

I can run things 900 to 1200 times better than any human.

Lotek64

Nr. 17/März 2006



Revs, Tanks 3000, Sam+Max 2, Rainbow Arts-CD...

Schwerpunkt Spiele

ab Seite 15



Die bizarren nächtlichen Visionen des Fred K.

Digitale Gesellschaftsspiele

Seite 8



Handheldreportage, Teil 4: Sega Game Gear

Handheld mit Potenzial

Seite 11



Interview mit Pekka Takala

Kommt das C64-C&C?

Seite 3



 **Post.at**

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria



Liebe Loteks!

Die Zeit vergeht wie im Flug. Kaum ist eine Ausgabe fertiggestellt und ein Monat verschlafen, ist auch schon ein weiterer Monat verträumt und die Arbeit an der nächsten Ausgabe von Lotek64 kann in gewohnter Hektik beginnen.

Bei dieser Ausgabe von Lotek64 war das nicht anders als sonst auch. Aber dank der freundlichen Unterstützung unserer Sponsoren und der unermüdlichen Arbeit des Lotek64-Teams haben wir es trotzdem geschafft, im gewohnten Zeitrahmen eine frische, bunte und fette Ausgabe zusammenzubasteln. Nach den „hardwareintensiven“ Ausgaben der jüngsten Vergangenheit widmen wir uns in diesem Heft verstärkt den angenehmsten Seiten im Leben eines Compterfreaks, dem Spielen und dem Träumen. Andre Hammer lässt seiner Phantasie freien Lauf („Touchbrettspiel“), während Lutz Goerke mit allen vier Rädern fest auf dem Boden der Realität bleibt („Revs“). Simon Quernhorst präsentiert diesmal gleich zwei Retro-Prunkstücke aus seiner Sammlung,

während Kolja Sennack und Andranik Ghalustians zeitgenössische Spielekost vorstellen.

Interviewpartner ist diesmal Pekka Takala, ein finnischer C64-Allrounder mit vielen guten Ideen. Stefan Zelazny stellt einen Informatik-Pionier vor, Rainer Buchty kann seine Finger nicht vom C64DTV lassen. Markus Mayer, Stephan Lesch und Martin Schemitsch runden den Spieleschwerpunkt ab, die Handheld-Serie widmet sich dem Game Gear von Sega.

Unser besonderer Dank geht an Thomas Dorn, Arndt Dettke und Jens Bürger!

Viel Spaß mit dem neuen Heft!
Georg Fuchs
 (für die Lotek64-Redaktion)

PS: Die Lotek64-PDFs gibt es außer auf www.lotek64.com auch auf unseren Mirror-Seiten:
<http://www.ttcx.de>
<http://www.c64-mags.de>
<http://www.media2000-berlin.de>

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

INHALT

Interview mit Pekka „Pihiti“ Takala: „Eine ganz gewöhnliche C64-Geschichte“ / Georg Fuchs	3
Lo*bert #5 / Martin „Martinland“ Schemitsch	3
Retro-Newsticker / Releases / Tim Schürmann	5
Pioniere der Informatik (1): Alan Dower Blumlein – Erfinder des Stereo / Stefan Zelazny	7
Über VR-Brillen, digitale Gesellschaftsspiele und andere Kuriositäten / Andre Hammer	8
Neue Starkiller-Bände / Georg Fuchs	10
Handheld-Reportage Teil 4: Sega Game Gear / Lord Lotek	11
Marty FM Towns – halb Konsole, halb Computer / Doraemon	13
Neues vom Joystick / Rainer Buchty	15
Top Secret: Sam and Max 2 / Martin „Martinland“ Schemitsch	16
Review: Retro Classix + Ergänzungen zu den Reviews in Lotek64 #16 / Stephan Lesch	18
Review: Raiden 3 / Andranik Ghalustians	20
Review: Tanks 3000 (C64) / Kolja Sennack	21
Review: Powerdrift (C64) / Markus Mayer	22
Retro Treasures: „1st CD Edition“ von Rainbow Arts/ Simon Quernhorst	23
Retro Treasures: Wonder Boy (C64-Cartridge) / Simon Quernhorst	24
Lieblingsspiel (6): Revs / Lutz Goerke	25

DAS LOTEK64-ABO

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

manchmal ein paar Cent darüber oder darunter liegen können.

Um die Sache nicht unnötig zu verkomplizieren, werden die Portokosten ab Ausgabe 15 mit 1 Euro veranschlagt, auch wenn sie außerhalb Österreichs (je nach Gewicht der Gesamtsendung)

Das Lotek64-Sparpaket: „Schnorrer-Abos“ werden aus Kostengründen ab 2006 eingestellt. Wer ein Abo möchte, muss ab März 2006 die Portokosten übernehmen und 4 Euro für ein Jahresabo bezahlen.

Bankverbindung

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

Innerhalb Österreichs: Konto 76621108400, BLZ 12000 (BA-CA)

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

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

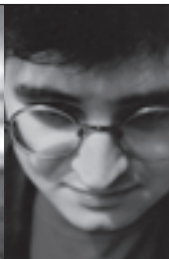
immer dabei:



Jens Bürger



Arndt Dettke



Georg Fuchs



Kolja Sennack



Martin Schemitsch



Rainer Buchty



Andre Hammer

„Eine ganz gewöhnliche C64-Geschichte“

Spendiert er dem C64 einen IDE-Bus und einen Command&Conquer-Klon?

