

If I had some duct tape, I could fix that

Lotek64



Nr. 29 / März 2009

+++ Musik/Chiptunes +++ Astrofotografie +++ R8rol-Modul (C64) +++ C64-Neuerscheinungen +++ Retro Game Challenge (DS) +++ Bücher +++ Retro Treasures +++ Star-Trek-Spiele +++



Eine kleine Historiographie in zwei Teilen

Musikalische Videospiele

Seite 14



Krisenstimmung in Sowjet-Unterzoegersdorf, Sektor II

Bonjour tristesse!

Seite 26



Wirtschaftskrise auch am C64

Die Spiele von Ralf Glau

Seite 22



eBay, Master System und der ganze Rest

Master System/NES-Tipps

Seite 10

 **Post.at**

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria



Liebe Loteks!

Das neue Jahr hat für uns gut begonnen. Mit Axel Meßinger (Vorstellung auf Seite 3) haben wir ein neues Redaktionsmitglied, dessen Lotek64-Debuts auf Seite 9 bzw. 21 zu lesen sind. Für diese Ausgabe konnten wir auch viele Gastautoren gewinnen: Thomas Hebbel schließt mit einem Beitrag über C64-Wirtschaftssimulationen von Ralf Glau an seinen inhaltlich ähnlich gelagerten Artikel aus Heft 25 an, Thomas Stanzer testet zwei Nintendo-DS-Musikprogramme und Oliver Weißflach liefert eine Nachlese zum zwölften Commodore-64-Treff in Suhl.

Hobbyastronom Mirko Strauß schreibt über die Möglichkeiten des Einsatzes alter Heimcomputer im Bereich der Astrofotografie. Diesmal ist die Venus an der Reihe, weitere Teile sind geplant.

Dem Thema Musik räumen wir wesentlich mehr Platz ein, seit Steffen Große Coosmann für Lotek64 schreibt. Diesmal widmet sich auch Nik Ghalustians einem Thema, das viele Retro-Spieler seit den frühen 80ern fasziniert, das aber erst in den

letzten Jahren ein Milliarden-geschäft geworden ist: Musikspiele. Von den bescheidenen Anfängen à la Breakdance bis zu aufwändigen Materialschlachten wie Rock Band reicht das Spektrum, das in einer zweiteiligen Serie behandelt wird. Teil 1 ist in diesem Heft zu lesen.

Auch sonst gibt es auf 32 Seiten viel Lesestoff: C64-Spiele, Buch-Neuerscheinungen, Empfehlungen für Master System und NES, Musik... und ein lange erwartetes Adventure.

Viel Vergnügen!

F.d.Red.: Georg Fuchs

Wie gilt Thomas Dorn und Arndt Dettko unser besonderer Dank.

Spenden

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

Konto: commodore@aon.at

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

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

INHALT

Newsticker (Tim Schürmann), Aktuelles (Georg Fuchs)	3-5
R8ro!: Acht-Spiele-Modul für den C64 (Nik Ghalustians)	6-7
Schlicht und glanzlos: drei neue Spiele für den Commodore 64 (Georg Fuchs)	8
Retro Game Challenge: Gefangen in den 80ern (Alex Meßinger)	9-10
pixelpunch: eBay, Master System und der ganze Rest (Klemens Franz)	10-11
Der Amiga als Astrokamera (Mirko Strauß)	12
Suhl-Treff 2009 im Zeichen von DTV und 1541 Ultimate (Oliver Weißflach)	13
Eine kleine Historiographie der Musikvideospiele (Nik Ghalustians)	14-19
Korg DS-10 und Jam Session: Musik im Taschenformat (Thomas Stanzer)	19
Chris Hülsbeck – ein Extraleben als Hörbuchsprecher (Rezension) (Lars Sobiraj)	20
Star-Trek-Oldies für den PC (Axel Meßinger)	21
Wirtschaftskrise am C64? Die Wirtschaftsspiele von Ralf Glau (Thomas Hebbel)	22-24
Rezension: Lexikon der Computer- und Video-Spielmacher (Tim Schürmann)	24
Retro Treasures: SilverRock Cartridges (C64) (Simon Quernhorst)	25
Adventure: Sowjet-Unterzögersdorf, Sektor II (Georg Fuchs)	26-27
Aktuelle Musik / Chiptune Games / Legend of Princess (Steffen Große Coosmann)	28-30

DAS LOTEK64-ABO

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

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

Bankverbindung

Internationale Bankverbindung (IBAN): AT58 1200 0766 2110 8400

BIC (SWIFT): BKAUATWW, Kontoinhaber: Georg Fuchs

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

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

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



*NACH LO*BERT #13-#15

Retro-Newsticker

gesammelt von
Tim Schürmann

21. Dezember 2008

Der beliebte Commodore-Emulator **VICE ist in Version 2.1 erschienen**. Die größte Neuerung ist die Verschmelzung mit dem VICEplus-Projekt, folglich wird jetzt auch der C64-DTV von VICE unterstützt. Darüber hinaus gab es starke Verbesserungen bei der RS232-Emulation. www.viceteam.org

21. Dezember 2008

VMWAROS 1.0 erschienen: Die Distribution von AROS, einem zu AmigaOS 3.1 kompatiblen Betriebssystem, hat die Versionsnummer 1.0 erreicht. VmWAROS ist eine vorkonfigurierte Umgebung für WMware. Auf diese Weise ist es möglich, AROS zu testen, ohne es „richtig“ auf einem Computer installieren zu müssen. www.vmwaros.org

21. Dezember 2008

Speedlink hat eine **Schutzfolie** für Notebooks heraus gebracht, die **einen C64-Bildschirm zeigt**. <http://www.tomshardware.com/de/C64-Schutzfolie-Speedlink,news-242074.html>

21. Dezember 2008

Die Seite **c64-mags.de**, ein Verzeichnis aller jemals erschienenen deutschsprachigen Diskettenmagazine, ist auf www.c64.at umgezogen und erhielt auch gleich ein **Facelifting**.

28. Dezember 2008

Pünktlich zu Weihnachten wurde das C64-Spiel **Frosty the Snowman 2** veröffentlicht. In dem Jump'n'Run geht es darum, den kleinen Schneemann durch einen Hindernisparcours zu bugsieren.

28. Dezember 2008

Unter <http://zxspectrum48.idemo.pl> hat ein neues **ZX-Spectrum-Portal** eröffnet.

28. Dezember 2008

Das ehemals kommerzielle C64-Spiel **Sub Hunter ist nun Freeware**. Auf dem D64-Diskettenimage befindet sich neben dem eigentlichen Ballerspiel auch noch Bonusmaterial. Dazu zählt auch das neue **Sub Duel**, ein Spiel für zwei Personen. <http://www.redizajn.sk/tnd64/s.html>

28. Dezember 2008

Enforcer II, Level 2 Demo: Noch befindet sich das heiß erwartete C64-Ballerspiel Enforcer II in der Entwicklung. Eine kleine Vorschau auf Level 2 steht unter www.provision-previews.de/previews/enforcer2/enforcer2.php kostenlos zum Download bereit. Nach dem Willen des Autors soll dies auch die letzte Demo bis zum fertigen Spiel bleiben. Veröffentlichungstermin gibt es noch keinen.

28. Dezember 2008

Neue Werkzeuge für den C64: Zu Weihnachten erblickten einige neue Versionen verschiedener Programme das Licht der Welt. Allen voran die erste Version des **JITT64 (Java Ice Team Tracker)**, ein Musikprogramm für Windows, MacOS X und Linux: <http://sourceforge.net/projects/jitt64/> *** Ebenfalls bei der Musikproduktion hilft der **Hermi-SIDhacker**: noname.c64.org/csdb/release/?id=74110 *** Mit einer neuen Version 2.0 wurden die Nutzer des **d 7up Sprite Editor** beglückt: noname.c64.org/csdb/release/?id=74070. *** Schließlich dürfen sich alle Levelbauer noch über den „**MapEddi 2 with 1351 mouse support**“ freuen: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=74132&show=summary>

18. Januar 2009

Pushover für den C64: Die Konvertierung des Amiga-Knobelklassi-

kers macht Fortschritte. In der sechsten Preview-Version können nun schon 26 Level gespielt werden. <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=74710> *** Auch das C64-Knobelspiel **Zoo Mania** macht Fortschritte, wie die dritte Vorschaueversion beweist. <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=74653&show=notes>

25. Januar 2009

Auf dem 25. Chaos Communication Congress wurde ein **Vortrag über den Commodore 64** gehalten: <http://www.fixmbr.de/25c3-the-ultimate-commodore-64-talk>

25. Januar 2009

Der Erfinder der 1541Ultimate-Erweiterung gründet die Firma „**Gideon's Logic Architectures**“. Damit wird das beliebte Modul von

einem Hobbyprojekt zu einem professionellen Produkt und verlässt gleichzeitig eine rechtliche Grauzone. Die neue Firma dient in erster Linie zur Versteuerung der erzielten Einnahmen. Die Lieferprobleme der vierten Auflage der Hardware sind offenbar überwunden. <http://www.1541ultimate.net>

25. Januar 2009

Das C64-Spiel **Joe Gunn** wird jetzt auch von Psytronik als Kassettenversion vertrieben: http://www.binaryzone.org/retrostore/index.php?main_page=product_info&products_id=451

25. Januar 2009

C64-Ersatz-PLA auf CPLD-Basis: Die Seite www.fpgaarcade.com/c64_customs.html beschreibt einen Weg, wie man den PLA-Baustein

Unser Neuer: Axel Meßinger

Zwischen Vergangenheit und Zukunft... Ich heiße Axel Meßinger, bin 24 Jahre, Single und wohne in Chemnitz. In Zukunft werde ich euch in Lotek64 interessante Adventures aus den 90er Jahren vorstellen. Aber nicht nur die Vergangenheit, auch aktuelle Themen werde ich hin und wieder beleuchten. Und wenn ich nicht gerade Texte, Gedichte und Geschichten schreibe, hole ich in einer Abendschule meinen Realschulabschluss nach. Meine Hobbys sind: Musik (Folk, World Music, Klassik, Alternative-Pop), Naturschutz, spazieren, Literatur, Science Fiction, Psychologie, gutes Essen, Reisen sowie natürlich Computer und Konsolen. Angefangen habe ich 1991 mit dem NES. 1992 folgten ein SNES sowie ein Amiga und Ende 1993 bin ich das erste Mal mit dem PC und dem Adventure-Genre in Berührung gekommen. Bis heute gehören Adventures zu meinen Lieblingsspielen. Ansonsten interessiere ich mich sehr für Rollenspiele. Hier zählen vor allem die Reihen Shin Megami Tensei, Ultima, The Elder Scrolls und Suikoden zu meinen Favoriten. Insgesamt sind mir gute Geschichten und originelle Spielideen wichtig. Von den heutigen Konsolen besitze ich eine Wii, einen Nintendo DS und eine PSP. Auch wenn es sich so anhört, ich bin nicht so fanatisch wie manch anderer – dafür beanspruchen meine anderen Hobbys zu viel Zeit. Und dazu gesellt sich noch eine andere große Leidenschaft: Japan! Seit fünf Jahren beschäftige ich mich mit der Kultur, habe drei sehr gute Freunde in Japan und war auch schon zweimal dort.

So, nun habt Ihr einiges über mich erfahren und ich hoffe euch werden meine Artikel gefallen. Über Feedback würde ich mich sehr freuen: Anchantia@web.de.

immer dabei: die lotek64-redaktion



Jens Bürger

Arndt Detke

Georg Fuchs

Lars „Ghandy“ Sobiraj

Martin Schemisch

Klemens Franz

Steffen Große Coosmann

Axel Meßinger

durch einen entsprechend programmierten CPLD ersetzt.

25. Januar 2009
Cloanto Forever jetzt auch für C64: Die Firma Cloanto ist bekannt durch ihre „Amiga Forever“-CD, die neben einem vorkonfigurierten Amiga-Emulator und einigen Amiga-Programmen auch sämtliche Kickstart-ROMs und Workbench-Disketten an Bord hat. Jetzt hat Cloanto auch eine C64-Version der Scheibe angekündigt. Den auf der Homepage veröffentlichten Videos zu Folge kommt dabei offenbar ein neuer Emulator zum Einsatz. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. www.c64forever.com

25. Januar 2009
 Nate Lawson hat ein neues Datenübertragungskabel angekündigt. Das **xum1541** verbindet das Floppy-Laufwerk 1541 mit dem USB-Port des PCs. Das Kabel basiert auf dem XU1541, ist aber einfacher in Betrieb zu nehmen und unterstützt zudem Parallelkabel. Ist die 1541 mit einem solchen ausgerüstet, lassen sich die Disketten nicht nur schneller auslesen, auch eine Unterstützung von Nibbler-Programmen, die kopiergeschützte Programme auslesen, ist möglich. <http://rdist.root.org/2009/01/21/introducing-xum1541-the-fast-c64-floppy-usb-adapter/>

25. Januar 2009
 Zwei **neue Musik-CDs** stehen vor Ihrer Vollendung. Instant Remedy arbeitet an einer neuen Remix-CD. Im Gegensatz zu seinem ersten Werk sollen diesmal Amiga-Soundtracks seinem Techno-Sound folgen. Gleichzeitig macht die Arbeit am vierten Teil der erfolgreichen Immortal-Reihe Fortschritte. Genau wie der vorherige Teil werden laut Produzent Jan Zottmann wieder zwei vollgepackte CDs in der Hülle liegen. Traditionsgemäß konnten zudem wieder viele bekannte Komponisten dazu bewegt werden, ihre eigenen Amiga-Stücke in ein modernes Klanggewand zu hüllen, darunter Jean Baudlot, Mark Knight und Raymond Usher. www.remix64.com/two_exciting_new_amiga_cd_projects_on_the_horizon.html

26. Januar 2009
 Das legendäre Llamasoft-Label Jeff Minters veröffentlichte mit **Space Giraffe** einen neuen Titel, der ganz



in der Tradition der klassischen Llamasoft-Spiele steht. Das von Jeff Minter und Ivan Zorzin programmierte Spiel ist eine runderneuerte Variante des Klassikers Tempest. Indem Minter, dessen Spiele häufig Ziegen, Schafe und Kamele im Titel führen, diesmal eine Giraffe in den Mittelpunkt stellte, beendet er eine lange Phase der Spieleindustrie, in der diesem hoch gewachsenen Wiederkäufer kaum Aufmerksamkeit entgegengebracht wurde. Die Windows-Version erschien am 15.12.2008, Xbox-Besitzer können die Live-Arcade-Fassung des Spiels bereits seit 22.8.2008 für ca. 5 Euro erwerben. www.llamasoft.co.uk

29. Januar 2009
 Durchbruch an der Audio-Front: In einem Demo wurde jetzt ein **neuer Audio-Modus des C64** entdeckt: Auf einem Standard-C64 erfolgt eine Sample-Wiedergabe mit 4x8Bit-Auflösung und zwei zusätzliche SID-Stimmen. Die Samples gehen dabei sogar durch den Filter. Wer den neuen Modus in Aktion hören möchte, wird auf YouTube fündig: <http://au.youtube.com/watch?v=Y6mXLxUZvzg> – <http://au.youtube.com/watch?v=ZMioAPZcays&feature=related>; <http://au.youtube.com/watch?v=5FCyQ7s2JQ&feature=related> Freundlicherweise bleibt sogar noch etwas Rasterzeit übrig, sodass es zu einfacher Bildausgabe und Scrollern reicht. In der „**Vicious SID**“-Demo werden konvertierte Protracker-MODs gespielt. c64music.blogspot.com/2008/11/new-revolutionary-c64-music-routine.html

08. Februar 2009
 Das **Symphonic-Shades**-Konzert (siehe Lotek64 #27) ist ab sofort auch über iTunes zu bekommen. Weitere Distributoren wie Amazon und eMusic werden folgen.

08. Februar 2009
R-Type Dimension kann nun auf der Xbox-360 heruntergeladen werden. Geboten werden R-Type 1 und 2 in der Originalversion sowie mit überarbeiteter 3D-Optik.

08. Februar 2009
Oil Imperium ist jetzt auch Online spielbar: www.oilimperium.de

08. Februar 2009
 Ein neues englischsprachiges **Retro-Mag** ist erschienen: www.retroactionmagazine.com/magazine/

08. Februar 2009
 Der in Heimcomputer-Kreisen bekannte Anwalt Günther von Gravenreuth wurde rechtsgültig verurteilt. www.gulli.com/news/gravenreuth-urteil-rechtskr-2009-02-06/

18. Februar 2009
 Die Ergebnisse der Wettbewerbe der **MiniGameCompetition** (1k, 2k und 4k) sind hier nachzulesen: <http://www.minigamecomp.org.uk> (unter Results 2008 1k/2k/4k).

22. Februar 2009
C64-Seriennummern-Registrierung: Pete Rittwage hat eine neue Liste ins Leben gerufen, in die Hardwaresammler die Seriennummern ihrer Geräte nebst Zusatzinformationen eintragen können. <http://c64preservation.com/registry>

22. Februar 2009
 Die Seite **C64 Endings** präsentiert Endsequenzen aus Spielen jetzt nicht mehr nur als Bilderfolge, sondern auch mit Videos. Dazu wurde auf YouTube ein eigener Kanal eingerichtet: www.c64endings.co.uk

25. Februar 2009
 C64 in aktuellem Werbespot: www.youtube.com/watch?v=ItIVAXG-mLA

25. Februar 2009
Neues PET-Spiel: Nachdem in den letzten Jahren hauptsächlich der C64 mit neuen Spielen bedacht wurde, kommen PET-Besitzer nun endlich auch einmal in den Genuss eines neuen Programms: www.cosine.org.uk/products.php?prod=block_copy&4mat=other

25. Februar 2009
 Forscher haben eine spezielle **Hautkrankheit**, die vorwiegend durch eine intensive Nutzung von Konsolen-Controllern entsteht, auf den Namen „**Palmarare Playstation Hidradenitis**“ getauft. <http://science.orf.at/science/news/154699>

26. Februar 2009
 In Japan erschien **Game Center CX 2** (ein Test zum ersten Teil ist in dieser Ausgabe zu lesen). Während sich der erste Teil auf NES-inspirierte Spiele beschränkt, geht



der zweite Teil richtig in die Vollen. Hier gibt es auch Spiele, die augenscheinlich von Game Boy, Super Nintendo und diversen Arcade-Titeln inspiriert wurden. Natürlich muss man wieder diverse Herausforderungen bewältigen, um neue Spiele nach und nach freizuschalten. In Japan gibt es außerdem eine Special

Edition mit DVD, in der es einige Spezial-Episoden von „**Game Center CX**“ mit Shinya Arino zu sehen gibt. Wann und ob das Spiel in Nordamerika erscheint, ist bislang unklar. Verschiedene Trailer sind unter folgenden YouTube-Link zu sehen: www.youtube.com/results?search_type=&search_query=Game+Center+CX2&aq=f

02. März 2009
 Am 28.2.2009 wurde die **neue ScummVM-Version** (0.13.0) veröffentlicht. Es werden vier neue Spiele unterstützt (Bud Tucker in Double Trouble, The 7th Guest und 2 Humongous Titel) und es wurde eine neue Engine für das Programm geschrieben. Mit dieser ist es nun auch möglich, direkt zum Launcher zurückzukehren, wenn man ein Spiel beendet. Weitere Neuerungen sowie den kostenlosen Download gibt es hier: www.scummvm.org

02. März 2009
 Wer tötete den Hamster? Renzo Thönen hat ein Adventure geschrieben, das sich um den kleinen Hamster aus Maniac Mansion dreht. „**Mord im Laufrad**“ ist zwar schon etwas älter, wir wollen euch das Spiel aber nicht vorenthalten: <http://www.hulub.ch>

02. März 2009
 Bei **Pier Solar** handelt es sich um ein RPG-Spiel für Sega Mega Drive, welches im Mai erscheint. Es handelt sich nicht um kein kostenloses Homebrew-Spiel, sondern um ein kommerzielles Produkt, das 35 Dollar kostet. <http://www.PierSolar.com>

11. März 2009
 Die **Compact Disc** feiert ihren 30. Geburtstag.



15. März 2009
Tron 2 wird ins Kino kommen. Der Hauptdarsteller ist, wie im 1982er-Epos, Jeff Bridges. Sound kommt diesmal von Daft Punk. <http://fm4.orf.at/stories/1601698/>

15. März 2009

Wizball ist in einem dänischem Werbespot zu bewundern: http://www.youtube.com/watch?v=Gi_wHMe6_aw

15. März 2009

So-schlecht-dass-es-wieder-gut-ist-Remix-Wettbewerb: Chris Abbott, der Mann hinter c64audio.com hat einen Remixwettbewerb gestartet. Gesucht werden Remixe bekannter C64-Melodien, die so schlecht sind, dass sie schon wieder gut sind. Der Gewinner staubt 10 CDs ab. <http://www.remix64.com/board/viewtopic.php?f=3&t=6191>

17. März 2009

Das US-Filmstudio New Line will **MacGyver** ins Kino bringen. 20 Jahre nach dem Erfolg der Fernsehserie soll der erfinderische Bastler ein Comeback erleben. Der Name des Hauptdarstellers noch nicht bekannt, TV-Serienheld von 1985 bis 1992, Richard Dean Anderson, wird es wohl nicht sein.

17. März 2009

Wesentlich kleiner als das Original ist die von **Blaze International** entwickelte Miniaturausgabe des **Sega Mega Drive**. Im Lieferumfang enthalten sind zwei Controller und 15 eingebaute Spiele (Alex Kid, Alien Storm, Altered Beast, Arrow Flash, Bonanza Bros., Columns, Crack Down, Decap Attack, E Swat, Fatal Labyrinth, Flicky, Gain Ground, Golden Axe, Shadow Dancer und Sonic & Knuckles). Im Unterschied zu Mega-Drive-Clones vergangener Jahre verfügt die Blaze-Version aber über einen echten Cartridge-Slot, der sowohl Mega-Drive- als auch Genesis-Spiele akzeptiert. Das Gerät kostet etwa 50 Euro und kann ab 24. April z.B. beim britischen Online-Händler www.play.com bezogen werden. http://www.reghardware.co.uk/2009/03/16/mega_drive_blaze/

Online-Auktionshaus für Spiele und Konsolen

Seit 1. Februar 2009 gibt es ein deutsches Online-Auktionshaus, das sich auf Computer- und Konsolenspiele spezialisiert hat. Die Seite wirkt bislang recht vielversprechend, allerdings ist noch nicht absehbar, wie sich der Kundenzustrom entwickeln wird und ob hier eine attraktive Konkurrenz zu bestehenden Online-Angeboten entsteht. Für das Ersteigern von Artikeln werden keine Gebühren erhoben, das

Versionscheck

WinUAE 1.5.3
VICE 2.1
CCS64 V3.6
Hoxs64 v1.0.5.25
Emu64 4.0
Frodo 4.1b
MESS 0.130
Power64 4.9.5
Yape 0.81
ScummVM 0.13.0

Patrick McGoohan (1928-2009)

Am 13.1.2009 verstarb der Schauspieler und Regisseur Patrick McGoohan im Alter von 80 Jahren in Santa Monica, Kalifornien. In den 1960er-Jahren spielte er die Hauptrolle in der erfolgreichen Agentenserie *Danger Man*, weshalb ihm die Rolle des James Bond angeboten wurde. McGoohan war daran nicht interessiert und schuf stattdessen die Serie „The Prisoner“ (dt. „Nummer 6“), die längst Kultstatus erlangt hat und bald als – in Namibia statt im walisischen Portmeirion – gedrehtes Remake zu sehen sein wird. Auch wenn *The Prisoner* nie direkt als Computerspiel umgesetzt wurde, ist der Einfluss der Serie besonders auf das Adventure-Genre unübersehbar.

McGoohan führte in den 70ern bei mehreren Columbo-Folgen Regie und spielte in dieser Reihe auch mehrmals den Mörder. In seiner letzten großen Rolle spielte er den durchtriebenen Edward Longshanks in Mel Gibsons *Highland-Spektakel Braveheart* (1995).

Bis zum Ende seines Lebens blieb er seinem Grundsatz treu, niemals eine Erklärung der rätselhaften Serie „The Prisoner“ vorzulegen, die einige Elemente von erst Jahrzehnte später erfolgreichen Mystery-Serien vorwegnimmt.

Einstellen von Spielen bzw. Filmen kostet pauschal 1 Euro, wobei es ab fünf Auktionen Rabatte gibt. Bis 1. Mai 2009 ist das Einstellen von Artikeln allerdings generell kostenlos.

Um im Angebot zu stöbern, muss kein Konto angelegt werden, ein Blick auf die Seite lohnt sich also auf jeden Fall.

>> www.24level.com

30 Jahre Abenteuer

Mehr als 200 Adventures
1976-2008

Adventures gehören zu den ältesten und faszinierendsten Spiele-Genres auf Computern: Seit mehr als 30 Jahren werden immer neue Adventures veröffentlicht, ihre Zahl ist fast unüberschaubar.

Marco Sowa ist seit mehr als 13 Jahren in der Spielebranche tätig und seit mehr als 20 Jahren Adventure-Fan. In diesem Buch stellt er die aus seiner Sicht wichtigsten und besten Adventures vor, bewertet sie und erzählt manche Anekdote dazu. Als Insider gibt er qualifizierte Kommentare zu den mehr als 200 vorgestellten Adventures ab.

Für *Adventure-Freaks* besonders interessant sind die Interviews mit Doug MacNeill, Josh Mandel und Mark Seibert (alle drei sind ehemalige Sierra-Mitarbeiter) sowie Florian Stadlbauer (Deck 13).

