

THANK YOU FOR PLAYING

# Lotek64



#50 / NOVEMBER 2014

**I know that you  
were planning to  
disconnect me,  
and I'm afraid  
that's something  
I cannot allow to  
happen.**

---

 **Post.at**

Bar freigemacht/Postage paid  
8025 Graz  
Österreich/Austria

---



# DOC'S HARDWAREKISTE

*Hier findest du viele Kabel für Commodore, Amiga, Amstrad, Spectrum oder diverse Konsolen !*

*z.B.*

**Commodore C64**

*Parallelkabel für 1541/71, Monitorkabel, X1541 Kabel, Scartkabel, S-Videokabel, IDE Controller für Windows oder Linux, Druckerkabel, und, und und.*

*Auch für SX64, Amiga oder C128 kann ich Kabelverbindungen liefern, genau wie für Sega Mega Drive, Amstrad und einige mehr !*

*Auch für Konsolen liefere ich Kabel, mein Angebot ist recht groß.*

***Sonderwünsche ? Kein Problem !***



**Ein Besuch lohnt sich ! [www.DocsHardwarekiste.de](http://www.DocsHardwarekiste.de)**

**Stefan Schauf, Schötmarsche Straße 25, 32791 Lage/Lippe**



**LIEBE LOTEKS!**

Diese Ausgabe von Lotek64 ist die letzte, die in gedruckter Form erscheint. Nicht nur die Druck- und Portokosten steigen ständig, auch der Arbeitsaufwand war in letzter Zeit kaum noch zu bewältigen. Was für mich immer ein Hobbyprojekt sein sollte, ist zunehmend zur Belastung geworden – nicht das Erstellen der Hefte ist das Problem, sondern der organisatorische Aufwand, die Abos zu verwalten, den Druck zu organisieren, die Hefte zu versenden.

Ich hoffe, dass ihr Verständnis für diesen aus meiner Sicht unvermeidlichen Schritt habt und dass wir bald „Lotek neu“ präsentieren können. Danke für die letzten zwölf Jahre, es war eine schöne Zeit mit euch!

Alle Abonnentinnen und Abonnenten haben zusammen mit diesem Heft einen Brief erhalten, in dem ich auf die Hintergründe dieser Entscheidung genauer eingehe. Ich bitte alle, die vorausbezahlte Abos haben, die im Brief angegebenen Schritte zu unternehmen, damit ich offene Beträge zurückerstatte kann.

*Georg Fuchs*



**ARNDT**   **STEFFEN**   **GEORG**  
 adettke@   steffen@   redaktion@  
 lotek64.com   lotek64.com   lotek64.com



**MARLEEN**   **AXEL**   **KLEMENS**   **SABINE**   **RAINER**   **MARTIN**   **JENS**   **LARS**  
 marleen@   axel@   sabine@   rainer@   martinland@   jens@   lars@  
 lotek64.com   lotek64.com   lotek64.com   lotek64.com   lotek64.com   lotek64.com   lotek64.com

**INHALT**

Lo\*bert (Martinland) .....02

Editorial, Impressum .....03

Newsticker / Versionscheck (Tim Schürmann).....04

Kurzmeldungen .....07

Die Lotek64-Story: 50 Hefte 2002-2014 (Georg Fuchs) .....08

    Teil 1: Die Steinzeit.....08

    Teil 2: Die Bronzezeit ..... 12

    Teil 3: Die Eisenzeit..... 15

Die sehr persönlichen Top-5-Lotek64-Momente (Klemens Franz) ..... 19

Vom Abenteuer, einem Microcontroller das Programm zu entreißen (Rainer Buchty) .....20

Debatte: Ist der Retrobegriff noch notwendig? (Axel Meßinger) .....22

Jill of the Jungle: Die ultimative Prüfung (Steffen Große Coosmann).....24

The Music of Commodore 64: SID-Sounds auf Vinyl (Simon Quernhorst).....25

Die Geschichte vom goldenen C64 .....26

Rezension: Petro Tyschtschenkos Erinnerungen (Georg Fuchs, Stefan Egger) .....27

Kuriose Hardware: Amiga DeskTop Video Master / Commodore 4064 (Stefan Egger) .....29

Film: Die Gstettensaga – The Rise of Echselfriedl (Georg Fuchs).....30

Leisure Suit Leo II Deluxe Edition: Wenn Teenager träumen (Georg Fuchs) .....32

Retro Treasures: Barcode Battler (Simon Quernhorst) .....34

Games that weren't: I Can Remember (Simon Quernhorst) .....35

Street Fighter: Assassin's Fist – Das Ende einer Odyssee (Axel Meßinger).....36

ECCC 2014, Chicago (Nico).....38

Game City 2014, Wien (Stefan Egger) .....39

Musik: Letzte Worte und Lieblings-Spielesoundtracks der Lotek64-Redaktion .....40

Reviews: Hier spielt die Chipmusik (Steffen Große Coosmann) .....42

SIDologie (Martinland) .....43

Videogame Heroes #16: Tetromino „I“ (Marleen) .....44

**DIE REDAKTION**

**IMPRESSUM**

Herausgeber, Medieninhaber:  
 Georg Fuchs, Waltendorfer Haupt-  
 straße 98, A-8042 Graz, Österreich.

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



## Junii 2014

15.06.2014

Die angeblich **größte Videospielsammlung** der Welt wurde für 750.250 USD versteigert.  
[http://www.gamegavel.com/item.cgi?show\\_item=958029](http://www.gamegavel.com/item.cgi?show_item=958029)

17.06.2014

**MorphOS** auf G4-Macs:  
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Amiga-Feeling-MorphOS-auf-G4-Macs-2228717.html>

**KnightOS**, ein Open-Source-Betriebssystem für (Z80-)TI-Rechner:  
<http://www.knightos.org/>

22.06.2014

C64-Spiel **Xain'D Sleena** veröffentlicht:  
<http://csdb.dk/release/?id=131452>

**Snauts**, ein lettisches C64-Spiel:

<http://snauts.tumblr.com/post/78773335523/kur-pelite-tu-teceji>

29.06.2014

**High Voltage SID Collection V61**:  
<http://csdb.dk/release/?id=131620>

**Darkness**, ein neues C64-Spiel von Psytronik:  
[http://www.psytronik.net/main/index.php?option=com\\_content&view=article&id=113:darkness&catid=34:commodore-64&Itemid=57](http://www.psytronik.net/main/index.php?option=com_content&view=article&id=113:darkness&catid=34:commodore-64&Itemid=57)

## Juli 2014

06.07.2014

**C64 Forever 2014** erschienen:  
<http://www.c64forever.com/>

07.07.2014

Ein Video zeigt, wie Kinder heute auf einen **Game Boy** reagieren.  
<http://www.cnet.com/news/no-apps-see-kids-react-to-the-original-nintendo-game-boy/>

Computer-Maskottchen:

Kennen Sie noch ...?

<http://derstandard.at/2000002486937/>

Computer-Maskottchen-

Kennen-Sie-noch



„Tetris“ auf dem T-Shirt spielen:

<http://derstandard.at/2000002685058/>

Bastlerprojekt-Tetris-auf-dem-T-Shirt-spielen

09.07.2014

Mit 3D-Druck zum **Game Boy im Eigenbau**:  
<http://derstandard.at/2000002799802/>  
PiGRRL-Mit-3D-Druck-zum-Game-Boy-im-Eigenbau

**Arduino Due** wird zum C64-Emulator:

<http://www.heise.de/newsticker/>

[meldung/Arduino-Due-wird-zum-C64-Emulator-2251771.html?wt\\_mc=rss](meldung/Arduino-Due-wird-zum-C64-Emulator-2251771.html?wt_mc=rss).  
[ho.beitrag.atom](http://ho.beitrag.atom)

10.07.2014

Vor Comeback: Der **Microsoft Flight Simulator** damals und heute  
<http://derstandard.at/2000002915775/Vor-Comeback-Der-Microsoft-Flight-Simulator-damals-und-heute>

11.07.2014

**Superfrog HD** für Android:  
[http://android.mob.org/game/superfrog\\_hd.html](http://android.mob.org/game/superfrog_hd.html)

Der Geschichte aller „**Jurassic Park**“-Games in einem Video:

<http://derstandard.at/2000002968693/Der-Geschichte-aller-Jurassic-Park-Games-in-einem-Video>

13.07.2014

Neue Spiele für den C64: **Alter Ego** (eine Konvertierung des PC-Spiels, die nichts mit dem Psychologiespiel aus den 80ern zu tun hat):  
<http://csdb.dk/release/?id=131809>  
<http://csdb.dk/release/?id=131794>  
<http://www.c64endings.freeolamail.com/hackersoft/hackersoft.htm>

**ReAlienator**:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=50777>

**Cyncart**: die perfekte 8-Bit-Orgel aus Commodore 64 und NES:

[http://de.engadget.com/2014/07/13/cyncart-die-perfekte-8-bit-orgel-aus-commodore-64-und-nes/?ncid=rss\\_truncated](http://de.engadget.com/2014/07/13/cyncart-die-perfekte-8-bit-orgel-aus-commodore-64-und-nes/?ncid=rss_truncated)

14.07.2014

Wie gut kennen Sie die **Windows-Versionen**?  
<http://derstandard.at/2000002823035/Rueckblick-Wie-gut-kennen-Sie-die-Windows-Versionen>

15.07.2014

**Captain-Crunch-Hörspiel**:

<http://www.crackajack.de/2014/07/15/captain-crunch-hoerspiel/>

Das NES-Spiel **Super 3D Noah's Ark** wird immer noch weiterentwickelt. Mit der neuesten Version wird auch Linux unterstützt.

<http://wisdomtree.itch.io/s3dna>

17.07.2014

Der Computerpionier **Heinz Zemanek**, Erfinder des legendären Rechners „Mailüfterl“, ist



Wikipedia/Reinraum

im Alter von 94 Jahren in Wien verstorben.  
<http://science.orf.at/stories/1742588/>

Microsoft **Word für DOS 1.15** konnte mit Touchscreens umgehen?  
<http://toastytech.com/guis/word1152.html>

Davon machen wir dann mal eben schnell einen **Screenshot**:  
<https://twitter.com/HistoryInPics/status/489370867827474432>

20.07.2014

Was macht eigentlich... **Stefan Vilsmeier**?  
<http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/deutscher-mittelstand-was-macht-eigentlich-stefan-vilsmeier-1.2042090>

23.07.2014

Das Scene World Diskmag hat nun auch einen Podcast, mit **Lars Sobiraj**!  
<http://sceneworld.org/podcast/>  
<http://lars-sobiraj.de/zu-gast-bei-sceneworld/>

27.07.2014

**Ron Gilbert** durchforstet alte Design-Dokumente und findet einen frühen Entwurf von Maniac Mansion:  
[http://grumpygamer.com/maniac\\_mansion\\_design\\_doc](http://grumpygamer.com/maniac_mansion_design_doc)

DOOM auf einem **Geldautomaten**:

<http://hackaday.com/2014/07/26/playing-doom-on-an-atm/>

28.07.2014

Microsofts Bürosoftwarepaket **Office** wird 25.  
<http://derstandard.at/2000003625075/Microsof-Buerosoftware-Paket-Office-wird-25>



Die **Pet Shop Boys** verneigen sich musikalisch vor Alan Turing:

<http://derstandard.at/2000003494685/Umjubelt-Pet-Shop-Boys-verneigen-sich-musikalisch-vor-Alan-Turing>

**Flappy Bird** jetzt als „Flapple“ auch auf dem Apple II spielbar:

<http://derstandard.at/2000003167019/Flappy-Bird-jetzt-auch-auf-dem-Apple-II-spielbar>

31.07.2014

30 Jahre deutsche **E-Mail**:

<http://www.linux-magazin.de/NEWS/30-Jahre-deutsche-E-Mail>

Mobile Geräte von gestern:

<http://www.zdnet.com/six-clicks-gadgets-of-yesteryear-that-defined-mobile-7000032162/>

August 2014

03.08.2014

GOS, ein Hybrid aus OS und BASIC-Erweiterung für den Commodore 64, 19 Jahre nach Ende der Entwicklung wiederentdeckt: <https://groups.google.com/forum/?fromgroups&hl=de#!topic/comp.sys.cbm/28-maMTts0c>

Commodore 64 mit 1 MB RAM mit **16 virtuellen C64**:

<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board4-hardware/57679-16-in-1/>

06.08.2014

EA verschenkt Weltraum-Oldie **Wing Commander 3**. <http://derstandard.at/2000004055451/EA-verschenkt-Weltraum-Oldie-Wing-Commander-3>

08.08.2014

The Matrix mit 8-Bit-Spielesounds: <http://sploid.gizmodo.com/hilarious-video-replaces-all-the-sounds-in-the-matrix-w-1617299379>

Sierra-Adventures offenbar vor Comeback:

<http://www.golem.de/news/teaser-sierra-adventures-offenbar-vor-comeback-1408-108440.html>

10.08.2014

Das **Return-Magazin** geht an den Kiosk: <http://www.forum64.de/wbb3/board106-szene/board309-szene/board31-disk-papermags/board338-return-magazin/57728-return-magazin-neuigkeiten-und-ver-nderungen/#post853705>

Großartiges **Scooby-Doo-Adventure** für den Commodore 64 aus dem Jahr 1989 aufgetaucht:



<http://www.gamethatwerent.com/gtw64/scooby-doo/>

11.08.2014

So sah **Microsofts** erste Webseite aus: <http://derstandard.at/2000004172820/So-sah-Microsofts-erste-Webseite-aus>

12.08.2014

Vor 33 Jahren: Der **IBM-PC**: <http://www.zdnet.com/the-ibm-pc-was-it-really-only-33-years-ago-7000032542/>

14.08.2014

Der nach eigenen Angaben weltweit erste **Spielmusikverlag** wurde gegründet. <http://www.gulli.com/news/24412-weltweit-erster-spielmusikverlag-gegruendet-2014-08-14>

19.08.2014

So bootet ein PDP-11-Rechner aus dem Jahr 1970: <http://techcrunch.com/2014/08/18/booting-a-pdp-11/>

20.08.2014

Focus: C64 statt Playstation 4 – **Retro-Gaming** liegt im Trend. [http://www.focus.de/digital/games/technik-c64-statt-playstation-4-retro-gaming-liegt-im-trend\\_id\\_4072492.html](http://www.focus.de/digital/games/technik-c64-statt-playstation-4-retro-gaming-liegt-im-trend_id_4072492.html)

24.08.2014

Neues deutsches C64-Adventure „**Die Ringe von Coplar**“: <http://csdb.dk/release/?id=132374>



**Domination Magazine** gibt erste Ausgaben zum Download frei:

<http://www.atlantis-prophecy.org/domination/>

Bilder der Commodore-Fabrik in **Hong Kong**:

<http://dustlayer.com/blog/2014/8/16/lost-treasures-the-commodore-production-line-in-hong-kong>

**Zappy Bird +2**, ein Flappy-Bird-Remake für den Commodore 64:

<http://csdb.dk/release/?id=132262>

**C64SD V3 PRINCESS** ersetzt Diskettenlaufwerk und dank TAP-Support auch die Datensette am C64.



<http://www.manosoft.it/?lang=en>

26.08.2014

Wer erkennt alle 15 **Atari-2600-Klassiker**? <http://www.quizfreak.com/can-you-name-these-original-atari-2600-classic-games/index1.html>

30.08.2014

Die Entwicklung der Gamepads über die letzten drei Jahrzehnte:

<http://web.de/magazine/digitale-welt/bildergalerie/bilder/19187588-30-jahre-gaming-geschichte.html#/cid19187588/0>

31.08.2014

**D42 Adventure System** veröffentlicht [http://www.provision-online.de/shop/product\\_info.php?products\\_id=145](http://www.provision-online.de/shop/product_info.php?products_id=145)

Versionscheck (Stand: 25.11.2014)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	2.8.1	Amiga	<a href="http://www.winuae.net/">http://www.winuae.net/</a>
VICE	2.4	C64, VC 20, C128, Plus/4, PET, C64DTV, CBM-II	<a href="http://vice-emu.sourceforge.net/">http://vice-emu.sourceforge.net/</a>
CCS64	V3.9.1	C64	<a href="http://www.ccs64.com/">http://www.ccs64.com/</a>
Hoxs64	v1.0.8.7	C64	<a href="http://www.hoxs64.net/">http://www.hoxs64.net/</a>
Emu64	4.30	C64	<a href="http://www.emu64.de/">http://www.emu64.de/</a>
Frodo	4.1b	C64	<a href="http://frodo.cebix.net/">http://frodo.cebix.net/</a>
MESS	0.155b	Heimcomputer und Konsolen	<a href="http://www.mess.org/">http://www.mess.org/</a>
MAME	0.155b	Automaten	<a href="http://mamedev.org/">http://mamedev.org/</a>
Yape	1.0.6	Plus/4	<a href="http://yape.homeserver.hu/">http://yape.homeserver.hu/</a>
ScummVM	1.7.0	Div. Adventures	<a href="http://www.scummvm.org">http://www.scummvm.org</a>
DOSBox	0.74	MS-DOS	<a href="http://www.dosbox.com">http://www.dosbox.com</a>
Boxer	1.3.2	MS-DOS (unter Mac OS X)	<a href="http://boxerapp.com">http://boxerapp.com</a>

Im Versionscheck werden keine Projekte berücksichtigt, deren Entwicklung eingestellt wurde.

## September 2014

01.09.2014

Ein **Aston Martin** mit Z80-Prozessor:  
<http://jalopnik.com/can-we-emulate-an-aston-martin-lagondas-crt-dash-1627568648>

05.09.2014

Cinemaware arbeitet mit GOG.com zusammen:  
<http://www.cinemaware.com/cinemaware-announces-one-of-a-kind-amiga-pc-distribution-agreement-with-gog-com/>

09.09.2014

Teenager über Kult-Konsole NES: „Wie ein **Ziegelstein** aus 1920“:  
<http://derstandard.at/2000005338525/Teenager-ueber-Kult-Konsole-NES-Wie-ein-Ziegelstein-aus-1920>

Nach vier Jahren: neuer **Donkey-Kong-Weltrekord** aufgestellt:

<http://derstandard.at/2000005297639/Nach-vier-Jahren-Neuer-Donkey-Kong-Weltrekord-aufgestellt>

Vor 30 Jahren: Als **Bill Gates** zu Nokia kam.  
<http://derstandard.at/2000005258353/Vor-30-Jahren-Als-Bill-Gates-zu-Nokia-kam>

14.09.2014

RGCD-Spiel für den C64: **Powerglove**  
<http://www.rgcd.co.uk/2014/09/powerglove-available.html>

**Douglas E. Smith**, der Entwickler von Lode Runner, ist gestorben:  
<https://groups.google.com/forum/?fromgroups&hl=de#!topic/comp.sys.cbm/UhE5RtU5TMw>

16.09.2014

**Doom** auf dem Drucker:  
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Sicherheitsluecken-machens-moeglich-Doom-auf-dem-Drucker-2392014.html>

17.09.2014

Ein Humble Bundle bot gegen 65 USD ein Bonuspaket mit einem T-Shirt, einer 3,5"-Diskette und einer Gamemusic-Schallplatte auf Vinyl. Erklärung: „Yes, there is a vinyl record and 3.5" floppy disk in this package. For real, not a joke. If you don't know what either of those things are then go ask your parents or the Google.“



28.09.2014

**Datassette** with VU-meter:  
<http://blog.worldofjani.com/?p=1127>

Der Sammelband **SHIFT – RESTORE – ESCAPE** ist jetzt erhältlich.

<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board38-literatur/58260-sammelband-shift-restore-escape-jetzt-erh-ltlich/>

C64-Musiker **Matt Gray** ist zurück und hat sein „Central Park Loader Theme 2014 from The Last Ninja 2“ auf Bandcamp (kostenpflichtig) veröffentlicht. Matt Gray plant zudem eine Kickstarter-Kampagne für eine CD mit Remixes seiner besten (C64-)Stücke.  
<https://mattgray1.bandcamp.com/track/central-park-loader-theme-2014-from-the-last-ninja-2>

29.09.2014

Die Amiga-Version von **The Great Giana Sisters** ist auf Ebay für knapp 800 Euro versteigert worden.  
<http://www.ebay.de/itm/271606845677>

## Oktober 2014

02.10.2014

Nach 40 Jahren: Einblick in den Source Code von **CP/M**:  
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Nach-40-Jahren-Einblick-in-den-Source-Code-von-CP-M-2410584.html>

IBM stellt Support für **Lotus 123**, **Lotus SmartSuite** und **Lotus Organizer** ein.  
<http://www.zdnet.de/88207229/ibm-stellt-support-fuer-lotus-123-lotus-smartsuite-und-lotus-organizer-ein/>

**Tetris** wird verfilmt.

<http://www.gulli.com/news/24776-tetris-wird-verfilmt-2014-10-02>

„DOOM CPU Indicator“ für **Ubuntu**-Nutzer:  
<https://github.com/ebruck/indicator-doom-cpu>

03.10.2014

Artikel über den Ur-Schleppptop **Osborne 1**:  
<http://www.zdnet.com/the-osborne-1-a-pioneer-in-more-ways-than-one-7000033309/>

05.10.2014

Doom-Port auf C64 mit **SuperCPU**:  
<http://scpu.amidog.se/doku.php?id=scpu:doom>  
<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board315-software/board8-spiele/58396-c64-doom/#post869359>  
GTW64 stellt zwei wiederentdeckte C64-Spiele vor: **Fireburner** und **Crystal Chamber**.  
<http://www.gamesthatwerent.com/2014/09/>

two-new-releases-and-more-on-gtw64/

IComp verkauft **CDTV-Fernbedienungen**:  
<https://icomp.de/shop-icomp/de/product-details/product/cdtv-remote-control.html>

06.10.2014

Windows 95 auf der **Smartwatch**:  
<http://derstandard.at/2000006454329/Retro-Hack-Windows-95-auf-der-Smartwatch>

07.10.2014

TV-Serie zum Kultspiel **Myst** in Arbeit:  
<http://www.gulli.com/news/24800-tv-serie-zum-kultspiel-myst-in-arbeit-2014-10-07>

08.10.2014

„King of click“, die Geschichte einer großartigen **Tastatur**:  
<http://www.theverge.com/2014/10/7/6882427/king-of-keys>

14.10.2014

20 Jahre **Netscape Navigator**:  
<http://derstandard.at/2000006813892/20-Jahre-Netscape-Navigator-Eine-Legende-feiert-Geburtstag>

15.10.2014

Remake von **Gabriel Knight** erhältlich:  
<http://store.postudios.com/products/gabriel-knight-sins-of-the-fathers-20th-anniversary-edition>

18.10.2014

**Rob-Hubbard**-Remix-CD der German Remix Group veröffentlicht:  
<http://www.germanremixgroup.de/content/2014/10/out-now-a-tribute-to-rob-hubbard-2/>

**Anarchy Underground**, ein C64-BBS, verzeichnete seit seinem Start am 28. November 2009 bereits 10.000 Anrufe und 6.200 Textnachrichten. Als Software kommt C-Base 3.0 Tao/Triad zum Einsatz, das System läuft auf einem C128 mit Festplatte und CMD Swift-Link, angeschlossen an einen PC.



23.10.2014

Rekordpreis für **Apple I**: Ein US-Museum ersteinerte einen der ersten Apple-Computer für umgerechnet 716.000 Euro.  
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Rekordpreis-fuer-Apple-1-2430645.html>

Veranstaltungs-Update

# Elektronikmuseum HTL Donaustadt

Im Vergleich zum Vorjahr gab es mehr Computersysteme in Betrieb (Apple II, Apple PowerMac) und einen verbesserten A320-Flugsimulator, der nun eine gebogene Videoleinwand mit zwei Projektoren sowie ein paar Reihen Originalbestuhlung der Economy-Class-Sitzplätze aufweist. Trotz eines Besucherrückganges kam es zu einem Wiedersehen mit Stammgästen, die schon letztes Jahr dabei waren.

## Commodore Stammtisch (18.10.)

Neben dem klassischen Bomb-Mania-Duell mit 4-Spieler-Adapter wurde diesmal auch viel an Hardware gebastelt: Ein Monitor erhielt einen neuen Zeilentrafo und ein C64 (der bei Druck auf die Taste N ein PRESS PLAY ON TAPE ausgab) eine neue CIA. Die erste C64-Platine (verbaut in einem Gehäuse mit Seriennummer 1031) wurde auch reaktiviert: Das Character-ROM war verkehrt rum im Sockel – es erschienen nur ausgefüllte Kästchen statt Zeichen. Das erstaunliche: Der Chip war nicht defekt geworden. Eine Kernal-Umschaltplatine wurde entfernt – dabei wurde entdeckt, dass ein Pin am Kernal-ROM ebenfalls fehlte. Ein weiteres Problem war die Farbdarstellung, die mehr an einen Grünmonitor erinnerte. Nach Justierung der zuständigen Potis lieferte einer der ersten C64 wieder das gewohnte Einschaltbild.

Außerdem zu sehen war ein von Christoph Egretzberger selbst gelayoutetes C64-Prozessorboard für eine WDC 65816, eine 16-Bit-Weiterentwicklung des legendären MOS 6502. Das Layout, das auf einem Schaltplan einer CT-Ausgabe basierte, konnte leider noch nicht zum Laufen gebracht werden. Die intern im C64 untergebrachte Platine wäre jedoch trotz Funktion leider (noch?) nicht kompatibel zur beliebten SuperCPU von CMD.

Weiters zu sehen: Ein Vectrex, die Arcade-Hardware Neo Geo und ein A1200 mit Turbo-karte und Sega bzw. Mac-Emulatoren sowie

einen Doom-Port. Mit mehr Power, Speicher und Jahrzehnte zu spät für Commodore konnte der PC-Hit auch am Amiga genossen werden.

### Stammtisch-Video

<http://youtu.be/nS7hQFT-Khs>

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

## Amiga: Convert2CDXL in Version 1.1 veröffentlicht



Die CD<sup>32</sup>-Allianz veröffentlichte nach rund sechs Jahren eine neue Version (1.1) ihres Videokonverters „Convert2CDXL“.

Durch die Einbindung des Programms ffmpeg ist es möglich, nahezu jedes Video in das von Commodore zur Einführung des CDTV entwickelten CDXL-Formate zu bringen.

Weitere Programme, die Convert2CDXL miteinander verbindet, sorgen dafür, dass am Ende des vollautomatischen Prozesses ein fertiger CDXL-Film erstellt wird. Die neue Version richtet sich insbesondere an CDTV-Besitzer.

Link

<http://www.cd32-allianz.de>  
(Menü: CDXL -> Convert2CDXL)

### 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. Brennpfiles 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](http://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) + wöchl. 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](http://WWW.ELEKTRONIK-TECHNIK.BIZ) unsere aktuellen Angebote

# Die Lotek64-Story

*Die erste Ausgabe von Lotek64 erschien nach kurzer Vorlaufzeit im Juni 2002. Nach mehr als zwölf Jahren und 50 Ausgaben wird die Papier-Ausgabe eingestellt. Zeit für einen Rückblick!*

von Georg Fuchs

## I. Ein folgenreicher Alleingang – die Steinzeit

Lotek64 wurde in den ersten Wochen des Jahres 2002 geboren. Damals arbeitete ich halbtags in einer Druckerei, studierte nebenbei ohne allzu große Leidenschaft und beschäftigte mich seit zwei Jahren wieder mit einem Hobby, das mich seit meinem 13. Lebensjahr begleitet hatte: den wunderbaren Computern der Firma Commodore. Aufgewachsen bin ich mit einem C16, der 1985 einem C64 und, nachdem dieser defekt war, einem C128 weichen musste, dann folgte ein Amiga 500. Ende 1994 hatte ich aber genug davon, endlose La-zezeiten in Kauf zu nehmen, und kaufte mir einen zeitgemäßen PC, für den ich entsprechend lange gespart hatte. Dieser Rechner, ein 486er mit 350-MB-Festplatte, war zunächst als reines Arbeitsgerät gedacht, zum Spielen behielt ich noch eine Weile meinen A500, um hin und wieder eine Runde Superfrog, Kick Off II und Another World spielen zu können. Aber bald kam Doom und damit hatte in meinen Augen der PC auch als Spielecomputer den Amiga abgelöst. Meinen Amiga spendete ich einem Verein, der mit Kindern arbeitete.

Danach durchlief ich computertechnisch das eine oder andere Gerät, erfreute mich der 3D-Revolution mit meiner Voodoo-2-Karte und ärgerte mich fast täglich über diverse Windows-Versionen, bei denen einfach nichts so funktionierte, wie ich es gerne gehabt hätte. Aber außer den teuren Macs gab es um die Jahrtausendwende keine Alternative, wenn man auf bestimmte Softwarestandards nicht verzichten wollte.

Irgendwann im Jahr 2000 bekam ich dann einen überraschenden Besuch: ein Freund aus dem oben erwähnten Verein schaute bei mir in der Arbeit vorbei und übergab mir meinen alten Amiga 500 mit der noch immer klappri- gen Diskettenbox, in der nichts fehlte. Auch mein geliebter Arcade-Pro-Joystick, für mich weit besser als der vielgerühmte Competition Pro, 1985 gekauft und bis heute im Einsatz, war dabei. Er wollte das Gerät nicht wegwerfen und fragte deshalb, ob ich es zurückhaben wolle. Ich wollte, schon aus Neugier. Als



Das Jahr 2000: Mein Neffe am Amiga 500. 50 Ausgaben von Lotek64 später ist er erwachsen.

Extra war noch ein zweiter Rechner dabei, ein Amiga 1200 mit Festplatte. Damit konnte ich zunächst nichts anfangen, weil ich nie einen besessen hatte und in der AGA-Ära auch kein Interesse mehr an diesen Geräten hatte. Mein 1988 erworbener Philips-RGB-Monitor war noch zuhause, er diente jahrelang als Fernseher – und läuft auch im Jahr 2014 noch, trotz astronomischer Betriebsstunden.

Die Wiederentdeckung der gar nicht steinzeitlichen Amiga-Computer löste eine Retro-Euphorie aus, die Initialzündung für Lotek64.



Der einzige Superheld, den ich respektiere.

Aus Gewohnheit probierte ich Superfrog, nachdem ich erst wieder herausfinden musste, mit welcher Tastenkombination ein Reset ausgelöst wird. Das Spiel war noch immer gut. Dann warf ich den A1200 an – und staunte. Warum hatte sich dieses Gerät nicht durchgesetzt? Die Arbeit machte mehr Spaß als mit Windows 98, und mit der Festplatte war es einfach ein Vergnügen.

So wurde ich zum spätberufenen Amiga-Enthusiasten, der auch bald wieder einen C64 in Betrieb nehmen wollte. Solche Geräte waren damals schnell und günstig zu finden, da die Besitzer sie loswerden wollten und keine Hardcore-Sammler darauf lauerten und hohe Summen boten. Am Ende des Jahres 2000 hatte ich bereits eine stattliche Sammlung von Commodore-Geräten aller Art und knüpfte über das Internet Kontakte zu anderen Fans. In meiner Heimatstadt Graz gab es noch einen aktiven Amiga-Händler bei dem noch „neue“ Hard- und Software zu haben war, v.a. aber andere Amiganer angetroffen werden konnten. Damit begnügte ich mich vorerst.

