprüfung der Funktionsfähigkeit des Unterwasser-C64, wozu dieser sich für diesen Zweck gerade mit einem Basicprogramm beschäftigte. Bei einem ersten Versuch erreichte der Rechner eine Zeit von 25 Minuten ohne Absturz, in einem weiteren wurde sogar eine Rekordzeit von knapp über einer Stunde erzielt.

Leider gab es auf der Messe auch kleine Rückschläge zu verzeichnen. So mussten wir lernen, dass all jene Spiele, die vor Einführung der gesetzlichen Altersfreigabe auf den Markt kamen, automatisch nur für Erwachsene zugelassen sind. Glücklicherweise wurde speziell für die H&E 2010 eine Freigabe vom Ministerium für Arbeit und Sozialordnung des Landes Baden-Württemberg herausgegeben. So durften sich die sonst als „ab 18“ klassifizierten Spiele wie Pac Man, Frogger und Boulder Dash folgenlos auf unseren Bildschirmen tummeln. Dies war der Initiative eines Mitglieds der Commodore Connection Line zu verdanken. Dem Classic Computing Verein wurde jedoch die Ausführung eines im Zuge eines Forumsvortrags selbsterstellten Spiels untersagt. Bleibt für alle Retrofans zu hoffen, dass der Gesetzgeber bald ein Einsehen hat und diese missliche Lage umgehend beendet. Sonst könnte es passieren, dass den Messebesuchern zukünftig statt Bomb Mania lediglich ein kleiner blauer Cursor winkt.

Wie lange funktioniert ein Commodore 64 unter Wasser?



| HOBBY & ELEKTRONIK | |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Computer Club Forum | |
| Halle 4, Stand 4G52 | |
| 18. - 21.11.2010 Messe Stuttgart | |
| Tagesprogramm für Freitag, den 19.11.10 | |
| Weltrekordversuch: | |
| 11:00- 12:00 | Langzeitrekord im „Computer unter Wasser betreiben“ |
| 13:00- 14:00 | „Sex, Code & Rock 'n' Roll“ |
| 14:00- 15:00 | Programmieren von Fischertechnik-Robotern |
| 15:00- 16:00 | Hacker- Quiz |



Ei, ei, ei, was seh ich da?

Manchmal bin ich ja durchaus überrascht, was uns der Osterhase so alles bringt. Neben den vielen Schmunzelhasen, von denen man grundsätzlich Verstopfung bekommt, oder den ollen Zuckerbonbons, die meist das genaue Gegenteil bewirken, hat uns Meister Lampe in dieser Lotek64 ein ganz besonderes Ei dagelassen.

von Steffen Große Coosmann

Eigentlich war Codemasters Dizzy Ende der 1980er primär auf dem CPC und ZX Spektrum zu Hause. Einige spätere Titel wurden aber auch für andere Plattformen umgesetzt. Dabei war zunächst gar nicht geplant, dass Dizzy ein Ei sein sollte. Die zunächst noch sehr runde Form ließ sich nur besonders leicht animieren und bei Sprüngen sehr gut drehen. Das Spielprinzip der Hauptserie lag zwar in erster Linie im Jump'n'Run-Bereich, gewürzt wurde das Ganze aber noch mit einem Puzzle-Element, das grob im Adventure-Genre liegt. Dizzy hat ein Inventar für eingesammelte Items. Diese muss man jetzt an die richtigen Stellen in den bunt gestalteten Levels bringen und dort einsetzen. So hob sich Dizzy erfolgreich von den damals vorherrschenden Plattform-Spielen à la Mario ab.



Fantastic Dizzy erschien von 1991 bis 1994 unter anderem auf NES, Mega Drive, Amiga, Atari ST und DOS. Letztere Version habe ich mir für diesen Artikel angeschaut. Die Story ist schnell erzählt: Der böse Zauberer Zaks, Dizzys Erzfeind, belegt das Yolkfolk mit einem Bann und entführt Dizzys Freundin Daisy. Auch, wenn Dizzy das alles furchtbar bekannt vor kommt – er weiß nur nicht mehr genau woher –, macht er sich auf, den Bann zu lösen und Daisy aus dem Schloss im Himmel zu befreien. Insgesamt kann das Spiel als Zusammenfassung vieler früherer Dizzy-Titel angesehen werden. Man betritt viele bekannte Orte, und manche Puzzles sind ebenfalls

aus einigen Vorgängern entnommen. Ein Minigame, in dem man auf Luftblasen vom Meeresgrund entkommen muss, wurde kurz vor Fantastic Dizzy unter dem Titel Bubble Dizzy als Stand-Alone-Spiel veröffentlicht, da Fantastic Dizzy selbst zur Vervollständigung noch einige Zeit brauchte.



Piraten, Könige und wildes Getier

In der weitläufigen Spielwelt sammelt man die herumliegenden Items ein und bringt sie an den richtigen Ort. So versperrt z.B. ein grimmiger Troll den Zugang zur Stadt und dieser entfernt sich nur, wenn man ihm einen großen Sack Gold vor die Füße wirft. Allerdings kann man nur drei Items zur gleichen Zeit tragen. Benötigt man einen bestimmten Gegenstand dringender als die im Inventar vorhandenen, muss man wohl oder übel eins der mitgebrachten Items an Ort und Stelle zurücklassen. Das birgt die Gefahr, Items zu verschusseln, weil man sich nicht mehr daran erinnert, wo man es hingelegt hat. Das kennen die meisten wohl nur von ihren Autoschlüsseln. Im Laufe des Spiels trifft man nach und nach auf Piraten, Könige und allerlei wildes Getier, dem man am besten weiträumig ausweicht, denn im Gegensatz zu Mario und Co. kann sich Dizzy gegen seine Gegner nicht zur Wehr setzen. Ein Feindkontakt füllt sofort die Schadensleiste und ist diese erst einmal komplett voll, verliert man ein Ei und damit ein Leben. Ergo: Eier weg, Spiel vorbei. Wie in der Realität!



Eierkopf erobert Europa

Auffällig ist die sehr schöne bunte Gestaltung des Spiels, die es nicht nur für Kinder attraktiv macht. Anfang der 1990er Jahre waren derart detailliert gestaltete Spiele echte Mangelware. Auch ist es eine wahre Herausforderung herauszufinden, welcher Gegenstand an welchen Ort gebracht werden soll. Mit ein wenig Überlegen kann man aber viele Rätsel schnell lösen. Ein ähnliches Konzept wie das der Dizzy-Serie ist mir seit damals nicht wieder untergekommen. Dizzy verbindet die zwei erfolgreichsten Genres der damaligen Zeit, Adventure und Jump'n'Run, zu etwas völlig Neuem und schickte einen charismatischen Eierkopf in eine Welt voller Kno-beleien. Kein Wunder, dass diese Serie Ende der 1980er und Anfang der 1990er zu den erfolgreichsten Europas zählte.



Dizzy-Fanseite

<http://www.yolkfolk.com>

Easter Eggs für zu Hause

Oster-Bastelei

von Marleen

Es ist mal wieder so weit: Ostern, in meiner Kindheit einer der schönsten Tage des Jahres – wie eben jeder Tag, an dem es so viel Schokolade gab, wie der Magen vertrug. Und Vorfreude ist ja bekanntlich die schönste Freude, deshalb machte die Eiersuche fast noch mehr Spaß als das Verspeisen. Aus lauter Nostalgie tat ich dieses Jahr etwas, das ich ganz, ganz lange nicht mehr gemacht hatte: Eier anmalen.

Für den bequemen Nerd



Motive, bei denen nichts schief gehen kann: Yoshi, Pac-Man, Tetris

Eierausblasen ist nicht jedermanns Sache, deshalb kann man es sich leicht machen und die Eier einfach kochen: Ein 10-Minuten-Bad in kochendem Wasser macht jedes Ei steinhart. Anschließend kann es mit bunten Farben angemalt werden. Wenn das Ei hinterher noch verzehrt werden soll, sollte man sich allerdings vorher informieren, welche Arten von Farbe unbedenklich sind.

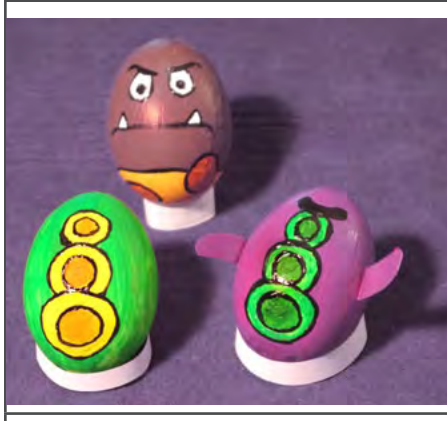
Als Motiv eignet sich alles, was schnell geht und dabei nicht zu schade zum Aufessen ist: zum Beispiel Pac-Man, Pac-Man-Geist, ein paar Tetriminos oder auch ein Yoshi-Ei.