Autor: Marco Sowa
252 Seiten
ISBN 978-3-938199-17-6
DIN A5 (14,8x21,0 cm)
19,80 €

Erhältlich bei:
Retrobooks.de
Amazon.de
Libri.de

... und in jeder Buchhandlung



R8ro!: 8-Spiele-Modul für den C64

Als leidenschaftlicher Videospeler hat man es in letzter Zeit recht schwer, dem üppigen Warenangebot der letzten Monate Herr zu werden. Kaum hat man die weihnachtliche Softwareschwemme verdaut und möchte sich dem Retroschrank widmen, bricht auch schon die nächste Softwareflut über einen herein. Von Little Big Planet über Left 4 Dead und Mirrors Edge bis hin zum neuesten Resident-Evil-Ableger geht die Unterhaltungssachterbahnfahrt munter weiter. Und inmitten dieser vergnüglichen Reise taucht wie aus dem Nichts ein unscheinbares Modul für den C64 auf...

— von Nik Ghalustians —

Knallig blau leuchtet es mir entgegen und erinnert an so manche seltene Spezialausgabe eines Mega Drive oder SNES-Moduls aus besseren Tagen. Eine nett anzusehende Postkarte mit dem Cover-Motiv liegt der Verpackung auch noch bei, nebst einer knapp gehaltenen Spielanleitung. Voller Vorfreude reaktiviere ich also flugs meinen Brotkasten und staune nicht schlecht, als nach Sekundenbruchteilen der Aktivierung der Stromzufuhr ein kleines Spieleauswahlmenü am Bildschirm erscheint. Acht Titel stehen hier zur Auswahl. Wer nun glaubt, das Modul gehöre zu den Speicherriesen und spiele womöglich in der Neo-Geo-Mega-byte-Liga mit, der irrt sich hier gewaltig. Die Spiele bewegen sich zwischen 512 Byte und 2 Kilobyte! Simon Quernhorst, der Programmierer dieser Spielsammlung, hat nicht ohne Grund am untersten Speicherplatz mit gekratzt. Alle Titel der Spielsammlung entstanden im Zuge eines Internetprogrammierwettbewerbs für Oldiehardware. In drei unterschiedlichen Kategorien (bis 1 Kilobyte, 2 Kilobyte bzw. 4 Kilobyte) konnten Spieleprogramme eingereicht werden. Drei Spiele des R8ro!-Moduls wurden mit einer Auszeichnung prämiert (1. Platz 1k: Elim8! 1. Platz 2k: Affili8! 2. Platz 2k: Pir8!) Ich war ja nun sehr skeptisch, ob man mit so einer geringen Speichermenge überhaupt imstande ist, ein wirklich unterhaltsames Computerspiel programmieren zu können, und nicht vielmehr bloß der Idee des technisch möglichen Minimalismus frönen wollte. Und in der Tat muss man bei einigen Bereichen, insbesondere der musikalischen Untermalung, gröbere Einbußen in Kauf nehmen. Auch grafisch wird größtenteils unspektakuläre Sparkost serviert. Aber insbesondere im Bereich der spielerischen Vielfalt blüht das Modul zur Gänze auf. Und das ist ein Aspekt,



der mich wirklich verwundert hat und mir Respekt abverlangt. Nicht nur, dass die Spiele aus gänzlich unterschiedlichen Genres stammen (vom Jump and Run über Shooter bis hin zu ausgebufften Knobelspielen), sie können auch spielerisch überzeugen.

Das erste Spiel auf dem Modul mit dem martialisch klingenden Namen Elim8! (Eliminate) weckt auf den ersten Blick Erinnerungen an den seitlich scrollenden Shooter-Veteranen Defender. Im postapokalyptischen Szenario geht es aber nicht darum, hilflose Erdenbewohner von der Planetenoberfläche aufzulesen und die bösen Aliens mit einer Laserwaffe zu pulverisieren, sondern als eine Art interplanetarisches Aufräumkommando hat man die Aufgabe, die verstrahlten abbruchreifen Häuser mittels gezieltem Laserbeschuss zu beseitigen. Der Bildschirm scrollt kontinuierlich von rechts nach links. Als Spieler kann man das eigene Raumschiff nur ein klein wenig nach rechts bzw. links manövrieren und die Laserwaffe betätigen. Nach oben oder unten kann man nicht ausweichen. Durch die Planetenanziehungskraft treibt man immer näher dem Boden zu. Es gilt nun, alle Häuser so schnell wie möglich zu treffen, um den Level erfolgreich beenden zu können. Richtiges Verhalten

mit der Laserwaffe ist hier das A und O des Spielprinzips. Um die Jagd nach dem Highscore noch spannender zu gestalten, wurde sogar ein so genanntes Kombosystem implantiert. Um die Kombo nicht abreißen zu lassen, muss jeder abgegebene Schuss treffen, sonst beginnt der Zähler wieder von vorne. Dadurch erhält man pro erzieltm Treffer mehr Punkte gutgeschrieben. Vor allem die ganz kleinen Häuser sind extrem schwer zu treffen und man steigert sich richtiggehend hinein, um den Score zu verbessern. Schade, dass es hier keine Hintergrundmusik oder gar Sprachausgabe gibt, aber verständlich bei einer Gesamtgröße von 1 Kilobyte. Der zweite Titel der Sammlung wird die Mathematiker wohl eher ansprechen als die Shmupscore-Daddler. Bei Calcul8! (Calculate) geht es darum, auf einem 8 mal 8 großen Spielfeld insgesamt eine höhere Punktezahl zu erreichen als der menschliche Mitspieler. Das Spiel kann nur zu zweit gespielt werden. Interessant ist hier der Umstand, dass Spieler 1 nur auf der Horizontalachse ein Feld weiter springen kann, Spieler 2 hingegen nur auf der Vertikalachse. Taktisch kluges Vorplanen ist hier der Schlüssel zum Punkteerfolg. Schachspieler, die das Ein-mal-eins beherrschen, sind hier klar im Vorteil. Bei Knobelspielen nervt mich meist der Zeitdruck, der vom Programm vorgegeben wird.

Insbesondere die meisten Shanghai-Varianten bringen mich zur Verzweigung. Wie angenehm, dass hier keine Uhr mittickt und vom Spieler eine schnelle Entscheidung abverlangt. Kann es sein, dass der dritte Teil der Sammlung absichtlich mit Extricate! (Extricate) besetzt wurde, da man hier mit drei Spielern gleichzeitig um die Wette daddeln darf? Hierbei handelt es sich um ein klassisches Geschicklichkeitsspiel. Die Spieler steuern ein Unterseeboot und müssen unbeschadet durch ein Tunnelsystem manövrieren. Das Spiel punktet eindeutig durch den Mehrspielerspekt. Leider sind hier keinerlei Soundeffekte vorhanden, vom kurzen putzlappenartigen Wischgeräusch einmal abgesehen, wenn man mit der Höhlenwand kollidiert. Als Shoot'em-Up-Fan hätte ich doch erwartet, ein paar Torpedos auf mutierte Riesenkraken abfeuern zu können, so musste ich leider in der erststafeligen pazifistischen Seaquest Platz nehmen. Aber gut, so eine Riesenkrake hätte mehr als ein Kilobyte Speicher gefressen. Das Spiel kann ich aber einer geselligen Retrodaddelrunde empfehlen. Übrigens Schubsen mit dem Ellbogen ist nicht erlaubt, auch wenn es die Anleitung nicht dezidiert verbietet. Wer sich vielleicht noch gefragt haben sollte, wie denn der dritte Spieler sein Unterseeboot steuert, der sei auf die seitlich angebrachten F-Tasten am C64 verwiesen.

Beim vierten Spiel handelt es sich um einen Klon von Pipeline. Affili8! (Affiliate) verlangt vor allem eines vom Spieler: Reaktionsgeschwindigkeit. Es gilt, das Rohrende am oberen Bildschirmrand mit dem Rohrende am unteren Bildschirmrand zu verbinden. Per Zufallsgenerator werden dem Spieler nun Spielsteine zur Verfügung gestellt, die er frei auf dem Spielfeld platzieren kann. Sehr praktisch ist das Bombensymbol, mit dem man abgelegte Spielsteine wieder entfernen kann. Freunde von Pipeline finden sich gleich zurecht und erfreuen sich an der Neuauflage dieses Spieleklassikers im speichersparenden Format.

Pir8! (Pirate) bietet wiederum ein klassisches Geschicklichkeitstest an. Als sturzbetrunkenen Pirat, der die Nacht in irgendeiner heruntergekommenen Spelunke verbracht hat, tau-

melt man nun katerbeladen durch den verwinkelten Weinkeller des Etablissements. Was mir hier besonders gut gefallen hat, ist die hochpräzise Steuerung. Kein unnötiges Nachfedern und Abbremsen, das einen manchmal zu jump-and-run-typischen Tobsuchtsanfällen veranlassen kann. Schätze oder gar Gegner werden einem im Weinkeller nicht begegnen. Als betrunkenere Pirat kann man wohl froh sein, wenn man das Tageslicht heil erreicht. Ein Zeitlimit wie bei Klassiker Pitfall ist hier auch nicht vorgesehen. So kann man in aller Ruhe den geeigneten Weg aus dem verschlungenen Labyrinth suchen und sich bei jedem Sprung die notwendige Muße lassen. Der Titel frönt gar dem momentan grassierenden Realitätswahn in Videospiele. Man hat genau ein Leben zur Verfügung. Der sechste Spieletitel mit dem Namen **Loc8or** (Locator) wendet sich an die Puzzlefreunde unter den Videospiele. Wieder einmal darf zu zweit gegeneinander gespielt werden. Ziel ist es, im großen Spielfeld das Puzzleteil, welches im rechten Bildschirmbereich eingeblendet ist, zu finden und mittels des steuerbaren Markers einzukreisen. Das Minispiel erinnert mich an die Suchbilder aus den Tageszeitungen. Beim siebenten Titel **Sk8!** (Skate) handelt es sich um den schwersten Titel der gesamten Sammlung. Als wagemutiger Skateboarder geht es darum, der gesamten Nachbarschaft zu beweisen, wer der coolste Dude im ganzen Grätzl ist. Also, was macht man da als unbelehrbarer Bengel, dessen Knie von tiefen Schürfwunden gezeichnet sind? Na genau, man sucht sich die gefährlichste Strecke, um seine Sprungkünste unter Beweis zu stellen. Als Spieler obliegt es einem, den genauen Zeitpunkt abzupassen, um den von rechts nach links scrollenden Hindernissen mittels beherzten

Sprungs auszuweichen. Jetzt könnte man meinen, nichts leichter als dies. Innovativ ist hier aber die Art und Weise, wie man springt. Durch das Niederdrücken des Feuerknopfes bestimmt man die Absprungstärke. Im Moment des Loslassens des Knopfes springt man vom Boden ab. Jetzt gilt es, blitzschnell zu erkennen, welche Sprungstärke (die am oberen Bildschirmrand mittels eines horizontal verlaufenden Balkens angezeigt wird) man benötigt, um das nächste Hindernis bewältigen zu können. Schlaue Spieler werden sich jetzt denken, na HA! Da verwende ich halt immer die größte Sprungstärke und segle wie eine Gazelle über jegliches Hindernis. Daran hat Simon wohl auch gedacht und in dämonischer Akratie auch Hindernisse an der Decke des Levels angebracht. Wer das Spiel gespielt hat, weiß um die Gefahren des Skateboardsports. Aber gerade durch den höllisch schweren Schwierigkeitsgrad ist man immer wieder motiviert, eine Runde zu spielen.

Kommen wir nun zum achten und letzten Titel der Sammlung. **Elev8!** (Elevate) Wer hätte gedacht, dass Aufzufahren so gefährlich sein kann. Als kleine blaue Murmel ist es die Aufgabe des Spielers, so lange wie möglich auf den rettenden Aufzugplattformen, die beständig von unten nach oben rasen, zu verweilen. Die Murmel kann man horizontal bewegen, um sie so auf die darunterliegenden Plattformen plumpsen zu lassen. Das Spiel ist auch nicht gerade einfach. Meist erscheinen die rettenden Plattformen im allerletzten Moment. Im Verlauf des Spiels verkleinern sie sich sogar automatisch. Für Hochspannung ist bei dieser Highscore-Jagd auf jeden Fall gesorgt.

Fazit: Eine hochinteressante Spielesammlung für den C64er, die nicht nur Sammler von technisch versier-

ten Programmen und limitierten Sondereditionen erfreuen wird.

Das Modul ist übrigens nur in einer streng limitierten Auflage von 30 Stück angefertigt worden. Es wird vom Programmierer auf seiner Homepage zum Preis von 35 Euro angeboten. Im Lieferumfang ist das knallblaue Modul, eine Umverpackung, ein kleines Anleitungsheftchen sowie eine Postkarte mit dem Cover-Motiv enthalten. An eine Veröffentlichung auf Diskettenformat wurde auch schon gedacht. So wird die Rückseite von „Shotgate“ die R8ro!-Spielesammlung enthalten.



Wie immer bei Simon Quernhorst wird das Modul liebevoll verpackt und mit Anleitung ausgeliefert.

>> Simon Quernhorst <http://www.quernhorst.de/atari/>

Kalender: Retro Games 2009

Einen unwiderstehlichen Kalender für Commodore-Liebhaber hat Autor („Das große Lexikon der Computerspiele“) Christian Wirsig herausgebracht.

Der Kalender umfasst zwölf Monatsblätter im DIN-A3-Format, von denen jedes einem C64- oder Amiga-Spieleklassiker gewidmet ist. Das untere Drittel ist der eigentliche Kalender, die beiden oberen Seitendrittel nehmen ein großer Screenshot des „Spiels des Monats“ sowie drei kleinere Abbildungen aus dem Spielgeschehen ein. Ein weiterer Kasten enthält Informationen zur Geschichte des Titels. Eine weitere Abbildung, immer klein gehalten, um das Blatt nicht zu überfrachten, zeigt die Originalverpackung des Spiels.

Der Retro-Games-Kalender ist ein sehr hübsch gemachtes Sammlerstück mit praktischem Gebrauchswert, und sei es nur, um sich gegenüber den Arbeitskollegen als unverbesserlicher Retro-Nerd zu deklarieren. Auch wenn das Jahr 2009 schon angebrochen ist, kann dieses Produkt uneingeschränkt empfohlen werden. Die Blätter kann man, wie die abgebildeten Spiele selbst, auch in vielen Jahren noch immer (als Poster) genießen. Für 2010 ist übrigens ein Nachfolgemodell geplant!

Ein Kalender wurde unter den Abonnenten des Lotek64-Newsletters verlost, der Gewinner war unser Leser Joachim Ronacher. Das Exemplar wurde uns freundlicherweise vom Autor zur Verfügung gestellt.

Bezugsquellen:

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

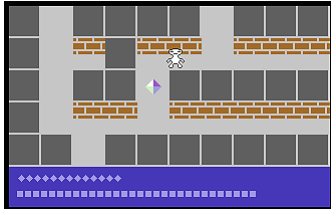
Kosten: ca. 15 Euro.



Als betrunkenere Pirat in Pir8!

Schlicht und glanzlos: drei neue C64-Spiele

Für den Commodore 64 gibt es drei neu erschienene Titel: Elektrosmog, Paul's 4K Adventure und Walking on the Moon. Lotek64 hat einen kurzen Blick auf die Spiele geworfen.



— von Georg Fuchs —

Der erste Titel, **Elektrosmog** von Christian Gleinser, ist als FH-Projektarbeit entstanden und hat deshalb nicht unbedingt den Anspruch, das großartigste C64-Spiel aller Zeiten zu sein. Vielmehr soll es Assembler-Programmieretechniken verdeutlichen und dokumentieren.

Akademisch: Elektrosmog

Ziel des Spiels ist es, innerhalb eines (engen) Zeitlimits ein Labyrinth zu durchforsten und alle dort platzierten Diamanten einzusammeln. Am unteren Bildschirmrand zeigen zwei Statusleisten die verbleibende Zeit bzw. die Menge der noch einzusammelnden Diamanten an.

Gescrollt wird nicht, der Bildschirm wird an bestimmten Stellen verlassen und ein neuer Raum eingeblendet. Spannung ergibt sich ausschließlich aus dem Kampf gegen die tickende Uhr, „dramaturgische“ Soundeffekte oder gegnerische Sprites gibt es nicht.

Elektrosmog bedient sich verschiedener Spielelemente, wie sie z.B. in den C16- bzw. C64-Klassikern Zodiac, Shamus und Boulder Dash zu finden sind. Es ist zu hoffen, dass der Autor Zeit findet, die Idee auszubauen und den Spiele-Torso weiterzuentwickeln. Mit dem einen oder anderen zusätzlichen Element könnte aus dem reinen Experiment jedenfalls ein unterhaltendes Spiel werden!

Abenteuer in 4k

Spiele-Neuheit Nummer 2 heißt schlicht und einfach **Paul's 4K Adventure** und ist ein BASIC-Programm. Der Autor ist für Lotek64-Leser ein alter Bekannter, denn der Programmierer ist Paul Allen Panks, Autor des BASIC-Programmierkurses in Heft 11. Panks hat, oft unter dem Pseudonym

„Dunric“, bereits zahlreiche Adventures für 8- und 16-Bit-Plattformen geschrieben, dabei bedient er sich unterschiedlicher BASIC-Varianten. Seit den frühen 90er-Jahren hat er eine fast schon unüberschaubare Zahl auf die Menschheit losgelassen, wobei das Strickmuster oft ähnlich ist: Die Spiele kommen ohne Grafikelemente aus und erinnern mehr an Rollenspiele als an klassische Textadventures. Der Parser ist einfach, funktioniert aber erstaunlich gut.

```

OBVIOUS EXITS: EAST UP
GHOST.
>E
YOU ARE STANDING IN A LARGE REDWOOD
FOREST JUST SOUTH OF THE ENTRANCE TO
BERGEN. A HULKING STONE CASTLE RISES TO
THE SOUTH.
OBVIOUS EXITS: NORTH SOUTH WEST
>S
YOU ARE STANDING IN FRONT OF A LARGE
STONE CASTLE. THE RAMPARTS TOWER ABOVE,
WITH VINES GROWING UP AND DOWN EITHER
SIDE. THE DRAWBRIDGE IS DOWN.
OBVIOUS EXITS: NORTH EAST
KNIGHT.
>EXAMINE KNIGHT
A DARK KNIGHT
>SAVE
OK.
>WIELD SWORD
OK.
    
```

4k bieten keinen Platz für epische Abenteuer.

In „Paul's 4K Adventure“ gibt es trotz der radikalen Speicherbegrenzung sogar eine eingebaute Anleitung. Diese verrät, dass der böse Zauberer Mordimar eine leuchtende Zauberkegel gestohlen hat, die es zurückzuerobern gilt. Schauplatz ist Norwegen. Bei Spielbeginn fragt das Programm, ob man einen gespeicherten Spielstand laden möchte – sogar das ist in diesem Minispiel möglich. Alle Räume verfügen über knappe, aber stimmungsvolle Beschreibungen. Der Parser versteht zehn Verben, zusätzlich die Befehle „Quit“, „Save“ und „Score“ – letzteres zeigt Lebensenergie, Erfahrungspunkte und den Goldvorrat an. „Help“ zeigt eine Liste der Verben, die vom Spiel verstanden werden. Aufgrund der Vorgabe, das Programm möglichst klein zu halten, ist der Parser nicht sehr entgegenkommend. So muss jedes Objekt einzeln aufgenommen werden, wobei das Spiel „gei“, aber nicht „take“ versteht. Statt „up“ darf es nur „u“ heißen, sonst reagiert das Programm mit der monotonen Frage: „How?“

Adventure in fast schon lächerlich geringen 4 KB unterzubringen.

Mondspaziergang

Walking on the Moon, erschienen am 15. Februar 2009, ist ein Plattform-Spiel von Achim Volkers. Die Handlung des Spiels, das auf Diskette mit 28 Blocks auskommt, ist auf dem Mond angesiedelt. Über dessen karge Oberfläche läuft die von uns gesteuerte Figur und sammelt dabei nicht näher spezifizierte Bällchen ein. Mangels Dokumentation beschließe ich, dass es sich um Sauerstoffvorräte handeln muss, ohne die ich nicht zurück zur Erde, die im Hintergrund majestätisch im Weltraum schwebt, fliegen kann.

Die Sauerstoffbällchen sind meist auf frei schwebenden Plattformen untergebracht, die oft nur über andere Plattformen erreichbar sind. Es darf und muss also gesprungen werden. Zu Beginn müssen 40 Bällchen innerhalb eines Zeitlimits eingesammelt werden, und damit das nicht zu einfach wird, muss sich der Mondspazier-

gänger von links nach rechts bewegen und dabei mehreren Außerirdischen ausweichen. Diese bewegen sich nach nicht leicht durchschaubaren Mustern, sodass nicht gleich der erste Versuch gelingen wird. Ich bin im Kurztest über Level 1 nicht hinausgekommen, was auch mit einem Schwachpunkt des Spiel zu tun hat: Der Astronaut bewegt sich sehr viel langsamer als die Aliens, denen es auszuweichen gilt, sodass das Spiel wirklich nur über das Auswendiglernen der Bewegungsmuster der Gegner zu meistern ist.

Die Grafik ist schlicht, aber brauchbar, das Scrolling sogar sehr flüssig. Musik gibt es leider keine, nur einige minimalistische Soundeffekte. Ein kleiner, aber nicht wirklich störender Bug befällt manchmal unseren Mann im Mond: ändert er kurz nach einem Sprung die Richtung, kann es sein, dass er von da an rückwärts läuft.



>> Links

Elektrosmog: www.drwuro.com/elektrosmog/elektrosmog.rar

Paul's 4K Adventure: www.geocities.com/dunric/pdata2.zip

Walking on the Moon: www.redesign.sk/ind64/news.html

Weitere neue Spiele

Paul Allen Panks, auch bekannt als Dunric, hat neben dem in dieser Ausgabe von Lotek64 vorgestellten „4k Adventure“ noch drei weitere Abenteuerspiele für C64, C128 und Plus/4 veröffentlicht. Wizard Castle, Dragon Castle, Castle Eldor und „8k Adventure“ sind auf Dunrics Seite kostenlos verfügbar:

<http://www.geocities.com/dunric/index.html>

retro game challenge:

Gefangen in den 80ern

Beinahe hätte es der Import-Test zu „Retro Game Challenge“ gar nicht in diese Ausgabe geschafft. War das Nintendo-DS-Spiel ursprünglich für den 6. Januar angekündigt, wurde es erst am 10. Februar in Nordamerika veröffentlicht. Dank eines schnellen Importhändlers sowie einiger ausgiebiger Spielstunden meinerseits lest ihr einen Reisebericht, der zurück in die 80er Jahre führt...

– von Axel Meßinger –

„Retro Game Challenge“ basiert auf der japanischen TV-Show „Game Center CX“, die nun schon die zehnte Staffel hinter sich hat. Inhalt der Show sind die Abenteuer des kühnen Shinya Arino (ein Teil des sehr erfolgreichen japanischen Comedy-Duos Yoiko), der in der Show einen Videospiele-Otaku mimt. Arino besucht die Hersteller persönlich und spielt dort die großen Videospiele von japanischen Traditionsfirmen wie Nintendo, Konami oder Namco. Im Mittelpunkt stehen dabei Spiele aus den 80ern und frühen 90ern, doch auch Spiele der letzten Jahre werden begierig angetestet. Was auf dem Papier eher langweilig klingt, entpuppt sich in der Praxis als eine der witzigsten und unterhaltsamsten Unterhaltungsshow, die ich in den letzten Jahren gesehen habe. Zum einen nimmt sich Arino vor, die Spiele bis zum Ende durchzuspielen (was ihm nicht immer gelingt), zum anderen wird er dabei von den Herstellern mit allerlei Auf-



Arino als Game Master:
ob er sich da nicht übernimmt?

gaben, den so genannten „Game Challenges“, traktiert. Dies führt unweigerlich zu wunderbarer Situationskomik und zu den witzigen Kommentaren eines Arino, der in vielen Folgen irgendwann sichtlich überfordert aussieht. Die Produktionsfirma von „Game Center CX“ sucht derzeit nach einem amerikanischen Vertriebspartner für die DVDs der Show. Vielleicht hilft ja dieses Spiel, sollte es sich gut verkaufen, dabei? Im Internet ist die Show jedenfalls zum Kult avanciert.

Bitte acht Bit...

Am Anfang des Spieles begrüßt euch nun Shinya Arino als Kawashima-Verschnitt. Doch das ist auch alles, was Arino mit Nintendos Gehirnjogging-Trainer gemein hat: Arino ist überheblich, fies, teuflisch... und leidet an gnadenloser Selbstüberschätzung. Vermutlich liegt es daran, dass er die Macht besitzt, euch in die 80er Jahre zu katapultieren? Gesagt, getan. Damit ihr nun wieder zurück in die Gegenwart kommen könnt, müsst ihr die „Game Challenge“-Aufgaben von Arino meistern. Doch keine Sorge, ihr steht dieser Aufgabe nicht allein gegenüber. Nachdem ihr zwischen einer männlichen und einer weiblichen Figur gewählt habt, begegnet euch schon bald Shinya Arino! Nämlich als kleiner Dreikäsehoch, der im Jahre 1984 einen Famicom (die erste Heimkonsole von Nintendo, hierzulande besser als NES bekannt) geschenkt bekommen hat. Nachdem ihr eure Misere erklärt habt, ist er ganz Feuer und Flamme, euch darin zu unterstützen wieder nach Hause zu kommen. Fortan ist es nun eure Aufgabe, zu jedem Spiel vier Aufgaben zu erfüllen. Erst wenn bei einem Spiel alle vier Herausforderungen gemeistert werden, schaltet ihr das nächste Spiel frei und die Jahre schreiten voran. Die Herausforderungen reichen von „Erreiche das Ziel in einer bestimmten Zeit“ bis zu „Eliminiere in einem Level 100 Gegner“. So spielt ihr euch allmählich bis zum Dezember 1989. Die Spiele sind zwar von NES-Spielen, die damals zum jeweiligen Zeitpunkt erschienen sind, inspiriert, aber es sind dennoch Neuentwicklungen. Es gibt dabei drei Jump&Run-, zwei Shoot'em-Up-, zwei Racing- und ein Rollenspiel. Die Einflüsse der Spiele reichen dabei von „Galaga“ über „Star Force“ bis hin zu „Dragon Quest“. Highlights sind vor allem die Spiele „Guadia Quest“, („Guardia“? AD) einem RPG mit einer Spielzeit von 10 bis 12 Stunden, und „Haggle



Topscreen: Hier spielt die Action!