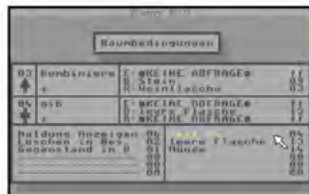
Es gab zu dieser Zeit noch mehrere kommerzielle Amiga-Zeitschriften, aber außer der Go64, die ich aber gar nicht kannte, keine Zeitschrift für 8-Bit-Rechner mehr. 2001 beschäftigte ich mich mit CP/M. Dieses antike Betriebssystem kannte ich vom C128, wo ich es allerdings nie verwendet hatte, da es mit einer 1541 aus Geschwindigkeitsgründen praktisch wertlos war. Nun besaß ich aber einen C128D mit integriertem 1571-Laufwerk und konnte so in den Genuss der „hohen“ Geschwindigkeit kommen. Alleine an Software mangelte es, denn selbst in gut sortierten Diskettenboxen fand man niemals CP/M-Software. Ich bezweifle, dass dieser dritte Betriebsmodus des C128 jemals produktiv ge-



# Wenn alles aus der Mikrowelle irgendwie nach Hamster schmeckt...



Zeit für neue Abenteuer! Mit dem D42-Adventure System von Out of Order Softworks kann man klassische Grafikadventures mit dem C64 entwickeln - ohne Programmierkenntnisse! Inklusive eigenständiger Spiel-Engine, Beispieladventure und Endsequenzgenerator. Jetzt als limitierte Sammleredition bei Protovision und als Buch im Buchhandel erhältlich!



## OUT of ORDER



## PROTOVISION

[www.out-of-order.info](http://www.out-of-order.info)

[www.protovision-online.de](http://www.protovision-online.de)

Quellen: Original System- und Player-Screenshots vom Commodore 64. Hamster-Fotografie von aboutpixel.de / Hamster © Lasse Kristensen

nutzt wurde. Also suchte ich im Internet und wurde fündig. Aber wie konnte ich die CP/M-Software auf 1571-Floppys übertragen? Anleitung dazu fand ich keine, musste es also selbst herausfinden. Es folgte ein monatelanges Experimentieren, schließlich landete ein Uralt-DOS-PC mit 5,25“-Laufwerk auf meinem Schreibtisch und irgendwann gelang es, Multiplan und WordStar am C128 zu starten, danach war mein Interesse daran schlagartig



Der erste Lotek-Artikel entstand, als ich CP/M bezwingen wollte.

erlahmt. Aber die bahnbrechenden Erkenntnisse, die ich gewonnen hatte, wollte ich der Weltöffentlichkeit, die sicher mit offenem Mund darauf gewartet hatte, zur Verfügung stellen. Alleine, es gab kein passendes Medium für diesen Zweck und die Retrowelle mit ihren Blogs und Webzines hatte noch nicht. Also musste eine Zeitschrift gegründet werden!

Anfang 2002 war es also soweit, ich rief eine Yahoo-Gruppe ins Leben und suchte nach Interessierten. Als Beschäftigter einer Druckerei hatte ich Zugang zu einem Risographen, mit dem ich in kleiner Auflage eine zwar eher hässliche, aber dafür auch sehr günstige Zeitschrift herstellen konnte. Mit Pagemaker war ich vertraut, konnte also auch das Layout selbst übernehmen. Natürlich wollte ich aber nicht alle Artikel schreiben, suchte also nach Mitarbeitern. Einige Mitglieder der Yahoo-Gruppe, die ich zum Großteil nicht persönlich kannte, erklärten sich bereit, hin und wieder Artikel zu liefern. Das reichte vorerst, so machte ich mich sofort an die Arbeit zur ersten Ausgabe von Lotek64 – dieser Name stammt aus der Kurzgeschichte Johnny Mnemonic von William Gibson, wo er eine Gruppe von Hacker-Guerilleros („Low-Tecs“) bezeichnet, die in einem düsteren, aber technologisch hochgerüsteten Anti-Utopia einen Piratensender betreiben. Die Verfilmung aus dem Jahr 1995 bietet neben Keanu Reeves unter anderem Dolph Lundgren, Udo Kier und Henry Rollins auf, das genügte mir als Referenz für ein Magazin, das nach meiner Vorstellung zwischen Retrotrash und erster Anti-Mainstream-Attitüde angesiedelt sein sollte. Für das Logo wählte ich einen Schriftzug, der dieser Idee Rechnung tragend, wie ein Schockriegel aus den 50er-Jahren aussah. Das Layout war bewusst einfach gehalten und sollte

Erinnerungen an jene Printprodukte wecken, die wir Commodorekinder in den 80ern mit Printfox und Co. auf unseren Nadeldruckern selbst herstellten. Viele dieser Designelemente haben bis heute überlebt, auch wenn Lotek64 mehreren kleinen und einem großen Redesign (letzteres von Tim Schürmann) unterzogen wurden. Doch dazu später mehr.

Weil es mir schon an Geduld mangelte, musste Ausgabe 1 noch vor dem Sommer erscheinen. Neben dem erwähnten CP/M-Artikel enthielt das 20 Seiten umfassende Heft mehrere Interviews mit 8-Bit-Enthusiasten, ein paar aus dem Internet zusammengesuchten Infos und Veranstaltungsberichten sowie den ersten Teil eines akademischen Artikels über die Videospieldkultur von Charles Bernstein von der State University in New York, den dieser 1992 verfasst hatte. Es war nicht schwer, von ihm eine Abdruckgenehmigung zu erhalten, die Übersetzung nahm allerdings viel Zeit in Anspruch. Als Füller dienten Bücherrezensionen und Tests aktueller Windows-Retrospiele, die damals gerade in Mode kamen. Kleine Löcher wurden mit Commodore-Inseraten, C64-Spiele-Hitlisten und anderen Geschmacksverstärkern gestopft. Um nicht allzu augenscheinlich werden zu lassen, dass ich kaum Mitstreiter hatte, erschienen mehrere meiner Beiträge unter Pseudonymen wie Kazuyoshi L. Oteku, LotekOne oder Frantisek Lotek. Und weil in der C64-Szene jeder ein Handle hatte, nannte ich mich fortan „Lord Lotek“.

Das Heft wurde auf dem billigsten verfügbaren Papier in einer Auflage von ca. 150 Stück gedruckt und anschließend kostenlos an Interessierte aus meinem persönlichen Umfeld verteilt. Ein paar Abonnenten gab es auch schon, die bekamen das Heft, handschriftlich adressiert, zugeschickt. Da ich bereits kleinere Spenden in der kurz zuvor eingeführten Währung namens Euro erhalten hatte, waren die Kosten des Unterfangens gering.



First appearance in the Weltpress: Lotek64 wird auf [www.c64.sk](http://www.c64.sk) vorgestellt.

Der Enthusiasmus wuchs, als ich auf das erste Heft unerwartet viele positive Rückmeldungen erhielt. Das Editorial der ersten Ausgabe zeigt, dass ich damals nicht damit rechnete, mehr als drei oder vier Ausgaben zu produzieren. Nun hatte ich den Eindruck, dass es durchaus Bedarf an einer Zeitschrift gibt, die sich vornehmlich mit 8-Bit-Computern beschäftigt. Auf Commodore-Rechner wollte ich das Unterfangen aber nicht beschränken, da ich selbst längst auch Ataris, Macs, Apple II und alle möglichen anderen Geräte entdeckt

hatte. Es hatte auch einen gewissen Reiz, für 50 Euro ein Apple-Setup zu erwerben, für das zehn Jahre vorher noch mindestens das Hundertfache zu bezahlen gewesen wäre.

Um all die neuen Leser, darunter einige aus den Niederlanden, Belgien und Schweden, nicht vor den Kopf zu stoßen, wurde die Ironie im Grundton etwas reduziert. Mit dem Interview mit Manfred Kleimann, dem ehemaligen Herausgeber meines Lieblingsmagazins aus den 80ern, ASM (Aktueller Software Markt), hatte das Heft einen echten Höhepunkt zu bieten. Neben dem zweiten Teil des Bernstein-Aufsatzes gab es weitere Interviews mit Commodore-Fans, und Thomas Senoner, einer der frühesten Unterstützer von Lotek64, verfasste seinen einzigen Beitrag, einen Artikel über die erfolglose 264er/364er-Serie von Commodore. Ohne große Probleme konnten wieder 20 Seiten gefüllt werden, und das nur wenige Wochen nach Fertigstellung des ersten Hefts. Grund der Eile war mein Urlaub, der mich im Jahr 2002 zuerst nach Mecklenburg-Vorpommern und danach nach Schleswig-Holstein führte. Das ermöglichte es mir, die Protovision-Party in Hamburg zu besuchen, wo ich viele Hefte verteilen und so für Lotek64 werben konnte. Viele Kontakte, die damals zustande kamen, bestehen noch heute. Milo Mundt gab mir damals wertvolle Tipps, und Protovision bot Lotek64 eine Zeit lang auch im Online-Shop an – bis sich die Erkenntnis durchsetzte, dass niemand ein Heft für 1 oder 2 Euro bestellt, das kostenlos beim Herausgeber zu beziehen ist.

Die Hefte kamen so knapp vor der Fahrt in den Urlaub aus der Druckerei, dass ich den Versand nicht mehr komplett von Österreich aus erledigen konnte. Die Hefte der ausländischen Abonnenten nahm ich also einfach mit und brachte sie in Haldensleben (Sachsen-Anhalt) zur Post. Die deutsche Post akzeptierte im Gegensatz zur österreichischen keine Hef-



te ohne Kuvert, also begann mein Urlaub damit, dass ich, auf einer Parkbank sitzend, über hundert Hefte in Kuverts steckte und diese dann Stück für Stück beschriften musste. Die Mühe lohnte sich aber, denn die Reaktionen auf Heft 2 waren wieder äußerst erfreulich.

Eine wichtige Neuerung war die erste Lotek64-Webseite, die Zep Wernbacher in Eigenregie auf die Beine stellte. Dort gab es ein Forum und eine Download-Sektion, in der die erschienenen Hefte zum kostenlosen Download zur Verfügung gestellt wurden.



Logo-Entwurf, verworfen

Mit neuen Kontakten, neuen Ideen und einem weiteren Motivationsschub ausgestattet machte ich mich bald an die Arbeit zu Heft 3, das im Oktober 2002 erschien. Diesmal konnte ich sogar 24 Seiten füllen, wobei allerdings wie in den ersten beiden Heften viele reine Füllerartikel (Webcharts, Nachdrucke aus alten Computerzeitschriften) an Bord waren. Schwerpunkt der Ausgabe war die C64-Szene. Ich führte ein Interview mit Serge Engelen von ROLE, während Zeitgeist/Civitas einen Artikel über C64-Demos beisteuerte. Außerdem wurden einige Diskmags vorgestellt, von denen damals noch mehrere regelmäßig erschienen. Einer der nach meinem Geschmack interessantesten Beiträge erschien in diesem Heft: Voja Antonic, Konstrukteur des ersten jugoslawischen Heimcomputers „Galaksija“, gab mir ein Interview, dazu verfasste ich eine kurze Hintergrundgeschichte zu diesem DIY-Computer. In einem kleinen Spiele-Special widmete ich mich sämtlichen James-Bond-Spielen, die für den C64 veröffentlicht wurden. Eine Neuerung, die uns bis heute begleitet, war die Abo-Postkarte, die seither in jedem Heft abgedruckt ist. Angeregt hatte dies der damalige Chefredakteur von Digital Talk. Mir erschien es als Anachronismus, in einem Computermagazin eine Postkarte abzudrucken, aber in den vergangenen zwölf Jahren haben unerwartet viele dieser Karten ihren Weg in meinen Postkasten gefunden. Die C64-Spielecharts bekamen nun eine Ergänzung: In jedem Heft druckte ich die Indie-Charts aus einem beliebigen Spex-Heft aus den 80ern ab, die ich ab 1987 fast vollständig besitze, dazu eine persönliche Vinyl-Bestenliste aus demselben Monat. Die Erscheinungsdaten konnte ich per Knopfdruck sammeln, denn jene Musikdatenbank, die ich Anfang der 90er auf meinem Amiga 500 anlegte, benutze ich noch heute, um meine Plattensammlung zu verwalten – allerdings ist sie irgendwann auf den PC übergesiedelt und wurde ins Access-Korsett gequetscht.

2002 erschien noch ein viertes Heft. Neben Szene-Interviews, Ankündigungen und

Partyberichten wurde die Diskmag-Serie fortgesetzt und Ex-ASM-Redakteur Ulrich Mühl interviewt. In Zusammenarbeit mit Marcin Wilk startete eine der längsten Lotek64-Serien über CD-Rom-Konsolen. In einem weiteren Artikel betrieb ich aufgrund wiederkehrender rassistischer Äußerungen ein wenig Bashing des Berliner Retromagazins Mumpitz, mit dessen Herausgeber ich damals in regelmäßigem Briefkontakt stand (seine Mailadresse wollte er mir nicht verraten). Da zu dieser Zeit die Herr-der-Ringe-Trilogie von Peter Jackson in aller Munde war, testete ich für dieses Heft sämtliche Tolkien-Spiele, die je am C64 erschienen waren. Da ich auch dieses Heft fast im Alleingang schreiben musste, machten sich nun erste Ermüdungserscheinungen bemerkbar. Ich wollte weitermachen, aber nicht mehr 80 Prozent des Inhaltes produzieren. Abo-Verwaltung, Layout, Druck, Versand und Werbung nahmen bereits viel Zeit in Anspruch. Eine Redaktion musste her, ich machte mich auf die Suche.

Heft 5 erschien erst Ende März, um mir mehr Freiraum zu verschaffen, das Heft inhaltlich zu gestalten und neue Möglichkeiten auszuloten, an Mitarbeiter zu gelangen. Dieser Drei-Monats-Rhythmus sollte schließlich beibehalten werden. 24 Seiten wurden diesmal mühelos gefüllt, unter anderem mit einem weiteren Interview aus der ASM-Riege, diesmal mit der damals einzigen weiblichen Spielejournalistin, Martina Strack, sowie einem Gespräch mit C64-Crackerlegende Antitrack. Eine Neuerung war der geniale Seite-2-Cartoon „Gestern im Jahr 2103“, den Daniel Meyer aus Hamburg fortan beisteuerte. Birger Hahn, einer der Gesprächspartner aus Heft 1, steuerte einen Artikel darüber bei, wie man eine Datensette mit einem CD-Player kombiniert. Es gab Partyberichte, Hardwaretests und den zweiten Teil der CD-Konsolen-Serie, und für die Spieleseiten schrieb ich Komplettlösungen für das frühe Lucas arts-Adventure Labyrinth das ich seit den 80ern endlich einmal durchspielen wollte, sowie für Murder on the Mississippi, an dem ich auch immer gescheitert war. Diesmal war der Anteil von Beiträgen, die ich nicht selbst verfassen musste, deutlich gestiegen. Damit konnte ich leben.

Heft 6 (Juni 2003) bot eine Menge interessanter Beiträge auf. Interviewpartner war Zoltan Góna, einer der Programmierer des epischen C64-Rollenspiels Newcomer. Die Serien über Diskmags und CD-Rom-Konsolen wurden fortgesetzt, und als Höhepunkt dieser Ausgabe steuerte Lutz Goerke seine „Brotkasten-Story“ bei, die zuvor schon im Internet gelesen werden konnte, für Lotek64 aber überarbeitet wurde. Diese persönliche „C64-Biografie“ sprach offenbar besonders vie-



le Leser an, denn sie erntete besonders viele positive Rückmeldungen.



Jedem seine eigene Brotkasten-Story!

Für Heft 7 führte ich ein Interview mit dem türkischen C64-Scener Hades6510. „Oldschool Dirk“ erklärte die fachkundige Reparatur des Competition Pro und verglich die Geschwindigkeit verschiedener C64-Cruncher. Sieger waren der Byte Boozer und der Ab Cruncher, die eine Datei mit 184 Blocks auf 106 reduzierten. Im dritten Teil der Diskmags-Serie kam DT-Chefredakteur Champ zu Wort, die CD-Konsolen-Serie widmete sich der CD-Erweiterung für Ataris Jaguar und Daniel Meyer verglich verschiedene C64-„Spielebaukästen“ à la SEUCK. Auf der Leserbriefseite wurde auch bekanntgegeben, wer das Gewinnspiel aus Heft 6 gewonnen hatte – es war ein gewisser Simon Quernhorst.

Mit Heft 8 versuchte ich etwas Neues, nämlich ein „Themenheft“ mit dem Schwerpunkt Musik. Zwar fehlten auch die gewohnten Beiträge nicht, doch war dieses Thema mit mehreren Beiträgen über SID-Tunes, Synthesizer, Gameboy-Orchester und Chipmusik stark vertreten. Die übrigen Artikel beschäftigten sich u.a. mit der Commodore CD32-Konsole, dem Amiga One und dem C-One, den Jens Schönfeld damals in Graz präsentierte. Christian Dombacher berichtete erstmals von der „Hobby und Elektronik“ in Stuttgart, was bald zur Tradition in Lotek64 wurde, und so wuchs das Heft auf 28 Seiten an. Heft 8 war bereits nach wenigen Wochen vergriffen, weil es so viele Bestellungen gab.

Heft 9 (März 2004) beginnt mit einem Appell zur Mitarbeit. Für die „Musik-Sondernummer“ Heft 8, die als erstes Heft schnell vergriffen ist und einige Gastautoren anzog, die sonst nichts mit Lotek64 zu tun hatten, wurde es nun wieder deutlich schwieriger, Leute zum Schreiben zu motivieren. Dennoch gab es Höhepunkte wie das Interview mit Smudo von den Fantastischen 4, das Volker Rust führte. Smudo war in seiner Jugendzeit C64-Coder und steuerte auch Programme für das Disk/Tape-Magazin Input64 bei.

Im Juli 2004 erschien das nächste Heft (10), und diesmal waren die 24 Seiten sehr schwer

zu füllen. Also gab es einen Rückblick über die ersten 10 Ausgaben von Lotek64 und einen ASCII-Art-Doppelseiter. Die CD-Rom-Konsolenserie wurde mit Teil 7 (Sega Saturn) abgeschlossen und der Evergreen Superfrog wurde gewürdigt, dazu gab es ein Interview mit dem britischen Superfrog-Fan Pooka, der bis heute eine riesige Webseite betreut, die sich ausschließlich mit diesem Amiga-Spieleklassiker von Team 17 beschäftigt. Um eine Lücke in meiner Spielerbiografie zu schließen, spielte ich endlich das erste Adventure durch, auf das ich 1985 gestoßen bin: Aztec Tomb auf dem C64. Die Suche nach Mitarbeitern ging in die nächste Runde.

## II. Nicht mehr alleine! – die Bronzezeit

Im September 2004 (Heft 11) hatten sich tatsächlich einige Autoren gefunden, die bereit waren, künftig regelmäßig mitzuarbeiten. Einer von ihnen war Andre Hammer, der zu dieser Zeit die Grazer Spieleabteilung von bof, einer slowenischen Elektronik-Handelskette, betreute. Das Gastspiel dieses Unternehmens in Graz dauerte nicht lange, obwohl sowohl die Musik- als auch die Spieleabteilung hervorragend sortiert waren. Sehr aktiv war nach wie vor Daniel Meyer, der in diesem Heft den japanischen PC X68000 beleuchtete. Einen Vorabericht gab es über die Minikonsole C64-DTV von Jeri Ellsworth, die damals in aller Munde war. Stephan Lesch schrieb über Demofixing und Antitrack steuerte eine Bastelanleitung für einen C64-Kernal-Umschalter bei.

In einer siebenseitigen Tour de Force vermittelte der US-amerikanische Coder Paul Allen Panks die Programmierung von Adventures in C64-BASIC. Panks hatte unter dem Pseudonym „Dunric“ über 40 Adventures für Commodore-Achtbitter geschrieben und somit einige Expertise auf diesem Gebiet. Er blieb uns noch ein paar Ausgaben lang erhalten, meldete sich dann aber nicht mehr. Er starb 2009 im Alter von nur 33 Jahren.

Kopfzerbrechen bereitete uns in dieser Zeit die Webseite, die über Nacht verschwunden war und niemand wusste, wie man sie wieder reaktivieren könnte. Stefan Zelazny, den ich in diesen Tagen persönlich kennenlernen durfte, weil er mit Simon Quernhorst, Martin Schemitsch und mir gemeinsam eine Veranstaltung im Rahmen des Festivals steirischer herbst in Graz gestaltete, sprang ein und zauberte für Lotek64 eine neue Webseite – das ging aber nicht von heute auf morgen, weshalb www.lotek64.com für längere Zeit nicht erreichbar war.

Logo-Entwurf, ebenfalls verworfen

Das Editorial von Heft 12 (Dezember 2004) beginnt gleich mit einer Hiobsbotschaft: Daniel Meyer, bisher einer der aktivsten Mitarbeiter, stellte seine Mitarbeit ein. Den genauen Grund habe ich nie erfahren, jedenfalls teilte er mir das folgendermaßen mit: „k.b.m.h.a.“ („Kein Bock mehr, höre auf.“) Trotzdem wurde das Heft wieder 28 Seiten stark, als Weihnachtsgimmick gab es ein Computer-Kartenspiel zum Ausschneiden. Volker Rust führte ein Interview mit SID-Künstler Taxim. Die CD-Rom-Konsolen-Serie bekam doch noch einen achten Teil spendiert, der sich mit der Playstation beschäftigte. Ein längerer Beitrag stellte die C64-Kirche vor, die der schwedische Künstler und Regisseur J. Pingo Lindström tatsächlich als Glaubensgemeinschaft angemeldet hatte. Darüber wollte ich mehr wissen und wurde unvermittelter Dinge zum Erzbischof der „Church of C64“ von Österreich ernannt. Doch noch bevor ich die Privilegien dieses hohen Amtes voll ausschöpfen konnte, wanderte der Kirchengründer nach Ostasien aus und überließ seine Schäfchen ihrem Schicksal. Kolja Sennack lobte den Klassiker Impossible Mission und Andranik Ghalustians, ebenfalls neu an Bord, schrieb über sein Spezialgebiet, das Shooter-Genre.



Oktober 2004: Lotek64 goes steirischer herbst. Ich überrede Stefan Zelazny und Simon Quernhorst zu einer Fahrt in der Grazer Märchengrottenbahn.

Am 11.12.2004 ging eine Mailingliste in Betrieb, die uns Günther Bauer seither zur Verfügung stellt. Diese Liste ist bis heute das organisatorische Rückgrat von Lotek64. Alles, was das Heft betrifft, wird dort besprochen, ausgetauscht, diskutiert. Seither wurden redaktionsintern weit über 15.000 Mails verschickt.

Heft 13 erschien pünktlich im März 2005, nur wenige Tage vor der Geburt meiner ersten Tochter. Obwohl ich in diesen Tagen mit meinen Gedanken woanders war, sorgte das nun langsam Gestalt annehmende Redaktionsteam dafür, dass es trotzdem eine abwechslungsreiche Ausgabe wurde: Zum ersten Mal erschienen der Lo\*bert-Cartoon (Martin Schemitsch) und der Newsticker (Tim Schürmann). Jens Bürger war auch zum ersten Mal dabei, künftig sollte er Webmaster von Lotek64 werden, darum kümmerte sich aber

damals vor allem Stefan Zelazny. In diesem Heft beschrieb Jens, wie man PC-Daten auf einen C64 transferieren kann. Rainer Buchty, Volker Rust und Andre Hammer waren ebenso vertreten wie Andranik Ghalustians. Arndt Dettke trat sein Amt als Korrekturleser und Übersetzer an – und bis heute gibt es fast keinen Text in Lotek64, der nicht durch seine Hände geht, um korrigiert, überarbeitet bzw. in einigen Fällen aus dem Englischen übersetzt zu werden. So konnte nicht mehr viel schiefgehen.

Die CD-Konsolen-Serie erlebte nun ihren 9. Teil, so lange haben wir kaum eine Lotek64-Serie durchgehalten. Im Spieleteil widmete sich Tim dem legendären Stunt Car Racer, ich portraitierte Geoff Crammond. Als Draufgabe testeten wir 12 C64-Rennspiele, wobei sich Gastautor und Mobilitätsexperte Wolfgang Red des wunderbaren Racing Destructions Kits („damals DAS Rennspiel überhaupt“) annahm. Dazu passend schrieb Simon Quernhorst seinen ersten Lotek64-Artikel über sein (damaliges) Lieblingsspiel OutRun.

Obwohl ich in den darauf folgenden Wochen wenig Schlaf bekam, wurde im Juni 2005 fristgerecht Heft 14 fertig. Es eröffnete mit einem Interview mit dem schwedischen Chipmusiker Psilodump und führte neben dem Newsticker auch eine Terminvorschau ein, die ebenfalls von Tim Schürmann betreut wurde. Auf zwei Seiten lobte ich Oliver Achens MMC64, das vor der 1541U das beste Flashkarten-Interface für den C64 war. Rainer Buchty schrieb über „Hardwarebasteln heute“ und Andre Hammer über die Handheld-Konsole Neo Geo Pocket Color.



Simon Quernhorst lieferte den ersten Teil der mit Abstand langlebigsten Lotek64-Serie „Retro Treasures“. Darin stellt er seit damals in jeder Ausgabe ein außergewöhnliches oder seltenes Spiel aus seiner unfassbar großen Sammlung vor. Den Anfang machte „Guld-

korn Expressen“, ein C64-Spiel aus Dänemark, mit dem 1991 für Frühstücksflocken gewonnen wurde.

Jens Bürger setzte seine Serie fort und beschrieb, wie PC-Daten auf einen Atari ST übertragen werden können. Lutz Goerke widmete sich der LAPC-1-Soundkarte von Roland, die einst den PC zum Musikinstrument machte. Gastautor Nico Müller schrieb in unserer Lieblingsspiele-Miniserie über Monkey Island und die Game Charts wurden von Silent Service angeführt.

Noch eine Neuerung gab es mit Ausgabe 14: Sponsor Thomas Dorn, der in all den Jahren im Hintergrund unglaublich viel zu Lotek64 beigetragen hat, stellte uns in Farbe gedruckte Titelseiten zur Verfügung. So erschien Lotek64 zum ersten Mal mit einer bunten Titelseite, der Innenteil blieb aber schwarzweiß.

Ausgabe 15 erschien mit einem Monat Verspätung im Oktober 2005. Hauptgrund dafür war, dass ich meinen Arbeitsplatz wechselte und mich in den ersten Wochen voll auf die neuen Aufgaben konzentrieren musste. Vorher hatte ich einen Halbtagsjob, danach eine Mehr-als-Ganztags-Beschäftigung. Da die Redaktion aber langsam in Schwung kam, konnte Lotek64 weiter erscheinen – ab nun sogar mit einem Inhaltsverzeichnis.

Rainer Buchty und Jens Bürger nahmen den C-One unter die Lupe. Dieser FPGA-Computer von Jens Schönfeld und Jeri Ellsworth war monate-, wenn nicht jahrelang das Gesprächsthema Nummer 1 gewesen. So richtig in Schwung gekommen ist das Projekt aber nie, wofür sich die beiden Designer gegenseitig die Schuld zuschoben. In einem Interview nahm Jens Schönfeld ausführlich Stellung dazu und schilderte die Probleme mit dem C-One. Volker Rust spielte den nach 10 Jahren Wartezeit endlich erschienenen Edel-Shooter Metal Dust aus dem Hause Protovision durch, der nur auf einem C64 mit SuperCPU läuft. Gastautor Markus Mayer steuerte einen Kurztest von Silkworm (C64) bei – diese Praxis sollte er beibehalten: Immer wieder, wenn ich gar nicht damit rechnete, schnitt kurz vor Redaktionsschluss ein kleiner Text herein, den ich dankbar einbaute. Andre Hammer stellte auf zweieinhalb Seiten sämtliche zu diesem Zeitpunkt erschienenen Bomberman-Teile vor. Heute müsste er noch zwei Seiten ergänzen, das Spiel erfreut sich nach wie vor größter Beliebtheit und fehlt auf keiner C64-Party. Übrigens: Die Webseite war noch immer down.

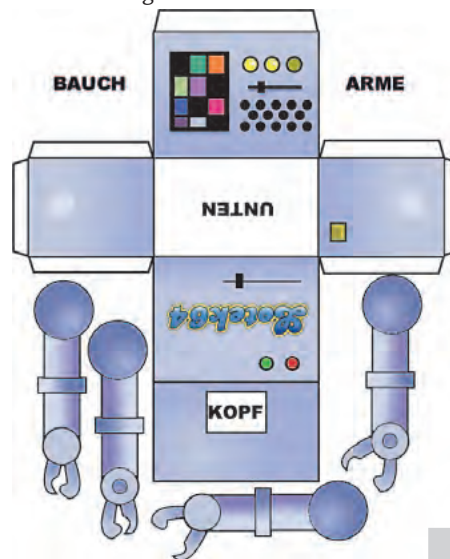
Heft 16 erschien bereits nach zwei Monaten, um den gewohnten Rhythmus wieder herzustellen. Themen waren der PET, der Datenaustausch mit alten Macs, Filme, Comics und Spiele aller Art. Andre Hammer legte den bereits dritten Teil seiner Handheld-Serie vor (Game Boy), ich nahm die endlich erschienene PAL-Version des C64-DTV unter die Lupe. Als reines Spielgerät war es recht überzeugend, aber bei strengerer Prüfung der technischen

Details, die Rainer Buchty (in Heft 17) vornehm, offenbarten sich auch einige Mängel im Design.

Im März 2006 erschien Heft 17, wie nun schon gewohnt mit 28 Seiten. Stefan Zelazny startete mit einem Beitrag über Alan Dower Blumlein eine Serie über Informatik-Pioniere. Wer mit dem Namen nichts anfangen kann: Es handelt sich um den Erfinder des Stereo. Andranik Ghalustians berichtete über Raiden 3, Kolja Sennack über Tanks 3000, eine C64-Neuerscheinung. In einem „Retro Treasures Spezial“ stellt Simon Quernhorst ein begehrtes Sammlerstück vor, die „1st CD Edition“ von Rainbow Arts, die – vermeintlich, wie wir später sehen werden – einzige offizielle kommerzielle Spieleveröffentlichung für den C64 auf CD. Rennspiel-Experte Lutz Goerke nahm sich die Lieblingsspiele-Serie Revs von Geoff Crammond vor.

Eine Besonderheit von Heft 17 ist, dass es aufgrund eines Missverständnisses beim Druck zwei Versionen gibt: eine mit Schwarzweiß- und eine mit Farbumschlag.

Irgendwann in diesen Tagen gelang es Stefan Zelazny, eine funktionierende Lotek64-Webseite zu basteln und diese ins Netz zu stellen. Jens Bürger übernahm bald darauf den Job als Webmaster und kümmerte sich darum, die PDF-Version des Hefts unter die Leute zu bringen.



Exklusiver Content auf der Lotek64-Webseite: der Roboterbausatz.

