

In the sky shines the electric eye

Lotek64



#45 / JUNI 2013

Videos am Amiga 500 + Chiptunes + Stupid Invaders + Zalda + Lange Nacht der Computerspiele + Commodore Meeting 2013 + Cataegis



Ein Nachruf auf LucasArts

Unsterbliche Abenteuer

SEITE 12



Die zauberhafte Welt von Magnetic Scrolls

Bauern, Diebe, Makler

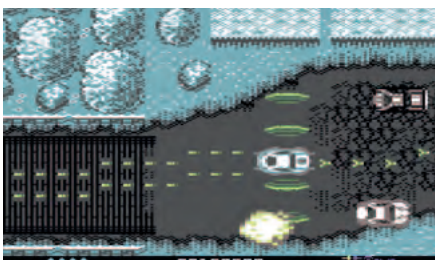
SEITE 16



Retro Treasures

Von Katakis zu Enforcer

SEITE 28



Interview mit James Monkman

Retro Gamer CD

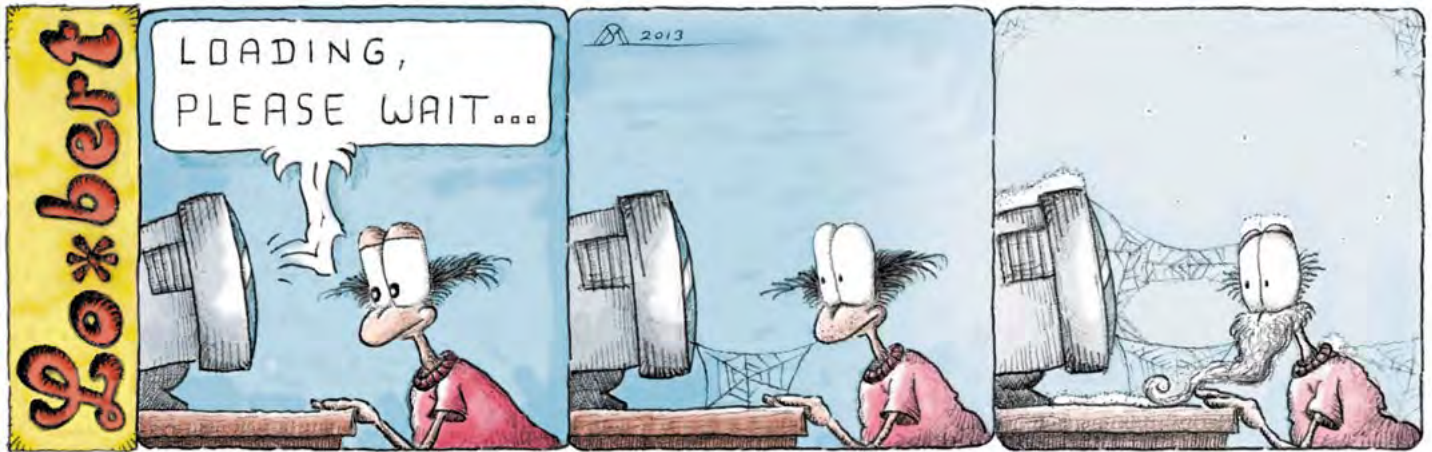
SEITE 22



 **Post.at**

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria

ISSN 2307-7077 #45, Juni 2013 www.lotek64.com info@lotek64.com



Doc's Hardwarekiste

Hier findest du viele Kabel für Commodore, Amiga, Amstrad, Spectrum oder diverse Konsolen !
Auch einzelne Komponenten oder komplette PC Anlagen kann ich liefern.

z.B.

Commodore C64

Parallelkabel für 1541/71, Monitorkabel, X1541 Kabel, Scartkabel, S-Videokabel

Amiga

Scartkabel, Joystickkabel Verlängerung, DTU-Kabel

Plus4, C16, C116

Joystickadapter (zum Anschluß eines Competition Pro !)

Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3

Scartkabel

Auch für **Sega Megadrive, 1 oder 2**, kann ich Kabel liefern, jede Konsole kann bedient werden. Sollte ein Kabel nicht im Shop angeboten werden bitte ich um eine Anfrage.

Für **Playstation, Nintendo Wii** oder **XBox** liefere ich ebenfalls Kabel.

Sonderwünsche ? Kein Problem !



Ein Besuch lohnt sich ! www.DocsHardwarekiste.de

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



LIEBE LOTEKS!

Die Schließung von LucasArts durch Disney Anfang April hat für viel Aufsehen und Betroffenheit gesorgt. Viele von uns sind mit Maniac Mansion und Monkey Island groß geworden, die Älteren unter uns mit Rescue on Fractalus und Koronis Rift. Andreas Dobersberger erinnert in einer Retrospektive an die Leistungen von LucasArts im Adventure-Genre.

Vor genau einem Jahr berichteten wir kurz von einer Pioniertat: Damals war es Reinhold Schertler als erstem gelungen, einen Spielfilm in voller Länge auf einem unmodifizierten Amiga 500 abzuspielen. In dieser Ausgabe von Lotek64 erklärt er im Detail, wie das gemacht wird.

Weitere Schwerpunkte der 45. Ausgabe von Lotek64 sind die Adventures von Magnetic Scrolls, der C64-Shooter Katakis, aktuelle Veranstaltungen und die Retro-Spieleschmiede RGCD, deren Mastermind James Monkman Klemens Franz Rede und Antwort steht.

Viel Spaß damit!
Georg Fuchs

Herzlichen Dank an alle Unterstützer und Abonnenten sowie an die Kulturabteilung des Landes Steiermark.

INHALT

Lo*bert (Martinland) 2
 Editorial, Impressum, Abo-Info..... 3
 Newsticker / Versionscheck (Tim Schürmann)..... 4
 Tutorial: Videos am Amiga 500 (Reinhold Schertler) 6
 Fangame: The Legend of Zalda (Steffen Große Coosmann) 9
 Adventure-Schatzkiste: Stupid Invaders (Axel Meßinger)..... 10
 Die Adventures von LucasArts: Eine Retrospektive (Andreas Dobersberger) 12
 Ei, ei, ei: Eastereggs in LucasArts-Spielen (Sabine Wieluch)..... 15
 Bauern, Diebe, Börsenmakler: Die zauberhafte Welt von Magnetic Scrolls (Georg Fuchs) 16
 Interview mit Stefan Meier, Magnetic-Scrolls-Experte (Georg Fuchs)..... 20
 Interview mit James Monkman / Retro Gamer CD (Klemens Franz)..... 22
 Die Lange Nacht der Computerspiele / Interview mit René Meyer (Axel Meßinger) 25
 Retro Treasures: Katakis (C64) (Simon Quernhorst) 28
 Commodore Meeting 2013 (Christian Dombacher, Stefan Egger)..... 30
 Indiegame: Ctaegis 1.1 (PC) (Steffen Große Coosmann)..... 32
 Elektronikmuseum in Wien (Christian Dombacher) 33
 Hier spielt die Chipmusik (Christian Dombacher) 34
 SIDologie (Martinland) 35
 Videogame Heroes #11: Dr. Henry Jones Junior (Martinland) 36

IMPRESSUM, ABO, KONTAKT

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

Internationale Bankverbindung
IBAN: AT58 1200 0766 2110 8400
BIC: BKAUATWW
Kontoinhaber: Georg Fuchs

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

Paypal: commodore@aon.at – Achtung Mehrkosten, bitte nur nach Rücksprache verwenden.

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

Verwendungszweck: „Lotek64-Abo Vorname Nachname“, max. 35 Zeichen. Wer ein Abo bestellt, muss uns natürlich trotzdem verständigen und die Adresse bekannt geben!

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



DIE REDAKTION



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

März 2013

17.03.2013

Ullrich von Bassewitz hat angekündigt, die Arbeit am beliebten **C-Cross-Compiler CC65** einzustellen. Die Website, der FTP-Server und die Mailingliste werden erst einmal weiter bestehen, das Wiki aber vermutlich in naher Zukunft abgeschaltet. Ullrich von Bassewitz hat angeboten, das Projekt in andere Hände zu legen. Derzeit läuft auf der Mailingliste eine Diskussion wer die einzelnen Aufgaben wie übernehmen könnte. Dazu die Mailingliste auf Sourceforge:

<https://lists.sourceforge.net/lists/listinfo/cc65-devel>

Ein Wiki dazu:

<https://github.com/oliverschmidt/cc65/wiki>
Der Quellcode liegt jetzt unter:
<https://github.com/oliverschmidt/cc65>

19.03.2013

Lord British hat's geschafft und für sein neues Rollenspiel bei Kickstarter die nötigen Spenden eingesammelt.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Lord-British-s-Rueckkehr-Millionenziel-bei-Kickstarter-erreicht-1825952.html>

21.03.2013

Kaum zu glauben, aber wir feiern schon **20 Jahre Pentium-Prozessor**:

<http://derstandard.at/1363705638198/20-Jahre-Pentium-Prozessor-Als-der-PC-das-Rennen-lernte>

22.03.2013

Retro-Laptop-**Taschen** (interessant wird es ab Bild 5):

<http://www.zdnet.com/geeky-retro-laptop-bags-7000012961/>

29.03.2013

Fester Mudd, ein Adventure in Retro-Optik:
<http://www.prankentertainment.com/?page=games&gameid=3>

Die Gruppe Hokuto Force hat eine stark überarbeitete und aufpolierte Version des C64-Action-Adventures **Tir Na Nog** aus dem Jahr 1985 veröffentlicht.

<http://www.hokutoforce.org/?p=605>

31.03.2013

Nettes Google-Easter-Egg: In der **Google-Bildersuche** nach „Atari Breakout“ suchen!

Ein C64 aus **LEGO**:

<http://www.flickr.com/photos/powerpig/8589312881/>

April 2013

03.04.2013

40 Jahre **Mobiltelefonie**

<http://web.de/magazine/digitale-welt/mobile/17299498-handy-pionier-martin-cooper-plaedierte-mobile-freiheit.html>

Diese Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Disney schließt **LucasArts**.

<http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2013/04/03/disney-closes-game-publisher-lucasarts.aspx>

04.04.2013

Telltale gibt Rechte an **King's Quest** wieder ab.

<http://www.golem.de/news/activision-telltale-gibt-rechte-an-king-s-quest-ab-1304-98534.html>

1981-2013: Paul Allen und Bill Gates stellen **historisches Foto** nach.

<http://www.golem.de/news/1981-2013-paul-allen-und-bill-gates-stellen-historisches-foto-nach-1304-98533.html>

07.04.2013

CHIP bringt die **PowerPlay** jetzt vierteljährlich heraus. Zusätzlich wird es ein Happy-Computer-Sonderheft geben:

<http://www.chip-media.de/chip-print/chip/specials-2013.html>

14.04.2013

Neues C64-Spiel mit/über **Doctor Who**

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=47106>

Ein **C65** wurde auf eBay für 17.827,- Euro verkauft. Damit hat sich der Preis gegenüber der letzten Auktion ungefähr verdreifacht:
<http://www.ebay.de/itm/271183784636>

17.04.2013

Guido Henkel nimmt neues Rollenspiel in Angriff.

<http://www.golem.de/news/deathfire-guido-henkels-schritt-fuer-schritt-rollenspiel-1304-98774.html>

20.04.2013

GE Power & Water sucht in Kanada nach einem PDP-11-Software-Designer für ein **Atomkraftwerk**:

http://jobs.itworldcanada.com/Jobs/Ggnt_nt-yM0A2pqNiGCgnQ=//Senior-PDP-11-Software-Designer-Permanent-Peterborough-ON

OKI **Nadeldrucker** von 1968 mit dem Prädikat „technologisch wertvolles Erbe“ ausgezeichnet.



<http://www.pressebox.de/pressemitteilung/oki-systems-deutschland-gmbh/OKI-Nadeldrucker-von-1968-mit-dem-Praedikat-technologisch-wertvolles-Erbe-ausgezeichnet/>

[boxid/590159](http://www.pressebox.de/pressemitteilung/oki-systems-deutschland-gmbh/OKI-Nadeldrucker-von-1968-mit-dem-Praedikat-technologisch-wertvolles-Erbe-ausgezeichnet/boxid/590159)

GameDock: Mobiltelefon als **NES-Konsole**
<http://iosgamedock.com>

Wenn Videospiele auf die **Wirklichkeit** treffen:

<http://derstandard.at/1363708561956/Wenn-Videospiele-auf-die-Wirklichkeit-treffen>

21.04.2013

Am 15. September 2013 gibt es in Manchester wieder ein „**Back in Time Live**“.

<http://www.remix64.com/board/viewtopic.php?f=5&t=9438>

GCR decoding on the fly:

<http://linusakesson.net/programming/gcr-decoding/>

UKW-**Radioempfänger** für den C64:

<https://sites.google.com/site/dividedbit/home/c64-projects/fm-radio-for-c64>

22.04.2013

Ein **Larry-Remake** kommt demnächst:

<http://derstandard.at/1363708801302/Leisure-Suit-Larry-Reloaded-kommt-im-Juni>

N64-Emulator

http://www.chip.de/news/Project64-Version-2.0-des-Nintendo-64-Emulators_61660696.html

23.04.2013

AMD feiert 10 Jahre 64-Bit-Prozessoren:

<http://derstandard.at/1363708871411/AMD-feiert-zehn-Jahre-64-Bit-Prozessoren>

24.04.2013

Brettspiel im 8Bit-Look

<http://www.yodagames.de/goldrush.html#>

Amiga Forever Essentials für **Android** erschienen:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Amiga-Forever-Essentials-fuer-Android-erschiene-1848406.html>

25.04.2013

Ein neuer Teil von **Jagged Alliance** wurde auf Kickstarter finanziert.

<http://www.kickstarter.com/projects/2079547763/jagged-alliance-flashback>

26.04.2013

Eine Kickstarter-Kampagne zur Finanzierung eines Films, der die **Anfänge der englischen Spielindustrie** beleuchtet, wird erfolgreich abgeschlossen.

<http://www.kickstarter.com/projects/1195082866/from-bedrooms-to-billions>

27.04.2013

Zwei **Mindcandy**-DVDs sind jetzt offiziell freigegeben. Zu sehen sind Demos für PC und Amiga.

<http://www.scene.org/dir.php?dir=/demos/>

compilations/mindcandy_1_final
http://www.scene.org/dir.php?dir=/demos/compilations/mindcandy_2_final
 Wer noch eine „richtige“ DVD möchte, kann hier Restbestände von Mindcandy 1 kaufen:
<http://www.maz-sound.com/index.php?show=product&id=17>

28.04.2013

Neues C64-Spiel „**Krieg im Weltraum**“
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=47643>

Wie **Ron Gilbert** heute einen neuen Teil von Monkey Island machen würde:
<http://grumpygamer.com/5777333>

30.04.2013

Anlässlich des 20. Geburtstags des WWW wurde die „älteste Webseite der Welt“ wiederbelebt.
<http://derstandard.at/1363709639185/20-Jahre-freies-WWW-Aelteste-Website-der-Welt-reanimiert>

In Anlehnung an „**The Oregon Trail**“ aus den 70er Jahren gibt es jetzt ein Remake als Survival-Horror-Spiel:
<http://www.hatsproductions.com/organtraildc/>

Guns, N' Ghosts, ein C64-Spiel, ist erhältlich:
http://www.psytronik.net/main/index.php?option=com_content&view=article&id=105:gungshosts&catid=34:commodore-64&Itemid=57

Mai 2013

01.05.2013

Game Dev Tycoon ist ein Strategiespiel, bei dem man die Spieleentwicklung von den 80ern bis heute nachspielt:
<http://www.golem.de/news/game-dev-tycoon-schwarzkopierer-gehen-bankrott-wegen-schwarzkopien-1305-99041.html>

04.05.2013

Bastel dir ein **HAL-9000-Auge** für nur 40 US-Dollar:
<http://neuerdings.com/2013/05/03/hal-9000-replika/>



05.05.2013

Worst of the 80ies – als Shooter:
<http://derstandard.at/1363709839422/Far-Cry-3-Blood-Dragon-im-Test>

12.05.2013

Cbmsb, eine Unix-ähnliche **Shell** für Commodore-8-Bitter:
<http://www.opbyte.it/cbmsb/>

Das Motorradspiel „**Road Rash**“ von 1991 ist mittlerweile auch schon „Retro“. Die Finan-

zierung eines „Nachfolgers“ gelang per Kickstarter.

<http://www.kickstarter.com/projects/darkseasgames/road-redemption>

14.05.2013

Neues **Battle Isle** in Arbeit:
<http://www.golem.de/news/thomas-hertzler-blue-byte-gruender-arbeitet-an-neuem-battle-isle-1305-99232.html>

15.05.2013

IBM stellt die Vermarktung von Lotus SmartSuite, Lotus Organizer und Lotus 1-2-3 ein.
<http://www.zdnet.de/88155126/ibm-schliesst-lotus-smartsuite-lotus-organizer-und-lotus-123/>

16.05.2013

1bir („1 Block Interactive Raycaster“)
<http://pouet.net/prod.php?which=61298>
http://www.youtube.com/watch?v=JxS0_ckSwqk

„**Der große Gatsby**“ als 8-Bit-Retro-Spiel-Remake-Imitat für die NES-Konsole:

<http://derstandard.at/1363711283214/Der-grosse-Gatsby-als-abgedrehtes-Videospiel>

19.05.2013

„Paula Agnus Denise“, ein Album mit **Amiga-Spielemusik**, wurde veröffentlicht.
<http://www.remix64.com/news/paula-agnus-denise.html>

Ein **Joystick zum Selberbasteln**:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=47938>

23.05.2013

Groovy Mac-Werbung aus den 90ern:
<http://www.youtube.com/watch?v=V51OJr0ee6E>

Ethernet wird 40 Jahre alt.

<http://derstandard.at/1369264064920/40-Jahre-Ethernet-Infografik-zeigt-Entwicklung>

25.05.2013

Ein **Apple I** erzielte bei einer Auktion einen neuen Rekordbetrag von über 516.461 Euro.
<http://www.zdnet.com/apple-i-to-be-sold-in-auction-of-historic-computers-7000015200/>
<http://web.de/magazine/digitale-welt/computer/17468982-halbe-million-euro-apple-i-computer.html>

29.05.2013

Iron Man im Stil von Mega Man
<http://www.comic-hive.info/newsmeldung/beitrag/der-erste-teil-von-iron-man-als-8-bit-videospiel.html>

Juni 2013

01.06.2013

Die 1982 angeblich vergrabenen **E.T.-Module** für das Atari 2600 sollen wieder ausgegraben werden.
<http://www.eurogamer.net/articles/2013-05-31-legendary-discarded-e-t-cartridges-to-be-excavated>



02.06.2013

C64-Tätowierungen
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=43406>

06.06.2013

Retro Gaming with **Raspberry Pi** – sozusagen „Retro to go“:
<http://learn.adafruit.com/retro-gaming-with-raspberry-pi?view=all>

Versionscheck (Stand: 09.06.2013)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	2.6.0	Amiga	http://www.winuae.net/
VICE	2.4	C64, VC 20, C128, Plus/4, PET, C64DTV, CBM-II	http://vice-emu.sourceforge.net/
CCS64	V3.9	C64	http://www.ccs64.com/
Hoxs64	v1.0.8.4	C64	http://www.hoxs64.net/
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de/
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net/
MESS	0.148b	Heimcomputer und Konsolen	http://www.mess.org/
MAME	0.148u5	Automaten	http://mamedev.org/
Yape	1.0.4	Plus/4	http://yape.homeserver.hu/
ScummVM	1.6.0	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74	MS-DOS	http://www.dosbox.com
Boxer	1.3.2	MS-DOS (unter Mac OS X)	http://boxerapp.com

Videos am Amiga 500

Ein kleines Tutorial, wie man Filme zur Wiedergabe auf Amigas bzw. mit dem WinUAE-Emulator erzeugen kann.

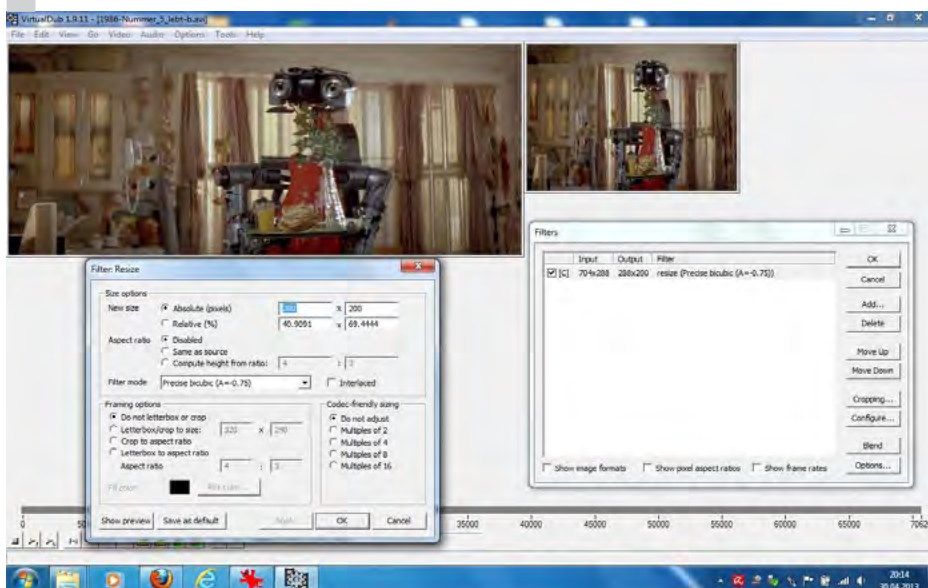
von Reinhold Schertler

Ich empfehle für garantierte Erfolgserlebnisse zuerst ein kleines Video (z.B. einen Musikclip) in einer geringen Qualitätseinstellung (z.B. für 68000er Amigas), um es anschließend auf der echten Hardware zu testen, bevor man sich an komplette stundenlange Spielfilme und höhere Einstellungen heranwagt. Daher meine Empfehlung für den Beginn: Video 288x200 @ 10FPS / Audio 8 Bit 11KHz Mono bzw. für 68020er Amigas die Videoauflösung 320x216 (sonst alles gleich belassen).

Hinweis: WinUAE ist kein Maßstab, wie sich dann das Video performancetechnisch auf einem echten Amiga abspielen lässt. Unter WinUAE schauen die Videos beinahe immer flüssig aus, was auf einem schwachen Amiga dann nicht der Fall sein muss.

Voraussetzungen dafür: 1. Ein echter Amiga ab Workbench 1.3 mit mindestens 1,5 MB RAM samt Festplatte (ideal eine CF- oder SD-Karte als Festplatte) oder ein voll konfiguriertes WinUAE mit einer Workbench-Umgebung; 2. Das Konverterpaket von TJ Edmister unter <http://www.hyakushiki.net/links.htm>

VirtualDub



(„avi4hv.zip“); 3. Ein schneller PC mit einigen GB freiem Speicherplatz. Dazu noch diese Tools für den PC: **VirtualDub**, **TMPGEnc** (die letzte Freeware-Version z.B. von chip.de), **Free FLV Converter** und **Audacity**. Goldwave ist als Alternative zu Audacity ebenfalls hervorragend, allerdings Shareware. Für Audacity muss man zusätzlich FFMEG und den Lame Codec installieren (beide im Internet zu finden). Für GoldWave braucht man den AC-3 ACM Codec. Und insgesamt: viel Geduld und Zeit.

Die Einzelschritte

Video in VirtualDub mit diesen Einstellungen laden: Video/Filters/Add/Resize – Aspect Ratio = Disabled – Video/Filters/Add/Resize – 288x200 – Video/Frame Rate/Convert to 10 FPS (Source rate adjustment: No Change!) – Color Depth 16 Bit RGB 555 - Audio/ No audio (!) – jetzt das Video (ohne Ton) als AVI-Datei speichern.