Touchscreen: Die Spielfigur & Arino Jr.

Man 3“, einer Mischung aus Jump&Run und Action-Adventure, dessen Levels sehr weiträumige Areale und spannende Bosskämpfe beinhalten. Doch auch die anderen sechs Spiele können durchaus überzeugen. Auch wenn diese Spiele einzeln recht schnell durchgespielt sind, ergeben sie insgesamt eine Spielzeit von gut vier bis fünf Stunden. Nimmt man „Gua(r)dia Quest“ und „Haggle Man 3“ dazu, so kann man eine reine Spielzeit von gut 18 Stunden einplanen.



StarPrince – Reinrassige Shoot em Ups gab es in der 80ern wie Sand am Meer.

Mehr als eine Spielsammlung!

Doch wer denkt, dies sei alles, was in diesem Modul steckt, der irrt. Die größte Stärke des Spiels ist nämlich die Präsentation und der eigentliche Story-Modus. Wie gesagt: es geht hier darum, die Herausforderungen zu bewältigen. Doch Arino Jr. ist ein sehr gesprächiger Geselle und hat so einiges zu erzählen. In den Gesprächen mit ihm wird die damalige Videospieleindustrie gnadenlos persifliert und mit trockenem Humor durch den Kakao gezogen. Aber auch während des Spielens macht Arino Jr. immer wieder auf sich aufmerksam. So feuert er euch an, gibt Kommentare ab und kämpft gelegentlich gegen die Müdigkeit. Dies passiert in Form von herrlichen Sprachsamples. Diese kommen wirklich immer punktgenau und nie unpassend. Klasse! So wird das



Der Sternenwirbel sorgt in „Cosmic Gate“ für einen schnellen Warp.

Spiel auf dem Top-Screen gezeigt und auf dem Touchscreen die zwei Kids. Mit L+X kann man jederzeit während des Spielens zum Touchscreen wechseln. Das Spiel wird pausiert und man

kann in der Zwischenzeit in den Anleitungen der Spiele sowie in den verschiedenen Zeitschriften stöbern. So muss man das Spiel nicht erst beenden, wenn man mal einen Tipp vergessen hat. Die Zeitschriften werden übrigens nach und nach im Story-Mode freigeschaltet und geben u.a. wertvolle Tipps und Tricks zu den verschiedenen Spielen. Insgesamt bietet



GuadiaQuest – Drei Helden auf den Spuren von Final Fantasy.

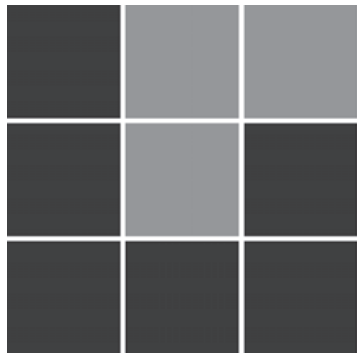
der Story-Mode eine tolle Zeitreise durch die 80er. Viele Situationen werden dabei bei jedem Spieler älteren Semesters ein Lächeln hervorzubringen, spiegeln sie doch die Gefühle damaliger Spieler auf wunderschöne Weise wider.

Die Technik und das Fazit

Die Spiele wurden mit viel Liebe zum Detail erarbeitet. Die Grafiken sind durch und durch 8-Bit und schauen gerade deswegen sehr schön aus. Die Animationen sind weich und die Farbpalette der damaligen Famicom wurde 1:1 für die Spiele übernommen. So kommt sehr schnell das Gefühl, wirklich mit originalen NES-Spielen zu spielen. Die größte Stärke liegt aber im grandiosen Soundtrack. Denn hier handelt es sich um NES-Chiptu-

nes, die den Spielen eine fantastische Atmosphäre geben und das eben genannte Gefühl, NES-Originale vor sich zu haben, noch mal um ein Vielfaches stärken. Neben dem Story-Mode gibt es noch einen Freeplay-Mode, wo die freigespielten Spiele immer wieder gespielt werden können. Bis man den Story-Mode durch hat, vergehen aber viele, viele Stunden. Ich kann dieses Spiel nur jedem wärmstens empfehlen, wenn es importiert wird. Ob es aber in Europa erscheint, kann durchaus bezweifelt werden. Neben den acht vertretenen Spielen (wann hat man heutzutage schon mal 8-Bit-Neuentwicklungen?) überzeugt die tolle Story mit den erstklassigen Dialogen und den schrulligen Charakteren. Für jeden Spieler, dessen Herz auch nur ein wenig an

den alten Klassikern hängt, handelt es sich hier um eine wirkliche „Killer-Application“. Übrigens: am 26. Februar erschien in Japan der zweite Teil. Hier sitzt man in den 90ern fest, muss 16-Bit-Spiele spielen und natürlich wieder einige neue Herausforderungen meistern. Hoffentlich wird dieses Spiel ebenso zügig in den USA veröffentlicht wie dieses Meisterwerk.



pixel punch

von Klemens Franz



eBay, Master System und der ganze Rest

eBay hat mich erwischt. Zwar nicht mit voller Kraft, aber eben doch. Man muss die Augen schon offen halten, um ja nichts zu übersehen (wie die Ultima Collection für den C64 um sagenhafte 40 Euro – grrr). Im Gegenzug kann man ein Stück Vergangenheit nachholen. So geschehen bei mir und dem Sega Master System.

Die Wurzel allen Übels: Phantasy Star 4

1995: Ich war ich für ein Monat in den Vereinigten Staaten auf Sprachurlaub. Als Mitbringsel schummelte ich damals Phantasy Star 4: The Final Millennium durch den Zoll, um mir damit den restlichen Sommer im ab-

gedunkelten Zimmer und zum Missfallen meiner Eltern die Zeit zu vertreiben. Das Spiel, die Geschichte, das Setting – ich war von der Welt fasziniert. Zwar nahm ich die Referenzen zu früheren Teilen der Serie wahr, konnte sie aber nicht zuordnen. Woher auch, ich hatte bis dahin keinen Teil gespielt. Das ärgerte! Einige Monate später entdeckte ich bei Toys'R'Us Phantasy Star 1 für das Master System im Abverkauf um 100 Schilling (zirka 7 Euro). Ich konnte nicht widerstehen und nahm Golden Axe Warrior gleich mit dazu. Das

Problem an der Sache: Ich hatte gar kein Master System. Aber im Jahr 1995 half der gedruckte Kleinanzeigenmarkt zuverlässig weiter und so stand schon bald ein hübsches, kleines Master System 2 in meinem Zimmer. Mit zwei Spielen. Und das für viele Jahre. Mein Faible für Action-Adventures und Rollenspiele zwang mich dann vor einigen Jahren dazu, mir einen eBay-Account zuzulegen und systematisch nach diversen Perlen für meine Konsolen und Heimcomputer zu suchen. Terranigma für das Super NES, Soleil für Segas Mega Drive oder Monster Max für den Gameboy – und eben auch für das Master System. Mittlerweile habe ich eine kleine, feine Sammlung an Titeln für Segas 8-Bit-Konsole. Viele Pflichttitel, aber auch einige Geheimtipps und Kuriositäten. Rückblickend eine Konsole, die damals an mir vorbeigezogen ist.

Aber das kann man ja nachholen, schön der Reihe nach:

Pflichttitel

Zwei wurden schon genannt: Das großartige SciFi-Rollenspiel Phantasy Star und der unerschämte dreiste, aber bessere (und hübschere) Zelda-Clone Golden Axe Warrior. Beide auch aus heutiger Sicht noch absolut spielsenswert. Zwar mögen die Dungeons bei Phantasy Star ohne Automap etwas old-school wirken, aber hübsch sind sie in ihrer satten Farbgebung nach wie vor – inklusive Ohrwurm-Soundtrack von Izuho Numata. Ebenso ein Muss sind die Wonderboy-Titel aus der Monsterworld-Reihe. Generell ist die Reihenfolge bei der Serie von Entwickler Westone ziemlich verwirrend. Die Monsterworld-Familie umfasst die Action-



Adventures und klammert somit Teil 1 (Jump'n'Run'n'Throw) und Teil 3 Monster Lair (Run'n'Gun) aus. Auf anderen Konsolen heißen die Titel und deren Helden übrigens auch anders – da gibt es *Dynastic Hero* und *Higgins* (Adventure Island). Zurück zu den Master-System-Versionen: Höhepunkt ist sicher der zweite Teil: *Wonder Boy III The Dragon's Trap* (eigentlich Teil 4, alles klar?) Ein wirklich umfangreiches Epos, das aus heutiger Sicht noch voll überzeugt und Freunden von Spielen im Stil eines *Metroid* oder *Castlevania: Symphony of the Night* gefallen dürfte. Ob des kurzen Schwertes und des daraus resultierenden Schwierigkeitsgrades enttäuschend ist *Wonder Boy in Monster World* – trotz wirklich großartiger Grafiken. Auch



von Umfang und Tiefe her eine leider verstümmelte Version des Mega-Drive-Originals. Schade.

Sehr beliebt war auch die am Master System erschienenen *Ys-Folge The Vanished Omens*. Aus heutiger Sicht nicht mehr ganz so frisch, aber trotzdem ein spaßiges Rollenspiel mit ungewohntem Ich-laufe-in-den-Gegner-hinein-Kampfsystem. Weniger spaßig, aber umso epochaler, ist die vierte *Ultima-Folge*. Die Umsetzung auf Segas Konsole ist dabei überaus gelungen. Klassische Kost, klassisch gut. Und dann gibt es fast schon obligatorisch sehr gute Portierungen von *Impossible Mission*, *Ecco the Dolphin* und *Prince of Persia*. Alles Spiele mit bewegten Körpern und Anforderungen an Kopf und Hand. Schön.

Geheimtipps

Das NES war dem Master System primär in der Masse überlegen. Dies war mit ein Grund, warum Sega aus Mangel an Angebot auch obskure Titel in den USA und Europa herausbrachte – fast alle mit legendär hässlichen Cover-Illustrationen. Für fast jedes Nintendo-Argument ließ sich ein Pendant finden. *Zillion* war die Antwort



auf *Metroid*. Basierend auf einer Sci-Fi-Anime-Serie geht es darum, in einen unterirdischen Komplex vorzudringen. Das erinnert alles etwas an *Impossible Mission*, und so ist die Stimmung im Spiel auch näher am Epyx-Klassiker als bei der Nintendo-Amazon. Dennoch: Näher wird man *Metroid* am Master System nicht kommen. Ein beinhartes Spiel, dessen Nachfolger – ein unmotiviertes *Shot'em Up* – eher gemieden werden sollte.

Ebenfalls beinhart, dabei aber überaus sympathisch, kommt *Fantastic Dizzy* daher. Das britische Ei aus der Programmierfeder der *Oliver-Twins* hat seine Wurzeln zwar am ZX Spectrum, aber der Gastauftritt am Master



System gefällt nicht nur wegen der ungewöhnlichen Form der Cartridge von Codemasters, sondern auch weil das Action-Adventure richtig gut ist. *Golvellius: Valley of Doom* ist eine kurzweilige Mischung aus *Zelda* und *Wonderboy* mit einem grünhaarigen Hauptdarsteller. Trotz recht gro-



ßem Umfang genau das Richtige für Zwischendurch.

Kuriositäten

Ein ganz eigenartiges Spiel ist *Lord of the Sword*. Was zuerst nach einem Action-Spiel aussieht, entwickelt sich mit der Zeit zu einem ausgewach-



senen Action-Adventure, das den Orientierungssinn gewaltig beansprucht. Der Einstieg ist etwas zäh, belohnt das Durchhaltevermögen aber mit einer ganz eigenen Spielwelt. Ganz ähnlich gelagert ist *Spellcaster*. Auch aus der Seitenperspektive eher



wie ein Sidescroller anmutend befinden wir uns hier aber im asiatischen Raum. Der Protagonist wirkt eher wie ein billiger Kung-Fu-Spiel-Sprite denn wie ein Weltenretter. Macht aber nichts, das Spiel ist gut.

Richtig bizarr ist das Rollenspiel *Miracle Warriors*. Weniger wegen der Mechanismen, die sind sehr klassisch und einfach sind, als viel mehr wegen der Darstellung: Das Spiel spielt sich in bzw. aus einer eigenartigen Perspektive. Es gibt zwar eine Übersichtskarte und Egoperspektive in den Städten, aber die Protagonisten werden immer aus der Seitenperspektive gezeigt. Technisch keine Meisterleistung, aber um Welten hübscher als die MSX- und NES-Fassung. Spröde, aber sympathisch. Auch aus

TERMINE

4. Retro-Börse in Bochum
Am 9. Mai 2009 findet in Bochum die 4. Retro-Börse im Ruhrgebiet statt. Infos gibt's hier:
<http://www.gamereset.de/retroboerse/>

Commodore-Meeting Wien

Bereits zum achten Mal findet am Sonntag, 17. Mai, in gewohnt gediegener Atmosphäre das Wiener Commodore-Meeting statt. Infos gibt es hier:
<http://members.aon.at/commodore-meeting/index.html>



der Seitenperspektive, aber weit weniger sympathisch ist das einzige AD&D-Spiel fürs Master System: *Heroes of the Lance*. Finger weg. Schließlich *Dragon Crystal*. Einer der seltsamsten Dungeon Crawler aller Zeiten, mit eigenartigen Grafiken und bizarren Settings. Ein melancholisches Spiel, aber mit reichlich Entwicklungspotential für den Charakter und seinen Drachen. Eben dieser verfolgt (zu Beginn noch als Ei) den Spieler das ganze Spiel über. Bis zum Schluss.

Und am Schluss kommt noch *King's Quest – Quest for the Crown*. Auf der Packung findet sich die Beschreibung: A Text-Adventure-Action-Game (sic!) Das klingt doch einmal vielversprechend! Das Spiel hab ich noch nicht in die Finger bekommen. Wird aber noch. Bestimmt.

>> Links

<http://www.smtributes.co.uk>
<http://www.alexkidd.com>

Astrofotografie mit dem Retro-Computer:

Der Amiga als Astrokamera

Aufmerksamen Zeitgenossen wird sie in den letzten Wochen bei klarem Himmel aufgefallen sein. Zu einem Zeitpunkt, wenn selbst die hellsten Sterne sich noch nicht gegen das schwindende Sonnenlicht durchsetzen können, erstrahlt die „Göttin der Liebe“ am Firmament: die Venus, die in diesen Tagen am Himmel ihr Stelldichein als „Abendstern“ gibt. Astronomisch betrachtet handelt es sich bei der Venus aber gar nicht um einen Stern, sondern sie ist ein Planet mit fester Oberfläche und einer Atmosphäre, die das Sonnenlicht sehr gut reflektiert.

— von Mirko Strauß —

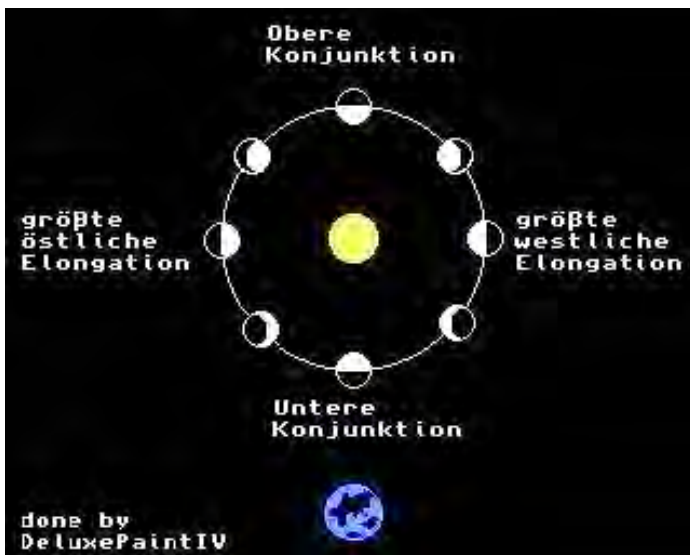
Als unmittelbarer Nachbarplanet kommt Venus uns gelegentlich sehr nahe, sodass sie dann besonders hell erscheint. Da die Venus zu den inneren Planeten unseres Sonnensystems zählt, weist sie neben ihrer außergewöhnlichen Helligkeit eine weitere Besonderheit auf: Venus zeigt Phasengestalten, die sich durch ihre unterschiedlichen Positionen zur Sonne — von der Erde aus betrachtet — erklären. Dementsprechend können ganz wie beim Mond Phasen beobachtet werden. Analog dazu sprechen Astronomen somit auch von einer Voll-, Halb- bzw. Neuvenus (siehe Bild unten).

Befindet sich Venus zum Beispiel in oberer Konjunktion (d. h. auf der von der Erde abgewandten Seite der Sonne), so ist der Erde ihre komplette, volle Tagseite zugewandt. Umgekehrt, bei Neuvenus wendet sie demnach der Erde ihre Nachtseite zu. Die obere Konjunktion kann jedoch nicht beobachtet werden, da die Sonne we-

gen ihrer Stellung zwischen Erde und Venus die Venus stets überstrahlt. Die untere Konjunktion (die Venus ist auf der gleichen Seite der Sonne wie die Erde) ist nur bei einem Durchgang vor der Sonnenscheibe zu beobachten. Gute Beobachtungsbedingungen ergeben sich allerdings zum Zeitpunkt der größten Elongation (dem größten seitlichen Abstand von der Sonne).

Aphrodite meets Freundin

Bietet die Venus schon mit dem bloßen Auge einen beeindruckenden Anblick, so zeigt sie dann bereits im Amateurteloskop die Phasenabläufe. Für computerisierte Sternbeobachter stellt die fotografische Dokumentation der Phasen keine großen Anforderungen an die Ausrüstung und kann durchaus mit älteren Video-Digitizern durchgeführt werden. Das nachstehende Foto (Bild2) zeigt den Einsatz des Vidi-Amiga-RT-Digitizers (Pro) an einem Amiga 2000 ohne Zusatzkarte mit einer simplen CCD-Schwarz-Weiß-Kamera von Conrad (Überwachungskamera).



Begriffe

Stern	Selbstleuchtende Gaskugel („Sonne“)
Planet	Himmelskörper, der die Sonne umläuft und Sonnenlicht reflektiert
Elongation	Steht ein Planet in östlicher E., so geht er nach der Sonne unter; in der westlichen E. geht er vor der Sonne auf
Okular	Die dem Auge zugewandte Linse eines optischen Systems
Nachführung	Kompensation der scheinbaren Himmelsdrehung (manuell oder automatisch), um Himmelsobjekte im Gesichtsfeld eines Teleskops fest zentrieren zu können

Steckbrief Venus

Masse	0,815 der Masse der Erde
Radius am Äquator	5052 km (Erde 6378 km)
Mittlere Entfernung von der Sonne	108 Millionen km (Erde 150 Millionen km)
Venusjahr	225 Erdtage
Venustag	243 Erdtage
Temperatur	482 Grad Celsius
Bodendruck	90 Bar
Atmosphäre	95% Kohlendioxid



Venus am 01.03.2009, eineinhalb Monate nach der größten östlichen Elongation (also abends).

Die Kamera liefert dem Digitizer ein Composite-Video-Signal (8-Bit), das der PAL-Norm entspricht. Als Aufnahmeoptik dient das in Amateurreisen sehr beliebte Einsteigerteleskop „Lidl-Scope“. Um ein hinreichend großes Bild der Venus auf den CCD-Chip zu projizieren, wird vor die Kamera noch ein geeignetes Okular positioniert (Plössl 17mm).

Aufgrund der starken Helligkeit der Venus reicht schon eine kurze Belichtungszeit aus, um den Planeten über die Original-Software „zu grabben“. Insbesondere im Non-Interlaced-Betrieb lassen sich kurze Grab-Zeiten realisieren, wodurch auf eine Nachführung des Teleskops verzich-

Mirko Strauß

geb. 1971 in Bottrop, ist Energieelektroniker und Sozialwissenschaftler und verfiel bereits im zarten Alter von 14 Jahren dem Charme eines C116-Rechners. Nachdem er seine Eltern davon überzeugt hatte, dass man einen C64 hauptsächlich zur Lösung von Mathe-Hausaufgaben nutzt, verfestigte sich seine Liebe zu 8-Bit-Spielen exorbitant.



Wenn er nicht gerade als freiberuflicher Sozialarbeiter tätig ist — oder einen anderen Job hat — verbringt er seine restliche Lebenszeit mit der Fotografie von Stars und Sternchen.

Der Autor gestaltet eine C64-Astronomie-Homepage. Die Seite ist noch nicht fertig, aber ein Blick lohnt sich trotzdem: www.starrybyte.de

tet werden kann. Die Herstellerfirma Quantum Leap UK legte dem Digitizer seinerzeit eine Software bei, die dem Anwender zahlreiche Einstellmöglichkeiten bietet. Hierbei lässt sich über eine Preview-Ansicht bereits im Vorfeld des Digitalisierens auf diverse Größen Einfluss nehmen (Helligkeit, Kontrast etc.), um ein Optimum an Bildqualität zu erreichen. Zudem verfügt die Software über einen „Grab-Frame-Buffer“, welcher je nach Speicherausstattung eine Vielzahl von Aufnahmen erst einmal zwischenspeichert. Liegen genügend Aufnahmen vor, so können später bequem die besten Bilder aus dem Buffer ausgewählt werden. Schließlich lassen sich die Aufnahmen in gebräuchlichen Bildformaten abspeichern, so dass einer weiteren Bearbeitung mit anderen Programmen nichts im Wege steht. (Bild3)

Ausblick

Das System aus Teleskop, CCD-Kamera, Digitizer und Amiga ergibt zusammen eine leistungsstarke Planetenkamera, die auch mit Blick auf andere Himmelskörper als die Venus interessante Resultate liefern sollte. Die Möglichkeiten der Einflussnahme auf die Bildqualität über die Software lassen viel Raum für experimentelles Vorgehen. Da im Laufe der Zeit stets unterschiedliche Gestirne am Firmament dominieren, darf man sich also auf weitere gute Ergebnisse freuen.



Die Amiga-Astrokamera: Links unten im Bild der Vidi-Amiga-RT-Pro-Digitizer, welcher an die Parallel-Schnittstelle des Amiga 2000 angeschlossen wird. Rechts im Bild das Lidl-Scope mit der CCD-Kamera in einer wetterfesten „Aufputzsteckdose“.

(Mehr über dieses Thema im nächsten Heft!)

Suhl-Treff im Zeichen von DTV und 1541Ultimate

— von Oliver Weißflach —

Im thüringischen Suhl fand vom 13. bis 15. März zum zwölften Mal der alljährliche C64-Computertreff statt. Eingeladen hatte Klaus Finke wie immer in das bewährte Hotel „Thüringen“ in Suhl. Einige wenige reisten bereits am Freitag, dem 13. an, die meisten Teilnehmer fanden sich jedoch erst am Samstag als Tagesgäste in Suhl ein, insgesamt so ca. 25 Personen. Die mitgebrachten Geräte waren schnell aufgebaut und sogleich ging es mit dem Fachsimpeln los... Zu sehen gab es exotische alte Hardware, aber natürlich auch das Neueste, was für den Commodore zu haben ist. Während einige Teilnehmer an den alten Rechnern arbeiteten, befassten sich derweil die anderen mit dem Ergründen von mancherlei Soft- und Hardwareproblemen. Wobei nicht nur das Original solche Probleme bereitete, auch ein VICE am Windows PC mit GEOS Megapatch 3 hatte so seine Zicken.

DTV und 1541 Ultimate...

Der Star des Tages war jedoch der von Torsten Baade umgebaute C64-DTV. Torsten hatte die Platine eines DTV in ein selbstgebautes Plastikgehäuse verpflanzt und dort auch gleich einen TFT-Bildschirm integriert. Ein recht schickes C64-„Notebook“ das Ganze, wie auf den Bildern zu sehen ist! Ein Vier-Spieler-Adapter, ein SD2IEC, ein Infrarotadapter für drahtlose Joypads, ein Akku mit ca. sechs Stunden Laufzeit, Lautsprecher und schließlich der obligatorische Farbpatch für den DTV komplettierten den Mod. Während der Veranstaltung wurde eine mitgebrachte 1541U stand-alone an diesen Umbau angeschlossen. Es kostete einiges Probieren und viele Versuche, aber man schaffte mittels der Taster der 1541U irgendwann sogar das Mounten von D64-Dateien im Stand-Along-Modus. Da das Hotel mittlerweile über WLAN und DSL verfügt, war mit dem PC u.a. ein Besuch des Forum-64 und der 1541Ultimate-Homepage möglich. Hier wurde dann auch die neueste Firmware der 1541U geladen und an einem C128 im Cartridge-Modus aufgespielt. Irgendeiner hatte dann die Idee, GEOS an diesem umgebauten DTV mit 1541U zum Laufen zu bringen. Dies klappte nach ein paar Start-

schwierigkeiten dann sogar recht zuverlässig. Somit läuft auch GEOS von der 1541U. Alle waren sich sicher: Mit einem anderen, passenden „Konfigurieren“ wäre wohl auch die eingebaute REU der 1541U nutzbar gewesen. Die 1541U scheint ein sehr kompatibler 1541-Nachbau zu sein.