Interview mit Pekka „Pihti“ Takala

Pekka „Pihti“ Takala lebt zur Zeit im finnischen Kokkola in der Region Zentralostrobothnia. Er lebt von Computerreparaturarbeiten und der Organisation von Karaoke-Veranstaltungen. Zurzeit arbeitet er an einem IDE-Controller für Commodore-Computer und denkt über ein revolutionäres Echtzeit-Strategiespiel für den C64 nach.

Lotek64: Wie bist du zu deinem ersten C64 gekommen?

Pekka: Meine C64-Geschichte ist ganz gewöhnlich. Im Jahr 1989 habe ich bei einem Freund einen Commodore 64 mit Datasette gesehen. Wir haben damit erste Erfahrungen im Programmieren gesammelt, bis mir meine Eltern schließlich im Oktober 1989 einen eigenen C64 gekauft haben. Da wir nicht viel Geld hatten, habe ich mit Hilfe von Zeitschriften das Programmieren gelernt.

Lotek64: Was hast du hauptsächlich mit dem Commodore gemacht?

Pekka: Den C64 habe ich bis 1995 verwendet. Sogar meine Schulaufgaben habe ich damit erledigt, während andere schon mit einem PC arbeiteten. Später habe ich einen C128 geschenkt bekommen, die Geräte besitze ich alle noch heute. (Ich habe noch nie einen C64 verkauft, das würde ich wohl bis an mein Lebensende bereuen.) Der C64 hat einen Platz in meinem Herzen, und heute arbeite ich mit einer SuperCPU und anderem

mehr oder weniger seltenen Zubehör. Ich habe vor, einen IDE-Controller für den seriellen Bus zu entwickeln, vielleicht wird er auch einen RS232-Port enthalten, den man von C64-Seite aus bedienen kann. Daraus könnte sich auch eine neue Methode der Datenübertragung zwischen C64 und PC entwickeln.

Lotek64: Wie willst du bei deinem IDE-Projekt die Kompatibilitätsprobleme in den Griff bekommen, von denen z.B. IDE64 betroffen ist?

Pekka: Das Problem von IDE64 ist, dass es den Modulschacht verwendet und mit keinem anderen Commodore-Computer außer C64 und C128(D) kompatibel ist.

Lotek64: Wo hast du gelernt, selbst Hardware zu bauen?

Pekka: Ich habe seit meinen Teenager-Jahren Hardware entwickelt, und bei meinem IDE-Projekt hatte ich die Gelegenheit, mit 65265- und 65816-CPU's sowie 6522-VIAs zu experimentieren. Dafür habe ich mir

auch einen EPROM-/Flash-Brenner und anderes Equipment zugelegt. Durch die Verwendung eines 65816 können vertraute 6502-Tools zum Einsatz kommen, schließlich können wir alle mit der 1541 umgehen. Zumindest die bekannte 1541-Kommandoebene wird implementiert, dazu einige Befehle von 64hdd. Der Vorteil gegenüber 64hdd ist die Möglichkeit, Programme auch ausführen zu können.

Aus Sicht eines Programmierers wird es starke Ähnlichkeiten mit der Memory-Map der 1541 geben, allerdings wird die CPU auf mindestens 32kB RAM zugreifen können, vielleicht sogar 128kB oder 256kB. Es könnte auch eine 1541-Emulation geben, und das Floppy-Betriebssystem kann bei Bedarf einfach ausgetauscht werden. Wenn du JiffyDos verwenden willst, änderst du einfach die Routinen im Image und voilà – du hast JiffyDOS. Aus urheberrechtlichen Gründen wird JiffyDos aber nicht mitgeliefert werden.

Lotek64: Das klingt sehr verlockend...

Pekka: Es gibt sogar noch mehr Möglichkeiten: Auf der Festplatte können mehrere ROM-Images abgelegt werden, von denen das jeweils gewünschte beim Start „automagisch“ geladen wird. Ist kein optionales Image vorhanden, kommt einfach das interne ROM zum Einsatz.



„Durch Karaoke behalte ich einen freien Kopf und kann hoffentlich ein besserer Programmierer und Mensch sein.“
– Pekka um 4.30.

Da der Controller einen seriellen Standard-Anschluss verwendet, wird es kein Problem sein, ihn an einem VC20 oder C16 genauso zu verwenden wie an einem C64/C128. Da der 6522-Bug am 65c22 behoben ist, könnte es sogar möglich sein, am C128 den Burstmode zu verwenden – ich habe es noch nicht ausprobiert. Als zusätzliche Option wird es eine parallele Verbindung geben, ein RS232-Port ist, wie schon erwähnt, auf der Einheit auch geplant. Dieser wird eine Gerätenummer erhalten und kann mit gewöhnlichen Disk-Routinen angesprochen werden. Datenübertragung findet mit hoher Geschwindigkeit statt, da der Flaschen-



hals die serielle Verbindung zwischen C64 und Diskettenlaufwerk ist, der aber nicht zum Tragen kommt, wenn Daten zwischen PC und Laufwerk ausgetauscht werden.

Lotek64: Programmierst du noch neben deinen Hardwareprojekten?

Pekka: In letzter Zeit programmiere ich eher selten, weil meine Zeit dafür nicht ausreicht. Ich denke aber oft daran, dass ich am C64 einiges über die Funktionsweise von Computern gelernt habe.

Lotek64: Deine „Commodore-Karriere“ hat erst relativ spät begonnen.

Commodore, der natürlich auslief, als Commodore pleite ging. Nach 1992 übernahm Toptronics den Import von Commodore-Hardware, aber die Produkte wurden kaum beworben.

Lotek64: Du denkst aber auch über ein neues C64-Spiel nach.