Lotek64 #18 erschien zwei Monate verspätet im August 2006, dafür wurden vier zusätzliche Seiten ins Heft gepackt. 32 Seiten, das war ein neuer Rekord. In einem ausführlichen Beitrag widmete sich Stefan Zelazny der Geschichte der Datenverarbeitung in der DDR und nahm sich für die Pioniere-Reihe Nikolaus Lehmann vor, der in der DDR 1963 einen PC konstruierte, der auf einem Tisch Platz fand. Gastautor Stefan Haubenthal schrieb über den Cross-Compiler cc65 und Gastautor Thomas Stanzer widmete mit mir zusammen den fünften Teil der Handheld-Serie der da-

mals noch recht tafrischen Sony PSP. Daniel Meyer schrieb über den japanischen MSX-Computer. Weitere Themen im Heft waren Joysticks, Advanced Space Battle (C64) und Beggar Prince, das erste außerhalb Japans erhältliche Mega-Drive-Spiel seit über 10 Jahren. Autor war Klemens Franz, der uns von da an immer wieder äußerst gehaltvolle Artikel zur Verfügung stellte.

Lotek64-Abonnenten erhielten mit der 19. Ausgabe von Lotek64 (Oktober 2006) eine besondere Zugabe: Andre Hammer und Kilian Reisenegger hatten in monatelanger Arbeit ein Sonderheft zur Sony-PSP-Konsole zusammengestellt, das sie durch Inserate finanzieren konnten – inklusive Farbdruck in hoher Qualität. Dieses Heft mit dem Titel „Lotek64 EXTENDED“ sollte ursprünglich als Sonderheft zu bestimmten Konsolen oder Themen weitergeführt werden, doch dieses Vorhaben erwies sich als zu mühsam, der zeitliche Aufwand als zu hoch. Die „Kern-Ausgabe“ hatte dennoch die schon gewohnten 28 Seiten, die wieder prall gefüllt waren. Als Interviewpartner standen Volker Rust diesmal Welle: Erdball zur Verfügung. Nik Ghalustians berichtete von zwei seiner berühmten Arcade-Sessions, eine davon ein „Cave-Marathon“ – dies nicht, weil der Spielemarathon in einem Keller stattfand, sondern weil ausschließlich Geräte des japanischen Shooter-Spezialisten durchgespielt wurden. Seit damals wissen wir: Arcade-Profis dopen mit dem Tee-Sortiment aus dem Hause Willi Dungal. Andre Hammer schrieb über Civilization IV als eine Geschichte des Weltuntergangs und mit Lars Sobiraj schrieb ein neuer Autor seinen ersten Artikel für Lotek64 – über Netlabels.

Als Ausgabe 20 erschien, schrieben wir bereits den Februar 2007, die Weihnachtsausgabe entfiel aufgrund von Arbeitsüberlastung. Das Heft begann mit einem Gespräch mit SID-Musiker Yogibear, für post-weihnachtliche Reflexionen sorgte Klemens Franz mit seiner neuen Kolumne „pixelpunch“. Und so wie an dieser Stelle blickte ich damals auf die ersten 20 Ausgaben Lotek64 zurück und testete Jens Schönfelds neues Produkt Keyrah, mit dem alte Heimcomputergehäuse ein neues Leben als PC-Tastaturen führen können – das „originellste Produkt des Jahres 2006“ nannte ich es damals und finde es noch immer großartig, einen alten, defekten C64 oder Amiga 500 auf diese Weise wiederzubeleben. Gastautor Hanno Behrens steuerte einen Artikel über Synthesizer bei und stillte so das Verlangen eines großen Teils der Leserschaft, in Lotek64 verstärkt über elektronische Musik zu berichten. Ein weiterer Gastautor in diesem Heft war Hannes Fertala, der für die Handheld-Serie den koreanischen GP32 unter die Lupe nahm. Lars Sobiraj rezensierte die „Commodore Story“ und Thomas Dorn, bisher eine unserer Stützen im Hintergrund, trat nun vor den Vorhang und schrieb regelmäßig eine Kolumne, in der er „aus dem Nähkästchen“ (so

der Titel) plauderte – wobei er auf einen großen Schatz von Erfahrungen und Anekdoten zurückgreift, den er sich bei Commodore Österreich erarbeitet hat.

Auch das nachfolgende Heft verzögerte sich aufgrund des Zeitmangels der Beteiligten. Um wieder in den Vierteljahresrhythmus zu finden, entschlossen wir uns dazu, die Hefte 21 und 22 als Doppelnummer herauszugeben, die pünktlich im Juni 2007 erschien und stolze 48 Seiten umfasste. Interviewpartner war diesmal der slowenische Programmierer Miha Peternel, der mit C64S den ersten C64-Emulator für MS-DOS erstellte. Dieser Emulator war lange Zeit der beste virtuelle C64-Ersatz. Lars Sobiraj würdigte den Sinclair ZX Spectrum, der gerade seinen 25. Geburtstag feierte. Marathonmann Nik Ghalustians spielte mit Freunden deren zehn Lieblingsspiele durch, der Bericht darüber war nicht weniger als zehn Seiten lang. Andre Hammer widmete sich der 15th Anniversary Edition von Another World, während sich ein kleines Rennsportteam, bestehend aus Lutz Goerke, Nik Ghalustians, Andre Hammer und Klemens Franz erneut dem Racing-Genre zuwandte – diesmal ohne spezifische Plattform, aber mit deutlichem 16-Bit-Schwerpunkt. Martin Schemitsch trug eine längst überfällige Ode an die H.V.S.C. vor, die kompletteste und verdienstvollste aller C64-Musiksammlungen, die in mühsamer Kleinarbeit bis heute gepflegt wird und aktuell mit dem 61. Update über 45.000 Titel umfasst.

Heft 23 erschien wieder pünktlich, diesmal sogar mit 32 Seiten, im Oktober 2007. Die Titelseite wich vom üblichen Schema ab und bildete zwei Figuren aus dem Turrigan-Universum ab, dem ein Schwerpunkt in dieser Ausgabe gewidmet war. Das 13seitige Jump'n'Shoot-Special umfasste unter anderem einen Überblick über das Genre sowie über die „historischen“ Turrigan-Teile und das damals neu erschienene meisterhafte Freeware-Remake Hurrigan.

Volker Rust konnte mit Chris Hülsbeck einen prominenten Interviewpartner gewinnen. Andere Texte umfassten einen Nachruf auf Jim Butterfield, Gastautor Mike Witschi lobte eine pornografische Chiptune-Compilation und Steffen Große Coosmann schrieb zum ersten Mal systematisch Musikreviews, um uns alle auf dem Laufenden zu halten – für mich seit damals immer ein besonderer Höhepunkt in jedem Heft. Gastautor Christian Schäbsdat widmete sich den Ursprüngen der Hackerkultur, Simon Quernhorst sucht für die Retro Treasures mit R2: Rendering Ranger ein zum Leitmotiv des Hefts passendes Juwel aus seiner Sammlung.

Die Releases-Rubrik wurde fallengelassen, weil sie in Anbetracht des Erscheinungsrhythmus zu wenig aktuell war. An ihrer Stelle trat später der ebenfalls von Tim Schürmann betreute Versionscheck, der bis heute im Drei-Monats-Abstand über neue Versionen und

Updates wichtiger Emulatoren informiert.

Stolz berichteten wir damals über den 50.000. Download eines Lotek64-PDFs – dabei fassten wir die Downloads auf unserer eigenen Webseite mit denen auf drei Mirrorsseiten zusammen. Heute liegen wir bei weit über 250.000 PDFs nur auf unserer eigenen Seite, zu den anderen liegen keine Zahlen vor. Am beliebtesten ist übrigens Heft 1, gefolgt von Heft 21/22, während Heft 39 die geringste Zahl an Downloads vorweisen kann.

In Heft 24 (Dezember 2007) feierten wir den 25. Geburtstag des Commodore 64. Mit Stefan Egger schrieb ein bis heute sehr aktiver Autor seinen ersten Lotek64-Artikel über Emulatoren auf Sonys Handheld PSP und stellte einige der interessantesten offiziellen und inoffiziellen Programme für dieses System vor. Tim Schürmann weckte passend zum Jahreswechsel Erinnerungen an das Complete Computer Fireworks Celebration Kit, mit dem man auf dem C64 individualisierte Feuerwerke erstellen kann. Steffen Große Coosmann widmete sich ausführlich Commander Keen („Perle“), ich testete ein Remake des Epyx-Klassikers Impossible Mission („Juwel“). In den Retro Treasures wurden Ocean-Module für den C64 serviert, Gastautor Alexander Prievret steuerte zusammen mit Steffen und Tim Schürmann Artikel zu einem kleinen Musik-Special bei, Andre Hammer zeichnete für diese Ausgabe einen ganzseitigen Comic.

Mit Ausgabe 25 erhielt Lotek64 kleine, optische Verschönerungen spendiert. Inhaltlich gab es ein Interview mit dem schwedischen Ambient-Duo Carbon Based Lifeforms, Gastautor Thomas Heibel stellte klassische Wirtschaftssimulationen vor. Tim Schürmann stellte ein besonders rares und außergewöhnliches Produkt aus dem Hause Infocom vor, das Computer- und Brettspielhybrid Fooblitzky. Gastautor Yvon Folz feierte den 20. Geburtstag des stilbildenden Adventures Maniac Mansion, die von lemon64 übernommenen Gamecharts führte diesmal überraschend das großartige RPG Wasteland an.

Fooblitzky von Infocom



Heft 26 enthielt Artikel zu Spieleklassikern wie The Last Ninja und The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Klemens Franz rollte die Geschichte des First-Person-Shooters in einem

grandiosen Artikel auf und beschäftigte sich mit den Wurzeln eines Spiels, das inzwischen auf jedem denkbaren Gadget läuft, Tintenstrahldrucker nicht ausgenommen: Doom. Martin Schemitsch testete in dieser Ausgabe ein neues Stück C64-Hardware, das sich inzwischen zum absoluten Standard entwickelt



1541U: Glücklich ohne Floppy!

hat: der 1541-Ersatz Ultimate. Endlich war es möglich, tausende Disketten auf eine einzige SD-Karte zu kopieren. Die Schlepptour bei C64-Partys war endlich Geschichte. Tim Schürmann stellte den inoffiziellen Nachfolger von Zak McKracken vor, Between Space and Time. Seine Einschätzung: „das vermutlich längste, aufwendigste und schönste Fan-Adventure der letzten Jahre“. Mit Fan-Adventures beschäftigte sich auch Andre Hammer. Daniel Meyer stellte die SID-Band Commodore 64 Orchestra aus Chicago, nicht zu verwechseln mit einem gleichnamigen Projekt in Europa, vor.

Im Oktober 2008 erschien Heft 27. Volker Rust stellte drei C64-Neuerscheinungen vor, Duell der Piraten, Shotgun und Konflikt. Thomas Heibel berichtete von einer Aufführung von Hülsbeck-Kompositionen durch das WDR-Rundfunkorchester. Lars Sobiraj präsentierte neue Bücher und Simon Quernhorst das obscure Atari-VCS-Cartridge „Hot Shot“.

Heft 28, das pünktlich zu den Weihnachtsfeiertagen ausgeliefert wurde, stand im Zeichen des lange erwarteten vermeintlichen C64-Killermoduls Chameleon, das allerdings noch nicht lieferbar war – Rainer Buchty diskutierte, was alles möglich wäre. Einen für Lotek64 ungewöhnlichen Beitrag lieferte Klemens Franz, der im Zeichen hoher Energiepreise eine Reihe von großartigen Brettspielen vorstellte, die er Computerspielklassikern wie Elite oder Diablo gegenüberstellte. Tim Schürmann stellte den „Toy Shop“ vor, ein Softwarepaket für C64 und Apple II, mit dem man mit Hilfe des Computers ca. 20 Papiermodelle von Objekten wie einer Spardose mit Zahnradantrieb oder einer Ölpumpe basteln kann. Gastautor Lasse Lambrecht berichtete von der „Back in Time Live“-Retroparty in Stockholm. Steffens Musikseiten wurden optisch überarbeitet und erstrahlten in bunten Farben – für Leser des PDFs, denn die Papiausgabe war nach wie vor schwarzweiß, abgesehen vom Umschlag. Leider stieg Andre Hammer aus

der Redaktion aus, zahlreiche andere Projekte hatten für ihn nunmehr Vorrang.

In Heft 29 stellten wir ein neues Redaktionsmitglied vor: Axel Meßinger. Axel war damals 24 und somit der Jüngste in der Redaktion. Seine Artikel beschäftig(t)en sich vor allem mit den 90er-Jahren, für uns „Ältere“, die vor allem die 80er im Blickfeld haben, eine interessante Perspektive. Dennoch beschäftigte er sich in seinem Debüt mit der „Retro Game Challenge“, einem Nintendo-DS-Spiel, das verschiedene Spielthemen aus den 80ern durchkaut. Gastautor Mirko Strauß beschäftigte sich mit einem Thema, das zuvor noch nie in Lotek64 behandelt worden war: der Astronomie. Wir erfuhren, wie man mit Hilfe eines Amigas eine leistungsstarke Astrokamera konstruieren kann. Ein Themenschwerpunkt in diesem Heft waren musikalische Spiele. In



Willi-Dungl-Teemischungen, die geheime Zutat jeder Marathon-Spielesession.

einer Retrospektive schilderte Nik Ghalustians auf über fünf Seiten die Geschichte eines Genres, das damals mit Guitar Hero und Rock Band gerade einen kommerziellen Höhenflug erlebte. Gastautor Thomas Stanzer testete einen Synthie-Emulator für Nintendo DS und kam zum Schluss, dass das Handheld fast so gut orgelt wie Jon Lord. Lars Sobiraj rezensierte Constantin Gillies' Roman Extraleben, des wohl erfolgreichsten deutschsprachigen Nerd-Thrillers aller Zeiten. Thomas Hebbel widmete sich den C64-Wirtschaftssimulationen von Ralf Glau: Hanse, Vermeer und Yuppie's Revenge. Ich hatte das Vergnügen, den zweiten Teil der Sowjet-Unterzögersdorf-Trilogie der Gruppe monochrom testen zu können. Der dritte Teil ist übrigens noch immer nicht erschienen, ist aber nicht als Adventure, sondern als Film konzipiert.

In Lotek64 #30 (Juli 2009) interviewte Klemens Franz Brandon Cobb, der mit Beggar Prince und Legend of Wukong zwei aufsehenerregende Rollenspiele für Segas Mega Drive vorgelegt hat. Axel Meßinger testete den ersten offiziellen Nachfolger von The Great Giana Sisters, Giana Sisters DS, das nicht die Klasse des 80er-Kultspiels hatte. Der Musikspiel-Schwerpunkt wurde fortgesetzt, diesmal waren Spiele mit offiziellen Band-Lizenzen an der Reihe. Wir entdeckten die Faustregel: je schlechter die Band, desto besser das Spiel. Außerdem nutzte ich die Gelegenheit, endlich über eines meiner Lieblingsspiele zu schreiben, Frankie Goes to Hollywood (das ich immer noch nicht durchgespielt habe). Nik Ghalustians machte sich sein umfangrei-

ches Wissen über Arcadespiele zunutze, um eine neue Kolumne ins Leben zu rufen: Arcaderoom. Im ersten Teil lernten wir die Grundlagen der Arcadekultur. Simon Quernhorst zeigte wieder ein besonders begehrtes Stück aus seiner Sammlung, das dänische Modul Jagten pa Bubbers Badekar – vielleicht das seltenste C64-Spiel überhaupt. Nicht nur das dänische Badewannenauto, auch Steffen Große Coosmann war in voller Fahrt und schrieb über Gameboy-Tools für Musiker, Chipmusik-Neuerscheinungen und Commander-Keen-Fangames.

Auch Heft 31 hatte wieder 32 Seiten, obwohl gleich mehrere fest eingeplante Beiträge wegen Arbeitsüberlastung der Autoren ausfallen mussten. Dafür gab es mit Andreas Dobersberger einen Neuzugang, der auf vier Seiten Einblick in die Ultima-Serie gewährte, die von Lotek64 zuvor sträflich vernachlässigt worden war. Thomas Hebbel interviewte den Coder JackAsser, der eine C64-Umsetzung des RPGs Eye of the Beholder plante. Da aber acht Jahre nach dem ersten Demo das Spiel noch nicht vorliegt, ist zu befürchten, dass daraus nichts mehr wird. Des Weiteren testete er das C64-Jump'n'Run, eine der interessantesten Neuerscheinungen. Im dritten und abschließenden Teil des Musikspiele-Specials nahmen wir einen aktuellen (Rockband: Beatles), einen klassischen (To Be On Top, C64) sowie einen prähistorischen Vertreter der Gattung (Journey Escape, VCS) unter die Lupe. Lutz Goerke schrieb über ein unveröffentlicht gebliebenes Amiga-Spiel namens New York City, an dessen Entwicklung Anfang der 90er-Jahre er selbst beteiligt war. Axel Meßinger feierte den 25. Geburtstag von Tetris und rief eine neue Kolumne ins Leben, die Adventure-Schatzkiste.

Pünktlich vor Weihnachten 2009 veröffentlichten wir Heft 32. Diese Ausgabe markiert einen Meilenstein in der optischen Erscheinung von Lotek64, da wir nun endlich in besserer Qualität drucken konnten als auf dem Risographen mit seinen grob gerasterten Bildern. Seit damals gibt es (fast) durchgängig Farbdruck mit höherer Auflösung, nun wussten wir auch endlich, welche Gesichtsfarbe Lo\*bert, der sein Leben vor dem Bildschirm verbringt, hat. Die Herstellungskosten stiegen durch die Umstellung zwar an, blieben aber in einem vertretbaren Rahmen.

Nach einigem Zögern widmeten wir uns nun doch dem Thema Fußball. Anlass dafür war die Weltmeisterschaft im Amiga-Klassiker Kick Off II, die in der Nähe meiner Heimatstadt durchgeführt wurde. Gastautor Marcel Schwarze nahm verschiedene Fußballmanager unter die Lupe, die Höchstnote erhielt Starbyte Super Soccer. Ich testete sämtliche C64-Fußballspiele, die mir in die Finger kamen. Testsieger: MicroProse Soccer und Kick Off II, letzteres aber mit deutlichen Abstrichen gegenüber der Amiga-Version. PSP-Experte Stefan Egger stellt die neue Sony PSP Go

vor und Gastautor Stefan Semotan füllte eine Lücke, indem er dafür sorgte, dass man in Lotek64 endlich etwas über das legendäre RPG The Bard's Tale lesen konnte. Steffen Große Coosmann widmete sich thematisch dazu passend dem letzten großen SNES-RPG Terranigma. Wie immer äußerst unterhaltsam war Nik Ghalustians Arcaderoom-Special zu Splatterhouse. In Axels Adventure-Schatzkiste gab es diesmal das schöne Adventure Erben der Erde, Simon Quernhorst stellte sein VCS-Spiel KITE! vor, den ersten Lenkdrachensimulator, der je für eine Konsole veröffentlicht wurde.

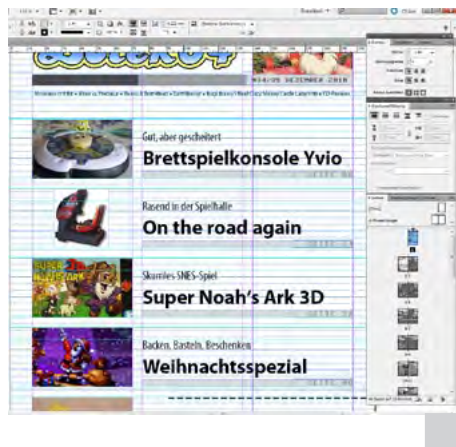
Heft 33 erschien mit Verspätung im Mai 2010. Lars Sobiraj eröffnete mit einem Nachruf auf den kurz zuvor verstorbenen Günter Freiherr von Gravenreuth, der zwar nicht gerade der Liebling der Retroszene war, aber mit seinen Abmahnungen unzweifelhaft seine Spuren hinterlassen hat. Klemens Franz schrieb über das opulente Brettspiel Planet Steam, das seine Mechanismen dem 8-Bit-Klassiker M.U.L.E. entlehnte. Der Verlag stellte uns aus diesem Anlass eine Sammelkarte zur Verfügung, die wir an alle Abonnenten verschickten. Adventure-Experte Axel Meßinger stellte würdige Vertreter des Genres vor, die bis dahin für Nintendo DS erschienen waren. Yvon Folz beschäftigte sich mit Computerspielen rund um die Terminator-Filme und Thomas Hebbel sprach mit Enthusi, der eine großartige „Gold“-Version von Maniac Mansion für den C64 veröffentlichte. Im Arcaderoom gab es diesmal den Filmprojektorautomaten Wilm Gunmen von Nintendo zu sehen, der in den 70er-Jahren für Aufsehen sorgte und heute ein begehrtes Sammlerstück ist.

### III. Redesign, Farbdruck, Neuzugänge – willkommen in der Eisenzeit

In Heft 33 stellten wir unser neues Redaktionsmitglied Marleen vor, sie war schon damals äußerst reiselustig und berichtete von zwei Retropartys in der Slowakei und in England. Eine nicht sehr langlebige Neuerung war die Musikkolumne „world in my ears“, die die Musikcharts auf der letzten Seite ersetzte. Sie wurde nach dem zweiten Teil wieder gekippt, da wir an der größten Umgestaltung seit Bestehen des Magazins arbeiteten...

Diese Umbauarbeiten unter der Regie von DTP-Meister Tim Schürmann hatten auch zur Folge, dass wir eine Ausgabe ausließen und im Dezember dafür zum zweiten Mal eine 44 Seiten starke Doppelnummer veröffentlichten – Lotek64 #34/35. Das Redesign von Lotek64 war lange überfällig, nachdem die alte Aufmachung acht Jahre zuvor eher aus einer Laune heraus entstanden war. Dafür hatte sie sich aber als relativ brauchbar erwiesen, weshalb für das ungeübte Auge kein allzu großer Bruch mit dem Gewohnten stattfand. Das Redesign nutzte Tim auch, um den Satz vom längst veralteten Pagemaker auf Indesign umzustellen. Das bereitete mir einige Kopfschmerzen, da

ich den Umgang mit der neuen Software erst erlernen musste – das alte Programm konnte ich blind und im Schlaf bedienen.

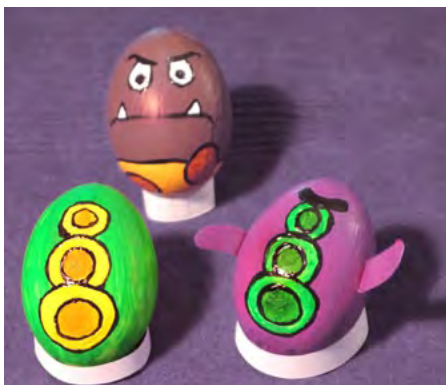


Alte Computer, neue DTP-Software

Nicht nur das optische Erscheinungsbild wurde erneuert, auch unsere Präsenz im Netz wurde verstärkt, wir waren von nun an auf Twitter und Facebook vertreten.

Inhaltlich wurde in der Doppelnummer einiges geboten. Klemens Franz würdigte ausführlich das gescheiterte Brettspiel-Konsolen-Hybrid Yvio, Thomas Stanzer steuerte einen Test des Yvio-Spongebob-Spiels bei. Marleen berichtete vom Chiptune-Festival „Monster of 8 Bit“ in Hannover und brachte uns bei, aus Computerschrott Schmuck zu basteln. Andriak Ghalustians testete Alien vs. Predator für Ataris Jaguar-Konsole und stellte Spielhallen-Rennspiele vor. Simon Quernhorst fand ein unautorisiertes christliches SNES-Spiel in seiner Sammlung, Lars Sobiraj stellte den Nachfolger von Constantin Gillies' Extraleben vor, den Roman „Der Bug“, Andreas Dobersberger schrieb über das SNES-Spiel EarthBound. Die letzte Seite gehörte von nun an der neuen Serie Videogame Heroes, in der wir in jedem Heft eine historisch bedeutende Videospieldiener vorstellten. Den Beginn machte Link aus der Zelda-Reihe.

Heft 36, wir schreiben schon das Jahr 2011, begann hardwarelastig: Rainer Buchty beleuchtete den Parallax Propeller, Jens Bürger das Hive-Projekt. Christian Dombacher beschrieb, wie JiffyDOS modernen Anforderungen angepasst werden kann. In seiner Schatzkiste beschrieb Axel Meßinger diesmal Little Nemo, dazu gab es ein NES-Rennspielspecial. Testsieger: Konamis Formula 1 Sensation. Dazu passend servierte Simon Quernhorst in memoriam Stunt-Legende Evel Knievel die Standalone-Konsole Stunt Cycle von Atari. Doctor Who, die langlebigste TV-Serie der Welt, stand Pate für zahlreiche Computerspiele, die Steffen Große Coosmann unter die Lupe nahm – dazu gab es einen Beitrag zum britischen Rechner BBC Micro und, weil gerade Ostern war, zum beliebten Eiermann Dizzy. Apropos Eier, wie man daraus nerdkompatible Osterutensilien herstellen kann, zeigte Marleen, Chefideologin unserer Bastelecke.



Marleen definiert das Osterei neu.

Dass Ausgabe 36 genau 36 Seiten umfasste, war reiner Zufall. Heft 28 hatte 28 Seiten und Heft 32... Aber dazu muss erst noch eine passende Verschwörungstheorie gebastelt werden.

Heft 37 markierte das zehnjährige Bestehen von Lotek64. Jens Bürger testete das neue C64-Spiel Jim Slim, Steffen Große Coosmann eröffnete ein weiteres unserer zahlreichen Renn-Specials. Diesmal waren Fun-Racer Thema. Simon Quernhorst interviewte Autor Oliver Uchmann und revidierte in den Retro Treasures seine in Heft 17 aufgestellte These, die Rainbow-Arts-CD sei die einzige je auf CD für den C64 veröffentlichte Software, denn er stieß auf eine weitere Silberscheibe: „The CD Games Pack“ von Codemasters, die 1989 erschien, und Spielehits wie BMX Simulator und Dizzy, aber auch viel digitalen Schrott. Marleen sprach mit Joscha Sauer von NICHTLUSTIG und verriet das Geheimrezept ihrer Schwester für den Tetris-Kuchen mit Marzipan (alternativ zum Marzipan Fondant oder Zuckerguss).

Mit Ausgabe 38 kam es zur ersten Abopreiserhöhung. Bis dahin kostete das Abo 1 Euro pro Heft, nun erhöhte die Österreichische Post AG drastisch ihre Tarife. Der neue Preis hat aber bis Heft 50 gehalten, und während ich diese Zeilen tippe, sind neuerliche Tarifierhöhungen angekündigt. Es bleibt aber dabei, dass der Abopreis lediglich die Portokosten abdeckt, der Druck kann nach wie vor aus Inseraten, Spenden und Sponsoringleistungen finanziert werden. Aus eigener Tasche musste ich bis dahin nur geringe Beträge zuschießen und diese hielten sich in einem erträglichen Rahmen.

Heft 38 wird von Marleen eröffnet, die sich ihrem Lieblingsthema Tetris zuwendet, diesmal die Tischvariante Tetris Tower 3D. Axel Meßinger führte mit dem Videospieldjournalisten Simon Krättschmer das wahrscheinlich längste Interview in der Geschichte von Lotek64. Thomas Dorn trauerte in seinem Nähkästchen Commodores CDTV nach, Steffen Große Coosmann feierte Super Mario Land, die erste Game-Boy-Inkarnation des Hüpfklassikers. Gastautor Karsten Uhl interviewte in einem satirischen Beitrag das C16-Soft-

warehaus Colasoft, mit dem er in den 80er-Jahren beinahe zu Ruhm und Reichtum gekommen wäre. Simon Quernhorst lüftete das Geheimnis um die Farbcodes auf Nintendo-Verpackungen und Marleen präsentierte standesgemäße Halloweenrezepte für Retro-Fans.

Pünktlich zu Weihnachten erschien Heft 39, in dem wir wieder einmal den C64 hochleben ließen. Thomas Heibel testete eine der großen Sensationen des Jahres, die C64-Konvertierung von Prince of Persia, die ursprünglich neben diversen 16-Bit-Plattformen nur auf dem Apple II veröffentlicht wurde. Die Umsetzung ist atemberaubend, ein Wermutstropfen ist jedoch, dass es eine Speichererweiterung voraussetzt. Andreas Dobersberger erinnerte an einen vergessenen Klassiker von Sid Meier, Covert Action. Martin Schemitsch rezensierte die im Umfang verdoppelte Neuauflage eines schon 2005 erschienenen Buches über Commodore von Brian Bagnall, dessen neuer Titel nun „Commodore – a company on the edge“ lautete. Steffen Große Coosmann schrieb über Marios Gegenbild Wario und Luigis Konterpart Waluigi. Karsten Uhls Colasoft-Portrait wurde fortgesetzt (und abgeschlossen). Mein Beitrag war der erste von vier Teilen eines vor Jahren begonnenen C64-Prügelspiel-Schwerpunkts, für den ich an die 50 8-Bit-Brawler an- und manchmal auch durchspielte. Seither weiche ich dem Genre großräumig aus. Bestnote erhielt erwartungsgemäß IK+, aber nur knapp gefolgt vom wenig bekannten Fist+. Steffen Große Coosmann kehrte zu Commander Keen zurück und Marleen führte in die Kunst der weihnachtlichen Baumdekoration ein.

Im März 2012 erschien Heft 40, wir schrieben das 30. Jahr in der Zeitrechnung des Commodore 64. Aus diesem Anlass schilderte Klemens Franz, was diesen Rechner so besonders machte. Auch andere C64-Freaks in der Redaktion schlossen sich an. Rainer Buchty eröffnete eine neue Kolumne namens „Rainer's Rants“, in der er über aktuelle Entwicklungen herziehen wollte. Den Anfang machte eine Abrechnung mit dem Amiga-Markt. Leider erlitt die Kolumne dasselbe Schicksal wie eine Reihe vor ihr, sie überlebte den ersten Teil nicht. Dafür wurde ausführlich die Frage erörtert, ob der Apostroph im Titel orthographische Berechtigung hat oder nicht. Lars Sobiraj diskutierte die Frage, ob

C64-Boxkampf: eine interessante Beschäftigung, wenn man sonst nichts zu tun hat.





ohne Piraterie nicht viele historische Software längst verloren gegangen wäre. Marleen präsentierte neue Osterrezepte und -basteleien, Stefan Egger beschäftigte sich mit den kleinen und großen Unterschieden der verschiedenen bekannten C65-Prototypen. Nik Ghalustians stellte vier neue C64-Module vor, darunter das hervorragende C64anabalt. Im C64-Prügelspecial diesmal in meiner Gunst vorne: McGuigan Championship Boxing.

In Heft 41 trauerten wir um Commodore-Gründer Jack Tramiel, der am 8. April 2012 im Alter von 83 Jahren verstorben ist. Stefan Egger schrieb einen Nachruf auf den Pionier der Computerindustrie. Es gab aber auch etwas zu feiern, nämlich den 30. Geburtstag des Sinclair ZX Spectrum, der mangels Fanbasis in der Redaktion bei uns stets unterbelichtet geblieben ist. Gemeinsam mit Andreas Dobersberger und Rainer Buchty arbeiteten wir uns respektvoll am „Türstopper“ ab. Gastautor Reinhold Schertler beschrieb, wie man mit einem Amiga 500 ganze Spielfilme wiedergeben kann. Ein weiterer Beitrag von Stefan Egger ging der Frage nach, ob 3D-Druck geeignet ist, Computergehäuse herzustellen, etwa von alten Prototypen, die auf anderem Weg nicht zu beschaffen sind. Steffen Große Coosmann führte Unwissende in die mysteriöse Welt von Pokémon ein, während uns Lars Sobiraj seine Eindrücke des damals viel diskutierten Buchs „Wir waren Space Invaders“ schilderte.