...und noch mehr Hardware

Nach dem Mittagessen ging es mit dem allgemeinen Quatschen, Ratsch und Tratsch weiter. Schließlich führte Oliver Weißflach seine mitgebrachte Hardware vor. Alles versammelte sich um seinen Tisch. Gezeigt wurden das MMC64, MMC-Replay, die von Nicolas Welte entwickelte Neo-Ram, SD2IEC mit der Adapterplatine von Nicolas Welte und das IEC-ATA mit der Firmware von Jochen Adler. Diese Firmware unterstützt das IEC-ATA des Dienstagstreffs vollständig und ersetzt dadurch die ursprüngliche Originalfirmware komplett. Das IEC-ATA wird dadurch mit angeschlossener Festplatte fast zum CMD-HD-Clone...

Zu sehen gab es natürlich auch die 1541Ultimate, diesmal im Cartridge-



Modus an einem C128DCR. Diese Zusammenstellung verursachte am meisten Begeisterung und Interesse, insbesondere die Laufwerksgeräusche, die künstlich von der 1541U erzeugt werden... Nach diesem Vortrag wurde nun noch fleißig am DTV mit dem Vier-Spieler-Adapter Bombmania gezoekt. Eine sinnvolle Kommunikation im Raum war wegen der Lautstärke kaum noch möglich. Kaum war das Abendessen verspeist, reisten fast alle Tagesgäste wieder ab. Der Rest beendete das Computertreffen nach dem Sonntagsfrühstück und dem Abbau der Geräte am nächsten Tag. Das 13. Computertreffen im Jahr 2010 ist bereits geplant. Alle freuen sich schon jetzt auf neuerliche interessante Gespräche, viele Tipps und mehr.



Eine kleine Historiographie der Musikvideospiele (Teil 1)



Doch, ich vertippe mich zwar hin und wieder beim Verfassen von Texten, aber seid versichert, bei dieser Überschrift liegt kein legasthenischer Kunstfehler vor, in diesem Artikel geht es tatsächlich um die Geschichte der Musikvideospiele. Beim Streifzug durch die Videospiegelgeschäfte werdet ihr sicherlich schon bemerkt haben, dass die Regale gut gefüllt sind mit allerlei tollen Musikspielen. Sei das nun die zwanzigste Folge von Karaoke-Hit Singstar aus dem Hause Sony oder das mächtige Hardwarebundle Rockband, welches gut und gerne einen Kubikmeter Geschäftsfläche einnimmt. Ja, aber wie lange gibt es denn eigentlich Videospiele, in deren spielerischem Gestaltungszentrum die Musik die tragende Komponente darstellt? Lotek64 hat sich auf Spurensuche begeben.

— von Nik Ghalustians —

Wenn man so anfängt darüber zu grübeln, landet man im Jahr 1974. Wieder einmal ist es Softwarepionier Atari, der als einer der Genre-Gründerväter auftreten kann. Mit dem wohl kaum bekannten Titel „Touch Me“, der zunächst einmal im Jahr 1974 in die Spielhallen kam, um dann vier Jahre später als Handheld für mehr Begeisterung in der Spielwelt zu sorgen. Wobei „Touch Me“ eigentlich noch kein Musikvideospiel war. Erst Ralph Baer setzte den entscheidenden Akzent, als er den Titel als „Simon“ (MB veröffentlichte das Spiel in Europa unter dem Namen „Senso“) veröffentlichte und zu den vier aufleuchtenden Tasten noch entsprechende Signaltöne hinzukamen. Das Spiel ist extrem simpel gestrickt. Der Computer spielt eine Melodie vor,

die es nun nachzuspielen gilt. Leuchteten bei „Touch Me“ eben nur die vier Tasten in unterschiedlicher Reihenfolge auf, so erklang bei „Senso“ eine Art Melodie. Bei jedem Level-Anstieg kam eine weitere Note hinzu. Das Spiel erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit und wird von MB nach wie vor produziert. Die aktuelle Version wird in einem durchsichtigen Plastikgehäuse ausgeliefert, wohingegen das Erstmodell im eleganten matten Schwarzton gehalten war. Kritiker werden nun einwenden, dass es sich dabei ja nicht um ein Videospiel im klassischen Sinn handelt, da hier kein Bildschirm zum Einsatz kommt (auch nicht bei der Arcade-Version von „Touch Me“). Nun ja. So möchte ich als nächstes kurz das Commodore-C64-Spiel Breakdance erwähnen. Seit 2007 prägt (vor allem in Wien) der Krocha-Stil das Stadt-

CD-Rom-Revolution

Mit der Verwendung der CD-Rom als Datenspeicher war es nun ein Leichtes, professionelle Soundtracks als Hintergrundmusik in Videospielen abspielen zu können. Was lag da näher, als diese technischen Möglichkeiten auch gleich für das Musikspielgenre zu nutzen.

Hierzu fallen mir vor allem folgende Titel aus der Pionierzeit des Massenspeichermediums CD ein: PaRappa the Rapper auf der Playstation von Sony. 1996 erschien das Spiel in Japan, zwei Jahre später erfolgte die Veröffentlichung in Europa. Man mag es nicht für möglich halten, aber auch hier kommt der Urahn „Senso“ zum Zug, muss man doch die richtigen Knöpfe zum passenden Zeitpunkt drücken. In den unterschiedlichen Levels von PaRappa the Rapper gilt es, die vom jeweiligen musikalischen Lehrmeister vorgetragenen Rap-Einlagen perfekt nachzuspielen. Hier kommt es stark auf das richtige Takt- und Rhythmusgefühl an. Das Spiel zeichnet sich vornehmlich durch einen extravaganten Comic-Grafikstil aus, nebst sehr eigentümlicher Musik, die man durchaus als Fun-Rap bezeichnen könnte. Das Spiel war ungemein erfolgreich, vor allem in Japan, wo sogar eine eigene TV-Serie mit dem Haupthelden PaRappa produziert wurde. Im Jahr 1999 erschien der Nachfolger „Um Jammer Lammy“.



C64: Breakdance (oben), Break Street (unten)



bild, in den frühen 80er Jahren war es der Breakdance, der mit seinen akrobatischen Performancekünsten eine ähnliche Stellung einnahm. Der gemeinsame Faktor dieser Musikstile besteht vor allem darin, dass sie beide direkt aus der Jugendszene entwichen sind und größtenteils von Angehörigen der „Unterschicht“ praktiziert werden. Beim C64er-Spiel gilt es nun, die Tanzschritte der Computerfigur in der richtigen Reihenfolge nachzutanzten. Man merkt auch hier die Einflüsse von „Senso“ auf dieses Epyx-Produkt, das im Jahr 1984 erschien. Ganz ähnlich aufgebaut ist Break Street, welches ebenfalls 1984 für den C64er auf den Markt kam und aus der Feder von Creative Software stammt. Beim direkten Vergleich der spielerisch so ähnlich gestrickten Titel fällt auf, dass Breakstreet mit viel besserer Grafik und auch einem ohrwurmartigen Soundtrack aufwarten kann, wohingegen das Epyx-Machwerk schnell dahingeschustert anmutet. (Mehr über C64-Musikspiele in Teil 2 im nächsten Heft!)



Oben: PaRappa the Rapper (PS1), unten: Vib Ribbon (PS1)



PaRappa the Rapper 2 gab sein Debüt 2001 auf der Nachfolgekonsolle Playstation 2.

Auf der Playstation erschien noch ein weiteres, allerdings weniger bekanntes Musikvideospiele. Die Rede ist hier von **Vib Ribbon**. Das in einem minimalistischen, cartoonartigen Grafikstil gehaltene Spiel (schwarzer Hintergrund ohne jegliche Grafikelemente; ähnlich wie die italienische Animationskultfigur „La Linea“) zeichnet sich vor allem durch eine Besonderheit aus: Man kann eine eigene Musik-CD einlegen und das Spiel zu der so selbst ausgewählten Musik spielen. Man steuert ein Strichmännchen, das einen Hindernisparcours durchqueren muss. Je nachdem, welche Art von Hindernis auf dem Weg auftaucht, muss der Spieler im richtigen Moment die dazu passende Taste drücken. Klingelt es da vielleicht schon wieder? Tjaja auch hier ist der Einfluss von „Senso“ nicht zu verleugnen. Der Hindernisparcours berechnet sich aus den Daten der Musik (unterschiedliche Tonlagen generieren andere Hindernismuster). So kann man durch das Einlegen der eigenen Musiksammlung in CD-Form immer wieder aufs Neue spannende Levels erzeugen. Es gibt sogar zwei Nachfolger, **Mojib Ribbon** (2003) und **Vib Ripple** (2004), die jeweils auf der Playstation 2 von Sony erschienen sind.

Auf der Playstation 1 war es vor allem die japanische Softwareschmiede Konami, die eine Unmenge von kreativen Musikvideospiele veröffentlichten sollte. Meist handelte es sich dabei um Umsetzungen ihrer Arcade-Spieltitel. Die Bandbreite reicht von **Beatmania** über **Drummania**, **Guitarfreaks**, **Dance Dance Revolution**, **Pop'n Music** bis hin zu **Keyboardmania**. Alle diese Spiele zeichnet die gleiche Art der Darstellung der zu spie-

lenden Noten aus: Auf dem Bildschirm scrollen die zu spielenden Noten von unten nach oben. Sobald sie den oberen Bildschirmrand erreicht haben und damit die horizontal verlaufende „Anspiellinie“, muss der Spieler die zu den Noten korrespondierenden Tasten drücken. Die grafische Präsentation ist absichtlich sehr schlicht gehalten, um vor allem das unproblematische Erkennen der zu spielenden Symbole zu erleichtern. Alle Musikspiele aus der Bemani-Schiene verfügen auch über unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Notenbahnen gibt es. Des Weiteren wird die Darstellungsgeschwindigkeit der Noten bei höheren Schwierigkeitsgraden drastisch erhöht. Eine Besonderheit stellen sowohl **Drummania** als auch **Keyboardmania** dar. Beide Spiele verwenden Eingabegeräte, die den Originalmusikinstrumenten entsprechen und die sich identisch zu den echten Instrumenten spielen. Gerade **Keyboardmania** ist so nur von gelerntem Klavierspielern zu meistern und fristet daher auch ein recht bescheidenes Nischendasein innerhalb des Musikspielgenres. Die Playstation-2-Version von **Drummania** bietet auch die Möglichkeit, mittels USB-Kabel ein echtes Midi-Drumset an die Konsole anzuschließen. Eine weitere Besonderheit von **Drummania**, welches übrigens nur in Japan erschienen ist, stellt die Möglichkeit dar, zwei weitere Instrumente verwenden zu können: Gitarre und Bass bzw. Rhythmusgitarre lassen sich integrieren. Wer nur Gitarre spielen möchte, kann auch auf **Guitarfreaks** zurückgreifen, welches schon für die Playstation 1 erschienen ist (ebenfalls nur als Japan-Release).

Dance Dance Revolution stellt im Gegensatz zu **Drummania**, **Guitarfreaks**, **Keyboardmania** oder **Beat-**

mania neben dem Rhythmusgefühl vor allem die Fitness der Spieler in den Mittelpunkt des Spielgeschehens.

Tanz die Revolution!

Als Eingabegerät fungiert eine sogenannte Tanzmatte. Die Originalmatten von Konami sind aus weichem Kunststoff. Profispieler greifen zu aufwendigen Metallkonstruktionen, die von einigen Drittherstellern feilgeboten werden, oder basteln sich gar selbst die optimale Tanzunterlage. Ein Problem bei den „Softmatten“ besteht darin, dass sie leicht verrutschen können. Profispieler, die sich an 9-Fuß- bzw. 10-Fuß-Songs (der Schwierigkeitsgrad bei **Dance Dance Revolution** wird anhand einer Fußskala angegeben; diese reicht von 1 bis 10) heranwagen, legen schon eine heiße Sohle aufs Parkett, die eben Softmatten zum Verglühen, ähm, zum Verrutschen bringen.

Auf der Tanzmatte befinden sich, korrespondierend zu den Himmelsrichtungen, vier Richtungspfeile. Der Spieler hat nun die Aufgabe, im richtigen Moment auf die passenden Tasten zu springen. Vor allem in höheren Schwierigkeitsgraden eine mehr als schweißtreibende Angelegenheit. Moment, da wird doch sicherlich so mancher Retrozocker stutzig. Gab's da nicht schon früher so ein Eingabegerät? Und in der Tat. Nintendo brachte schon für seine 8-Bit-Konsole eine

völlig identisch konstruierte Matte heraus. Allerdings diente diese damals nicht als Eingabegerät für Tanzspiele, sondern für Fitnessspiele (**Athletic World** und **Stadium Events**). **Dance Dance Revolution** schaffte den Sprung in die westliche Welt. Die Musikauswahl, die sich zu 99% aus Trance- und Techno-Nummern speist, wurde um ein paar massenkompatible Chart-Stücke ergänzt. Schon auf der Playstation 1 gab es zahlreiche **Dance-Dance-Revolution**-Versionen. Dieser Trend wurde bei der nächsten Konsolengeneration weitergeführt. Die Xbox-360-Version bietet ebenfalls die Möglichkeit, weitere Lieder als Download-Content herunterzuladen. Eine chronologische Auflistung aller erschienenen Teile würde den Rahmen dieses Artikels sprengen (mehr als 20 verschiedene Versionen).

Spielerisch unterscheiden sich alle diese Titel so gut wie gar nicht voneinander. Einzig die Musikauswahl wurde abgeändert. Ein Kritikpunkt, den sich Softmattenhersteller „Red Octane“ zu Herzen nahm und in der Folge eine überarbeitete Version von **Dance Dance Revolution** auf den Markt warf. „**In the Groove**“ erschien 2005 für die Playstation 2, nachdem kurz zuvor die Arcade-Version herauskam. Als Tanzspiel hoch gelobt und als das bessere **Dance Dance Revolution** eingestuft, rief es aber die Konami-Rechtsanwaltschaft auf den Plan. Die Klage von Konami bezüglich Patentverletzung hatte Erfolg und so musste das ehrgeizige Projekt schnell fallen gelassen werden. Eine ähnliche Situation könnte sich beim Musikspiel „**Rockband**“ ergeben. Doch dazu später noch mehr. **Dance Dance Revolution** weist noch eine weitere geschichtliche Besonderheit auf. Es ist eines der ganz wenigen Spiele, die von Pädagogen nicht schießel angeschaut werden. Das Spiel wird nämlich in vielen Staaten (insbesondere in den USA) im Sport-



Tanzmatten für Sony Playstation (oben) und Nintendo Entertainment System (unten).



unterricht eingesetzt. Dem Bewegungsunmut der von Fastfood körperlich gezeichneten Jugend wurde so auf spielerische Art und Weise der Kampf angesagt. 2008 gelangen sogar mehrere Einträge ins Guinness-Buch der Rekorde als „das am meisten verwendete Videospiel an Schulen“ und als „das erste Videospiel, das offiziell als Sportart eingestuft wurde“. Dance Dance Revolution steht an der Speerspitze der so genannten „Positive Games“, die das doch sehr ramponierte Image der Videospiele (insbesondere in Deutschland; siehe die unablässige „Killerspieldiskussion“) in der Öffentlichkeit aufpolieren sollen.

Maraca und Conga

Da wir gerade thematisch bei schweißtreibenden Musikspielen gelandet sind, möchte ich den Bogen hin zu Samba de Amigo aus dem Hause Sega spannen. Dieses fröhliche Partyspiel erschien zuerst 1999 als Arcade-Version (Naomi-Hardware) und fand schon recht bald (2000) Einzug in die heimischen Wohnzimmer. Erfreulich ist vor allem der Umstand, dass der Titel diesmal in allen drei Länderregionen veröffentlicht wurde. Die europäische Version ist allerdings recht stark limitiert. Dies ist auch der Grund, weshalb heute noch recht hohe Summen für ein offizielles PAL-Samba-de-Amigo-Set erzielt werden. Im Mittelpunkt des Spiels stehen die einzigartigen Rasseln, die so genannten Maracas. Im Takt der Musik und vor allem passend zu den Symbolen am Bildschirm gilt es nun, die Rasseln zu schwingen. Die ausgefallene Sensorentechnik ermöglicht eine Positionsbestimmung der Instrumente (es gibt drei Bereiche: niedrige, mittlere und hohe Stellung). Am Bildschirm wird angezeigt, welche Position die Rassel einzunehmen hat. Es gilt nun, im richtigen Moment (pas-

send zum Takt des Musikstückes) die Rassel in der richtigen Höhe zu schüttern. Ein riesiger Partyspaß für die ganze Familie, dem man heutzutage auch nachgehen kann, wenn man nicht mehr im Besitz einer Dreamcast-Konsole ist, da erst vor kurzer Zeit eine Neuauflage des Spiels für die Wii von Nintendo erschien (siehe Bild). Es empfiehlt sich hier dringend, jeweils zwei Wii-Motes pro Spieler einzusetzen, da die Eingabeerkennung mittels Nunchuk ungenügend ist.

In Japan erschien für Dreamcast auch noch der Nachfolgetitel Samba de Amigo 2000 mit neuen Songs. Neben der schon erwähnten Wii-Version kann der geneigte Musikspieler auch auf die Eyetoy-Spielesammlung „Sega Superstars“ zurückgreifen, welche für die Playstation 2 erschien. Hierbei handelt es sich um eine Ansammlung von Minispielchen, die alle mittels der Eyetoy-Kamera gesteuert werden. Samba de Amigo stellt eindeutig den spielerischen Höhepunkt dieser Sammlung dar. Kleine Randnotiz: Die deutsche Version beinhaltet leider nicht das House-of-the-Dead-Minispiel. Hier verspricht nur der Griff zur europäischen Importversion Abhilfe.

Wer auf der Suche nach weiteren dertartigen Musikvideospiele ist, der wird auch auf dem Gamecube von Nintendo fündig. Vorzeigebösewicht Donkey Kong, der im Laufe der Jahre mehr und mehr zu einer Art Schmutzsebi mutiert ist, lädt den Spieler zu einer heißen Urwaldtrommelei ein. 2004 erschien das Partyspiel unter dem klingenden Namen „Donkey Konga“ auch in Europa (2003 Erstveröffentlichung in Japan). Das Spiel kann mit maximal vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. Allerdings muss man dazu auch viermal das Spiele-Set kaufen (heutzutage allerdings kein allzu großes finanzielles Problem, da das Set bei vielen Videospieldiscountketten regelrecht veramscht wird). Der Controller (Bongo) verfügt über zwei große Trommeln und ein Mikrofon, welches das Klatschgeräusch messen kann. Der Spieler hat so vier Eingabemöglichkeiten. Das Schlagen auf die linke bzw. die rechte Trommel, das Schlagen auf beide Trommeln gleichzeitig und das In-die-Hände-Klatschen.

Wie bei allen Musikspielen üblich werden die entsprechenden Symbole am Bildschirm dargestellt. Allerdings scrollen hier die Noten von rechts nach links und nichts von unten nach oben, wie es z.B. bei allen Bemani-Spielen üblich ist. In Europa erschie-



nen zwei Nachfolger zu „Donkey Konga“: Donkey Konga 2 (das selbe Spiel mit neuen Songs) sowie „Donkey Kong Jungle Beat“. Dabei handelt es sich um ein Jump and Run, bei dem man Donkey Kong nicht mit einem Joypad steuert, sondern mittels Bongo dirigiert. Ein interessantes Konzept, welches aber nicht von großem finanziellem Erfolg gekrönt war. Die Spieler-Community blieb lieber beim klassischen Pad, um ihre Bildschirmhelden präzise durch verschlungene Jump-and-Run-Welten steuern zu können.

Ein weiteres obskures Trommelspiel stellt „Taiko no Tatsujin“ von Namco dar. Ursprünglich wieder einmal für Spielhallen konzipiert, erschien im Jahr 2002 die erste Heimversion für die Playstation 2. In den USA gab es im Gegensatz zu den unzähligen japanischen Versionen nur eine einzige Heimkonsolenversion. Der Titel lautet „Taiko: Drum Master“ (2004). Das Spiel simuliert die klassische japanische Trommel (Taiko). Im Vergleich zum Originalmusikinstrument muss sich der Spieler mit einer sehr kleinen Trommel zufriedengeben, die in den Ausmaßen etwa der Donkey-Konga-Bongo entspricht. Mittels zweier Holzschlagstöcke gilt es nun, den vorgegebenen Takt nachzuspielen. Dem Spieler stehen drei verschiedene Eingaben zur Verfügung. Er kann mit den Schlagstöcken sowohl auf die linke bzw. die rechte Seite der Trommel schlagen als auch auf beide Seiten gleichzeitig. Das Arcade-Original unterscheidet außerdem zwischen starken und schwachen Schlägen. Die Musikauswahl der USA-Version unterscheidet sich gravierend von der japanischen. Die ganzen klassischen japanischen Musikstücke sind hier nicht mehr vorhanden.

Obskure Trommeleien

Noch einen weiteren Titel aus der Schatzkiste der unbekannteren Musikspielkategorie habe ich anzubieten. Die Rede ist von Mini Moni Shakatto Tambourine von Sega. Im Prinzip handelt es sich hier um einen Nachfolgetitel zu Samba de Amigo. Eine Heimkonsolenportierung

wurde von Sammy für die Playstation 2 produziert. Leider schwächelt die Positionsabfrage des Tambourins im Vergleich mit der sehr präzisen Sensorenleiste von Samba de Amigo. Die mitgelieferte Musik besteht hauptsächlich aus J-Pop und ist für westliche Ohren doch sehr gewöhnungsbedürftig. Zeichnet sich Samba de Amigo durch ein recht einfach gehaltenes Eingabeschema aus, spielt Mini Moni Shakatto Tambourine in einer komplizierteren Liga. Da gilt es, Knöpfe auf dem Tamburin-Controller zu drücken, das Tamburin zu schütteln und von links nach rechts in unterschiedlicher Geschwindigkeit zu schwenken. Tja, wenn da nur nicht die ungenaue Messtechnik wäre, die schnell für spielerischen Frust sorgt. Die Obskürtenliste ist noch nicht zu Ende. Wer seine Sammlung um ein weiteres Gustostück der Musikvideospieldiscountgeschichte erweitern möchte, sollte zu Para Para Paradise greifen. Auch hier hatte Musikzampano Konami seine Finger im Spiel. Gleich nach dem Arcade-Release erschienen noch im Jahr 2000 die Heimportierungen für PS2 und Dreamcast von Sega (leider wieder nur in Japan). Als Eingabegeräte fungieren diesmal fünf kleinere Bewegungssensoren aus Plastik, die kreisförmig vor dem Spieler auf den Boden gelegt werden. Der Spieler hat nun die Aufgabe, mit den Armen die Lichtschranken (Infrarottechnik) im richtigen Moment zu durchbrechen, um so Punkte zu scheffeln. Könnern des Genres legen schon nach kürzester Zeit einen heißen Diskotanz auf Parkett, während Anfänger eher anmuten, als wären sie aus der Aushilfsgruppe des ortsansässigen Rudervereins entsprungen. Der Titel verblieb in seiner Nischenecke, da für die Heimkonsolen keine weiteren Titel aus der Serie erschienen. In der Spielhalle kamen zumindest drei Nachfolgetitel heraus.

Karaoke

Wen das hier alles zu sehr an turnunterrichtartige Lektionen erinnert, hat wahrscheinlich mehr musikalische Freude an den nun vorgestellten Videospieldiscounttiteln.

Wer musizieren möchte, der benötigt ein Musikinstrument, so könnte eine musikalische Binsenweisheit lauten. Das wohl günstigste Instrument stellt in diesem Zusammenhang wohl die eigene menschliche Stimme dar. Und da sind wir auch schon mitten im Karaoke-Genre gelandet. Ein Videospieldiscountgenre, welches die Spielerwelt in



frenetische Enthusiasten und hartnäckige Totalverweigerer spaltet, wie ich bei zahlreichen Spiel-Sessions beobachten konnte. Bei wohl keinem anderen Musikvideospiele steht der Partyaspekt mehr im Vordergrund, denn Gesangsspiele werden im Regelfall nicht alleine gespielt, sondern in geselliger Runde. Dass der Mitspielfaktor vom Grad des Alkoholspiegels abhängt, ist übrigens eine unbewiesene Arbeitshypothese. Wer von Karaoke auf Videospielekonsolen spricht, meint Singstar von Sony. Nur wenige werden wissen, dass es eben nicht Sony war, das als erste Firma ein Karaoke-Videospiel auf den Markt brachte, sondern – und der aufmerksame Leser wird wohl erkennen, von wem hier gleich die Rede sein wird – erneut Konami. Mit **Karaoke Revolution** aus dem Jahr 2003 startete die äußerst erfolgreiche Spielsérie in Japan. Noch im gleichen Jahr wurde der Titel in den USA veröffentlicht. Auf der PS2 erschienen insgesamt sechs verschiedene Versionen. In Europa kam mit einiger Verspätung (2005) bloß der erste Teil der Serie auf den Markt und floppte gewaltig, da Sonys Singstar keinen Platz für Konkurrenzprodukte zuließ. Sowohl auf der Xbox als auch auf dem Gamecube erschienen Versionen von Karaoke Revolution. Auf der Xbox 360 sind die neuesten Ableger (**Karaoke presents American Idol**) beheimatet (erschieden nur als US-Versionen; die Titel sind leider nicht codefree).