Pekka: Ich möchte einen „Command & Conquer“-Klon mit austauschbarer Grafik-Engine schreiben. Eine einfache Routine macht das Programm auf einem Standard-C64 spielbar, für einen C64 mit SuperCPU mit mindestens 1 MB RAM gibt es dann eine rechenintensive Engine. Das Programm soll prüfen, welche Hardware vorhanden

Bildschirm und darüber hinaus abläuft, verarbeitet die Eingaben des Spielers und steuert die KI. Sie wird sich aber nicht um die Darstellung kümmern. Die Engine wird gut dokumentiert sein, damit jeder eine eigene Grafik-Engine programmieren kann, der sich dazu berufen fühlt. Dadurch ist größtmögliche Portierbarkeit gegeben, vielleicht wird jemand eine C16-Fassung schreiben.

Lotek64: Ist ein so komplexes Spiel am C64 überhaupt umsetzbar?

Pekka: Im Spiel wird es 128x128 Zellen geben, was die Maps auf 16 kB beschränkt. Eine Tabelle speichert alle

Ich werde für die Standard-Grafik den Textmodus mit einem modifizierten Zeichensatz verwenden. Auf einem C128 könnte der 80-Zeichen-Modus zum Einsatz kommen – das ist grundsätzlich möglich, ist aber vorerst nicht geplant.

Mit einer SuperCPU ausgestattete 64er haben jede Menge Speicher und Rechenleistung. Die Map wird unverändert bleiben, aber nachdem die meisten SuperCPUs mit mindestens einem MB Speicher ausgestattet sind, kann ich direkt Grafik verwenden. Um das Spiel zu beschleunigen, ist eine Vorausberechnung der Grafikdaten in der SuperCPU geplant. Denkbar ist auch die Einbindung von REUs, um Grafikdaten auf den Bildschirm zu bringen. Da dieser Vorgang sehr rechenintensiv ist, ist dafür mindestens ein halbes Megabyte notwendig, Farbdaten noch nicht eingerechnet. Die Berechnung solcher Datenmengen dauert auf einem Standard-C64 äußerst lange. Eine SuperCPU kann diese Berechnungen 30- bis 40-mal so schnell durchführen, die Darstellung wird blitzschnell erfolgen.

Ansonsten ist noch alles offen, abgesehen davon, dass das Spiel an „Red Alert“ angelehnt sein soll.

Lotek64: Bist du noch an anderen C64-Projekten beteiligt?

Pekka: Für meinen persönlichen Gebrauch habe ich mehrere Programme geschrieben, eines der Programme ist 4.500 Assembler-Zeilen lang. Nachdem ich gelernt hatte, wie man eine 65816-CPU programmiert, habe ich ein Programm geschrieben, das Münzen auf Echtheit überprüft. Dieses Programm ist in Finnland an mindestens zwei Orten im kommerziellen Einsatz.

Lotek64: Und was beschäftigt dich abseits der Commodore-Welt?

Pekka: Linux (mit C64-Zusätzen), Karaoke, meine Arbeit und natürlich mein Kind.

Interview: Georg Fuchs



Sollte Pekka seinen C64-Klon von Command & Conquer: Red Alert fertigstellen, wird die Grafik trotz SuperCPU nicht an den PC heranreichen.

Kannst du dich noch an das Ende des Konzerns erinnern?

Pekka: Als Commodore in Konkurs ging, war ich sehr traurig und konnte es kaum glauben. Ich dachte, der Amiga würde Commodore das Überleben sichern. Aber in Finnland gab es kaum Werbung, viele Computerhändler hatten schon auf PC umgestellt. Bald darauf stellte PCI-DATA, der offizielle finnische Commodore-Importeur, den Vertrieb von Commodore-Hardware ein. PCI-DATA gab es seit der PET-Ära, sie übersetzten auch die Handbücher für Commodore-Produkte (VC20, C64, C16, 1541, 1571, C128, C128d usw.) Natürlich wurden zusätzlich die englischen Originalhandbücher mitgeliefert. PCI-DATA hatte einen offiziellen Vertrag mit

ist, und die passende Engine starten. Die SuperCPU-Fassung könnte mit Hilfe des zusätzlichen Speichers die Grafik vorausberechnen und hätte einen schnelleren Bildschirmaufbau. Das Spiel selbst wird auf beiden Maschinen gleich sein. Hoffentlich habe ich genügend Motivation, um mit der Arbeit zu beginnen.

Lotek64: Wie realistisch ist die Umsetzung dieses Spiels? Wirst du mit anderen Programmierern zusammenarbeiten?

Pekka: Noch habe ich keine Partner, aber wenn sich jemand meldet, bin ich gerne bereit, über Details zu sprechen. Die Spiele-Engine wird für alle Hardwarekonfigurationen gleich sein, sie regelt alles, was auf dem

Einheiten und Strukturen, was ein wenig zusätzlichen Speicher benötigt. Vielleicht wird die Map etwas kleiner ausfallen, das Spiel muss mit 16 kB für diesen Bereich auskommen. Die Grafik-Engine wird für den Bildschirmaufbau zuständig sein. Ein Standard-C64 hat zuwenig Rechenleistung, um viele Details darzustellen.



Der Lotek64-Newsletter bietet regelmäßig Neuigkeiten rund um das Magazin. Bestellungen an lotek64@aon.at mit der Betreffzeile „Newsletter“. Die E-Mail-Adressen werden nicht weitergegeben.

Retro-Newsticker

12. Dezember 2005

Unter <http://www.cs.vu.nl/~aeweber/bd/> findet man ein **Interview** mit **Peter Liepa**, dem Erfinder von Boulder Dash.