Ein Ring aus einem einfachen Papierstreifen eignet sich als schnell gemachter Eierständer.

*Drei einfache Schritte
zur Frühstückstisch-Deko*

1. Ei kochen
2. Ei bemalen
3. Ei genießen (erst freuen, dann aufessen)

Für den begabten Nerd



Aufwendigere Dekorationen lohnen sich, wenn die Eier dauerhaft aufbewahrt werden sollen. Doch dafür müssen sie zuerst ausgepustet werden. Man piekst mit einer Nadel (oder einem Eierpiekser) an beiden Enden ein Loch in die Eierschale, etwa so groß, dass ein Zahnstocher hindurchpasst, und dann heißt es: Pusten! Und zum Abendessen gibt es ganz viel Rührei.

Die leere Eierschale ist zwar sehr zerbrechlich, aber dafür wird sie nicht schlecht. Deshalb kann man sich künstlerisch austoben und nach Herzenslust malen oder auch kleben.

Ich habe mich für meine Lieblingstentakel Purpur und Grün entschieden, und der Goomba macht sich auch sehr gut. Zum Anmalen habe ich Acrylfarben und einen Edding verwendet, und Purpur noch Ärmchen aus Pappe verpasst. Was beim Anmalen etwas nervt, ist, dass man das Ei nicht von allen Seiten gleichzeitig bemalen kann, da man es immer genau da festhalten möchte, wo die Farbe noch feucht ist. Im Bastelbedarf gibt es so eine Art Schraubzwingen-Eierständer zu kaufen; meiner Meinung nach tut es aber auch der gute alte Schaschlik-Spieß. Der Trick ist, das ausgepustete Ei mit diesem aufzuspießen. So kann man es dann auch zum Trocknen irgendwo „abstellen“ (zum Beispiel in einem Stück Oster-Hefezopf)!

Falls das kleine Kunstwerk irgendwo aufgehängt werden soll, kann man durch das Loch am „Kopf-Ende“ noch ein kurzes Stück eines Zahnstochers oder Streichholzes zwängen, um das man vorher einen Faden gebunden hat.

1. Ei anpieksen und auspusten
2. Ei aufspießen und bemalen/bekleben
3. Ei aufhängen

Meine Lieblingstentakel
und ein motivierter Goomba

Für den nachhaltigen Nerd



Zegg McKracken

Vielleicht ist Anmalen nicht so dein Ding, oder du hast Angst, das Ei zu zerquetschen. Dann kannst du aus diversen „handfesteren“ Materialien auch Verkleidungen basteln.

Ich habe mich an der beliebten Nasenbrille von Zak McKracken versucht: etwas Pappe, Klebstoff und ein paar schwarze Fussel, und kein Mensch erkennt mehr mein Ei. Und das Beste daran: man kann sein Osterei ohne Bedenken aufessen, und zwar immer wieder!

Andere Ideen: ein Ei mit Mario-Hut und Schnurrbart oder eine Pac-Man-Geister-Verkleidung aus Stoff.

*Drei einfache Schritte
zum wandelbaren Frühstücksei*

1. Verkleidung basteln
2. Ei verkleiden
3. Verkleidung wiederverwenden

Bewahrer alter Fernsehschätze

Früher war alles besser? Zumindest auf das Fernsehen kann dieser abgegriffene Spruch im Vergleich mit dem heutigen Sendeirrsinn privater und öffentlich-rechtlicher Sendeanstalten durchaus zutreffen. Alle zwei Wochen bedarf es daher einer kleinen Rückführung in die Zeiten von „Dalli Dalli“, „Beat-Club“ oder dem kleinen Drachen „Grisu“. In ihrer Internet-Sendung „Retro TV“ führen Henning Harperath und Paddy Kroetz den Zuschauer durch die „goldenen Jahre“ der Fernsehunterhaltung. Letztes Jahr wurden sie dafür sogar für den Grimme-Online-Award nominiert.

Paddy Kroetz und Henning Harperath haben schon über 50 Folgen von Retro-TV produziert.



Lotek64: Hallo ihr beiden. Schön, dass ihr Zeit für dieses Interview habt. Stellt ihr euch kurz den Lesern vor, die euch noch nicht kennen?

Paddy: Guten Tag, werter Leser. Mein Name ist Paddy Kroetz, ich bin 32 Jahre alt, 162 cm klein, wiege ca. 60 kg und moderiere zusammen mit Henning „Retro TV“. Hauptberuflich unterhalte ich seit 1999 Kinder auf Super RTL (ja, immer noch, auch wenn es ‚On Air‘ etwas weniger geworden ist in den letzten zwei Jahren). Nebenbei hab ich noch eine kleine Punkrock-Band namens „Die Coverlire“. Auf der letzten CD („Glutzen statt kleckern“) haben wir TV-Themes nachgespielt (z.B. „He-Man“, „Saber Rider“ oder „Chip & Chap“ – also irgendwie auch passend zum Retro-Thema hier).

Henning: Und ich bin Henning Harperath, Jahrgang 1970 – und nicht nur älter, sondern auch größer und deutlich schwerer als Paddy. Eigentlich habe ich Bauingenieurwesen und Architektur studiert, aber Ende der 90er Jahre habe ich dann lieber als Quereinsteiger im Online-Bereich gearbeitet. Das war ja noch die Zeit, bevor die Dot-Com-Blase geplatzt war, und man schon eingestellt wurde, wenn man nur das Wort INTERNET richtig buchstabieren konnte.

Lotek64: Seit März 2009 moderiert ihr das Internetmagazin „Retro TV“. Dort stellt ihr alte Fernsehsendungen der 60er bis 80er Jahre vor. Wie entstand die Idee, so ein Thema audiovisuell zu präsentieren und auch die anderen Homepages wie z.B. Wunschliste.de zu gründen? Und Paddy, wie kamst du überhaupt zu dem Format? Du bist ja im Vergleich zu den bei euch vorgestellten Serien noch relativ jung.

Henning: Für unsere anderen Internetseiten haben wir schon seit mehreren Jahren eine große Sammlung alter Fernsehzeitschriften von den 50er Jahren bis heute, die uns als gute Quelle dient, wenn wir Ausstrahlungstermine bestimmter Sendungen recherchieren. Es ist immer eine Freude, in den alten Heften zu stöbern und damit eine kleine Zeitreise zu unternehmen. Ich kenne Paddy schon seit 1999 und wenn er mich besucht hat, musste er jedes Mal in den alten Hörzu-Heften blättern – dazu habe ich ihm dann noch die eine oder andere Hintergrundinfo erzählt. Daraus ist dann letztendlich die Idee entstanden, das auch einem breiteren Publikum anzubieten.

Paddy: Ich habe das „Retro-Gen“ tatsächlich auch in mir. 1999 hab ich mir z.B. die „Masters of the Universe“-Figuren bei eBay ersteigert, die ich als Kind nicht hatte (wie „Mer-Man“ oder „Stratos“). Henning hatte die Idee zu „Retro TV“ schon etwas länger und hat netterweise direkt an mich gedacht, als es an die Umsetzung ging. Acht Jahre Altersunterschied sind ja jetzt nicht die Welt, aber tatsächlich bin ich bei „Retro TV“ so was wie der Vertreter einer ‚etwas‘ jüngeren Generation.

Lotek64: Wie viel Vorbereitungszeit steckt hinter so einer Folge von Retro-TV? Wenn ihr beide da sitzt und locker-flockig über die verschiedenen Sendungen sinniert, sieht das immer wie aus dem Ärmel geschüttelt aus. Aber ich kann mir gut vorstellen, dass da doch einiges an Aufwand dahintersteckt, oder?

Paddy: So isses. Wir teilen die Sendungen auf und jeder recherchiert dann seine Themen. Pro Thema gehen dann schon so zwei oder

noch mehr Stunden drauf. Interessant sind auch die Quellen. Wir haben z.B. herausgefunden, dass der Anteil an klaren Falschinformationen bei Wikipedia nicht gerade gering ist. Henning: Von der Sendungsplanung bis zur fertigen Folge auf der Internetseite sind es auf jeden Fall mehrere Tage Arbeit – der Dreh selbst ist in wenigen Stunden erledigt, aber die Arbeit davor und danach ist schon immens.

Lotek64: „Retro-TV“ ist ja nur ein kleiner Bestandteil eines großen „Imperiums“ von dir, Henning. Da gibt es ja die schon angesprochene Wunschliste, dann haben wir noch eine TV-Kult-Seite sowie verschiedene Foren und Datenbanken mit – stimmt das? – Infos und weiterführenden Links über unglaubliche 17.000 Serien. Solch ein großes Netzwerk ist in dieser Form wohl auch ziemlich einzigartig. Gibt es da mittlerweile eine Zusammenarbeit mit den Sendern? Gerade die Öffentlich-Rechtlichen haben ja extrem große Archive.