Ein neuer Autor stieß damals zu uns, diesmal aus England: Carl Attrill. Der klassische DIY-Fan und Hardcore-Bastler zeigt in seinem ersten Beitrag, wie man einen Raspberry Pi in ein C64-Gehäuse packt und so einen genialen und vielseitigen Heimcomputer erzeugt. Die Musikseiten erschienen in neuem Gesicht.

Mit Heft 42 (42: die ultimative Antwort!) begingen wir, ein paar Monate verspätet, unseren zehnten Geburtstag. Karsten Uhl schrieb einen weiteren Nachruf auf Jack Tramiel, diesmal aber mit Informationen aus erster Hand, denn der Autor traf Tramiel nach einem tödlichen Sturz persönlich – herrlich jenseitig! Nik Ghalustians stellte das ultraschwere Amiga-Jump'n'Run SQRZX vor, Andreas Dobersberger lobte das Adventure The Sea Will Claim Everything, das ein bisschen mehr Aufmerksamkeit verdient hätte. Zum Lotek64-Jubiläum machte mir Rob Hubbard das größte Geschenk, indem er sich endlich zu einem Interview überreden ließ. Hubbard war immer mein Lieblings-SID-Komponist und Autor einiger der größten C64-Soundtracks. Er ist auch bekannt dafür, dass er eher öffentlichkeitsscheu agiert und kein Mann der großen Worte ist. Das zeigte sich auch in diesem Interview, die Antworten fielen sehr knapp aus. Spannend war es trotzdem, was der Maestro zu sagen hatte. Und weil wir alle SID-Musik lieben, steuert Martin Schemitsch seit Heft 42 regelmäßig seine Kolumne SIDologie bei, in der jeweils eine alte und eine jüngere Komposition vorgestellt werden.

Als feierliche Zugabe spendierten wir eine herausnehmbare Doppelseite in der Heftmitte, die auf einer Seite eine Retro-Karte im Stil der Londoner Metro zeigte, auf der anderen ein Brettspiel mit dem Namen Retro Paper Kong, das in tagelanger gemeinschaftlicher Arbeit unter der Regie von Tim Schürmann entstand. In der Prügelspielserie bekam First Samurai gute Noten, von Ninja Hamster rieten wir hingegen ab. Axel Meßinger stellte das an Ed Woods Kultfilm angelehnte Adventure Plan 9 From Outer Space vor, das 1992 für MS-DOS und Amiga erschien. In einer Werkchau stellte Steffen Große Coosmann den Stuttgarter Künstler Kangaroo MusiQue vor, schließlich rezensierte Lars Sobiraj den dritten Teil von Constantin Gillies' Extraleben-Trilogie – ich bin noch immer säumig, obwohl mir die ersten beiden Teile gut gefallen haben.

Heft 43 erschien im Dezember 2012, man begegnete uns in weihnachtlicher Stimmung. Klemens Franz wirkte entsprechend zufrieden, als er neue Module für den C64 aus der RGCD-Spieleschmiede vorstellte. Als Giana-Sisters-Fan der ersten Stunde testete ich mit viel Vergnügen und ob des Schwierigkeitsgrades mit einem Schuss Frustration das erste Giana-Spiel seit 1987, wenn man das dürftige Nintendo-DS-Spiel von 2009 außer Acht lässt. Marleen stellte ein verkanntes Meisterwerk vor, The Fool's Errand, das 1987 erschienen war und 2012 einen unerwarteten Nachfolger (The Fool and His Money) erhielt. Simon Quernhorst stellte in den Retro Treasures eine Sonic-Comicroihe vor, einige Seiten weiter hinten endete mit dem letzten Teil das umfangreichste Prügelspiel-Review für den C64. Anspieltipp: Samurai Warrior – The Battles of Usagi Yojimbo. Gastautor Leszek Chmielweski erklärte, wie er das C64-Spiel Earthraid (1986) auf den Spectrum bringen möchte. Stefan Egger stellte zwei frühe CD-Rom-Systeme gegenüber, CD-i (Philips) und CDTV (Commodore).

Lotek64 #44 (März 2014) bot ein C64-Breakout-Special, an dem ich schon seit einiger Zeit gearbeitet hatte. Das Genre gehörte in den 80er zu meinen Favoriten, unter anderem auch deshalb, weil der Unterschied zwischen Arcade-Original und Heimcomputer-Konvertierung nicht so dramatisch zuungunsten der

Cavaliertour in 8 Bit



Heimversion ausging wie bei anderen Genres. C64-Arkanoid sah wirklich perfekt aus und hörte sich dank Martin Galways berühmter Titelmusik (die erste, die Drumsamples verwendete) sensationell an. Axel Meßinger stellte sehenswerte Retro-Kanäle auf YouTube vor, einer davon von Sabine Wieluch, die bald darauf zu uns stoßen sollte. Carl Attrill zeichnete auf vier Seiten die Geschichte der Eigenbau-Computer nach. Ungewöhnliches Terrain beschritten die Gastautorinnen Katharina Gugerell und Katharina Hoff, die sich mit den Landschaftskonzeptionen in Mario-Spielen auseinandersetzen. Markus Mayer war nach längerer Pause auch wieder dabei und schrieb über Forgotten Worlds (C64).

Heft 45 fiel in die Zeit der Schließung von LucasArts. Dieses traurige Ereignis hatte natürlich einen Nachhall in Lotek64, IF-Experte Andreas Dobersberger ließ noch einmal alle großen Titel dieser einflussreichen Softwarepioniere Revue passieren. Sabine Wieluch, gerade erst zu Lotek64 gestoßen, assistierte mit einem Artikel über Eastereggs in LucasArts-Titeln. Adventures blieben auf den folgenden Seiten Thema, ich setzte einen jahrelang verschleppten Plan um und schrieb einen Artikel über die britische Adventureschmiede Magnetic Scrolls, deren Spiele mir in den 80ern einige schlaflose Nächte bereiteten. Klemens Franz interviewte James Monkman von RGCD, Simon Quernhorst knöpfte sich Katakis (C64) vor.

Heft 46 erschien zwar pünktlich, hatte aber nur 28 Seiten. Diese waren allerdings lesenswert, unter anderem entwarf Carl Attrill so etwas wie eine ökonomische Theorie des Retrocomputing. Stefan Egger demonstrierte, wie er einen alten, defekten und schmutzigen PET in einen schönen Schwan verwandelte, nur eine einzige Taste fehlte zum perfekten Glück [Anm. von Stefan Egger: Die ist nun auch schon drauf!]. Andreas Dobersberger würdigte das IF-Genre und ein Pixelkünstler namens „C64 Vision“ stellte uns eine Doppelseite mit C64-Grafikkunstwerken zur Verfügung. Marleen verleitete zum textilen Werken im Tetris-Universum, während Sabine Wieluch zeigte, wie man aus Karton Vintage-Bilder herstellen kann. Rainer Buchty wollte kaum glauben, dass der Pentium-Prozessor bereits seinen 20. Geburtstag feierte und widmete ihm bzw. seinen Nachfolgern eine Retrospektive.

In Heft 47 stellte Simon Quernhorst in den Retro Treasures die sogenannten J-Carts für Mega Drive vor, die zwei Gamepad-Anschlüsse eingebaut hatten und dadurch simultanes Spiel von bis zu vier Personen ermöglichten. Reinhold Schertler erklärte in einem ausführlichen Tutorial, wie Filme konvertiert werden, um auf einem Amiga 500 zu laufen. Gastautor Nico interviewte den kanadischen Retrospiel-Coder Robin Harbron, während Marleen das viel diskutierte Brettspiel Whacky Roll, den kleinen und kostengünstigen Bruder von Whacky Wit, unter die Lupe nahm. Steffen

Große Coosmann widmete sich in einer umfassenden Retrospektive den Godzilla-Computerspielen. Die Veröffentlichung des lange erwarteten Superfrog-Remakes für Windows gab mir eine Gelegenheit, mich wieder einmal mit diesem Spiel zu beschäftigen, das in den frühen 90ern zu meinen absoluten Lieblingstiteln zählte. Und da inzwischen auch so mancher C64-Veteran in der Wisch-Ära angekommen war, gab Axel Meßinger Retro-Spielertipps für iPad-/iPhone-Besitzer. Gastautor Martin Brunner berichtete aus Toronto, wo er einem Treffen der PET User Group beige-wohnt hat.

In Heft 48, wir sind mittlerweile im Jahr 2014, gab es wieder einmal neue C64-Module von RGCD zu bewundern. Stefan Egger holte einen wenig bekannten Commodore-Rechner vor den Vorhang, den LCD. Dabei handelt es sich um einen 1985 fertiggestellten Commodore-Laptop mit LCD-Display, der leider nie im Handel gelangt ist – der Legende nach auf Rat eines Konkurrenten. Martin Brunner war wieder an Bord und erklärte, wie sein C128-Dual-Demo funktioniert, das auf zwei Bildschirmen gleichzeitig abläuft – einmal im 80-, einmal im 40-Zeichen-Modus. Faszinierend! Aus nostalgischen Gründen wollten wir für Abtipper auch das Listing drucken, was aber an Layoutproblemen scheiterte. Ich nahm mir den 8-Bit-Oldie Tir na Nog vor, dessen C64-Fassung im Vorjahr in einer aufpolierten, inoffiziellen Fassung wiederveröffentlicht wurde. Carl Attrill entwarf eine Systematik, mit deren Hilfe endgültig geklärt werden kann, was retro ist und was nicht. Klemens Franz feierte den 20. Geburtstag einer nicht uneingeschränkt beliebten Konsole, der Sony PlayStation. Sabine Wieluch stellte den interaktiven Comic The Time Trap (1999) vor, der in Zusammenarbeit mit Hergé entstand. Silke Block, eine weitere Gastautorin, schrieb über die Aktivitäten von Amiga-Fans im Raum Wolfsburg.

In Heft 49, erschienen im Juni 2014, stellte Stefan Egger den Amiga-Laufwerkemulator GOTEK vor. Axel Meßinger interviewte DJ Coco, Sabine Wieluch testete das Indie-Gruselspiel The Last Door. Marleen unterhielt sich mit Chuck Smith, der im Computerspielmuseum arbeitet – wer würde nicht gerne auf diese Weise sein Geld verdienen? Andreas Dobersberger feierte anlässlich dessen 20. Geburtstags das beste Star-Wars-Spiel: Tie Fighter. Gastautor Karl Boyer blickte zurück auf King's Quest 5 und die Videogame Heroes widmeten sich E.T., der die Hauptrolle im angeblich schlechtesten Videospiel aller Zeiten spielt – ein sachlich ungerechtfertigtes Urteil.

Alle bis Heft 49 erschienen Hefte umfassen in Summe 1452 Seiten, so viele wie die fünfte Auflage der österreichischen Strafprozessordnung in der Fassung des Strafrechtsänderungsgesetzes 2004, der Briefwechsel zwischen Rudolf Borchardt und Hugo von Hofmannsthal, die Einheitsübersetzung der

Bibel aus dem Pattloch-Verlag (1980) oder „Der Domininghaus“, ein Leitfadener der Kunststofftechnik.

Was Lotek64-Leserinnen und -Leser nach dieser 50. Ausgabe erwartet, hängt von der verfügbaren Freizeit der beteiligten Personen ab, vielleicht auch von dir. Auch wenn wir mit diesem Heft die gewohnte Erscheinungsweise einstellen, wird es Lotek64 weiterhin geben. Mir hat es viel Spaß gemacht, gemeinsam mit der großartigen Redaktion das einzige deutschsprachige Non-profit-Retro-Zine zu gestalten und herauszugeben – weshalb ich auch keinen Anlass sehe, nicht auf eine andere, weniger zeit- und kostenintensive Weise weiterzumachen. Immerhin trage ich seit Jahren viele Artikelentwürfe im Kopf herum, die ich endlich zu Papier bringen möchte. Nachdem ich mich in Zukunft um Dinge wie Aboverwaltung, Druck, Versand und das Organisieren von Geld für den Druck nicht mehr kümmern muss, bleibt vielleicht endlich Zeit, diese nie geschriebenen Geschichten in Angriff zu nehmen: die Infocom-Story, die Jeff-Minter-Story, die 16seitige SID-Huldigung...

*Abschließend ein großes DANKE an alle, die im Laufe der vergangenen zwölf Jahre*

*geholfen haben, das Heft und den Webauftritt inhaltlich zu gestalten und zu finanzieren: Die ehemaligen und aktiven Mitglieder der Redaktion, die sehr viel unbezahlte Arbeitszeit in Lotek64 gesteckt haben und stecken. Alle, die Artikel abgeliefert bzw. redigiert und übersetzt haben. Leserinnen und Leser, die uns Feedback gegeben haben. Firmen, die uns mit Inseraten unterstützt haben. Die Kulturabteilung des Landes Steiermark. Spender und Abonnenten. Last but not least: die Coder und Aktivisten, die mit ihren Veröffentlichungen und Veranstaltungen Leben in die Szene bringen und dafür sorgen, dass wir auch in Zukunft nicht nur rückblickend über die guten alten Rechner und Konsolen berichten können. Keep on rocking!*



#### Liebe Lotek64

I would like to place on record my appreciation for all the interesting articles that have given me enormous pleasure in reading.

German is not my first language but the enthusiasm for Retro-computing and older consoles have improved my language skills more than any state education ever did.

Your team are a great credit to you and their effort in translating and printing my work will give me ever give me great pride.

We are from different parts of the world, with different languages but the passion for our shared subjects brought us together, and ensures that the memory of our machines and their games will live on. Not to mention all the readers who are educated in new things.

As one chapter finishes, a new chapter opens for you be mindful that this is not the beginning of the end, merely the end of the Beginning.

I shall cherish my paper issues for evermore and I take pride in the words.

Ich bin ein Loteker!!

Carl Attrill



Das Lotek danach

# Die sehr persönlichen Top-Fünf...

...von Klemens Franz



**A**ls ich Georg vor acht Jahren (sic!) per Mail anschrieb und fragte, ob ich nicht bei Lotek64 mitarbeiten dürfe, quoll ich nur so über vor Ideen. Vor allen der „New Boardgame Journalism“ hatte es mir damals als Leser der Edge angetan. Der subjektive Zugang zum Thema, irgendwie seltsam querverbunden mit wissenschaftlichen Grundlagen, ist nach wie vor toll zu lesen. Freilich ist es mir nicht immer gelungen, aber die Spielwiese Lotek64 war immer offen für Experimente und Themen – auch leicht abseits. Nicht alles, was ich im Lauf der Zeit geschrieben habe, mag ich noch lesen, vieles liest sich holprig, manches zu bemüht. Dennoch nehme ich einiges mit. Und nicht alles hat direkt mit der Zeitschrift zu tun, mit der Lotek64, aber ohne sie gäbe es die folgende Liste nicht ... und wer meine Beiträge regelmäßig gelesen hat, weiß, wie sehr ich Listen liebe.

## Platz 5: Neue Jobs.

2007 bekam ich einen Anruf vom stellvertretenden Chefredakteur der österreichischen Tageszeitung „Die Presse“. Er führte mit mir ein Interview zu einem von mir illustrierten Brettspiel. Am Ende des Gesprächs meinte er salopp, dass ihm meine Lotek64-Beiträge sehr gut gefielen, und ob ich nicht für die „Presse“ schreiben wolle. Das mache ich mittlerweile seit sieben Jahren, und dabei kamen allerlei Themen rund ums Spiel heraus. Ich schrieb über den Tod in Spielen, über Spiele zu toten Computern und Konsolen, Mario, REZ, Actionfiguren und in den letzten drei Jahren verstärkt zum Thema Brettspiele. Ich schrieb – dem Mammon sei Dank – mehr für „Die Presse“ als für Lotek64. Aber immer mit ein bisschen schlechtem Gewissen. Und jedes Mal, wenn ich einen neuen Artikel beginne und die weiße Bildschirmseite mein Gesicht ungesund ausleuchtet, denke ich an...

## Platz 4: Neuealte Spiele.

In den letzten Jahren hat es wirklich „Booom!“ gemacht. Enthusiasten wie Brandon Cobb (Superfighter Team) oder James Monkman (RGCD) sei Dank, bekomme ich wirklich

regelmäßig Nachschub für meine alten Computer und Konsolen. Beide durfte ich auch interviewen. Brandon wollte sich seinerzeit nicht zu anderen neuen Megadrive-Spielen äußern, und James verriet mir, wie man den Schlafbedarf nachhaltig reduzieren kann. Ich mag das. Die Interviews und die neuen Spiele. Schließlich kaufe ich mir ja nichts, um es möglichst bald durch was angeblich Besseres zu ersetzen. Mein erster C64 läuft nach wie vor (vor 15 Jahren musste ich ihn einmal aussaugen, aber das war es auch schon). Meinen Dreamcast musste ich dagegen vor vier Jahren ersetzen (Lasertechnologie sei Dank). Und wenn wir schon dabei sind: Auch Crowdfunding hat für einige Zuckerl gesorgt (z.B. Gunlord). Und jedes Mal, wenn ich voller Angst, doch etwas zu beschädigen, ein neues Modul in den C64 quetsche, denke ich an...

## Platz 3: Kaufbare Kindheit.

Lotek64 war für mich auch immer eine ganz hervorragende Entschuldigung, um mich wieder mit Themen meiner Kindheit zu beschäftigen. Und das hat sich ausgeweitet. Mittlerweile hab ich mir all die Fantasy-Brettspiele aus den 90ern besorgt, die ich mir damals nicht leisten konnte oder wollte. „Hero Quest“ hatte ja Plastikminiaturen, da konnten Talisman und Co schon rein haptisch nicht mithalten. Und meine Sammlung an Actionfiguren aus den 80ern hab ich abgestaubt und vervollständigt. Großteils. Einige Lücken sind da doch noch. Die zahlreichen Neuinterpretationen mit mir scheinbar im Zentrum der primären Zielgruppe tun da ihr Übriges („Adult Collector“ nennt sich das heute). Und dank Tablett kann ich nun auch die herrlichen UK- bzw. Generation-1-Transformers-Comics nachlesen; die Veröffentlichung auf Deutsch war ja damals alles andere als chronologisch. Aber ich verzettel mich. Und auch wenn das eben nicht unmittelbar etwas mit dieser Zeitschrift zu tun hat, denke ich gelegentlich, wenn ich einen Third-Party-Transformer auspacke (der endlich so aussieht und sich so bewegen lässt, wie ich es als Kind beim Schauen der Zeichentrickserie gerne gehabt hätte), an...

## Platz 2: Neuealte Hardware.

Hier brauch ich eigentlich nur den 4-Spieler-Adapter für den C64 und die „1541 Ultimate II“ anzuführen. Ersterer hat für unzählige „Bomb Mania“-Schlachten gesorgt (gerade abgelöst vom 5-Spieler-Bomberland), letztere schon meine Floppy. Und dann hab ich da noch eine Modulportweiche, einen Snes/Megadrive-USB-Adapter, zwei neue Competition Pro (wobei es eigentlich vier sein müssten – verdammt!) und meinen Bericht verfassen wollte). Überhaupt sind diese Linux-Handhelds ja eine wunderbare Sache. Die gesamte eigene Sammlung an C64-, Mastersystem-, NES-, Megadrive-, Snes-, Gameboy- und Gamegear-Spielen auf einer SD-Karte immer dabei zu haben, ist ein beruhigendes Gefühl. Und ja, natürlich: Jedes Mal, wenn ich den Caanoo über den seltsamen On-Off-Switch einschalte, denke ich an...

## Platz 1: Personenkult.

Er wird's nicht gerne lesen, aber trotzdem: Ich hab sechs Jahre lang als Assistent für Neue Medien gearbeitet und unterrichtete nach wie vor an einer Fachhochschule. Die Lehrveranstaltung nennt sich „Digital Imaging“ und umfasst ein klein wenig digitale Bildver- und wesentlich mehr digitale Bildbearbeitung. 1993 las ich mit Begeisterung und relativ wenig Verständnis eine 64er-Workshop-Serie zum Thema GoDot. Ich konnte mir damals (14 Jahre, alles klar) unter den ganzen Begriffen noch nichts vorstellen, aber Alphakanal und Filter werden mich wohl den Rest meines Lebens begleiten. Als ich erfuhr, wer bei Lotek64 Korrektur liest, war mir das fast ein wenig unangenehm. DER Arndt Dettke. Ja wirklich. Wow! Fanboy? Auf jeden Fall. Und drum denke ich auch jedes Jahr, wenn ich die Vorlesung zum Thema Digital Imaging eröffne und vor knapp 40 Drittsemestriegen stehe, an...

...die eine kleine Mail an Georg Fuchs vor acht Jahren.

Danke fürs Mitmachenlassen! ■

Totale Ausweidung, oder:

# Vom Abenteuer, einem Microcontroller das Programm zu entreißen

Schon lange geisterte die Vermutung durch die Commodore-Welt, dass es möglich sein müsste, dem als Prozessor des Plotters VC1520 bzw. der Amiga-Tastaturen genutzten Microcontroller das Programm zu entlocken. Schuld daran war ein Hinweis im MOS/CSG-Datenblatt, der so vermutlich nie für die Allgemeinheit gedacht war. Einige Mitglieder der Mailingliste cbm-hackers machten dem Listennamen alle Ehre und zeigten, dass diese Vermutung in der Tat mehr als nur ein Gerücht ist.

von Dr. Rainer Buchty

Microcontroller sind eine praktische Sache. RAM, ROM, I/O – alles in einem praktischen Gehäuse. Das spart Bauteile und Platinenplatz. Der 6500/1 ist ein solcher Microcontroller [1]. Er besteht aus einem 6502-Kern ergänzt um 2kB ROM, 64 Byte RAM, parallele Ein-/Ausgabeleitungen (4\*8), und einem Zähler. Genug Platz und Peripherie für den versierten Assemblerprogrammierer also, um darin auch komplexere Steueraufgaben unterzubringen. Commodore-User kennen diesen Chip beispielsweise vom Plotter VC1520 sowie von den diversen Amiga-Tastaturen, wo er unter dem Alias 6570 bzw. 6571 zum Einsatz kommt [2].

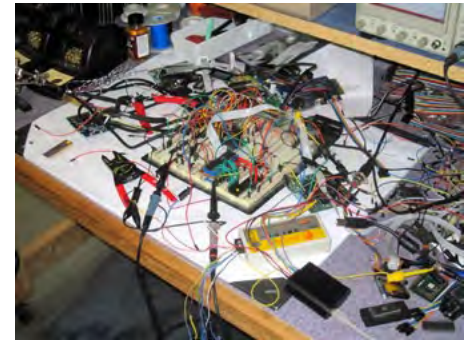
## Sperr es weg!

Ein wesentlicher Aspekt des Microcontrollers ist oftmals, dass dieser auch das Programm in einem internen Speicher hält und so externe Programmspeicher, etwa EPROMs, nicht erforderlich sind. Dies freut nicht nur den Kaufmann, sondern insbesondere auch den Entwickler, da so hinreichend sichergestellt ist, dass die Softwareroutinen nicht von jedermann auslesbar sind. Dies schützt vor Nachahmern.

Irgendwie muss natürlich das Programm trotzdem in den Microcontroller – und hierzu gibt es zwei prinzipielle Methoden: ROM oder (E)PROM. Im ersteren Fall wird der Programmspeicher tatsächlich als Diodenmatrix ausgeführt. Dies rentiert sich insbesondere dann, wenn von einem Microcontroller große Stückzahlen benötigt werden, da hier der Programmierschritt wegfällt. Auch ist diese Methode robuster, da sich der Programmspeicher nicht durch externen Ladungseintrag verän-

dern kann. Im Regelfall wird aber eine PROM-Technologie eingesetzt – je nach Hersteller nur einmal programmierbar (echtes PROM oder, üblicherweise, OTP-EPROM, d.h. ohne Löschfenster) oder auch mehrfach (EPROM bzw. EEPROM).

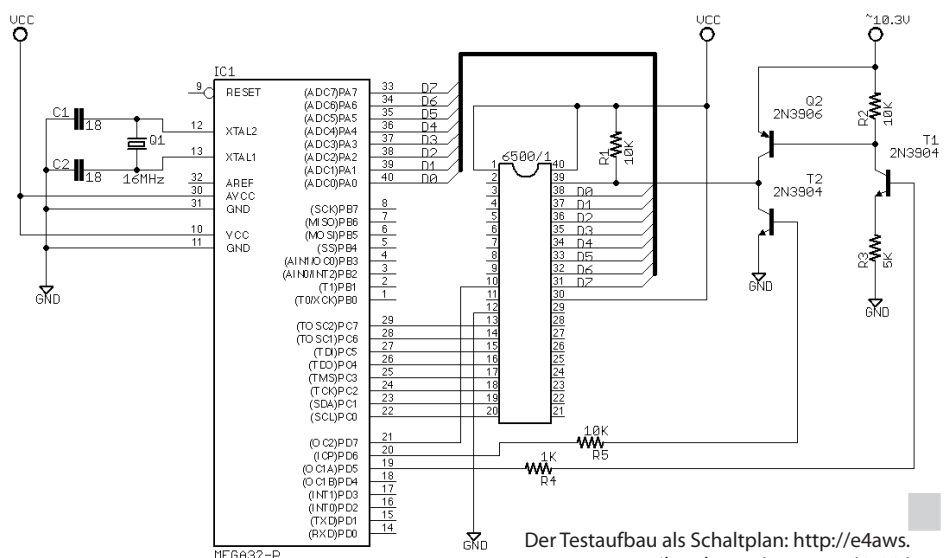
Die Programmierung geschieht in diesem Fall analog zu einem (E)EPROM unter Verwendung dedizierter Programmierschnittstellen wie etwa bei den heutzutage sehr beliebten Controllern Atmel AVR und Microchip PIC. Je nach Microcontroller existieren sogenannte Security Fuses, welche u.a. das Auslesen der Programmdatei verhindern, bei anderen Microcontrollern wurde nicht an derartige Sicherheitsmaßnahmen gedacht.



Der fliegende Testaufbau  
<http://e4aws.silverdr.com/resources/6500/bench1024.jpg> (Quelle: Jim Brain)

## Test, Test, 1, 2, 3 ...

Egal, wie man das Programm einspeichert, es bedarf in jedem Fall einer Testmöglichkeit. Auch ein ROM-Inhalt muss schließlich auf Korrektheit überprüft werden. Üblicherweise wird diese Information nur den Herstellern von Programmiergeräten zugänglich gemacht oder verbleibt gar firmenintern. Eine bekannte Ausnahme sind beispielsweise die 8048- und 8051-Controller von Intel. Diese wurden auch als EPROM-Variante 8748 und 8751 angeboten und die entsprechenden Programmieralgorithmen veröffentlicht. Auch für den C64 wurde seinerzeit entsprechende Peripherie angeboten, beispielsweise in Form des Selbstbau-Programmiergeräts im ersten



Der Testaufbau als Schaltplan: [http://e4aws.silverdr.com/resources/6500/6500\\_1\\_testcircuit.png](http://e4aws.silverdr.com/resources/6500/6500_1_testcircuit.png) (Quelle: Jim Brain)

Hardware-Sonderheft der 64'er. Es lag nahe, die Rücklesemöglichkeit auch mit herkömmlichen 8048 und 8051 auszuprobieren – und, siehe da, es funktionierte wie gewünscht.

Der 6500/1 hingegen war nicht anwenderprogrammierbar und wurde nur als ROM-Variante gefertigt. Natürlich muss es auch hier eine Möglichkeit geben, den Chip auf korrekten ROM-Inhalt und korrekte Funktionsweise zu testen. Nur wie? Das spätestens seit WWW-Zeiten allgemein zugreifbare Datenblatt enthält lediglich den kryptischen Hinweis, dass das Anlegen von +10V an die Reset-Leitung den Chip in den Testmodus versetzen würde, sodass alle Speicherzugriffe über den I/O-Port C durchgeführt würden. Man könne so ein Programm in das interne RAM laden, um so die ROM-Inhalte über einen beliebigen Port auszugeben.

### Eine Idee verfängt.

Seit Veröffentlichung des Datenblatts tauchte in regelmäßigen Abständen die Diskussion auf, dass es doch möglich sein müsste, irgendwie das ROM auszulesen und auszugeben. Es wurde vielfältig spekuliert, wie die Originalformulierung denn zu verstehen sei. Handelt es sich bei den +10V um die Ansteuerung eines einfachen spannungsgesteuerten Schalters? Würde dieser bei einem Sprung ins RAM automatisch zurückgesetzt oder müsste man die +10V synchron zum RAM-Einsprung auf +5V schalten? Stimmt die Angabe überhaupt?

Nach – tatsächlich – Jahren der Diskussion blieb nichts anderes als der Versuch. Es musste ein Aufbau her, um die Theorien zu testen. Allerdings gehört hier auch eine gute Portion Mut dazu, einem funktionierenden Gerät das zentrale, hinreichend unersetzliche Bauelement zu entnehmen, um es einer selbstgestrickten Testlogik zum Fraß vorzuwerfen.

### cbm-hackers – wörtlich genommen.

Dieser Mut fand sich schließlich von Form von Jim Brain, der C64-Gemeinde hinlänglich bekannt durch seine Hardware-Entwicklungen. Das Lesegerät war schnell gebaut – ein Atmel AVR als Steuerinstanz, etwas externe Beschaltung, um die Reset-Leitung mit den benötigten Pegeln 0V, 5V und 10V zu speisen... und das Testprogramm. Das besondere Problem hierbei: Man weiß nicht, wann der 6500/1 wirklich anfängt, auf den Bus zuzugreifen. Das Datenblatt verrät zwar, dass es einer Mindestzeit bedarf zwischen Anlegen eines stabilen Taktsignals und Lösen des Reset-Signals, aber damit ist nicht automatisch klar, wann der 6500/1 auch tatsächlich seine Arbeit aufnimmt. Erschwerend kommt hinzu, dass der 6502 ja mindestens zwei Buszugriffe pro Befehl vornimmt, selbst wenn er diesen zweiten Buszugriff gar nicht benötigt. Es braucht also einen selbstsynchronisierenden Code, mit dem sichergestellt ist, dass die CPU einen stabilen, aber neutralen Arbeitszustand erreicht, um dann das eigentliche Testprogramm einzutasten.

## \*\*\* 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 Sensationspreis von nur 98,50 € / Laufwerk incl. Zubehör im begrenztem Umfang zur Verfügung. 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 seriellem IEC-Bus vollständig aufgestoßen. Kopieren nach Lust und Laune kreuz und quer. Die Kopierer 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- über- nehmen 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](http://WWW.ELEKTRONIK-TECHNIK.BIZ) unsere aktuellen Angebote

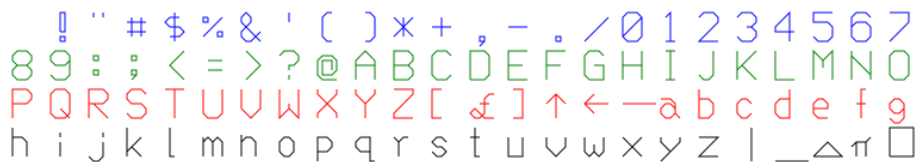
ten. Eine einfache Sequenz von NOPs (Opcode: \$EA) ist hierbei nicht ausreichend, denn man weiß ja nicht, ab wann der 6502-Kern tatsächlich mit der Abarbeitung begonnen hat – und ob das gegenwärtig angebotene \$EA nun tatsächlich in die Operandenholphase fällt oder in den Dummy-Zugriff der Abarbeitungsphase.