13. Dezember 2005

Für einen britischen Pfund kann man die „**RETRO:BYTES Lite...**“ als PDF-Datei unter www.download-trader.com erwerben. Vorschauseiten des Magazins gibt es unter www.retro-bytes.com.

17. Dezember 2005

Hardwarehersteller Individual Computers hat mit **Keyrah** einen Adapter vorgestellt, mit dem man einen C64 oder Amiga 1200 als USB-Tastatur an einem PC betreiben kann. Die Aktionen von angeschlossenen Joysticks werden als Tastendruck weitergeleitet. Die Hardware soll 30 Euro kosten und Anfang 2006 erscheinen. www.ami.ga

4. Januar 2006

P4 in Tastaturgehäuse: Der Hardwareanbieter Cybernet verbaut einen kompletten Pentium-4-Rechner in ein Tastaturgehäuse und erinnert damit an die Heimcomputerära. www.cybernetman.com

5. Januar 2006

CSDB-Plugin für Firefox: Mit dem „Mozilla Search Plugin für CSDB“ kann man nun über den freien Browser Firefox auch die „Commodore Scene Database“ durchsuchen. <http://mycroft.mozdev.org/>

5. Januar 2006

Hubbart veröffentlicht Presets: Nach Chris Hülsbeck hat nun auch Rob Hubbard ein paar Presets für das QuadraSID Plugin von refx veröffentlicht. Das VST-Plugin emuliert vier der C64 Musik-Chips gleichzeitig. refx.net

8. Januar 2006

Visa Röster Video: Von der a-Capella-Band „Visa Röster“ gibt es ein kostenloses Live-Video zum Download. www.livet.se/visa/video/Commodore_64_a_cappella.avi

13. Januar 2006

Commodore Puzzle: Unter <http://commodore-gg.hobby.nl/CommodorePuzzle/index.htm> kann man ab sofort jeden Monat ein neues Commodore-Puzzle lösen.

13. Januar 2006

Neues RetroReplay Forum: Unter <http://rrforum.ath.cx> hat ein neues Forum eröffnet, das sich rund um das Modul „RetroReplay“ dreht.

„A-VCS-tec Challenge“

Ein neues Spiel für die bereits 29 Jahre alte Atari-VCS-Konsole steht vor der Fertigstellung. Hinter dem Projekt mit dem etwas sperrigen Titel steckt eine Umsetzung des berühmten Oldies Aztec Challenge, das am C64 bis heute große Popularität genießt.



Hinter dem Projekt steht Simon Quernhorst, der die nicht gerade verwöhnte Fangemeinde der Uraltkonsole immer wieder mit Programmen überrascht, die sich an der Grenze des technisch Machbaren bewegen.

Nähere Infos unter <http://www.quernhorst.de/atari/>

13. Januar 2006

Commodore-Quartett: Unter www.c64.at/cevi-aktuell ist ein Quartettspiel mit Motiven von Commodore-Computern erhältlich.

16. Januar 2006

Grid Zone Remix: Das Spiel „Grid Zone Remix“ von TND ist ab sofort auch als Kassetten-Version von Cronosoft erhältlich. Das Produkt kostet 2,99 Pfund. <http://www.cronosoft.co.uk>

16. Januar 2006

Copenhagen Retro Concert Video: Auf www.c64hq.com steht ein Video vom „Copenhagen Retro Concert“ zum kostenlosen Download bereit. In dem AVI-Video sieht man Auftritte von Visa Röster, Rob Hubbard und Mark Knight, SID'80s, Press Play on Tape und ein bisschen von Jeroen Tel.

18. Januar 2006

HVSC sucht Helfer: Die „High Voltage SID Collection“, mit die größte Sammlung an C64-Musikstücken im SID-Format, sucht Nachwuchs. Konkret sind Helfer gefragt, die Musikstücke aus vorhandenen Programmen herauslösen („rippen“). Meldungen an: hvsc@c64.org.

21. Januar 2006

Commodore 16/Plus4 Scene DVD: Die zweite Auflage der Com-

modore+4-DVD mit dem Titel „WE ARE FAMILY“ kann nun unter <http://plus4.emucamp.com/features.php?id=9> bestellt werden. Die DVD enthält 16 Demos und 54 Standbilder.

22. Januar 2006

Machinae Supremacy: „Sidology 2 Trinity“: Die Band Machinae Supremacy hat endlich den lang erwarteten und noch fehlenden zweiten Teil ihrer „Sidology“ veröffentlicht. www.remix64.com

30. Januar 2006

C64 DTV FAQ: Unter <http://www.geocities.com/dtvhacking/> stehen Antworten zu den häufigsten gestellten Fragen zur Videospielekonsole C64DTV bereit.

30. Januar 2006

Spiegel-Artikel zu „Sex Games“: Das Nachrichtenmagazin „Der Spiegel“ hat auf seinen Internetseiten ein Interview mit dem Programmierer des C64-Klassikers „Sex Games“ veröffentlicht. <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,397648,00.html>

18. Februar 2006

Auf dem Clubtreffen der „Commodore Gebruikers Groep“ im holländischen Maarsen wurde der **Amiga Minimig** vorgeführt. Dabei handelt es sich um einen in FPGA-Technik nachgebauten Amiga 500. Somit rückt Ersatz für die alte Hardware in greifbare Nähe. <http://www.amiga-news.de/de/news/AN-2006-02-00097-DE.html>

17. Februar 2006

Remix 64 Megamix: Wer nicht selbst nach den besten Musikstücken auf <http://remix.kwed.org> suchen möchte, kann sie jetzt unter http://www.copysx.de/parallax/remix64_megamix.zip in einem Megamix herunterladen.