Im nächsten Schritt Audio unter Source Audio wieder einschalten und auf File > Save WAV... gehen. In Audacity die Datei mit der Projektfrequenz 11025Hz (Dropdown Menü links unten) laden und unter Datei > Exportieren > Andere unkomprimierte Dateien > Optionen > Header: WAV Codec: 8 Bit PCM



Vorbereitung von Speicherkarten

Von Windows aus:

- Öffne ein DOS-Fenster (CMD, rechte Maustaste, „Als Administrator ausführen“).
- „Diskpart“ eintippen.
- „List Disk“ eintippen. Die Nummer der Speicherkarte/Festplatte notieren.
- „Select Disk“ eintippen. Hier die Nummer der Speicherkarte eintragen.
- „Clean“ eintippen.
- Mit „exit“ Diskpart verlassen, DOS-Fenster schließen.

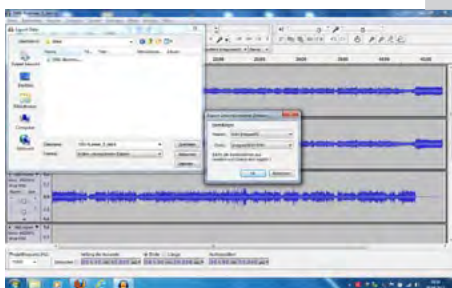
Achtung: Mit Clean sehr vorsichtig umgehen. Am besten vorher alle externen bzw. nicht benötigten Datenträger abstecken, damit man in der Datenträgerliste nichts verwechselt. Clean löscht die Partitionstruktur, damit man dann von Windows ungestört mit z.B. AmiKit eine Amiga-Partition erstellen und formatieren kann. Jetzt **AmiKit** als Administrator öffnen. Configure WinUAE > Hard drives > Add Hard Drive... > Speicherkarte von Lesegerät mit Read/Write auswählen und AmiKit starten. In AmiKit auf Start > Tools > System > HDToolBox > uaehf.device > jetzt die „Speicherkarte/Festplatte“ partitionieren und zum Schluss noch formatieren. Fertig.

Hinweise: IDE/CF-Adapter findet man für den Amiga im Internet ganz leicht. Ebenso kann man CF-SD/SDHC-Adapter finden. Mit diesen ist es möglich, handelsübliche Speicherkarten am Amiga als Festplatte einzusetzen. Das Formatieren der Amiga Festplatte funktioniert natürlich am PC mit einer Standard Workbench-Umgebung (und z.B. den HDInstTools) unter WinUAE ebenfalls. Dann unter WinUAE in den HDInstTools Tooltypes statt scsi.device uaehf.device eintragen. Bei AmiKit bzw. OS3.9 braucht man unter WinUAE keine Tooltypes Einträge mehr ändern.

speichern. Jetzt hat man eine unkomprimierte Mono- oder Stereo- (je nach Ausgangsmaterial) 8-Bit-11-kHz-WAV-Datei.

Für schwache Amigas empfehle ich, eine Stereodatei auch noch nach Mono umzuwandeln. In Audacity kann man sehr einfach Stereotonspuren in eine Monospur umwandeln, indem man auf den Menüpunkt Spuren > Stereo in Mono umwandeln geht. Alternativ

Audacity



kann man das auch in GoldWave machen. Ich lade dazu die WAV-Datei in Goldwave und speichere diese dann als WAV PCM unsigned 8 Bit, mono.

Hinweis: Wenn man einmal die Einstellungen unter VirtualDub getätigt hat, kann man diese unter Save processing settings speichern, damit man nicht immer wieder die gleichen Einstellungen tätigen muss.

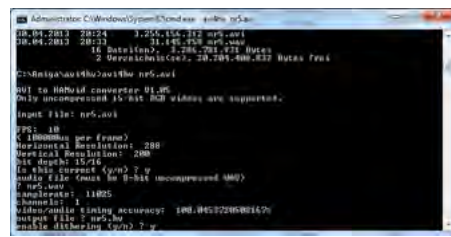
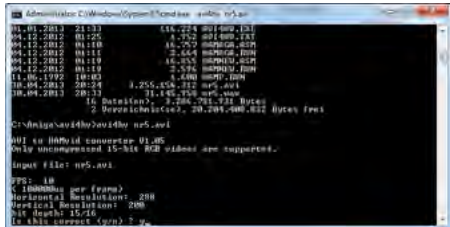
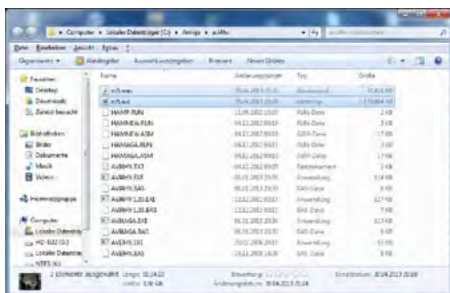
Eine weitere gute Möglichkeit, um eine problematische Audiospur aus einem Film zu extrahieren, ist das Programm avidemux_2.6.3. Hier einfach unter Audio den Audiotrack extrahieren. Als Audioeinstellung Copy (also ohne Veränderung so lassen) verwenden.

Weiter geht's mit der Konvertierung mittels AVI4HV V1.05. Die eben konvertierten AVI- und WAV-Dateien in das Verzeichnis des AVI4HV-Konverters werfen. Unter Windows die CMD-Shell mit rechter Maustaste als Administrator öffnen (Start --> Ausführen cmd) und eingeben: avi4hv test.avi. Jetzt muss man nochmals die Videoeinstellungen bestätigen und dann die Audiodatei angeben. Diese sollte den gleichen Namen wie das Video tragen, also in diesem Beispiel test.wav. Dithering Yes/No (ich verwende so gut wie immer Dithering, also Yes). Zum Schluss sieht man im Konverter ein Fenster mit dem Video darin, wie es ins HAM-Format konvertiert wird.

Nachdem die letzte Szene im Fenster zu sehen ist und sich auch nichts mehr bewegt (falls man die CMD nicht als Admin ausgeführt hat), ist die Konvertierung abgeschlossen. Man kann jetzt das DOS-Fenster schließen. Auf den Datentransfer des Videos auf einen echten Amiga gehe ich nicht groß ein, nur so viel: Eine superbequeme Möglichkeit dazu bietet WinUAE unter Hard Drives > Add Harddrive... / Read/Write Häkchen setzen. Achtung: Windows möchte eine Amiga-Festplatte immer formatieren, das erlauben wir natürlich auf keinen Fall, also > Abbrechen.

Jetzt könnt ihr alle eure Lieblingsfilme und Videoclips auf euren Amigas oder zumindest unter WinUAE bewundern.

Natürlich könnt ihr nun auch noch höhere Qualitätseinstellungen testen bzw. für AGA-Amigas mit AVI4AGA arbeiten. In VirtualDub



AVI4HV

Anzeige

***** DER COMPUTER - SPEZIALIST *****

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

Hardware

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

Software

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

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

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

Eine immer neue Gratisdiskette pro Bestellung sowie Informationen mit Tipps und Tricks und unseren [Kunden-Beratungs-Service](http://WWW.ELEKTRONIK-TECHNIK.BIZ) + wöchtl. Sonderbonus-Verlosung

ELEKTRONIK-TECHNIK-PETERS ING. UWE PETERS

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

stellt man für AGA-Amigas die Farbtiefe einfach auf 24 Bit RGB (888) um. Der Konvertierungsbefehl lautet dann nicht avi4hv, sondern avi4aga. Das Video spielt man z.B. mit diesem Amiga-Shell-Befehl ab: hamaga.run Testvideo.hv. Ich habe auf meinem 68020 Amiga 1200



Ausschnitt aus einem Video (Amiga 500)

Videos mit 320x216 24bit 11kHz Mono @ 10 FPS ohne Ruckler am Laufen. Ein weiterer Test mit 15 FPS war aber leider für meinen unaufgerüsteten Amiga 1200 zu viel. Hier lief das Video zu langsam ab. Schnellere Amigas bzw. ein schneller PC mit WinUAE schaffen höhere Einstellungen jedoch problemlos.

Wie spielt man den Film nun am Amiga ab? Ganz einfach: In der Shell den Player mit der Filmdatei aufrufen (z.B. hamnew.run Eu-

erVideo.hv). Steuerung: rechte Maustaste = Standbild/Fortsetzen; linke Maustaste = raus aus dem Film, zurück in die Shell. Im Film hin- und herspulen ist (noch) nicht möglich. Es muss nicht unbedingt eine Workbench gestartet werden, es reicht jede Workbench-Umgebung mit Shell, also auch ein gemountetes Verzeichnis am Emulator oder am echten Amiga eine Workbench-Alternative.

Ich freue mich auf viele Beiträge dazu auf Youtube. Ich habe meine ersten Versuche selber hochgeladen, welche unter dem Suchbegriff Ham6 bzw. AVI4HV zu finden sind.

An dieser Stelle vielen Dank an T.J. Edmister von der Amiga User Group New York, den Programmierer des hervorragenden Konverters AVI4HV. Viel Spaß beim Nachkochen! ■



Ausschnitt aus einem Video (Amiga 500)

HAM: Der Hold-And-Modify-Modus

Mit dem Hold-And-Modify-Modus (kurz HAM-Modus) haben die Entwickler schon 1985 eine Möglichkeit entwickelt, trotz der technischen Grenzen der Grafik-Chipsätze der Amiga-Plattform 4096 bzw. 262144 Farben (wozu im RGB-Raum 3 x 4 Bit, also 12 Bit, bzw. 3 x 6 Bit, das sind 18 Bit pro Pixel, erforderlich wären) mit nur 6 bzw. 8 Bit pro Pixel darzustellen.

Bei einem normalen 500er sind pro Farbkanal 16 Abstufungen möglich (4 Bit je RGB-Kanal). Das ergibt also $16 \times 16 \times 16 = 4096$ Farben. Mehr als 6 Bit pro Pixel sind mit der verbauten Hardware nicht möglich. Das sind 2^6 , also theoretisch 64 Farben. Dazu kommt noch, dass man nur 32 Farben insgesamt direkt bestimmen kann. Für die andere Hälfte werden die Farbwerte der ersten Hälfte mit halber Helligkeit verwendet („Extra-Half-bright“).

Bei HAM steuern die linken zwei Bits eines Pixels die Art der Codierung, während die rechten vier (HAM6 bei Amiga 500) bzw. sechs Bits (HAM8 bei Amiga 1200 und 4000) echte Farbwerte darstellen. Sind die ersten zwei Bit 00, sind die restlichen Bits der Index in die zugehörige 16 (HAM6) bzw. 64 Farben (HAM8) umfassende Basispalette. Der speichersparende Trick ergibt sich, wenn diese

beiden Bits andere Werte annehmen. Stehen sie auf 01, übernimmt die Hardware die Farbe des links stehenden Pixels, ändert aber den Blau-Anteil gemäß der restlichen vier/sechs Bits. Bei 10 geschieht dasselbe, nur dass hier der Rot-Anteil manipuliert wird. Entsprechend beim Bitmuster 11, hier ändert sich der Grün-Anteil.

Dadurch, dass die meisten Pixel in einem HAM-Bild also auf die Farbinformationen des linken Nachbarpixels zugreifen, entstehen nach rechts sofort unschöne Schlieren, wenn man Teile eines Bildes verändert. (Mal-) Programme, die HAM nutzen, versuchen beim freien Malen, diese Schlieren zu entfernen. In einem Malprogramm stört es ja nicht sonderlich, wenn man dabei zuschauen kann, wie diese Schlieren nach und nach (mehr oder weniger) verschwinden. Für Animationen in Spielen dauert das aber zu lange und daher wird HAM in Spielen kaum genutzt.

„Bewegte“ HAM-Bilder werden mit dem hervorragenden Konverter AVI4HV automatisch erstellt und mit einer 8-Bit-Audiospur zusammengemischt. Das eröffnet erstmals die Möglichkeit, unter Einsatz moderner Massenspeichermedien unkompliziert Filme für den Amiga am PC zu erstellen.

Arndt Dettke

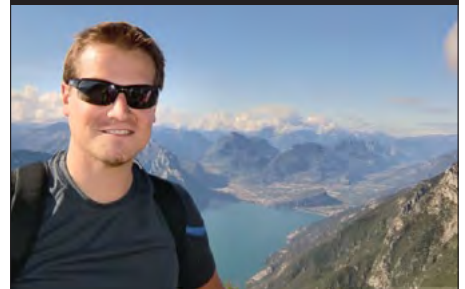
Datentransfer: Risiko für Amiga-Platten!

Nur versierte User sollten eine Amiga-Festplatte an einen Windows-PC anschließen. Windows möchte eine Amiga-Festplatte immer formatieren bzw. initialisieren. Dies führt zum Verlust des Amiga-Filesystems und aller Daten!

Eine bequeme Möglichkeit des Datentransfers auf Amiga-IDE-Festplatten bietet WinUAE (unter Hard Drives > AddHarddrive das Read/Write-Häkchen setzen). Der Transfer vom PC auf die Amiga-Festplatte kann bei einem kompletten Spielfilm mehrere Stunden dauern. Der Datentransfer sollte auf keinen Fall abgebrochen werden.

Große Filmdateien sollten auch niemals direkt am Amiga von einer Partition auf eine andere kopiert bzw. verschoben werden, da dies einen ganzen Tag in Anspruch nehmen kann. Ein Datentransferabbruch kann das Speichermedium beschädigen („Error validating disk“). Man sollte sich also schon vorher gut überlegen, wo die Filmdatei abgelegt werden soll und auf ausreichend freien Speicherplatz achten.

Der Autor: Reinhold Schertler



Mein erster Kontakt in die Welt von Bits und Bytes war eine Hongkong-CreatiVision-Konsole Weihnachten 1982, die noch heute super funktioniert! Damals war ich noch etwas zu jung für diese BASIC-fähige Konsole, aber es hat mir immer Freude bereitet, meinem größeren Bruder beim Spielen zuzuschauen. Ein paar Wochen später wusste ich dann aber auch schon, was man mit dieser Konsole so alles anstellen kann und es sind sogar die Nachbarkinder und Freunde zum Spielen gekommen.

1985 hat dann ein C64 Einzug ins Kinderzimmer gefunden und ich war fasziniert von der Grafikpracht bei Spielen bzw. den Möglichkeiten, die man mit GEOS und KoalaPainter hatte. Weihnachten 1989 folgte der Amiga 500 im Super Power Pack.

Meine große Leidenschaft sind heute (neben Frau, Kind, Job – und falls das Wetter passt: Wandern) die Commodore-Computer Amiga und C64. Da ich mein Projekt über die Möglichkeit, komplette Spielfilme auf Low-End-Amigas abzuspielen, dank TJEEdmister erfolgreich beendet habe, kann ich mich wieder Neuem widmen. Mein aktuelles Projekt betrifft Roboter ansteuern mit Fischertechnik Computing am C64 und am Amiga.

Da mein kleiner Schatz demnächst das Laufen lernt, wird das Hobby bald wieder etwas in den Hintergrund geraten müssen. Meine Nummer 1 ist und bleibt die Familie und einige Geräte werden dann eben wieder sicher und gut verpackt, bis die nächste Generation bereit ist, vom Schreibtisch verschwinden müssen.

Fangame

The Legend of Zelda

Nein, ich habe mich nicht verschrieben. Das Spiel heißt tatsächlich „The Legend of Zelda“. Auf den ersten Blick wirkt es wie ein einfaches Zelda-Fangame, in dem man einfach alles abschlachtet, was einem vor das Schwert rennt. Lonk soll für seinen Opa eine Zeitung kaufen. Als er von seinem Botengang zurückkehrt, findet er seinen Opa allerdings sterbend vor. Lonk nimmt sich das zurückgelassene Schwert und beginnt, seinen Großvater zu rächen.

von Steffen Große Coosmann

Die „Legend of Zelda“ transportiert genau die Botschaft, die vielen Videospielen zugrunde liegt. Selbst in der originalen Zelda-Reihe öffnen sich manche Türen nur dann, wenn man Räume von allen Gegnern befreit hat. Alles bis auf die letzte kleine Fledermaus muss gekillt werden, sonst kommt man nicht voran. Man muss Endgegner besiegen, denn erst dann öffnet sich das Tor. Es gibt keine Alternative. Auch wenn ich die Diskussion um den Begriff „Killerspiel“ längst nicht mehr hören kann, ganz von der Hand zu weisen sind bestimmte Argumente nicht. So ist auf die meisten Games zwar immer noch ein komplexes Gameplay auf das

Töten aufgeflanscht, das dafür sorgt, dass das Töten nicht ganz in den Vordergrund dringt. Am Ende eines Abenteuers bleibt aber ein großer Haufen gekillter Gegner liegen, der in Anbetracht des endlich erreichten Spielziels gänzlich unwichtig wird. Aber ohne das Töten hätte man dieses Ziel nicht erreicht.

Zelda lässt es zu, dass der Spieler jeden NPC killen kann. Und auch hier müssen Charaktere um die Ecke gebracht werden, um weiterzukommen. Selbst die Gegner, die der Spielfigur keinen Schaden zufügen, können nur aus dem Weg geräumt werden, indem man sie tötet. Ansonsten erreicht man seinen Zielpunkt nicht. Andere NPC bitten den Spie-

ler sogar explizit, sie nicht zu töten und geben sogar ihr gesamtes Geld dafür her. Ob man sie anschließend tötet oder nicht, macht keinen Unterschied. Als Spieler hinterfragt man dieses oft nicht. Auch wenn immer mal wieder Spiele wie „Shadow of the Colossus“ auftauchen, die dieses Konzept infrage stellen, fügen wir uns eigentlich viel lieber Spielen wie „Call of Duty“ oder anderen Kriegsgames, die das Töten als einziges Spielziel tragen, und rechtfertigen dies durch großartige Grafik- oder Physikengines. Auf Gameplay wird eben heutzutage wenig Wert gelegt.

Grafisch orientiert sich „The Legend of Zelda“ am ersten NES-Spiel. Die NPCs nutzen allerdings eine für Fangames typische Gangster- und Internetsprache, was gerade im Retro-Game-Bezug sehr seltsam wirkt. Das Spiel ist allerdings in wenigen Minuten durchgespielt. Was einem danach bleibt, ist hoffentlich eine andere Sicht auf seine Spielsammlung. ■

Links

Download

sandbox.yoyogames.com/games/216955-the-legend-of-zalda

Blog des Programmierers:

niksudangames.blogspot.de/

Arok Party 2013

Vom 5. bis 7. Juli 2013 findet im ungarischen Ajka wieder eine große 8bit-Demoparty statt.

Freitag, 05.07.

12:00 Eröffnung
18:00 Game Compo (Sega Master System)
19:00 Seminar: Adventures in Time 2 (Plus4)
20:00 Demoshow

Samstag, 06.07.

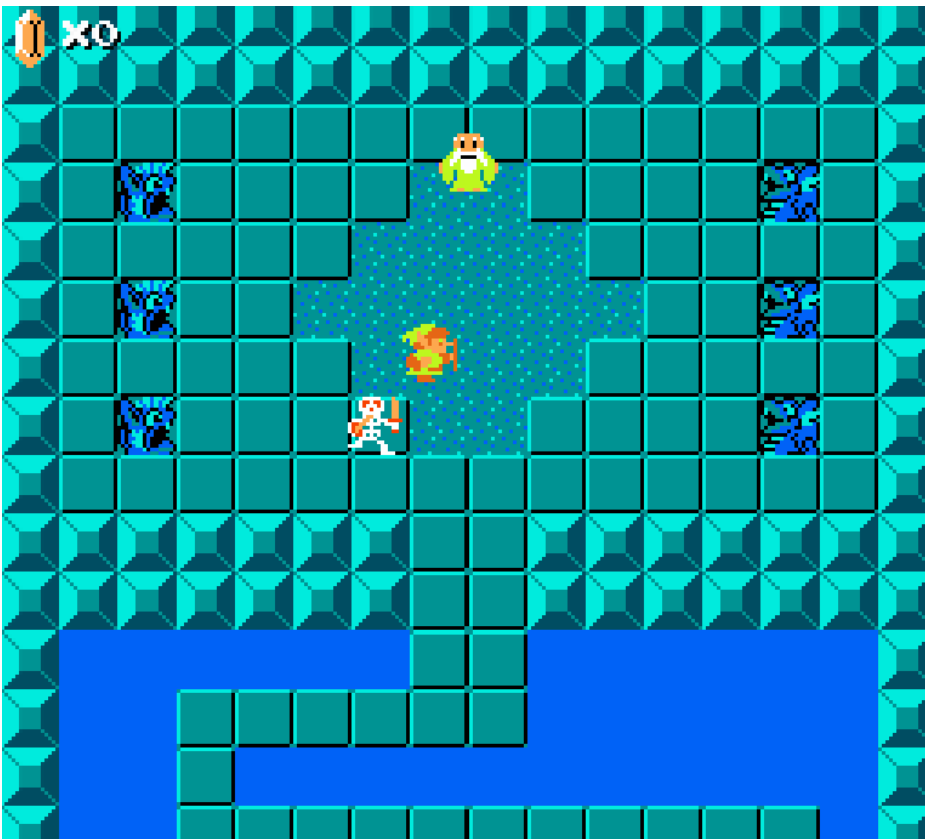
12:00 Seminar: The Magic of Raster Tricks (Pocak)
13:00 Seminar: IDE64Ultimate (CapaC)
14:00 „The Last Ninja legend“ – Gespräch mit Zoltan Adam, der an der Entwicklung dieses bekannten Titels beteiligt war
15:00 Streaming Music / Music Compo
16:00 Chat mit Veteranen der Demoszene
18:00 Open-Air-Konzert: Errorport Ex-Soulvoid feat. Tisza (math-lofi) und SIDRip Alliance
22:00 Wild Compo
22:30 Gfx Compo
23:00 Demo Compo

Sonntag, 07.07.

01:00 Ergebnisse
12:00 Ende

Webseite

<http://arok.intro.hu>





Stupid Invaders

Mit Lizenzspielen ist es häufig so eine Sache. Selten kann der Charme einer Serie oder eines Films auf ein Videospiele übertragen werden. Allein schon, weil sehr häufig die Schöpfer des Franchise nicht involviert sind. Bei unserer heutigen Ausgrabung ist das anders. Hier kommt das Spiel direkt vom Zeichentrickstudio Xilam, die auch die Serie „Ein Heim für Aliens“, auf welchem das heutige Adventure basiert, Ende der 90er realisiert haben. Eigentlich gute Voraussetzungen für ein zünftiges Comic-Adventure...

von Axel Meßinger

Das Spiel selbst stellt schon einen ziemlichen Anachronismus dar. Es erschien im Jahr 2000, einer Zeit, als Point&Click-Adventures quasi komplett tot waren. LucasArts hatte sich mit dem eher miesen „Monkey Island 4“ komplett vom Adventuregenre abgewandt, Sierra wurde zwei Jahre zuvor verkauft und hatte auch nichts mehr mit seinen alten Adventure-Reihen gemein, und allgemein galten Adventures als uncool. Denn nun gab es ja 3D-Grafik, und Spiele wie Half Life führten den Egoshooter in eine Boom-Zeit. Somit war die Entscheidung für das Adventuregenre schon ein wenig mutig. Zu mutig? Vielleicht, denn das Spiel ging zu seiner Zeit ziemlich unter. Ich selbst bin erst vor ein paar Wochen durch Facebook darauf aufmerksam gemacht worden, dass es dieses Spiel überhaupt gibt.