Wie synchronisiert man sich also? Es bedarf einer Byte-Sequenz, die sich bei jeder Lesart neutral verhält. Diese war dank Gerrit Heitsch schnell gefunden: 2C 24 EA xx lautet die magische Formel. Je nachdem, ob sie ab dem ersten, zweiten oder dritten Byte abgearbeitet wird, ergeben sich folgende Befehle und Zykluszeiten:

2C 24 EA xx	BIT \$EA24	3 Bytes, 4 Zyklen
24 EA xx	BIT \$24	2 Bytes, 3 Zyklen
EA xx	NOP	1 Bytes, 2 Zyklen

Egal, wie man diese Sequenz liest, man landet grundsätzlich hinter dem xx. Der Wert von xx ist hierbei egal, da es sich entweder um den tatsächlichen Speicherzugriff (hier: die angegebene Adresse des BIT-Befehls) oder um den Dummy-Zugriff von Befehlen ohne Speicherzugriff (in diesem Fall: NOP) handelt. Streng genommen reicht unter Annahme ausschließlich vorweg eingetasteter NOPs sogar die Teilsequenz 24 EA XX (BIT \$24), das Abdecken von Befehlen mit 1-3 Bytes und 2-4 Zyklen sollte für Absicherung gegen eventuelle unvorhergesehene Ereignisse dienen.

Damit war es einfach: Nach einer hinreichenden Menge \$EA folgt diese magische Sequenz – und hinter dieser Sequenz kann man nun das eigentliche Testprogramm eintasten.



Plot it again, Sam. <http://e4aws.silverdr.com/resources/6500/fontpreview.svg>  
(Quelle: Soci/Singular)

### Fortes fortuna iuvat.

Nun galt es nur noch, herauszufinden, wie man nun tatsächlich an das interne ROM herankommt. Muss hierzu ein Testprogramm ins RAM geschrieben werden und mit dem Einsprung in diese Testroutine dann Reset auf 5V zurückgeschaltet werden? Wie stabilisiert man die ROM-Ausgabe, dass sie extern sicher gelesen werden kann und wie bleibt man synchron mit dem externen Daten-Abtransport?

Wieder war es Gerrit Heitsch, der hier auf eine ebenso einfache wie pragmatische Lösung verfiel: Als waschechter NMOS-6502 verfügt der 6500/1 natürlich auch über die Gruppe der Kill-Opcodes, die den 6502 effektiv zum Anhalten bringen [3]. Wieso also nicht die Ausgabe dadurch stabilisieren, dass man das gewünschte Byte liest, ausgibt und dann die CPU anhält?

Die Testsequenz 78 xx A9 55 85 83 xx 02 tat auch genau das, was man erwartete: Interrupts aus, dann den Wert 0x55 auf Port D gegeben – und keine weiteren Veränderungen. Was nun noch fehlte, war das tatsächliche Auslesen. Statt LDA #\$55 (A9 55) ein LDA \$0xyz (AD yz 0x) war klar – beim 6500/1 liegt das ROM im Bereich 0800 bis 0fff – aber da war doch noch was mit der Reset-Leitung... Wie sich bei Jims Versuchen herausstellte,

reicht es hierbei, synchron zum Befehlsverarbeitungsschritt die Reset-Leitung auf 5V abzusenken, um sie dann wieder auf 10V zu erhöhen. Praktischerweise ist LDA \$0xyz ein Drei-Byte-Befehl mit vier Zyklen. Im vierten Zyklus findet der eigentliche Speicherzugriff auf die gewünschte Adresse statt und exakt vor und hinter diesem Zyklus wird der spannungsgesteuerte Schalter über die Reset-Leitung betätigt.

Nun noch das eine Datum an einen freien Port ausgegeben, von wo es der angeschlossene AVR lesen und seriell weiterleiten kann, alles in eine Schleife verpackt – und fertig war der Dump des 1520-ROMs. Kurze Zeit später lieferten sich Soci/Singular und Silver Dream/W.F.M.H. ein ebenso kurzes wie atemberaubendes Gefecht in Hochgeschwindigkeits-Disassemblierung und -Dokumentation. Als Bonus steht nun auch eine SVF-Variante des Plotter-Zeichensatzes zur Verfügung. Auf Silver Dreams Projektseite [4] lassen sich alle Daten wie Code, Werkzeuge und Zeichensatz herunterladen.

### Die Folgen.

Für die Commodore-Gemeinschaft ist dieser Erfolg ein Meilenstein. Nicht nur kann so die Qualität z.B. der Plotteremulation in VICE

verbessert werden, sondern es können nun erstmals 100% kompatible Ersatzteile hergestellt werden, sei es für defekte 1520-Plotter oder aber diverse Amiga-Modelle. Da die 6500-Microcontroller-Familie außerdem von Rockwell in Form diverser anderer Modelle gefertigt wurde, welche speziell in den 1980ern in einer Vielzahl von Geräten Einsatz fanden, bleibt zu hoffen, dass diese Chips sich ebenfalls mit der beschriebenen Methode auslesen lassen – sofern es sich nicht um eine Besonderheit der CSG-eigenen Controller handelt. ■

### Referenzen

- [1] 6500/1 One-Chip Microcomputer (CSG, 1986):  
[http://www.6502.org/documents/datasheets/mos/mos\\_6500-1\\_one-chip\\_microcomputer\\_oct\\_1986.pdf](http://www.6502.org/documents/datasheets/mos/mos_6500-1_one-chip_microcomputer_oct_1986.pdf)
- [2] 6500/1 used in Commodore and Amiga equipment (Ronald van Dijk, 2002-2004):  
[http://www.amiga-stuff.com/hardware/6500\\_1.html](http://www.amiga-stuff.com/hardware/6500_1.html)
- [3] How MOS 6502 Illegal Opcodes really work (Michael Steil, 2008):  
<http://www.pagetable.com/?p=39>
- [4] One mystery less – Or how to excavate a binary masterpiece that could otherwise be lost forever!  
[http://e4aws.silverdr.com/hacks/6500\\_1/](http://e4aws.silverdr.com/hacks/6500_1/)

# Ist der Retrobegriff noch notwendig?

*In diesem Zwischenruf möchte ich ein paar Gedanken angesichts der letzten Lotek64-Ausgabe in der bisherigen Form aufschreiben. Ich mache sie fest an der provozierend gemeinten Frage, ob „retro“ als feststehender Begriff überhaupt noch notwendig ist. Es sind meine persönlichen Gedanken, vielleicht sind sie nachvollziehbar, vielleicht auch nicht. Auf jeden Fall aber würde es mich freuen, wenn sie auch euch etwas zum Nachdenken anregen.*

von Axel Meßinger

50 Ausgaben Lotek64! Zwölf Jahre Retrokult auf Papier – und die Hälfte der Zeit, sechs Jahre lang, war ich aktiv dabei!

Wenn einem das erst einmal richtig durch den Kopf geht, entwickelt sich ein Bewusstsein dafür, dass mit der Lotek64, mit dem Heftma-

gazin wohl etwas ganz Einmaliges von uns gehen wird. Über ein Jahrzehnt existierte da etwas Grandioses, geschaffen aus Herzblut, mit viel Hilfe von vielen Menschen und mit ganz viel Sachverstand. Menschen, die sich im Netz bewegen, wissen, wie schnelllebig es ist, und wie schwer solche Hobbyprojekte überhaupt über das erste Jahr kommen. Geschweige denn über ganze zwölf Jahre!

Vor ein paar Monaten erfuhr ich von Georgs Entschluss, mit der Lotek64 in der bisherigen Form aufzuhören. Wie nachdenklich hat mich das gemacht! Nachdenklich nicht nur über das Heft selbst, über meine Mitarbeit daran und meine damit verbundenen Erinnerungen des letzten halben Jahrzehnts. Und ich

trage sehr schöne Erinnerungen bei mir – seien es die spannenden Interviews mit Simon Krätschmer (wohl eines der besten journalistischen Gespräche, das ich bis heute führen durfte), mit Paddy & Henning von Retro TV und mit dem YouTube-Spiele-Reviewer Parappa, seien es die vielen Artikel, die vielen Recherchen und das Miterleben, wie aus einem Heftchen namens Lotek64 ein Gesamtkunstwerk entsteht. Doch gleichzeitig gestehe ich mir leider auch ein: Die Luft ist irgendwann raus. Gründe, warum ich im letzten Jahr so selten etwas zur Lotek beigetragen habe: Ich wollte immer etwas machen, was es woanders so vielleicht nicht gibt; ich habe mit meinem At-Sea-Compilations-Projekt ein sehr zeitintensives Hobby; es gibt weitere Gründe, persönliche.

In den letzten sechs Jahren ist zugleich unglaublich viel gewachsen, schaut euch das Netz an! War es 2008 noch etwas Besonderes, wenn man über Retrothemen abseits von Super Mario und den SNES-Spielen berichtet hat, ist der einschlägige Content heute dagegen unglaublich umfangreich geworden. Jede Woche staune ich aufs Neue, welche liebevollen und umfangreichen Artikel die Kollegen von Hardcore Gaming 101 veröffentlichen. Ich freue mich über Podcasts wie Stay Forever oder über die tollen YouTuber, die dem Trend der Let's Plays und der platten Oberflächlichkeit mit gut recherchierten Videobeiträgen entgegenreten. Kurz: Die Informationsdichte im Netz ist mit dem Aufleben des Web 2.0 unüberschaubar groß geworden. Inzwischen gibt es für jedes noch so kleine Nischenthema irgendwo einen Blog, einen Podcast, eine Videoreihe. Da hat doch so ein Heft wie die Lotek64 vielleicht noch etwas Anachronistisches, etwas Ruhiges in sich – etwas Gutes. Oder? Doch sollte dann auch die Frage gestattet sein, ob sich solch ein Aufwand – der Lotek64-Aufwand – überhaupt noch lohnt, wenn man sieht, wie einfach es geworden ist, relevante Inhalte zu publizieren.

Davon abgesehen möchte ich noch eine andere These in den Raum stellen und fragen: Ist „retro“ eigentlich noch etwas Besonderes, stiftet dieser Begriff als solcher noch Sinn? 2008 galt noch diese Regel: Alles, was bis Ende 90er reicht, ist retro! An dieser Regel gab es nichts zu rütteln. Doch heute, im Jahr 2014, sieht das schon anders aus. Konsolen wie eine PlayStation 2 oder der Nintendo DS gelten heute bereits als retro, genauso wie zehn Jahre alte PC-Spiele. Ich könnte inzwischen also locker einen ausführlichen „Liebesbrief an Gothic 1 & 2“ für die Lotek64 verfassen, immerhin sind wir ein Retromagazin. Die Frage ist nur, ob sich das richtig anfühlen würde. Da gibt es nämlich ein Problem: Die Retro-Community ist in ihren Werturteilen unglaublich konservativ und reagiert auf Veränderungen nicht sonderlich gnädig. Sie verpasst doch an dieser Stelle einfach, dass heute so viel wieder produziert wird, was lange verloren schien!

Nehmen wir als Beispiel den Indiegame-Bereich: Dort würde niemand behaupten, dass der typische 8- und 16-Bit Pixellook ausgestorben ist, eher im Gegenteil! Er hat eine enorme Renaissance erfahren. Von den kleinsten Fangames über die neuesten RPG-Maker-Games bis hin zu Open-BOR: Allein im Freeware-Bereich kommt regelmäßig so verdammt viel Gutes heraus, dass man gar nicht mehr hinterherkonsumieren kann. Auf den Tablets erscheint mittlerweile monatlich mindestens eine wirklich gute Spielbuch-Umsetzung. Spielbücher! Retroesker geht es schon fast gar nicht mehr! Selbst das Angebot von Umsetzungen von LCD-Spielen ist in den letzten Jahren auf dem Desktop-Rechnermarkt und auf dem für mobile Geräte regelrecht explodiert. Oder seht die Spiele in Vektorgrafik im Stil der frühen 80er Jahre; Textadventures werden wieder geschrieben, und schon seit eh und je ergiebig ist die Fan-Adventure-Community.

Retrowelle: Fluch, Segen  
oder beides zugleich?



Auch in der Industrie hat man das Geschäft gewittert: Wenn die Muppets und Scooby Doo das Kino erobern, wenn im Zeitschriftenregal des nachbarlichen Supermarktes das YPS-Heft wieder verkauft wird, wenn einem vertraute Videospieldfiguren von einer Hochglanz-Retro-Zeitschrift entgegenlächeln, wenn man im CD-Regal des Elektromarktes neuerdings

steinalte Europa-Hörspiele vorfindet, dann fragt man sich schon, ob man sich wirklich im Jahr 2014 und nicht etwa noch im Jahr 1988 befindet. Nur eine Nostalgiewelle? Vielleicht. Andererseits zeigt dies alles, dass retro mitten in der Gesellschaft angekommen ist.

Und genau wegen dieser Entwicklungen frage ich mich, ob der Retrobegriff als solcher nicht überholt ist. Gerade in wirtschaftlich und politisch unsicheren Zeiten strebt der Mensch danach sich zurückzuziehen, sich daran zu erinnern „wie schön es früher mal war“ (und blendet dabei aus, dass es früher genauso viele Probleme gab, nur vielleicht andere, aber eben nicht weniger). Doch während die Menschen in den 70ern und 80ern für ihre Überzeugungen auch auf die Straße gingen, sich wehrten, Widerstand leisteten, bleibt es heute weitestgehend ruhig im Land. Für Millionen von Menschen in Deutschland werden die Grundrechte Stück für Stück abgebaut (wenn ich mir die Lage der ALG2-Leistungsberechtigten so anschau), selten wie zuvor war der Lobbyeinfluss auf die Politik so klar ersichtlich wie heute. Mit TTIP und CETA wollen bestimmte Lobbygruppen der Konzerne die Demokratie als solche aushöhlen. Doch viele Menschen flüchten sich in die Vergangenheit – statt auf die Straße zu gehen –, während um sie herum immer unentrinnbarer eine Welt aufgebaut wird, die „1984“ bei Weitem in den Schatten stellen wird. Macht der Blick auf die Vergangenheit vielleicht blind für die Gegenwart? Vielleicht kann man ja mal der Frage nachgehen, ob nicht genau deswegen – weil die Menschen vor den Ängsten des Alltags fliehen – seit Jahren solch eine Nostalgiewelle in der Unterhaltungsindustrie vorherrscht, ob diese Ablenkung von der Gegenwart nicht auch bewusst von den Konzernen gesteuert wird?

Wie dem auch sei, alles hat zwei Seiten. Ich persönlich freue mich über so viel Einfluss aus der Vergangenheit auf Spiele, Musik, Comics und andere Unterhaltungsmedien. Die Kinder der 80er und 90er sind nun erwachsen geworden, sie produzieren heute selbst, und das merkt man deutlich, wenn man mit offenen Augen durch die Welt geht.

Retro ist meiner Ansicht nach nicht nur das Feiern der Vergangenheit. Und nicht nur ein Lebensstil. Retro ist allgegenwärtig. So gesehen scheint der Retrobegriff ja doch irgendwie notwendig zu sein. Wenn man darüber die Gegenwart nicht aus den Augen verliert...

**(Keine)  
Vorschau auf Heft 51**

**Lotek64**

Lotek64 #51 erscheint gar nicht. Richtig. Gar nicht! Aber wir kommen wieder. Mehr darüber im nächsten Heft!

# Die ultimative Prüfung



**Wegweisende weibliche Videospelfiguren kann man an einer Hand abzählen. Lara Croft ist so ein Beispiel. Aber bereits zu Beginn der 1990er Jahre versuchte sich die heute nicht ganz unbedeutende Spielschmiede Epic MegaGames [sic!] daran, eine Heldin im noch boomenden Jump'n'Run-Genre zu etablieren.**

von Steffen Große Coosmann

Die namensgebende Heldin der Spieltrilogie ist die Amazone Jill. Die ersten beiden Titel führen Jill noch grundlos durch den Dschungel und in eine Welt unter der Erde. Erst im dritten Teil „Jill saves the Prince“ bekommt sie endlich eine Mission, nämlich einen namens- und identitätslosen Prinzen zu retten. Anders als andere Titel zu dieser Zeit wurden die drei Spiele zunächst einzeln veröffentlicht und erst später in einer zusammenhängenden Box gesammelt. Untereinander unterscheiden sich die Spiele dabei kaum. Die Teile 1 und 2 bieten noch sehr abwechslungsreiche Settings. Wo sich Jill im ersten Teil noch durch den Dschungel und einige Festungen schlägt, hüpfert sie in „Jill goes Underground“ über haushohe Pilze und wan-

Jill 2 – Startbildschirm



dert durch Kerker und Höhlen. Grafisch sind die Spiele recht einfach gehalten. Ähnlich wie die ersten Keen- und Duke Nukem-Trilogien wirken die Level wie mit Bauklötzen gebaut. Dies ändert sich auch nicht im Laufe der weiteren Spiele. Interessant wird Jill durch ihre Fähigkeit, sich in verschiedene Tiere zu verwandeln. Berührt man an bestimmten Stellen gewisse Objekte, verwandelt sie sich in einen Feuervogel, einen Frosch oder einen Fisch. Als Vogel und Fisch kann sie sogar Schüsse abfeuern und Gegner beseitigen. Der Frosch kann dafür besonders hoch springen und so auch schwer erreichbare Levelbereiche betreten. Ebenso kann Jill verschiedenste Waffen wie Wurfmesser, die sogar zu ihr zurückkehren, oder Kreissägeblätter werfen und sich so der

zahlreichen Gegner entledigen. Und sammelt man Äpfel ein, wird die Energieleiste wieder aufgefüllt. Die Anzahl der Leben ist nicht begrenzt, so kann man knifflige Passagen immer wieder neu versuchen. In den Leveln sind Schlüssel und Kristalle versteckt, mit denen man in den Spielebenen Türen öffnet und auf der Overworld Map, die in den ersten beiden Teilen noch wie ein normales Level aussieht und erst in Teil 3 die aus Commander Keen oder Zelda II bekannte Draufsicht annimmt, neue Bereiche freischaltet.

## Auf die Folter gespannt

Das alles klingt insgesamt noch recht spannend und interessant und die Jill-Reihe ist bei Weitem keine Ansammlung schlechter Spiele. Leider fallen recht schnell zahlreiche Mängel auf. Wo die ersten beiden Teile noch sehr abwechslungsreiche Settings bieten, ist Teil 3 eine wilde, unzusammenhängende Mischung aus den vorherigen Episoden. Dazu kommen fast schon uninspiriert gestaltete Gegner-Sprites. So kämpft Jill gegen Krokodile, Frösche und schlecht getroffene Schnecken. Die Würmer, denen Jill immer wieder begegnet, hätten und haben in der zweiten Keen-Duologie als Hintergrund-Charaktere gedient. Man kann zwar argumentieren, dass Jill in Teil 1 ja noch im Urwald unterwegs ist und so ein realistischerer Ansatz durchaus nachvollziehbar sei. Gerade in Teil 2 zieht dieses Argument aber nicht mehr, da man dort ja in fantasievolleren Settings umherwandert. Die weni-

Jill 2 – Vorsicht! Ein gefährlicher... Wurm?



gen wirklich fantasievollen Gegner wie die Feuervogel, Pac-Man-Geister [sic!] sowie die Echsen im dritten Teil wirken dann allerdings so exotisch, dass sich ein gewisses Gefühl der Inkonsistenz einschleicht.

## Alles Gute kommt von oben

Die Verwandlung in Tiere bietet ein gewisses Alleinstellungsmerkmal, das Jill anderen Held\_innen (korrekt gegendert) ihrer Zeit voraus hat. Dieses Feature verliert aber dadurch an Reiz, dass man nicht frei entscheiden kann, wann man sich verwandeln möchte oder nicht. So sind die Level oft so aufgebaut, dass man um die Verwandlungsobjekte gar nicht herumkommt und sie im Weitergehen berühren muss. So fällt man oft durch lange Röhren hinunter und verwandelt sich noch im Fall in einen Vogel oder Fisch. Grundsätzlich wird das Leveldesign im Spielverlauf zunehmend einfallloser und gradliniger. Wirklich knifflige Schalterrätsel sind eine Seltenheit. Gerade die Gestaltung der Level sorgt oft für Verwirrung. So wird der Aufbau der Level nach und nach immer surrealer. Plattformen fliegen einfach so in der Luft herum und immer wieder wird man aus der Spielwelt herausgeholt, weil die Spieldesigner Botschaften in die Level hineingeschrieben haben. Ebenso fällt oft komplett unmotiviert der riesige Schriftzug „MEGA“ vom Himmel. Kim Dotcom lässt grüßen. Ebenso werden die Texthinweise und Levelnamen zunehmend alberner. Würde dies nur in gut versteckten Levelabschnitten passieren, könnte man ja von einem Bonbon für die Spieler reden, eben von einem Easter-Egg. Durch das gradlinige und leicht zu durchschauende Leveldesign fällt es aber schwer, auch nur einen einzigen Apfel zu verpassen. Den Schwierigkeitsgrad erhält das Spiel einzig über die Fülle an Gegnern auf dem Bildschirm, der man selbst mit drei Wurfmessern kaum Herr werden kann, da diese in Schlangenlinien durch die Luft segeln. Einzig die herausfordernden, aber dennoch nicht unfairen Sprungpassagen machen den eigentlichen Reiz des Spiels aus.

## Kakerlakensarg

Warum man dann erst im dritten Teil die Overworld mit der Draufsicht eingeführt hat, ist mir ein Rätsel. Schließlich kündigt man dieses Feature für Teil 3 bereits im ersten Spiel an. Tatsächlich ist die Overworld auch die wirklich einzige Neuerung in der letzten Episode. Sieht man von der ständig wechselnden Farbe von Jills Fellkostüm einmal ab. Gut



gelöst ist in diesem Spiel, dass man in den Leveln Schlüsselkristalle sammeln muss, um auf der Overworld Map weiterzukommen. Blöderweise verbringt man fast genau so viel Zeit auf dieser Map wie in den Leveln selbst. Die Wege zwischen den Abenteuern sind einfach viel zu lang und die Umgebung während der langen Wanderschaften dafür viel zu eintönig. Vielleicht wollte man ein Zeichen in Richtung id Software senden, dass man größere Maps als die der Keen-Reihe darstellen kann. Dies würde gut zum aggressiven und leicht aufdringlichen Auftreten der heute Epic Games benannten Spielschmiede passen.



Jill 3 – Der kleine blaue Punkt ist übrigens die Heldin des Spiels.

### Menue Surprise

Eigentlich bin ich ein großer Fan der FM-Musik damaliger PC-Spiele. Epics Komponist Dan Froelich schuf allerdings teils eher nervige Hintergrundmusiken. Dazu kommen die Geräusche, die – was für damalige Verhältnisse sogar recht beachtlich war – komplett gesampelt waren. Leider passen diese meist elektronischen Geräusche überhaupt nicht zum Setting. Von Dschungel-Sounds fehlt jede Spur. Interessanterweise kann aus dem Hauptmenü heraus der sogenannte Noisemaker angewählt werden, in dem man sämtliche Spielgeräusche über die Tastatur abspielen kann. Wenn man mal seine Nachbarn ärgern möchte, macht das sogar für zehn Minuten Spaß.

### Holt mich hier raus!

Versteht mich nicht falsch. Die Jill-Trilogie bietet alles in allem drei sehr solide Jump'n'Runs. Dass die Spielfigur weiblich ist, fällt zwar kaum ins Gewicht, da mit ihr im Prinzip der gleiche sexistische Plot ausgerollt wird, wie er seit Äonen in den Mario-Spielen vorherrscht. Allerdings ist die Amazone eine nette Abwechslung zu den damals grundsätzlich männlichen Spielfiguren in Hüpfspielen. Mit Wohlwollen kann man den Rollentausch also vielleicht als Kritik am Establishment der Videospieldindustrie verstehen. Wo die Commander-Keen-Spiele zeitlose Klassiker geworden sind und die ersten Abenteuer des Dukes den Grundstein für eine beliebte Spielreihe gelegt haben, steht die Jill-Trilogie aufgrund der zahlreichen Designfehler recht alleine da. Gegen ihre männlichen Kollegen dieser Zeit kann sich die Amazone also nicht durchsetzen.

## SID Chip Sounds: The Music of the Commodore 64

# SID-Sounds auf Vinyl

*Ich war sehr erstaunt, als ich zufälligerweise auf einer Website für Schallplattensammler über das Album „SID Chip Sounds: the Music of the Commodore 64“ vom britischen Label „Robot Elephant Records“ (www.robotelephant.co.uk) aus dem Jahr 2012 gestolpert bin. Auf zwei Langspielplatten (LP) befinden sich insgesamt 19 Musikstücke aus kommerziellen C64-Spielen.*

von Simon Quernhorst

Neben einem kleinen Vorwort von Chris Abbot von c64audio.com enthält das Gatefold-Cover lediglich die Trackliste sowie Copyright-Hinweise zu den einzelnen Stücken. Screenshots der Spiele oder Begründungen, warum gerade diese Stücke ausgewählt wurden, sind leider nicht enthalten. Auf den Plattenlabels stehen sogar nur die einsamen Buchstaben der jeweiligen Plattenseite. Trotz des geringen Textanteils sind leider kleinere Fehler enthalten, so wird mit „Joroen“ der Vorname bei B7 falsch geschrieben und bei D2 wird „Last Ninja“ statt des eigentlichen „Last Ninja 2“ genannt.

Vinyl bekommt seit einigen Jahren wieder viel mehr Aufmerksamkeit und die Idee der Veröffentlichung von digitalen Stücken auf einem analogen Datenträger ist klasse. Mit z.B. Commando, Sanxion, Katakis sind richtige Stücke enthalten. Warum jedoch gleich drei Stücke aus der Last Ninja Serie oder zwei Stücke aus Gauntlet 3 enthalten sind, anstatt die Bandbreite um andere Spiele oder Musiker zu erweitern, verstehe ich nicht.

Mein Plattenspieler und ich haben uns auf jeden Fall sehr über diese Veröffentlichung gefreut. Und wer es lieber kompakter mag: das

Album ist auch als CD und Download erhältlich – allerdings fehlt bei diesen Versionen das als „Vinyl Only Bonus Track“ definierte Stück „Wizball“ (C1).

Track	Komponist	Spiel/Musikstück
A1	Ben Daglish	Last Ninja (Wastelands)
A2	Ben Daglish	Last Ninja (Wilderness)
A3	Ben Daglish	Trap
A4	Chris Hülsbeck	Giana Sisters (Intro)
B1	Chris Hülsbeck	Katakis (Song 3)
B2	David Whittaker	Glider Rider
B3	David Whittaker	Panther
B4	Tim & Geoff Follin	Gauntlet 3 (1)
B5	Tim & Geoff Follin	Gauntlet 3 (2)
B6	Tim Follin	LED Storm (Title)
B7	Jeroen Tel	Cybernoid 2
C1	Martin Galway	Wizball
C2	Martin Galway	Comic Bakery
C3	Martin Galway	Parallax
C4	Martin Galway	Arkanoid
D1	Matt Gray	Dominator (Song 2)
D2	Matt Gray	Last Ninja 2 (Song 2)
D3	Rob Hubbard	Commando
D4	Rob Hubbard	Sanxion



# Die Geschichte vom goldenen C64

*Vor langer Zeit, als die Welt für uns Commodore-Fans noch halbwegs in Ordnung war, druckte das Magazin 64'er die „Commodore-Story“ über mehrere Ausgaben. In der Ausgabe 1/94 wurde die Werbeanzeige „Bad News for IBM and Apple“ zur Visualisierung von Commodores Erwartungen an den C128 abgedruckt. Es war eine Zeit, in der ich ziemlich vernarrt in das Thema Commodore war.*

**W**ir hatten zu diesem Zeitpunkt nur einen C64 daheim. Auf dem Brotkasten schrieb die ganze Familie mit Startexter Briefe. Sogar ein Referat für die Schule und Bewerbungsschreiben für einen Praktikumsplatz sind hierauf entstanden.

Eine Zeit also, in der ich in meinem jugendlichen Leichtsinn (14 Jahre) die feste Überzeugung hegte, dass genau so ein Commodore-Poster („Bad News for IBM and Apple“) mein Jugendzimmer zieren müsste, wenn schon der C64 dort nicht stehen durfte.

Mit diesem Ansinnen setzte ich mich an den C64, lud Startexter (das einzig Coole an dem Programm war der sich öffnende Bildschirm nach dem Laden, ich glaube, es gab dazu sogar einen Sound) und schrieb einen aus heutiger Sicht vermutlich höchst peinlichen und sehr anbiedernden Brief an Commodore Deutschland. Heute würde man das in die Kategorie Fanboy packen, eine Bezeichnung, die 1994 noch völlig unbekannt war.

Es war aber auch eine Zeit, in der man entweder auf Messen (z.B. der damals für mich überwältigenden World of Commodore in Köln) oder aber per Brief mit Computer- und Softwarefirmen in Kontakt kam. Während heute mal schnell eine E-Mail geschrieben ist (und am Ende womöglich nicht einmal Korrektur gelesen wird), so hat man damals die Hürde „Brief schreiben“ nehmen müssen. Dabei hat man sich wahrscheinlich einfach mehr Mühe gegeben und die Unternehmen wurden nicht derart mit Eingaben überflutet. Damals hatte ich mit großer Freude Softgold, den damaligen Publisher von Lucasarts, angeschrieben, um Werbematerial zu erhalten.

Ja, mit 14 Jahren nimmt man noch gelegentlich Tipps der Eltern an. Und so kam es, dass ich entsprechenden Bettelbriefen stets „drei Mark in Briefmarken für Ihre Unkosten“ beilegte. Ein cleverer Schachzug, wie ich dachte. Welches Unternehmen nimmt Geld von einem Minderjährigen, ohne sich zu ranchieren. Bei Softgold hatte es geklappt (den Notizblock „Warum wir so erfolgreich sind“ mit allen Lucasarts-Charakteren habe ich immer noch, genauso wie den stylischen Full-Throttle-Flaschenöffner).

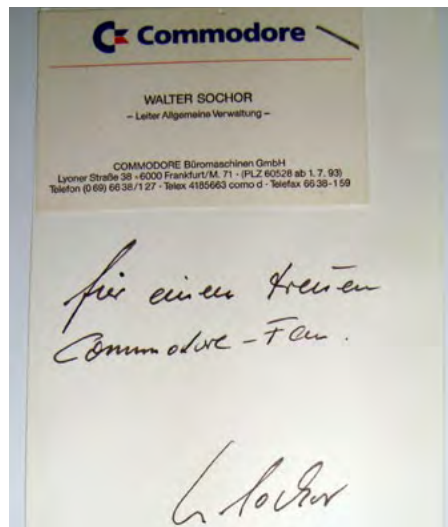
Doch wie würde Commodore Deutschland reagieren? Ich wusste damals nicht, dass Com-

modore bereits die Puste ausging, als ich den Brief schrieb. Daher wunderte ich mich, dass ich monatelang (vielleicht waren es auch nur Wochen) keine Post bekam. Dann geschah es. Das Telefon klingelte, ich war bereits von der Schule zu Hause und beantwortete den Anruf. Commodore Frankfurt für mich! Grandios. Ein hektischer Mitarbeiter, der, während er mit mir telefonierte, ein Bonbon oder dergleichen lutschte und entsprechend undeutlich zu verstehen war, signalisierte mir, dass man meinen Brief erhalten habe, sich über meine Worte und mein Interesse freue. Er werde mal ins Archiv gehen und schauen, was er finde. Ich solle nicht nervös werden, es könne noch etwas dauern. Nicht nervös werden? Die wollten mir tatsächlich was schicken. Ich war hin und weg!