Henning: Fernsehserien.de sollte auf jeden Fall noch dazugenannt werden, denn neben Wunschliste ist das unsere reichweitenstärkste Seite. Dass sich aus drei einzelnen Hobby-Projekten, die vor elf Jahren unabhängig voneinander gestartet sind, einmal so etwas entwickeln würde, hat damals niemand von uns gedacht. Wir haben aber schon früh unsere Kräfte gebündelt und so ist im Laufe der Zeit diese große Datenbank zu Fernsehserien entstanden. Unser Ziel ist es, irgendwann wirklich alle Serien erfasst zu haben, die jemals in Deutschland gelaufen sind – und seien sie noch so alt und obskur. Die monatlichen Abstimmungsergebnisse von Wunschliste.de

lassen wir den Programmredaktionen zukommen. Interessant ist, dass einige Sender gar nicht erfreut darüber sind und unsere E-Mails sogar als belästigend abgewiesen haben. Den Wert dieser kostenlosen Meinungsumfragen haben sie entweder nicht erkannt oder zumindest nicht wertgeschätzt. Auch wenn unsere Abstimmungsergebnisse nicht repräsentativ sind, so zeigen sie in dem Umfang doch Tendenzen, die für eine erfolgreiche Programmplanung durchaus sinnvoll eingesetzt werden könnten. Besonders viel Feedback bekommen wir letztlich nicht von den Sendern, allerdings verweisen die Programmredaktionen bei manchen Fragen, die sie erreichen, schon mal auf uns – wir werden von den Sendern also schon auch als eine gewisse Institution wahrgenommen. Und auch wenn sich die Sender nicht um eine Zusammenarbeit bemühen, so sind unsere Statistiken auf jeden Fall von DVD-Labels sehr gefragt, wenn es um die Einschätzung von Erfolgsaussichten geplanter Serienveröffentlichungen auf DVD geht. Wir können also mit Stolz sagen, dass es die eine oder andere Serie ohne unsere Unterstützung sicherlich nicht auf DVD gäbe. Insofern haben wir auf jeden Fall schon Einfluss auf die Programmgestaltung nehmen können – zumindest auf die der DVD-Labels.

Lotek64: Wie findet ihr eigentlich das Fernsehprogramm der letzten Jahre mit all seinen Reality-Formaten und Sparprogrammen? Ist euch das Fernsehen heute auch ein wenig zu konservativ geworden, wie ich das empfinde? Wenn man bedenkt, was man früher alles an unterschiedlichen Formaten ausprobiert und durchgezogen hat, dann ist es doch erschreckend, wie sich heute alles dem Quotendiktat unterwirft. Wie seht ihr das Medium heutzutage und würdet ihr den klassischen Fernsehformaten noch eine Zukunftsperspektive geben?

Paddy: Also, die ganze Entwicklung hat bei mir tatsächlich dafür gesorgt, dass ich seit ca. drei Jahren absolut gar kein (!) Fernsehen mehr schaue. Die Sendungen, Dokus, Filme und Serien, die mich interessieren, schaue ich auf DVD oder im Internet. „On demand“ ist meiner Meinung nach die Zukunft. Der gesellschaftliche Leistungsdruck wird immer größer und die Menschen werden sich nicht mehr lange dem Uhrzeit-Diktat der Fernsehsender unterwerfen. Man liest ja oft vom „Unterschichten-Fernsehen“. So traurig das klingt, aber ganz aus der Luft gegriffen ist das nicht: Das Programm wird immer mehr den Menschen angepasst, die es tatsächlich noch exzessiv und fast ohne Einschränkung direkt nutzen. Bei den Sendern selbst wächst ebenfalls der Druck. Herzblut, eine für mich ganz entscheidende Qualitätskomponente und mein Antriebsmotor, solange ich denken kann, ist so gut wie ausgestorben. Jeder hat Angst um seinen Arbeitsplatz und niemand traut sich, vielleicht auch mal verrückte, neue und innovative Formate durchzudrücken,

die nicht schon seit vielen Jahren erfolgreich in einem anderen Land laufen. Mit meiner „Ready, Paddy, Show!“ musste ich 2006/2007 selbst diese schmerzliche Erfahrung machen (da tröstet die Grimme-Preis-Nominierung nur wenig).

Henning: Es gibt bei dem heutigen unüberschaubaren Programmangebot zum Glück auch immer noch einige Fernseh-Perlen, aber die gehen in dem ganzen restlichen Müll praktisch unter. Es ist schlimm, dass diese billig produzierten Reality-Formate auch noch so erfolgreich sind – damit ist ein Ende ja nicht in Sicht. Aber umso wichtiger sehe ich die Rolle der öffentlich-rechtlichen Sender, die sich dem Quotendruck ja eigentlich nicht zu unterwerfen bräuchten und praktisch den Auftrag haben, Qualitätsfernsehen zu zeigen. Sie könnten dabei aber natürlich gerne experimentierfreudiger sein.

Ich denke, dass das klassische Fernsehen noch lange Zeit das Leitmedium sein wird, denn es liegt in der Natur des Menschen, sich gerne berieseln zu lassen – und das Fernsehen

weggeweht sind? Sehr schön, dass dies bei dir so geklappt hat. Ich hatte als Kind ebenfalls Probleme mit dem Stottern. Wenn ich mir aber vorstelle, dass mich damals eine Kamera gefilmt hätte, ich hätte wohl gar kein Wort mehr rausgebracht.

Paddy: Das ist in der Tat ein Phänomen, was ich mir selbst nicht erklären kann, und das ich erst mit ca. 15 Jahren entdeckt habe. Dass das Stottern vor der Kamera ‚weg‘ ist, stimmt so leider nicht, aber es ist erheblich besser. Zumindest bei ‚normalen‘ Moderationen, aber ironischerweise fällt es mir bei „Retro TV“ sehr, sehr schwer und ich bin im Grunde oft total unzufrieden mit meiner Stammelerei. Der Knackpunkt ist der: „Retro TV“ ist keine wirkliche Moderation, sondern geht eher in Richtung ‚normale Plauderei‘ und genau damit hab ich zu kämpfen. Wenn man singt, kann man nicht stottern, und richtige Moderation ist immer etwas Over-Acting und kommt dem Singen sehr nah. Da liegt der Unterschied. Als Kind war ich fast ununterbrochen in logopädischer Behandlung. Zu tun hat das Ganze viel mit dem Zwerchfell und der Atmung, aber das

Wettbewerb

Die Retro-TV-Stories

Erzählt uns, was euch mit dem Fernsehen von früher verbindet. Dies kann eine witzige und skurrile Begebenheit aus eurer Kindheit sein, genauso gut aber auch eine spannungsgeladene Kurzgeschichte oder ein mitreißendes Gedicht. Oder aber ihr seid Kinder der Gegenwart und habt dennoch euer Herz an eine der Serien von Damals verloren. Egal, wie alt ihr seid, es zählt das Wort.

Die gelungensten Beiträge drucken wir in der nächsten Lotek ab und zusammen mit Retro TV verlosen wir aus allen Einsendungen drei Fernsehklassiker-DVD-Boxen. Ihr habt die Wahl zwischen der Krimibox mit Hits wie „Derrick“ oder „Ein Fall für Zwei“, der Serienbox mit einzelnen Folgen aus der „Schwarzwaldklinik“ oder aus „Die Drombuschs“ und der Kidsbox mit Kindersendungen wie „Rappelkiste“, „1,2 oder 3“ und „Bettkantens Geschichten“.

Vergesst bei eurer Einsendung nicht anzugeben, welche der drei Boxen ihr gewinnen wollt! Einsendeschluss ist Samstag, der 30. Mai 2011. Schickt eure Storys an axel@lotek64.com – Betreff: Retro TV!

Viel Glück!

liefert einem Anspruchsloses auf dem Silbertablett. Das Internet bietet viel mehr Möglichkeiten, aber dafür muss man auch selbst aktiv werden. Trotzdem werden sich Fernsehen und Internet auch meiner Meinung nach immer weiter annähern.

Lotek64: Wie man in der Wikipedia lesen kann, hast du ja durchaus Probleme mit dem freien Sprechen und stotterst, Paddy. Wann hast du gemerkt, dass diese Sprachprobleme vor der Kamera wie

weiter auszuführen, würde hier den Rahmen sprengen (und das würde ich aus Rücksicht auf meine empfindlichen Ohren lieber vermeiden); -)

Lotek64: Wie man bei den verschiedenen Sendungen an euren Shirts erkennen kann, seid ihr auch große Fans von alten Computern und Retro-Spielen. Wann waren eure ersten Berührungen mit Computern und Spielen? Und wie wurde eure Leidenschaft dafür entfacht?