Aber kommen wir zur Story. Diese ist eine Fortsetzung der Serie. Es ging darin bekanntlich um die fünf Aliens Etno, Gorgious, Stereo, Bud und Candy, die ein Picknick im Weltraum abhalten wollten. Doch ihre Untertasse erlitt eine Panne und so mussten sie auf der Erde notlanden und sich in einem verlassenem Haus verstecken, in dem sie zahlreiche Abenteuer erlebten. Eigentlich hatte Professor Etno am



Anfang gemeint, dass das Raumschiff schnell wieder repariert sei. Doch es gingen schon fünf Jahre ins Land, bis das Raumschiff fertiggestellt wurde. Und hier setzt die Handlung des Spiels ein. Das Raumschiff ist nun fertig gebaut und alles ist bereit zur Abreise. Doch plötzlich werden die fünf Aliens von Bolok überfallen. Das ist ein Kopfgeldjäger, der im Auftrag des fiesen Wissenschaftlers Dr. Sakarin die Freunde fangen soll, da dieser auf den Besuch aus dem All aufmerksam geworden ist. Bolok gelingt es, vier der Aliens mit seiner Strahlenpistole in einem Eisblock einzufrieren. Nur der etwas dümmliche Bud, der zu der Zeit gerade vor dem Fernseher saß, kann sich ins Bad einschließen. Nun gilt es, Bolok zu überwinden und die vier Freunde zu befreien.

Dies stellt den Anfangspunkt der Geschichte dar. Nicht lange und wir haben die Freunde befreit und können losdüsen. Denkste! Denn nach kurzer Zeit muss das Raumschiff wieder notlanden, da der Treibstoff fast fehlt. Wie überaus praktisch, dass eine entsprechende Fabrik in der Nähe ist. Kaum beschafft, kommt auch Bolok wieder ins Spiel, der die Freunde kurzerhand zur Area 52 entführt. Aber genug der Spoiler. Die ganzen Wechsel der Locations haben ein wenig den Charakter



mehrerer Miniepisoden. Jede Location steht im Grunde für sich, es läuft dort eine in sich geschlossene Geschichte ab. Abwechselnd übernimmt man dabei die Rolle eines der Aliens.

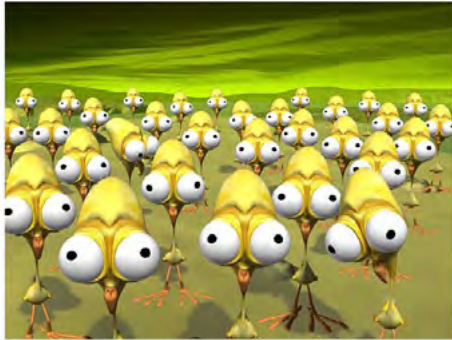
Der Tod lauert überall

Eine große Stärke des Spiels ist sein Humor! Dieser wurde nämlich bestens aus der Serie herübergerettet und alles wirkt wie ein verrückter Samstagmorgen-Cartoon. Dabei sind die zu lösenden Rätsel nicht weiter der Rede wert. Sind eben normale Inventar-Rätsel – die zwar nicht immer logisch erscheinen, aber in sich stimmig sind. Was ein wenig stört, sind die zahlreichen unterschiedlichen Formen zu sterben. Häufiges Speichern ist also notwendig. Ansonsten gibt es keine weiteren Sackgassen. Lediglich im Labyrinth später im Spiel musste ich die Komplettlösung zurate ziehen, was aber auch daran liegen mag, dass ich kein großer Fan von Labyrinth-Puzzles bin.

Technisch ist das Spiel richtig klasse. Es zeigt mal wieder, dass eine gute 2,5D-Grafik auch Jahre später richtig gut aussehen kann! Die Modelle der Figuren sind 3D, auch der Bewegungsradius ist dreidimensional. Aber das komplette Artwork ist herrlichste Car-



toongrafik, wie man sich das von solch einem Spiel wünscht. Positiv herauszuheben sind die vielen verrückten Animationen und Zwischensequenzen. Einen Minuspunkt gibt es dafür, dass in der deutschen Version nicht die Synchronsprecher der Serie zu hören sind, wenn auch die gewählten Sprecher ihre Sache ordentlich machen.



Als Fazit lässt sich sagen, dass es sich hier um eine echte Perle handelt. Fans von Cartoons können bedenkenlos zugreifen und werden an diesem Kleinod ihre helle Freude haben. Das Schöne: man muss die Serie nicht kennen, um storytechnisch mitzukommen.



Es hilft aber natürlich, die vielen kleinen Gags zwischendurch zu verstehen. Das Spiel gibt es für PC und Dreamcast und macht auf beiden Plattformen eine gute Figur. Auf Ebay bekommt man das Spiel für max. 20€ (PC) bzw. 40€ (DC).



*** FLOPPY - SENSATION SFD 1001 ***

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

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



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

Eine umfangreiche Anleitung, natürlich in deutsch und auf Papier ist auch dabei.

SFD 1001 die Superfloppy mit sagenhafter Geschwindigkeit und Speichergröße.

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



Servicemanual 24,95 € Der 6530 901885-04 23,47 € Original Handbuch 24,95 €

oder gleich die ganze Huckepackplatte wie diese:

Einige SFD1001 geln biete ich Alles in sehr be-nehmen Sie die zu zu gehören maliges Ange-



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



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

ELEKTRONIK-TECHNIK-PETERS ING. UWE PETERS

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



Die Adventures von LucasArts: Eine Retrospektive

Vor Kurzem hat die Entwicklungsabteilung von LucasArts ihre Pforten geschlossen, und es hat sich einmal mehr gezeigt, dass die Firma bis heute am stärksten nicht etwa mit ihren zahlreichen Star-Wars-Titeln verbunden wird, sondern immer noch mit ihren Adventure-Spielen der 80er- und 90er-Jahre. Es ist eigentlich verrückt: Obwohl es gerade in den letzten Jahren haufenweise exzellente Adventures gab, stellen die LucasArts-Titel immer noch die unangefochtene crème de la crème des Genres dar. Grund genug, noch einmal einen frischen Blick auf die Spiele selbst zu werfen.

von Andreas Dobersberger

Labyrinth: The Computer Game (1986)



Wenige erinnern sich an LucasArts' (damals noch Lucasfilm Games) erste Gehversuche im Adventure-Gefilde, eine innovative, aber im Großen und Ganzen einfach merkwürdige Adaption von Jim Hensons Fantasy-Film Labyrinth. Statt des damals genreblichen Parsers diente ein slotmachine-artiges Auswahlmenü dem Zusammenstoppeln von Kommandoangaben, und in einem bemerkenswert brillanten Zug, der an die berühmte Verfilmung von The Wizard of Oz erinnert, beginnt Labyrinth: The Computer Game als reines Textadventure; Grafik kommt erst ins Spiel, als die Spielfigur von David Bowie himself durch die Kinoleinwand in die Welt des Films gezogen wird. Übrigens eine Idee von Douglas Adams, der zu der Zeit einige Zehen in die aufregende neue Welt der Software-Unterhaltung tauchte.

Maniac Mansion (1987)

Maniac Mansion war ein Quantensprung, ein Gegenentwurf zu den teilweise arg benutzerfeindlichen Adventures von Sierra und ein nicht zu unterschätzender Vorbote moderner Design-Sensibilitäten. Der Hauptreiz liegt darin, dass es so ein tadellos funktionierendes Ökosystem darstellt. Es ist ein Horror-



Puppenhaus, ein Kuriositäten-Aquarium, ein Spielplatz, der zum Experimentieren und Erforschen einlädt, und dessen Elemente nicht nur miteinander dynamisch interagieren, sondern auch mit den zahlreichen Fähigkeiten der unterschiedlichen auswählbaren Spielfiguren. Nur so konnten jahrzehntelang andauernde Legenden geboren werden wie jene des Benzins für die Kettensäge, und der fehlende Wiederspielwert und die Linearität heutiger Genrevertreter wurden damit bereits gelöst, bevor sie ein Problem wurden. Jeder hat eine Lieblingsversion, sei es das C64-Original, die familienfreundliche NES-Umsetzung oder das dezent aufgehübschte Fan-Remake Maniac Mansion Deluxe. Ein Meisterwerk bleibt ein Meisterwerk.

Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988)

Zak McKracken lässt sich eigentlich nur durch Größenwahnsinn seitens des Teams erklären, ausgelöst durch den gigantischen Erfolg von Maniac Mansion. Beschränkte man sich dort noch auf ein einziges Haus als Spielort, so jetten Zak und seine Kumpane um die gesamte Welt und nebenbei noch auf den Mars. Der



titelgebende Boulevard-Reporter erlebt dabei ein haarsträubendes Abenteuer, das esoterische Mystizismen und Aberglauben aufs Korn nimmt. Leider kann das Spiel seine große Umgebung nicht vollends befriedigend füllen und verlässt sich infolgedessen ein bisschen zu oft auf Labyrinth zur Spielzeitstreckung. Abgesehen davon ist Zak McKracken auch heute noch ein erstaunlich kurzweiliges und faszinierendes Vergnügen.

Indiana Jones and the Last Crusade (1989)



Wirklich gute Spiele, die auf Filmlicenzen beruhen, gehören auch heute noch zur Ausnahme, damals war es aber hundertmal schlimmer. Für einen Beweis reicht es, sich eine der zahlreichen Versionen von Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game anzusehen. Die Adventure-Variante jedoch ist exzellent und kann die Freude am Film gar vergrößern, nicht zuletzt durch eine der schönsten Packungsbeilagen aller Zeiten: Das Gral-Tagebuch von Henry Jones Sr., im Film größtenteils auf die MacGuffin-Funktion reduziert, wurde in erstaunlichem Umfang liebevoll nachgebildet, komplett mit authentischen Illustrationen, kopierten Zeitungsausschnitten und in waschechter Handschrift, Tintenleckser inklusive. Das Programm selbst hat einen schlechten Ruf aufgrund seiner knüppelhaften Faustkampf-Passagen, die sich durch Trial-and-Error zwar (fast) al-

lesamt umgehen lassen und durch viel Übung auch gemeistert werden können, aber dennoch den Spielfluss stören. Abgesehen davon ist Last Crusade jedoch ein fantastisches Exemplar guten Adventure-Designs, dank seiner vielen unterschiedlichen Lösungswege und Geheimnisse, die, anders als zwei Jahre später bei Indiana Jones and the Fate of Atlantis, bemerkenswert natürlich in den Spielverlauf eingewoben sind.

Loom (1990)



Angeführt von Infocom-Veteran Brian Moriarty unternahm Lucasfilm Games mit Loom den einzigen Ausflug ins Reich der High Fantasy. Elfen und Zwerge sucht man hier allerdings vergeblich, stattdessen schuf Moriarty ein originelles und zutiefst stimmungsvolles Setting, in dem Handwerkszilden im Lauf der Jahrhunderte magische Kräfte entwickelt haben und das nebenbei dezent Anleihen an Tschaikowskis Schwanensee nimmt. Loom ist ein visuelles Wunderwerk, sowohl in der 16-farbigen EGA-Version (wenn man nicht allzu allergisch gegen Dithering ist) als auch in der heute noch spektakulären VGA-Edition in 256 Farben. Vor allem aber lebt Loom von seiner zentralen Mechanik, dem Weben von Zaubersprüchen durch Melodien. Man hat dem Spiel bei seinem Erscheinen mit dem „Zu kurz, zu einfach“-Stigma gebrandmarkt, aber würde es heute als Indie-Titel auf Steam erscheinen, es wäre ein Kulthit und Kritikerliebling.

The Secret of Monkey Island (1990)



Was macht ausgerechnet Monkey Island so verteuflert beliebt? Nun, erstens hat die Umsetzung der berühmten LucasArts-Philosophie, die benutzerfreundliches und faires Design und damit Spaß am Erforschen und Ausprobieren in den Vordergrund stellt, hier erstmals voll und ganz gegriffen. Anders als noch in Last Crusade führt eine falsche oder

unsinnige Antwort in einer Dialogsequenz nie ins Verderben, sondern meistens zu einem guten Witz. Zweitens konnte sich gerade dadurch der Humor der Entwickler erstmals ganz entfalten. Man darf nicht vergessen, dass Monkey Island wirklich unheimlich witzig geschrieben ist und virtuos mit Erwartungen spielt. Drittens war der Titel das vorerst letzte große Adventure einer Zeit, in der die Formeln und Strukturen des Genres noch nicht in Stein gemeißelt waren, in der noch mit verschiedenen Ansätzen experimentiert wurde. Was heute ein müdes Klischee ist, hat Monkey Island für das Genre popularisiert: der leicht dümmliche, aber von sich überzeugte Protagonist zum Beispiel, oder auch der wiederholte Einsatz von anachronistischen Brüchen.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)



Monkey Island 2 beginnt nicht umsonst mit einer Geschichte an einem Lagerfeuer: Orientierte sich der Vorgänger noch an klassischen Abenteuerfilmen der Errol-Flynn-Varietät, so ist das Sequel ein schrullig-düsteres Schauermärchen, das zum Fürchten und Gruseln einlädt. Guybrushs tote Eltern kehren als tanzende Skelette wieder, Voodoo-Puppen haben schmerzhaft Folgen und auch LeChuck ist kein blau schimmerndes Hui-Buh-Gespens mehr, das sich mit einem Spritzer Root Beer bezwingen lässt; der wiedergeborene Geisterpirat ist ein aufgedunsener, vertrockneter Zombie, der eine beängstigende Lust am Foltern entwickelt hat. Das Schlimmste ist jedoch die ständige Ahnung einer schrecklichen Wahrheit, die sich erst in den letzten Momenten des Spiels in einem verblüffenden Schlusswist offenbart, der die meisten Spieler eher befremdete als faszinierte. Den einen zu radikal, den anderen zu ambivalent ging das Ende von LeChuck's Revenge als einer der großen WTF-Momente in die Annalen der Adventure-Geschichtsschreibung ein. Über den Rest des Spiels gibt es allerdings kaum Debatten: schlicht eines der besten Sequels seit es Sequels gibt.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992)

Das erste eigenständige Indiana Jones-Abenteuer des LucasArts-Teams ist nicht nur um Welten besser als der vierte Film, sondern auch für sich genommen ein ganz großer Wurf. Allein die Größe und Ambition ist bemerk-



enswert. So kann der Spieler zwischen drei verschiedenen Wegen durch die Geschichte wählen, die jeweils Action, Rätsel oder Teamwork in den Vordergrund stellen und Indy teilweise an komplett unterschiedliche Schauplätze führen – heute ein in diesem Umfang nahezu undenkbares Unterfangen für ein Adventure. Großartig gelungen ist auch die von den Entwicklern entworfene Version der atlantischen Mythologie, die gerade plausibel und authentisch genug wirkt, um auch noch nach dem dritten Durchspielen für Gänsehaut zu sorgen. Der famose Soundtrack, den man heute leider oft in furchtbar verhunzten Arrangements zu hören bekommt, trägt seinen Teil dazu bei. Auch deshalb: Einfach mal wieder das Spiel anwerfen und sich erinnern, was für ein absolut makelloses Beispiel seiner Art es war, ist und bleiben wird.

Day of the Tentacle (1993)



Day of the Tentacle ist das beste Adventure aller Zeiten, weil es seine Rätsel die Witze erzählen lässt. Allzu oft sind Rätsel in Adventure-Spielen nicht viel mehr als Hindernisse in der Handlung, ohne dass viele Gedanken darin investiert werden, sie auch wirklich interessant, kreativ, unterhaltsam und befriedigend zu machen. Nein, in Sachen Rätseldesign kann kein anderes Spiel Day of the Tentacle mit seinen durchgeknallten Zeitreise-Puzzles das Wasser reichen. Aber auch der visuelle Stil war wegweisend: Viele haben es versucht, aber nie wieder hat ein Adventure den verzerrten Sonntagmorgen-Cartoon-Stil der Tex Avery-Schule so konsequent gut hinbekommen. Nebenbei ist Day of the Tentacle auch ein Nachfolger zu Maniac Mansion, und was für einer: Das Original ist hier ein Spiel-im-Spiel, wir haben es in DOTT also mit den „realen“ Vorbildern der Figuren aus Teil Eins zu tun. Der Vorgänger ist – als Easter Egg – sogar komplett enthalten und spielbar.

Sam and Max Hit the Road (1993)

Sam and Max, ursprünglich eine Serie von Comics aus der Hand des LucasArts-Grafikers Steve Purcell, hat als Konzept interessanterweise nie besser funktioniert als hier, in Adventure-Form. In einer extrem witzigen, aber auch verblüffend bösen Satire auf die US-amerikanische Konsumkultur, rasen ein Hund in einem Philipp Marlowe-Anzug und



ein gewalttätiger Hase als anthropomorphe Alptraumgestalten in einem Polizeiwagen von einer grotesken Touristenfalle zur anderen, nachdem sie auf einem Jahrmarkt von einem siamesischen Zwillingsspaar beauftragt wurden, einen entlaufenen Yeti zu finden. So viel Anarchie kann nur apokalyptisch enden. Hauptsächlich ist es der respekt- und würdelose Umgang des Menschen mit der Natur, der hier Ziel des virtuos vorgetragenen Spottes ist. Dass die an der Wand hängenden Tierköpfe im Anwesen eines schleimigen Country-Stars schließlich einen Edutainment-Song über John Muir anstimmen, ist an boshafter Brillanz nicht zu überbieten.

Full Throttle (1995)

Das Erscheinen von Full Throttle fällt in eine Zeit, in der jedes zweite Videospiel ein „interaktiver Film“ sein wollte, und dieser post-apokalyptischen Biker-Geschichte gelang es deutlich besser als den meisten anderen. Die Mechaniken wurden deutlich vereinfacht und die kurze Spieldauer durch recht repetitive Action-Einlagen gestreckt, aber Dialoge, Figuren, Story und Inszenierung sind fast ausnahmslos grandios. Allein für den Song „Increased Chances“, Sprüche wie „You know what might look better on your nose? The bar.“ oder das spektakuläre Finale lohnt sich das Durchspielen.

The Dig (1995)

The Dig stellt eine Anomalie im LucasArts-Katalog dar und wird auch recht selten überhaupt nur erwähnt, wenn es um die Adventures des Herstellers geht. Der Hauptgrund liegt wahrscheinlich in der allgemeinen Humorlosigkeit des Spiels. Die Handlung von The Dig war ursprünglich für einen TV-Film von Steven Spielberg vorgesehen, landete dann irgendwann bei LucasArts und blieb dort sehr lange in Entwicklung, bis die etwas biedere Science-Fiction-Story schließlich doch noch



das Licht der Welt erblickte und auch gewohnt gute Spielekosten bot, aber unterm Strich fehlte eben etwas. Vielleicht war es auch weniger der Humor als die kryptischen, an den öden Render-Blender Myst gemahnenden Rätsel. Oder die klischeehaften Figuren. Audiovisuell lässt The Dig jedenfalls nichts zu wünschen übrig. Die fremdartigen, außerirdischen Umgebungen sehen fantastisch aus und der meditative, orchestrale Soundtrack lässt kräftig Atmosphäre aufkommen.

The Curse of Monkey Island (1997)



Inzwischen hat sich doch tatsächlich eine junge Generation heranentwickelt, die diesen Titel für die Genrekrönung hält, was nur beweist, wie schnell aufwändig animierte Cartoon-Grafik und ein Skript voller guter Lacher über ein insgesamt doch recht konventionelles Adventure hinwegtäuschen können. Nicht, dass der dritte Teil der Affeninsel-Saga kein gutes, solides Spiel wäre, aber die Klasse früherer LucasArts-Großtaten ist hier eher zu erahnen als zu spüren. Symptomatisch dafür ist die Rückkehr der Beleidigung-Schwertduelle aus dem ersten Teil, diesmal aus irgendeinem Grund gereimt und leider auch nur halb so lustig.

Grim Fandango (1998)

Grim Fandango leidet, wie schon Full Throttle, unter dem Tim-Schafer-Syndrom: fantastisches Szenario, unvergessliche Figuren, messerscharf-komische Dialoge, aber in Sachen Gamedesign im besten Fall solide, im schlechtesten fehlgeleitet. Dass Rätsel in Adventures Spaß machen und als Erzählwerkzeug dienen sollen, lernt man aus Grim Fandango nicht. Adventures waren 1998 insgesamt einfach an einem Punkt gekommen, der sich in ihrem eigenen Hinterteil befand. Aber verdammt sei, wem Lolas Todesszene ob ihrer morbiden Schönheit nicht die Schauer über den Rücken



treibt. Als Geschichte und als Universum gehört Grim Fandango gewiss zu den bisherigen Höhepunkten des Mediums. Man muss eben ein paar Ballons mit Chemikalien befüllen und mit Schubkarren Kabel blockieren und mit Gabelstaplern Aufzugstüren öffnen, damit man zu den guten Stellen kommt.

Escape From Monkey Island (2000)



Das letzte Adventure aus dem Hause LucasArts war leider kein großer Knall, eher ein Fall von „Leute, eure große Zeit ist vorbei, die wirklich talentierten Jungs sind alle weg, es wird Zeit für den Ruhestand“. Nicht, dass der vierte Teil der populären Reihe keine über weite Strecken unterhaltsame Adventure-Kost bieten würde, aber auf eine routinierte und nicht wirklich inspirierte Art. Schon allein das Piraten-Comedy-Setting hatte zu der Zeit bereits einen Bart, auf den Herman Toothrot neidisch wäre, und das Thema der fortschreitenden Kommerzialisierung ist zwar gut gemeint, aber leider wirklich nicht gut umgesetzt – nicht nur, weil es dem Spieler die traurige Realität des einstmaligen so einzigartig unabhängigen und freigeistigen LucasArts-Studios vor Augen führt, sondern auch, weil die Handlung hoffnungslos überladen ist und krampfhaftes Retconning (nachträgliches Anpassen früherer Storylines, Anm. d. Red.) betreibt. Ein mühsames Interface und schwache Polygon-Grafik, die Schwächen der Grim-Fandango-Engine noch einmal schmerzhaft unterstreichend, tun ihr Übriges. Und wer auf die Idee für „Monkey Combat“ gekommen ist und auch nur ansatzweise geglaubt hat, dass das Auswendiglernen und endlose Wiederholen von Affenlautkombinationen eine vergnügliche oder interessante Spielmechanik ist, gehört kielgeholt. ■

Ei ei ei...

LucasArts Adventures waren nicht nur durch ihr besonderes Spielprinzip und die SCUMM-Engine bekannt. Ich glaube, was die Spiele wirklich besonders gemacht hat, war der einmalige Humor. So viel Liebe zum Detail, Anspielungen und Querverweise findet man in kaum einer anderen Spielereihe. Anlässlich der Schließung von LucasArts möchte ich euch meine Lieblings-Eastereggs und Fun-Facts präsentieren.

von Sabine Wieluch

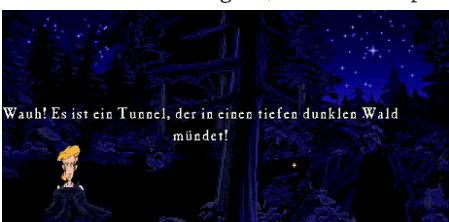
Die Hotline: In Monkey Islands 2 bekommt Guybrush die Gelegenheit, die LucasArts-Hotline anzurufen. Der Mitarbeiter Chester antwortet und lässt sich mit Fragen wie „Wer denkt sich immer diese dummen Witze aus?“ oder „Wann kommt Indiana Jones and the Fate of Atlantis?“ löchern. Besonders gefällt mir, dass in der deutschen Version erzählt wird, wie sehr der Übersetzer mit den englischen Wortwitzen zu kämpfen hatte.



Der Sierratod: In den Sierra-Adventures wurde sehr gerne und viel gestorben. Die Konkurrenten von LucasArts machten sich einen Scherz daraus und gönnten Guybrush auch einmal einen netten Bildschirmtod: einen Sturz von einer Klippe im Stil der Sierraspiele.



Der Rückblick: Monkey Island 3 hängt wohl noch sehr an seinen beiden Vorgängern. In zwei Szenen ist es möglich, an alte Schauplätze



zurückzukehren: Einmal geht es zurück in den dunklen Wald von Monkey Island 1, in der zweiten Szene kann man die Stelle besuchen, an der Guybrush im ersten Teil ertrinken kann.