16. Februar 2006

„Access“-Gründer gestorben: Bruce Carver, der Gründer der Softwareschmiede „Access“, ist tot. Die Firma gründete er zusammen mit seinem Bruder 1982. Populäre Spielertitel auf dem C64 waren *Beach Head*, *Raid over Moscow* oder das Adventure *Mean Streets*. Später wurde Access insbesondere durch seine Golfsimulation *Links* bekannt. Bruce Carver starb am 28. Dezember 2005 im Alter von nur 57 Jahren.

16. Februar 2006

Commodore C64C Introductory Audio Tape: Unter www.c64c.com

The Infinite Loop 12



Die Weihnachtsausgabe des Infinite Loop beschäftigt sich mit Arndt Detkes GoDot, dem Buch Freax, der Webseite girlsofc64.com, dem C64-DTV und einigen Hardwarebasteleien.

Abo: The Infinite Loop, P.O. Box 746, Grand Junction, CO 81502, USA. Europa-Abo: 37 US-D.

c64hq.com kann man sich in der Audio/Video-Sektion ab sofort die Kopie einer Audio-Kassette herunterladen, die eine Einführung in den C64C gibt. Sie wurde 1990 vom Spielepublisher Domark produziert. Man sollte gute Englischkenntnisse mitbringen.

9. Februar 2006

VIC20 Werbevideo: Unter <http://www.archive.org/details/CommodoreVic20CommercialwithWilliamShatnerfromtheyear1980> *lactuallyhadoneofthesethings* gibt es ein Werbevideo zum VIC20 kostenlos zum Download. In ihm spielt William Shattner, der Hauptdarsteller aus „Raumschiff Enterprise“, eine werbewirksame Rolle.

8. Februar 2006

1541-III: Unter dem Namen 1541-III entwickelt der „Commodore Club HCC GG“ ein MMC/SD-Card-Lesegerät, das man über den IEC-Bus an einen C64 anschließen kann. Die Hardware verhält sich dabei wie eine 1541, wobei die Disketten als D64 auf der Karte vorliegen müssen. Eine erste Präsentation erfolgt auf der Commodore Show in Maarsen. www.commodore-gg.hobby.nl

Tim Schürmann

Releases

Tim Schürmann

MAGAZINE

- CeVi-aktuell #8** (11.12.2005) PDF-Magazin (C64)
www.c64-mags.de
- Attitude #9** (11.12.2005) C64-Diskettenmagazin
http://attitude.c64.org/files/attitude_09.zip
- Publication #57** (1.1.2006) C64-Diskettenmagazin
<http://releases.civitas64.de/publication>
- Nostalgie #2** (2.1.2006) PDF-Magazin <http://oldsk00ldirk.cjb.net/>
- Game Over(view) Issue #25** (6.1.2006) C64-Diskettenmagazin
<http://www.artificial-stupidity.net/gameoverview/>
- RETRO:BYTES Lite issue #1** (3.1.2006) Kommerzielles PDF-Magazin www.clickgamer.com/moreinfo.htm?pid=4055
- Retro Fusion** (12.1.2006) Englisches Printmagazin, kommerziell
www.retrofusion.co.uk
- SIDin #9** (13.1.2006) PDF-Magazin rund um das Thema C64-Musik. <http://digilander.iol.it/ice00/tsid/sidin>
- CeVi-aktuell # 1/2006** (18.1.2006) PDF-Magazin (C64)
- CeVi-aktuell # 2/2006** (5.2.2006) PDF-Magazin (C64)
www.c64-mags.de/cevi-aktuell
- Game Over(view) Issue #26** (9.2.2006) C64-Diskettenmagazin
<http://www.artificial-stupidity.net/gameoverview/>
- DigitalTalk #77** (14.2.2006) C64-Diskettenmagazin
www.digitaltalk.de
- Nordic Scene Review #5** (18.2.2006) C64-Diskettenmagazin
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=28226&show=review>

SOFTWARE

- Balloonacy 2** (04.12.2005) C64-Spiel
<http://www.redesign.sk/tnd64/b.html>
- PC IMOS 0.40F** (13.12.2005) Malprogramm für C64-Sprites
<http://apt.tyszkiewicz.edu.pl/~nes>
- VB64** (14.12.2005) C64-Emulator <http://vb64.emuunlim.com>
- Goldquest** (6.1.2006) C64-Spiel <http://redesign.sk/tnd64>
- D64 Editor 0.62.1** (8.1.2006) Windows-Programm zum Bearbeiten von C64-Diskettenimages.
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=26368>
- Hoxs64 v1.0.4.5** (17.1.2006) C64-Emulator für Windows
www.hoxs64.com
- Slang v1.1** (21.1.2006) Programmiersprache für den C64 inklusive Entwicklungsumgebung für den PC.
www.ffd2.com/fridge/slang
- Tanks 3000** (25.2.2006) C64-Spiel von Protovision. Bei Bestellung erhält man neben der Diskette mit dem Spiel noch eine schöne, farbige Box nebst gedruckter Anleitung. Die ersten 25 Besteller bekommen noch ein Geschenk.
<http://www.protovision-online.de>
- The Slarti and Stash Space Saga** (3.3.2006) C64-Spiel
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=29200>
- TINY utility** (2.3.2006) Komprimiert C64-Musikstücke.
<http://digilander.iol.it/ice00/download/tiny.zip>
- VICE 1.19** (15.1.2006) C64/C128/Plus4/PET-Emulator für Windows und Unix. Die neue Version des C64-Emulators bereinigt hauptsächlich Fehler. <http://www.viceteam.org>
- WinUAE 1.2** (20.2.2006) Der bekannte Amiga-Emulator für Windows liegt in einer neuen Version vor. www.winuae.net
- Xmas Crazy** (6.1.2006) C64-Spiel www.civitas.de