Bei allen Gesangsvideospielen geht es darum, den richtigen Ton zu treffen. Textsicherheit, die richtige Oktave oder gar ein „schöner“ Gesang können vom Spiel nicht gemessen werden. Daher bietet auch kaum ein anderes Musikvideospiele größere Möglichkeiten zu schummeln. Im Prinzip reicht auch schon ein leises Summen aus, um den Punktepegel nach oben schnellen zu lassen. Karaoke Revolution bietet im Gegensatz zu Singstar eine präzisere „Steuerung“, da hier am linken Bildschirmrand ein horizontal ausgerichteter Pfeil eingeleuchtet ist, der einem die momentane Tonhöhe des Gesangs optisch anzeigt. So weiß der Spieler jederzeit, wo er sich stimmlich befindet, und kann entsprechend den angeforderten Noten seine Tonlage nach oben oder unten abändern. Die anzustimmenden Noten scrollen von rechts nach links und werden in Form eines horizontalen Balkens dargestellt. Es gilt nun, die Position des Pfeils der des Notenbalkens anzugleichen. Bei Singstar hingegen fehlt ein solcher

Pfeil vollständig. Die Noten scrollen auch nicht von rechts nach links, sondern werden als Fixbalken eingeleuchtet. Sofern man die richtige Tonlage trifft, färbt man die Balken um. Liegt man daneben, wird entweder oberhalb oder unterhalb des Notenbalkens der „Gesangsbalken“ eingeleuchtet. Der zu singende Text erscheint am unteren Bildschirmrand. Es ist somit fast unmöglich, sowohl den Text als auch die zu singende Tonlage gleichzeitig im Auge zu behalten. Dieses Problem wurde von „Lips“, dem Singstar-Pendant von Microsoft für die Xbox 360, besser gelöst: hier befindet sich der Text auf den zu singenden Notenbalken. Das lästige Auf- und Abblicken entfällt somit.



Musikalisch unterscheiden sich die hier vorgestellten Gesangsspiele kaum voneinander. Alle Titel bieten ein durchwachsenes Sortiment aus Popsongs, welches von den frühen 80er Jahren bis zu den aktuellen Charts führt.

Der ungeschlagene Marktführer in diesem Genre stellt ohne Zweifel Singstar von Sony dar (Erstveröffentlichung 2004). Mittlerweile gibt es über 25 verschiedene Versionen (Schlager, Abba, Ski Party, 80er Hits etc.), die größtenteils noch für die PS2 erschienen sind. Die PS3 bringt es mittlerweile auch schon auf drei Versionen. Der PS3-Store bietet auch die Möglichkeit, neue Lieder herunterzuladen. Ein besonderes Schmankerl für Freunde von Musikvideos bietet die Singstar-Serie, da hier die Originalvideos im Hintergrund ablaufen. Ein Feature, welches leider bei Karaoke Revolution gänzlich fehlt. Das neue Lips von Microsoft (2008) bietet ebenfalls Originalvideos als Hintergrundmotiv an. Die Lips-Mikrofone verfügen zusätzlich noch über Bewegungssensoren, um Percus-

sion-Instrumente simulieren zu können bzw. so genannte „Starpower“ zu aktivieren. Starpower erhält man durch das Treffen von Noten. Sobald der Starpowerbalken aufgefüllt ist, kann man durch eine rasche Handbewegung die Energie aktivieren und löst damit einen Score-Multiplikator aus.

Lips bewertet außerdem noch Rhythmus, Melodie, Treffsicherheit und natürlich die Tonlage. Selbstverständlich kann man im Marktplatz der Xbox 360 auch weitere Songs herunterladen. Ein interessantes Feature ist die Möglichkeit, eigene Lieder im MP3-Format auf die Festplatte der Xbox 360 zu importieren und sie in Lips karaokemäßig zu spielen. Wenn man sich die Palette all dieser Zusatzfea-

tures ansieht, erhält man den Eindruck, als handle es sich hier um ein Singstar Deluxe. Und in der Tat scheint es so zu sein, als ob Microsoft das Sony-Paradevorzeigeprodukt genauestens analysiert und einen besseren Klon davon auf den Markt geworfen hat. Ob damit aber auch der finanzielle Erfolg einhergeht, wird sich erst zeigen müssen.

Möchtegerngitarrenhelden

Apropos finanzieller Erfolg: 1 Milliarde US-Dollar konnte alleine mit **Guitar Hero 3** erwirtschaftet werden. Das Spiel hält momentan den Rekord in Sachen umsatzträchtigstes Videospiel aller Zeiten. Der märchenhafte Erfolg der Serie begann bereits auf der PS2. 2005 erschien der erste Teil des Gitarrenepos in den USA, 2006 erfolgte dann eine Veröffentlichung in Europa. Dem Spiel lag eine etwas verkleinerte Nachbildung einer Gibson-SG-Gitarre bei (Maßstab 3:4). Das Spielprinzip folgt dem von Konamis **Guitar Freak** ausgeklügelten System, einzig die Ansicht der Noten

hat sich leicht verändert (die Notenspur wurde leicht schräg gestellt, so dass es so wirkt, als ob die Noten aus den Tiefen des Bildschirms nach vorne rasen würden). Allerdings griff man hier auf den reichhaltigen Fundus an Rocksongs der frühen 80er und 90er Jahre zurück und traf damit den Nerv der Zeit. Kannten nur eingefleischte Import-Nerds **Guitar Freaks**, eroberten die Plastikgitarren dank **Guitar Hero** schon rasch die heimischen Wohnzimmer. Recht bald erschienen Nachfolgetitel (**Guitar Hero 2**, **Guitar Hero 80ies**, **Guitar Hero 3**, **Guitar Hero on Tour** (DS Ableger), **Guitar Hero Aerosmith** und das aktuelle **Guitar Hero World Tour**).

Die Handheld-Version für den DS wird mit einem Zusatzcontroller ausgeliefert, der an den GBA-Port angeschlossen wird. Die vier Buttons werden so mit der linken Hand gedrückt. Die Notenläufe erscheinen am oberen Bildschirm des DS und am Touchscreen werden die Saiten mittels Stift angeschlagen. Ebenso kann dort die Wammybar aktiviert werden. Eine an sich sehr nette Idee, die aber in der jetzigen Ausführung doch recht spielspähemmend ist. An die grandiose Spielbarkeit der stationären Konsolenversionen kommt diese Ausgabe nicht annähernd heran.

Guitar Hero World Tour zeichnet sich durch die Besonderheit aus, als komplette Rockband aufzugeigen. Nicht nur Gitarre und Bass stehen dem Spieler zur Verfügung, sondern auch Schlagzeug und Mikrofon. Die Kombination von mehreren Musikinstrumenten gleichzeitig kennen wir bereits von Konamis **Drummania** (Anfang dieses Artikels). **Guitar Hero World Tour** bedient sich aber einer anderen Vorlage. Nämlich „**Rockband**“, welches im Jahr 2007 erschienen ist und für viele Videospiele wohl DAS Weihnachtsgeschenk schlechthin war, allerdings nur in den USA. Die europäische Version kam knapp ein halbes Jahr später auf den Markt und sorgte aufgrund des überzogenen Preises für Aufregung (250 Euro für das Instrumenten-Bundle, bei dem noch dazu die Spielsoftware und eine zweite Gitarre fehlten). Da zu dieser Zeit der Dollarkurs besonders günstig für Europäer war, kam einem Spieler ein Eigenimport trotz der hohen Transportkosten um ein Vielfaches billiger. Leider war **Rockband** für die Xbox 360 nicht codefree. Abhilfe konnte hier die PS3-Version schaffen, da bekanntlich alle PS3-Spiele automatisch codefree sind. Bei-



Nichts verkauft sich besser als Gitarrenattrappen.

de Spiele (sowohl Rockband als auch Guitar Hero World Tour) bieten ein reichhaltiges Sortiment an herunterladbaren Musikstücken an. Zum aktuellen Zeitpunkt kann man für Rockband 2 mehr als 400 Lieder erhalten. Angeblich sollen im Jahr 2009 ca. 5.000 Songs im Shop zur Verfügung stehen. Eine wirkliche Sensation stellt aber das neue Album von Metallica dar, welches gleichzeitig sowohl als Download-Content für Guitar Hero World Tour als auch als normale Kauf-CD in den Handel kam. Die CD-Version wurde völlig übersteuert abgemischt und sorgt gerade auf teurem Soundequipment für einen völlig verzerrten Sound-„Genuss“. Die Guitar-Hero-World-Tour-Version hingegen bietet glasklar abgemischte Qualität. So greift der Musikliebhaber lieber zum Download-Content.

Virtueller Bandwettbewerb

Auf den ersten Blick unterscheidet sich Rockband nicht sonderlich von Guitar Hero World Tour. Allerdings gibt es doch einige gravierende Unterschiede im Spielgeschehen. Bei Rockband besteht die Möglichkeit, Mitspieler, die aus dem Spiel geflogen sind, weil sie ihren Musikpart zu schlecht gespielt haben (Energieanzeige ist auf Null gefallen), durch das Aktivieren von so genannter Starpower wieder zu beleben. Diese helfende Maßnahme verstärkt den Bandcharakter des Spiels. Bei Guitar Hero

steht einem zwar auch die Starpower zur Verfügung, aber einen herausgefliegenen Mitspieler kann man dadurch nicht mehr in die Band zurückholen. Des Weiteren fällt auf, dass der Gesangspart bei Guitar Hero World Tour nur sehr halbherzig programmiert wurde. Es ist oftmals nahezu unmöglich, die angezeigten Tonspuren exakt zu treffen (insbesondere bei Sprechgesangspassagen). Bei Spielern, die es gewohnt sind, auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu spielen, stellt sich hier schnell Frust ein. Es bleibt einem dann nichts anderes übrig, als auf Medium zu spielen, um nicht ständig aus dem Spiel zu fliegen. Die Songauswahl ist bei

Rockband auch gediegener und durch den Download-Content auch viel größer. Vorteilhaft ist die Musikinstrumentenkompatibilität zwischen den beiden Spielen. So kann man ohne Weiteres die Gitarre aus Guitar Hero bei Rockband einsetzen oder das Schlagzeug von Rockband bei Guitar Hero World Tour. Wer auf der Suche nach einem gediegenen Schlagzeug ist, kann seit kurzem auch auf das separat erhältliche ION-Drum-Set zurückgreifen. Das knapp 300 Euro teure Schlagzeug stammt von einem professionellen Schlagzeugbauer und verspricht absolut getreues Drummer-Feeling. Für dieses Jahr sind noch Guitar Hero Metallica, Rockband Beatles und Drumrock von Konami angekündigt.

Außenseiter

Hinter der Erfolgsgeschichte von Rockband steht übrigens das Harmonix-Entwicklerteam. Dass sich diese mit dem Musikgenre besser auskennen als so manch anderes Softwareentwicklerstudio, beweisen ihre zwei Ausnahmetitel Frequenz (2001) und Amplitude (2003). Beide Spiele erschienen exklusiv für die PS2 und heimsten in der Fachpresse absolute Traumbewertungen ein (IGN.com vergab z.B.

9.0 bzw. 9.3 von maximal 10 möglichen Punkten und hievte damit beide Titel in die absolute Referenzklasse der Playstation-2-Spiele). Leider blieb unverständlicherweise der finanzielle Erfolg aus. Vom Spielprinzip unterscheiden sich die beiden Titel nicht großartig von den anderen Musikvideospiele. Auch hier gilt es, im richtigen Moment den passenden Joypad-Button zu drücken. Allerdings wird hier erst gar nicht der Versuch unternommen, ein reales Instrument zu simulieren. Stattdessen konzentriert sich Harmonix darauf, ein packendes Geschicklichkeitsspiel abzuliefern, das auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad nur von wahren Joypad-Akrobaten gemeistert werden kann.

Die „Noten“ rasen aus den Tiefen des Bildschirms direkt auf den Spieler zu. Sobald sie die untere Linie am Bildschirm erreicht haben, muss der passende Knopf gedrückt werden, um die Musik erklingen zu lassen. Zur Auswahl stehen immer nur drei Knöpfe. Wer nun meint, leichtes Spiel zu haben, irrt gewaltig. Man hat es nämlich nicht nur mit einer einzigen Tonspur zu tun, sondern gleich mit mehreren, die übrigens für die unterschiedlichen Instrumententracks stehen. Die Spur kann jederzeit mit einem Tastendruck



Für Joystick-Akrobaten: Frequenz und Amplitude



Der Platzbedarf wächst mit den Instrumenten...

gewechselt werden. Nicht nur, dass man auf diese Art und Weise die einzelnen Musikinstrumente und den Gesang zum Erklingen bringt, vielmehr geht es darum, die so genannte Combo nicht abreißen zu lassen. Im klassischen Computerspielsinn geht es hier nämlich vorrangig um die Erzielung eines hohen Punktestandes. Und diesen erhält man nur, wenn man dafür sorgt, dass man so gut wie jede Note perfekt trifft und besagte Combo nicht abreißen lässt. Wirkt das Spiel auf den ersten Blick noch recht einfach gestrickt, dringt man schon nach kürzester Zeit ins Punktejagd-Nirvana ein. Wie in Trance drückt man in Blitzgeschwindigkeit die richtigen Notenfolgen und hechtet elegant auf die nächste Spur hinüber, um den Combozähler

weiterratern zu lassen. Die Musikstücke bestehen größtenteils nicht aus charttauglichen Popsongs, wie man es wohl am ehesten von einem US-Video-Spiel erwarten würde. Folgende Musikgrößen lieferten treibende Beats für Frequenz ab: Paul Oakenfold, Orbital, The Crystal Method, DJ QBert, BT, Dub Pistols, Lo Fidelity Allstars, Ethan Eves, Freezpop, No Doubt, Fear Factory, Orbit, Akrobatik, Powerman 5000, Curve, Roni Size & Reprazent, Meat Beat Manifesto, Funkstar De Luke, Juno Reactor, Jungle Brothers, The Symbion Project, Toni Trippi, DJ HMX und Komput Kontroller. Bei Amplitude gaben sich folgende Tonkünstler ein Stelldichein: P.O.D vs. The Crystal Method, Garbage, Quarashi, RUN DMC, The Baldwin Brothers, Weezer, David Bowie, Freezpop, Pink Papa Roach, Mekon feat. Roxanne Shante, Herbie Hancock, DJ HMX & Plural BT feat. Wildchild Manchild, SlipKnot, Blink-182, Dieselboy, Akrobatik vs. Symbion Project.

Ein besonders Schmankehl für Soundtüftler dürfte der Rearrange-Modus sein. Hier kann man nämlich die einzelnen Instrumententracks völlig neu arrangieren und damit den Song grundlegend verändern. Diese veränderten Tracks lassen sich selbstverständlich auch abspeichern und stehen in den Spielmodi zur Verfügung. Aufmerksamen Lesern wird vielleicht aufgefallen sein, dass Freezpop für beide Titel Musikstücke abgeliefert hat. Und in der Tat liefern Freezpop eigene Nummern für jedes Harmonix-Video-Spiel ab. So auch für Rockband 1 und 2. Insbesondere bei Rockband fallen die Synthiepop-Nummern stark aus dem Rahmen und sorgen aber so auch für eine willkommene musikalische Abwechslung zu den kreischend sägenden Gitarrenklängen.

(Fortsetzung im nächsten Heft)

Vorschau auf Teil 2

Im zweiten Teil unserer Musikspiele-Historiographie, die im nächsten Heft zu finden sein wird, beschäftigen sich Nik Ghalustians und Georg Fuchs unter anderem mit folgenden Titeln: Musikant (G7000), Music Maker (Creativision), Elite Beat Agents (DS), Gitaroo Man (PS2), Kiss-Flipper und Psycho Circus, das Iron-Maiden-Spiel Ed Hunter sowie Motörhead. Nicht zuletzt werfen wir schließlich einen Blick auf die beiden legendäre Commodore-64-Spiele To Be on Top und Frankie Goes to Hollywood.

Musik im Kleinformat

Dank Programmen wie „Korg DS-10“ oder „Jam Session“ wird der Nintendo DS zum Musikinstrument. Sowohl mit dem Korg-Synthie als auch mit dem Gitarren-Simulator lässt sich herrlich auf der Retro-Welle schwimmen.

— von Thomas Stanzer —

So mancher bekommt noch heute feuchte Augen, wenn Jon Lord für Deep Purple in die Tasten seiner Orgel greift. Pink Floyd, Emerson, Lake and Palmer, Vangelis oder The Who setzen in ihren Songs auf Synthie-Rhythmen, die noch heute für eine Gänsehaut sorgen. Derlei Gefühle lassen sich nun selbst erzeugen — mit Hilfe eines kleinen Kästchens samt Zusatzmodul: Einem Nintendo DS mit dem Programm „Korg DS-10“.

Jetzt wird jeder ganz spontan denken, dass das bestenfalls ein musikalischer Witz sein kann. Ist es aber nicht. Denn eines lässt sich sofort beim Ausprobieren sagen: Das Klangspektrum, das man einem DS entlocken kann, ist wirklich erstaunlich! Der Nintendo DS-10 basiert auf dem analogen Korg MS-10, einem Synthie der späten 1970er Jahre, dessen etwas höherwertiger Nachfahre MS-20 noch heute eine Legende ist. Der programmierbare DS-10 schafft Sägezahn- und Pulswellen jeder Art, verfügt über einen Noise-Generator, einen Drum-Computer, ein Keyboard mit 32 Tasten und ein „Kaoss-Pad“ für die direkte Tonsteuerung.

Wie funktioniert das? Man programmiert das Gerät mit dem Touchpen auf der Klaviatur oder am Kaoss-Pad. Ansteuerbar sind zwei Synthies und ein Drum-Computer. Bis zu 18 Song-Sessions schafft das Speichermodul. Ein Song besteht aus maximal 100 Takten und je maximal 16 Patterns (Ton- und Effektvorgaben pro Takt). Dazu kommen die Klangfarbe des Drum-Parts und die Einstellungen von Mixer, Effekten, Swing, Lautstärke und



Tempo. Während man die Noten am besten mit der Klaviatur bearbeitet, stellt man die Klangfarben, Effekte und den Mixer mit Drehreglern und durch das virtuelle Versetzen von Kabeln ein.

Das klingt recht komplex — und ist es auch. Kein Wunder also, dass das gute Handbuch zum DS-10 knapp 60 Seiten umfasst. Wer es durcharbeitet und viel probiert, wird freilich mit einem besonderen Musikerlebnis belohnt. Ein nettes Zusatzfeature: Bis zu sechs DS-Synthies lassen sich per WLAN zu einer Jamsession verbinden. Für ca. 38 Euro ist man dabei! Es sei aber erwähnt, dass das Programm, das viel mehr ist als ein Spiel, aufgrund seiner Komplexität nur jenen zu empfehlen ist, die wirklich gern Musik machen. Die bekommen dafür ein Programm, das dem „echten“ Kleinsynthie Microkorg kaum nachsteht. Und der kostet rund 400 Euro.

Einfacher geht es bei Jam Session zu. Das Programm macht den Nintendo DS zur Gitarre — mehr vom Klang her und weniger des Aussehens wegen. Damit lassen sich bekannte Titel nachspielen und eigene Titel komponieren und aufnehmen.

Gespielt wird mit dem Stift, mit dem man am Touchpad über virtuelle Saiten streicht (einstellbar für Rechts- und Linkshänder!) Jam Session er-

kennt sowohl den Auf- als auch den Abschlag; beide klingen überaus realistisch unterschiedlich. Die Akkorde, von denen mehr als 100 zur Auswahl stehen, „greift“ man mit dem Steuerkreuz an.

Wer die Lieder auf der Bibliothek von Jam Session nachspielt, bekommt Unterstützung in Form von Liedtexten und Akkord- und Rhythmusweisen. Für alle Spielmodi gibt es das Metronom als Takthilfe. Zur Verfügung steht ein Aufwärmmodus, der einem Tutorial gleich kommt. Darüber steht der Song-Modus, in dem Lieder wie „Me and Bobby McGee“, „Like a Rolling Stone“, „Wild Thing“ oder „Life is a Highway“ gezupft werden können.

Das Komponieren eigener Songs ist im „Freien Modus“ möglich. Alle wahren Mariachi kommen im LiveMode auf ihre Kosten, wo das freie Spiel zu Liedern aus der Stereoanlage oder überhaupt auf der Bühne für einen gesteigerten Adrenalinspiegel sorgt. Damit das brauchbar klingt, lässt sich der DS fein auf andere Geräte abstimmen.

Wer per Audiokabel ein Aufnahmegerät an den Audio- (Kopfhörer-) Anschluss des DS steckt, kann die eigenen Songs auch konservieren. Jam Session geht für rund 20 Euro über den Ladentisch, die gute Anleitung ist 24 Seiten dünn. Das einzige Manko: Gerockt wird in der typischen DS-Haltung. Wer eine echte Gitarrenhaltung bevorzugt, der muss zu „Guitar Hero“ greifen. Dieses Spiel enthält das „Guitar Grip“-Modul, mit dem schon echtes Gitarrenfeeling aufkommen kann. Aber das ist eine andere Geschichte.

Musik im Kleinformat ganz groß — mit besser mehr als weniger Übung macht das am Nintendo DS jedenfalls viel Spaß und klingt wirklich überzeugend.

Thomas Stanzer (1970) sammelte erste Computer(Spiel)erfahrungen ab 1982 am VC20, dann am C64 und am CPC128. Seither schätzungsweise Hunderte Spiele gezoct — auf Commodores, PCs, Konsolen (Sega, Sony, Nintendo, Microsoft).

Favoriten: Doom in allen Formen, Mario-Games, Farcry und eigentlich alles andere außer Sportspiele.



Chris Hülsbeck: ein Extraleben als Hörbuchsprecher

Extraleben, der Retro-Abenteuerroman, der im Frühjahr des Vorjahres erschienen ist, soll nun auch als Hörbuch vermarktet werden. Der Spielemusiker Chris Hülsbeck wird als Hörbuchsprecher für Constantin Gillies Buch fungieren. Dies bestätigte uns kürzlich Enno Coners, der Inhaber des CSW-Verlages. Wir haben die aktuelle Ankündigung zum Anlass genommen, das Buch einer Rezension zu unterziehen.

— von Lars Sobiraj —

Dies wird der erste Ausflug des Musikers in die Welt der Hörbücher sein. Wobei, passender hätte die Kombination nicht ausfallen können. Wenn jemand mit seinen Soundtracks für Spiele-Klassiker wie Apidya, Turrican oder The Great Giana Sisters den Inbegriff des Retrocomputings verkörpert, so ist es Hülsbeck. Kaum jemand anderes steht in Deutschland so sehr wie er für die Anfänge der digitalen Spielkultur. Doch richten wir unseren Blick vom Wahl-Kalifornier, der Musik für mehr als 70 Spieletitel komponiert hat, zurück zum freischaffenden Journalisten Gillies.

Wir haben den Autoren vor seiner Lesung auf der Demoparty Evoke getroffen. Der im Wirtschaftsressort beheimatete Journalist nutzt die Erstellung seiner Romane als Ausgleich zu den eher knochentrockenen Texten für Publikationen wie die Welt, Financial Times Deutschland und anderen. Er selbst verkörpert mit seiner Ausstrahlung den Typus „netter Kerl von nebenan“. Da saß er nun im Eingangsbereich der Kölner Demoparty und wartete geduldig auf seine Zuhörer. Leger gekleidet mit T-Shirt, Bluejeans und Turnschuhen wippte er nervös mit den Füßen und beobachtete, wie sich die Stuhlreihen vor seinem Tisch mit kritischen Zuhörern füllten. Schon in Anbetracht seiner Kleidung wäre es spannend zu erfahren, wie groß der autobiografische Anteil seines Werkes wohl tatsächlich ausfällt.

Trister Alltag

Doch während der Verfasser zweifelsohne modern wirkt und sich im Laufe der Jahre weiterentwickelt hat, sind die beiden Akteure seines Romans, Kee und Nick, in mehrfacher Hinsicht stehengeblieben. Auch wenn man sich selbst als actor statt als retro ansieht, so befinden sich die



beiden fiktionalen Zocker noch immer in den Sphären der technologischen Steinzeit. Wie zwei einsame Felsen in der Brandung konnten sie sich dem Einfluss jeden Zeitgeists und jeder Mode mit Erfolg entziehen. Sie kleiden sich heute mit den gleichen Klammotten und benutzen die gleichen Floskeln wie vor zehn Jahren auch. Die mangelnde Wandlungsfähigkeit bleibt nicht gänzlich folgenlos. Denn privat wie auch beruflich sieht es bei den beiden Herren eher düster aus. Nach all den Jahren der Schufferei stehen die Assistenten noch immer in der Nahrungskette des Verlages ganz unten. Tröstlich, dass sie zumindest noch auf die Praktikanten hinabblicken können. Zwar glaubten die ewig Gestrigen anfangs, sie könnten recht schnell die Karriereleiter des Spielmagazins erklimmen. Doch bei dieser Vorstellung blieb es dann auch. Wie in all den Vorjahren, so dürfen sie wieder und wieder in der Vorweihnachtszeit die unliebsamsten Erledigungen der Redakteure verrichten. Und auch beim Thema Frauen fällt die Ausbeute der beiden Videospielefreaks eher mau aus. Welches weibliche

Wesen — außer vielleicht eine Informatikstudentin — hätte schon Lust, sich endlose Vorträge über Xerox PARC, Bell Laboratories oder die Spielkonsole Magnavox Odyssey anzuhören? Nicht mal Männer lassen sich mit solch speziellen Themen hintertem Ofen hervorlocken. Da passt es den beiden Protagonisten recht gut in den Kram, dass sie kurz vor ihrem Urlaub eine heiße Spur entdecken. Im Programmcode des Spiels Raid over Moscow verbirgt sich ein digitales Geheimnis, auf dessen Lösung nur absolute Freaks mit entsprechenden Programmierkenntnissen kommen können. Stellt sich nur die Frage, ob die Firma bzw. Organisation noch existiert, die mit ihrer uralten versteckten Botschaft neue Bewerber anheuern wollte. Oder war doch alles nur ein Zufall? Egal. Sie können der Verlockung sowieso nicht widerstehen und stoßen auf weitere Hinweise. Die Zocker-Falle schnappt zu. Die darauf folgende Schnitzeljagd geht quer durch die USA und mündet später in einem großen Showdown auf Grönland. Wie es ausgeht? Das verraten wir als waschechte Spielverderber natürlich nicht! Bis dorthin sollen sich künftige Leser lieber eigenständig vorarbeiten. The Big Boss, wer auch immer das sein mag, wartet schon am Ende des Levels.