Da fehlen mir die Wörter: Wenn Zak in Zak McKracken von der Telefongesellschaft beeinflusst wird, dann wird auch der Spieler „verblödet“. Denn es werden einfach die Verben ausgeblendet, die für alle Interaktionen nötig sind. Natürlich kommen sie nach und nach wieder. Ein witziger Effekt ist es aber allemal!



Das Spiel im Spiel: In Day of the Tentacle findet man auf Eds Computer das Spiel „Maniac Mansion“ in der kompletten Fassung! Das ist doch mal ein toller Fund!

Hoffentlich war zumindest ein neues Easteregg für euch dabei, und wenn ihr noch mehr davon sucht, dann empfehle ich adventuregamesite.de. Dort befindet sich eine fast vollständige Sammlung der Eastereggs aus den LucasArts-Spielen.



Die Autorin



Mein Name ist Sabine Wieluch, ich bin 20 Jahre alt und stamme aus der Nähe von Ulm. Dort studiere ich seit 2011 mit großer Freude (Medien-)Informatik. Auch wenn ich die große C64-Ära verpasst habe, hatte ich als Kind zumindest noch Kontakt mit dem Amiga 500 meines Bruders. Dort durfte ich mich dann an Spielen wie Lotus II, Lemmings und James Pond versuchen. Irgendwann hatte ich auch den Game Boy in meinen Fingern – da fing meine Spielepassion wirklich an. Seitdem durchwanderte ich mehrere Konsolen und Computer und habe die Freude am Daddeln noch nicht verloren. 2011 begann ich auf meinem Blog Videos über meine Lieblingsspiele zu veröffentlichen. Danke hier noch einmal an Axel, der mich in der letzten Lotek64-Ausgabe erwähnte! Außerdem moderiere ich im zweiwöchentlichen Abstand eine Webradiosendung über Spiele- und Filmsoundtracks. Wenn ich nicht gerade am PC oder vor meinen Konsolen sitze, bin ich buchbarer Feuershowkünstler oder tummle mich in früh- bis hochmittelalterlicher Gewandung auf Mittelalterlagern. Wer mich jetzt noch etwas fragen möchte, kann mich unter www.bleeptrack.de erreichen.



Bauern, Diebe, Börsenmakler

In den 80ern, als Textadventures noch hoch im Kurs standen, waren die Titel aus dem US-Softwarehaus Infocom das Maß aller Dinge. Obwohl 1985 bereits die ersten Spiele einer neuen Generation erschienen, die vollständig oder teilweise ohne Texteingabe bedient werden konnten (Labyrinth, Murder on the Mississippi und Borrowed Time sind vielen C64-Usern ein Begriff), gründeten zwei Briten, Anita Sinclair und Ken Gordon, 1984 eine Adventureschmiede, die trotz des Verzichts auf neuartige Spielelemente für Furore sorgte und ordentlich am Infocom-Thron rüttelte.

von Georg Fuchs

Magnetic Scrolls, so der Name des ehrgeizigen Unternehmens, engagierte einige überaus kompetente Entwickler, die schon nach wenigen Monaten mit The Pawn einen ersten Titel vorlegen konnten. Das Spieledebüt war ein formal ziemlich konventionelles Textadventure, dessen Geschichte in einer Fantasiewelt namens Kerovnia angesiedelt ist. Der Spieler erwacht dort eines Tages, nachdem er auf dem Heimweg von einer Einkaufstour von einem Mann mit langem weißem Bart niedergeschlagen wurde. Der Rest der Erinnerungen ist weg – sie wiederzuerlangen, das ist die Zielsetzung des Adventures. Klingt nicht besonders aufregend, aber dank des sensationellen Parsers, der sich durchaus mit seinem Rivalen aus dem Hause Infocom messen konnte, und dank einer packend und auf hohem literarischem Niveau erzählten Geschichte wurde das Spiel mit euphorischen Kritiken bedacht und zog die Aufmerksamkeit der Interactive-Fiction-Gemeinde auf sich.

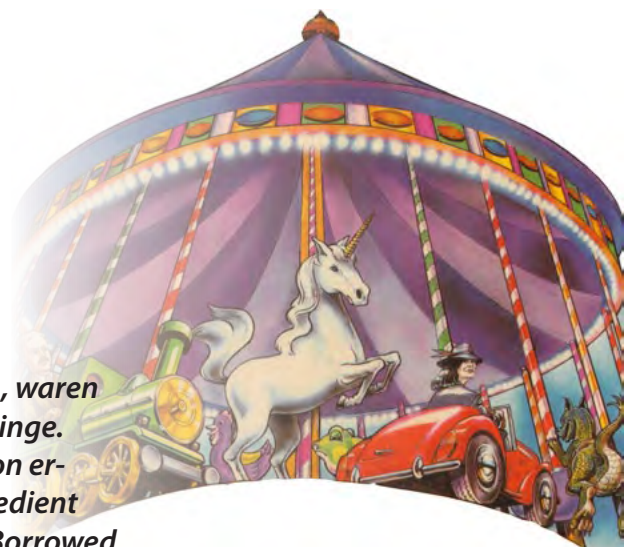
Dabei hatte The Pawn einen entscheidenden Fehler: Es wurde zunächst nur für den Sinclair QL veröffentlicht. QL stand für „quantum leap“, aber der Markt reagierte auf den ersten 16-Bit-Heimcomputer aus dem Hause Sinclair nicht gerade enthusiastisch und betrachtete den „Quantensprung“ ganz unmetaphorisch als einen sehr kleinen Entwicklungsschritt, mit dem keine großen Marktanteile zu holen wären.



Gründerin Anita Sinclair

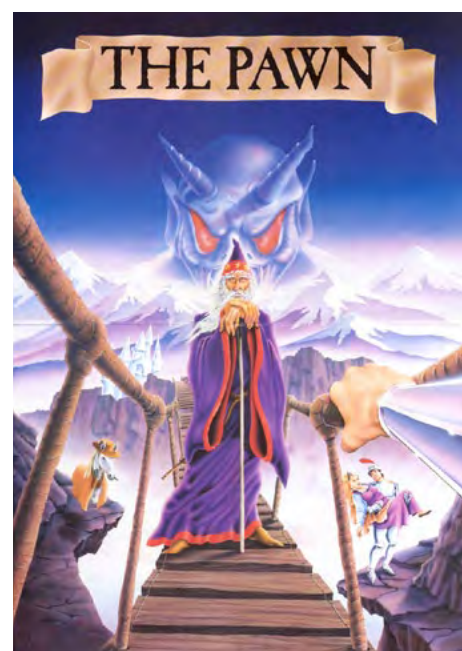
Bilder machen den Unterschied

Diese erste Version von The Pawn, 1985 veröffentlicht, war – genau wie die erfolgreichen Spiele von Infocom – ein reinrassiges Textadventure, die in unzähligen Grafikadventures bereits üblichen Illustrationen suchte man vergeblich. Selbst bei einfachster Ausführung, beispielsweise mit aus Buchstaben zusammengesetzten Bildern, boten diese nicht nur Orientierungshilfe, sie motivierten die Spieler, nach neuen Schauplätzen in den Spielen zu suchen, und beeindruckten in manchen aufwendigeren Fällen auch mit hochwertigen handgepixelten Kunstwerken. Auch Magnetic Scrolls entschied sich für die Konvertierung von The Pawn sowie allen weiteren Spielen



mit Illustrationen, für die der Grafiker Geoff Quilley gewonnen werden konnte.

Quilley erwies sich als Goldgriff, denn seine Bilder sollten künftig für jenen legendären Ruf sorgen, der Magnetic-Scrolls-Titeln in den folgenden Jahren vorausleitete. Selbst Spieler, die sich kaum für das Genre erwärmen konnten, wollten die großartigen Grafiken sehen, von denen einige in den einschlägigen Spielezeitschriften abgedruckt wurden – um meist im Jubelton abgefasste Kritiken zu untermalen.



Mit der Einführung von Illustrationen bekam The Pawn die Versionsnummer 2 verliehen. In den Genuss des nun auch optisch aufreizenden Abenteuers kamen 1986 der Commodore 64, der Amiga und der Atari ST, weitere Umsetzungen folgten für Acorn Archimedes, Apple Macintosh, Atari XL, CPC, MS DOS und Sinclair ZX Spectrum. Nicht alle Versionen waren gleichermaßen beeindruckend. Während Amiga- und Atari-ST-User bereits mit optisch guten Grafikadventures



Die QL-Version von The Pawn

verwöhnt waren und andere Plattformen einfach nicht die Voraussetzungen boten, kamen die Bilder am Commodore 64 besonders gut zur Geltung. Eine optimale Ausnutzung der schmalen Farbpalette sorgte für herausragende Bilder, die den Bildschirm nicht ganz ausfüllen, sondern am unteren Rand noch Platz für drei Zeilen Text und eine weitere zur Eingabe der Kommandos lassen. Alternativ kann auch der gesamte Bildschirm für Text verwendet werden, dann wird rechts oben eine Miniaturansicht der aktuellen Illustration angezeigt (Kommando „BRIEF“). Besonders schön anzusehen ist das sanfte Scrollen der Bilder, die sachte von oben nach unten schweben. Selbst die Miniaturansichten schweben langsam aus dem Bildschirm, statt einfach nur ausgeblendet zu werden.



The Pawn (C64)

Der Preis für die grafische Pracht auf dem C64 war, dass im Gegensatz zu den meisten anderen Umsetzungen, die lediglich die Bilder von Diskette nachladen, die Texte nicht vollständig in den Speicher passten. Ladezeiten auch bei Aktionen, die keine neuen Bilder aufrufen, mussten daher in Kauf genommen werden.

Technische Raffinesse

Diesen Nachteil glich Magnetic Scrolls durch technische Raffinesse weitgehend aus: Da das Spiel nur auf Diskette erhältlich war und ein Diskettenlaufwerk folglich vorausgesetzt werden konnte, griff das Programm einfach auf die CPU des 1541-Diskettenlaufwerks zurück, um Rechenoperationen zu übernehmen und das Spiel dadurch zu beschleunigen. Die 16-Bit-Versionen nutzen die technischen Möglichkeiten z.B. durch eine stufenlose Vergrößerbarkeit des Textbereiches, indem das Bild nach oben geschoben wird. Die Bilder sehen aber gar nicht so überwältigend aus, in manchen Fällen machen sie trotz überlegener Hardware sogar einen schlechteren Eindruck als auf dem C64.

Eine Besonderheit der Amiga-Version ist die Titelmusik, die zu Beginn des Spiels zu hören ist. The Pawn gilt als eines der ersten Amiga-Spiele, das ein rein aus Samples zusammengesetztes Musikstück bot. Alle anderen Versionen bleiben hingegen auch beim Startbildschirm stumm. Dass die Amiga-Fassungen der Spiele sich sogar den eingebauten Sprachsynthesizer zunutze machen und sämtliche Texte vorlesen können, ist allerdings ange-

sichts der legendären Kauderwelsch-Qualität eher ein Gag als eine ernstzunehmende Funktion.

Ehrliche Käufer wurden nicht einfach mit einer Diskette abgespeist, sondern fanden im Karton ein Buch vor, das auf über 40 Seiten die Vorgeschichte von The Pawn erzählt und wertvolle Hinweise zur Lösung einiger Rätsel bietet. Auf dieses Buch bezog sich auch der Kopierschutz, der nach jedem Neustart des Spiels nach einigen Eingaben eines der Wörter im Buch abfragte.

Wer weitere Hinweise benötigte, konnte wie bei der Konkurrenz Hintbooks kaufen, fand jedoch auch im Handbuch eine Vielzahl von Hinweisen. Um die Hilfestellung zu konsultieren, musste man im Spiel „HINT“ eingeben und danach endlose Kolonnen von Zeichen eingeben, was ungefähr so viel Spaß machte wie das Abtippen eines Assembler-Listings, unweigerliche Tippfehler mit eingeschlossen. Die chronologisch und thematisch nach typischen Problemstellungen geordneten Lösungshilfen sind dreistufig und werden immer konkreter: Zuerst gibt es nur einen vagen Hinweis, zuletzt eine genaue Anweisung. Allerdings erfassen die Hints nicht alle Fragen, die auftreten, stellen also auch in Summe keine Komplettlösung dar (den Ausdruck „Walk-thru“ kannte man damals noch nicht).

The Pawn

Wie bereits erwähnt, muss der Spieler in The Pawn aus der märchenhaften Welt Kerovnia zurück in die reale Welt finden. Dabei begegnen ihm allerlei gängige Versatzstücke aus der Fantasy-Welt, wie sie auch in unzähligen anderen Adventures anzutreffen sind. Dass die Story bei aller atmosphärischen Dichte eine Menge Humor aufweist, ist eine Qualität, die viele andere Vertreter des Genres vermissen lassen. Auch dass der Parser komplizierte Eingaben „versteht“, macht die Lösung der Rätsel nicht gerade müheloser, da das Spiel mittels simpler Zwei-Wort-Sätze einfach nicht zu lösen ist. Auch die Kommunikation mit anderen Charakteren (heute würde man sie NPCs nennen) ist kein Bonus, um das Spiel in die Länge zu ziehen, sondern fester Bestandteil des Lösungsweges.

Wie damals üblich, kann man in The Pawn „sterben“, muss also bei Fehlern von vorne anfangen, wenn man nicht rechtzeitig abgespeichert hat. Wer sich noch lebhaft genug



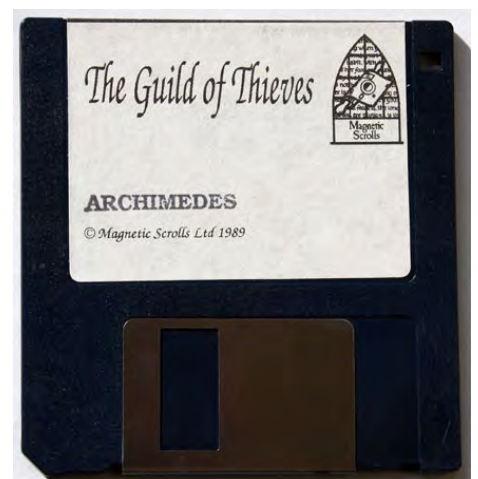
The Pawn (Amiga)

an die Mühen des Abspeicherns und Ladens von Spielständen in der 8-Bit-Ära erinnern kann, kann nachvollziehen, warum dem Spieler dennoch oft ein Fluch über die Lippen kam. Ein bei Infocom-Adventures Mitte der 80er-Jahre eingeführtes Feature, das den Spielen von Magnetic Scrolls fehlte, war das „OOPS“-Kommando, mit dem man die letzte Eingabe zurücknehmen konnte – was nicht nur sehr praktisch war, sondern auch den Frustrationsfaktor der virtuellen Abenteuer erheblich verminderte.

Bis die gesamte Welt mit ihren Wäldern, Berglandschaften, Schlössern und gut versteckten Schauplätzen erkundet ist, sind viele schwierige Rätsel zu lösen und Aufträge auszuführen, die man von Charakteren wie dem Zauberer Kronos erhält. Angesichts des relativ hohen Schwierigkeitsgrads ist es keine einfache Aufgabe, The Pawn durchzuspielen, selbst mit Hilfe des mitgelieferten Hint-Systems ist es kein Zuckerschlecken, die 350 möglichen Punkte zu erreichen und alle Rätsel zu lösen.

Unabdingbare Voraussetzung für vergnügliche Stunden mit The Pawn sowie mit allen anderen Spielen von Magnetic Scrolls sind solide Englischkenntnisse. Ich erinnere mich sehr gut an Nachmittage, die ich als Fünfzehnjähriger vor dem Bildschirm verbrachte – das Wörterbuch stets zur Hand. Allerdings konnte ich mit dem teilweise exotischen Vokabular noch Jahre später eine Reihe von Englischlehrerinnen und -lehrern schwer beeindrucken. Dieser pädagogische Mehrwert für nicht-muttersprachliche Spieler ging mit dem Siegeszug der Point-and-Click-Adventures verloren.

Nachschub: The Guild of Thieves

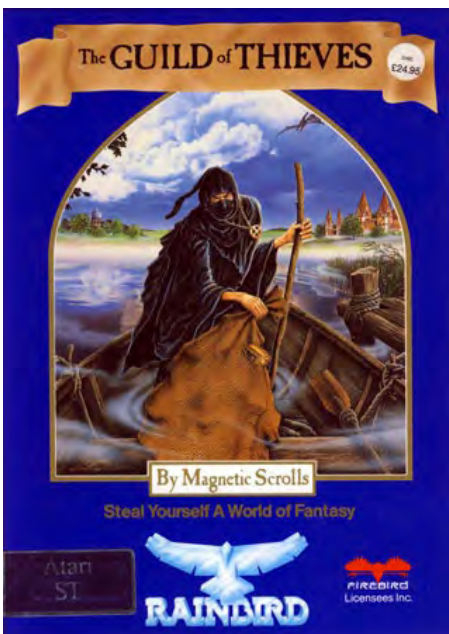


Erfolgreicher als mit The Pawn hätte das Debüt von Magnetic Scrolls kaum verlaufen können. Mit großer Spannung erwarteten Adventure-Fans in aller Welt den nächsten Streich des Londoner Softwarehauses, der ungefähr ein Jahr auf sich warten ließ. The Guild of Thieves, so der Titel des zweiten Spiels, für das wieder Rob Steggles verantwortlich zeichnete, enttäuschte nicht. Einerseits gab es genügend Anknüpfungspunkte zum Vorgänger, da das



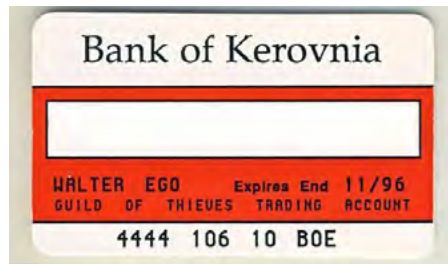
The Guild of Thieves (Amiga, 2 x MS-DOS)

Spiel in derselben Welt angesiedelt ist. Andererseits ist es keine Fortsetzung, sondern ein komplett eigenständiges Spiel, das nicht nur über eine äußerst originelle Handlung verfügte, sondern auch beim Schwierigkeitsgrad Standards setzte. Die Grafiken waren wieder von herausragender Qualität, auch alle anderen Vorzüge von The Pawn wurden beibehalten. Zum Drüberstreuen gab es in der Box eine Bankomatkarte der „Bank of Kerovnia“



Weder Ninja noch Assassine, sondern angehender Meisterdieb

und einen gezinkten Würfel, offenbar eine Anleihe bei Infocom, deren Spiele immer mit originellen Beigaben, so genannten „Feelies“, ausgeliefert wurden.



The Guild of Thieves lagen eine Karte der Bank of Kerovnia und ein Übersichtsplan bei.



Bei The Guild of Thieves schlüpft man in die Rolle eines jungen Aspiranten, der, um in die Diebeszunft aufgenommen zu werden, einen spektakulären Einbruchsdiebstahl verüben muss. Dabei ist man auf sich alleine gestellt, und das Objekt, das es auszurauben gilt, ist groß und voller Tücken.

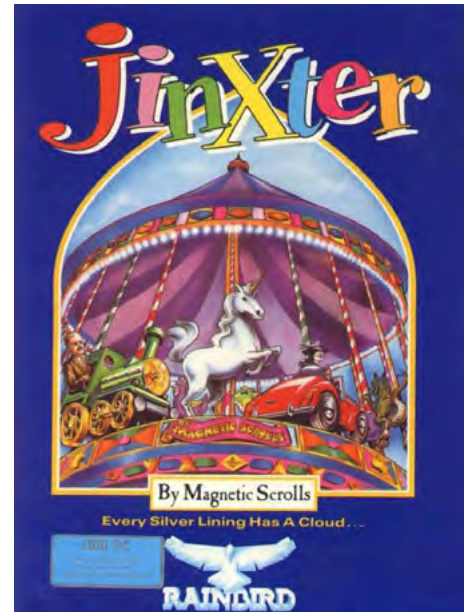
The Guild of Thieves ist stellenweise sehr düster und spielt raffiniert mit Stimmungen, die sich in den Bildern genial widerspiegeln – bei The Pawn war dies noch nicht möglich, da es ursprünglich ohne Illustrationen konzipiert worden war. Aber auch der Humor kommt nicht zu kurz, und diesen hatte das Spiel bitter nötig, da sich die Rätsel teilweise hart an der Frustrationsgrenze bewegen. In einer Zeit, als man noch keine Komplettlösungen im Internet abrufen konnte, waren die meisten Spieler auf Tipps in Spielezeitschriften angewiesen – und The Guild of Thieves beschäftigte deren Adventure-Kolumnenmonate-, wenn nicht jahrelang.

Kreativer Höhepunkt Jinxter

Noch im selben Jahr legte Magnetic Scrolls einen Nachfolger für The Guild of Thieves vor. Rob Steggles, der für die ersten beiden Titel hauptverantwortlich war, war diesmal nicht beteiligt. Ein ganzes Team arbeitete an Story, Grafik, Musik und einem verbesserten Parser, der nun ganze Satzreihen versteht. Diesmal sollte sich der Inhalt des Spiels grundlegend von seinen Vorgängern unterscheiden. Die erste Fassung stammt aus der Feder von Anita Sinclairs Schwester Georgina, die schon als Autorin der gedruckten Begleiterzählung zu The Pawn in Erscheinung getreten war. Die Geschichte, die in Jinxter, so der Titel des dritten Magnetic-Scrolls-Abenteuers, erzählt

wird, ist allerdings sehr viel unkonventioneller, origineller und seltsamer.

Jinxter spielt in einem fiktiven Land, das den Namen Aquitania trägt. Nicht nur der Name unterscheidet Aquitania von Kerovnia, auch sonst gibt es mehr Unterschiede als Gemeinsamkeiten. In Aquitania gibt es Autobusse, Eisenbahnen, Karussells und viele andere Dinge, die in den (pseudo-) mittelalterlichen Welten von The Pawn und The Guild of Thieves keinen Platz hatten. Die Welt in Jinxter ähnelt vielmehr einem England des frühen 20. Jahrhunderts, in dem sich die Menschen mit



Dingen wie dem Verspeisen von Käse und der Pflege ihres Gartens beschäftigen. Doch unter der Oberfläche dieser heilen Welt gerät das Gleichgewicht aus den Fugen: Die Wächter, deren Zentralorgan „The Independent Guardian“ dem Spiel beiliegt, verspeisen Käsesandwiches in rauen Mengen. Dabei vernachlässigen sie ihre Aufgaben und können nicht verhindern, dass ein vom Zauberer Turani erschaffenes Objekt, von dem das Wohlergehen der Bürgerinnen und Bürger Aquitanias abhängt, von den Grünen Hexen unter der Führung einer gewissen Jannedor gestohlen wird. Aufgabe des Spielers ist es nun, im Auftrag der Wächter die fünf Bestandteile des Talismans wiederzubeschaffen. Da man in der ersten Szene stirbt und im Spiel folglich bereits tot ist, ist es in Jinxter kaum möglich, zu sterben – was aber nicht heißt, dass man sich nicht den Weg verbauen oder in ausweglose Situationen geraten kann.

Jinxter (Amiga)





Jinxter (2 x MS-DOS, C64)

In Aquitania verhält sich auf den ersten Blick vieles wie in der uns bekannten Welt. Allerdings folgen die Charaktere ihrer eigenen Logik, auf die man sich einlassen muss, um das Spiel erfolgreich beenden zu können. Wenn man sich bei der Eingabe von Sätzen wie „cast doodah spell on rain weatherman“ ertappt, ist man wirklich zum Guardian geworden.