Releases

SOFTWARE

- PwrLink v2.0** (07.12.2005) C64-Modul für die 64HDD-Software
<http://www.64hdd.com>
- The Final Replay V0.3 ROM** (12.12.2005) ROM für das Retro Replay Erweiterungsmodul
<http://www.oxyron.de/html/freplay.html>
- DTVMON 0.2** (19.1.2006) Ein Maschinensprachemonitor speziell für die C64DTV-Konsole.
<http://www.kahlin.net/daniel/dtv/dtvmmon.php>
- MMC64 MP3-Plugin** (5.2.2006) Plugin für den FlashCard-Leser MMC64, das diesen um MP3-Fähigkeiten erweitert.
<http://c64.mustangindex.com/mp364.html>
- RetroReplay ROM v3.8p** (8.1.2006) Neues ROM für das RetroReplay-Modul.
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=26367>
- The Final Replay ROM V0.5** (1.2.2006) Neues ROM für das Final-Replay-Modul.
<http://www.oxyron.de/html/freplay.html>
- TXT-Plugin für MMC64** (8.1.2006) Erweiterung für den FlashCard-Leser MMC64
<http://wolf.openskynet.de/pub/txtplugin/>

SONSTIGES

- AAY1581** (08.12.2005) C64-Hilfesystem mit einer Fülle an Informationen zum 1581-Laufwerk
<http://www.the-dreams.de/aay.html>

Releases

Mumpitz 119

Die aktuelle Mumpitz-Ausgabe, die nach einem technisch bedingten Winterschlaf mit drei Monaten Verspätung erschienen ist, widmet sich neben der Rettung des Abendlandes dem C64-DTV. Bestellungen bei Hans-Christoph Tuchen, Holbeinstr. 43, 12203 Berlin – Mumpitz gibt es gegen Portospende auf folgendes Konto bei der Postsparkassen Berlin: 462476-101, BLZ 100 100 10



Mitarbeit?

Falls du auch als Autorin / als Autor aktiv werden möchtest oder uns auf eine andere Weise unterstützen möchtest, bist du herzlich in unserem Team willkommen. Wer Artikel schreibt oder uns auf eine andere Art hilft, das Magazin besser zu machen, bekommt als Dankeschön drei kostenlose Ausgaben.

Melde dich bei uns:
lotek64@aon.at

Gesucht: Stonysoft-PD (C64)

Im Gegensatz zu „Digital Marketing“ oder „MM-Soft“ (Matthias Matting) wurden die Stonysoft-PD-Disketten nie auf CD veröffentlicht. Angeblich hat seinerzeit das Softwarehaus Tanja Reiser die Stonysoft-PD-Disks vertrieben. Wer hat die Sammlung bzw. wer weiß, wo man sie finden kann? Bitte um Unterstützung!

the.collector@gmx.at

Pioniere der Informatik (Teil 1)

Alan Dower Blumlein, Erfinder des Stereo

Alan Dower Blumlein wurde am 29. Juni 1903 in Hampstead, London, als Sohn eines aus Deutschland eingewanderten Bergbauingenieurs geboren. Seine Vorbestimmung als „Virtuose“ der Elektronik zeichnete sich schon im zarten Alter von sieben Jahren ab, als er seiner Mutter, nachdem er die häusliche Türklingel repariert hatte, eine Rechnung überreichte, die unterschrieben war mit „Alan Dower Blumlein, Elektroingenieur“.

– von Stefan Zelazny –

Im Jahr 1923 schrieb er sich an der „Highgate School“ ein und machte am „City and Guilds College“ seinen Abschluss mit Auszeichnung. Kurz darauf, im Jahr 1924, begann er seine Arbeit für die „International Western Electric“, die sich später in „Standard Telephones and Cables“ (STC) umbenannte. In seiner Zeit bei STC führte er einige Experimente mit dem menschlichen Gehör durch und entwickelte ein dem Hörspektrum angepasstes, ausgeglichenes Übertragungsverfahren. Ebenfalls im Jahr 1924 schrieb er zusammen mit Prof. Edward Mallet die erste seiner zwei Abhandlungen für die International Electrical Engineers (IEE) über hochfrequente Widerstandsmessung. Diese Arbeit wurde mit dem „Premium Award for Innovation“ ausgezeichnet.

Einige Jahre später, 1929, wechselte Blumlein zur „Columbia Graphophone Company“, die zwei Jahre darauf mit der „Gramophone Company“ zu „Electrical and Musical Industries“ (EMI) fusionierte. Für EMI entwickelte Blumlein einen Schneidkopf für radial modulierte Schallplatten (parallel zur Oberfläche), der auf dem von ihm entworfenen „Moving Coil“-Verfahren basierte. Auf der Grundlage dieses „Moving Coil“-Verfahrens entwickelte er eine Reihe von Mikrofonen, die besonders rauscharm waren. Blumleins Mikrofone wurden später in den Aufnahmestudios von EMI (Abbey Road) und in den ersten Fernsehstudios der BBC im „Alexandra Palace“ benutzt.