Paddy: Ich habe zu Weihnachten 1988 einen Amiga 500 bekommen (noch ohne 1MB-Speichererweiterung). Genauer gesagt nur den Monitor und das „Erste Schritte“-Buch. Angekommen ist der Rechner wegen Lieferengpässen erst im Januar. „Buggy Boy“, „Pinball Wizard“ oder „Mouse Trap“ waren meine ersten Spiele. Auch heute besitze ich mehrere USB-Competition-Pros und interessiere mich bereits seit 1997 (!) für die Emulations-Szene im Netz. Ich schmeiße oft den WinUAE an und zocke eine Runde „Kick Off 2“ oder „Giana Sisters“. Herrlich! Fast alle meine Handy-Klingeltöne sind irgendwelche Spiele-Melodien, die ich vor Jahren per Emulator mitgeschnitten habe (z.B. liebe ich das Theme von „Xenon 2“ oder „Blood Money“).

Henning: Meine ersten Computer-Erfahrungen habe ich Anfang 1983/84 mit dem Atari 800-XL gemacht, bin aber sehr schnell auf den C64 umgestiegen, dem ich dann einen Großteil meiner Jugend geopfert habe. Als 1986 der Amiga 1000 in Deutschland erhältlich war, habe ich mir mit meinen zusammengekratzten Ersparnissen sofort einen bestellt und tagelang „Marble Madness“ gespielt. Aber während ich den C64 und seine Register ganz gut beherrschte, habe ich den Sprung in die Maschinensprache der 16-Bit-Welt nie geschafft. Letztendlich habe ich den Amiga hauptsächlich dafür genutzt, um für den C64 zu programmieren. Neben der höheren Auflösung (mit sagenhaften 80 Zeichen pro Zeile) profitierte ich so von einer externen Programmierumgebung, die nicht nach jedem Programmtest neu geladen werden musste.

Lotek64: Henning, du warst damals ja auch ein wenig in der C64-Demo-Szene aktiv. Kannst du unseren Lesern etwas aus dieser Zeit erzählen? Was für Sachen hast du genau geschrieben? Wurden ein paar deiner Kreationen bekannter?

Henning: Ich war nur ein kleines Licht und relativ unbekannt in der Szene. Mir ging es meistens um die Realisierung grafischer Effekte, die dann aber meistens wohl doch nicht so spektakulär waren, wie ich damals dachte. Immerhin habe ich ein Intro von mir in einer C64-Intro-Collection wiederentdeckt – so schlecht kann es dann wohl doch nicht gewesen sein ;) Ein kleines Tool, das ich mal programmiert habe, um Scrolltexte einfach zu editieren, ist mir mal auf einem der legendären monatlichen Venlo-Meetings im Einsatz begegnet. Es wurde also tatsächlich von anderen benutzt, das machte mich schon ein bisschen stolz.

Eine sehr witzige Anekdote aus der Zeit kann ich noch erzählen: Im Dezember 1988 gab es in der WDR-Computersendung „Highscore“ eine Diskussionsrunde zum Thema Cracker vs. Softwareindustrie. Teilnehmer waren der berühmt-berüchtigte Anwalt Gravenreuth als Vertreter der Spielehersteller und MWS von RADWAR. Das Publikum im Studio bestand zu einem Großteil aus der Cracker-Elite

Deutschlands (wenn nicht gar Europas – keine Ahnung, wie ich da mit reingerutscht bin), weil im Anschluss an die Sendung alle auf die RADWAR-Party-II gehen wollten. Es ist im Nachhinein höchst ironisch, dass der einzige rechtskräftig zu einer Haftstrafe Verurteilte im Studio keiner der Cracker, sondern eben besagter Anwalt Günter Freiherr von Gravenreuth war (wenn auch erst viel später).

Lotek64: In Folge 41 habt ihr eine alte Sporttronic-Konsole aus den 70er Jahren gezeigt. Im Internet habe ich dazu ja nun überhaupt nichts gefunden. Könnt ihr mehr über dieses Schätzchen berichten? Was gab es für Spiele, die in dieser Konsole bestimmt gespeichert waren? Oder wurden sie durch ein externes Speichermedium gestartet?

Henning: Das ist wirklich eine ganz einfache Spielkonsole mit sechs fest eingebauten Spielvarianten von Pong bzw. „Tele-Tennis“, wie es damals in Deutschland genannt wurde. Witzigerweise machen diese total reduzierten Spiele auch heute noch Spaß – allerdings nur ein paar Minuten, dann wird's doch schnell langweilig.

Lotek64: Interessiert ihr euch auch für moderne Spiele oder ist das Interesse mit der Zeit ein wenig abgeflacht?

Paddy: Ich finde die Wii-Konsole vom Ansatz her sehr gut. Ballereien z.B. auf der PS3 sind überhaupt nicht mein Ding. Was Gaming angeht, so bin ich total retro: Die Zeit wird ja ohnehin immer knapper und da zocke ich lieber Games, die ich kenne, habe Spaß und schwelge dabei noch in Erinnerungen.

Henning: Dieses Jahr möchte ich mir einen Blu-Ray-Player zulegen und liebäugle daher mit einer PS3. Wobei ich sagen muss, dass ich grafisch gar nicht anspruchsvoll bin und hauptsächlich immer die gleichen drei, vier alten Games spiele: „Master of Orion II“ (1996), „Sid Meier's Alpha Centauri“ (1999) und „Diablo II“ (2000). Hauptargument für die PS3 ist für mich allerdings, dass ich so mit einem alten Studienfreund online „Worms“ spielen kann. Einfach toll, dass es dieses Spiel (ursprünglich von 1995!) auch für aktuelle Konsolen gibt. Aber genauso wie Paddy habe auch ich nur wenig freie Zeit – und zum Spielen komme ich deshalb leider nur noch selten.

Lotek64: Vielen Dank für dieses interessante Interview.

Das Gespräch führte Axel Meßfinger.



Retro TV

www.retro-tv.de



Hallo! Das Heft ist wie üblich sehr gut gelungen. Der Anteil an Musikbeiträgen war für meinen Geschmack etwas zu hoch, aber schlussendlich ist das Heft ja umfangreich und es gibt sicher für jeden genug interessante Artikel (...). Der Beitrag über Arcaderacer hat mich besonders interessiert, weil das eines meiner Lieblingsgenres ist. Natürlich haben einige wichtige Beispiele gefehlt, das lässt sich bei einer begrenzten Seitenzahl nicht vermeiden. Leider haben sich da auch einige Fehler eingeschlichen:

- Der klassische Atari-Automat heißt „Gran Trak 10“ und nicht, wie im Text behauptet, „Game Trak 10“.
- Im Film „Death Race 2000“ spielte Stallone zwar mit, aber nicht in der Hauptrolle – das war David Carradine.
- „Super Hang On“ kam schon 1987 heraus, nicht 1992.
- Es wird im Text erwähnt, dass „Hang On“ und „Super Hang On“ durch Kippen des Motorrads gesteuert werden. Leider habe ich selber nur an der „Billigversion“ (aufrechtes Gehäuse ohne Hydraulik) gespielt, die steuerte man auf jeden Fall ganz normal mit einem Motorradlenker. Ich denke, das ist in den Deluxe-Versionen nicht anders.
- „Jumbo Safari!“ heißt korrekt „Jambo! Safari“.

Im Großen und Ganzen hat mir das Heft aber, wie gesagt, sehr gut gefallen, und ich hoffe doch, dass es nicht das letzte sein wird.

Viele Grüße (...) Andreas Millinger

Autor Nik Ghalustians antwortet:

Hallo! Der klassische Atari-Automat „Gran Trak 10“ wurde wohl in der Endredaktion versehentlich umbenannt, auch „Jambo! Safari“ war ursprünglich korrekt geschrieben. David Carradine war ein Fehler von mir, ich kenne den Film auch nicht. Super Hang On kam tatsächlich schon im Jahr 1987 in die Spielhallen. Der Fehler entstand durch eine Datenübernahme der wohl besten

Informationsseite in Sachen Arcade im Internet (www.klov.com). Dort war bis vor kurzem 1992 als Erscheinungsjahr eingetragen, inzwischen wurde der Eintrag korrigiert. Das „Kippfeature“ hingegen beruht nicht auf einer Einbildung, sondern ist tatsächlich wesentliches Unterscheidungskriterium zwischen der normalen Standversion und der Deluxeversion des Automaten. Das Spiel wird dadurch wesentlich schwerer, da Richtungsänderungen viel mehr Zeit beanspruchen und man kaum



in der Lage ist, durch Gewichtsverlagerungen fein abgestufte Lenkmanöver auszuführen. Vor allem kleine Kinder haben so ihre Schwierigkeiten das schwere Motorradmodell umzuwuchten.