Obwohl sich Jinxter sehr gut verkaufte, warf es nicht viel Profit ab, weil die Entwicklung viel teurer war als bei den Vorgängertiteln. Für den deutschen (nicht aber den österreichischen) Markt wurde sogar eine übersetzte Version der beigelegten Ausgabe des „Independent Guardian“ angefertigt, was reichlich absurd ist, da das Spiel selbst nur in englischer Sprache vorlag. Dazu kamen technische Probleme, die Magnetic Scrolls zwangen, das gesamte Script in nur drei Wochen neu zu schreiben. Auch wenn Jinxter vielen Adventure-Fans als ein kreativer Höhepunkt des Genres gilt, war es für Magnetic Scrolls keine ungetrübte Erfolgsgeschichte.

Corruption

Schnell wendete man sich dem nächsten Titel zu. Wo, wenn nicht an den boomenden Finanzmärkten der City of London konnte man in der Thatcher-Ära die leeren Kassen wieder füllen? Diesem Gedanken folgend, siedelte Magnetic Scrolls das vierte Spiel in der Welt der Börsenmakler, Gambler und der Hochfinanz an und beurlaubte die Zauberer und Einhörner.

Bei der Produktion wurde nicht gespart: Allen Versionen von Corruption lagen als „Feelies“ eine Audiokassette und ein Casino-Jeton bei, die Engine für Corruption musste erneut umgeschrieben werden. Diesmal wurde nicht am Parser gefeilt, sondern die Spiele-



Corruption (Amiga, C64, CPC)

mechanik wurde modifiziert, da Corruption gegen die Zeit gespielt wird. Da der Spieler, ein Börsenmakler am Beginn seiner Karriere, in ein Komplott verstrickt wird, das auch untergeschobenes Kokain, Erpressung und Sprengstoffanschläge umfasst, gibt es keine Zeit zu verlieren. Wenn der Drahtzieher der kriminellen Machenschaften nicht innerhalb eines Tages dingfest gemacht wird, ist das Spiel verloren.

Durch diesen Zeitfaktor unterscheidet sich das Adventure von fast allen anderen zeitgenössischen Vertretern des Genres, die gewöhnlich ohne derartige Elemente auskommen – von berühmten Einzelszenen wie in „The Hitchhiker’s Guide to the Galaxy“ abgesehen. Magnetic Scrolls ging mit Corruption ein

Diese Kassette lag Corruption bei.



erhebliches Risiko ein, da es sich an eine andere Zielgruppe richtete als die Vorgängertitel und da nicht absehbar war, ob die Spieler das Stress-Element annehmen würden. Doch Corruption verkaufte sich ebenso gut wie Jinxter, warf aber mehr Gewinn ab, und sicherte so den nächsten Titel, an dem Magnetic Scrolls bereits arbeitete.

Die sieben tödlichen Finnen

Mit Fish! erschien noch im selben Jahr das fünfte Spiel von Magnetic Scrolls, das wieder mit erheblichem personellem Aufwand produziert wurde. Die absurde Geschichte erzählt von einem Agenten, der gegen die Terrorgruppe der „Seven Deadly Fins“ kämpft. Als er zwei Wochen Urlaub bekommt, bucht er



Fish (Amiga, MS-DOS, C64)

das „Fisch-Arrangement“ und wird in einen Goldfisch verwandelt, der in einem Aquarium schwimmt. Von dort zu entkommen ist die erste Herausforderung des Spiels. Fish! besteht aus mehreren kurzen Plots, die der Reihe nach gemeistert werden müssen. Für die originelle wie absurde Handlung wurde das Spiel von der Fachpresse gefeiert, auch wenn es grafisch nicht mehr ganz an die Qualität der Vorgänger anknüpfen konnte – zu viele Köche verderben bekanntlich den Brei.

Fish! ist ein geniales, aber rätseltechnisch eher konventionelles Adventure, von dem vielen auch die Titelmusik der Amiga-Version in Erinnerung geblieben ist, die zum Großteil aus gesampelten Blubbergeräuschen besteht.

Wonderland: Das Ende naht

Nach dem Erfolg von Fish! legte Magnetic Scrolls nicht sofort ein neues Spiel nach, sondern ließ die Fans zwei Jahre auf einen neuen Titel warten. Lediglich die Abonnenten des kostenpflichtigen Fanclubs erhielten mit Myth 1989 ein kurzes, aber gewohnt schönes Adventure serviert, das heute aufgrund der limitierten Auflage hohen Sammlerwert besitzt.

Die von Stefan Meier betriebene Webseite <http://msmemorial.if-legends.org> bietet seit 1997 eine der größten Materialsammlungen zum Thema Magnetic Scrolls. Neben Informationen zu allen veröffentlichten Spielen gibt es auch Komplettlösungen, Hintbooks, Reviews aus alten Zeitschriften und vieles mehr.

Lotek64: Wie sind Sie auf Textadventures gestoßen?

Stefan Meier: Meine „IT-Karriere“ hat mit ca. 13 Jahren auf dem Apple II meines Vaters begonnen... mit Infocom-Adventures und einem dicken Wörterbuch. Mit 14 bekam ich dann meine „Zauberbox“, einen Atari 520STM, damit war der weitere Weg vorgezeichnet. Auf meinem „heißgeliebten“ Atari habe ich angefangen, mich intensiv mit Hardware und Programmierung zu beschäftigen. Daran hat sich später nicht mehr viel geändert, auch wenn die Maschinen gewechselt haben. Nach einem Informatik-Studium und mehreren Jahren in der Software-Entwicklung bin ich mittlerweile an einem Berufskolleg gelandet und unterrichtete Mathematik und (fast) alles, was mit IT zu tun hat...

Was fasziniert Sie so an den Spielen von Magnetic Scrolls? Sind es die Grafiken, die Infocom-Spiele nicht bieten, oder einfach die Geschichten?

Ganz zu Beginn haben die Grafiken sicherlich eine Rolle gespielt. Ich hatte gerade meinen Atari ST bekommen und da kam The Pawn auf den Markt. Die Bilder sahen für damalige Verhältnisse wirklich phänomenal aus. Und obwohl The Pawn ein sehr unkonventionelles Spiel war, hat es mich gefesselt (und mit meinen begrenzten Englisch-Kenntnissen war es wirklich harte Arbeit!) Bei den späteren Spielen waren die Grafiken noch nette Beigabe, aber nicht mehr entscheidend, z.B. waren bei Jinxter die Bilder durch die verschiedenen Stile sicherlich auch Geschmackssache, trotzdem war es ein fantastisches Spiel. Warum meine Faszination für Magnetic Scrolls sich nicht geändert hat, kann ich gar nicht genau sagen. Ich hatte vor den Magnetic-Scrolls-Spielen schon Infocom-Spiele gespielt und hab es auch später noch getan – und da waren auch

Offenbar war der hohe Aufwand, ein Adventure auf zahlreiche 8-Bit-Plattformen zu portieren, kommerziell immer weniger lohnend. Magnetic Scrolls vollzog einen radikalen Schnitt, als 1990 der sechste Titel, Wonderland, nur mehr für einige 16-Bit-Rechner (PC, Atari ST, Amiga und Archimedes) veröffentlicht wurde. Die Arbeiten an der Adventure-Adaptierung von Alice in Wonderland

wirklich tolle Spiele dabei. Aber die Magnetic-Scrolls-Spiele waren immer was Besonderes. Vielleicht war es wirklich das gute Gesamtpaket: gelungene Story, schöne Grafiken als Belohnung und mit für damalige Verhältnisse absolut überzeugender Parsertechnik.

Auf welchen Plattformen haben Sie die Adventures selbst gespielt?

Alle auf meinem Atari ST, nur bei der Collection war ich in der PC-Welt gelandet.

Haben Sie ein Lieblingsspiel? Meines ist Jinxter.

Bei den Magnetic-Scrolls-Spielen ist es ohne Zweifel The Guild of Thieves (dicht gefolgt von Jinxter). Eigentlich eine ganz simple Story, aber ich konnte nicht aufhören, bis es durchgespielt war. Ich will nicht wissen, wie ich damals morgens in der Schule ausgesehen habe. Bestimmt waren Ferien...

Seit der ersten Fassung von The Pawn sind fast 30 Jahre vergangen. Heute spielen klassische Adventures nur mehr eine untergeordnete Rolle in der Spieleindustrie, auch wenn sie nicht völlig verschwunden sind. Warum, glauben Sie, gibt es heute keine Textadventures mehr? Bücher sind immerhin auch nicht ausgestorben.

Ich glaube, über das Thema könnte man sehr lange sinnieren und hätte immer noch nicht alles gesagt. Die Wirkung der Computergrafik ist sicherlich ein ganz entscheidender Faktor. Opulente Grafik macht nun mal einfach mehr her als eine Seite Text. Und ich denke selber oft bei Spielen „Wow, das sieht wirklich gut aus“. Leider verfliegt der Wow-Effekt oft, wenn man anfängt zu spielen. Eine Rolle spielt sicherlich auch, dass doch insgesamt heute vieles hektischer und schneller abläuft. Vielen fehlt wahrscheinlich einfach die Geduld und die Muße, die man für ein gutes Textadventure braucht. Es gibt zwischen Büchern und Textadventures auch mehr Unterschiede als man vielleicht auf den ersten Blick meint. Mal von der eventuellen Sprachbarriere abgesehen, bestimmt bei einem Buch im Grunde 100% der Leser, wie er mit einem Buch fortschreitet. Man kann es auch mal liegenlassen und zwei Tage später einfach weiterlesen. Bei Textadventures ist der ganze Fluss sehr stark durch das Spiel gesteuert. Es kann eben auch mal sein, dass man sehr lange an einem Rät-

wurden bereits Ende 1987 aufgenommen. Diesmal blieb kein Stein auf dem anderen, die Engine wurde neu geschrieben und war komplett auf Fenstertechnik („Magnetic Windows“) und Maussteuerung ausgelegt, auch wenn die Kommandos nach wie vor per Tastatur eingegeben wurden. Neben einem Text- und einem Grafikenfenster konnte auch das Inventar in einem eigenen Fenster eingeblendet

sel festhängt und nicht weiterkommt. Bücher eignen sich normalerweise auch mal für die kleine Pause zwischendurch, Textadventures oft nicht. Und in Zeiten wachsender Nutzerzahlen von Casual Games, ist wahrscheinlich bei vielen die Frustschwelle für ein wirklich anspruchsvolles Spiel inzwischen zu niedrig.

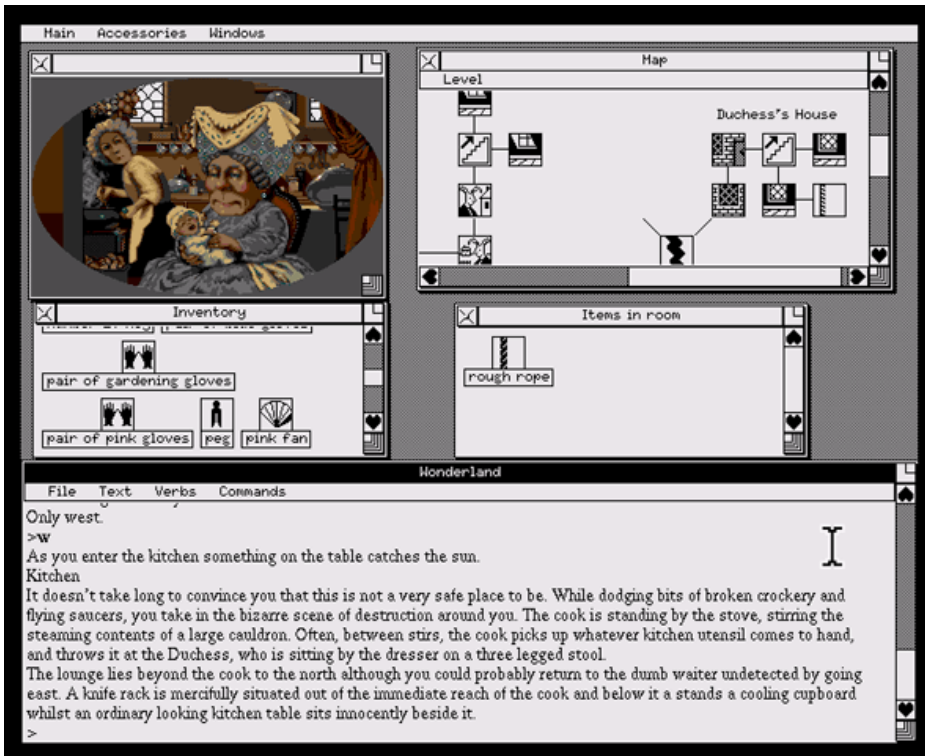
Was motiviert Sie, die Webseite zu betreiben?

Die Magnetic-Scrolls-Spiele wie auch viele andere Textadventures hatten etwas Fesselndes und Faszinierendes, das heute vielen Spielen fehlt. Dazu gehörte sicherlich, dass Computer in der breiten Masse Neuland waren und es eine ganz neue Form des Spielens mit „unendlich“ neuen Möglichkeiten gab. Aber eben auch, dass viele Spiele einfach spannende, lustige oder auch sehr tiefgründige Geschichten erzählt haben. Und ich finde, das ist erhaltenswert. Dass sich viele Besucher der Webseite melden und von ihren schönen Erinnerungen an die Spiele erzählen, zeigt, dass wohl bei vielen Leuten sehr positive Erinnerungen an die Spiele hängengeblieben sind (und das ist auch nicht unbedingt eine Motivationsbremse). Vor ein paar Jahren hatte ich auch Gelegenheit, mich per Mail mit Anita Sinclair und Ken Gordon auszutauschen. Und beide sind wirklich sehr nette, bodenständige Leute, und ich denke, es ist auch für sie und die anderen ehemaligen Mitglieder von Magnetic Scrolls schön, zu sehen, dass man was geschaffen hatte, das offensichtlich viele Leute begeistert hat. So eine Art „kleines Dankeschön“.

Gibt es „große Momente“ mit Magnetic-Scrolls-Titeln, die sich in Ihr Gedächtnis eingegraben haben?

Große Momente mit Magnetic Scrolls gibt es einige. Bei den Spielen war es sicherlich der Moment, als ich The Guild of Thieves durchgespielt hatte, ganz ohne Hilfe. Bei The Pawn war mir das noch nicht gelungen und das ist doch irgendwie ein erhebendes Gefühl. Außerhalb der Spiele waren das sicherlich die Mails mit Anita und Ken. Ich war wirklich platt, wie nett und unkompliziert die beiden sind. Und sonst? Bei der Entwicklung von Magnetic (Interpreter) war es unglaublich, als ich endlich die animierten Bildsequenzen dekodiert hatte und in Wonderland zum ersten Mal Birnen zu Laternen wurden :-)

Danke für dieses interessante Gespräch.



werden, sogar eine Automapping-Funktion war an Bord. Zwar gab es auch schon Jahre davor Adventures, die einem ähnlichen Konzept folgten, doch war die Ausführung von Wonderland zweifellos zeitgemäß und beeindruckend.

Wieder waren die Reaktionen euphorisch, doch die Nachteile der neuen Technik sollen auch nicht verschwiegen werden: Die aufwändigen, teilweise animierten Grafiken, führten zu langen Wartezeiten, wenn man keine Festplatte besaß – 1990 im Heimcomputerbereich eher die Regel als die Ausnahme. Ständige Diskettenwechsel können den Spielspaß zerstören, auch waren nicht alle Bildschirme groß genug, um die vielen Fenster komfortabel nebeneinander anzuzeigen. So musste man ständig die Fenster verschieben und verkleinern, wodurch man sich kaum noch auf die Handlung konzentrieren konnte.

Viel Blendwerk also, um davon abzulenken, dass man es hier mit einem konventionellen, wenn auch guten Textadventure zu tun hatte. Trotz des medialen Applauses schien sich Wonderland nicht annähernd so gut zu verkaufen wie erhofft. Möglicherweise hatte man bei Magnetic Scrolls doch die kommerzielle Bedeutung von Spectrum- und C64-Versionen unterschätzt.

Um Geld für neue Projekte in die Firmenkasse zu spülen, begann Magnetic Scrolls damit, die fünf (bzw. mit Myth sechs) vor Wonderland erschienenen Titel in das neue Magnetic-Windows-Format umzuwandeln. Damit sollte der Komfort der neuen Engine auch auf die alten Spiele übertragen werden. Doch offenbar war die Lage bereits ernster als erwartet, denn mit der Veröffentlichung von The Magnetic Scrolls Collection Vol 1, welche

die Spiele Fish!, Corruption und The Guild of Thieves umfasst, endet auch die Geschichte von Magnetic Scrolls, eine „Volume 2“ mit den restlichen Adventures erschien nicht mehr. 1992 musste Magnetic Scrolls Konkurs anmelden und wurde schließlich von MicroProse geschluckt.



Wonderland (Amiga)

Über die Gründe des Untergangs kann man nur spekulieren. Die Autorinnen und Autoren leisteten ebenso grandiose Arbeit wie die Grafiker, die viel zum Erfolg der Spiele beitrugen. Die Adventures von Magnetic Scrolls waren auch aufwändig verpackt, wurden in einer schönen Box mit umfangreichen Handbüchern, Goodies und manchmal Karten ausgeliefert. Die britische Firma überlebte ihren großen Konkurrenten Infocom um beinahe zwei Jahre. Allerdings war der Output der US-Adventurepioniere deutlich größer. Magnetic Scrolls blieb immer ein kleines Unternehmen, das sich auf Adventures von hoher Qualität konzentrierte und damit einen beinahe legendären Ruf erwarb. Der Output war entsprechend gering: Sechs kommerzielle Spiele aus fünf Jahren sind alles, was Magnetic Scrolls der Nachwelt hinterlassen hat. Doch die sind es noch immer wert, (durch)gespielt zu werden. ■

Zu ambitioniert: Die Einführung des Magnetic-Windows-Systems bremste so manchen Abenteurer technisch aus.

Spiele auf moderner Hardware

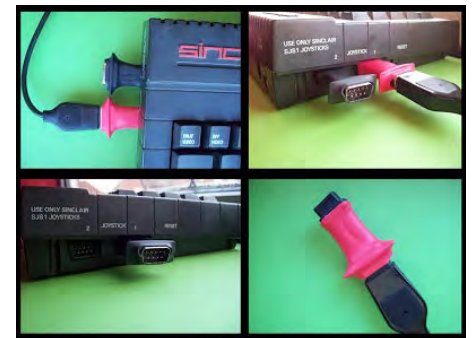
Wer die Spiele nicht auf Originalhardware spielen will, kann auf den auf fast allen modernen Betriebssystemen lauffähigen Interpreter „Magnetic“ zurückgreifen. Weitere Informationen und Download:
msmemorial.if-legends.org/magnetic.htm

Empfohlene Webseiten

<http://msmemorial.if-legends.org>
<http://www.mschronicles.com>

Herzlichen Dank an Stefan Meier, Betreiber der Webseite <http://msmemorial.if-legends.org>, der uns die Verwendung der Illustrationen gestattet hat.

ZX Spectrum +2 +2A +3 Joystick-Adapter



Dieser Adapter ermöglicht den Anschluss eines Standard-Atari/C64-Joysticks an einen Spectrum-Computer der jüngeren Amstrad-Baureihen, bei denen normalerweise ein SJS1-Joystick benötigt wird. In diesen Modellen wurde die Pin-Belegung verändert, was die Verwendung herkömmlicher Joysticks erschwert.

Diese Adapter sind so konstruiert, dass zwei davon gleichzeitig nebeneinander angeschlossen werden können, was bei Eigenbau-Adaptoren oft nicht der Fall ist. Es handelt sich um einen Eigenbau, dessen Aussehen von Stück zu Stück leicht abweichen kann. Jedes Exemplar wird vor dem Versand individuell getestet.

Bei Bestellungen von mehr als zwei Stück wird um Kontaktaufnahme ersucht. Der Preis beträgt von Großbritannien in ein EU-Land 4,85 GBP plus Versand, unter dem angegebenen Link ist eine Bezahlung via Paypal möglich. (Der genaue Euro-Preis ist vom Wechselkurs abhängig.)

<https://sites.google.com/site/joydapter/>

Im Grunde ist es schon unsere eigene Schuld

RGCD – kurz für Retro Gamer CD – begann 2006 als CD-basiertes Discmag. Mittlerweile ist das Kürzel zum Garant für stetigen und qualitativ feinen Nachschub an C64-Modul-Spielen geworden. Nachdem ein Großteil der veröffentlichten Titel in vergangenen Ausgaben schon besprochen wurde, hat sich Klemens Franz mit dem Mann dahinter unterhalten. Der bekennende Atarianer James Monkman erzählt, weshalb fünf Stunden Schlaf ausreichen, wie man viel Spiel auf wenig Modul bringt und warum es so schön ist, die Dinge auch anzugreifen.

von Klemens Franz

Fangen wir kurz mit der Geschichte von RCGD an. RGCD ist hauptsächlich für C64-Spiele auf Modul bekannt. Das war ja nicht der ursprüngliche Gedanke hinter dem Kürzel... gab's einen Moment, in dem die Module so richtig durchgestartet sind? Mittlerweile veröffentlicht RGCD ja jedes Jahr relativ viele neue Spiele. Wie bekommst du das rein zeitlich hin?

Leicht ist es nicht. Ich muss die verschiedenen Projekte im Auge behalten und habe dahingehend trainiert, mein Schlafpensum auf einige wenige Stunden zu reduzieren. Neben dem ganzen organisatorischen Drumherum betreffend Spiele gibt's ja auch noch die Website, Facebook und Twitter, und momentan kommt die Sache mit den Atari-Jaguar-CD-Spielen langsam, aber so richtig in Fahrt. Dann gibt es noch Huenison, ein PC/Amiga-OS4-Spiel von Simone Bevilacqua, das RGCD vertreibt, und ganz zum Schluss sollte ich auch noch Zeit finden, um Artikel für indiegames.com zu schreiben. Meine ToDo-Liste ist also ziemlich lang.

Wie gut funktioniert denn die Schlafreduktion?

Normalerweise komme ich auf fünf Stunden Schlaf, nachdem die Kinder im Bett sind. Weitere acht Stunden nimmt mein Beruf in Anspruch, und obwohl mir meine älteren Kinder beim Verpacken helfen, wird es gelegentlich eng. Ich versuche ja die Wochenenden für die Familie frei zu halten.

Aber du bist nicht ganz alleine RGCD?

Nein, ich kann das nicht allein für mich in Anspruch nehmen. Da sind die ganzen Entwick-



ler und natürlich Enthusi (Dr. Martin Wendt), der wahnsinnig viel Zeit investiert. Genauso wie iLKke, der uns beim Artwork hilft. Und auch Kenz von Psytronik (die meistens die Disk- und Tape-Versionen der Spiele machen) ist eine große Hilfe und fast schon so etwas wie ein Mentor.

Das klingt nach fast schon etwas viel Arbeit. Was treibt euch an?

Ich vermute ernsthaft, dass ich süchtig geworden bin. Es ist ein tolles Gefühl, wenn wieder ein neuer Artikel zu RGCD auftaucht oder ich ein fertig produziertes Spiel in Händen halte. Und dann die Rückmeldungen der Spieler... das ist die Belohnung für teilweise sehr, sehr, sehr lange Entwicklungszeiten. RGCD ist meine große Passion und ich habe dadurch neue Freunde gewonnen und Leute auf der ganzen Welt kennen gelernt. Ich glaube, es ist diese „adoptierte Familie“, die RGCD antreibt.

Wenn mir jemand vor einigen Jahren gesagt hätte, dass RGCD C64-Spiele auf Game Expos und Festivals präsentieren und ich Zeitschriften Interviews geben würde... ich hätte ihn ausgelacht. Aber es scheint so, als ob wir mit

jedem Monat mehr Aufmerksamkeit bekommen... und damit auch die unglaublich talentierten Menschen hinter den Spielen.

Ehrlich gesagt, hab ich keinen sonderlich guten Einblick in die Jaguar-Szene, obwohl ich die Konsole immer ganz spannend fand. Warum glaubst du, werden manche Systeme stärker unterstützt als andere? Der C64 hatte eine unglaublich große Basis, aber daran kann es beim Jaguar ja nicht liegen?