Ebenfalls 1931 hatte Blumlein nach einem Besuch im Kino die Idee des „Binaural Sound“, ein Klangwiedergabeprinzip, das heute „Stereo“ (Raumklang) genannt wird. Die Akustik in den Kinos der 30er Jahre war sehr schlecht. Zum Teil waren die Lautsprecher nicht zentral, sondern

links oder rechts neben der Leinwand aufgestellt. Unter dem Eindruck dieser „einseitigen“ Erfahrung entwickelte Blumlein ein Stereomikrofon, sowie das Stereoaufzeichnungsverfahren für Schallplatten, basierend auf einem 90-Grad-Winkel zwischen dem rechten und linken Rand der Tonrille. Auch das heute noch in der Rundfunk- und Fernsehübertragung übliche Stereomultiplex-Signal (MPX), das auf einem Differenzsignal zum Mono-Signal beruht, wurde von ihm entwickelt. Auch auf dem Gebiet der Fernsehübertragung war Blumlein tätig, so entwickelte er in den EMI-Labors die „Iconoscope“-Röhre für die elektronische Bildabtastung in Fernsehkameras. Vor dieser Erfindung wurden Fernsehbilder mit Hilfe der mechanischen „Nipkowscheibe“ erzeugt. Außerdem entwickelte er einige elektronische Schaltungen für das 405-Zeilen-Übertragungsverfahren, mit dem man bei der BBC experimentierte.

Noch in den 30er Jahren entwickelte Blumlein einige Designprinzipien für Schaltungen mit Elektronenröhren. Blumleins Schaltungen waren weniger störanfällig und funktionierten, auch wenn die Röhren hohe Fertigungstoleranzen aufwiesen.

Der Zweite Weltkrieg ging auch an Blumlein nicht spurlos vorbei, 1939 entwickelte er ein auf seinen Arbeiten für die Stereoaufzeichnung zurückgehendes „Radarsystem“ mit einer optischen Anzeige. Dieses System sollte in Schützengräben eingesetzt werden, um feindliche Stellungen besser ausmachen zu können.

1941 begann er dann die Arbeit am „H2S“-Radarsystem. Es sollte Bombern ermöglichen, ihre Ziele besser zu lokalisieren. Am 7. Juni 1942 stürzte der Halifax-Bomber, der die „H2S“-Versuchsgeräte installiert hatte, zusammen mit Blumlein und sei-

nem Team ab. Die Arbeit am „H2S“-Radar wurde dennoch später erfolgreich von einem anderen Team zu Ende geführt.

Auch nach seinem Tod hatten Blumleins Ideen Auswirkungen auf die technische Entwicklung. Im „Automatic Computing Engine“-Projekt (ACE) entstand einer der ersten englischen Computer. Dieses Projekt basierte auf Arbeiten von Alan Turing und die dort entwickelten Geräte wurden zum Großteil von ehemaligen Mitarbeitern Alan Dower Blumleins gebaut. Die Forscher verwendeten die von ihm aufgestellten Designprinzi-



Alan Dower Blumlein (1903-1942) entwickelte unter anderem das Stereoaufzeichnungsverfahren für Schallplatten.

pien für Schaltungen mit Elektronenröhren, um Turings Plänen Leben einzuhauchen. Für seine Erfindungen erhielt Blumlein 128 Patente.

Commodore Meeting 2006 / Wien

Am Sonntag, 23. April 2006 findet zum fünften Mal das österreichische Commodore Meeting statt. Beginn ist 15 Uhr (open end).

Wie immer kann man eine Menge netter Leute mit seltenen Commodore-Geräten treffen!

Infos Anreise, Geschichte und Programm:
<http://members.chello.at/wiener.freiheit/c=meeting.htm>



Visionen in der REM-Schlafphase (1)

Über VR-Brillen, digitale Gesellschaftsspiele und andere Kuriositäten

Ich hatte ´nen Traum – ´s geht über Menschenwitz, zu sagen, was es für ein Traum war. Genau genommen hatte ich eine Reihe bizarrer Visionen, die mich durch nicht all zu weit entfernte Zukunftsabschnitte führten. Von Eseln und leicht bekleideten Feen die zierlich im Mondenschein flatterten, träumte ich. Und dann tauchte noch etwas auf in dem ein Hauch von digitaler Technik in Verbindung mit sonderbaren Figuren sichtbar wurde. Jedenfalls bin ich schweißgebadet aufgewacht und habe die Ideen rasch nieder gekritzelt. Die Entstehungsgeschichte des Geschriebenen soll bezweifelt werden – den Inhalt selbst muss man als Fiktion verstehen, dem keine besondere Moral entspringt, maximal der dass man vor dem Schlafen gehen leicht Verdauliches essen und dabei unbedingt auf den Konsum von Alkohol verzichten sollte ...

– von Fred K. –

Mein erster Traum knüpft hauptsächlich an realen Informationen und Erlebnissen an, die mich an diesem Tag gedanklich intensiv beschäftigt hatten.

❑ **Phillips entwickelt das Touch-Brettspiel** – Ein horizontales LC-Display mit einer Diagonale von rund 76 Zentimetern das verschiedene Brett- und Gesellschaftsspiele darstellt und mittels Onlineanbindung mit neuer Software und Demos versorgt werden kann. Durch ein System von Infrarot-LEDs und Photodioden werden mehrere Berührungen gleichzeitig registriert, gespielt selbst wird mit so genannten Universal-Spielsteinen. Das Produkt befindet sich derzeit zu Testläufen in öffentlichen Räumen wie Bars oder Casinos.

❑ **Konamis Maschine Gashaaan!** sorgt auf der diesjährigen Spielhallenmesse ATEI für gute Laune. Nach einem Spielkonzept dass seine japanische Herkunft mit knallbunter Kitsch-Optik und nervtötenden Kreisch-Samples kennzeichnet (*Bust a Move* und *Bishi Bashi Special* lassen grüßen), werfen vier Spieler gleichzeitig farbige Bälle auf zwei riesige DLP-Touchscreens und müssen dabei lustige Mini-Games (Flaschen umwerfen etc.) bewältigen – wahlweise kooperativ oder als Konkurrenten.