Die Deluxe-Version von Super Hang On



Übrigens gibt es noch zwei weitere Fehler im Artikel: Bei einem Bildtext wurde aus „Race X“ versehentlich „Rally X“, und ein Foto zeigt nicht wie angegeben die Deluxe-Version von WGP. Von dieser speziellen „Duftcabversion“ ist kein Foto zu finden. Seltsamerweise findet sich im WWW nicht der kleinste Hinweis auf dieses Feature, siehe die offiziellen Flyer (Japan und USA), auch in diversen Arcadeforen kennt kein Mensch dieses Cab. Ich habe aber selber das Cab als Teil einer Automatenkonkursmasse an einen Sammler verkauft und kann mich sogar noch an die speziellen Abschirmungssäulen und die Hinweistafeln mit japanischen Schriftzeichen erinnern. Leider habe ich keine Fotos mehr davon.

Eines der noch ungeklärten Arcaderätsel stellt allerdings die spezielle Track-and-Field-Arcadeversion mit Laufband dar. Da könnte es sein, dass mir meine Erinnerung einen Streich spielt. Bis jetzt konnte ich niemanden finden, der die Existenz dieses Cabs bestätigen kann. Unter Umständen handelt es sich dabei um einen Umbau eines Spielhallenbesitzers im Wiener Prater, der sonst nirgendwo zur Anwendung kam. Ich darf hier ja auch auf so manche Wiener Arcade-ROM-Version hinweisen. Auf Grund einer besonderen Steuergesetzgebung in Wien bezahlte man das Doppelte an Abgaben, wenn bei einem Videospiel Punkte gezählt wurden. Deshalb programmierten einige findige Aufsteller die Spiele um, die in diesen modifizierten Versionen keine Punkte mehr am Bildschirm anzeigen. Ich habe bei einigen Aufstellern Dutzende solcher Roms in Schubladen gefunden und bei der „World of Games“-Ausstellung hatten wir selber so eine Galagaplatine im Einsatz. Bei einem Shooter ist eine solche Regelung besonders geistreich! Nun aber genug der fidelen Arcadegeschichten.



Retrobörse an der TU Wien

Die „Retrobörse für klassische Videospiele“ an der TU Wien fand im Dezember 2010 bereits zum zweiten Mal statt, ein gutes Zeichen dafür, dass es sich lohnt.

Von Karl Boyer

Ich war schon beim ersten Mal mit dabei, deshalb war die Vorfreude auf diesmal natürlich enorm! Eine halbe Stunde vor Einlass um zehn Uhr am 4. Dezember fanden sich bereits die ersten „Videospieler“ im Erdgeschoss der TU ein. Bei einem Becher Automatenkaffee fachsimplelte man fröhlich über verschiedenste Konsolen und Spiele. Kurz vor zehn dann nahm dann das Gedränge vor der noch verschlossenen Tür zu. Da diese aus Glas bestand, konnten die Wartenden schon einmal alle „Schätze“ aus der Entfernung begutachten.

Zwei Minuten nach zehn ergoss sich das Heer der Besucher wie ein Schwall in den Saal, natürlich nicht, ohne vorher Eintritt bezahlt zu haben. Uns wurde von den Händlern allerlei feilgeboten, manches sehr verlockend, manches auch weniger interessant. Ein Final-Fantasy-Spiel für die Playstation 1 ohne die erste CD. Dies ist, glaube ich, für echte Final-Fantasy-Fans richtig spannend! Verschiedenste Spiele und Konsolen wurden unter die Leute gebracht. Es gab vom Coleovision über den Atari, NES, Master System, Mega Drive bis hin zu selbstgebauten Automaten und Flippfern fast alles, was das Sammlerherz erfreut. Sogar einen Stand mit Brettspielen habe ich gesehen. Zwei betriebsbereite VC-20 und einen ebensolchen C128 konnte ich auch erspähen. Ich hoffe, diese Geräte haben einen neuen Besitzer gefunden.

Ein paar der Verkäufer hatten Konsolen an Fernseher angeschlossen, bereit zum Losspielen, wovon auch sehr viele, besonders jüngere Leute fleißig Gebrauch machten. Natürlich gab es alle Angebote in unterschiedlicher Qualität und zu unterschiedlichen Preisen.

Und da wären wir schon bei der Kritik. Einige der Händler boten ihre Spiele meiner Meinung nach zu eher überhöhten Preisen an. Natürlich möchte ich niemandem verbieten, ein gutes Spiel auch zu einem guten Preis zu verkaufen. Jedoch glaube ich, dass die dort an einigen Ständen verlangten Summen einen Otto-Normal-Sammler eher abschrecken. Ich weiß außerdem, dass manche Händler ihre Spiele für PS 1 um einen oder zwei Euro ganz billig einkaufen und sie dann um freche 50 Euro weiterverkaufen.

Ein weiterer Kritikpunkt waren die ebenfalls teilweise überhöhten Preisvorstellungen beim Angebot von Playstation-2-, X-Box-, X-360- und Wii-Spielen. Wer will denn wohl

für „Battle for the Pacific“ für die PS2 zwanzig Euro hinblättern? Außerdem denke ich, dass zu einer „Retrobörse für klassische Videospiele“ die genannten Konsolen und ihre Spiele nicht wirklich dazupassen. Aber jeder muss letztlich für sich selbst entscheiden, welches Angebot er nun wahrnimmt.

Um 12 Uhr hatte ich alles durchgewühlt. Das Spieleangebot bei den Mega-Drive- und NES-Spielen bestand größtenteils aus für mich uninteressanten 08/15-Spielen. Nur ganz sporadisch entdeckte ich echte Perlen, z.B. Gunstar Heroes. Schade, aber das Spiel besitze ich schon. So ging ich heuer leider ohne einen einzigen „Fund“ wieder nach Hause. Freuen wir uns einfach mal auf die nächste Retrobörse, sie ist und bleibt ein Paradies für die Spiele-Krämerseele!



Der Autor: Karl Boyer, Jahrgang 1978, meine ersten Kontakte mit Videospielen so um 1987/1988 bei einem Freund mit Phönix auf dem Atari 2600 und Elevator Action (C64). 1990 dann zu Weihnachten ein NES Super Set bekommen, ein paar Monate später zu Ostern einen neuen C64. Begann ein bisserl zu programmieren, aber alles waren nur halb fertige Textadventures. Ein Jahr darauf Game Boy. Ein weiteres Dreivierteljahr später zum Geburtstag ein Amiga 500. Zwei Jahre danach ein Mega Drive. Noch ein Jahr darauf eine Playstation, da mein Amiga 500 kaputt ging. Dann ungefähr zwei Jahre Pause von Computern und Videospielen. 1999 durch Zufall eine Jugendzeitschrift gelesen, wo ein Bericht über C64-Emulatoren im Internet stand. Danach ging es wieder los, seitdem sammle ich alles von C64, Amiga, NES und Mega Drive. SNES habe ich mir zwischenzeitlich auch zugelegt, obwohl ich da die Sammlung bis auf ein paar sehr gute Spiele wieder aufgelöst habe. Playstation 2 besitze ich auch aber nur wegen der Retro-Sammlungen und der PS-1-Spiele. Meine Lieblingsspiele sind unter anderem Thunderforce IV, Turrican 1 bis 3, Superfrog, Super Mario All Stars, Arkanoid, Gargoyles Quest, Probotector und Raiden Project. Kontakt: ilovecommadore@sms.at



Hier spielt die Chipmusik

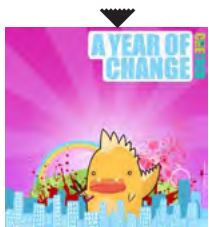
Welche aktuellen Releases lohnen den Download?
Steffen Große Coosmann nimmt euch die Suche nach guten Tunes ab!

Chetreo – A Year Of Change

(Chip/Electronica) Von der allerersten Sekunde an hatte Chetreo mich mit seiner Stimme in seinem Bann. Dazu handelt der erste Song „The Boy Without A Fairy“ auch noch von Links Abenteuer in Hyrule. 100.000 Bonuspunkte dafür! Ein paar Wermutstropfen gibt es dennoch: Die schwurbeligen Breakbeats und die Gameboy-Klänge vermischen sich manchmal zu einem fast unverständlichen Matsch und der Autotune-Effekt auf Chetreos Stimme ist oft etwas zu großzügig eingesetzt. Ich erwische mich aber regelmäßig dabei, dass ich lauthals mitsinge. Dieses Album macht einfach Spaß!