Ich glaube, das liegt ganz pragmatisch daran, dass manche Plattformen Heimentwicklungen leichter ermöglichen als andere. Es ist ziemlich einfach, dir deine CD-R für Dreamcast oder Jaguar zu brennen. Und natürlich waren diese beiden Konsolen die Underdogs ihrer Zeit. Was ja irre ist, weil der Dreamcast im Vergleich zur PS2 eindeutig die bessere Konsole war! Aber gegen Sonys Marketing-Power anzukommen, war scheinbar nicht möglich. Und dann war die PS2 noch ein DVD-Player. Gutes Timing würde ich sagen.

Und der Jaguar?

Der Jaguar war die letzte Konsole von Atari. Und das ist genug, um die Basis zu sichern. Ich selbst bin ein Atarianer auf Lebenszeit und extrem stolz, dass RGCD an der Veröffentlichung neuer Spieler für diese bizarre Maschine mit ihrem seltsamen Controller beteiligt ist.

Zurück zum C64: Guns 'N' Ghosts, eines eurer neueren Spiele, beinhaltet ja ein fantastisches Easter Egg: Wonderland. Ich hätte das Spiel als eigenständiges Modul erwartet. Soweit ich das aufgrund der Beiträge in diversen Foren beurteilen kann, freuen sich ziemlich viele ziemlich sehr drauf. Auch ich hätte das Spiel auf einem eigenen Modul ohne Zögern gekauft – habt ihr euch da nicht ein Geschäft entgehen lassen?

Die Antwort bzw. die Geschichte hinter der Antwort hat zwei Seiten. Die Veröffentlichung des 64kB-Moduls von Guns 'N' Ghosts wurde aufgrund eines technischen Problems um zwei Wochen verzögert. Während wir uns um das Problem kümmerten – was Hardwareseitiges – ist Georg (Rottsteiner, der Entwickler des Spiels, Anm. d. R.) aufgefallen, dass wir ja eigentlich noch etwas Platz hätten. Ziemlich genau 16kB. Und nachdem Wonderland beim

letztjährigen Wettbewerb so gut angekommen war, fiel uns die Entscheidung leicht. Und ein schlecht verstecktes Bonusspiel ist doch ein schöner Kaufanreiz, wie ich finde. Psytronik hat das Spiel auch schon länger als Tape- und Disk-Version im Angebot – insofern passt diese Bonus sehr gut.

Wonderland hätte sich natürlich als 16kB-Modul auch ganz gut verkauft, aber Georg und ich haben das Gefühl, dass es schon ein sehr besonderes Spiel ist. Es verdient eine „vollwertige“ Veröffentlichung, also auf 64kB-Modul mit mehr Grafiken, mehr Monstern und eventuell einer größeren Spielewelt. Wir werden also auf jeden Fall ins Wonderland zurückkehren – wieder in Zusammenarbeit mit Psytronik, die die Disk- und Tape-Version machen werden, aber wahrscheinlich erst nach der Veröffentlichung von Hyperion.

Damit unsere Leser wissen, worum's geht: Wonderland beweist im Grunde, das so etwas wie Zelda auch am C64 möglich ist. In 16kB! Ich habe mich immer gewundert, warum es am C64 nie etwas wie Zelda gegeben hat. Alcazar – The Forgotten Fortress kam der Sache vielleicht recht nah, war aber auch kein vollwertiger Ersatz. Als ich dann vor einigen Jahren Mythos – das Zelda-Tech-Demo von Crest – sah, war ich schwer beeindruckt. Und seit ich Wonderland das erste Mal bei dir auf der Website entdeckt habe, freue ich mich auf das Spiel. Kannst du uns mehr zur geplanten 64kB-Version verraten?

Naja, da musst du wohl wirklich Georg und Trev (Trevor Story, Anm. d. R.) fragen. Aber ich vermute, die „Vollversion“ von Wonderland wird als Ganzes hübscher werden – auch, was die Menüführung betrifft. Und natürlich darf dann ein toll gepixelter Vor- und Nachspann auch nicht fehlen.

Du nennst Georg und Trev in deinem Blog ja das Entwicklungs-Super-Team. Die beiden machen Spiele, die wirklich professionell und frisch aussehen.

Ehrlich gesagt war es Jason „Kenz“ Mackenzie von Psytronik, der den beiden diesen Namen gab... und ich hab das einfach übernommen. Aber sie sind auch ein großartiges Team und ich bin vor allem von ihrer Arbeitsgeschwindigkeit beeindruckt. Insofern passt „super“ ganz gut.

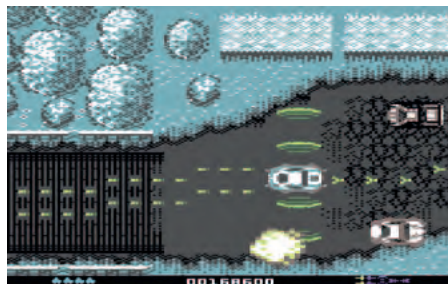
Eines der Spiele, an denen sie gerade arbeiten, ist – du hast es bereits erwähnt – Hyperion, ein Metroid-Klon, der absolut fantastisch aussieht. Bisher gibt es zwar primär Mock-ups zu sehen, aber wenn die beiden diese Qualität ins Spiel rüberretten können... geht sich da eine Modulversion überhaupt aus?

Wir werden alles versuchen, Hyperion auch als Modulversion anzubieten, aber die voraussichtlich enorme Größe ist ein ganz klein we-

nig einschüchternd. Ich gehe davon aus, dass die beiden noch mindestens neun Monate an dem Spiel arbeiten werden. Insofern haben wir noch etwas Zeit, uns um diese Herausforderung zu kümmern, aber wir haben schon verschiedene Ideen.

Die da wären?

Wir haben bereits Zugriff auf ein 128kB-Modul; aber Hyperion könnte auch diesen Rahmen sprengen. Sigmund Appelmann hat ein 64kB-Hucky-board gehackt, um 2MB-EPROM-Chips verarbeiten zu können, aber das ist in der derzeitigen Form noch keine



Guns 'N' Ghosts, Wonderland und Vice Squad

ideale Lösung. Die Kombination mit Easy-Flash bzw. mit einem Flash-ROM wäre eine weitere Möglichkeit, würde das Spiel aber ziemlich teuer machen. Fürs Erste habe ich da also keine definitive Antwort, aber wir arbeiten daran!

Das ist die Hauptsache! Noch einmal zurück zum Super-Entwicklungs-Team. Wie geht es mit den anderen Spielen der beiden voran? Vice Squad – ein Rennspiel-Shooter mit einer gehörigen Portion Miami Vice – schaut sehr gut aus. Und Darkness – ein Sabre-Wulf-Klon – hat mich fast zum Weinen gebracht. Gibt's da sonst noch was in Entwicklung?

Also eigentlich ist Vice Squad von Achim Volkers programmiert worden. Nachdem Georg voll in Hyperion drinnen steckt, hat Trev nach einem Programmierer gesucht. Er hatte bereits einige Mock-up-Screens gepixelt und so habe ich die beiden dann zusammengebracht. Aber das Spiel sieht nicht nur toll aus, auch der Sound ist großartig. Sascha „Linus“ Zeidler hat den SID-Chip gut im Griff. Ich hab vorgeschlagen, ihn mit an Bord zu holen. Ich hatte zuvor mit ihm bei der Umsetzung von Jars' Revenge zu tun. Und das Ergebnis gibt mir recht.

Wie weit ist das Spiel denn schon?

Eine Mission ist bereits spielbar. Der Rest der Arbeit ist also eher bekanntes Terrain: Zusammenstüpseln der Levels, Testen, Testen, Testen, Bug Hunting und Optimierung.

Und wie steht es mit Darkness?

Also, soweit ich weiß, ist das noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Trevs Arbeitsmethode funktioniert zirka so: Zuerst pixelt er die Grafiken und erst danach arbeitet er mit einem Programmierer an der Umsetzung. Insofern ist es noch zu früh, um irgendwas Konkretes zu dem Spiel zu sagen.

Das könnte der Grund sein, warum die Spiele auch grafisch so frisch wirken. Aber das trifft ja nicht nur auf die Spiele zu, an denen Trev mitgearbeitet hat, sondern eigentlich für fast alle RGCD-Module. Woran liegt das? Die Hardware ist doch alt – sollte man da nicht schon alles gesehen haben?

Nein. Ich glaube, es liegt daran, dass wir nur mit einem sehr kleinen und vertrauten Pool an Grafikern und Musikern arbeiten. Gemeinsam haben wir eine Vision aufgebaut, wie C64-Spiele im 21. Jahrhundert aussehen sollen.

Maßgeblich dafür verantwortlich ist ja auch die 16kB Cartridge Game Development Competition. Aus den Ergebnissen rekrutiert ihr ja den Großteil der zukünftigen Erscheinungen. Wie bist du – warst es überhaupt du? – auf diese Idee gekommen?

Die Idee dahinter dem Wettbewerb war nie, Spiele für eine potenzielle Veröffentlichung zu bekommen, sondern eher, der Entwicklerszene einen Push zu geben. Vor einigen Jahren sah das nämlich so aus: vieles wurde begonnen. Es waren ja noch genug Leute unterwegs, aber vieles war auch überambitioniert oder schlichtweg zu viel für Einzelpersonen – man denke nur an Newcomer, Enforcer 2 oder Pushover. Und vieles blieb einfach unfertig liegen.

Jason Kelk von Cosine hatte ursprünglich die Idee für eine 16KkB-Competition. Der Grund für die Begrenzung war ein ganz pragmatischer und sollte einfach sicherstellen, dass die

Projekte vom Umfang her realistisch bleiben. Die geringe Größe zwingt die Programmierer dazu, sehr effizient zu arbeiten und Probleme immer wieder neu zu denken. 16kB ist ja im Grunde nichts. Aber eben doch genug.

Die Competition ist mittlerweile relativ teuer geworden. RGCD wird hauptsächlich über den Verkauf von Modulen finanziert. Und es ist natürlich schön, wenn man den Teilnehmern auch etwas in Form von Preisen zurückgeben kann. Und da gibt es tolle Unterstützung! Ich muss besonders Gideon Zweijtzer danken, der uns zwei U1541-II-Module zum halben Preis verkauft hat. Wer auch immer die gewinnt, wird viel Freude damit haben.

Und worüber freust du dich?

Für mich ist das Schöne an der Competition, dass sie neue und alte Entwickler in der Szene zusammenbringt. Die Ergebnisse sind teilweise brillant und würden ohne den Wettbewerb in dieser Form nicht existieren.

Ja, der fast schon dogmatische Ansatz, den Speicherplatz zu reduzieren, funktioniert toll. Meine eigenen Programmierkenntnisse sind ziemlich eingeschränkt bis kaum (mehr) vorhanden. Irgendwie ist es unbegreiflich, wie etwa Fairy Well oder Wonderland mit so wenig Platz funktionieren können. Habt ihr da einen eigenen technischen Zugang, dem alle Entwicklungen folgen?

In den meisten Fällen ist dein bester Freund der Exomizer (ein Packer, Anm.d.R.). Aber sogar mit einer sehr guten Kompression bleibt das Grundproblem, wie man ein ganzes Spiel in 16kB quetschen soll. Und hier greifen dann prozedurales Leveldesign bzw. die Generierung von Levels – entweder zufällig oder auf fixen Parametern basierend. Und natürlich effizientes Programmieren und der richtige Umgang mit Grafiken.

Helfen sich die Teilnehmer der Competition da untereinander?

Abgesehen von einigen grundlegenden Hinweisen, wie das Kompilieren für das Modul-ROM funktioniert, eher nicht. Die Teilnehmer lassen sich ungern in die Karten schauen. Immerhin handelt es sich ja um einen Wettbewerb!

Wie weit dürfen wir dir in die Karten schauen? Kannst du uns verraten, wie oft sich ein RGCD-Modul verkauft?

Von den meisten Modulen verkaufen sich die ersten 50 Stück sehr schnell. Dann flacht die Kurve etwas ab. Aber natürlich gibt es da auch Ausnahmen.

Und zwar?

C64anabalt hat sich über 200 Mal verkauft und nach wie vor gehen jeden Monat einige

Exemplare raus. Soulless liegt derzeit bei 150. Wie oft sich ein Spiel verkauft, hängt von vielen verschiedenen, schwer zu greifenden Faktoren ab. Und nicht zwingenderweise handelt es sich dabei um die „Qualität“ des Spiels, sondern eher um Dinge wie: Gibt es das Spiel schon auf einer anderen Plattform? Ist es ein neues Spiel oder gab es das schon als Disk-Version? Ist es eine Limited Edition? Ist der Crack zeitgleich veröffentlicht worden?



Hyperion, Super Bread Box, Darkness

Es verkaufen sich also nicht zwingend immer die Spiele gut, von denen ich es erwartet hätte. Assembloids, Fairy Well, Sub Hunter, Get 'Em DX wurden von Spielen überholt, mit denen ich nicht gerechnet hätte. Enthusi und ich versuchen, diesen Kaufparametern etwas auf die Schliche zu kommen... aber es geht bei RGCD nicht primär um Verkaufszahlen. Das Spiel muss zuallererst ins Portfolio passen.

Ich hätte vermutet, dass die Verkaufszahlen höher sind. Wobei ich zugeben muss, dass viele meiner Freunde, die noch einen C64 zuhause stehen haben, RGCD lange nicht kannten. Nach einer 4-Stunden-C64anabalt-Partie war dann aber klar, dass zuhause abgestaubt und angeschlossen werden muss. Retro ist ja schick. Warum also sind die Zahlen so niedrig?

Naja, im Grunde ist es schon unsere eigene Schuld. Wir bieten die Spiele ja auch – ob

beabsichtigt oder unbeabsichtigt – gratis an. Und damit dämpfen wir natürlich den Sammeltrieb. Der Großteil der Spieler ist sehr loyal und viele Spiele werden auch nur gekauft, um zukünftige Entwicklungen zu unterstützen. Der momentane Trend, alles nur digital als Download zu bekommen, ist also problematisch, spielt uns aber den Ball dann doch wieder zu. Ein greifbares Modul ist schon cool und was ganz anderes. Das ist auch der Grund, warum ich selbst seltene Funk- und Hip-Hop-Platten sammle. Meistens hab ich die digitale Kopie schon, aber...

... es macht eben doch einen Unterschied. Mein Liebling aus dem RGCD-Angebot ist ja Fairy Well. So eine großartige Mischung aus dem alten Atari-Adventure und Metroidvania-Elementen. Was ist dein persönlicher Liebling?

Eindeutig Get 'Em DX in Zweispieler-Modus. Ich werde einfach nicht müde, dieses Spiel zu spielen. Es ist zwar bisweilen extrem schwer, aber die zufällig generierten Levels sind eine tolle Sache – vor allem, wenn du mit einem annähernd gleich guten Spieler spielst. Es ist wirklich so, als würdest du einen klassischen Spielhallentitel aus den 80ern vor dir haben.

Und was kommt danach?

Vielleicht demnächst Super Bread Box. Paul Kollers 64kB-Version von Super Crate Box ist jetzt fertig und schaut mit den freischaltbaren Levels, 16 spielbaren Charakteren nach einem der besten Arcade-Spiele am C64 aus. Sprite Multiplexing, Screen-Shaking, die Action am Bildschirm und die Geschwindigkeit sind irre! In eine ähnliche Kerbe schlägt Samars Bomberland, das auch schon fertig ist. Ich sag nur: 5-Spieler-Deathmatch!

Ein neues Bomberman ist immer willkommen! Die 4-Spieler-Bomb-Mania-Matches bei uns sind legendär! Wie funktioniert der 5-Spieler-Modus technisch?

Mittels ganz normalen Protovision-4-Spieler-Adapter und Tastatur für den fünften Spieler.

James, danke dir für das Gespräch! Obligatorisch, aber ernst gemeint: Willst du den Lotek64-Lesern noch was sagen?

Ja. Selbst wenn ihr die RGCD-Spiele nicht kaufen wollt oder könnt... wenn ihr die neuen Spiele gut findet, bitte nehmt euch die Zeit, um den Programmierern/Grafikern/Musikern zu schreiben. Ein kleines Dankeschön oder ein Lob sind eine ganz großartige Sache! Nicht nur, weil es anspricht weiter zu entwickeln, sondern weil es einfach gut tut! ■

Webseite

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

Die Lange Nacht der Computerspiele

Jedes Jahr im Mai lädt die HTWK Leipzig in Zusammenarbeit mit dem „Haus der Computerspiele“ – unter diesem Namen firmiert ein Zusammenschluss von Sammlern wie etwa der Guinness-Rekordhalter und Spielejournalist René Meyer – zur traditionellen Nacht der Computerspiele. Am 4. Mai war es wieder soweit und im folgenden Artikel lest ihr nicht nur über meine Eindrücke zu dieser Veranstaltung – sondern auch aus meinem Interview mit René Meyer.

Von Axel Meßinger

Als ich im März das erste Mal von der Veranstaltung erfuhr, war ich durchaus überrascht, dass es in unseren sächsischen Breiten grad solch eine Veranstaltung gab. Also dachte ich mir, dass ich mich einmal mehr auf den Weg nach Leipzig mache, um ein eigenes Bild zu bekommen. Vorneweg sei erwähnt, dass die Lange Nacht nicht als reine Retro-Veranstaltung konzipiert ist; vielmehr stellt sie einen breit angelegten Querschnitt der Computer- und Videospiegelgeschichte dar. René Meyer, einer der beiden Hauptorganisatoren der langen Nacht, hat im Interview, welches ich im Rahmen der Berichterstattung mit ihm führte, sehr schön erklärt, warum: *„Neben der langjährigen Kooperation mit anderen privaten Sammlern und Vereinen sind uns zwei Punkte wichtig: wir gestalten keine Events speziell für Retro-Liebhaber, sondern für jeden. Und das schließt ein, sich nicht auf Retro zu beschränken. Wir haben keine Scheu, neben einem NES eine Wii U aufzubauen. Ich finde gerade die Kombination aus Alt und Neu reizvoll – neue Spiele für alte Systeme, alte Spiele für neue Systeme. Dazu gehören auch Remixe von 8-Bit-Musiken und die Demoszene. Das führte auch dazu, dass wir weniger auf intimen Szenetreffs zu finden sind und mehr auf öffentlichen Messen und Festivals.“*



Schon auf dem Weg in die HTWK (Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig), die größte Fachhochschule Sachsens, begegnete ich den ersten Videospiefreaks in der Tram. Was für mich durchaus sehr cool war, konnte man doch gleich ins Gespräch kommen. Kurz nach 18 Uhr traf ich schon ein und war überrascht, wie viele Menschen vor Ort waren – insgesamt kamen über 1.500 Besucher. Die Veranstaltung fand auf zwei Etagen der HTWK statt, was eine beeindruckende Fläche von 1.500 qm ausmachte. In den Fluren und Zimmern waren viele unterschiedliche Computer und Konsolen aufgebaut, an dem jeder alleine oder mit anderen gemeinsam spielen konnte. Dies sorgte schon bald für ein gewisses Gemeinschaftsgefühl. Und die ausgestellten Systeme waren wirklich sehr vielfältig: die Exponate reichten von aktuellen System wie die Wii U oder der Xbox 360 über Klassiker wie Dreamcast oder Super Nintendo bis hin zu den Anfangstagen der Heimcomputer. Dies vermittelte einen sehr schönen Überblick über die letzten 30, 35 Jahre Videospiekkultur. Zudem gab es auch einen Rennspiel-Simulator und den Bartop von Arcadeforge. Dies ist ein kleiner Automat für den heimischen Tisch, mit dem man alte Spielhallenklassiker bequem zuhause spielen kann, auch wenn man nicht viel Platz hat. Aber nicht nur digitale Spiele fanden an diesem Tag ihren Platz in dem altherwürdigen Unigebäude, sondern auch klassische Gesellschaftsspiele. So konnten die Besucher das durch Crowdfunding finanzierte Brettspiel Whacky Wit spielen. Ähnlich wie im Klassiker Pacman steuert ein Spieler eine gelbe Figur, die Punkte auf den Bahnen aufsammeln muss, während der andere Spieler die Kontrolle über die vier Geister übernimmt. Durch ausgefuchste Magnettechnik wird das Flair des Spieleklassikers sehr beeindruckend als Brett-



Lotek64: Seit wann sammelst du Videospiel-systeme und Spiele?

René Meyer: Der Schritt vom Spieler zum Sammler ist ja nicht leicht zu definieren. Ich würde sagen: seit der politischen Wende in Deutschland. In der DDR hatte kaum ein Haushalt einen Computer. So war ich beinahe täglich in den Kabinetten unserer Hochschulen, um zu spielen, und vor allem, um zu programmieren.



Nach dem Zusammenbruch der DDR wollte keiner mehr die DDR-Rechner haben. Gleichzeitig war nun Rechen-technik aus dem Westen erreichbar. Mein erster Kauf war dennoch im Frühjahr 1990 der letzte Heimcomputer aus der DDR, der CPC-kompatible KC compact, für 250 Ostmark. Das war sicher keine vernünftige Anschaffung. Aber heute ist er ein begehrtes Sammlerstück. Anfang der 90er Jahre begann ich als Journalist zu arbeiten. Die Hardware und

Spiele, die ich für Berichte erhielt, bewahrte ich instinktiv auf. Der Archimedes 3010, der vor zwanzig Jahren als Testgerät eintraf, ist Teil der Sammlung, genau wie eine Reihe von Lern- und Schachcomputern. Gleichzeitig war ich auf die Klassiker wie C64, Amiga und Super Nintendo aufmerksam geworden. Und ich kaufte mir nach und nach weitere DDR-Computer, mehr als Erinnerung.

Leider gibt es in Ostdeutschland keine Flohmärkte oder gar Börsen mit einem vernünftigen Angebot an Konsolen, Heimcomputern und Spielen vor 1990. Erst durch Ebay wurde der Kauftrieb richtig geweckt. Und alle paar Jahre kann ich eine ganze Sammlung übernehmen. Der überraschende Erfolg der ersten großen Ausstellung auf der Games Convention 2007 beflügelte das Anhäufen – und gab ihm einen Sinn. Bisher diente die Sammlung ja nur als privates Archiv eines Journalisten.

Wie groß ist die Sammlung mittlerweile?

Sie umfasst bald 20.000 Exponate. Herzstücke sind 1.000 Spielsysteme, also Heimcomputer, Konsolen, LCD-Spiele, Miniaturn-Automaten und „Exoten“ wie Schachcomputer. Dazu kommen viele tausend Spiele, 5.000 Zeitschriften und 1.500 Bücher. Alles nebeneinander gestellt, ergibt das eine Strecke von ungefähr 300 Metern. Da oft lauffähige Geräte auf Veranstaltungen aufgebaut werden, gehören mittlerweile 40 Röhrenfernseher und Monitore dazu.

Was genau ist das „Haus der Computerspiele“?

Meine ersten Ausstellungen trugen Namen wie „Telespiele 1972-2007“ oder „Bit Mags“. Bald wurde deutlich, dass die Sammlung selbst einen Namen brauchte, damit es nicht immer „Retrosammlung von René Meyer“ hieß. Das hatte keinen Pfiff und war mir unangenehm. Weil es meinen Namen in den Vordergrund schob und nicht die Exponate. Aber noch mehr, weil mittlerweile jede Ausstellung ein Gemeinschaftswerk mehrerer Sammler ist. Torsten Othmer etwa geht mit mir durch dick und dünn. Einerseits ergänzen wir uns in unseren Sammelgebieten und im Fachwissen; andererseits haben wir die gleiche Vorstellung, was wir Besuchern zeigen. Auch Thomas Köhne präsentiert immer öfter seine exquisite Spiele-Sammlung. Ursprünglich stand der Name „Haus der Computerspiele“ nur für die Vision eines Gebäudes, das sich ganzheitlich Spielen widmet. Freilich mit einem Museum, aber auch mit einem Saal für Vorträge und Kon-

spiel umgesetzt. Mir hat Whacky Wit beim Spielen jedenfalls viel Laune bereitet und es ist ein Beweis dafür, wie man kreativ ein altes Computerspielkonzept als Brettspiel umsetzen kann. Wer mehr wissen möchte, schaut in Ausgabe 43 der Lotek vom Dezember letzten Jahres. Nicht nur Whacky Wit konnte gespielt werden, sondern der Spielraum LE e.V. richtete gleich einen ganzen Raum für Pen&Paper-Rollenspiele ein. Zudem wurde das Kartenspiel von World of Warcraft vorgestellt.