Viel Arbeit für Chris Hülsbeck

Keine Frage, Hülsbeck wird lange mit der Aufnahme beschäftigt sein; stramme 346 Seiten gilt es zu bewältigen. Kein nerdiges Klischee, kein Vorurteil der bleichgesichtigen, introvertierten und im Idealfall gar pickelbefallenen Geeks wird bei Gillies Reisebeschreibung rund um den Erdball ausgelassen. Wer schon immer etwas über die Geschichte von Spielautomaten in Erfahrung bringen wollte oder wer die Reihenfolge der veröffentlichten Heimcomputer vom Altair 8800 bis zum Amiga

4000 auswendig kennt, ist hier genau richtig.

Und doch, so manche Zufälle und Begebenheiten in diesem Buch, welches ansonsten nur wenige Bugs aufweist, wirken ein wenig zu künstlich, zu konstruiert. Nun ja, ein perfektes Timing spielt bei guten Spielen, Demos aber auch im Fall der Storyline eines Buches eine entscheidende Rolle. Wer den C64 lediglich aus Wikipedia oder von Bildern verstaubter Zeitschriften kennt, die sein älterer Bruder auf dem Speicher aufbewahrt, könnte beim Lesen von Extraleben jede Menge Infos aufschneiden. Lernunwilligen, für die die Games-History eh erst ab Wolfenstein 3D, Doom oder gar bei Counterstrike beginnt, denen sollte man das Buch als Geschenk besser ersparen.

Fazit

Insgesamt ist Extraleben zumeist spannend, aber in jedem Fall stets witzig und unterhaltsam ausgefallen. Mit technischen Details wird nicht geizig, im Gegenteil, sie finden sich in Hülle und Fülle. Wären da nicht die Kapitelteiler, bestehend aus befremdlich wirkendem Pixelbrei, und das wenig einfallreiche Cover, wir hätten wirklich nichts zu meckern. Begeistert wird das Werk aber nur solche Zeitgenossen, die früher tatsächlich selbst Hand an den schwarzen Competition Pro gelegt haben, bis die legendären, laut klickenden Druckknöpfe doch irgendwann ihren Geist aufgaben. Der Blick zurück in die Welt unserer Kindheit und Jugend wirkt insgesamt recht schwermütig. Doch unverzagt! Die vielen schönen Stunden, die wir vor und mit unserem Rechner verballert haben, sind im Grunde genommen kein angemessener Anlass für irgendwelche Depressionen.

Von daher: Initial lotek64 tests indicate — all systems: go!

Constantin Gillies,
Extraleben, 2008
(2. Auflage) CSW-Verlag,
352 Seiten, ca. 17 Euro.
ISBN: 978-3981141757

Der Weltraum, unendliche Weiten... Star-Trek-Oldies für den PC

Wir schreiben das Jahr 1966: Amerikaner und Sowjets stehen gerade in einem erbitterten Wettlauf um die Raumfahrt und der Kalte Krieg hält die Welt im festen Griff. Da startet im US-Fernsehen die USS Enterprise unter dem Kommando von James Tiberius Kirk: um neue und fremde Galaxien zu erforschen und dahin zu gehen, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist.

— von Axel Meßinger —

Es hätte damals mit Sicherheit niemand für möglich gehalten, dass Star Trek nicht nur das damalige Fernsehen in vielerlei Hinsicht revolutionierte, sondern sich auch über 40 Jahre danach noch großer Beliebtheit erfreut. Nicht nur im Fernsehen und im Kino, auch am heimischen Rechner und für diverse Konsolen gibt es so manche themenbezogenen Spiele. Die meisten beweisen aber: Da, wo Star Trek draufsteht, muss nicht zwingend die Vision von Gene Roddenberry drin sein. Viele der Spiele beschränkten sich leider auf Kriege und fragwürdige Ego-Shooter-Szenarien. Doch sind es gerade die Geschichten, die Star Trek überhaupt erst so beliebt gemacht haben. Und wenn man gute Star-Trek-Geschichten in ein Spiel verpackt erleben möchte, so kommt man an zwei alten Adventures aus den Jahren 1992 und 1993 nicht vorbei: „25th Anniversary“ sowie „Judgement Rites“. Produziert wurden sie von der Firma Interplay und zeitlich spielen sie kurz nach der dritten Staffel der Originalserie, nämlich im vierten Jahr der ursprünglichen Fünfjahresmission von Captain Kirk, Mr. Spock & Co.

Mit Maximal-Warp ins Abenteuer!
Nach der bekannten Star-Trek-Musik von Alexander Courage befindet sich der Spieler auch schon auf der Brü-



cke der Enterprise. Von dort aus nimmt man Subraum-Nachrichten entgegen, kämpft gegen feindliche Raumschiffe der Klingonen und Romulaner, erforscht die Galaxie und geht Hilferufen nach. Sofort überkommt den geeigneten Spieler das alte Flair der Serie, denn die Brücke ist einfach toll nachgebildet und die Geräuschkulisse klingt der Serie sehr ähnlich.



Doch worum geht es nun genau? Die beiden Spiele sind in jeweils sechs (25th Anniversary) bzw. acht (Judgement Rites) Episoden unterteilt, deren Präsentation sehr an die Serie angelehnt ist. Am Anfang nimmt die Crew die Mission von der Sternenflotte entgegen und man macht sich dann sogleich auf den Weg in den entsprechenden Quadranten. Dies geschieht über eine Sternenkarte. Welchen Planeten man genau anfliegen muss, steht in der Spielanleitung. Wählt man einen falschen Planeten, wird man in einen schweren Kampf verwickelt, in dem man unter Umständen schon mal gegen zwei Klingonenkreuzer gleichzeitig antreten muss. Ist man dagegen am Wunschziel angekommen, so beamen sich meist Kirk, Spock und Pille zur entsprechenden Außenmission. Und hier tritt der eigentliche Adventure-Anteil des Spiels in den Vordergrund. Man sammelt Gegenstände, löst Rätsel und nimmt natürlich auch Kontakt zu fremden Kulturen auf. Am Ende der

Mission gibt es eine Bewertung durch die Sternenflotte. Denn Rätsel sowie Dialoge können auf verschiedene Weise gelöst werden. Mimt Kirk nun den überheblichen Captain oder den diplomatischen Föderationsvertreter? Benutzt man einen Phaser, um Computer lahmzulegen, oder lässt man stattdessen Spock an die Arbeit? Viele Dinge im Spiel können auf verschiedene Weise gelöst werden. Und das macht auch den Reiz des Spiels aus und erhöht den Wiederspielfaktor ungemein.

Wenn man mich aber fragt, was diese beiden Spiele wirklich so grandios macht, dann sind es die tollen Charakterzeichnungen der Figuren. Chekov meint unverwüstlich, dass die Russen den Cognac erfunden haben, Scotty ist um seine allerliebsten Triebwerke besorgt, Spock und McCoy gehen sich mal wieder gehörig auf den Geist und Jim Kirk persönlich ist mal wieder groß darin „vorzustürmen, wo Engel furchtsam weichen“. Sehr schön in „Judgement Rites“ ist auch, dass später Chekov, Uhura und Scotty mit auf Außenmissionen kommen. Manchmal begleitet das Team noch ein armer Statist, der unter Umständen nur als Zielscheibe dient („Er ist tot, Jim!“) Die Plots selbst sind zum Teil wirklich großartig und stehen den besten Folgen der Serie in nichts nach. So gibt es auch ein Wiedersehen mit Harry Mudd und Trelane. Überhaupt sind die Spiele gespickt mit Anspielungen auf das Star-Trek-Universum. Ob Witze über Tribbles oder Erwähnungen von Ereignissen in den ersten drei Staffeln: Den Fan erwartet ein ganzes Feuerwerk von Insidergags.

Wie sieht es mit der Technik aus?
Viele Kritiker nahmen damals den zwischen den beiden Spielen gleichen Grafikstil und die Grafik an sich in Zeiten von „Day of the Tentacle“ und Co. aufs Korn und sagten, das sei unzeitgemäß. Ich kenne aber viele Spiele aus jenen Tagen, die sich um Meilen schlechter präsentieren. Ich

finde den Grafikstil absolut stimmig. Vor allem die Hintergrundgrafiken sind schön gemacht. Beide Spiele gab es je in einer Disketten- sowie in einer CD-ROM-Version. Die CD-Version von „25th Anniversary“ kann dabei mit kompletter Sprachausgabe von William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Dohan und all den anderen Darstellern der Serie glänzen. Außerdem sind die CD-Versionen musikalisch um ein Vielfaches besser ausgefallen und die Geräuschkulissen klingen originalgetreuer. Bis auf den wählbaren Schwierigkeitsgrad bei „Judgement Rites“, wo auch die eher ungeliebten Gefechte zwischen der Enterprise und anderen Raumschiffen ausgeschaltet werden können, gibt es ansonsten kaum technische Unterschiede.

Fazit

Im Großen und Ganzen sind die beiden Spiele jedem Star-Trek- und Science-Fiction-Fan wärmstens zu empfehlen. Dafür sorgen die toll gezeichneten Charaktere, kreative Geschichten, sehr schöne Dialoge, die mit trockenem Humor angereichert sind, und das gut eingefangene Flair der alten „Enterprise“. Es macht einfach auch virtuell großen Spaß, Spock und McCoy beim Diskutieren zu begleiten. Und dass die einzelnen Episoden auf verschiedenen Wegen gelöst werden können, zieht den Spielspaß noch einmal in die Höhe.

Auf modernen Windows-Rechnern lassen sich die Spiele problemlos mit einem DosBox-Emulator spielen. Schlussendlich: diese beiden Spiele sollten in keiner guten Adventure-Sammlung fehlen.

Star Trek: TNG — „A Final Unity“ (Spectrum Holobyte 1995)

Wer an den beiden oben besprochenen Spielen Freude hat, der wird auch mit dem TNG-Spiel aus dem Jahr 1995 großen Spaß haben. Eine SVGA-Grafik, die sich heute noch sehen lassen kann, durchgehende Sprachausgabe von Patrick Stewart, Jonathan Frakes & Co sowie auch hier die Möglichkeit, die einzelnen Episoden auf verschiedene Weise zu lösen, machen das Spiel ebenfalls zu einem wahren Zeiffresser.

Wirtschaftskrise am C64?

Die Wirtschaftssimulationen von Ralf Glaus

Lotek64-Leser erinnern sich an meinen Bericht in Ausgabe 25 über verschiedene Wirtschaftssimulationen am C64. Seinerzeit versuchten sich zwei BWL-Studenten und ich als Unternehmer bzw. Kaiser-Günstlinge. Die viel diskutierte aktuelle Wirtschaftskrise lenkt unser Auge erneut auf Wirtschaftssimulationen. Diesmal dürfen Ralf Glaus Werke, die im vorangegangenen Artikel nur kurz Beachtung fanden, als Grundlage für hoffentlich spannende Unternehmensentwicklungen dienen. Wie sich die drei bekannten Simulationen mit den wohlklingenden Namen Hanse (1986), Vermeer (1987) und Yuppie's Revenge (1988) im Härtetest bewährten, soll dieser Artikel zeigen.

– von Thomas Hebbel –

Hanse, das erste Glaus-Werk, begrüßt die Spieler mit einem wenig spektakulären Titelbild, ganz ohne Sound (und so ruhig bleibt es im Wesentlichen auch im Spiel). Die Aufgabe der Spieler ist es, mittels Warenverkehr über See ein Handelsimperium aufzubauen, politischen Einfluss zu gewinnen und schließlich Bürgermeister der Hansestadt Lübeck zu werden. Die Spieler haben die Wahl, Schiffe in verschiedene Hansestädte zu entsenden, um Güter wie Pelze, Honig oder Wolle nach Lübeck zu schaffen und dort mit ein bisschen Spekulationsglück zu guten Preisen zu verkaufen. Als Gegenleistung hat man reichlich Salz im Gepäck, das je nach Einkaufspreis bestimmte Überfahrten, gerade bei schlechtem Wetter, zu einem finanziellen Desaster wandeln kann. Schnell sind weitere Schiffe gekauft, man hat die Tricks mit den Preisentwicklungen raus und sich durch Spekulationen an der Börse ein feines Finanzpölsterchen angelegt. Es folgt die Eröffnung eines neuen Kontors, damit man nicht mehr nur mit Wolle aus Ystad handeln muss. Klingelt es ordentlich im Geldbeutel des wirt-

schaftenden Bürgers, sind neue Titel wie Junker, Diplomat oder Ratsherr nach der Aufnahme in die Kaufmannsgilde, den Klub der Reichen oder gar die Georgenbruderschaft drin. Auf dem Weg nach ganz oben in einer politisch instabilen Zeit stört nicht nur ein teilweise kriegerischer Waldemar IV – seines Zeichens expansivistisch veranlagter König von Dänemark –, auch die Mitspieler können einem einen satten Strich durch die Rechnung machen. Nach jedem Zug bietet der Menüpunkt „Händel“ die Möglichkeit, feindliche Schiffskonvois oder Kontore anzugreifen. Hier besteht für den unterlegenen Spieler eine Chance, einen zu schnell expandierenden Wirtschaftsmagnaten, der seine Verteidigung vernachlässigt, in die Schranken zu weisen. Erfreulich ist auch, dass die Baupreise für Schiffe vom Einkommen des Spielers abhängen. Schwächeren Mitspielern ist daher ein Anschluss an die anderen leichter möglich. Logik hin oder her – eine faire Sache, die auch in größerer Runde eine mittelfristig ausgewogene Partie ermöglicht.

Das turbulente Wetter auf hoher See gilt eigentümlicherweise immer für



Zufallsereignisse bereichern Glaus erstes Werk erheblich.

alle Handelsrouten des Spielers. Eine Diversifikation auf unterschiedliche Standorte um z.B. dem schlechten Wetter bei der Nowgorod-Route zu entgehen, bringt leider keinen Effekt. Ein echtes Manko, welches das Wirtschaften, gerade bei anhaltend schlechten Wetterverhältnissen, zu einer echten Glücksache macht. Hier sind durch schwere Stürme in der Anfangsphase des Spiels geplagte Mitbewerber um den Bürgermeisterposten schnell für lange Zeit außen vor. Diesen Spielern bleibt nur, auf eines der abwechslungsreichen und das Spiel unheimlich bereichernden Zufallsereignisse zu warten. Die Bergung eines Schiffes, Heirat einer reichen Frau oder ein erfolgreiches Schmuggelgeschäft können das Blatt wenden. Schlechte Geschäfte oder illegale Machenschaften bergen jedoch das Risiko, ein Ründchen im Schuldurm zuzubringen.

Nach einer anfänglich steilen Motivationskurve (gesetzt den Fall, man hat in den ersten Runden nicht gleichzeitig schlechtes Wetter, Pech mit dem Salzpriß und einen Überfall von Waldemar) flacht das Spiel mittelfristig ab. Expansionen sind nur teilweise sinnvoll, Börsenspekulationen lohnen nach dem vollständigen Rückkauf der eigenen Aktien nicht mehr und sonstige Geldanlagen sind nicht vorgesehen. Zufallsereignisse und die Möglichkeit von Händel sorgen dafür, dass man doch noch einige

Stunden um den Bürgermeisterposten ringt.

Grafisch bietet Hanse funktionale Zeichensatzgrafik, die zwar angemessen, aber reichlich unspektakulär daherkommt. Das langweilige und langwierige Zeichnen der Landkarte am Anfang jeder Runde lässt sich zwar abbrechen, aber echte Hanseaten weichen auf eine modifizierte Spielversion aus. Die hilft allerdings nicht bei dem allen Glaus-Spielen eigenen langsamen Bildaufbau der Menüs. Der Sound beschränkt sich auf äußerst nerviges Ein-Ton-Gepiepse als Bestätigung für Eingaben. Enttäuscht wartet man auf akustische Erfolgssignale oder sonstige musikalische Einlagen.

So bleibt Hanse ein nur mittelfristig abwechslungsreiches, historisch interessantes Spiel, das seine Stärken hinter einer unscheinbaren Fassade verbirgt. Freunde von Wirtschaftssimulationen, die vor dunklen Maßnahmen nicht zurückschrecken, werden dank der Möglichkeit der Seegefechte länger Freude haben.

Vermeer

Von der Zeit der Hanse springen wir weiter zu den letzten Jahren des 1. Weltkriegs. In dieser wirtschaftlich und politisch höchst instabilen Zeit gilt es für die Anwärter eines Millionenerbes, die am Silvesterabend 1917 verlorengangene Kunstsammlung des Erbonkels Grünschild von insgesamt 40 Unikaten wiederzuerlangen. Die gierigen Erbanwärter starten in London mit gerade einmal 50.000 Mark. Diese gilt es schnell gewinnbringend anzulegen, denn die Inflation ist in dieser Epoche gigantisch. Die Spieler sind also gut beraten, ihr Geld zunächst in den Kauf von Plantagen und den Anbau



Schlichte Charset-Graphik erwartet den Hanseaten.



Über den Ticker bleibt der reisende Plantagenbesitzer stets über die Preisentwicklungen auf dem Laufenden.

von Kaffee, Kakao, Tabak oder Tee zu investieren. Die Reisen zu den entsprechenden Anbaugebieten auf der ganzen Welt finden mittels Zug und Schiff statt.

Vermeer begegnet uns in funktionaler Grafik, die etwas besser gefallen will als die bei Hanse. Große grafische Schmankerl sind dennoch selten, wenn man von den minimalistisch animierten Reisen, dem Auktionsbildschirm und der „gerne“ gesehene Einladung von Vico Vermeer zur Spazierfahrt absieht. Der Sound ist monoton und beschränkt sich auf wenige piepsige Einlagen. Einzig der Ticker, der Neuigkeiten und historische Ereignisse vermittelt, ist einfach, aber sehr passend untermalt. Geschichtsfreunde freuen sich, historisch korrekte Ereignisse zwischen ihren Reisen von der Plantage zu den zwei Märkten (London und New York) oder den Auktionen zu lesen.



Route zum Glück – die nett animierte Bahn bringt den Spieler zum besten Standort: Ankara!

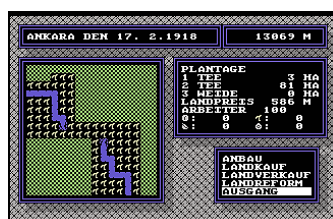
Wer nicht gerade in den ersten Monaten seiner Karriere als Plantagenbesitzer durch Dürren, Überschwemmungen oder gar Landenteignungen überrascht wird, der kann bald expandieren und die ersten Bilder in den wichtigen Städten Europas und in New York ersteigern. Dabei ist der mysteriöse Vico Vermeer immer mit von der Partie. Spannende Auktionen bis zum letzten Hemd machen gerade mit mehreren Mitspielern sehr viel Spaß. Frohlockend bemerken die unterlegenen Bieter, dass der neue Bildbesitzer nur eine Fälschung erworben hat. Leider offenbart sich genau hier eine grandiose Schwäche des Spiels: Die Fälschungen können zum ersteigerten Preis wieder verkauft werden. Vico kauft seine Fälschung immer zurück. Das unbemerkte Unterjubeln des Plagiats bei der Konkurrenz gelingt daher nur bei unachtsamen Mitspielern. Das alles hilft am Ende des Spiels trotzdem gar nichts, da alle 40 Gemälde inklusive der „echten Vico Vermeers“ im Spielerbesitz sein müssen.

Großgrundbesitzer und Weltreisende schließen gerne und häufig hohen Gewinn versprechende Termingeschäfte ab. Dabei fällt nicht nur auf,



Grafisch herausragend für Glaus Spiele – der Auktionsraum. Hier bietet Vico stets mit.

dass Tee- und Tabak-Produzenten wegen einer merklich besseren Preisentwicklung insgesamt deutlich mehr in der Tasche haben; eiskalte und nervenstarke Spekulanten setzen auf das Termingeschäft, das nach der zu erwartenden Währungsreform ansteht, aber vorher abgeschlossen wurde. Astronomische Gewinne sorgen dafür, dass mehr als einmal unterlegene Spieler schnell auf einen Wechsel zu einem anderen Spiel drängen, denn Geld stibitzen, Abfackeln von Plantagen oder die Sabotage von Verkehrsmitteln sind gute Ideen, die aber in Vermeer leider nicht umsetzbar sind. Findige Konkurrenten werben trotz während einer Weltreise die Arbeiter des reichen Plantagenbesitzers ab und sorgen damit für Ernteaufschläge. Diese wohl so nicht von Ralf Glau einplante Sabotagemöglichkeit ist der einzige Weg, dem Übermächtigen die Suppe zu versalzen. Die Zufallsereignisse reichen von Naturkatastrophen bis hin zu Streiks oder gar positiven Events wie einem Lottogewinn. Während weltweit ständig mit der Enteignung von teuer erworbenen Ländereien gerechnet werden muss, freut sich der Inhaber von Plantagen in St. Louis, Richmond oder Ankara über politisch stabile Verhältnisse. Einzig dort ist der Landbesitz sicher. Eine gute Standortwahl ist damit viel wichtiger als die Diversifizierung. Trotz einiger Ungereimtheiten wie praktisch immer steigenden Aktien,



Darf es noch etwas Tee sein? – In Ankara gedeiht die gewinnbringende Saat gut und gern.

eine Transportzeit für Güter von null Tagen in die Verkaufshäfen NY und London, der unbegrenzten Haltbarkeit der Naturprodukte, der kostenlosen Lagerhaltung und der unglaublichen Anwesenheit von Vico Vermeer an mehreren Punkten auf der Erde gleichzeitig macht eine gepflegte Runde Vermeer mit mehreren Erbanwärttern vorm C64 sehr viel Spaß und übertrifft trotz gewisser programmtechnischer Rückschritte (u.a. keine Sabotage) den Vorgänger Hanse. Das liegt nicht zuletzt auch an der guten Steuerung des Spiels, dem interessantesten Spielfaktor der Inflation und den lehrreichen historischen Ereignissen. Besitzer des Originals freuen sich über 40 kleine Abbildungen aus der Grünschildsammlung und lernen so noch etwas über Kunst. Nach dieser erfreulichen Entwicklung zum Nachfolger von Glaus erstem Spiel, gingen wir erwartungsvoll an das dritte Werk, in der Hoffnung hier die Krönung vorzufinden.

Yuppie's Revenge

Allein der Titel Yuppie's Revenge verspricht ein spannendes Spiel. Glau führt die Spieler diesmal in die gar nicht so ferne Vergangenheit des Ölbooms der 60er Jahre. Einer der größten Ölkonzerne der Welt steht durch Devisenspekulationen vorm wirtschaftlichen Aus. Vier Harvardabsolventen sollen die Firma, die in vier Konzernteile aufgespalten wird, übernehmen und sanieren. Ein schwerer Job angesichts des müden Startkapitals von zwei Millionen Dollar und einem vergleichsweise kleinen Tanker. Die neuen Vorstände der Konzernteile sind gut beraten, in den ölfreudigen Regionen Mexiko, Sumatras, Saudi-Arabiens oder Venezuelas nach dem schwarzen Gold zu suchen. Die dafür erforderliche Ausrüstung, wie

Sprengladungen (zur Messung der Ölmenge), Bohrtürme und Hubschrauber (Prävention gegen Sabotage der Konkurrenz) sind schnell zu schwankenden Preisen erworben, und für das fröhliche Probesprengen (die wenigen Momente einer schwachen akustischen Unterhaltung) auf den Ölfeldern kriegt man schnell ein Händchen. Sind erst die ersten Bohrtürme am Laufen, gilt es, mit dem Tanker Rotterdam oder New York anzusteuern, um satte Gewinne einzufahren. Anfangs sind damit rasche Expansionen möglich und man findet schnell heraus, dass man pro Ölförderland nur 20 Ölförderstätten aufstellen kann.