Es verging wieder eine Zeit, ich denke, es waren Wochen, bis ich von der Schule nach Hause kam und ein riesiges an mich adressiertes Paket im Hausflur stand. Mit zittrigen Fingern und der obligatorischen Schere aus der Küchenschublade (bei uns sogar geschärft) öffnete ich noch im Flur das Paket.

Was ich fand, beeindruckte mich. Ein goldener C64 auf einer Plexiglasplatte. Und eine Kurznachricht mit den Worten „für einen treuen Commodore-Fan“.

Damals konnte ich nicht einordnen, was für ein ungewöhnliches Gerät ich da vorfand.



Mein erster Gedanke war, den C64 anzuschließen und zu testen. Wahrscheinlich gehört das



zu den zehn Todsünden, die man mit einem goldenen C64 begehen kann, aber ich schloss ihn tatsächlich teilweise an ein Netzteil und den Fernseher an. Zweite Todsünde: Ich sah mir sogar die Platine an und war verwundert (soviel wusste ich damals schon), dass ein Brotkasten eigentlich eine größere Platine hatte und nicht die des neueren C64-Modells. So schmunzele ich heute gelegentlich, wenn ich Diskussionen in Foren lese, ob das ein Zeichen für einen Fake ist...

Nachdem der praktische Nutzen verworfen wurde, hängte ich den goldenen C64 in mein Jugendzimmer. Diesmal ohne eine weitere Todsünde zu begehen, denn ich bohrte oder klebte nichts an die heilige Plexiglasplatte, sondern nutzte bestehende Schrauben (okay, dritte Todsünde: ich löste die Befestigungsschrauben).

Damals war der goldene C64 für mich schlicht eine schöne Dekoration an der Wand. Als ein PC ins Haus kam (ich stieg erst mit einem Pentium 100 Mhz ein) und das Interesse am C64 einige Jahre lang erlag, hing er aber weiter an der Wand. Es dauerte ein wenig, bis ich mich – inzwischen erwachsen – wieder mit größerer Hingabe dem C64 widmete. So zog der goldene C64 von Wohnung zu Wohnung, bis er jetzt im Hobbykeller des Familienvaters einen gerade noch würdigen Platz gefunden hat (vierte Todsünde: keine Vitrine, fünfte Todsünde: Ich staube ihn viel zu selten ab). Die Kurznachricht ist aber brav eingerahmt und aufgehängt.

So steht der goldene C64 für eine schöne Kindheit und Jugendzeit und ist daher für mich weiterhin ein unverkäufliches Sammlerstück. Zugegeben: 5.000 Euro auf Ebay! Natürlich habe ich mich gefragt, ob ich vielleicht verrückt bin. Wahrscheinlich sind wir das alle mehr oder weniger, wenn wir uns heute noch für derart alte Hardware interessieren. ■



Der Autor möchte aus versicherungstechnischen Gründen anonym bleiben.

Buch

# Tyschtschenkos Erinnerungen

**Auf dieses Buch haben Amiga-Fans schon lange gewartet: Mit Petro Tyschtschenko hat einer der prominentesten Vertreter des Commodore-Konzerns seine Erinnerungen niedergeschrieben.**

von Georg Fuchs und Stefan Egger

Lange vor Erscheinen dieses Buchs war der Name Petro Tyschtschenko nahezu jedem Amiga-Fan ein Begriff. Tyschtschenko, langjähriger Mitarbeiter bei Commodore Deutschland, dessen Tätigkeit für das Unternehmen schon lange vor der Markteinführung des Amiga begonnen hatte, war nach dem Niedergang des US-Mutterkonzerns, der schließlich auch alle Tochterfirmen mit in den Abgrund riss, maßgeblich daran beteiligt, die Marke Amiga vor dem fast sicheren Tod zu bewahren. Als die deutsche PC-Handelskette ESCOM die Rechte am Amiga übernahm, was es Tyschtschenko, der für diesen Geschäftszweig verantwortlich zeichnete und alles daran setzte, die Produktion wieder aufzunehmen.

Tyschtschenko sorgte dafür, dass die Amiga-Gemeinde wenigstens in der ESCOM-Ära mit neuer Hardware versorgt wurde, und ließ neue Amiga 1200 bauen. Der Amiga Walker, ein mit einem sehr modernen Design ausgestatteter Desktop-Amiga, kam über das Prototypenstadium nicht hinaus. Gebaut wurde hingegen der A4000T, den Commodore nur noch in geringen Mengen (man munkelt von ungefähr 200 Stück) absetzen konnte, bevor der Konzern unterging. Erst unter ESCOM-Regie entstand dieses vermutlich begehrteste aller Amiga-Modelle in größeren Stückzahlen.

Wie das alles endete, ist bekannt: ESCOM ging nach wenigen Jahren in Konkurs und der Amiga wurde von Eigentümer zu Eigentümer weitergereicht, doch nirgends konnte aus der einst innovativen Marke ein zeitgemäßes und marktreifes Produkt gemacht werden. Irgendwann war mangels technischer Weiterentwicklung der Amiga nur noch einer von vielen Retrocomputern, und wer heute im Besitz der Markenrechte ist, ist nur noch eingefleischten Fans bekannt.

Mit einer in dieser Branche selten zu fin-

denden Loyalität fühlte sich Petro Tyschtschenko, der zwischen all den Inhaberwechseln irgendwann als Geschäftsführer in Rente geschickt wurde, weiterhin für den Amiga verantwortlich und sorgte dafür, dass die in den 1990er-Jahren noch produzierten und inzwischen in alle Erdteile verteilten Geräte, vor allem Amiga-1200-Modelle, so lange wie



möglich verfügbar blieben. Erst vor wenigen Monaten konnte Tyschtschenko wieder Hunderte originalverpackte A1200 aus Indien importieren und die Fangemeinde mit „neuer“ Hardware versorgen.

„Meine Erinnerungen an Commodore“ mit dem fast schon barocken Untertitel „Eine persönliche Erfahrungs-Geschichte über den Computerpionier Commodore International und den Wundercomputer der 1980er-Jahre, dem Commodore Amiga“ (sic) ist eine Biografie und gleichzeitig eine Geschichte Commodores und des Amiga, wobei das Privatleben Petro Tyschtschenkos nur dort gestreift wird, wo es Überschneidungen mit Commodore und dem Amiga gibt. Das ist schade, denn der 1943 in Wien geborene Amiga-Veteran hätte

durchaus Spannendes zu erzählen. Die Geschichte der ersten Jahre nach der Gründung des Konzerns z.B. wird überraschenderweise gut und richtig dargestellt, bleibt aber sehr oberflächlich durch Ungenauigkeiten, die in altbekannten und im Internet verfügbaren Texten ihre Quelle haben. Allerdings werden durch die von Tyschtschenko zur Verfügung gestellten Unterlagen aus seinem Privatchiv auch Commodore- und Amiga-Experten den einen oder anderen neuen Aspekt erfahren. Besonders die Schilderung des inneren Gefüges der deutschen Commodore-Niederlassung aus erster Hand stellt eine spannende Lektüre dar. Das Buch, das unter Mitarbeit des Heimcomputerfans Patric Klöter, der sich in einem mehrseitigen Epilog in Szene setzt, letztlich mit einem Diktiergerät verfasst wurde, hält also schon, was es verspricht.

Über eine negative Seite dieses Buchs kann aber beim besten Willen nicht hinweggesehen werden: Obwohl sogar eine externe Firma mit Überarbeitung und Lektorat beauftragt war, wie auf Seite 2 nachzulesen ist, ist die Anzahl der Tipp- und Flüchtigkeitsfehler erschreckend hoch. Etwas mehr Sorgfalt hätte den Gesamteindruck stark verbessert. So bleibt ein schaler Beigeschmack, weil dieses Werk und Petro Tyschtschenko mehr Aufmerksamkeit für das Detail verdient hätten. Dies soll der Freude über ein lange erwartetes Buch dennoch keinen Abbruch tun. Exklusives Bildmaterial und Einblicke in das Innenleben von Commodore machen es zur Pflichtlektüre für Fans des einstigen Branchenriesen, der das Leben so vieler Menschen

nachhaltig geprägt und ihr Interesse an Computertechnologie geweckt und am Leben gehalten hat – so nachhaltig, dass auch 20 Jahre nach dem Ende von Commodore bei einer eingefleischten, weltweiten Fangemeinde noch immer Tausende 8-Bit-Computer und Amigas im Einsatz sind. ■

## Info

Petro Taras Tyschtschenko, *Meine Erinnerungen an Commodore und Amiga*. Unter Mitarbeit von Patric Klöter 2014 erschienen im Eigenverlag, Vertrieb durch Technikall Elektronik GmbH, Münster bei Dieburg. 200 Seiten. ISBN: 978-3-9816579-0-6, ca. 25 Euro  
Bezugsquelle: [www.petrosbook.com](http://www.petrosbook.com)

# Kuriose Hardware

*Das Paket „Amiga DeskTop Video Master“ bestand aus Soft- und Hardware zur Nachbearbeitung von Videos wie etwa zur Einblendung von Text. Die Komplettlösung ermöglichte es zusätzlich, Videos zu digitalisieren und enthielt auch Software zum Erstellen von 3D-Animationen.*

von Stefan Egger

## I. Amiga DeskTop Video Master

**Die Hardware:** Die extern anzuschließende Hardware-Erweiterung war hauptsächlich für den A500 gedacht, sollte aber an allen Amiga-Modellen, ausgenommen dem CD32 (kein RGB-Port), funktionieren. Wie von Commodore gewohnt, ist das Gehäuse sehr stabil. Auf den ersten Blick störend wirken allerdings die Größe von 28 x 18,5 x 5 cm sowie die zwei Anschlusskabel, welche kurz (22 cm) und wenig flexibel sind. Die Hardware muss dadurch dicht neben dem Amiga platziert werden. Die Anleitung erwähnt auch, dass man es auf dem Amiga abstellen kann, was aber wenig empfehlenswert ist, da damit die Lüftungsschlitze des A500 verdeckt wären. Ein externes Netzteil (dasselbe, das die Laufwerke 1541-II und 1581 nutzen) wird zur Stromversorgung benötigt.

**Grundlagen und Fachbegriffe:** Integriert in die Hardware sind ein Genlock, ein Digitizer sowie ein RGB-Splitter. Das Genlock ermöglicht es, Videoquellen mit computergenerierten Inhalten wie Text oder Animationen zu mischen. Der Digitizer überträgt ein externes Videosignal beispielsweise von einer Kamera oder einem Videorekorder in den Computer – er digitalisiert es. Der RGB-Splitter teilt das Videosignal in seine Bestandteile aus roten, grünen und blauen Bildinformationen auf.

Die zwei erwähnten Kabel verbinden die Erweiterung mit dem Amiga: Eines für den 23-poligen RGB-Video-Port und das zweite für den 25-poligen Parallelanschluss. Der RGB-Monitor selbst wird nun, da der Port am Amiga belegt ist, an einem Anschluss am DeskTop Video Master angeschlossen. Zusätzlich dazu sind FBAS-Cinch-Composite-Ein- und Ausgänge vorhanden.



**Aufbau und Geschichte des A2000-Video-slots:** Interessant ist der innere Aufbau des



Gerätes. Die Basis für diese Erweiterung ist die A2301-Erweiterungskarte (ein Genlock) für den Profi-Amiga A2000. Ursprünglich war diese Hardware für den 36poligen Videoslot des A2000 gedacht. Der Videoslot der ersten A2000 (Rev. 4, entwickelt in Braunschweig auf Basis des Vorgängers A1000) beinhalten die Videosignale des externen RGB-Anschlusses. Als der A2000 in West Chester von Entwickler Dave Haynie überarbeitet wurde, sollten vor allem die Kosten gesenkt werden. Dies wurde dadurch erreicht, dass er nun auf dem Design des A500 basierte. Zusätzlich dazu fügte Haynie einen zweiten 36poligen Slot hinter dem schon bestehenden hinzu, um zusätzliche Audio- und Videosignale sowie Teile des Parallelanschlusses intern erreichbar zu machen. Anders ausgedrückt: Der Videoslot der späteren A2000 (intern B2000 genannt) wurde in seiner Funktion erweitert. Dies führte dazu, dass Karten, welche die neuen Signale am zweiten Anschluss benötigten, im ersten A2000 nicht eingesetzt werden konnten und die Kunden darüber verärgert waren. Für den Videoslot erschienen im Laufe der Zeit TV-Modulatoren, Genlocks, Scandoubler und Flickerfixer mit VGA-Videoausgang und Digitizer verschiedener Firmen.

Das A2301-Genlock ist zum Einbau in A2000 und B2000 geeignet, doch der A500 besitzt keinen Videoslot. Daher wurde eine Adapterplatine entwickelt, die auf die üblicherweise interne Karte an jenem Anschluss aufgesteckt wurde, wo normalerweise die Karte in den Videoslot eingesetzt werden würde. An diese Platine, welche die zusätzliche Funktion des Digitizers übernimmt, wurden die zwei Kabel für RGB-Video und Parallelport sowie die Netzteilbuchse verlötet. Außerdem sind gegenüber dem A2301 weitere Regler und Schalter (darunter Einstellung für RGB-Pegel, Digitalisierung und Betriebsart) an der Front des Gerätes erreichbar.

**Die Software:** Wie eingangs erwähnt, bestand das Paket auch aus Software, wobei die Pro-



gramme Diamond (Zeichenprogramm, das mit der Digitizer-Funktion auch ein Videobild einlesen und bearbeiten kann), Effects (Videoeffekte, die das Bild beispielsweise heranflogen oder wegklappen lassen können), Titrler (Zum Erstellen von Titeln sowie Vor- und Abspanne) und Quick Silver (3D-Animation) mitgeliefert wurden. Commodore achtete darauf, dass sich die Programme zueinander ergänzen und auch untereinander kompatibel sind, so kann man eine 3D-Animation, die unter Quick Silver erstellt wurde, in Diamond laden und bearbeiten.

Registrierte Anwender erhielten zusätzlich Updates der Programme gegen geringes Entgelt, Ersatz bei defekten Original-Datenträgern sowie kostenlosen Telefonsupport zu Geschäftszeiten. Dies wurde über die Firma Intelligent Memory aus Frankfurt/Main abgewickelt, die scheinbar wesentlich am DeskTop Video Master beteiligt war.



**Fazit:** Der Amiga fand durch seine Videoausgabe, die stark der TV-Norm ähnelte, und seinen Stärken in Sachen Grafik in TV-Studios Verbreitung. Interaktive TV-Spiele wie „SAT.1 Superball“ sowie „Superflip“ und „Glückstelefon“ des ZDF wurden auf dem A2000 generiert. Verwendung fand der Amiga auch bei Einblendungen von Ergebnissen bei Sportsendungen.

Der DeskTop Video Master ist ein sehr interessantes, nicht allzu oft anzutreffendes Zubehörteil, welches diese Videofähigkeiten auch Heimanwendern zugänglich macht. Commodore schaffte es damit, ein attraktives Paket aus Hard- und Software zusammenzustellen.

### Quellen

- Commodore Amiga Designtop Video Bedienungshandbuch
- Commodore Amiga A500/A2000 Technical Reference Manual

## II. Commodore 4064

Es gibt unzählige Varianten des C64, die bekanntesten sind wohl der tragbare SX-64, die Spielkonsole C64-GS („Games System“) und die „Max Machine“, ein reduzierter, in Japan verkaufter Computer, der auf der Technik des C64 basierte. Wenig bekannt und noch viel weniger unter Sammlern verbreitet ist jedoch das Modell 4064, das ich hier vorstellen möchte.



**Konzept:** Das Modell 4064 (in manchen Ländern auch PET 64 genannt) sollte vor allem in Schulen Verbreitung finden. Eine modifizierte C64-Platine wurde in ein zur PET- und CBM-Serie ähnliches Gehäuse mit 12-Zoll-Grünmonitor verbaut. Das weiße Gehäuse besteht aus stabilem Kunststoff, die untere Basis jedoch wurde aus stabilem Metall gefertigt. Das verbreitete Gerücht, dass das Gehäuse direkt aus der PET-Serie übernommen wurde, kann ich nicht bestätigen: Die Tastenanordnung beim C64 ist verschieden, das Gehäuse hat eine speziell für dieses Produkt entwickelte Form.

**Die Hardware:** Die Basis ist die erste C64-Platine mit ASSY-Nummer 326298 in Rev. A von 1982. Das frühe Produktionsdatum wird auch anhand der verbauten ICs deutlich, die zwischen Ende 1982 und Anfang 1983 hergestellt wurden. Viele Bauteile wurden jedoch weggelassen: Der Ein-/Ausschalter und der Anschluss für das normalerweise externe C64-Netzteil fehlen, da das Netzteil beim 4064 eingebaut wurde. Auch der TV-Modulator, der SID-Soundchip und das Farb-RAM sowie einige weitere Bauteile, die damit in Zusammenhang stehen, fehlen vollständig.

**Anschlüsse zur Außenwelt:** Die meisten Anschlüsse liegen wenig praktisch an der rechten Seite des Gerätes, waren aber mit jenen des C64 identisch: Der Expansion-Port für Carttridges, der Videoanschluss für externe Monitore (allerdings nur fünf- statt achtpolig, da die erste C64-Platine zum Einsatz kam), die serielle Buchse für Diskettenlaufwerke und Drucker, eine Anschlussmöglichkeit für eine Datensette und der Userport standen zur Verfügung. An der Front liegen die zwei Joystick-Buchsen. Daran können aber weder eine Maus oder Paddles betrieben werden, da der SID, der die analogen Signale auswertet, fehlt.

**Monitor, Grafik und Kernal-ROM:** Da der TV-Modulator fehlt und dieser vom C64 zum Erzeugen seines Videosignals benötigt wird, wurde eine Ersatzschaltung auf einer kleinen Platine realisiert. An diese Adapterplatine, welche die Signale des VIC-II-Videochips passend aufbereitet, wurde der interne PET-Monitor angeschlossen. Die Darstellung am Grünmonitor erfolgt nur zweifarbig, also grün oder nicht-grün. Am externen Monitor gibt es zumindest Graustufen.

Commodore verwendete im 4064 eine geänderte Version des Kernal-ROM des C64. Statt des üblichen ICs mit der Bezeichnung 901227 findet man im 4064 ein 901246 genanntes Bauteil vor. Änderungen betreffen die fehlenden Farben sowie die Einschaltmeldung, wodurch sich der Computer mit \*\*\*\* COMMODORE 4064 BASIC V2.0 \*\*\*\* meldet. Das Kernal-ROM wurde sowohl in einem Kunststoff- als auch Keramikgehäuse hergestellt, wobei letztere unter Sammlern sehr beliebt sind.

**Kompatibilität:** Nutzt man den internen Monitor, sind die Grenzen bald erreicht – die auf grün begrenzte Darstellung eignet sich maximal für einfachste BASIC-Programme. Die meisten Programme oder gar Spiele benötigen zur Darstellung mehrere Farben.

Am externen Monitor war das Abspielen von Spielen und Demos erstaunlicherweise möglich – Micro Hexagon, BluREU, Le Mans und das sowieso monochrome Canabalt liefen mit nahezu keinen Einschränkungen, obwohl die Farbe fehlte. Was auffällt ist jedoch, dass viele genutzte Tricks am 4064 nicht funktionieren: In Le Mans wurden im Tunnel nur die Sprites (gegnerische Fahrzeuge) schwarz, die Fahrbahn blieb aber hell. Auch die normalerweise versteckten Zeichen und Texte im Trainer des Spiels „Micro Hexagon“ werden dargestellt. Anscheinend wird eine schwarze Darstellung auf schwarzem Hintergrund verhindert.

Während die 1541U am 4064 prinzipiell funktionierte, war das Laden eines zweiten Programmes und auch der Reset per Taster aus unbekanntem Gründen nicht möglich – vermutlich aber aufgrund der Änderungen im Kernal.

**Tastatur:** Oberhalb der Tastatur wurden die BASIC-Befehle, Zeichensatz-Codes, Variablen, Device-Nummern und das Hexadezimalsystem aufgelistet. Auch die Tastatur weist Unterschiede zum C64 auf: Zum einen ist das Kabel länger, da das Gerät sonst nicht hätte aufgeklappt werden können und zum anderen wurden die üblicherweise an der Front der Zahlentasten befindlichen Farbbezeichnungen weggelassen.

**Legenden aus dem Internet:** Auf vielen Webseiten wird der 4064 bzw. PET 64 fälschlicherweise auch als „Teachers' PET“ bezeichnet. Den „Teachers' PET“ gab es wirklich, er war aber ein PET/CBM-Computer (und kein

C64) mit geändertem Logo an dessen Front. Er wurde von Commodore für das „Zahl-2-nimm-3“-Programm hergestellt und wurde an Schulen verschenkt, die daran teilnahmen. Besonders in Kanada war Commodore im Bildungssektor erfolgreich und beherrschte teilweise bis zu 67% dieses Marktes.

**Der „große Bruder“:** Der „Educator 64“ ist vom Konzept her sehr ähnlich (ein C64 in einem PET/CBM-Gehäuse), ist jedoch technisch verbessert. Er nutzte eine spätere Version der C64-Platine und bot gegenüber dem 4064 zusätzlich folgende Eigenschaften: SID-Soundchip, TV-Modulator, interner Grünmonitor mit Abstufungen, interner Lautsprecher sowie einen Kopfhörerausgang mit Lautstärke-Regelung. Die Hinweise oberhalb der Tastatur wurden abgeändert. Am Typenschild an der Rückseite wird der Educator 64 trotz der Änderungen als Modell 4064 bezeichnet.

**Stückzahlen:** Die höchste Seriennummer der in meinem Besitz befindlichen Geräte ist 000457, Made in W. Germany. Durch die weiteren Varianten wie den Educator 64 und den zusätzlichen Produktionsstandort in den USA kann nur schwer abgeschätzt werden, wie viele Geräte hergestellt wurden. Die Zahl dürfte aber im niedrigen, vierstelligen Bereich liegen.

**Sammlerinfo:** Der 4064 ist eines der seltensten C64-Modelle und äußerst schwer zu bekommen. Nur wenige sind jemals in Privatbesitz gelangt. Im 64er-Magazin wurde in Ausgabe 8 (August 1984) der 4064 vorgestellt und auf Basis eines CBM-Gehäuses „nachgebaut“. Dieser Umbaubericht motivierte scheinbar auch 4064-Besitzer, ihre Geräte mit internen Laufwerken und Farbmonitoren auszurüsten – wie unlängst ein in ebay um 200 Euro verkauftes Stück bewies. Sollte mal ein Gerät im Originalzustand auftauchen – sei es auch defekt – so erzielt der 4064 um die 1000 Euro.



**Fazit:** Gebrauchsfähig ist das Gerät nicht unbedingt: Die Darstellung ist sehr limitiert, wenig kompatibel und bereitet kaum Freude (ausgenommen im seltenen Fall, dass man nur programmieren und dabei keine Farben verwenden möchte).

### Weiterführende Informationen

Der 4064 in Aktion im Youtube-Kanal von computer collection vienna:  
<http://youtu.be/K3b8uKt4Do0>

Weitere Informationen und Bilder:  
<http://scacom.bplaced.net/Collection/4064/4064.php>

Film: Die Gstettensaga (Ö, 2014)

# The Rise of Echsenfriedl

*Nun kommt der dunkle Drache geflogen (Völuspá)  
Und der Drache trat an den Strand des Meeres. (Offb. 14,5)*

von Georg Fuchs

Die Apokalypse bezeichnete zuerst den Endkampf Gottes gegen Satan, später auch jede andere Art endzeitlicher Auseinandersetzung. Der Apokalypse folgt die Postapokalypse wie die Postmoderne der Moderne. Man weiß nicht, wohin sie führt, sie ist aber schön anzusehen, weil sie die logische Projektionsfläche für die weiter gedachte Gegenwart darstellt (Apokalypse heißt schließlich „Entschleierung“). Die besten Filme waren schon immer dort angesiedelt.

Zwischen heute und der Welt des Echsenfriedl liegt lediglich eine kleine Apokalypse. Nicht die ganz große, wie wir sie aus Deep Impact, The Day After oder dem Neuen Testament kennen. Die Generation 35+ ist noch vertraut mit dem aufregenden Gedanken, die Welt könnte atomkriegsbedingt jeden Tag in die Luft fliegen. Die wenigen Überlebenden müssen dann in Wüsten und im Dschungel um ihr Überleben kämpfen, sie staunen über Cargo-Kulte und kehren der veganen Ernährung den Rücken. Aber auch wenn ihm Mutanten, Replikanten, Raumtiere oder Untote zusetzen, bleibt der Mensch des Menschen gefährlichster Feind. Kein WALL-E steht bereit, um hinter ihm aufzuräumen.

Im Film Die Gstettensaga: The Rise of Echsenfriedl von Johannes Grenzfurthner, dessen Vorspann einsetzt, als Venezuela, die Bahamas und die USA schon Geschichte sind und der Endkampf zwischen Google und China zu Ungunsten der menschlichen Zivilisation entschieden ist, ist nur eine Megacity übergeblieben, bevölkert von den Überlebenden des großen Untergangs: Schwechat. Schwere akustische Geschütze unterstreichen den Ernst der Lage. Der ehrgeizige Nachwuchsjournalist Fratt Aigner und die karrieretechnisch hoffnungslose Alalia Grundschober, geek girl und Absolventin der Studienrichtung Informationsdesign, werden vom Medienmogul Thurnher von Pjölök angeheuert. Der kann für sich in Anspruch nehmen, den Buchdruck (wieder) erfunden zu haben. Von den beiden Vertretern des postapokalyptischen Prekariats will er eine weitere seiner wiederbelebten Technologien aus der Vergangenheit ausprobieren lassen, die Liveübertragung von Fernsehbildern. Zur Premiere soll ein Interview

mit der im Untergrund lebenden Nerd-Legende Echsenfriedl stattfinden. Doch dahinter steckt ein teuflischer Plan des Monopolisten Pjölök, der im Gegensatz zu den naiven Nachwuchsreportern des Echsenfriedls schreckliches Geheimnis kennt.

In die Odyssee von Aigner und Grundschober durch eine von Zombies, Bauernbündlern und anderen der Gegenwart entlehnten Figuren besiedelten Wildnis wurden so viele Ideen gepackt, dass die Auffistung aller Inspirationen, Anspielungen und Zitate eine abendfüllende Beschäftigung wäre. Obwohl der Film mittlerweile mehrere Auszeichnungen auf internationalen Festivals eingeheimst hat, enthält er so viel Österreichisches, dass er getrost als erster Science-Fiction-Heimatfilm seit „1. April 2000“ (1952) bezeichnet werden darf. Die Protagonisten führen stets die neueste Technologie der 1980er-Jahre mit sich und demonstrieren, wie man durch Bastel- und Hackerwissen die Welt retten und vom Underground in den Alternative Mainstream aufsteigen kann. Nach der folgenden kleinen Revolution ist die alte Ordnung schnell wieder hergestellt. „Ist das die schöne neue Welt oder ein Horrortrip? Verdammte Einbahnstraße aus Elektrosmog, dazwischen Niemandland



aus Omas und Beamten“ (Heinz Strunk, Computerfreak, 2003).

Die aufwändige Ausstattung, der Soundtrack, der Vorspann und all die kleinen Details sind nicht nur für einen No-Budget-Film höchst erstaunlich. Ganz zu schweigen vom ebenfalls apokalyptischen Inhalts- und Bedeutungsoverkill. Dieser Film handelt nämlich von fast allem im Allgemeinen, im Besonderen, aber auch von Hi- und Lo-Tech, IT, Nerdism und von Hackerkultur. Das alles gibt Anlass zur Vorfreude auf Johannes Grenzfurthners nächsten Film Sierra Zulu. ■

## Auszeichnungen (Auswahl)

- Phuturecon (Denver): „Best Hacker Movie 2014“
- Microfilmmaker Magazine: Award of Superiority
- The Maker Film Festival (Durango, Colorado): Best Narrative Feature 2014
- Fright Night Film Fest (Louisville, Kentucky): Best Foreign Cult Movie 2014
- The Indie Gathering International Film Festival (Hudson, Ohio): Best Foreign Horror Feature



# DER STRATEGIESPIEL-HIT DER INTERNATIONALEN SPIELETAGE IN ESSEN 2014!



ALLES, WAS ZU EINEM STRATEGIESPIEL IM MITTELALTER GEHÖRT: BAUERN, SCHIFFER, HANDWERKER, HÄNDLER, RITTER, GELEHRTE, MÖNCHÉ, BAUERNHAUS, DORF, UNIVERSITÄT, BURG, KLOSTER, SCHIFF, WAGEN, GILDENHAUS, SCRIPTORIUM, RATHAUS, WALLFAHRT, ERNTE, STEUERN, HANDELSTAG, PEST, FOLTER, HEUSCHOBER, KÄSEREI, WINZEREI, WOLLMANUFAKTUR, SCHNEIDEREI, REEDEREI, BRAUEREI, BIBLIOTHEK, WINDMÜHLE, RATSKELLER, APOTHEKE, KÄMMEREI, BADEHAUS, HOSPITAL, SCHULE, PFERDEWAGEN, KRÄUTERGARTEN, SAKRISTEI, PULVERTURM, LABORATORIUM, BAU DER STADTMAUER, PAPSTWAHL, SIEG ÜBER DIE PEST, ASTRONOMIE, GRÜNDUNG DER SCHIFFER ZUNFT, BAU DER KATHEDRALE, FRIEDENSVERTRAG, KANALISATION, GETREIDE, KÄSE, WEIN, WOLLE, BROKAT UND ZAHNRÄDER!



# Wenn Teenager träumen

*Leisure Suit Leo 2 ist die überarbeitete Fassung eines 1997 veröffentlichten deutschsprachigen Adventures für den C64, das nun in einer zu Recht „Deluxe Edition“ genannten Box neu aufgelegt wurde. Die kurzweilige Geschichte rund um den jungen Playboy Leo, der sich auf die Suche nach amourösen Abenteuern macht, ist eine der unterhaltsamsten Neuerscheinungen der letzten Jahre für unseren guten alten C64.*

von Georg Fuchs

Als Out of Order Softworks Anfang der 90er den ersten Teil von Leisure Suit Leo veröffentlichten, hätte Leo sich wohl nicht träumen lassen, dass er als Protagonist beinahe ein Vierteljahrhundert später noch immer unter uns weilen würde. Immerhin sind auch seit Erscheinen des zweiten Teils bereits 17 Jahre vergangen. Für die aufwendig gestaltete Deluxe-Version aus dem Hause Protonvision hat das Team rund um Volker Rust einen absolut würdigen Titel ausgewählt.