Ein weiterer Kernpunkt der langen Nacht waren sicherlich auch die zahlreichen Vorträge: Spieleentwickler und Vereine stellten ihre Projekte vor, Stefan Höltgen vom RETRO-Magazin sprach über Listings in alten Computermagazinen, René Meyer stellte seine Vision eines Computerspielmuseums vor usw. Ein Highlight war ebenso das einstündige Podiumsgespräch mit Rainer Flohr. Dieser war Geschäftsführer des Ladens „Zur 48“, der zeitweise der größte Laden für Computer und Spiele in Leipzig war und Konkurrenten wie Media Markt durch eine sehr faire Preispolitik ausstach. Auch für mich als Nicht-Leipziger, der Rainer Flohr nicht kannte, war das Gespräch sehr interessant. Es ging nicht nur um den Laden selbst, sondern auch um seine Erfahrungen mit den Vertriebsfirmen der Videospielebranche, die Ende der 90er immer energischer auftrat. So berichtete er beispielsweise über Drohungen gegen ihn, Spiele nicht mehr zu geliefert zu bekommen, wenn er sich nicht an die Preisempfehlungen halten würde und ähnliches.

Probleme des Archivierens

Es lässt sich konstatieren, dass so viel geboten wurde, dass man alles gar nicht richtig „abarbeiten“ konnte, so ging es mir zumindest. Ich habe ein Problem damit, zu viele Eindrücke auf einmal verarbeiten zu können. Und genau



dies führt bei mir zur Erschöpfung. Gut, dass es eine sehr günstige Kantine mit belegten Brötchen, Wurst, Schnitzel und Getränken gab. Hier hätte ich mir aber doch noch ein paar Alternativen für Vegetarier gewünscht – diese Kritik sei mir an dieser Stelle erlaubt. Ansonsten ließ ich mich nicht stressen an dem Abend. Es war mir nicht wichtig alles mitzunehmen, sondern ich ließ mich einfach treiben. Hier ein Schmutz für die Dreamcast gespielt, dort ein wenig den Pandora-Handheld ausprobiert (und festgestellt, dass das Ding viel zu überteuert ist – Open Source hin oder her), zwischendurch einen Vortrag angehört und mich mit Menschen unterhalten. Was ich sehr schön fand, war die sehr offene Struktur des Ganzen. Die Bereiche wurden nicht thematisch getrennt, sondern vermischt. Retrokonsolen standen neben aktuellen Konsolen, Vitrinen zeigten ganz besondere Schmuckstücke und allgemein war alles schön durchmischt. Dies weckte die Neugier auf aktuellere Geräte und sicherlich auch umgekehrt. Insgesamt fand ich den Abend sehr unterhaltsam, aber auch informativ und ich kann jedem empfehlen, nächstes Jahr zur nächsten langen Nacht nach Leipzig zu kommen.





Die Lange Nacht hat zudem aufgezeigt, wie wichtig es ist, dass Spielsysteme und die dazugehörigen Spiele archiviert werden. Könnte so eine Veranstaltung etwa in 30 Jahren funktionieren, da heute alles an irgendwelche Accounts und Clouds gebunden ist, die es dann sicher nicht mehr gibt? Wer stellt sicher, dass wir in vielen Jahren noch solch eine tolle Veranstaltung auf die Beine stellen können? Auch René Meyer macht sich über das Thema „Archivierung“ seine berechtigten Gedanken: „80% aller Stummfilme sollen vernichtet sein. Da sieht es bei Spielen besser aus. Sie lassen sich immer wieder verlustfrei kopieren. Das gesamte Erbe eines alten Systems passt auf eine CD. Freilich – die meisten Studios aus den achtziger und neunziger Jahren existieren nicht mehr. Die Spiele sind zwar verblieben, aber Verträge, Schriftgut und Entwürfe sind verloren. Und neben dem Bitstrom gehört die originale Hardware dazu, um das Spielgefühl authentisch wiederzugeben. Das ist bereits heute nicht immer einfach. Wie wird das in fünfzig Jahren ausschauen? Und wie soll man Onlinespiele archivieren, die einen aktiven Server benötigen? Grundlage dafür, dass späteren Generationen das Medium vollumfänglich zur Verfügung steht, wäre, dass jedes erschienene Spiel mit Packung und Anleitung gesichert wird. Ähnlich wie es die Deutsche Nationalbibliothek mit deutschsprachigen Büchern tut. Das ist eine kaum lösbare Aufgabe. Viele Spiele wurden nur in einzelnen Ländern veröffentlicht. Asien ist von den Nationalitäten und Sprachen genauso zersplittert wie Europa; und nur ein winziger Teil der Spiele gelangt in den Westen. Selbst auf den deutschen Markt bezogen, ist das eine Sisyphos-Arbeit. Bereits heute geraten Spiele in Vergessenheit, die nur zehn, fünfzehn Jahre alt sind. Und was ist mit Smartphones? Allein für das iPhone soll es 150.000 Spiele geben. 150.000! Das ist möglicherweise mehr als alle Spiele zusammen,

die in vierzig Jahren auf Datenträgern erschienen sind. Wie dem auch sei, ich halte es für wichtig, von Spielen so viel wie möglich zu archivieren. Die Packung, die Anleitung, den Datenträger, das System, auf dem es läuft, die Bits. Das Internet ist dabei immens hilfreich, kann aber das „physische“ Archiv nicht ersetzen. Beides obliegt derzeit eher privatem Engagement. Doch das muss nicht schlecht sein.“ ■



Weitere Infos
<http://www.schreibfabrik.de>

zerte, mit Ausstellungen digitaler Kunst, einem Café, Arbeitsräumen und vielleicht Büros für junge Entwicklerteams. Nun steht er nicht mehr nur auf dem Papier, sondern lebt durch unsere Wanderausstellungen.

Welche Exponate liegen dir am meisten am Herzen?

Das Sammelgebiet ist eher breit als tief; alles ist ein „gültiges“ Exponat, was einen Bildschirm hat oder sich mit elektronischen Spielen beschäftigt. Eine besondere Schwäche habe ich für Table Tops, die Miniatur-Automaten. Stolz bin ich aber auch auf die Büchersammlung. Lieblinge unter den Konsolen sind das Super Nintendo und das Vectrex. Die teuersten Stücke sind sicher die Apple Lisa und ein IMSAI 8080. Respekt habe ich vor Programmierern, die noch heute Spiele für alte Systeme entwickeln und das im Idealfall in kleiner Auflage liebevoll in Packungen stecken. „Space Lords“ und „The Lost Caves“ für den C64, die VCS-Spiele von Simon Quernhorst oder „Sturmwind“ für den Dreamcast. Solchen Projekten versuche ich, ein Podium zu geben – wobei die Sehnsucht mitschwingt, selbst mal wieder ein Spiel zu programmieren.

Was denkst du über den Ruf, den Videospiele mittlerweile in der Gesellschaft haben?

In Teilen der Gesellschaft gibt es immer noch Vorbehalte. Spielen wird nicht als seriöses Hobby gebilligt, geschweige denn als Beruf. Das ändert sich nur langsam. Die gleichen Gewaltdiskussionen, die wir heute haben, die gab es bereits vor zehn, zwanzig und dreißig Jahren. Auch heute erlebe ich Vorbehalte gegen Spiele, wenn ich etwa Partner für Ausstellungen gewinnen will oder mit anderen Eltern spreche. Freilich sollte man den Nutzen von Spielen nicht überbewerten. Es ist in erster Linie einfach Unterhaltung – wie das Fernsehen oder das Musikhören.



Katakis (C64)

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

von Simon Quernhorst

Nach seiner Arbeit an Grafik und Level-Design von „The Great Giana Sisters“ (1987) veröffentlichte das Düsseldorfer Softwarehaus Rainbow Arts mit Katakis 1988 das erste eigenständige Spielprojekt von Manfred Trenz. Während Giana Sisters bekanntermaßen ein äußerst dreister Super-Mario-Klon war und der Verkauf binnen weniger Wochen durch Nintendo untersagt wurde, war Katakis eindeutig von R-Type und anderen Horizontalshootern inspiriert.

Die C64-Version von Katakis wurde von Manfred Trenz programmiert, die Grafik stammt von Andreas Escher und die Musik von Chris Hülsbeck. Während der Entwicklung der C64-Version wuchs gerade die Popularität des Amigas und die damaligen Hobbyentwickler der Gruppe „Factor 5“ präsentierten bei Rainbow Arts die Vorabversion ihres Amiga-Spiels Neutralizer. Diese Spielentwicklung war ihrerseits von den Spielen Gradus und Salamander inspiriert und unterschied sich somit von R-Type. Rainbow Arts reagierte schnell und ließ Factor 5 ihr Spiel Neutralizer zur Amiga-Version von Katakis umbauen. Aus diesen Grund sind sich die

C64- und Amiga-Versionen nicht besonders ähnlich, so bietet z.B. nur die C64-Version den kooperativen Zwei-Spieler-Modus, die Extras und Level sind verschieden, die Kollisionsabfrage ist auf dem Amiga spielerfreundlicher. Das beiliegende deutsch- und englischsprachige Anleitsheft beschreibt beide Versionen. Während die meisten Spieler wohl die C64-Version für besser halten, präferierte die damalige Presse meist die Amiga-Version. Das C64-Spiel erhielt in PowerPlay 6/1988 7,5 von 10 Punkten, in ASM 9/1988 9 von 12 Punkten und in 64'er 5/1989 14 von 15 Punkten. Die Amiga-Version wurde in PowerPlay 11/1988 mit 85% bewertet und in ASM 11/1988 wurde die Amiga-Konvertierung mit „+2“ gegenüber der C64-Version bewertet. Der Verkaufspreis lag zwischen 39 DM (C64 Kassette) und 69 DM (Amiga Diskette).

Quellen der Inspiration

Im Spiel bezeichnet Katakis den zu befreienden Planeten. Zur Namensfindung äußerte sich Manfred Trenz in einem Interview mit der Zeitschrift Amiga Joker Ausgabe 7/1990 folgendermaßen:



Wer findet die versteckten Unterschiede in diesen Titelbildern?



Amiga Joker: „Wie kommst Du eigentlich auf die Fantasienamen für Deine Games?“
Manfred Trenz: „Lach' nicht – aus dem Telefonbuch!“

Amiga Joker: „Ehrlich???“

Manfred Trenz: „Klar, ‚Katakis‘ ist ein griechischer Nachname aus Gütersloh und ‚Turrican‘ stammt von einem Italiener namens Turricano, der in Düsseldorf lebt.“

[Anmerkung: mit „Italiener“ ist hier kein italienisches Restaurant gemeint, sondern eine Person.]

Wie schon bei Giana Sisters gab es rechtliche Probleme – denn Electric Dreams Software und Activision hatten von IREM die Rechte für Homecomputer-Umsetzungen des Automatenhits R-Type erworben und fanden, dass Katakis diesem Spiel viel zu ähnlich war. Aufgrund der Risiken und Kosten eines Gerichtsverfahrens einigten sich die Firmen darauf, dass Rainbow Arts binnen weniger Wochen die offizielle Umsetzung von R-Type für den C64 durch Manfred Trenz und für den Amiga durch Factor 5 erstellt und Electric Dreams im Gegenzug eine gerichtliche Klage unterlässt. Dies ist besonders interessant, weil Electric Dreams bereits mit der Entwicklung einer eigenen C64-Version begonnen und diese sogar als Demo-Version an das britische Magazin „C+VG“ herausgegeben hatte. Von dieser Version wurde dann Mark Jones' Titelbild in das endgültige Spiel übernommen, während die anderen Grafiken wiederum von Andreas Escher stammten.

Namensverwirrungen

Diese beiden Umsetzungen von R-Type erschienen 1988 und erhielten sehr gute Bewertungen, so z.B. die C64-Version in PowerPlay



Katakis – der alte Grieche

2/1989 82% und in ASM 12/1988 10 von 12 Punkten und die Amiga-Version in PowerPlay 4/1989 sogar 89% mit Auszeichnung „Besonders empfehlenswert“. Die britische Presse sah dies etwas anders und so bewertete Zzap!64 Ausgabe 47 die C64-Version mit nur 72 %.

Trotz dieser Probleme und des inzwischen erschienenen R-Type wurde Katakis jedoch im Jahr 1989 nach Austausch weniger Grafiken unter dem Namen „Denaris“ sowohl für C64 als auch Amiga in anderen Ländern veröffentlicht – Verpackung und Anleitung umfassen die Sprachen Englisch, Französisch und Italienisch. Das britische Magazin Zzap!64 war begeistert und vergab in Ausgabe 42 eine Wertung von 93% sowie die Auszeichnung „SIZZLER“.

Während das Raumschiff in der Anleitung von Katakis übrigens DS-H75 heißt, wurde es in Denaris zu D5-H75 – vermutlich war diese erste „5“ nur eine Verwechslung während des Abtippens und Übersetzen der Katakis-Anleitung.

Nachfolger

Ebenfalls im Jahr 1989 erschien Katakis unter seinem ursprünglichen Namen auf der Spielesammlung „Highlights“ von Rainbow Arts/Softgold. Als inoffizieller Nachfolger zu Katakis erschien 1992 „Enforcer: Fullmetal Megablaster“ auf dem Diskettenmagazin „Golden Disk 64“ des CP Verlags. Bereits seit 2011 wird auf der Website <http://www.katakis2.de> von Trenz' Firma „Denaris Entertainment Software“ ein offizieller Nachfolger angekündigt. Gemäß des veröffentlichten

Denaris – immerhin wurde die Verpackungsgrafik an der Y-Achse gespiegelt.



Die Disk-Compilation „Highlights“ sowie die C64-Box zu R-Type

Trailers arbeitet neben Manfred Trenz auch Andre Bürger an diesem Sequel. Letzterer hatte unter seinem Pseudonym AEG/Smash Designs bereits im Jahr 1999 den Katakis-Klon „Crush“ für C64 programmiert.

Außerdem gab es folgende Erwähnungen in anderen Spielen: So handelt es sich bei dem zu rettenden Planeten in „Super Turrigan“ (1993, SNES, Entwickler: Factor 5) ebenfalls um Katakis und „Turrigan II“ ist kein reines Jump'n'Shoot-Spiel wie sein Vorgänger, sondern enthält auch Level à la Katakis – nach Einsammeln eines Fragezeichenblocks er-

scheint hier sogar der Schriftzug „Katakis lives!“. Auch Trenz' japanisches Super-Famicom-Spiel „R2: Rendering Ranger“ (1995, Virgin – siehe Lotek64 #23) bietet diese Mischung aus Turrigan- und Katakis-Etappen. ■



Screenshot des eingestampften R-Type von Electric Dreams



Titelbild von Trenz' Katakis-Nachfolger „Enforcer“



Der Autor



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

Commodore Meeting 2013

Das alljährliche Commodore-Meeting in Wien in der „Wiener Freiheit“, wo übrigens noch immer C64 zur Buchhaltung verwendet werden, fand dieses Jahr am 28.4.2013 statt. Es ist das vermutlich bekannteste und größte Commodore-Treffen in Österreich und fand zum insgesamt zwölften Mal statt. Wie immer trugen die Fans ihre Geräte in den Keller des Lokals. Dabei steuerten Sammlerstücke wie SX64, Monitor 1701 und die klassische 1541 einiges zum Gesamtgewicht der Veranstaltung bei.

von Christian Dombacher, Ergänzungen und Fotos: Stefan Egger, weitere Fotos: Reinhold Schertler

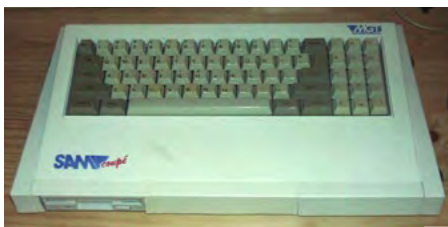
Als das Treffen zum Aufbau der Rechner pünktlich um 15:30 Uhr startete, waren, anders als gewohnt, kaum Leute vor Ort. Doch obwohl dieses Jahr ein großer Anteil der gewohnten Gäste nicht kommen konnte, wurde der Raum im Laufe der Zeit immer voller. Das lag erfreulicherweise auch an den vielen neuen Gesichtern, die neue Ideen und Hardware mitbrachten.

Unter ihnen war auch „Ossi“, der seinen SX64 mittels Comet64 über einen Apple Laptop und ein iPhone an das Internet koppeln wollte. Auch unsere Freunde aus Oregon, USA, standen bereit. Ziel der Aktion war, einen internationalen Chat über den C64 ins Leben zu rufen. Trotz vielfacher Versuche gelang es letztlich nicht, eine Verbindung herzustellen, was teils an den schlechten Empfangsbedingungen im Keller und teils an Apples neuem „Moving Hotspot Feature“ lag. Schade, aber nichtsdestotrotz spannend.

Amiga-Präsenz

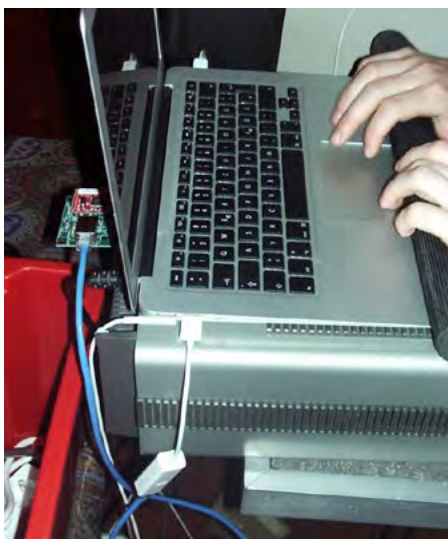
Für Videobegeisterte gab es diesmal etwas Besonderes zu bewundern: Reinhold Schertler, der schon in Lotek #41 (Juni 2012) davon berichtete, brachte seinen Amiga 500 samt externer Festplatte „AlfaPower“ mit, um damit Filme wie Avatar, Indiana Jones oder Star Wars vorzuführen. Bildqualität und Framerate waren überraschend gut – die kleine Freundin brachte es immerhin auf 10fps (Einzelbilder pro Sekunde). Dabei sei erwähnt, dass es sich um einen Standard-Amiga 500 mit 68000 CPU handelte und nur der Speicher um 8 MB RAM erweitert war, wengleich nur 1,5 MB RAM dafür auch ausreichen sollten. (Ab Seite 6 in diesem Heft wird übrigens erklärt, wie das gemacht wird.)

Gleich nebenan glänzte der Amiga 1200 (mit PowerPC Unterstützung) von „AMike“, der Demos präsentierte. Er war zwar einer der ersten vor Ort, musste die Veranstaltung aber



Das seltene SAM Coupé 512

auch früher wieder verlassen, sodass Amiga-Computer im Gegensatz zu vergangenen Jahren diesmal weniger vertreten waren. Ohne Hardware, aber dafür mit viel Software ausgestattet, stellte Shahzad Sahaib einige Originaldisketten des neuen Amigaspiele „Sqrzx 2“ zur freien Entnahme bereit, an dessen Entwicklung er selbst u.a. beim Level-Design mitgeholfen hatte. Das Spiel mit dem schwer auszusprechenden Namen wurde erst im Dezember auf der Wiener Retro-Börse veröffentlicht. Es ist gratis zum Download erhältlich



Comet64 in Aktion

und funktioniert auch auf einem Standard-A500. Download: <http://www.sqrzx.de/sqrzx2-about/sqrzx2-download/>

„Overdoc“ hatte diesmal ein CD32 mit SX32-Erweiterung dabei. Das SX32 gibt dem CD32 die Möglichkeit, Amiga-Peripherie zu verwenden. Es unterstützt den Anschluss eines Diskettenlaufwerks sowie einer Festplatte. Er plant demnächst, eine Compact-Flash-Karte anstatt der Festplatte zu verwenden. Gezeigt wurden einige Klassiker, darunter auch Lotus II Turbo Challenge.

Gastauftritt der Spectrum-Rechner

Eine kleine Besonderheit am Commodore Treffen waren die beiden Vertreter aus der Spectrum-Ecke. „LCD“ brachte einerseits einen gemoddeten Spectrum 128+ sowie einen aufgerüsteten ZX-Spectrum-Clone namens SAM Coupé 512 mit. Letzterer besitzt eine Speichererweiterung von 512K sowie ein Diskettenlaufwerk. Auch bietet das Gerät eine größere Farbauswahl, welche in Form von Paletten zur Verfügung gestellt werden. „LCD“ hat einen Bildkonverter plus Interlace-Bildbetrachter entwickelt, mit dem man Bilder vom PC auf dem Gerät darstellen kann. Die Qualität war sehr gut und erinnerte ein wenig an den Amiga.

Den Weg in die Vergangenheit beschritt Stefan Egger, der drei Produkte aus einer Zeit vorstellte, bevor Commodore mit dem PET2001 in das Computergeschäft einstieg. Das älteste war eine mechanische Commodore-Schreibmaschine aus den 1960er Jahren. Begleitet wurde das edle Teil von einer Commodore-Uhr „CBM TIME“ mit LCD-Display sowie einem Taschenrechner des Typs 798D der „Green Line“-Serie. Dieser Name stammt vom verwendeten Display mit grüner Fluoreszenzanzeige. Richtig modern hingegen mutete der beige gestellte C64G mit 1541U und 4-Spieler-Adapter samt Joysticks an. Nachdem einige Demos gezeigt wurden, gab es Wettbewerbe in Bomb Mania und Decathlon.

Altes und Neues

Thomas Dorn, ehemaliger Mitarbeiter von Commodore Österreich, brachte einen weiteren SX64 sowie das Chameleon-Modul samt Docking-Station mit. Wie man vermuten konnte, entwickelt sich das Modul mehr und mehr zu einem Computer für die Hosentasche. Nur bedingt brauchbar als C64-Cartridge, hat man eher einen lauffähigen C64 oder Amiga im Kleinformat in Händen.

Außerdem zu sehen war ein C128D-CR (Metallversion), an dem versucht wurde, eine Demo zu programmieren, sowie ein C64c mit 1541-II. Der Exot war dieses Jahr eine japa-

nische Version des C64. Leider funktionierte er nicht und konnte vor Ort nicht repariert werden, sodass er nicht in Aktion zu erleben war. Das Gerät besitzt eine Tastatur mit japanischen Zeichen (statt den standardmäßigen Symbolen) sowie einer „C= LOCK“- statt „CAPS LOCK“-Taste. Im Inneren entsprechend modifiziert gegenüber einem normalen C64 wurden Kernal- und Char-Rom, um die fernöstlichen Zeichen darstellen zu können.

Und so kann man auch dieses Jahr von einem sehr gelungenen Treffen sprechen. Die ausgewogene Mischung an Hardware brachte eine Vielseitigkeit hervor, die wir bis dato nur selten zu Gesicht bekamen.