Infos

Download: chetreo.bandcamp.com



khades – Tracker Terror

(Fakebit) Das Genre Fakebit war mir bis Herbst 2010 selbst noch unbekannt. Es beschreibt Musik, die zwar nach nativer Chipmusik klingt, aber nicht auf einer klassischen Plattform produziert wurde. Das tut den sechs Tracks auf „Tracker Terror“ aber keinen Abbruch. Es gibt funky Beats mit vielen rauschenden Percussions und jazzige Melodien. Das Album klingt allerdings sehr gemischt, einzelne Teil hören sich an wie ein NES, andere dann wieder wie ein C64. Von der Fülle der Arrangements würde ich aber spontan auf vierspürige MODs tippen, die aber nicht zwingend auf einem Amiga entstanden sein müssen. Musikalisch wird hier jedenfalls ebenso viel geboten wie auf einem „Realbit“-Album!

Infos

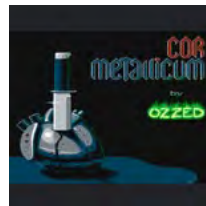
Download: www.jamendo.com/de/album/77527

Chipocrite – Hit and Run (CNB Special Edition)

(Chip/Drum'n'Bass) Als das Album beim ersten Hördurchgang begann, war ich noch skeptisch. Für meinen Geschmack war es zu krachig und ich schaute schon mit Argwohn auf die verbleibende Spielzeit. So schmirgelte der erste Song noch durch die Boxen, zwar weit aus melodischer als man aus dem Intro des Openers „Positron“ schließen konnte, aber meine Skepsis war noch nicht ganz verflogen. Dann Song Numero 2 namens „I Quit“. Geniale Melodien, fette Drum'n'Bass-Beats aus dem Gameboy und sehr viel Energie flogen mir um die Ohren. Jetzt hatte Chipocrite gegen meine Skepsis gewonnen. Das Album bleibt im Verlauf auch recht noisy, keine Frage, allerdings hauen die schönen Melodien das wieder heraus.

Infos

Download: cheesenbeer.bandcamp.com/album/hit-and-run-cnb-special-edition



Ozzed – Cor Metallicum

(Chip) Es freut mich immer, wenn ich mal wieder etwas von einem Artist höre, von dem es lange kein Lebenszeichen gab. Besonders gefreut habe ich mich über den Release des neuen Ozzed Albums. Wem der Vorgänger „8-Bit Empire“ gefallen hat, der wird voll auf seine Kosten kommen. Auf „Cor Metallicum“ gibt es schnelle NES-Sounds, die inzwischen sogar noch mehr in Richtung klassischer VGM gehen. Hier herrscht Downloadpflicht!

Infos

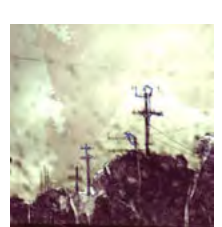
Download: www.ozzed.net
 alternativ: www.jamendo.com/de/album/81503

irq7 – It's not me EP

(Chip) Mein Problem mit Remix-Alben ist meist, dass ich die Originale nicht kenne und mir daher kein sehr gutes Bild machen kann. Wie hat es mich gefreut, dass es bei diesem Album von irq7 anders ist. Einen Großteil der Songs, die im Original vom Amiga und C64 kommen, kannte ich tatsächlich bereits vorher, da ich eine riesige Sammlung an Musik-Modulen in allen möglichen Formaten habe. Gerade beim Sound profitieren die Remixe, denn die verwendeten Plattformen Gameboy und C64 unterscheiden sich natürlich stark vom Amiga-MOD-Sound. Wenn möglich, hört euch auch die Originale an, die es in Modulsammlungen (z. B. „A Load of Chip“ von Philip Linde) und der HVSC gibt.

Infos

Download: irq7.blogspot.com



little-scale – I Am Still Breathing

(Chip/Elektro/Ambient) Diese EP ist ein regelrechter Zwitter. Neben wunderbaren Ambient-Stücken („Monoculture“) gibt es auch tolle breakige Beats. Sehr beruhigend ist das Rauschen, das im Hintergrund lungert. Es klingt fast wie ein großes Meer, das neben little-scales Studio vor sich hinwagt. Dabei ist es ein simples White-Noise, wie es fast jede alte Videospielekonsole erzeugen kann. Auch wenn die Tracks ineinander übergehen und so alles wie ein einziger großer Song wirkt, ist das Werk mit seinen knappen 20 Minuten leider etwas kurz geraten. Aber wer sich nicht in den ersten zehn Sekunden in diese EP verliebt, sollte es auf jeden Fall mit einem zweiten Durchlauf versuchen.

Infos

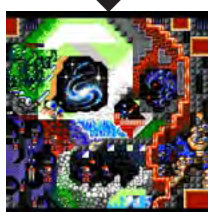
Download: www.iimusic.net

Phlogiston – Geif

(Chip-Funk) „Geif“ ist weder ein Album noch ein einzelner Song. Am ehesten könnte man diesen Release als Resteverwertung kürzerer Demos bezeichnen, die Phlogiston über die Jahre angesammelt und zu einem über 20-minütigen Mix zusammengeschraubt hat. Oft hatte ich mich allerdings auf einen Tune gerade schön eingegroovt, da wurde schon zum nächsten übergeblendet. Auch ist es nur schwer möglich, besonders gute Songs wieder und wieder zu hören, da man diese in dem Wust so schnell gar nicht finden kann. „Geif“ ist zwar ein guter Release. Viele einzelne kurze Songs statt eines Mixes hätten mir aber besser gefallen. Erwähnenswert ist noch das Cover-Artwork, das auf den ersten Blick einen Totenschädel darstellt. Schaut man sich das Bild im Detail an, erkennt man, dass es aus einzelnen Elementen aus vermutlich erfundenen 8- und 16-Bit-Spielen zusammengesetzt ist.

Infos

Download: www.iimusic.net



remedmatika – ekspresimental EP

(Chip) Ich schreibe oft Reviews, die in der Zeit bis Redaktionsschluss in die Ansonsten-Kategorie verschoben werden. Bei diesem Album war ich mir überhaupt nicht sicher, wie ich es behandeln sollte. Vielleicht habe ich mich auch davor gefürchtet, dass ich mit meinem Review dem Album nicht gerecht werde. Kurzform? Schöne Melodien, schnelle und knackige Beats, alles zu 100% aus dem Gameboy und aus der sehr produktiven indonesischen Chip-Szene! Super, bitte bald mehr davon!!!

Infos

Download: www.ekspresimental-rmk.tk/

Toshinori Murashima – The Chip Of Summer

(Electronica/Chip) Mein Bruder sagt über die Japaner, sie seien „irgendwie anders gepolt“. Es ist aber wirklich ein wahres Wunder, wie man nach einem Arbeitstag, der den Löwenanteil der zur Verfügung stehenden Zeit in Anspruch nimmt, noch Zeit für Videospiele oder wie Toshinori Murashima für Musik haben kann. „The Chip Of Summer“ ist ein herrlich verträumtes Album, das sein Hauptaugenmerk auf langsame, funkige Elektrobeats legt und die Sounds vom Gameboy nur als Ergänzung zu den sonst sehr kantigen Synths

nutzt. Das Album gibt es in zwei verschiedenen Versionen. Die kostenlose Variante gibt es über die Plattform Jamendo. Die kostenpflichtige Version des Albums in besserer Klangqualität kann man über Toshinori Murashimas Bandcamp-Seite herunterladen. Dort kostet es 10,00\$, die ich für dieses Album aber nicht unbedingt bezahlen würde.

Infos

Download: www.jamendo.com/de/album/78023
Kauf: toshinorimurashima.bandcamp.com/album/the-chip-of-summer



seal of quality – fate patterns

(Elektro/Chip/Rock) „Los, wir verprügeln mein Schlagzeug, ich bekomme zu Weihnachten eh ein neues. Bring du dein NES und deinen Gameboy mit, das Ganze nehmen wir auf und laden es ins Internet!“ Zumindest klingt so das Intro von „the heroes and villains suite“ dem Opener auf dem neuen Album des 8Bit-Rockers seal of quality. Mit dem Hall klingt das Album, als sei in einem alten, schmutzigen Probenraum aufgenommen worden. Egal, ob als Rhythmus-Element oder als Ergänzung für die Melodie, die Gitarren auf diesem Album gefallen mir richtig gut. Neben vielen Songs mit Vocals gibt es auch einige instrumentale Stücke, die mich positiv überrascht haben. Die physische Version des Albums, die auf 100 Stück limitiert ist, kann über die soq-Homepage bestellt werden und kostet 8,00\$. Der Download ist, wie gehabt, kostenlos.