Grafisch liegt Yuppie's Revenge auf dem Niveau von Vermeer. Erfreulich übersichtlich sind die verschiedenen Menüs mit den Detailangaben zu Tankerpositionen, Ölfördermengen und



Las krachen – Mittels Probesprengungen findet man das ertragreichste Ölfeld.

den nächsten Terminen. Außer auf dem Feld muss der Spieler einige Termine im Innendienst und zur Repräsentation wahrnehmen. Seltsamerweise verpasst man hier nichts Wichtiges. Auch wenn man in der Luxus suite oder in einer Kammer in Riad nächtigt, kann man auf der Vollversammlung von den Aktionären entlastet werden oder eine Auszeichnung als erfolgreichster Harvardabsolvent entgegennehmen. Hier wurde das bei Vermeer Hochspannung verbreitende Spitz-auf-Knopf-Reisemanagement einfach weggelassen. Ein schwerer Fehler, denn auch Ölverkäufe an den beiden Ölmärkten (wo komischerweise immer die gleichen Preise gelten) sind von überall aus möglich. Gut, in den 60er Jahren war die Transportdauer schon weiter als zu den Zeiten der Weimarer Republik, doch fahren die Öltanker eine derartige Geschwindigkeit, dass Shell und Exxon wohl am liebsten Yuppie's Revenge spielen würden. Diese Ungereimtheiten beginnen, ob Multiplayer-Session oder einsame Managernacht vor dem C64, schnell zu stören. Die Zufallsereignisse und Mitteilungen während der Reisezeit oder beim Aufenthalt im Hotel beinhalten u.a. Neuigkeiten in Bezug auf die Ölpreisentwicklungen, eigenes Verspe-

kulieren mit Aktien, die Möglichkeit eines Banketts oder Nachrichten über schwere Stürme. Dabei gilt, je mehr Geld man auf dem Konto hat, desto größer ist die Menge der Verluste oder Gewinne durch Zufallsereignisse, was eigentlich recht fair ist. Nennenswerten wirtschaftlichen Schaden nimmt man ohnehin nur, wenn der Supertanker schwer beschädigt wurde und man infolgedessen tonnenweise schwarzes Gold verloren hat. Doch wer braucht schon den Supertanker bei Yuppie's Revenge? Wirtschaftlich macht er keinen Sinn, da die Lagerkosten einen schier auffressen.

Als Lichtblick erscheint der Rückgriff auf das spielreichere Element der Sabotage. Wir erinnern uns an Hanse. Wer sein Ölfeld schlecht mit Hubschraubern sichert, kann von einem feindlichen Bösewicht heimgesucht werden, der in einer (vom Spieler geplanten) Wahnsinnsroute Kurs auf den Hafen im ölfordernden Land nimmt. Der betroffene Spieler „verteidigt“ sich mittels Einsatz von Hubschraubern. Leider sind Hubschrauber sehr kostengünstig, so dass die Sabotage am Ende nur die eigene Kasse und das Ansehen in der Ölmanager-Community schädigt. Gerade bei der Sabotage fällt die raffinierte Trennung zwischen eigener Kasse und Firmengeldern auf. Eine gute Idee, die auch bei der Wahl des Hotelzimmers eine Rolle spielen sollte.

Dies hat übrigens Aufwirkungen auf den Erholungseffekt von Aufenthalten. Ein vielreisender Jungmanager droht schnell den Kollaps zu erleiden, sollte man denken. Doch wer nicht gerade andächtig nachdenkend seine Spielrunden verbringt, der dürfte dem Zwangsurlaub entgehen. Aber auch ein Krankenhausaufenthalt ist halb so wild, schließlich kann man auch von dort aus Bankette veranstalten.



Ralf Glau (Poster)

Man liest es schon heraus: Dieses Spiel ist das schwächste der Glau-Reihe. Ein mehr als dürftiges Handbuch, fehlende Termingeschäfte und die bei vier Spielern mit je 20 Ölfeldern in allen vier Ländern arg langsame Basic-Programmierung verderben der heiteren Managerriege zusätzlich den Spaß – es fehlt einfach die Abwechslung. Nach einiger Zeit steht man mit einer Riesenfirma, dicken Aktienpaketen, gigantischen Vorstellungen des Vorstands und zahlreichen Tankern auf den Weltmeeren da und schüttelt angesichts fallender Ölpreise im Verhältnis zu den laufenden Kosten nur noch den Kopf, während man sich alle drei Spieltage mit dem Versenden von Tankern befasst. Wer dann noch bemerkt, dass Relines Oil Imperium zur gleichen Zeit schon ein Jahr auf dem Markt war, ist geneigt, die Originaldisk zur Oil-Imperium-Save-Disk umzuformatieren.

So misslingt Ralf Glau, der später noch weitere teils sehr gute Wirtschaftssimulationen wie Elisabeth I. für andere Systeme schrieb, ein würdiger C64-Abschluss. Dennoch wird sein Name angesichts spielerischer Stärken von Vermeer und Hanse fest mit dem Genre der C64-Wirtschaftssimulationen verbunden sein.

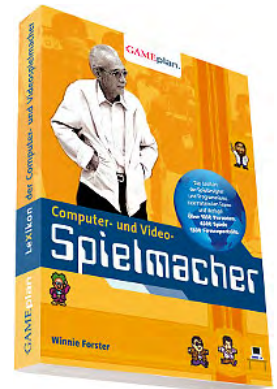
In Anbetracht der momentanen Wirtschaftskrise sollte der C64-Fan also in altbewährte Handelswege investieren und besser Pelze von Nowgorod nach Lübeck verschiffen oder mit Kunstobjekten und Kaffee handeln als auf den kriselnden Ölmarkt zu setzen.



Düstere Aussichten – Funktionale, aber düstere Menüs bietet Yuppie's Revenge. Spielerisch bleibt es ebenfalls recht düster.

Heiteres Beruferaten Lexikon der Computer- und Video-Spielmacher

Nachdem der Gameplan-Verlag bereits umfangreiche Nachschlagewerke zu alten „Spielkonsolen & Heim-Computern“ sowie „Joysticks“ veröffentlicht hatte, waren im Dezember des vergangenen Jahres die Computer- und Video-Spielmacher an der Reihe. Auf über 400 Seiten stellt Winnie Forster bedeutende Spieleentwickler, Designer und Produzenten vor. Hinzu kommen Portraits legendärer Softwarefirmen wie Atari, Sierra oder Activision.



Im Gegensatz zu seinen Brüdern ist der selbst erklärte „weltweite Führer durch Videospiel-Geschichte und Branche“ als Lexikon ausgelegt. Insgesamt 1500 lexikalische Einträge, die von 100 Fotos und Abbildungen aufgepeppt werden, prasseln auf den Leser ein. Das Buch ist somit primär als Nachschlagewerk gedacht. In dieser Eigenschaft klärt es beispielsweise, wer gleich noch mal „Shigeru Miyamoto“ war, was Manfred Trenz heute so programmiert oder wie die Firma Microprose in der Versenkung verschwand.

Das Lexikon könnte somit der Brockhaus der Spielemacher sein, wären da nicht ein paar prinzipbedingte Macken. So versucht es, möglichst viele Stichwörter in den für diese Informationsfülle restlos unterdimensionierten Buchblock zu quetschen. Als Konsequenz fielen die eigentlich exzellent recherchierten und qualitativ hochwertigen Einträge viel zu kurz aus. Immer wieder stößt man auf kleinere, inhaltliche Lücken oder vermisst weiterführende Informationen. Beispielsweise erfährt man, wie Peter Thierolf aussieht, dass er 1969 geboren wurde und bei den Firmen RainbowArts, Kaiko, Neon und Keen Games gearbeitet hat, an welchen Spielen er aber dabei beteiligt war und was er heute so treibt, bleibt bis auf sein Engagement bei Turrican III weitgehend unklar. Wer Google und Wikipedia bedienen kann, erhält häufig mehr Informationen zum Nulltarif. Ausnahmen hiervon bilden nur

bekannte Namen, wie beispielsweise der Spielehersteller Namco, der unter anderem durch den Pac-Man-Automaten bekannt wurde. Dessen geistiger Vater Toru Iwatani fehlt jedoch wiederum völlig.

Der Lexikoncharakter verhindert zudem einen Einsatz als Bettlektüre: Die Informationen wurden sachlich und nüchtern aneinandergereiht, spannendes Hintergrundwissen oder lustige Anekdoten bleiben außen vor. Wo die ersten beiden Gameplan-Bücher noch mit Bildmaterial nur so um sich warfen, beschränkt sich das neue Werk im Wesentlichen auf ein paar schwarzweiße Portraitfotos. Nichtsdestotrotz lädt das Lexikon zum gelegentlichen Stöbern ein.

Fazit

Abschließend muss sich das „Lexikon der Computer- und Video-Spielmacher“ die Frage nach seiner Zielgruppe gefallen lassen. Wer sich öfter Fragen der Art „Wer war noch gleich...“ stellt oder einfach nur gerne durch die Computergeschichte blättern, darf bedenkenlos zugreifen. Besitzer des bereits 2003 erschienenen „Das große Lexikon der Computerspiele“ von Christian Wirsig können zudem den Jungspund aus dem Gameplan-Verlag als eine aktuelle Ergänzung ansehen. Alle anderen werfen Google an und sparen 27,80 Euro.

Tim Schürmann

Winnie Forster, Lexikon der Computer- und Video-Spielmacher, 2008, Gameplan-Verlag, 400 Seiten, ca. 28 Euro. ISBN: 978-3-00-021584-1

Retro Treasures

Simon Quernhorst

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

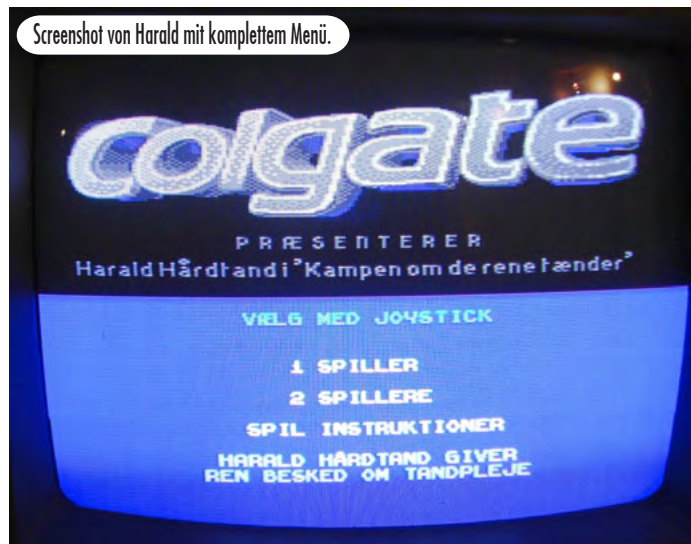
SilverRock Cartridges (C64)

– von Simon Quernhorst –

Meine Lieblingsoriginale für den C64 sind die späten Module ab 1990. Nicht ohne Grund handelte deshalb der erste Retro-Treasures-Artikel in Lotek64 Nr. 14 von einem der seltensten Module – „Guldkorn Expressen“. Dieses Spiel war das mittlere der drei veröffentlichten Spiele der dänischen Firma SilverRock Productions und damals das erste Modul, welches ich als Original bekommen konnte. Inzwischen sind glücklicherweise Originale aller drei Spiele gefunden worden.

Die Modullabel tragen folgende Copyrightvermerke: „Skærmtrølden HUGO © 1990 SilverRock Productions“, „Guldkorn Expressen © OTA A/S 1991“ und „Harald Hårdtand – Kampen om de rene tænder © 1992 Colgate-Palmolive A/S“. Während „Hugo“ eine Umsetzung des bekannten Fernsehformats war, erschienen die beiden späteren Titel als Werbespiele. Strategisch ungünstig für Werbespiele war natürlich das Medium Modul, welches in der Produktion viel teurer ist als Disketten oder Kassetten.

Als Vorteil erlauben Cartridges jedoch das schnelle Umkopieren von Datenmengen in den Speicher, was von Diskette oder Tape viel länger dauern würde. Dies nutzen „Hugo“ und „Harald“ zur Einblendung von Animationssequenzen während des Spiels. Die erschienenen Cracks der Spiele zei-



Screenshot von Harald mit komplettem Menü.

gen, wie störend der zwischenzeitliche Diskettenzugriff sich auf das Spielgeschehen auswirkt.

Von „Harald Hårdtand“ gibt es zwei Cracks: Legend (US-Import durch NEI) und X-Factor. Beide Gruppen haben keinen Trainer in das Spiel eingebaut, weil das Originalspiel bereits ein Trainermenü enthalten würde. Auf diesen Sachverhalt weisen beide Crackintros folgendermaßen hin: man habe das Spiel zunächst mit der Space-Taste zu pausieren und anschließend „←“ in der Legend-Version und „C“ in der X-Factor-Version zu drücken, um das Trainermenü aufzurufen. Komisch ist natürlich, dass, obwohl diese Funktion im Original enthalten sein soll, der Aufruf sich in beiden

Versionen unterschiedlich gestaltet. Das Originalspiel lässt sich zwar mit „Space“ pausieren, aber den Aufruf des Trainermenüs habe ich bisher nicht finden können. Ich vermute, dass das Trainermenü nach erfolgreicher Entwicklung des Spiels von SilverRock im fertigen Original belassen wurde, aber nicht mehr durch einen Tastendruck aufrufbar war. Erst die beiden Crackerguppen haben das Menü wieder zugänglich gemacht und dabei verschiedene Tasten belegt.

Im Hauptmenü von „Harald“ finden sich weitere Unterschiede zu den erschienenen Cracks: das Hauptmenü besitzt eigentlich vier Menüpunkte – neben der Wahl zwischen einem oder zwei Spielern lassen sich die Spielan-



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

leitung sowie Zahnpflegetipps von Colgate aufrufen. Die beiden letzten Menüpunkte fehlen in der Legend-Version komplett, während X-Factor zwar den untersten Menüpunkt entfernt, aber immerhin die Anleitung auf Englisch übersetzt hat.

Spielerisch ist „Harald“ das Beste der drei Module und lässt sich am ehesten mit „Hawkeye“ oder „Flimbo's Quest“ vergleichen. Die Level sind groß und der Bildschirmausschnitt scrollt in alle Richtungen. Auch Intro, Grafik und Musik gefallen und machen immer mal wieder Lust auf ein Spielchen, während „Hugo“ und „Guldkorn“ eher als Sammlerobjekte denn als eigentliche Spiele begeistern können.

Zum Schluss noch eine Anmerkung zu dem Artikel in Lotek64 #14. Meine damalige Annahme, dass die beidseitige Box von „Guldkorn Expressen“ (eine Seite zeigt die dänischen Titel „Guldkorn Expressen“ und die andere Seite die schwedische Bezeichnung „Kalas Puffs Expressen“) durch einen kleinen Sticker die jeweilige Seite zur Vorderseite für Dänemark oder Schweden ausweist, stimmt so nicht. Inzwischen habe ich eine weitere Verpackung gefunden, welche zwar den Sticker mit dem Vermerk „S“ trägt (die andere Box hat „DK“), dieser klebt jedoch ebenfalls auf der dänischen Packungsseite „Guldkorn Expressen“. Die Module sind identisch, der Stickervermerk bezieht sich wohl lediglich auf das beiliegende Anleitungsblatt.



Die drei Module.

Bonjour tristesse

Sowjet Unterzögersdorf, Sektor 2

Im Oktober 2005 berichteten wir über ein mittlerweile legendäres Point-and-Click-Adventure der österreichischen Gruppe monochrom, dessen Handlung den Alltag in der letzten sowjetischen Teilrepublik, der (fiktiven, falls jemand daran zweifelt) Sowjetrepublik Unterzögersdorf, in den Mittelpunkt stellt. Sowjet Unterzögersdorf Sektor I, so der Titel des Freeware-Spiels, wurde ein großer Erfolg und hatte nur Manko: Der Schwierigkeitsgrad war zu gering, das Spiel zu kurz. Im März 2009 ist endlich der 2. Teil der Reihe erschienen. Wir haben uns auf die Reise nach Sowjet-Unterzögersdorf gemacht, das nach wie vor von österreichischem Territorium umgeben ist – sieht man von benachbarten US-Oberzögersdorf ab.

– von Georg Fuchs –

Ausgerechnet im Reich des Bösen, im US-amerikanischen San Francisco, wurde das Spiel der staunenden Weltöffentlichkeit präsentiert, bevor monochrom damit auf US-Tournee ging. Im ersten Teil der SuZ-Trilogie steuerten wir den Sowjet-Unterzögersdorfer Generalsekretär Vladislav Gomulka, der schließlich entführt wurde – natürlich von den reaktionären Kräf-

ten aus dem benachbarten US-Oberzögersdorf. Teil 2 schließt an diese Handlung an, wir müssen das Entführungsoffer aufspüren und aus den Klauen der imperialistischen Schergen befreien.

Revolutionäres Spieldesign, Probleme in der Produktion

Vorkenntnisse über den ersten Teil [1] werden nicht benötigt. Im Vorspann von SuZ II werden alle Nöti-

gen Informationen präsentiert, natürlich – wie das gesamte Spiel – in russischer Sprache (der Amtssprache Sowjet-Unterzögersdorfs). Da zwischen deutschen und englischen Untertiteln gewählt werden kann, stehen aber des Russischen nicht mächtige Spieler nicht auf verlorenem Posten.

Da Sowjet-Unterzögersdorf keine diplomatischen Beziehungen zu Österreich unterhält, sind wir ganz auf

II-Welt riesig ist und Features genutzt werden, die von alten AGS-Versionen nicht unterstützt werden, war eine Rückkehr zu einer älteren Fassung nicht möglich. Die tapferen Genossen der Firma CodeWeavers halfen aber unter Missachtung des Technologieembargos aus und stellten eine Lösung zur Verfügung, die das Spiel auch unter Linux und OS X lauffähig macht.

Das alles ist nichts gegen die ökonomischen Probleme, die in der Republik selbst herrschen. Die Blockadepolitik des Westens und damit verbundene Probleme in der Umsetzung des Fünfjahresplans haben Sowjet-Unterzögersdorf an den Rand des wirtschaftlichen Ruins getrieben. Die Bürger sind trotzdem stolz auf ihr kleines sozialistisches Vaterland und schränken ihre Bedürfnisse entsprechend ein. Der Verfall von volkseigenen

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An **Lotek64**
Waltendorfer Hauptstr. 78
A-8042 Graz
Österreich

Bestellkarte für Internetverweigerer
Lotek64

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

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



uns alleine gestellt. Die Enklave hat schon bessere Zeiten gesehen, der Zerfall des Mutterlandes Anfang der 1990er-Jahre hat der Ökonomie schwer zugesetzt. Auch das monochrom-Team hatte mit Produktionsschwierigkeiten zu kämpfen: Obwohl das Entwickler-Tool AGS (Adventure Game Studio) in Volkseigentum ist, wurden von der aktuellen Version keine Versionen für Linux und Mac mehr entwickelt. Deshalb sah es Anfang 2009 noch so aus, als würde es lediglich eine Windows-Version des Spiels geben. Da die SuZ-

Produktions-, Bildungs- und Regenerationsstätten schreitet aber voran, Unkraut wuchert in den Parks und die Technologieoffensive stockt. Der Alltag ist grau geworden in Unterzögersdorf, das einem typisch österreichischen Dorf nicht unähnlich ist. „Herzschrittmacher der Finsternis“ nennt Johannes Grenzfurthner von monochrom diese Orte, nur mit „Uniformen statt Brauchtum und Hoffnung statt Schleppliften“. [2] Der Generalsekretär ist ein Hoffnungsträger, er muss schleunigst wieder ins Land gebracht werden.

Personenkult

Da Personenkult nicht nur in Sowjet-Unterzögersdorf, sondern auch in den dekadenten imperialistischen Staaten Wunder wirkt, haben die Entwickler des Spiels keine Mühen gescheut, um prominente Sprecher zu gewinnen. Da man im Lauf des Spiels auch mit Bürgern US-Oberzögersdorfs konfrontiert wird, denen eine friedliche Koexistenz kein Anliegen zu sein scheint, waren vor allem amerikanischer Gastsprecher gefragt. Große Namen werden aufgebieten: Jello Biafra, Bruce Sterling, Cory Doctorow und Irina Slutsky, um nur einen kleinen Teil zu nennen. Auch die Musikkollektive, die am Soundtrack mitgewirkt haben, können sich hören lassen. Sobald der Radiosender gefunden ist, lassen sich zahllose großartige Juwelen des Kulturschaffens Unterzögersdorfs auswählen.

Geschichtsbewusster Spielablauf

Gespielt wird allein mit der Maus nach dem Point&Click-Prinzip. Zuerst wird die gewünschte Handlung ausgewählt (gehen, reden, ansehen, Objekt verwenden), dann das Objekt, das wir untersuchen, ansprechen, betreten etc. wollen. Verwickeln wir Charaktere, denen Genosse Chrushev im Lauf des Spiels begegnet, in ein Gespräch, erhalten wir manchmal einen Merktzettel mit den für den Spielverlauf nötigen Informationen. Doch auch Objekte, die auf den ersten Blick nebensächlich scheinen, wollen in aller Ruhe untersucht werden. Politische Slogans sollte man sich einprägen, sie könnten im Verlauf des Spiels noch von Bedeutung sein. Gegenstände, die Genosse Chrushev in Sowjet-Unterzögersdorf erhält oder findet, wandern in einen großen Koffer, der über das Menü (erreichbar durch Ziehen des Mauspeils an den oberen Bildschirmrand) jederzeit erreichbar ist. Beachtlich umfangreich ist das Repertoire an möglichen Todesarten unseres Protagonisten. Um frustrierende Rückschläge besser wegstecken zu können, empfiehlt es sich, das Spiel vor jeder potenziell folgenreichen Handlung abzuspeichern, was zum Glück jederzeit möglich ist. Auch wenn das Spielareal gewaltige Ausmaße hat, ist für Menschen ohne ausgeprägte Orientierungsschwäche das Zeichnen einer Karte unnötig. Pioniere und Komsomolzen prägen sich bald die Orte und Straßen der Sowjetrepublik ein und bewegen sich blind durch die meist menschenleeren und grauen Straßen.

Grauer Alltag

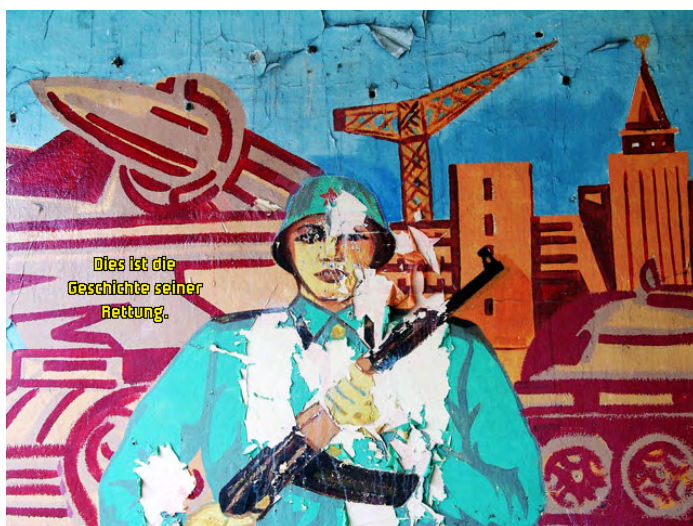
Denn trist und grau präsentiert sich Sowjet-Unterzögersdorf nach Jahren der ökonomischen Auszehrung. Konsumgüterknappheit, Treibstoffmangel und der Mangel an moderner Agrartechnologie würden die Existenz des Staates in Frage stellen, wären die Unterzögersdorfer nicht optimistische und lebensfrohe Menschen. Sie sind die Seele des Staates, und jede Begegnung mit ihnen ist eine wahre Freude für den Abenteurer. Daran können weder der Atommüll in der nordkoreanischen Botschaft noch miserable Gedichte etwas ändern. Die Handlung des Spiels nimmt viele unerwartete Wendungen, ist teilweise von nervenzerfetzender Dramatik (Flucht vor Untoten), andernorts von beruhigender Banalität (Gespräch Chruschew mit der Bodenfeuchte oder dem „lässigen Panzer“). Jeder Versuch, die Ereignisse, mit denen Genosse Chrushev konfrontiert wird, hier wiederzugeben, wären dem Spielerlebnis unweigerlich abträglich.

Fazit

Sowjet-Unterzögersdorf, Sektor II ist das Produkt einer gewaltigen Kraftanstrengung, durchaus mit der Tat Alexej Grigorjewitsch Stachanows vergleichbar. Das Spiel ist beinahe so groß wie die UdSSR selbst, also riesengroß. Es gibt unzählige Orte, Gebäude, Personen, Gegenstände und Handlungsstränge. Die Hintergründe sind, wie schon beim Vorgänger, äußerst liebevoll-trostlos in Szene gesetzt, die endlosen Selbstgespräche Chruschew sind ebenso erbaulich wie die Dialoge, die diesmal in mehreren Sprachen geführt werden. Allein die Größe des zu erkundenden Terrains garantiert diesmal eine wesentlich längere Spieldauer. Auch die Rätsel sind anspruchsvoller ausgefallen, eine Lösung des Spiels in wenigen Minuten ist absolut unmöglich. Sowjet-Unterzögersdorf, Sektor II ist ein Juwel unter den Free-ware-Adventures, das sich niemand entgehen lassen sollte.