CD32 mit SX32-Erweiterung



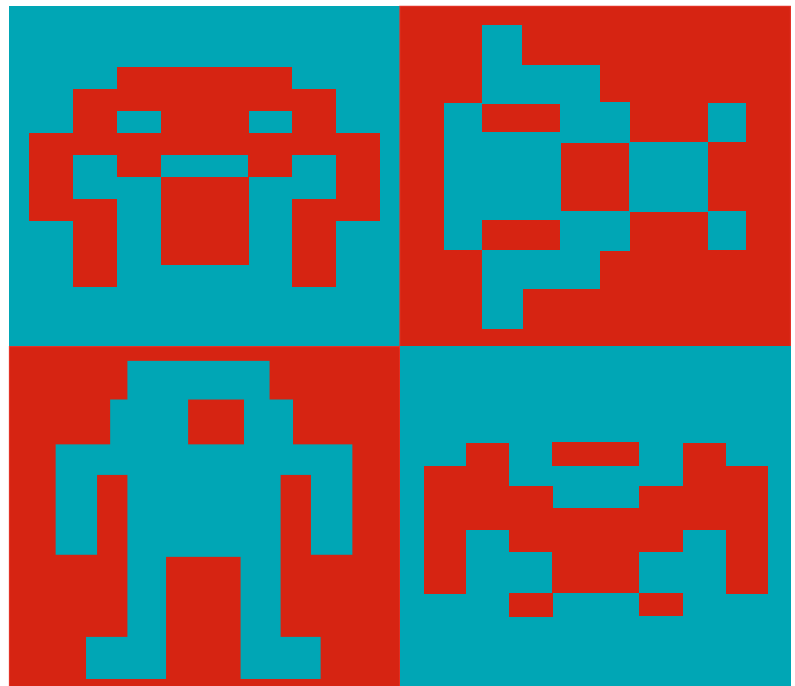
Chameleon Stand-Alone

Schreibmaschine von Commodore



1. RETRO-BÖRSE

für klassische Videospiele in LINZ



Samstag 14.09.2013

10:00–16:00 – Eintritt: 3 Euro

Tabakfabrik, 4020 Linz

Peter-Behrens-Platz 11/Ludlg. 19

www.Retroboerse.at

TABAKFABRIK
LINZ

Bildschirm
Sprünge

GAMESTAGE

ATARI - COMMODORE - VECTREX - COLECOVISION - SEGA - NINTENDO - PLAYSTATION - NEO GEO - PCE

PAC MAN - SPACE INVADERS - Q*BERT - BERZERK - PITFALL - SUPER MARIO - ASTEROIDS - SONIC

Cataegis Demo 1.1 (PC)

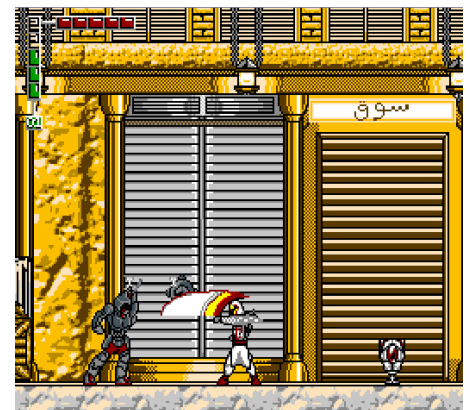
Immer wieder bin ich erstaunt, was für tolle Spiele jeden Tag im Internet veröffentlicht werden. Cataegis ist ein solches. Nach einem großen Angriff auf einen ganzen Kontinent greift die Gottheit Ishtar ein und es gibt keine Toten. Ishtar spielt sich selbst zum Beherrscher der Welt auf und es bricht ein Krieg zwischen ihren unsterblichen Kriegerern auf der einen Seite und den neuentwickelten Cyborgs auf der anderen Seite aus. Der Cyber-Krieger Cataegis wird ausgesandt, um die Existenz der „Göttin“ zu beenden.

von Steffen Große Coosmann

Als Schwertkämpfer Cataegis schnetzelt man sich nun durch Level, die mich auf den ersten Blick stark an das erste Ninja-Turtles-Spiel auf dem Gameboy erinnert haben. Auch das Gameplay ist ähnlich. Man hüpfert über Kisten, zerstört gegnerische „Ninjas“ und Roboter. Zwischendurch kann man – ähnlich wie in einem Vertikal-Shooter wie Gradius – Upgrades für die eigenen Waffen einsammeln und sein Schwert damit aufbessern. Wie in solchen Spielen bekommt man dann zusätzliche Projektile oder Laserstrahlen, die aus der Klinge kommen. In regelmäßigen Abständen trifft man auf Zwischenbosse. Das heißt, wenn man überhaupt so weit kommt, denn das Spiel ist wie die guten alten 8-Bit-Games knackig schwer. Ohne perfektes Timing kommt man kaum bis zu diesem ersten Boss oder hat dort nur noch wenig Lebensenergie übrig.

Nicht nur das Gameplay, sondern auch der ganze Look ist im Stil alter SEGA-Games gehalten. Das trifft auch auf die tolle Musik zu, die komplett im FM-Sound erklingt. Bis zum Redaktionsschluss war außer der Demo noch nichts über das finale Spiel bekannt. Die Demo wirkt allerdings komplett fertig. Bis auf ein einziges Mal hatte ich es auch nicht mit Bugs oder Programmierfehlern zu tun. Allenfalls kann man anführen, dass es recht schwer ist, mit einem doppelten Drücken der Pfeiltasten zu rennen, da das Spiel oft nicht gut reagiert.

Auf das fertige Spiel können sich Fans alter Action-Games jedenfalls riesig freuen. ■



Infos und Download

<http://www.indiedb.com/games/cataegis-the-white-wind>

Bestellkarte für internetferne Kommunikation

Lotek64

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

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

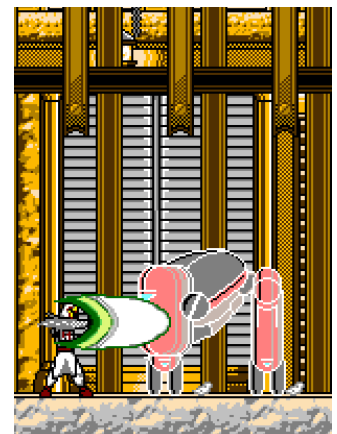
E-Mail: _____

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An

Lotek64

Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz
Österreich



Elektronikmuseum in Wien

Das Elektronikmuseum der HTL Donaustadt öffnet erstmals seine Pforten für die Öffentlichkeit. Wurde die Geschichte der Elektronik bisher nur Schülern im Zuge des Unterrichts nahegebracht, so hat nun auch die Öffentlichkeit in der „Langen Nacht der Museen“ die Möglichkeit, ins vorangegangene Millennium einzutauchen.

von Christian Dombacher

Die „Lange Nacht der Museen“ ist eine Veranstaltung des ORF, bei der Besucher mit nur einer Karte bis zu 500 verschiedene Museen im Raum Wien besuchen können. Sie findet am Samstag, dem 5. Oktober 2013 statt. Um eine bessere Erreichbarkeit zu gewährleisten, werden Shuttlebusse von den U-Bahnen eingerichtet. Das Elektronikmuseum der HTL Donaustadt ist dieses Jahr erstmals dabei und lockt mit Exponaten aus den Bereichen

- ✳ Röhrentechnik (insbesondere Radio und Fernsehen),
- ✳ Messtechnik und Industrieelektronik,
- ✳ Telefonie und
- ✳ Computertechnik.

Die meisten Exponate sind betriebsfähig und können teilweise auch von den Besuchern bedient bzw. benutzt werden. Zeigen Sie Ihren Kindern Großmutter's Radio, versuchen Sie sich an einem Computerspiel, lernen Sie mehr über die Datenspeicherung auf Kassette, blicken Sie hinter die Kulissen der analogen Telefonie und lassen Sie sich Begriffe wie Registerverzoener oder Hebdrehwähler näher bringen. All das und noch vieles mehr ist möglich!

Auch stehen zu den einzelnen Themen Spezialisten zur Verfügung, die auch mal ans Eingemachte gehen und auf schwierigere Fragen Antwort geben können. Zusätzlich setzt das Elektronikmuseum dieses Jahr folgende Schwerpunkte:

- ✳ Mobile Robotics (Vorführungen unserer Staats- und Europameister 2013),
- ✳ AIRBUS A320 Flugsimulator (Das Highlight unserer Avionik-Ausbildung),
- ✳ Diplomarbeiten 2012/13 (Vorführungen und Informationen).

Für das leibliche Wohl sorgt ein Bufett, Kinder von 3 bis 99 Jahre können sich an den Technikbaukästen der Firma LEGO versuchen. Auch heißt das Elektronikmuseum Besucher mit Gehbehinderung herzlich willkommen. Geeignete Sanitäreinrichtungen sowie ein Aufzug stehen zur Verfügung, ein barrierefreier Zugang ist möglich.

Falls Sie das Elektronikmuseum der HTL Donaustadt unterstützen möchten, können Sie das auf mannigfaltige Weise tun. Kaufen Sie die Karte (auch im Vorverkauf) an der Schule (Donaustadtstraße 45, 1220 Wien). Auch sind Geld- und Sachspenden herzlich willkommen. Kontakt: Christian Dombacher (doba@htl-donaustadt.at).



Museumsgründer G. Maurer unter Spannung



Physik mal anders

64 Gründe, mich einzuschalten



In finsternen Verliesen...

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

Ausgabe	Preis
#44	1 Euro
#43	1 Euro
#42	1 Euro
#41	0,5 Euro
#40	2 Euro
#38	2 Euro
#37	2 Euro
#34/35	1 Euro
#29	1 Euro
#28	2 Euro
#27	1 Euro
#26	1 Euro
#25	2 Euro
#23	3 Euro
#17	2 Euro (Farbumschlag)
#17	0,50 Euro (SW-Umschlag)
#15	3 Euro
#14	0,50 Euro
#12	3 Euro
#11	1 Euro
#10	3 Euro
#07	2 Euro
#Extended (PSP)	1 Euro

Nicht mehr verfügbar sind die Hefte:
01-06, 08, 09, 13, 16, 18–22, 24, 30–33, 36, 39





Hier spielt die Chipmusik

von Steffen Große Coosmann

OCRemix – Milky Way Wishes: A Kirby Super Star Tribute



(VGM) Wann immer die Remix-Community ein neues Projekt in Angriff nimmt, ist bereits vorher klar, dass das Ergebnis bislang bekannte Grenzen einreißen und aus den Spiel-Musiken etwas völlig Neues machen wird. Das ist bei diesem Remix-Album zu „Kirby Super Star“ nicht anders. Die aus den zahlreichen Kirby-Spielen entnommenen Tunes werden teils komplett auseinander genommen, in neuen Musikstilen neu zusammengesetzt und wild miteinander gemischt.

Neben meinen OCRemix-Lieblingen Mazedude, halc und Protodome liefert vor allem die Nerdcore-Truppe PrototypeRaptor einen großartigen Track ab, in dem sie King Dedede's Theme mit einem Anti-Rassismus-Text berappen. Und der Schlusstrack der OverClocked Plaid Muffins knallt dann in vollem Ska-Sound mit Gitarren und Trompeten so richtig rein und rät Kirby, doch mal eher auf seine Gesundheit zu achten und sich nicht immer mit so viel Zeug vollzustopfen. Wie bereits bei früheren Remix-Alben gibt es auch diesmal tolle Artworks, die das SNES-Spiel noch einmal ganz anders interpretieren.

Download: milkyway.ocremix.org
Preis: kostenlos

The Grammar Club Bioavailable



(Nerdcore) Nerdcore widmet sich ja immer Themen wie Videospiele, Comics oder Popkultur. Hier werden diese Themen in Party-Songs, aber auch in ruhigere Stücke, verpackt. Der Sänger hat eine etwas dünne, hohe Kopfstimme, trifft aber zumindest alle seine Töne. Der Wechsel zwischen Rap und Gesang ist hier immer etwas, auf das man sich freuen kann, da die Gruppe einen tollen Mix aus Hip Hop und Elektro-Pop liefert. Und wenn dann in „Four Fine Walls“ über Comics gerappt wird, freut sich mein Nerd-Herz!

Download: thegrammarclub.bandcamp.com
Preis: beliebig

Diad dto.



(Chip/VGM) Unter den zahlreichen Plattformen, auf denen Chipmusik produziert wird, ist das NES eines meiner Lieblinge. Diad erzeugt mit ihm Songs, die zwar entfernt an Videospiele-Musik erinnern, aber dennoch allesamt Originalmaterial sind. Andere Künstler hätten alleine aus den Motiven des ersten Songs ein ganzes Album produziert. Hier werden Song-Ideen wild in drei Minuten gesungen, ohne inkonsistent zu wirken. Und ständig wartet man darauf, dass in der nächsten Sekunde Mega Man um die Ecke hüpf!

Download: www.upiktune.com
Preis: kostenlos

Jaelyn Niseros Ahoge Chanbara OST



(VGM/Elektro) Ich weiß gar nicht, ob man ein Spiel gespielt haben muss, um dessen Soundtrack mögen zu dürfen. Von diesem Spiel habe ich zumindest weder etwas gesehen noch gehört. Der Soundtrack tauchte urplötzlich in meiner Facebook-Timeline auf und ich habe mich bereits beim ersten Hören direkt in ihn verliebt. Stilistisch wiederholt sich der Sound zwar gerade bei den rhythmischen Elementen recht oft. Als japanophiler Videospiler wird man sich aber trotzdem pudelwohl fühlen.

Download: m2sound.bandcamp.com
Preis: beliebig

Monomer Trials EP



(Chip) Oft klingt reine Chipmusik ja steril und unaufregend. Zwar hat man es immer mit den Sounds zu tun, die der Soundchip der jeweiligen Videospiele-Konsole erzeugen kann. Um anhörbare Chipmusik zu produzieren, bedarf es aber mehr als eines Gameboys und einer Soundkarte. Monomers Werk bietet stimmungsvolle Tracks im NES-Sound mit zackigen Rhythmen und großartigen, oft unerwarteten Strukturwechseln. Einzig etwas Hall ist hinzugefügt worden, was vor allem den träumerischen Melodien gut tut.

Download: monomer.bandcamp.com
Preis: beliebig

Ralp
Petaxer

(Chip/Glitch) Musik muss manchmal auch anstrengend sein, um bei der Hörerschaft anzukommen. Dieses Album ist klanglich wirklich nicht leicht verdaulich, dafür ist das Konzept umso genialer. Die 24 Songs laufen in einem Rutsch durch und sind allesamt miteinander verbunden. Einzelne Abschnitte des ca. 30minütigen Albums dauern manchmal nur wenige Sekunden, oft höchstens etwas mehr als eine Minute. Nach dem noch recht aggressiven ersten Drittel wird es später etwas melodischer, aber nicht minder experimentell.

Download: www.lowtoy.com
Preis: kostenlos

V.A.
80's Cover Compilation

(Chip/Elektro) Nach den 1990ern ist nun also das vorhergehende Jahrzehnt an der Reihe. Auf intelligente Art und Weise werden diesmal die üblichen Verdächtigen verwurstet: Darunter New Order, Motörhead, Devo, A-Ha und Alphaville. Überrascht haben mich John Williams' „Imperial March“ aus Star Wars und die Titelmelodie aus Magnum, die ich arg deplatziert finde. Im Moment arbeitet man übrigens bereits am Nachfolger, der 70's Compilation. Wo ist eigentlich Captain Obvious, wenn man ihn mal braucht?

Download: www.coucounetlabel.com
Preis: kostenlos

Sim Gretina
AI

(Elektro/House/Chip) Man mag es nicht glauben, aber die Fan-Community um die Zeichentrickserie „My Little Pony“ ist hochkreativ und besteht nicht selten aus echten Könnern. Unter den zahllosen Musikern, die sich den Songs aus der Serie widmen und diese meist direkt nach der Premiere einer Folge sofort remixen, ist auch Sim Gretina, der mit „AI“ ausschließlich Original-Material ohne Pony-Bezug präsentiert. Der Sound bewegt sich von knarzigen Elektro-Tracks bis hin zum träumerischen „Plastic Beauty“.

Download: simgretina.bandcamp.com
Preis: beliebig

V.A.
Toy Company Playroom Vol. 2

(Chip/Elektro) Das Problem an Compilations sind oft die recht unterschiedlichen Stile der einzelnen Musiker. So wird man auch auf dieser Zusammenstellung mit Künstlern der verschiedensten elektronischen Genres konfrontiert, die mit Chipsound gemixt wurden. Dafür ist die Bandbreite an Plattformen recht groß. Neben reinen Gameboy-Tracks wird man auch dem Amiga-MOD-Sound und Musik von FM-Chips hören. Dazu gibt es eine schwurbelige 20minütige Live-Performance vom IDM-Künstler Aliceffect als Bonus!

Download: toycompany.bandcamp.com
Preis: beliebig

S I D O L O G I E

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

von Martinland

Warhawk

(1986), geschaffen von Rob Hubbard

Ein unglaublicher Gehörgangkriecher von über vier Minuten Länge mit zwei zu einem Hauptteil verschränkten und leicht abgewandelten Themen aus der von Hubbard gerne gehörten Quadrophonie-LP „Space Experience“ und seiner eigenen, weltraumartigen Durchführung samt Finale mit Theremin, Triangel und Trompeten! SID-Melodik pur vom Meister.

Link

<http://tinyurl.com/mngr5y2>
Originalaufnahme eines 6581R4 aus der SOASC

Burning Chips

(2012), geschaffen von Radiantx alias Martin Evald

Vor allem die ersten eineinhalb Minuten dieses Stückes sind ohrenöffnend: Zu einem kristallklaren Hi-Hat gesellt sich eine markante Kickdrum und lädt auf den elektronischen Tanzboden. Markiger Beat, der so exakt und modern wohl nur auf dem neuen SID entstehen und klingen kann. Höchst erstaunlich!

Info

<http://www.csdb.dk/sid/?id=46404>
CSDB-Seite, SID-Player erforderlich

Vorschau
auf Heft 46

ERROR: Diese Funktion ist nicht verfügbar. Blättern Sie auf Seite 1, um das Heft neu zu starten.
Lotek64 #46 erscheint im Oktober 2013.

Der Lotek64-Newsletter informiert in unregelmäßigen Abständen über neue Hefte und wichtige Lotek64-News. Anmeldung per E-Mail an info@lotek64.com, Betreff: „Newsletter“.



Dr. Henry Jones Junior

(alias „Indiana“ Jones)

Ende der Siebzigerjahre erdachten Steven Spielberg und Georg Lucas beim gemeinsamen Sandburgbauern auf Hawaii den unerschrockenen Archäologieprofessor und Freizeitglücksritter, der dann vom für diese Rolle geradezu geborenen Harrison Ford in Anlehnung an Humphrey Bogart und schwarz-weiße Abenteuersonnen vergangener Lichtspieltheatertage in nostalgischer Idealisierung verkörpert wurde. Was lag näher, als die Abenteuer von „Indy“ auf Ataris VCS, auf dem Commodore 64, diversen Heimcomputerkonsolen und in der Spielhalle sowie schließlich, über den Umweg von Lucasfilms Computerabteilung, aus der dann später Pixar, aber eben auch parallel Lucasfilm Games und in weiterer Folge LucasArts (R.I.P.) entstand, in vollster Blüte und dem Helden gebührend als Abenteuerspiel auf dem PC interaktiv zu erleben?



Erster Auftritt: Raiders of the Lost Ark (Atari VCS, 1982 – eine Pixeljagdkuriosität sondergleichen)
Erfinder: George Lucas (Figur), Hal Barwood (Fate of Atlantis – der inoffizielle vierte Film)
Entwickler: LucasArts, Atari (VCS & Spielhalle), Mindscape (C64), Angelsoft (Ancients), Factor 5 (SNES), Tiertex/Waterman Design (Sega), The Collective (Emperor's Tomb), Traveller's Tales/Feral Interactive (Lego), Artificial Mind and Movement/Amaze (Staff)
Publisher: LucasArts, Atari (VCS & Spielhalle), Mindscape (C64 & PC), U.S. Gold (Sega)
Genre: Abenteuerspiel / Action / Jump and Run
Vertreten auf: VCS, C64, Spielautomat, Amiga, Atari ST, Mac, PC, Sega, (S)NES, Gameboy, Nintendo 64, PlayStation 2, Nintendo DS, PlayStation Portable, Xbox, Wii
Titel: Raiders of the Lost Ark (1982), Indiana Jones and the Lost Kingdom (1984), Indiana Jones and the Temple of Doom (1985), Indiana Jones in Revenge of the Ancients (1987), Indiana Jones and the Last Crusade (1989), Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992, je ein Action- und Abenteuerspiel), Indiana Jones' Greatest Adventures (1994), Instruments of Chaos starring Young Indiana Jones (1994), Indiana Jones and his Desktop Adventures (1996), Indiana Jones and the Infernal Machine (1999), Indiana Jones and the Emperor's Tomb (2003), Indiana Jones and the ??? (2005-2009), Lego Indiana Jones: The Original Adventures (2008), Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues (2009), Indiana Jones and the Staff of Kings (2009)
Cameo-Auftritte: Lego Star Wars: The Complete Saga / The Quest for R2-D2, Star Wars: Yoda Stories
Empfehlung: Fate of Atlantis, Last Crusade, Emperor's Tomb, Greatest Adventures

Wie man rechts oben an der Auflistung unschwer erkennen kann, hat Indy ein fruchtbares Dasein auf den meisten Systemen erlebt. Einige Perlen abseits der untenstehenden Abenteuerspielkrönung(en) sind die „Greatest Adventures“ für das SNES, jedoch auch „Indiana Jones and the Emperor's Tomb“, mit dem Indy paradoxerweise endlich in zeitgemäßer Form zum eigenen geistigen Action-Kind Lara Croft aufrückte. Vergeblich warteten wir allerdings auf das 2005 erstmals angekündigte und voll Freude herbeigesehnte, neue interaktive Abenteuer in hochaktueller Technik, doch LucasArts machte dem, quasi in Todesvorahnung, ebenso wie auch einem neuen Abenteuer von Sam und Max (siehe Videogame Heroes #7 in Lorek64 #41) vorzeitig ein Ende.

Um die Abschiedsfeierlichkeiten rund um LucasArts abzurunden, möchte ich nun mit einem völlig subjektiven, wehmütigen und doch erfreuten Erfahrungsbericht zum persönlichen Erlebnis mit einem der meiner Meinung nach in allen Abteilungen gelungensten, stimmigsten und motivierendsten graphischen Abenteuerspiele, nämlich „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ schließen:

Durch die drei Filme und ein erstes, hervorragendes Abenteuerspiel zum „Letzten Kreuzzug“ beflügelt, hielt ich 1992 die fünf Originaldisketten zu „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ in Händen, in der Hoffnung, ein veritables Abenteuer mit Indy erleben zu

können. Diese wurde mehr als nur erfüllt: Nicht nur waren Handlung und Stimmung als direkte geistige Nachfolger der Kinofilme zu erleben, auch die gepixelten Animationen, die interaktive iMuse-Musik und die pointierten Dialoge konnten begeistern. Die Rätsel waren ausgeklügeltst, jedoch nie unfair und ohne Hilfe lösbar. Als besonderen Clou konnte ich das Abenteuer auf drei Arten erleben, was mich jedoch nicht davon abhielt, nach dem Erscheinen des CD-Silberlings mit der nachgereichten, wunderbaren Sprachausgabe diese drei Abenteuerpfade noch einmal durchzuspielen. Bemerkenswerte Wochen mit einem großformatigen, doch humorvollen Helden! ■

(Text: Martinland)

Videogame Heroes

Im Jahre 2013 blickt die Welt auf nunmehr 43 Jahre Videospiele zurück. Wir haben Münzen gesammelt, Pillen und Geister gefressen, unseren Konkurrenten die Rücklichter gezeigt, Prinzessinnen gerettet und einen Bossgegner nach dem anderen geplättet. Doch waren das wirklich wir? Oder waren es nicht vielmehr unsere Helden auf dem Bildschirm? Hier bei Lotek64 werden Charaktere vorgestellt, die maßgeblich die Entwicklung des Videospieles vorangetrieben haben und die zu Ikonen der virtuellen Welt wurden.