Infos

Download/Kauf: www.seal-of-quality.net

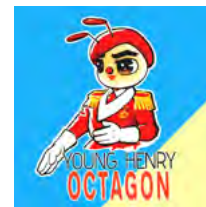
Starpilot – Internastellar

(Gameboy Techno) Ich bin hin und her gerissen. Vom handwerklichen Standpunkt her ist Starpilots neuestes Werk sehr genial. Solche Texturen und Strukturen aus dem Gameboy hört man wirklich selten. Gerade anfangs ist das Album aber so disharmonisch, dass ich es bereits nach dem zweiten Track fast wieder gelöscht hätte. Es wäre ein Fehler gewesen, denn im weiteren Verlauf wird das Album sehr tanzbar und melodisch. Viele Stellen erinnern mich sogar an tatsächliche Spielmusik vom Gameboy. Dann gibt es allerdings wieder Momente, die so schief klingen, dass es mir die Fußnägel hochklappt. Zan-zan-zawa-veia

ist ja schon schräg, verliert dabei aber nie die Harmonie. Starpilot schafft diese Gratwanderung leider nicht immer. Doch allein für die guten Songstrukturen und sehr guten melodischen Parts sollte man dem Album eine Chance geben.

Infos

Download: starpilot.bandcamp.com



Young Henry – Octagon

(Electronica/Chip) Ich gebe offen zu, Mitte Februar war ich auf einem kleinen Nippontrip. Nicht, dass ich das Land der aufgehenden Sonne besucht hätte, plötzlich überkam mich aber die Lust nach japanischer Elektromusik. Meine Lust konnte dieses Album schon nach den ersten beiden Songs befriedigen. Harte, schnelle Beats, Chipklänge im Hintergrund, sowie abgedrehte japanische Gesänge und Voicesamples, gepaart mit sehr viel Hall machen Octagon zu einem Klangerlebnis! Nicht verpassen!

Infos

Download: younghenry.bandcamp.com



Psilodump – Metronomnomnom

(Chip/Tekno/IDM) Psilodumps eigentlicher Sound ist eine Mischung aus sich langsam entwickelndem Ambient-Trance mit vielen Spielereien. Was kommt aber heraus, wenn der Schwede auf 8bitpeoples veröffentlicht? Tekno bestehend aus dem Sound vom Gameboy und irgendwas, das mich spontan an Spielhallen- und Heimkonsolen-Sounds der 70er Jahre erinnert hat. Kaum zu beschreiben. Schnell, verspielt, rhythmisch, nicht immer melodisch. Es macht Spaß, ist aber tierisch aufreibend. Ich musste es nach dem ersten gleich noch ein zweites Mal hören, da ich alles gar nicht so schnell mitbekommen hatte.

Infos

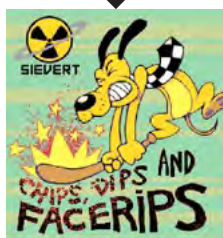
Download: www.8bitpeoples.com

Sievert – Chips, Dips and Facerips

(Chipno/Chip-Dub) Ganz oft suche ich mir meine Downloads anhand der Covers aus. Dies ist so ein Fall. Der wütende Comic-Hund mit dem Baseballschläger fiel mir sofort ins Auge. Beim Künstler war ich da etwas argwöhnischer, denn frühere Sievert-Alben haben mir nur mäßig gefallen. Dieses dafür umso mehr. Es geht in „Ahoy!“ zwar langsam los, steigert sich dann aber in schnelle und gnadenlose Chipno-Tracks mit wunderschönen energiegeladenen Melodien. Außerdem habe ich noch nie einen derart exzessiven Gebrauch der Stimmen- und Tiersamples aus LSDJ gehört, wie ihn der Track „Let's Get Facundo'd“ bringt. Immer wieder wechseln die Rhythmen der Songs von gradlinigen 4/4-Beats zu schwungvollen Reggae-Sounds, ohne dabei an Energie zu verlieren. Das erste Sievert-Album, das mir zu 100% gefallen hat.

Infos

Download: www.8bitpeoples.com

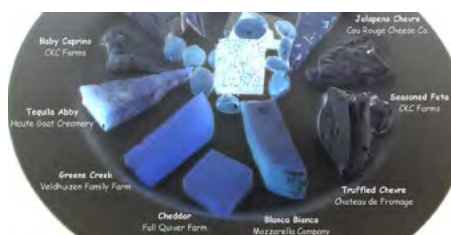


Rainbowdragoneyes – The Primordial Booze

(Chip/Dance/Thrash Metal) Ich war erstaunt, als zu den niedlichen Chip-Melodien dieses Albums plötzlich der harte, mir aus Metal-Musik bekannte aggressive Gesang losging. Eigentlich kann man diese Art zu singen schon fast als Parodie sehen, denn sie steht im krassen Gegensatz zu den Dance-Synths und Chipklängen. Die Verbindung ist aber etwas ganz Neues, das ich vorher so noch nicht gehört hatte. Der Download kostet bei rainbowdragoneyes.bandcamp.com zwar 5 US-\$, 8bitpeoples bietet das Album aber kostenlos an. Das Coverartwork allein wäre mir 5 US-\$ wert.

Infos

Download: www.8bitpeoples.com



Tellerrand

Aus eigener Erfahrung weiß ich, 8-Bit-Musik allein tut irgendwann weh in den Ohren. Darum gibt es ab dieser Ausgabe diese neue Rubrik für exotische und außergewöhnliche Musik abseits von 8-Bit!

Lullatone – Elevator Music

(Muzak/Pop) Wie Musik in Fahrstühlen klingen sollte, das zeigt das Duo Lullatone, von dem einer tatsächlich Japaner ist. Obwohl ich eher seichte und anspruchslose Musik erwartet hätte, klingt die EP keinesfalls langweilig. Die Melodien sind zwar alles andere als komplex und schleichen sich, wie es für Fahrstuhl- oder Kaufhausmusik typisch ist, ohrwurmartig in den Kopf ein, dennoch machen die zehn kurzen Songs richtig Spaß. Ein knackig kurzes, witziges und angenehm positives Stück Musik!

Infos

Download: lullatone.bandcamp.com



Mr.Smiff – Don't try to Smiff me

(Drum'n'Bass) Mr.Smiffs Album ist eigentlich kein wirklicher Exot, da man elektronische Klänge dieser Art auch immer öfter auf Chipmusik-Alben hört. Wirklich gut gefallen mir die funkigen und jazzigen Beats und zahlreichen Soundeffekte sowie die wieder einmal wunderbar verschwurbelten Rhythmen dieses Werks. Am ehesten kann man den Sound mit Paza Rahms Veröffentlichungen bei X-Dump vergleichen, wobei Mr.Smiff anfangs noch etwas mehr ins Krachige geht. Aber zum Ende des Albums hin werden die Songs sehr melodisch und harmonisch.

Infos

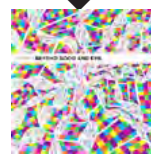
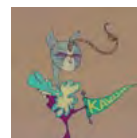
Download: www.jamendo.com/de/album/84091

paniq – Beyond Good and Evil

(Electronica) Manchmal fällt es mir schwer, Musik in bestimmte Genres einzuteilen und besonders schwer fiel es mir bei diesem Album. Ein Hinweis war für mich zunächst die Instrumentation, die sich recht deutlich dem Trance-Genre zuschreiben lässt. Allerdings fehlen dafür die typischen 4/4-Rhythmen. Ein weiterer Hinweis sind die Beats, die mich spontan an Big Beat erinnert haben. Dafür sind die Tracks aber in der Regel zu langsam. Anfangs bewegt sich das Album sogar sehr im elektronischen Bereich der späten 1980er und frühen 1990er Jahre. Dieses Album ist wohl eher eine Chimäre aus all diesen Genres und womöglich noch viel mehr. Wunderschöne Melodien, harte Synth-Riffs, knackige Beats und tanzbare Rhythmen machen die geballten knappen 50 Minuten des Albums zu einem echten Hörerlebnis. Zu bekommen ist es in vielen verschiedenen Versionen, darunter eine physische mit zusätzlichem digitalem Bonusmaterial für ca. 15,00 US-\$, sowie in einer rein digitalen Version, bei der man den Preis für den Download frei bestimmen kann. Von gar nichts bis ∞ ist alles möglich. Nur die Höhe des eigenen Pay-Pal-Kontostands ist das Limit. Es lohnt sich!

Infos

Download: music.paniq.cc



Shin Kawasaki – dto.

(Shibuya-kei) Und wieder ein Ergebnis meines Ausflugs in die japanische Elektromusik. Dieses Album ist voller Gegensätze. Da ist einerseits ein sehr organischer Teil aus E-Gitarren und Gesang, die gerade im Opener „Firecracker“ eher an J-Rock erinnern. Später kommt ein deutlicher Anteil an elektronischen Klängen dazu, die aus dem Clicks&Cuts-, Drum'n'Bass- und French-House-Bereich kommen. Dann gibt es wiederum ständig wilde Rhythmuswechsel zwischen Ska, Rock und Electronica! Shin Kawasakis Gesang erinnert mich dabei an eine Mischung aus Jack Johnson und Trent Reznor. Dieses Album, bei dem mir mehr als einmal die Spucke weg blieb, ist ein wahres Kunststück, das nach einem wilden Genremix im avantgardistischen A-Cappella-Experiment „Slow For the Cone Zone“ endet. Den Preis für den Download kann man wieder einmal selbst festlegen, hier sollte man aber auch ruhig etwas mehr Geld auf den virtuellen Tresen legen und die Künstler für die gute Arbeit belohnen.