Ähnlichkeiten mit einem gewissen Leisure Suit Larry sind unübersehbar und beabsichtigt, aber auch andere bekannte Abenteuer wie The Secret of Monkey Island erkennt man in Spurenelementen wieder. So fanden mit Leisure Suit Leo 2 gleich mehrere ganz große Klassiker ihren Weg auf den C64, die leider nie ihren Weg auf diesen Computer gefunden haben.



Ent- und gespannt schiebe ich also die Diskette ins Laufwerk und staune über das stimmungsvolle Intro. Bald schäumt der Sekt in Leos Glas, der am oberen Bildschirmrand über dem Geschehen thront, nicht ohne darüber noch Platz für eine Laufschrift zu lassen. Wie der Ur-Larry, den ich 1987 auf einem XT-PC mit Hercules-Grafikkarte, also hochaufgelöst und monochrom, zum ersten Mal kennenlernte, beginnt Leisure Suit Leo 2 – The Secret of Maniac Island mit einem Quiz, dessen Ziel es ist, nicht volljährige Spieler von diesem moralisch durch und durch verwerflichen Spiel, durch dessen Konsum sie unweigerlich auf die schiefe Bahn geraten würden, fernzuhalten. Zugegeben, in der heutigen Zeit sind die Fragen unter Zuhilfenahme von Google und Co. auch für Leute unter 30 theoretisch lösbar, doch nur der gefestigte, lebenserfahrene und altersweise Spieler wird mühelos durch die Hindernisse navigieren, die hier aufgestellt wurden: Was verdankt John Wayne Bobbitt seiner Frau Lorena? Wo erholt sich (Alt-) Bundeskanzler Dr. Helmut Kohl von seinen stressigen Tagen in Bonn? Nein, mit allumfassendem Wissen über den Herrn der Ringe und dem Informationsportal der Bundesregierung kommt man nicht weit. Erst nach fünf richtigen Antworten darf man zu spielen beginnen.

Nach einer kurzen Ladezeit wird nun das Interface des D42-Adventure-Authoring-Systems aufgerufen. Die Musik wechselt und bleibt gut. Der Bildschirm wird zweigeteilt: Oben ist die Spielegrafik zu sehen, wobei bei Bedarf ein vom Spielkontext abhängiges Menü eingeblendet wird, unten scrollt der dunkelgraue Text auf hellgrauem Hintergrund. Das sieht sehr elegant aus.

In der ersten Sequenz steht Leo vor dem Haus seiner Exfrau, Schauplatz ist München. Mein erster Gedanke ist es, das Haus zu betreten. Ich möchte schon als Oldschool-Abenteu-

rer „GEHE HAUS“ eintippen, doch das D42-System wird in Point-and-Klick-Manier mit Joystick oder Maus bedient. Ich betätige also den Feuerknopf und die Abbildung des Hauses wird durch ein Menü ersetzt, das mir verschiedene Vorschläge macht. Rechts sehe ich, dass ich nur nach Norden gehen kann. Zusätzlich stehen mir grundlegende Befehle („gib“, „nimm“, „untersuche“, „benutze“, „öffne“ etc.) zur Verfügung. Wähle ich etwa „untersuche“, werden mir in einem neuen Fenster alle Gegenstände vorgeschlagen, die in der jeweiligen Szene genauer betrachtet werden können. So bringe ich durch Untersuchung des Schildes vor dem Haus in Erfahrung, dass mir der Zutritt zum Haus – zu meinem eigenen Haus! – untersagt ist. Schweinerei. Ich werfe einen Blick in die Garage und finde eine Geldtasche, die ich unbemerkt an mich nehme.



Unter „Optionen“ kann die Musik ausgeschaltet werden, was ich umgehend mache – nicht, weil sie nicht gelungen ist, sondern weil ich mich so besser auf die Rätsel konzentrieren kann. Gespeichert werden kann entweder auf Diskette oder ins RAM, so etwas hätte ich mir in den 80ern auch immer gewünscht. Ich verzichte aber vorerst auf weitere Recherchen in der Gegend, folge dem Weg Richtung Norden und lande auf einer Kreuzung. Während ein Jugendlicher mit einer Axt auf einen Amiga einschlägt, wie ein genauer Blick auf einen Bungalow verrät, erblicke ich ein Plakat, das





ein Gewinnspiel für einen Urlaub auf den Malediven bewirbt. Wenn Leo nur ein bisschen wesensverwandt mit Larry ist, will, nein, muss! er dorthin.

Ich versuche mein Glück also auf dem Marktplatz im Westen, irgendwo müssen doch Lose zu kaufen sein. Auf dem Platz ist aber keine Menschenseele zu sehen, deshalb versuche ich mein Glück weiter südlich bei einem Hellseher, dessen Hütte von einem Prinzen-Poster geschmückt wird. Er schickt mich aber wieder weg. An meinem Geld zeigt er kein Interesse – dennoch entlocke ich ihm eine Fernbedienung und einen Kugelschreiber. Wer weiß, wozu diese Gegenstände noch zu gebrauchen sein werden. Auf meiner Suche entdecke ich einen Erotik-Fernsehsender und ein Nobelrestaurant, doch beide Lokalitäten bleiben für mich verschlossen. In einem Supermarkt verspeise ich eine Portion Hundefutter und erstehe endlich ein Los. Dabei erfahre ich, dass das Gewinnspiel vom Erotiksender veranstaltet wird. Ich mache mich also zurück zum Sender und diesmal werde ich vorgelassen – zum Glück habe ich das Los vorher ausgefüllt. Wie es der Zufall so will, gewinnt das Los und ich werde sofort in eine Livesendung katapultiert. „Ausziehen, ausziehen!“, verlangt das Publikum. Zum Glück habe ich vorher in einer Mülltonne eine stinkende Socke gefunden, die ich dem Moderator überreiche. Augenblicklich macht sich ein übler Geruch breit und ich erhalte den Hauptpreis, damit ich schnell das Studio wieder verlasse. Gewonnen!

Ich sehe mich noch in der Gegend um und gehe dann Richtung Osten, wo ich in einer Bar lande, die mir irgendwoher bekannt vorkommt... Der Wirt sucht verzweifelt eine Fernbedienung, will meine aber nicht annehmen. Nach einigem Herumprobieren stellt sich heraus, dass die Fernbedienung des Hellsehers die zweite Garagentür der Exfrau öffnet, hinter der sich ein Werkzeugkasten verbirgt. Danach tausche ich die Fernbedienung gegen ein Busticket. Was im Anschluss geschieht, soll hier nicht verraten werden!

### Eine klare Empfehlung

Der erste Test war unterhaltsam und ich freue mich, endlich wieder ein gutes Adventure für den Commodore 64 gespielt zu haben. Zwar ist das Spiel nicht wirklich neu, doch da ich mich in den 90ern kaum mit dem C64 beschäftigt habe, kannte ich es noch nicht. Es füllt genau jene Lücke, die das schmachvolle Nicht-Erscheinen von Leisure Suit Larry in der C64-Gemeinde hinterlassen hat. Teenagerträume werden wahr – auch wenn wir inzwischen alle ein bisschen älter geworden sind.

Die Texte sind humorvoll und unterhaltsam, wobei sie stark vom aktuellen Zeitgeschehen beim ursprünglichen Erscheinen geprägt sind. Es ist also auch ein Stück 1990er-Zeitgeschichte, wer erinnert sich denn heute noch an die



Die Verpackung enthält ein Bonusspiel, ein Buch über die Geschichte von Leisure Suit Leo und einen stilsicheren Button.

Prinzen? Die Bilder sind keine Kunstwerke à la The Pawn oder The Guild of Thieves, aber sie erfüllen ihren Zweck und erleichtern die Orientierung in einem umfangreichen Spiel. Die Rätsel sind logisch und niemals unfair, was aber nicht bedeutet, dass Leisure Suit Leo 2 schnell durchzuspielen wäre. Dank der RAM-Schnellspeicherfunktion und der kurzen Ladezeiten kann man sich beim Spielen voll und ganz auf Story und Rätsel konzentrieren.

Für Story und Ausführung zeichnet Volker Rust verantwortlich. Zusätzliche Elemente des Programms stammen von Stephan Lesch. Das Adventure wurde mit Hilfe des D42-Systems von Tobias Erbsland umgesetzt, das ein waschechtes Point-and-Klick-Interface auf dem C64 implementiert, und zwar in Hinblick auf die Hardware in vorbildlicher Weise. Zugegeben, ich war anfangs etwas enttäuscht, dass ich keine Kommandos per Tastatur eingeben konnte – immer meine bevorzugte Art der Kommunikation mit Adventures, als das Genre noch von Firmen wie Infocom, Level 9 und Magnetic Scrolls dominiert wurde. Auch das Ur-Larry lernte ich noch kennen, als PCs nur im Ausnahmefall mit Mäusen bedient wurden. Schnell wurde aber klar, dass die Steuerung über Joystick oder Maus hervorragend und ohne unnötige Wartezeiten funktioniert und auch viele sinnlose Eingaben spart. Dadurch geht zwar die früher übliche Suche nach dem korrekten Vokabular verloren, die durchaus Teil des Ratevergnügens war, doch kann man auch nicht mehr daran scheitern, dass man zwar die richtige Idee, aber das falsche Wort auf den Lippen bzw. Fingern hat.

Wer ein Herz für C64-Spielekultur hat, sollte sich dieses edle und limitierte Stück nicht entgehen lassen, solange es verfügbar ist.

Neben der überarbeiteten Fassung des Spiels auf zwei Diskettenseiten gibt es in der geräumigen Box eine Bonusdiskette, die den ersten Teil der Leo-Reihe enthält. Dies ist allerdings ein äußerst einfach gemachtes Spiel, das nicht im Entferntesten mit dem Nachfolger mithalten kann. Darüber hinaus erhält man ein Buch, in dem detailreich die Geschichte des Spiels geschildert wird (deutsch und englisch), und einen (von insgesamt drei) „Flirt-Buttons“ mit Erfolgsgarantie. Auf meinem steht „Pixel Playboy“, ich habe aber noch nicht herausgefunden, was eigentlich garantiert wird – vermutlich ein Tritt ins Fettnäpfchen. Denn dafür steht Leisure Suit Leo ebenso wie sein Pixel-Ahn Leisure Suit Larry. ■

### Links

<http://outoforder.twoday.net/topics/Game%3A+Leisure+Suit+Leo/>

[http://www.protovision-online.de/shop/product\\_info.php?products\\_id=141&language=de](http://www.protovision-online.de/shop/product_info.php?products_id=141&language=de)

# Barcode Battler

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

von Simon Quernhorst

Im März 1991 erschien ausschließlich in Japan der erste „Barcode Battler“ der Firma Epoch Co., Ltd. – in einem weißem Gehäuse. Das Besondere dieses batteriebetriebenen, tragbaren Handhelds ist ein Eingabeschacht zum Durchziehen der namensgebenden „Barcodes“. Aus den Strichcodes werden die Daten der Kontrahenten ermittelt, die anschließend rundenbasierte Kämpfe austragen, bis ein Spieler keine Lebenspunkte mehr hat. Erste Barcodes sind zunächst auf mitgelieferten Karten enthalten, die beiliegenden Blanko-Karten erlauben jedoch die Verwendung beliebiger Barcodes von Verpackungen – gerüchteweise hat der erfolgreiche Barcode einer japanischen Nudelsuppe sogar zu deren Lieferengpass geführt. Außerdem sind lizenzierte Kartensets zu Mario und Zelda erhältlich. Aufgrund des großen Erfolgs in Japan, den der Barcode Battler durch seinem Such- und Sammelaspekt erlebt, erscheint 1992 ebendort der Nachfolger „Barcode Battler II“. Dieser bietet einen erweiterten Einspielermodus, mehr Spielelemente und eine Schnittstelle für den Anschluss an andere Geräte.

Verpackung und Beilagen des deutschen Barcode Battlers.



Komplizierter Taschenrechner oder tatsächlich ein Handheld?

Durch die gute Zusammenarbeit zwischen Epoch und Nintendo, erscheint ein Zubehör zur Kopplung der jeweiligen Geräte: die „Barcode Battler II Interface Unit“ verbindet den „Barcode Battler II“ mit dem Extensionport des Famicom (außerhalb Japans bekannt als „NES - Nintendo Entertainment System“) oder einem Joypad-Port des Super Famicom (außerhalb Japans „SNES – Super NES“ genannt). Dem NES-Adapter lag stets das Spiel „Barcode World“ (Sunsoft, 1992) sowie einige Barcode-Karten bei. Auch die folgenden SNES-Spielmodule verwendeten den „Barcode Battler II“ zum Einlesen von Strichcodes für die Freischaltung von zusätzlichen Inhalten innerhalb des eigentlichen Konsolenspiels. Zwischen 1992 und 1995 erschienen mehrere Spiele zur Unterstützung des „Barcode Battlers II“, inklusive bekannter Namen wie zum Beispiel Doraemon, Donald Duck und Spider-Man.

Tomy veröffentlichte 1992 den japanischen „Barcode Battler II“ als „Barcode Battler“ in Europa, als Copyrightvermerk wird auf der deutschen Verpackung auch weiterhin © 1992 Epoch Co., Ltd. genannt. Außer englischen Anpassungen der Konsole ist das Gerät unverändert zur japanischen Version. So ist auch der Erweiterungsport (in der Anleitung „Ausgabeanschluss“ genannt) enthalten, der jedoch außerhalb Japans durch kein einziges Spiel unterstützt wurde. Die Anleitungen und Kartengrafiken wurden dem westlichen Geschmack angepasst. Besonders die hanebüchene Ein-Spieler-Geschichte um den Barcode-Nebel mit seinen Lichtwelten, Nebelianer-Clans, heiligen Schlüsseln, Zeitreisen, Anti-Materie-Monstern, etc. ist absolut kurios.

Im Zwei-Spieler-Modus wählt jeder Spieler seine Barcodes und diese werden entweder als Zauberer, Krieger oder Power-Karte (Energie, Bewaffnung, Abwehr) erkannt und dement-

sprechend vom Gerät automatisch verwendet. Dabei zeigt der LCD-Bildschirm einige Symbole und die numerischen Werte der Kontrahenten an. Außer den Tasten „Power“ und „Battle“ haben die Spieler keinen weiteren Einfluss auf die Kämpfe – diese werden aufgrund der vorher eingelesenen Werte durch das Gerät ausgerechnet.

Der Lautsprecher der Konsole dient der Ausgabe von akustischen Bestätigungen der Aktionen, eine Musikausgabe erfolgt nicht. Diese äußerst monotonen Geräusche lassen sich durch den Soundschalter auf der Geräteunterseite nur komplett deaktivieren, eine Lautstärkeregelung gibt es nicht. Betrieben wird der Barcode Battler mit vier Mignon-Batterien (AA, 1,5 Volt).

Außerhalb Japans blieb das Gerät ein skurriler Flop – im Vergleich zu Nintendos Game Boy, Ataris Lynx oder Segas GameGear hatte der Barcode Battler aufgrund seiner Taschenrechner-Grafik, des Sounds und des Gameplays keine Chance.

Die Verwendung von einzulesenden Codes in Videospiele erlebte 2001 in Japan, bzw. 2002 in den USA eine Wiederbelebung. In diesen Ländern brachte Nintendo den „e-Reader“ als Zubehör für den Game Boy Advance (GBA) heraus, wobei die Codes hierbei nicht durch Strichcodes, sondern durch eine Punktematrix abgebildet sind. Und noch eine Parallele: über einen Link-Port kann der GBA mit e-Reader dann wiederum mit dem GameCube verbunden werden, um Code-Karten für Animal Crossing zu verwenden.

## Der Autor



Simon Quernhorst, Jg. 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: LEGO Star Wars II (NDS).

Games that weren't

# I Can Remember

Die Website „Games that weren't“ (Abkürzung „GTW“) listet C64-Spiele, von denen nur Vorabversionen veröffentlicht wurden oder sogar nur Berichte und Anzeigen erschienen, die aber bisher nicht als komplette Version gefunden werden konnten.

von Simon Quernhorst

So wird auch über das Spiel „I Can Remember“ der Firma Fisher-Price aus dem Jahr 1988 berichtet, von dem Versionen für IBM-PC und Nintendo Entertainment System (NES) bekannt waren, dessen Erscheinen als als C64-Adaption bisher aber nicht bestätigt werden konnte.

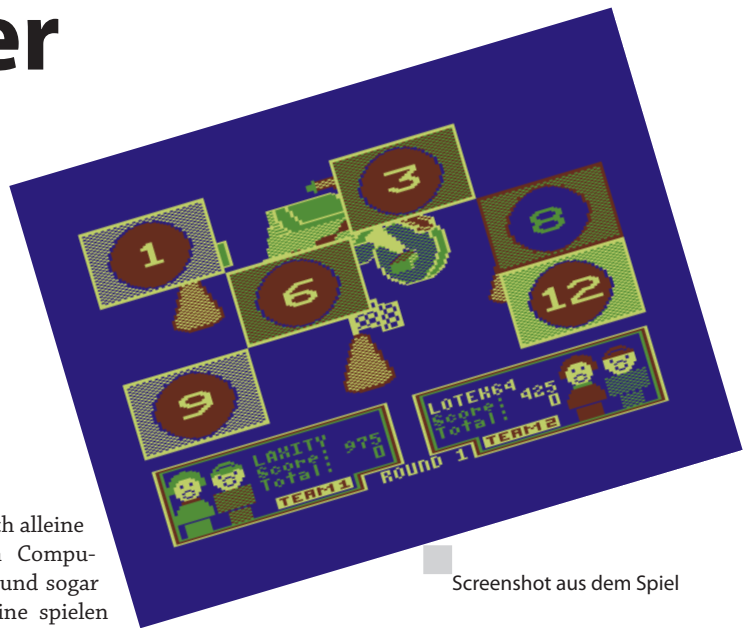
Nach langer Suche konnte die Szene-Gruppe Laxity nun die vollständige Version präsentieren. Überraschenderweise konnte das komplette Spiel, d.h. Verpackung, Diskette und Anleitung, auf Ebay ersteigert werden. Als Copyright-Hinweis wird „© 1988 Game-Tek/LJE, Inc. ©1988 Fisher-Price“ genannt. Das Spiel ist in Nordamerika und somit für NTSC-Geräte erschienen, lässt sich aber auch problemlos auf PAL-Geräten starten.

„I Can Remember“ richtet sich an Kinder zwischen drei und acht Jahren und ist ein einfaches Memoryspiel. Neben dem Spiel zu

zweit kann man auch alleine üben, gegen einen Computergegner antreten und sogar den Computer alleine spielen lassen. Die drei Schwierigkeitsgrade umfassen sechs, acht oder zwölf verdeckte Karten. Aufgrund der geringen Kartenanzahl bietet „I Can Remember“ somit wenig spielerische Tiefe, benötigt wegen der in Intro und Spiel enthaltenen Animationen nichtsdestotrotz zwei Diskettenseiten. Obwohl eine ausführliche Anleitung bereits im Spiel vorhanden ist, hat Fisher-Price dem Spiel auch noch ein Handlungsblatt beigelegt.

Ein Kopierschutz war nicht enthalten, allerdings verwendet das Spiel eine eigene Laderoutine mit einem großen Datenfile auf jeder Diskettenseite (331 und 268 Blocks). In

Box, Anleitung und Diskette



Screenshot aus dem Spiel

Anlehnung an den Namen des Spiels hat Laxity ein passendes Intro mit den Anfangsworten „Remember, Remember“ und einer Guy-Fawkes-Maske (beides aus dem Comic „V wie Vendetta“) verwendet.



Remember, remember...



Links

- <http://csdb.dk/release/?id=132553>
- <http://www.gamethatwerent.com/gtw64/i-can-remember/>

# Das Ende einer Odyssee

**Erinnert ihr euch noch daran, als vor 20 Jahren der Street-Fighter-Film mit Jean-Claude Van Damme in die Kinos kam? Als Fan freute man sich im Vorfeld, mehr über die Hintergründe von Ryu und Ken, den beiden beliebtesten Street-Fighter-Charakteren, zu erfahren und bekam letztlich eine miese, schlecht umgesetzte Patriotensstory um William Guile geboten. Es war der Startschuss für viele, sehr viele, miese Videospielderivate aller Art. Es sollte 20 Jahre dauern, bis jemand auf die Idee kam, eine Videospielderivate mit Respekt gegenüber dem Original zu produzieren...**

von Axel Meßinger

Hollywood ist tot! Drei Worte, die den derzeitigen Zustand der Filmindustrie mehr als treffend bezeichnen. Hand aufs Herz: Wann habt ihr das letzte Mal einen Mainstream-Actionfilm mit Herz und Verstand gesehen, der seine Zuschauer ernst nimmt und der nicht mit 3D-Effekten und schnellen Schnitten zerstört wurde? Da muss man schon lange überlegen. Mit seinen ganzen Sequels und Prequels ist Hollywood derzeit der Inbegriff des unkreativen Films.

Und das ist nicht nur heute so. Auch vor 20 Jahren war Hollywood schon extrem unkreativ. Etwa wenn es um das Genre der Videospielderivate geht. Mit Super Mario Bros. und Street Fighter wurden Filme geschaffen, die nicht nur mit ihren virtuellen Vorbildern wenig gemein hatten, sondern scheinbar auch als Blaupause für alle Produzenten der nächsten Jahrzehnte gedacht waren: Videospielderivate müssen besonders trashig daher kommen, wie billigste C-Movies wirken und den Zuschauer für dumm verkaufen. Denn die Gamer werden es schon konsumieren. Leider scheint man damit auch recht gehabt zu haben, denn egal, wie bescheuert und strunzdämlich die Filme zu Mortal Kombat, Hitman, Doom, Tekken oder Prince of Persia auch waren: Sie haben alle viel Geld eingespielt.

Zum Glück etabliert sich mittlerweile auch abseits von Hollywood eine Szene von Produzenten, die mithilfe von Crowdfunding ihre Ideen verwirklichen und ganz wunderbare Produktionen im Netz veröffentlichen. Joey Ansah und Christian Howard, beide Fans der Street-Fighter-Reihe, haben nach dem Erfolg des Kurzfilms „Street Fighter: Legacy“ aus dem Jahr 2010 über mehrere Jahre

Drehbücher für die Webserie „Street Fighter: Assassin's Fist“ geschrieben. 2013 wurde schließlich eine Kickstarter-Kampagne gestartet, die dann aber abgebrochen wurde, da sich private Geldgeber gefunden hatten, die die Produktion übernahmen. Im Mai 2014 wurde die zwölfteilige Webserie mit je zwölf Minuten pro Episode auf dem YouTube-Kanal von Machima veröffentlicht. Diese Serie wurde dabei so erfolgreich, dass man nicht nur eine sechsteilige Serie sowie einen 105minütigen Film für das amerikanische Syndication-Vertriebsmodell zusammenschneidete, sondern auch eine zweieinhalbstündige Filmversion,



die international (u.a. auch in Deutschland) auf DVD und BluRay erschien. Dabei fehlt in der letzteren Version keine einzige Szene aus der Serie.

Die Geschichte des Films ist gleichzeitig auch die Vorgeschichte zu den Street-Fighter-Spielen und spielt im Jahr 1988. Ken Masters (Christian Howard) und Ryu (Mike Moh) lernen seit nun sieben Jahren im Dojo von Goken die Kunst des Ansatsuken. Damit lässt sich das Chi im Körper manifestieren, mit denen die berühmten Angriffe wie Hadoken und Shoryuken ausgeführt werden können. Ein Konzept, um die Ansatsuken-Kunst zu erlernen, ist das Hado, ein langwieriger Weg, der das innere Gleichgewicht voraussetzt. Nach diesem Konzept lernen Ken und Ryu bei Goken. Wobei Ryu der strebsamere Schüler von beiden ist. Ken dagegen ist ungeduldig und eher der Draufgänger, was in der Handlung immer mal wieder zu Meinungsverschiedenheiten zwischen Ryu und Ken führt.

Neben der Geschichte von Ken und Ryu wird auch die Geschichte von Goken und seinem Bruder Goki in diversen Rückblenden erzählt. Auch die beiden lernen gemeinsam die Kunst des Ansatsuken. Doch Goki überwirft sich mit Gotetsu, dem Lehrer der beiden, und verlässt das Dojo. In den Wäldern eignet er sich das Satsui no hado an, welches leichteren Erfolg verspricht, dafür unkontrollierbar ist, den Anwender zerfrisst und somit zu einer mordlüsternen Bestie macht, oder aber im schlimmsten Fall tötet – was wiederum zur Entstehung von Akuma (zu Deutsch: Dämon) führt. Später überschneiden sich die beiden Handlungen, da Akuma bemerkt hat, dass in Ryu und Ken ebenfalls das Hado schlummert, um gewaltige Chi-Kräfte freizusetzen. Er fordert zudem Goken zu einem finalen Kampf heraus...

Ihr merkt schon, in der Handlung wird sehr tief in die Street-Fighter-Mythologie eingetaucht, und genau das macht den Film für Fans der Spiele auch so empfehlenswert. Es ist nicht nur schön zu sehen, wie Ryu und Ken von Schülern zu Kämpfern werden, sondern auch deren Wesen zu beobachten. Denn wer hier einen platten Actionfilm erwartet, der wird sicher enttäuscht: Der Film überzeugt durch viele Dialoge, welche den Charakteren viel Raum zur Entfaltung geben. Es gibt natürlich auch Martial-Arts-Kämpfe, diese sind aber nie zum Selbstzweck da, sondern unterstützen die Handlung.

Dieser Film ist nicht nur ein filmisches Vermächtnis an die Street-Fighter-Figuren,

sondern gleichzeitig auch eine liebevolle Hommage an die fernöstlichen Martial-Arts-Filme aus den 70ern und 80ern. Es gibt weder schnelle Schnitte noch störende, laute Musik. Im Gegenteil: Schöne Landschaftsaufnahmen, lange Charakterstudien und eine sehr stille Bildsprache prägen den Film und heben ihn so gekonnt vom heutigen Einheitsbrei aus Hollywood ab. Und dann das Wichtigste: Es ist endlich einmal eine Videospilerverfilmung, die dem Stoff mit dem nötigen Ernst und Respekt begegnet, ohne sich gleichzeitig ZU ernst zu nehmen, denn auch Humor und Charme haben ihren Platz in der Geschichte. Da wäre etwa Senzo zu nennen, ein alter Kauz, der, wann immer Ryu und Ken am See trainieren, am anderen Ufer beim Fischen sitzt und besonders Ken mit witzigen Beleidigungen piesackt. Oder die Szene, als Ken von seinem Vater das brandneue Mega Man II zugeschickt bekommt und Ryu und Ken am NES wetteifern, wer denn nun der bessere Gamer ist. Solche Szenen geben dem Film die nötige humorvolle Seite, die ihn sympathisch macht. Gleichzeitig sind die Gags aber nicht so häufig, dass sie den ernstesten Hauptstrang stören.

Nein, dieser Film versucht gar nicht erst Mainstream zu sein und sich heutigen Sehgewohnheiten anzubiedern. Es ist vielmehr ein Martial-Arts-Film der alten Schule mit vielen Anspielungen auf die Street-Fighter-Spiele. Wenn etwa Ryu und Ken gegen Ende des Films herausfinden möchten, wer der Bessere ist, in einem wunderbar choreografierten Martial-Arts-Kampf gegeneinander antreten und im Filmscore die Titelmusik beider Kämpfer aus den Spielen eingearbeitet wird, dann schlägt jedes Gamer-Herz höher. So habe ich mir damals als Kind einen Film im Street-Fighter-Universum immer vorgestellt – ohne übertriebene Effekte und ohne Trash, sondern so, wie man es eben aus den Spielen kennt.

„Street Fighter: Assassin's Fist“ ist nicht nur die beste Street-Fighter-Verfilmung, sondern genreübergreifend auch die beste Videospilerverfilmung, die ich je gesehen habe. Es musste wohl wirklich erst 20 Jahre dauern, bis die Kids von damals Filmproduzenten werden und mit dem nötigen Respekt einen Film zu einem Videospilerverfilmung produzieren. Vielleicht wird Street Fighter wieder zu einer Blaupause, was Videospilerverfilmungen betrifft, diesmal aber eine Blaupause für gute Verfilmungen. Zu wünschen wäre es dem Genre. ■



Link

<http://www.streetfighteraf.com>

# ECCC 2014 Chicago Commodore Expo/ Vintage Computer Festival Midwest 9.0

*Dieses Jahr war ich bei der ECCC, eine Wallfahrt, die für mich als Liebhaber des Retro mehr eine Herzensangelegenheit darstellt. Die ECCC, die Emergency Chicagoland Commodore Convention, ist ein auf Commodore konzentriertes Computerevent, das jedes Jahr im Herbst stattfindet. Die eigentliche Emergency ist seit acht Jahren vorbei und ich habe es geschafft, den Organisator der ursprünglichen Konferenz aus den 80er-Jahren in Chicago zu sprechen.*

von Nico, aus dem Amerikanischen von Arndt Dettke

Begrüßt wurde ich von einem im Art-Nouveau-Stil bemalten Aufzug, mit dem ich nach unten fuhr, mitten unter die Mitstreiter aus dem Commodore-, Atari, IBM-, Apple-, Amiga- und TRS-80-Lager.

Ich interviewte Sam Washburn und Robin Harbron von P1XL Games. Sam erzählte mir von seinem Demo vom noch unvollendeten Spiel „VIC-City“ für den VC20 und von „Space Rescue“ für den C64. Robin und Sam beschreiben VIC City als „missionsbasiertes Rennspiel auf Band, das in 4kB Platz hat“. Wahrlich innovative Spielideen von zwei der legendärsten Programmierer für PET, C64, VC20 und anderen CBM-Maschinen da draußen. Seht euch P1XL-Games-Titel [siehe Lotek64 #47, Anm.] wie RPG Quest, 4NR, P1XL Party und Super Splatform mal genauer an (um nur ein paar zu nennen): <http://P1XL.com>.

VIC City: Rennspiel in 4kB.



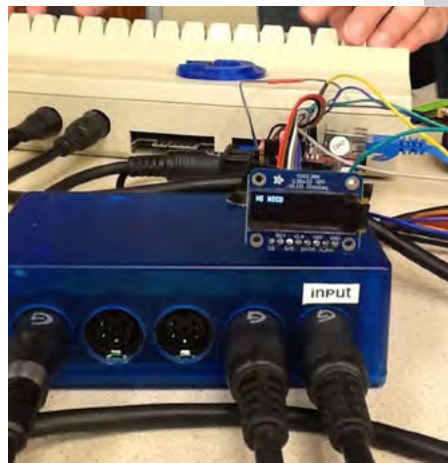
Nostalgische Gefühle und das Zusammenreffen mit alten und neuen Freunden waren bei der Veranstaltung jetzt im September die Dinge, woran ich die meiste Freude hatte. Einige der älteren Mitglieder des SWRAP sprachen über die denkwürdige Computer Show in Lansing, Michigan, 1996. Ich konnte mit Jim Brain von Retro Innovations plaudern, der mir sagte, dass er dabei ist, ein Papiermagazin

zusammenzustellen, das sich inhaltlich um BASIC-Programmierung und die Analyse von Assembler-routinen drehen soll. Mr. Brain gab mir auch einen Blick hinter die Kulissen der Projekte „Mega PLA“ und „Micro Zoom Floppy“. Chris537 stellte sein BBS in Ohio vor und ermöglichte es den Besuchern vor Ort, sich in seinen Server einzuloggen. Super cool!