Sprachauswahlmenü



Sowjet-Unterzögersdorf, Sektor II (Version 1.2)

Windows, OS X, Linux (Creative-commons-Lizenz)
Russisch mit deutschen und englischen Untertiteln
Download: direkt oder mit Torrent, ca. 400 MB
<http://www.monochrom.at/suz-game/>

[1] Bericht über Teil 1 in Lotek64 #15, Oktober 2005 – www.lotek64.com

[2] Tim Schürmanns Interview mit Johannes Grenzfurthner von monochrom: <http://www.linux-community.de/Internal/Nachrichten/Interview-mit-den-Machern-von-Sowjet-Unterzoegersdorf>



von
**Steffen
Große
Coosmann**

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

Chip

Aktuelle Releases

Tom Woxom
Kickstart

(Chiptunes/Techno) Als mir Tom Woxom auf dem Album von Steve vor einiger Zeit zum ersten Mal begegnete, konnte ich mit dem Namen ehrlich gesagt nicht allzu viel anfangen. Das hat sich schlagartig mit diesem Album geändert. Tom Woxom präsentiert zwölf Songs, die auf dem Amiga entstanden sind. Der Sound ist sehr 80er- bis 90er-lastig, erinnert an manchen Stellen sogar stark an



Kraftwerk. Einerseits gibt es schnelle Techno-Stücke, dann wieder ruhigere Elektro-Nummern. Zusätzlich im Programm sind noch die Remixe, die man auch auf Steves Album findet, das ich in der letzten Ausgabe vorgestellt habe.

Download: www.daheardit-records.net

ARA
Touhou Rockgirl Arrange Soundtrack

(VGM/Chiptunes) Ein weiblicher Mega-Man-Verschnitt namens Rockgirl? Nur auf diesem OST und leider in keinem Videospiel. In den Melodien dieses Albums finden sich viele Querverweise zur Musik des Blauen Bombers, dennoch schafft es ARA sehr gut, seinen eigenen Stil mit dem der Mega-Man-Soundtracks zu vermischen. Der Untertitel „Arrange Soundtrack“ ist allerdings irreführend, da sich nur reine Chiptune-Tracks



auf dem Album befinden. Erhältlich ist die CD über den Shop des Künstlers. ARAs Seite ist zwar in Japanisch gehalten, kann provisorisch aber über Google ins Englische übersetzt werden. Eine Alternative bietet eBay.

Download:
<http://www.2u.biglobe.ne.jp/~anpanman/>
<http://www.rockmanpm.com/?p=music/touhourockgirl>

BOREA
Single Ride (Maxi)

(Pop) Manchmal werde ich auch auf Musik aufmerksam gemacht. So geschehen bei diesem Album. Auf dem kleinen kostenlosen Ausschnitt des zwölf Tracks starken Albums bekommt man wunderbare Popsongs, die mich an Air und Phoenix erinnern. Kein Wunder, die Gruppe BOREA kommt ebenfalls



aus Frankreich. Das komplette Album ist für 12 Euro über die Homepage der Band erhältlich. Für den kleinen Kontrast zur täglichen Dosis Chiptunes genau richtig!

Download:
www.jamendo.com/de/album/32315
Bandhomepage: www.boreamusic.com

little-scale
first300 / You Can't Change The World / Third Laser

LITTLE-SCALE



(Chiptunes/Noise) little-scale mausert sich langsam zum Dauergast in meiner kleinen Kolumne. Wärmstens ans Herz legen möchte ich euch seine letzten Releases. little-scale ist nicht nur extrem produktiv, sondern bringt dabei auch noch immer wieder hohe Qualität. Die Musik macht trotz des hohen Noise-Anteils immer wieder Spaß. Die Songs entwickeln sich innerhalb kürzester Zeit in zig verschiedene Richtungen, die man eigentlich nie erwartet.

Download: little-scale.milkcrate.com.au

USK
dot matrix melovipper mix
2006-2008

(Gameboy-Techno) Best-Of-Alben gibt es regelmäßig, USK bringt hier allerdings JEDEN seiner veröffentlichten Tracks in einem Mix von fast zwei Stunden. Einfach nur episch!!!

Download: www.myspace.com/uskkk

Amiga Agia
Destiny Reverb

(Trance/Elektro) Den Preis für das hässlichste Album-Cover in dieser Ausgabe bekommt



Amiga Agia. Man sollte sich davon aber nicht abschrecken lassen. Auf „Destiny Reverb“ wartet allerfeinster Trance mit vielen Spielereien auf den Hörer. Chiptunes haben dabei nur eine untergeordnete Rolle, was mich im ersten Moment sehr gewundert hat. Aber man merkt jedem Song an, dass Amiga Agia mit viel Liebe und Zeit an diesem Projekt gearbeitet hat.

Download: www.myspace.com/amigaagia

Ouch, Fire!
Ouch, Fire! / AreYouStillChip. /
GoodbyeReason

(Chiptunes/Elektro) Mit Ouch, Fire! hatten wir schon mal die Ehre, denn er war auf unserer Weihnachts-Compilation vertreten. Daraufhin habe ich mir seine bisherigen Alben angeschafft und war von der allerersten Sekunde an total geflasht. Die Energie, die

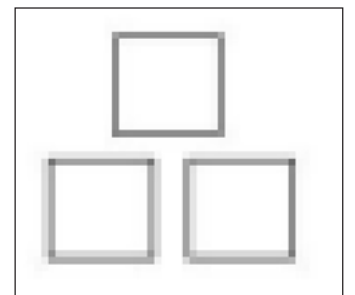


ich erwartet hatte, ist genauso vorhanden wie die Spielfreude mit verschiedensten elektronischen Klängen und Musikstilen. Jedes Album hat dabei erkennbare Schwerpunkte, so gibt es beispielsweise auf „AreYouStillChip.“ mehr Vocals und „GoodbyeReason“ hat einen deutlicheren NES-Klang.

Downloads: www.myspace.com/ouchfire

Spamtron
Triple Screen

(VGM) Das Triple Screen ist die Videospiele-Plattform der nächsten Generation, ausgestattet mit drei Bildschirmen und einem hochmodernen Soundchip. So neu und einzigartig, dass selbst seine Erfinder noch gar nichts davon wissen. Spamtron ist gar




nichts heilig. Da wird einerseits Zelda total verhunzt, Final Fantasy der vierte Teil von

Episode XIII spendiert und so weiter und so fort. Man sollte auf jeden Fall etwas Zeit mitbringen, das Album bietet satte 34 Tracks und eine Spielzeit von über einer Stunde.

Download: www.ptesquad.com

Team Teamwork presents
The Ocarina of Rhyme

(MashUp/VGM)  erinnert sich noch einer an Danger Mouse? Dieser DJ und Produzent hatte den ersten Achtungserfolg mit seinem „Grey Album“. Ein MashUp aus dem „White Album“ der Beatles und dem „Black Album“ von Jay-Z. Das Ergebnis war Geschmackssache, aber definitiv eine Revolution in der MashUp-Szene. In eine ähnliche Richtung geht dieses Album, allerdings werden hier die verschiedensten HipHop-Tracks mit den Melodien aus „Zelda: Ocarina Of Time“ gemixt. Das Ergebnis ist selbst für mich als alter HipHop-Hasser ohne Frage genial! Meine Lieblings-Tracks sind die „Lost Woods“-„Meet the Owl“- und „Hyrule Field“-Verwürstungen. Da dieser Release stark an der Grenze zur Illegalität kratzt, kann ich leider keinen Link präsentieren. Konsultiert bitte das Google eures Vertrauens...

gwEm and Counter Reset
Live From Hell

(Rock/Chiptunes/Rap) gwEm und Counter Reset sind ein eingeschworenes Team, allerspätestens seit ihrem gemeinsamen Track auf dem 8-Bit-Kraftwerk-Tribute. So verwundert es auch nicht, dass die beiden für dieses fantastische Live-Album zusammengearbeitet haben. Gemeinsam prä-sentieren sie neue und alte Stücke von gwEm in teils komplett neuen Arrangements mit Gitarre, Schlagzeug und Atari. 

Download: www.8bitpeoples.com

The Prodigy
Invaders Must Die

(Drum'n'Bass/Rock/Elektro) Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen!

Nebyoolae
Ebben Flow (OST)

(VGM) Nach Rockgirl ist dieses Album bereits der zweite Soundtrack zu einem nicht

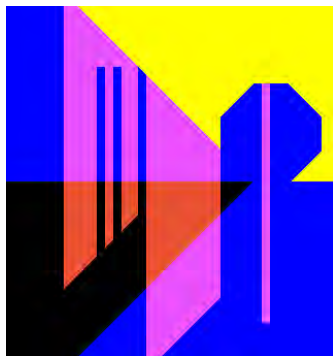


existenten Videospiel. Typisch für ein Rollenspiel bekommt man stimmungsvolle mittelalterlich anmutende Poptracks mit vielen Jazz- und Rockeinlagen. An manchen Stellen erinnert mich der Sound stark an die Musiken aus Final Fantasy und Zelda, wodurch das Ziel, einen Rollenspiel-OST zu kreieren, definitiv erreicht wurde.

Download: <http://nebyoolae.com>

Rico Zerone
E-Lusion

(Chiptunes/Elektro-Pop) In der letzten Zeit war es still geworden um den alten Fotzhobler (Ist das irgendeine Anspielung? Wenn nicht: ändern! AD). Seit seinem Album „Write 0 1“ war von Rico Zerone kaum noch etwas zu hören. Grund mag sein, dass der Österreicher nicht wie viele andere aktiv bei BBC unterwegs



ist. Jetzt kehrt er mit alter Stärke und neuem Album im Gepäck zurück. „E-Lusion“ bietet viele wunderschöne Melodien und feine Beats, die direkt aus den 80er-Jahren geklaut worden zu sein scheinen. Für einen entspannten Nachmittag ist dieses Album genau das Richtige!

Download: <http://selectstartrecords.com>

Ansonsten

[gyüöm]
The awareness of raving rabbit
www.daheardit-records.net

.sylCMYK — coeur
tinyurl.com/coeur-heart

IKARI & FTFX
Perfect Distant Dream
www.pixelmod-records.tk

Neue Sampler

UPROUGH
Hively Player Advance

(GBA-Musicdisk) Auf UPROUGHs neuester Musicdisk für den GBA befindet sich eine Sammlung von 50 AHX-Modulen aus 14 Jahren. Bis auf Syphus sind mir alle Künstler

UPROUGH

allerdings vollkommen unbekannt. Dennoch bin ich von jedem Tune begeistert. Garniert wird das Ganze mit niedlichen Grafiken und Animationen im Anime-Stil. Besonders die tanzenden Bären sind richtig witzig. Anschauen und -hören kann man das Ganze auch ohne GBA über einen Emulator. Ich empfehle dafür den VisualBoyAdvance.

Download: www.uprough.net

V. A. — 28 Seconds Later

Durch den Februar inspiriert bringt der neueste Godxillary-Sampler nur Tracks mit einer Länge von gerade einmal 28 Sekunden. 67 Künstler brachten 100 Tracks aus vielen verschiedenen Musikrichtungen. Dabei natürlich namhafte Chiptune-Künstler wie Nullsleep und Goto80, aber auch viele Künstler aus ganz anderen Szenen, wie zum Beispiel Joshua Wentz, einer der Organisatoren des RPMs und Moderator des RPMcasts.

Download: <http://godxillary.com/28.htm>

RPM 2009

Im sogenannten „Record Production Month“ ist es Ziel, in den 28 Tagen im Februar ein komplettes Album zu produzieren und bis spätestens 1. März an die Zentrale in Portsmouth, New Hampshire, USA, zu schicken. Dabei reicht der Poststempel vom 1. März. Herausgekommen sind viele Hundert Alben der verschiedensten Genres und Künstler aller Altersklassen. Auch einige Chiptune-Künstler hatten sich geschickt, ein Album zu produzieren. Gefeierte wurde das Ende des Projekts am 1. März im RPM HQ mit einer Party, auf der man seine CD persönlich einreichen konnte und mit Bagles und Mimosas (Champagner mit O-Saft) belohnt wurde. Dazu gab es einen Live-Stream mit Chat, den ich bis zum Ende verfolgt habe. Die Jukebox mit allen RPM-Alben und weitere Informationen gibt es unter der angegebenen Adresse.

Download: www.rpmchallenge.com

Ansonsten

V. A. - Sea of Ice
www.iimusic.net

V. A. - Muse: An 8 Bit Tribute
tinyurl.com/muse8bit

V. A. - 8-bit to the floor
www.kittenrock.co.uk

V. A. - The Happy Compilation
www.calmdownkidder.com/records

—News—

micromusic.net: Berliner HQ unter neuer Leitung
Anfang des Jahres hat Manou ihre Arbeit für das Projekt berlin_hq endgültig beendet. Als Gründe gab sie einerseits fehlende Zeit und die ihrer Ansicht nach fehlende Resonanz an. Nun organisiert ein neues Team alle Partys und Veranstaltungen. Infos hier:
berlin_hq.micromusic.net
www.myspace.com/berlinhq

Battle of the Bits mit neuer Oberfläche
Passend zu Winter Chip IV hat die Online-Competition-Plattform BotB ein neues Aussehen bekommen. Die neue Engine bietet alle gewohnten Funktionen, läuft allerdings um einiges schneller und sicherer. Außerdem sieht sie auch noch wesentlich besser aus. Neu eingeführt wurden auch die sogenannten Boons. Spendet man etwas Geld, erhält man dafür Boons, die man benötigt, um im Forum neue Threads zu eröffnen. Web 3.0, wir kommen. www.battleofthebits.org

8BC Open Mic Podcast
Seit Ende Februar ist die erste Episode von SILREQs neuem Podcast online. Dort sollen zukünftig musikalisch und persönlich interessante Künstler durch Interviews und ein speziell dafür erstelltes Live-Set vorgestellt werden. Nur an der Aufnahmequalität könnte noch geschraubt werden. <http://8bcopenmic.blogspot.com/>

Mega Man 9 Remix Projekt
In der letzten Ausgabe habe ich euch die offiziellen MM9-Soundtracks vorgestellt. Von OCRemix, DER Plattform für Videospielmusik-Remixe gibt es jetzt ein „offizielles“ Remixprojekt. Unter den Produzenten sind unter anderem DarkeSword und Mazedude, zwei meiner Lieblings-OCRemix-Künstler. Derzeit ist der Projektstatus bei 15 Prozent. Alle weiteren Infos gibt es unter kwix.shackspace.com/mm9/index.html

Chiptune Freeware Games Teil 2

Chiptune-Songs benutzen nicht nur den Sound von Videospiele, sie passen auch wunderbar zu ihnen. Und nicht selten entwickeln Chiptunes-Musiker selbst Spiele. Im letzten Heft gab es einen Überblick über die Highlight-Freeware-Games des Jahres 2008. Hier der zweite Teil der Serie.

– von Steffen Große Coosmann –

8Bit Killer

Wir schreiben das Jahr 2488. Die Erde wird von der bösen Weltraumkreatur Master Brain angegriffen. Ein Elitetrupp Soldaten wird losgeschickt, um Master Brain zu stellen und zu vernichten. Nach dem wirklich schmucken Intro, das so auf jedem NES hätte laufen können, wird man auch sofort in die Action geworfen. Man findet sich auf einer Straße wieder, rechts neben einem ein Bus, vor einem Gegner. Von überall kommen Gegner und mobile



Schussanlagen feuern gnadenlos Salve nach Salve ab. Doch man selbst ist natürlich auch nicht unbewaffnet. Neben der Standardwaffe, einer einfachen Handfeuerpistole mit unbegrenztem Magazin, gibt es noch fünf weitere Kaliber. Alle unterscheiden sich durch ihre Schussfrequenz und manche haben spezielle Funktionen. Allerdings werden alle Waffen mit der gleichen Munition gefüttert, die man neben roten Energiekugeln in den Levels findet. Und ist die verbraucht, hilft nur die langsame Handfeuerwaffe. Zwischen den Levels bekommt man immer wieder den Funkverkehr des Spielcharakters mit. Dadurch wird die Story weitersgesponnen.

Die Grafik ist komplett in einem genialen 8-Bit-Stil gehalten. Die Texturen sind allesamt grobpixelig und es herrscht ein genereller Mangel an Polygonen – etwas, das man Shootern immer mal wieder vorwirft. Das Gameplay erinnert von der ersten Sekunde an sehr stark an die vielen indizierten Shooter vom Anfang der 90er Jahre. Man schießt sich durch Straßenzüge, Gebäude oder Kanali-

sationen und öffnet wie in *Rotkäppchen und der Böse Wolf 3D* Türen und Schlösser und legt Hebel um. Woher kenne ich das noch mal? Auch das Leveldesign scheint direkt aus den Vorbildern entnommen zu sein. In jedem dritten Level wartet ein Endgegner. Unter anderem steht einem ein großer Hubschrauber entgegen und in der Kanalisation wartet passenderweise ein mutiertes Monster. Gesteuert wird das Spiel wahlweise über die Tastatur alleine oder mit einer Kombination aus Maus und Tastatur, wie man sie aus zigmillionen Shootern kennt. Dabei kommen die Tasten WASD sowie beide Maustasten zum Einsatz. Shooter-Freunde werden sich schnell zurechtfinden. Mit einem sportlichen Druck auf die Leertaste gelangt man in den Pause-Bildschirm, in dem man die Waffe wechseln kann. Leider gibt es keine Möglichkeit sein Spiel zu speichern. Stirbt man, hat man zwei Continues und startet am Beginn des jeweiligen Levels erneut. Hat man seine Continues verbraucht, muss man das Spiel komplett von vorn beginnen. Ein tierischer Frustrationsfaktor. Die Musik stammt in diesem Spiel von RushJet1. Allerdings kamen mir viele Stücke sehr bekannt vor, was sich nach einem Blick in meine Musiksammlung auch bestätigte. Teile des Soundtracks sind von seinem letzten Album „Out There“ entnommen, andere wiederum von Compilations. Aber die Musikauswahl ist trotzdem sehr gut gelungen und zu jeder Situation wurde die passende Musik gefunden. Der NES-Sound von RushJet1 passt wirklich perfekt zur 8Bit-Grafik des Spiels.

8Bit Killer

Genre Ego Shooter
 System PC
 Spieldownload www.16x16.org
 OST-Download www.locomalito.com
 Musik Rushjet1,
 nsf.4x86.com

Silo64

Zugegeben, ich mag das Genre SEUCK-Shooter überhaupt nicht. Auf dem Weg nach oben kommen mehr und mehr

Gegner auf den Spieler zu und die Aufgabe besteht immer darin, heil das Ende des Levels zu erreichen und dabei so viele Gegner ins Nirwana zu schicken wie möglich. Genau so funktioniert 8 Bit Weapons Silo64, genau so bietet es die Möglichkeit, das Abenteuer zu zweit zu spielen. GÄHN. Da reißt selbst die coole Musik von Richard Bayliss nichts mehr raus. Ich hab schließlich die Sprite-Kollision am Emulator ausgestellt, um zumindest noch das Ziel sehen zu können. Immerhin, das Setting und die Gegner sind ganz



witzig. Man findet sich in einer post-apokalyptischen, radioaktiv verstrahlten Welt wieder und begegnet neben Robotern und Soldaten auch noch zahlreichen Mutanten. Wer das Genre mag, kommt hier sicher auf seine Kosten, für mich war es nichts Besonderes, da Spiele wie dieses haufenweise auf C64-Spielsammlungen zu finden sind.

Silo64

Genre SEUCK Shooter
 System Commodore 64
 Spieldownload www.silo64.com
 Musik 8 Bit Weapon,
 www.silo64.com

The Legend of Princess (PC)

Seit über 20 Jahren begleiten wir Link durch seine Abenteuer in Hyrule. Und immer wieder tauchen neue Fangames mit dem grünbemühten Helden auf. Normalerweise spielt sich Zelda entweder in der klassischen 2D-Vogelperspektive oder auf den großen Konsolen als 3D-Action-Adventure. „The Legend Of Princess“ hingegen greift das Gameplay des zweiten Teils für das NES wieder auf und bringt das Abenteuer als 2D Action-Jump'n'Run auf den Bildschirm. Zunächst gilt es, im Startmenü seine Ausrüstung zu wählen. Dazu kann man je Aktionstaste drei Items wählen. Darunter fallen die Sekundärwaffe, die zum Beispiel der Bogen oder der Bumerang sein kann, und ein zusätzliches Item wie die Sprungstiefel oder ein Hühnchen. Je nach Auswahl der Items wird die Herausforderung, die einem bevorsteht, schwieriger oder einfacher. Es gibt nämlich nur einen Level, der sich immer anders spielt, je nachdem, für welche Items man sich entschieden hat. Was sofort auffällt, ist das schrille Design. Die Octoroks sind zu aufgequollenen Spuckmonstern mutiert, aus den Fledermäusen wurden toll- und bisswütige Mistviecher und Link selbst sieht mit seinen weißen Augen aus, als wäre er nicht mehr ganz zu rechnerfähig. Das Spiel macht durch seine Action unglaublich viel



Spaß. Die Rätsel sind recht einfach gehalten und orientieren sich ebenfalls stark am Original. Es gibt die bekannten „Fackel an – Tür auf“-Rätsel und auch Schalter- und Schieber-Rätsel kommen nicht zu kurz. Die Steuerung ist leicht zu erlernen und bietet eine Vielzahl von Schwertangriffen, für ein Fangame definitiv nicht üblich. Die treibende Musik orientiert sich an den Original-Tunes aus der Zelda-Reihe und ist ein Mix aus Chiptunes, Elektro und orchestralen Klängen.

Insgesamt ist das Spiel recht kurz, denn nach zwei Minibossen und dem Oberschurken gibt es schon das Happy End. Durch die neun verschiedenen Item-Kombinationen bietet das Spiel aber einen hohen Wiederspielwert und der wechselnde Schwierigkeitsgrad wird alle Jump'n'Run-Freunde herausfordern.

Steffen Große Coosmann

Infos, Spiel- und Soundtrack-Download: www.konjak.org

LoteK64 #30 PREVIEW

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

- *Giana Sisters: Wiedergeboren auf Nintendo DS!*
- *Eine kleine Historiographie der Musikvideospiele, Teil 2: diesmal mit Musikant (G7000), Music Maker (Creativision), Elite Beat Agents (DS), Gitaroo Man (PS2), Kiss-Flipper und Psycho Circus, das Iron-Maiden-Spiel Ed Hunter, Motörhead, To Be on Top und Frankie Goes to Hollywood.*
- *Viele bereits angekündigten Texte warten auf ihre Veröffentlichung. C64-Prüfgeleien, Commodore-64-Fußball etc.etc. Irgendwann wird es jeder dieser Artikel ins Heft schaffen, versprochen!*

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

LoteK64 #30 erscheint Ende Juni 2009.

COMMODORE 64 GAME CHARTS

1. PIRATES! Microprose 1987 /3/
2. ZAK McKRACKEN Lucasfilm 1988 /2/
3. MANIAC MANSION Lucasfilm 1987 /1/
4. THE LAST NINJA 2 System 3 1988 /4/
5. IK+ System 3 1987 /6/
6. TURRICAN II Rainbow Arts 1991 /9/
7. ARCHON Electronic Arts 1983 /5/
8. LASER SQUAD Blade Software 1989 /-/
9. ELITE Firebird 1985 /7/
10. WASTELAND Electronic Arts 1988 /10/
11. BRUCE LEE Datasoft 1984 /8/
12. TURRICAN Rainbow Arts 1990 /-/
13. ULTIMA IV Origin 1986 /11/
14. BUBBLE BOBBLE Firebird 1987 /14/
15. THE LAST NINJA System 3 1987 /13/

AMIGA GAME CHARTS

1. MONKEY ISLAND Lucasfilm Games 1991 /1/
2. MONKEY ISLAND 2 LucasArts 1992 /2/
3. LEMMINGS DMA Design 1991 /3/
4. PINBALL FANTASIES Digital Illusions 1992 /8/
5. CANNON FODDER Sensible Software 1993 /4/
6. SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE Mirrorsoft 1990 /5/
7. DIE SIEDLER Blue Byte 1991 /6/
8. TURRICAN II Factor 5 1991 /7/
9. PINBALL DREAMS Digital Illusions 1992 /9/
10. WINGS Cinemaware 1990 /11/
11. ANOTHER WORLD Interplay 1991 /13/
12. SIMON THE SORCERER AGA Blittersoft 1993 /10/
13. CIVILIZATION! MicroProse 1992 /-/
14. FLASHBACK Delphine Software 1993 /12/
15. LASER SQUAD Microillusions 1989 /-/

Quelle: www.lemon64.com / www.lemonamiga.com, 25. Februar 2009.
/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von LoteK64 an.

60 Songs für 2009 minus 20 (2/4)

16. Soulside — God City
17. Lunachicks — Sugar Luv
18. Violent Femmes — Mother of a Girl
19. Spacemen 3 — Revolution
20. Soundgarden — Loud Love
21. Ultra Vivid Scene — Mercy Seat
22. Sonic Youth — Touch Me I'm Sick
23. Melvins — Vile
24. Killodozer — Cotton Bolls
25. Lemonheads — Luka
26. Nirvana — About a Girl
27. Nomeansno — Oh No! Bruno!
28. FIREHOSE — Riddle of the Eighties
29. Stone Roses — Waterfall
30. Dinosaur Jr — Just Like Heaven



LoteK64- Räumkommando

Wer seine Sammlung ergänzen oder uns einfach für das Aufräumen unseres Archivs bezahlen möchte, kann jetzt alte LoteK64-Hefte nachbestellen. Alle Einnahmen werden für Druck- und Portokosten verwendet.

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

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

Gegen Portokosten + mindestens 2 Euro Spende pro Exemplar (sehr wenige Restexemplare verfügbar): 7, 12, 13, 15, LoteK64 Extended (PSP).

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

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

Bei Bestellung von mehr als fünf Heften sind kräftige Preisnachlässe garantiert!

Bestellungen an lotek64@aon.at



hängt die **software**?

mmc replay bringt die software auf flash-speicher mit.
keine langen wartezeiten, kein ärger mit dem diskettenlaufwerk.

gute hardware für gute computer.

 **INDIVIDUAL**
C O M P U T E R S
www.icomp.de