Infos

Download: shinkawasaki.bandcamp.com

Save The Forest

Wie jede Szene ist auch die Chipmusik-Community darauf angewiesen, Orte zum Auftreten zu haben. Im Forest Café in Edinburgh fand im letzten Jahr das erste schottische Chipmusik-Festival namens Ultrachip statt. Das Forest, das im Jahr 2000 zum ersten Mal seine Pforten öffnete, ist allerdings davon bedroht, geschlossen zu werden, da das Grundstück auf dem das Café steht, verkauft werden soll.

von Steffen Große Coosmann

Das Forest geht einen Weg, der in der heutigen Zeit viel zu selten gegangen wird. Das ganze Projekt ist auf einer Non-Profit-Basis aufgebaut. Der Eintritt für Konzerte ist grundsätzlich frei, die Künstler dürfen aber CDs und sonstiges Merchandise verkaufen. Das Café verfolgt eine ganz eigene Philosophie, die für freie, kreative Entfaltung und offenen Austausch steht. Es bietet die Möglichkeit für Künstler zu performen. Regelmäßig finden Konzerte, aber auch Poetry-Slam-Abende statt. Ebenso finden regelmäßige Workshops im Forest statt, angefangen von Bauchtanz über Origami bis hin zu zahlreichen Sprachkursen wird für jeden etwas angeboten. Die Bürger sollen gezielt und intelligent auf einen alternativen Lebensstil gestoßen werden. Künstler werden so behandelt wie sie sollten. Die Botschaft des Forest lautet: Nur gemeinsam kommen wir im Leben weiter!



The Forest Café, Edinburgh

Vorrangiges Ziel zum Erhalt des Forest ist es, das Grundstück und das Gebäude zu kaufen. Das Team will dazu 500.000 GBP investieren. 50.000 GBP benötigt man allerdings als Basis-kapital, das bis zum 1. Juno bereitstehen soll. Davon waren bis Redaktionsschluss bereits ca. 14.000 GBP zusammen gekommen. Wer denkt, dass man vom Festland aus eh nichts für den Erhalt dieses Venues tun kann, liegt falsch. Es gibt zwei sehr gute Releases, deren Einnahmen aus dem Verkauf direkt in diesen Fond gehen. Einerseits einmal „Ultrachip vs Forest Closure“, eine Chipmusik-Compilation, die alle Künstler des Ultrachip-Festivals zusammenbringt. Dieses Album kostet 5 GBP

(ca. 6 €). Allerdings ist es auch möglich, einen höheren Betrag zu bezahlen. Vertreten sind bekannte Namen wie Jellica, gwEm, Diamonds & Dynamite, arcadecoma und viele andere.

Das zweite Album stammt direkt vom Café-eigenen Label Forest Records und trägt den einfachen Titel „Forest Records Presents...“

Infos

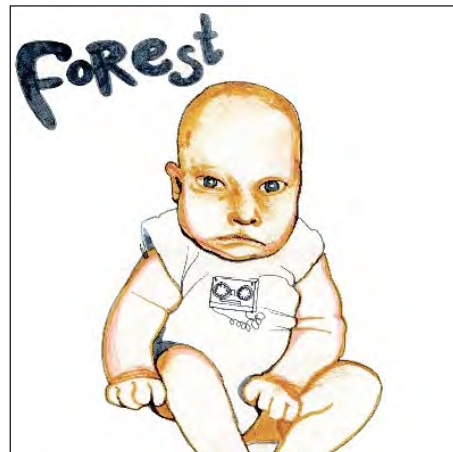
www.theforest.org.uk/

Ultrachip VS Forest Closure:
ultrachip.bandcamp.com/

Forest Records Presents... X:
forestrecords.bandcamp.com/

X“. Zusammengestellt wurde es zur Feier des zehnjährigen Bestehens des Cafés. Die Tracks auf dieser Compilation sind allesamt eher poppig und akustisch, allerdings findet man auch den einen oder anderen Chipmusik- und Elektro-Künstler darauf. Dieses Album kostet nur 3 GBP (ca. 3,50 €), und wieder kann man auch einen höheren Betrag bezahlen.

Gerade bei den derzeitigen guten Kursen von Euro zum Britischen Pfund sollte man bei den beiden Releases zugreifen. Neben dem Gefühl, etwas Gutes getan zu haben, bekommt man nämlich auch noch tolle Musik dafür!



Chip In: Japan

Die Katastrophe in Japan hat die Welt erschüttert. Vom britischen Chip-Künstler Pixlh8 initiiert, mobilisiert sich jetzt die Chipmusik-Szene, um Geld für das Rote Kreuz zu sammeln. Wer etwas Geld spendet, bekommt einen Link zugeschickt, mit dem man eine geniale Compilation erhält. Dazu gibt es ein Passwort, denn diese Compilation wird ständig aktualisiert. Unter den zahlreichen Künstlern bin ich selbst vertreten. Also erhebt eure Hintern und macht etwas Geld locker!

Steffen

Infos

Download: <http://truechiptilldeath.com/japan/>



Tentakel

**Maniac Mansion, Day of the Tentacle
(PC, Apple II, Mac, C64, NES, Amiga, Atari ST)**

Vergangenheit: In *Maniac Mansion* (1987), dem ersten mit SCUMM realisierten Spiel, läuft Bernard vor Tentakel Grün davon. In *Day Of The Tentacle* (1993) spielen Purpur und Grün endlich Hauptrollen – Purpur als Widersacher und Grün als Unterstützung für den Spieler. Dieser spielt drei Charaktere gleichzeitig, in drei verschiedenen Zeit-Ebenen, die sich alle gegenseitig beeinflussen.

Erster Auftritt: 1987

Erfinder: Dave Grossman, Tim Schafer, Ron Gilbert, Gary Winnick

Publisher: LucasArts

Genre: Point & Click-Adventure

Vertreten auf: PC/MS-DOS, Mac (*Day of the Tentacle*); C64, Apple II, IBM PC, Amiga, Atari ST, NES (*Maniac Mansion*)



Gegenwart: *Maniac Mansion Mania*: Fans erzählen die Geschichte in Form von episodischen Mini-Adventures weiter (<http://www.maniac-mansion-mania.com>). Und auch wenn die beiden ungleichen Tentakel nicht so berühmt sind wie Mario oder Pac-Man, sind sie ein beliebtes Bastelmotiv bei Nerds. Auf etsy.com bekommt man unter Anderem Tentakel-Plüschtiere und Actionfiguren, Ohringe und Wollmützen im Tentakel-Look.

Zukunft: Das Fanprojekt *Return of the Tentacle* (<http://dott2.org>) erweckt derzeit Purpur und Grün wieder zum Leben. Doch auch eine offizielle Zukunft für die beiden Tentakel sei nicht ausgeschlossen, erzählte Dan Connors, CEO von Telltale Games, auf der E3 2009. (http://en.wikipedia.org/wiki/Day_of_the_Tentacle#Development)

Streng genommen sind sie eigentlich keine Helden: weder das ängstliche Tentakel Grün, noch sein fieser Tentakelbruder Purpur. Diesem wachsen nach einem Giftmüll-Unfall Ärmchen, und prompt versucht er, die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Doch *Maniac Mansion* war immerhin das erste SCUMM-Spiel, und *Day Of The Tentacle* verwendete zum ersten Mal LucasArts'

verschrobenen Comic-Stil mit den verzerrten Perspektiven.

Purpur und Grün tauchen immer wieder einmal auf, wenn man sie nicht erwartet. Man kann sie auch in anderen Videospielen entdecken, zum Beispiel in „Zombies Ate My Neighbours“ auf dem SNES, wo Purpur in einem Bonus-Level erscheint.

(Marleen)

Videogame Heroes

Im Jahre 2011 blickt die Welt auf nunmehr 41 Jahre Videospiele zurück. Wir haben Münzen gesammelt, Pillen und Geister gefressen, unseren Konkurrenten die Rücklichter gezeigt, Prinzessinnen gerettet und einen Bossgegner nach dem anderen geplättet. Doch waren das wirklich wir? Oder waren es nicht vielmehr unsere Helden auf dem Bildschirm? Hier bei Lotek64 werden Charaktere vorgestellt, die maßgeblich die Entwicklung des Videospieles vorangetrieben haben und die zu Ikonen der virtuellen Welt wurden.