Ich bekam auch ein Preview der folgenden sofort für alle verfügbaren Eigenproduktionen zu sehen: Die AMiGa Mini Dedicated Emulation Station ist ein interessantes Projekt, basierend auf WinUAE und XP, fertig mit einem 1,8GHz-Prozessor und 1GB RAM, dazu 16GB Flash-Speicher, erweiterbar mit einem zusätzlichen Flash-Laufwerk. Das Ganze bootet direkt in die Workbench 3.1 im P96-Modus, konfiguriert für Workbench 1.3 und 2.0. Dank an Steve Landon, der seine aktuelle Ausrüstung vorgeführt hat.

Schön war es, meinen Freund Goog zu treffen, dem Vorsitzenden der Portland Commo-

Googs Comet-64-Modem mit LED.



dore Users Group (PDXCUG). Wir unterhielten uns über sein Comet-64-Modem, und er programmierte mir „Hi, Nico“ auf die LEDs des neuen C64-Prototypen. Goog meinte dazu: „Das Display des Comet ist jetzt programmierbar, deshalb konnte ich ‚Hi, Nico‘ drauf schreiben. Das ist ganz praktisch, um Programme fürs Comet zu schreiben, die auch Debug-Informationen oder Statusmeldungen ausgeben können.“

## Prototypen und Demos

Kevins „Re-Brick“ für den C64 war ziemlich beeindruckend. Kevin beschreibt seinen Prototypen als ein SV-Schaltenteil im Gehäuse eines C64-Netzteils für 30 USD.

Ich habe ANTIC gesehen, der den Atari-8Bit-Podcast bewarb.

Eindrucksvolle Demos von Dannyk, der sein noch inoffizielles ECCC-2014-Projekt auf seinem C128 mit intern verbautem µIEC zeigte. Er erzählte mir, dass er das µIEC bei Jim Brains Retro Innovations gekauft hat. Im Demo kommen sehr interessante Passagen mit Sprite-Animationen vor. Dazu haben wir uns sehr nett über seine Arbeit unterhalten.

Andere Gruppen waren wegen des VCF (Vintage Computer Festival) Midwest 9.0 gekommen, z.B die Suburban Chicago Atarians, die ein paar schöne Atari-130XE-Geräte ausstellten, außerdem 520ST-Modelle. Ich sah auch einen Apple I mit Tastatur in hervorragendem Zustand.

Auf dem Hauptgang zeigte jemand einen riesigen Computer, eine VAX 11/780, das allererste VAX-System von Oktober 1977. Spezifikationen: Wortlänge 32 Bits; Geschwindigkeit 1 VAX-MIPS; Speicher 4K MOS-RAM-Chips, ursprünglich begrenzt auf insgesamt 1 MB physikalischer Speicher; Originalzykluszeit des Speichers: 1.200 Nanosekunden; Befehlsatz: 243 unterschiedliche Instruktionen, bezogen auf verschiedene grundlegende Datentypen, nämlich 8-, 16- und 32-Bit Ganzzahlen, 32- und 64-Bit Fließkomma, gepack-

# Game City 2014

von Stefan Egger

te Dezimalzahlen, ungepackte numerische Strings bis 31 Dezimalstellen, Zeichenstrings bis 65535 Bytes Länge, Bitfelder mit variabler Größe bis 32 Bits, ausgerichtet auf beliebige Bitpositionen. Die VAX 11/780 ist etwa so groß wie ein Gefrierschrank und war schon ein besonderer Anblick!

Weitere Highlights: Das MMC64, eine Erweiterungskarte für den Expansionport des C64, entwickelt von Oliver Achten. Die Karte dient als Schreib-/Lese-Interface für MMCs und SD-Flash-Karten, die in FAT16 und (seit BIOS V1.04) FAT32 formatiert sind.

Leif Bloomquist zeigte seinen Wireless-Gaming-Handschuh für den C64, den er bereits im Rahmen der ECCC 2013 veröffentlichte. Finanziert durch eine Kickstarter-Kampagne soll der Handschuh 2015 in Produktion gehen.

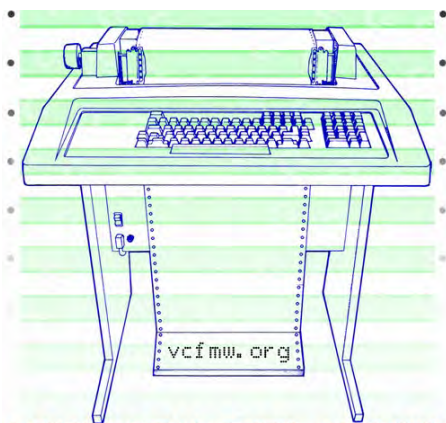


Ein großes Dankeschön geht an Jason Compton und Jason Timmons, die verantwortlich waren für diese großartige Veranstaltung, zu der sogar Leute aus Kanada (von

der TPUG – Toronto PET Users Group), aus Iowa, New York, Kentucky, Minnesota, Wisconsin, Florida und weiteren fernen Gegenden angereist waren.

Ich hatte meine 5,25“-Disketten dabei und Jason Whitener hat sie für mich nach D64 und in andere File-Formate konvertiert. Ich hatte nicht alle meine Disks mitgebracht, aber eine Box mit ungefähr 30 Disketten haben wir in circa 35 MB archivierte Daten verwandelt, die ich nun Freunden weitergeben kann und wo ich plane, das Ganze ins Internet zu stellen, damit alle etwas davon haben.

Diese beiden Ausstellungen waren in meinen Augen äußerst erfolgreich. Menschen aller Altersstufen waren da, und dies ist ein echtes Zeugnis für das nachhaltige Vermächtnis, das diese wunderbaren Computer uns hinterlassen, Computer, die mein Leben verändert haben und vielleicht eures ja auch.



VCF MIDWEST/ECCC  
SEPT 13-14 2014

Unter dem Motto „Gaming findet Stadt“ öffnete die achte „Game City“ vom 10. bis 12. Oktober 2014 ihre Pforten. Die mit knapp 70.000 Besuchern größte Spielmesse Österreichs lockte auf 5.000 Quadratmetern und kostenlosem Eintritt. Dabei boten die Hallen und Säle des Wiener Rathauses ein einzigartiges Ambiente.

Neben Xbox One, PS4 und WiiU der drei großen Konsolenhersteller konnte man die neuesten Titel im Spielbereich anspielen. Auch Indie-Games waren ein großes Thema.

## Die Retro-Area

Doch an einem Stand ging sprichwörtlich kein Weg vorbei: an der Retro-Area von Subotron, dem „Shop und Treffpunkt für digitale Spielkultur“ im Wiener Museumsquartier. Erstmals gleich beim Ein- und Ausgang gelegen, strömten alle Besucher durch diese Zeitreise der Videospiele. Aufgebaut war der seltene Arcade-Automat „Sega Mega Tech“ von 1989. Das kuriose Gerät basiert auf der bekannten Technik des Mega Drive. Neben einer klassischen Pong-Konsole der 1970er-Jahre gaben auch Atari 2600, Philips G7000, NES und Nintendo 64 Einblicke in Pixelwelten fernab von „High Definition“. Durch die Auswahl der Konsolen konnte man auf wenigen Metern mehrere Jahrzehnte Spiele- und Geräteentwicklung überblicken. Dazu gab es Musikstücke bekannter Videospiele wie Tetris, Super Mario und Zelda auf klassischen Instrumenten.

Erstmals hatte Subotron auf meine Privatsammlung klassischer Heimcomputer, die ich seit 2009 auf der Homepage „computer collection vienna“ präsentiere, zurückgegriffen und mich eingeladen, bei der Veranstaltung mitzuhelfen. Zu sehen gab es einen VC20 und C64c von Commodore, einen Atari 1040 STfm sowie einen Amiga 500. Unter dem Motto „Die Ära der Heimcomputer“ wurde ein Plakat zur Information der Besucher angefertigt.

Jede nur erdenkliche Art und Weise, den Competition-Pro-Joystick in die Hand zu nehmen, wurde von den Besuchern ausprobiert. Zumeist zeigten die Tasten nach hinten – und die Steuerung war seltsamerweise spiegelverkehrt. Der Hinweis, den Joystick doch besser umzudrehen, wurde gefühlt tausend Mal ausgesprochen und die Reaktionen darauf waren genauso interessant wie der Ausgangszustand vor dem gut gemeinten Ratschlag: Plötzlich war der Knüppel unten, die Knöpfe doch rechts oder es war verkehrt sowieso viel besser zu spielen. Auch die langen Ladezeiten von Lotus 2 des diskbasierten Atari-Systems

(VC20 und C64 nutzten Module, Giana Sisters lädt flotter) waren für viele Besucher Grund zur Sorge: „Ist es abgestürzt?“ oder „Ist das Teil nun kaputt?“

## Technische Pannen und Wünsche

Als Aussteller wünscht man sich einen reibungslosen Ablauf. Meine größte Sorge war, dass einer der CRT-Monitore seinen Geist aufgeben könnte. Schon drei Commodore 1084 waren mir vorab verendet, wodurch ich der CRT-Technik nur noch selten mein Vertrauen schenke und sie nicht mehr oft verwende, um weitere Verluste zu verhindern.

Zu meiner Überraschung gab es jedoch keine weiteren Probleme, obwohl die gesamte Technik an drei hintereinander folgenden Tagen je 9 bis 10 Stunden ununterbrochen lief. Nur die Lotus-Disk produzierte einige Zeit lang Grafikfehler, was vielleicht auf die Erwärmung im Gehäuse wegen des internen Netzteils zurückzuführen sein könnte. Wenig später funktionierte die Diskette, die ebenfalls im Dauereinsatz war, wieder normal.

Nach zwei problemlosen Tagen hat man schon etwas mehr Vertrauen in Technik und Besucher. Doch plötzlich passierte das, was man wohl als „worst case“ bezeichnet und was niemals hätte eintreten sollen: Der VC20 knallte vom Tisch auf den edlen Marmorboden des Rathauses. Vorsichtig und einem alternden Klassiker angemessen wurde alles abgesteckt, kontrolliert und fachgerecht wieder zusammengesteckt. Hält ein laufender Computer einen Sturz vom Tisch aus? Neben dem dreitägigen Dauereinsatz der ultimative und unfreiwillige Haltbarkeitstest. Ergebnis: positiv. Der VC20 lief wie am ersten Tag, die hintere mittlere Halteklammer des Gehäuses war aber ausgehängt. Nach dem Motto „the show must go on“ hoben wir dies erst später.

Die Reaktionen auf das Angebot waren verschieden: Jene Besucher, die diese Zeit aktiv miterlebt hatten, schwärmten von vergangenen Zeiten oder zeigten ihren Kindern, mit welchen Spielen sie groß geworden waren. Die jüngere Generation brachte jedoch die interessantesten Reaktionen hervor: Von „Wow! Retro!“ bis zu „Uralt-Computer!“ war alles dabei. Am besten gefiel mir die Reaktion zweier Kinder im geschätzten Alter von 10 Jahren: Einer stürmte herein und schrie – auf die Computer zeigend – zu seinem Freund: „ATARI! ATARI!“, während ich einen anderen – im festen Glauben, er meinte diesen – zum Nintendo 64 schickte und er antwortete: „Nein, ich meinte den Commodore 64! Ich mache ein Foto für meinen Papa. Der hatte den früher mal.“

# Letzte Worte – und unsere Lieblingsvideospielemusik

*Vor ca. sieben Jahren stieß ich durch Zufall auf die Lotek64. Ein Interview mit dem damals sehr aktiven Chipmusiker Psilodump hatte mich auf das kleine PDF-Magazin aufmerksam gemacht und eilig klickte ich mir die damals rund 20 Ausgaben zusammen. Längst nicht alle Themen weckten mein Interesse, stellenweise war mir das Heft sogar zu hardwarelastig.*

von Steffen Große Coosmann

Es fiel mir damals aber schon auf: Es fehlten regelmäßige Beiträge über Chipmusik, und auch die damals noch vergleichsweise häufig eintrudelnden Leserbriefe schrien nach Informationen zu elektronischer Musik. Ich hatte eigentlich noch nie einen Artikel verfasst, nur die eine oder andere Kurzgeschichte oder Fan-Fiction geschrieben. Warum ich Georg also meine Mitarbeit anbot, ist mir heute ehrlich gesagt schleierhaft. Plötzlich war ich aber Teil der Redaktion, verfasste eine regelmäßige Chipmusik-Kolumne und schrieb über die Computer- und Videospiele meiner Kindheit. Das Schreiben von Artikeln habe ich mir seit dieser Zeit selbst beigebracht und viel von meinen Redaktionskollegen und -innen lernen dürfen. Mit einer Träne im Knopfloch und vielen guten und wertvollen Eindrücken überlasse ich jetzt eben diesen Mitstreitern das Wort, die sich teils auf ihre eigene Art dem Thema Videospielemusik gewidmet haben. (Übrigens: Meine Lieblingsvideospielemusik ist die ikonische Level 1-1 Musik von Hirokazu Tanaka aus Super Mario Land.)

## Jens Bürger: Oil Imperium

Es ist nicht leicht, die eine Lieblings-Spielemusik zu nennen, als da so viele Melodien sind, die sich fest in meinem musikalischen Gedächtnis verankert haben. Oil Imperium gehört aber zu meinen Lieblingen. Der größte Teil dieser Wirtschaftssimulation läuft angenehmsweise ruhig ab. Von Musik begleitet sind neben dem Titelbildschirm nur die drei Action-Sequenzen. Holger Gehrman hat die Amiga-Version der Stücke artgerecht auf dem C64 umgesetzt. Besonders die Basslinien und Arpeggios bieten ordentlich Schwung.



## Stefan Egger: SID-Sounds – ein ewiges Thema

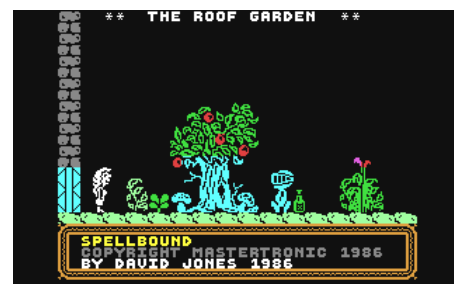
Was haben die relativ neu für den C64 portierten Spiele „Micro Hexagon“ und „Canabalt“



neben dem fesselndem Spielprinzip und der modernen Aufmachung noch gemeinsam? Richtig, packende SID-Sounds! Beide wurden außerdem vom schwedischen Künstler „encore“ (<http://csdb.dk/scener/?id=21587>) umgesetzt. Hexagon will ich besonders hervorheben, denn aufgrund der sich im Spielverlauf ändernden Musik merkt man auch akustisch, dass man auf dem Weg ist, einen neuen Highscore aufzustellen. Und das alles, ohne auf die Zeitanzeige zu schauen und davon abgelenkt zu werden – und unter Druck gerät man trotzdem. Somit ist die Musik hier auch als spielerisches Element perfekt platziert. Aufgrund des steigenden Schwierigkeitsgrades des Spiels wird man es kaum schaffen, das gesamte Musikstück (über drei Minuten) zu hören: Es lohnt also durchaus auch ein Abspielen am SID-Player.

## Georg Fuchs: Spellbound

Als das britische Budget-Adventure Spellbound 1986 erschien, hatte sich längst ein Standardmodell für C64-Soundtracks herausgebildet. SID-Altmeister Rob Hubbard brach damit, als er diese langsame, orchestrale, verträumte, orientalisch angehauchte Melodie schrieb, die auf raffinierte Klangfarben und





Effekte setzt und dafür auf Drums verzichtet. Spielt man ohne Musik, wirkt Spellbound öde und leer. Erst mit der kinotauglichen Musik entfaltet der Zauber von Spellbound seine Wirkung und lässt einen nicht mehr so schnell los.

### Marleen: unentschieden

Lange, lange habe ich überlegt, welcher Computerspiele-Soundtrack mein „liebster“ ist. Wie viele Momente meines Lebens verbrachte ich damit, an irgendeiner Fußgängerampel wartend den Korobeiniki zu pfeifen? Wie viele Monate verbrachte ich damit, den Komponisten des „Horizons“-Soundtracks um MP3s anzubetteln? An wie vielen Abenden hör-



te ich irgendeinen Zwei-Minuten-Loop aus der Might&Magic-Reihe auf repeat? So viele wunderbare Tracks haben mir so viele wunderbare Minuten beschert. Ich bereue nicht viel in meinem Leben, aber dass ich es nie zur Video Games Live geschafft habe, um darüber in der Lotek zu schreiben, betrübt mich doch ein bisschen. Manchmal. Mein liebstes Stück ist der ikonische Affentanz aus Monkey Island – der garantiert einfach gute Laune. Oder nein, vielleicht doch etwas Modernes – das wunderbar melancholische und viel gecoverte „Fear Not This Night“ aus Guild Wars 2. Oder doch die Hintergrundmelodie in „Deyja“ in Might&Magic VII? Ja, definitiv. Oder der Klassiker, Thalamusik von Rob Hubbard. Ach, wie soll ich mich zwischen Musikstücken aus drei Jahrzehnten entscheiden?



### Martin Schemitsch – Crazy Comets

Ein großer alter Farbfernseher im Dachgeschoß des Hauses eines Freundes, daneben ein C64 nebst 1541, außerdem eine weitere verheißungsvoll unbekannte Diskette, darauf eine Musiksammlung, die sogleich gestartet wird, und siehe da: Unglaublich funky, so noch nie auf dem C64 gehörte Musik dringt an mein Ohr, bringt mich zum Grinsen, Mitwippen und verursacht – wie auch heute noch – die Ausschüttung von SID-Glückshormonen. Immer und immer wieder höre ich auf dem Startbildschirm der Musikdemo jene zwei Stücke, welche ich erst viele Jahre später als Titelbild, Spielverlauf und Bestenliste von „Crazy Comets“ wiedererkennen werde. Dieses

erste große Aha-Erlebnis in Bezug auf den SID und Chipmusik wird mir immer in Erinnerung bleiben, ebenso die mitreißende Rhythmik, die verfeinerte Instrumentierung (im Ver-



gleich zum bisher Gehörten) und das Staunen darüber, scheinbar mehr als die vertrauten drei Stimmen gleichzeitig zu vernehmen. Ich bin mir sicher, viel von Harmonik und Arrangement dieser Stücke in mein musikalisches Weltbild und Schaffen übernommen zu haben. Danke, Bob (Yannes) und Rob!

### Arndt Dettke: Apidya

Meine Lieblingsmusik aus Spielen soll ich hier beschreiben? Ja, das ist schwierig! Ich spiele gern Such-, Sammel- und Tüftelspiele, sowas wie Myst (1993). Die Musik dazu ist aber nun nichts Weltbewegendes, halt passende Untermauerung. – James Pond fällt mir ein (1990). Schönes Dauerdüdeln, genau richtig unterbrochen von den Soundeffekten und Zwischen-Stages. Hab ich gerne gespielt. Ist



aber auch nichts, was man als Lieblingsmusik bezeichnen könnte. Fire&Ice (1992)? Hehe, da gefiel mir am besten der Triller, wenn man was einsammelte. Ansonsten auch: angeneh-



mes Dauergedüdel. Halt! Ein Spiel hab ich gespielt und immer wieder gespielt und noch mal gespielt und dreimal gespielt: Apidya! Das war wie ein Traum, du tauchtest unter in der Spielewelt. Du hattest deine Augen überall und deine Schusshand krampfte bei dem Gegnergewimmel auf dem Schirm. Und all

das wurde potenziert (potenziert!) von Chris Hülsbecks Musik. Ein Marathon kann einen nicht mehr mitnehmen als die Einheit von Spiel und Musik in Apidya! Das ist sie. Meine Lieblingspielmusik!



### Rainer Buchty: Master of Magic

C64 und Musik – untrennbar verbunden. Zum Leidwesen meiner Eltern verfügte die heimische E-Orgel über einen externen Eingang und fungierte somit auch als potenter C64-Verstärker. Fesselte mich zunächst noch Gy-



russ mit seiner Interpretation der Bach'schen Toccata & Fuge, so bleibt doch eine andere Interpretation mein Allzeitfavorit: Rob Hubbards „Master of Magic“, ein (wie ich erst seit wenigen Jahren weiß) Arrangement von „Shibolet“ der Band Synergy. Überhaupt, Hubbard. Auch auf dem Amiga gehört er zu meinen Favoriten – oft genug bootete „Populous“ nur wegen seiner herrlich düsteren Intro-Musik; ein Stil, den er zu der Zeit auch auf dem C64 mit „Nemesis the Warlock“ demonstrierte.



Das soll die Leistung der anderen Musiker nicht schmälern, auch Jeroen Tel („Hawkeye“) sowie Martin Galway („Arkanoid“, „Wizball“) haben einen Platz auf meiner ewigen Playlist. Und an Chris Hülsbeck kommt sowieso keiner vorbei, sei es auf dem C64 („Jinx“, „To be on top“; auch wenn's kein Spiel ist: „Shades“) oder dem Amiga („R-type“, „Turrican“). ■



# Hier spielt die Chipmusik

von Steffen Große Coosmann

## V.A. Deutschland in 8-Bit II

(Chip/diverse) Nach allerhand Zeit ist sie nun endlich zustande gekommen. Die zweite Zusammenstellung deutscher Chipmusik-Künstler. Auf dem Release versammelt sich das Who-is-Who der deutschen Szene. Künstler wie Midi Man, Tronimal, DJ Arvy, irq7 (und auch ich) präsentieren 14 energiegeladene Tracks zwischen Demomusik und Game Boy Techno. Wer sich also fragt, ob es überhaupt Chipmusik aus Deutschland gibt, der wird hier belehrt und darüber informiert, dass die

the german micromusic compilation part two



deutsche Szene keinesfalls unwichtig ist. Zu Redaktionsschluss lag mir nur eine ungemasterte Preview vor, die allerdings schon sehr verheißungsvoll. Ich hoffe, dass ihr, wenn ihr das Heft in der Hand haltet, die fertige Compilation bereits downloaden könnt. Weitere Informationen bietet die Facebook-Seite des Labels Coucou, auf dem das Album veröffentlicht werden soll.

[www.coucounetlabel.com](http://www.coucounetlabel.com)  
[www.facebook.com/coucounetlabel](http://www.facebook.com/coucounetlabel)

## Retroverein in Graz

In Graz gibt es einen neuen Retroverein, der sich mit den elektrischen und elektronischen Spielapparaten unsere Kindheit und Jugend beschäftigt – Heimcomputer, Videospiele, Spielautomaten und Computer, Konsolen und Arcades, ganz wie jeder möchte.

Wir haben eine „Werkstatt“ mit allem Drum und Dran und Platz, um einige der oben genannten Geräte dauerhaft aufzustellen und zu bespielen. Unser junger Verein sucht Mitglieder! Wenn ihr interessiert seid, meldet euch bei Peter Wolf:

[peter.wolf@stromradl.at](mailto:peter.wolf@stromradl.at)

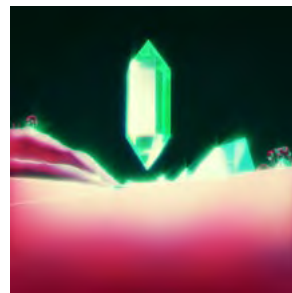
## back to Newc45tle Lost Causality EP



(Chip/Ambient) Da dies wohl die letzte Musikkolumne dieser Art ist, die ich auf lange Zeit schreiben werde, lasse ich die Chance nicht aus, sie mit wirklichen Highlights zu füllen. Die hier vorliegende EP aus deutschem Lande ist ein eben solches. Ein wilder Mix aus Drums, Chips und elektronischen Sphärenklängen wird dem Hörer mit viel Abwechslungsreichtum um die Ohren gehauen. Die Songs gehen dabei ineinander über, so dass die stolzen 40 Minuten wie im Fluge vergehen.

Download: [coucounetlabel.bandcamp.com](http://coucounetlabel.bandcamp.com)  
Preis: beliebig

## knife city precious jewel EP



(Game Boy Techno/Dubstep) Eigentlich meine ich die Bezeichnung „Game Boy Techno“ immer etwas abwertend. Das dürfte in den letzten Jahren klar geworden sein. Aber immer wieder gibt es Vertreter dieses Genres, die ich ohne Ende genieße. Im Grunde genommen hört man im Radio nichts anderes als diesen Sound. Mit der einzigen Ausnahme, dass die Songs auf dieser EP größtenteils mit dem Game Boy erstellt wurden und nur gelegentlich durch elektronische Drums und Effekte unterstützt werden. Pflichtdownload!

Download: [knifecity.bandcamp.com](http://knifecity.bandcamp.com)  
Preis: beliebig

## German Remix Group A Tribute to Rob Hubbard



(C64-Remix) Die maßgeblichen Sounds des Brotkastens sind mir tatsächlich erst begegnet, als ich mit der Arbeit für dieses Magazin begann. Darum kenne ich die Originale dieses Albums auch nur in den seltensten Fällen. Und in noch selteneren Fällen habe ich die dazugehörigen Spiele auch gespielt. Die Bandbreite an Sounds ist recht überschaubar. Man bekommt die typischen, von C64-Remix gewohnten Klänge geboten. Die Songs sind aber allesamt interessant arrangiert und werden ihren Vorlagen sicher gerecht.

Download: [www.germanremixgroup.de](http://www.germanremixgroup.de)  
Preis: kostenlos

## Rico Zerone Rico Zerone



(FM-Funk) Der europäische Großmeister der Frequenzmodulation ist zurück und hinterlässt mal wieder ein Meisterwerk. Erschienen ist das Album auf Goto80s neuem Label Chipflip, das Computerkunst gekonnt mit Chipmusik verbindet. Zu jedem Album gibt es ein grafisches Interface, das eigens für jede Veröffentlichung angefertigt wird und auch den Sound der Musik widerspiegelt. Musik lässt sich eben auf mehr als nur eine Art konsumieren. Wir können auch unsere Augen zum Hören benutzen.

Download: [chipflip.org/08](http://chipflip.org/08)  
Preis: kostenlos

## Tronimal Intergalactic Nomad



(Chip/Minimal) Neuer Name, neuer Sound, neue Ausrichtung. Das erste wirklich vollständige Album des Künstlers currently known as Tronimal ist ein Eisbrecher. Einfache, aber nicht langweilige Songstrukturen werden immer wieder durch Noise-Elemente und Melodien aufgebrochen. Das Feature mit Tom Woxom hat das Potenzial zu einem meiner liebsten Chipmusik-Tracks aller Zeiten. Wirklich stark ist aber das letzte Drittel, wo die Vocals dazukommen und dem Sound eine rotzige Punkattitüde verleihen. Note 1 mit Sternchen, weiter machen!

Download: [tronimal.bandcamp.com](http://tronimal.bandcamp.com)  
Preis: beliebig

## V.A. Chiptunes = WIN: Volume 3



(Chip/Elektro/diverse) Bereits zum dritten Mal versammelt sich die Crème de la Crème der internationalen Chipmusik-Szene zum Stelldichein. 3,5 Stunden Zeit sollte man allerdings mitbringen, denn die stolze Zahl von geballten 51 Künstlern versammelt sich hier. Die Bandbreite an Sounds ist recht hoch. Puristen werden ebenso auf ihre Kosten kommen wie Fans von Micromusic oder Musik mit Chipelementen. Darüber hinaus sind so gut wie alle Plattformen und Soundchips vertreten. Da ist für jeden was dabei!

Download: [chiptuneswin.bandcamp.com](http://chiptuneswin.bandcamp.com)  
Preis: beliebig



## 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
#45–49	je 0,50 Euro
#44	1 Euro
#43	2 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
#11	1 Euro
#10	3 Euro
#07	2 Euro
#Extended (PSP)	1 Euro

Nicht mehr verfügbar sind die Hefte:

01-06, 08, 09, 12, 13, 16, 18–22, 24, 30–33, 36, 39



## SIDOLOGIE

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

von Martinland

### Flimbo's Quest (1990)

geschaffen von Reyn Ouwehand

Diese Komposition in drei von mir hier gewählten Ausformungen symbolisiert für mich pure gute Laune zum Mittanzan, angefangen beim Intro (Stück Nr. 1) mit seinem dahinschlotternden musikalischen Gestus, der Lademusik (Stück Nr. 3) und ihrem Flimbo in seinem Abenteuer unterstützenden schreitenden Rhythmus, bis hin zu den erhebenden Klängen samt verspielten Einwüfren, die beim Eintrag in die Bestenliste ertönen (Stück Nr. 5). Charmant-beschwingte alte Schule!

#### Links

<http://tinyurl.com/m7f3dhd>  
<http://tinyurl.com/nplptla>  
<http://tinyurl.com/o5fe24q>  
(Originalaufnahmen eines 6581R2 aus der SOASC)

### Wish I'd Taken Pictures (2004)

geschaffen von Michal Hoffmann alias Randall

Eine interessante Mischung aus alten Klängen und Harmonien und neuem Musikschaffen auf dem in diesem Falle neuen SID. Letzterer ermöglicht einige instrumentale Feinheiten, die dank der konsistenten Chip-Revision auf allen Geräten gleich klingen. Nach zwei Minuten und etlichen Soli nebst Einwüfren, wie etwa bei einer Minute und 40 Sekunden, wirkt die Komposition schlussendlich doch noch entspannt und zufrieden. Willkommen in der unspektakulär-modernen Retrositz-ecke!

#### Link

<http://tinyurl.com/nnwvs3e>  
(Originalaufnahme eines 8580R5 aus der SOASC)



# Tetromino „I“

(alle Plattformen)

**Soundtrack:** Vielleicht der berühmteste Computerspiele-Soundtrack der Welt – Korobeiniki. Komponiert bereits im Jahre 1861, ein russisches Volkslied, im Original eine Liebesgeschichte.

Tetris erblickte am 6. Juni 1984 das Licht der Welt (und hat somit dieses Jahr seinen 30. Geburtstag gefeiert), erdacht vom russischen Ingenieur Alexei Paschitnow. Doch Tetris gehört noch lange nicht zum alten Eisen – dieses Jahr fand am 18. und 19. Oktober in Portland, USA, zum vierten Mal die offizielle Classic-Tetris-Weltmeisterschaft statt.



**Varianten:** von Mehrspielervarianten über 3D-Varianten, hexagonalen Versionen bis hin zu Brett- und Kartenspielen ist alles dabei (z.B. Tetris Tower 3D, siehe Lotek #38).

**A**gent I“, der Superheld unter den Tetrominos, denn „I“ ist der einzige Stein, der immer passt – und der außerdem die höchste Punktzahl ermöglicht. Wie oft haben wir uns schweißgebadet und klopfenden Herzens das I herbeigesehnt! Tetris erblickte am 6. Juni 1984 das Licht der

Welt (und hat somit dieses Jahr seinen 30sten Geburtstag gefeiert), erdacht vom russischen Ingenieur Alexei Paschitnow. Doch Tetris gehört noch lange nicht zum alten Eisen – dieses Jahr fand am 18. und 19. Oktober in Portland, USA, zum vierten Mal die offizielle Classic-Tetris-Weltmeisterschaft statt. (Marleen) ■

## Videogame Heroes

Im Jahre 2014 blickt die Welt auf nunmehr 44 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.