❑ In Zusammenarbeit mit dem **Fußball-Sammelkartenhersteller Panini** arbeitet Sega an einem Automaten der die Karten der Spieler einscannt und

somit nicht nur spieltechnisch neue Dimensionen eröffnet (Stichwort: Crossmarketing). *World Club Champion Football*, so der Name des ausgefallenen Multiplayer-Titels ist eine mit Absicht kompliziert gestaltete Managementsim und nach dem Grundprinzip des erfolgreichen hauseigenen Pferderennsimulators *Derby Owners Club* konzipiert. Besonders nett: Nach jedem Match erhält man eine neue Sammelkarte, die in das Team integriert werden kann.

❑ **Xbox Live Arcade** erfreut sich großer Beliebtheit. Neben Klassikern wie *Gauntlet* können interessante Neuentwicklungen im Retro-Stil wie etwa der *Topseller Geometry Wars: Retro Evolved* heruntergeladen werden. Laut Greg Canessa, dem Erfinder des Xbox Arcade Systems, liegt der übliche Durchschnitt der PC Spieler, die ihre kostenlose Demoversion zur kostenpflichtigen Vollversion umwandeln bei ungefähr 0,8 Prozent. Bei den Xbox Live – Games liegt die durchschnittliche Upgrade-Rate bei satten 20 Prozent.

❑ Nintendos Online-Service für die **Zukunftskonsolle Revolution** wird den Download alter Spiele für NES, Super NES und Nintendo 64 erlauben – das sind mehrere Generationen genialer Spiele!

❑ Seit dem **DS-Launch** vor mehr als einem Jahr hat Nintendo 13 Millionen Einheiten weltweit verkauft. Laut einer Studie von *Media Create Data* kann der Konzern in Japan nun 54 Prozent des Softwaremarktes für sich verbuchen, während Sonys

Anteil auf 43 Prozent gefallen ist. Damit bleiben alle negativen Prophezeiungen von der Erfolglosigkeit der Touchscreen-Technologie im Handheld-Bereich unerfüllt.

Unter Beachtung dieser Faktoren zeichnen sich meiner Meinung nach klare Tendenzen ab, die in (naher) Zukunft noch stärker präsent sein könnten.

❑ Retro-Spiele sind bei entsprechender Vermarktung profitabler denn je und ermöglichen auch kleineren Entwicklern den Einstieg. *Vorbildliches Beispiel: Xbox Live Arcade.*

❑ Innovative Steuerungsmethoden durch neuartige Eingabegeräte (*Beispiel: Stylus, Sonys Eye Toy, Singstar etc.*) sind überaus populär und gleichzeitig realisierbar.

❑ Die Touchscreen-Technologie ist für viele Firmen leistbar geworden und findet bereits in unterschiedlichsten Bereichen ihren Einsatz. Auto-Navigationsgeräte, Kühlschränke, Spielautomaten oder das Handheld Nintendo DS sind einige Beispiele dafür.

❑ Einfache Spiele von kurzer oder selbst definierter Dauer werden komplexen Werken mit hoher Einarbeitungszeit gerne vorgezogen. *Beispiel: Der Fernost-Knobler Sudoku, Brain Training* dass mitunter für den Erfolg des DS in Japan verantwortlich gemacht wird, Spiele im Allgemeinen, die aufgrund einer Schnellspeicherfunktion einen schnellen Ein- und Ausstieg möglich machen.

Aus der richtigen Mixtur dieser Trends ließe sich eine Erfolgsformel ableiten, die einen bisher verborgenen Bereich abseits des herkömmlichen Spielmarktes aufdecken könne, dachte ich: Brett- und Gesellschaftsspiele in digitaler Form – mit einer systematischen Struktur um erstmals den hohen Ansprüchen fundierter PC- und Videospiele gerecht zu werden. Dieser Einfall ging mir noch eine Weile durch den Kopf und ließ meinen analytischen Geist nicht zur Ruhe kommen.

Man kann sich kaum vorstellen, wie stark mich der Gedanke an ein digitales Brettspiel beeindruckt hatte. Es war wohl auch der Wein der meine Begeisterung für diese Idee ungehindert bis zur Besessenheit anstachelte. Zur Gnade meines hyperaktiven Gehirns war ich überaus müde und fand deshalb schon bald Schlaf...



I .

An einem späten Nachmittag im kalten Monat Dezember durchquere ich die hell beleuchteten Straßen der Grazer Innenstadt um die letzten Weihnachtseinkäufe in einem neu erbauten Einkaufszentrum zu tätigen. An der Stelle wo früher der 473 Meter hohe Schlossberg allein das Stadtbild dominierte, ragt nun auch ein gigantischer

Wolkenkratzer den Himmel empor – mächtig, epochal, mittels moderner Architektur geschickt eingewoben in den Berg - der Name: *International Shopping Culture*, kurz *ISC*. Dort angekommen begeben sich mich rasch in die Spielwarenabteilung um meinen Bedürfnissen Genüge zu tun. Zuvor nehme ich den Werbe-Flyer einer aufreizenden Blondine entgegen und erwidere den freundlichen Gruß eines schwarzen Jünglings, der seine Rolle als Lift-Boy mustergültig spielt – eine kleine Hommage an die vergangenen Tage jenes Unternehmens, das vor einiger Zeit seinen nicht weit entfernten Standort aufgegeben hat, um hier „einzuziehen“. Bevor ich den Aufzug betreten kann, werde ich von der leicht bekleideten Angestellten leidenschaftlich geküsst.

Anmerkung des Autors: Träume sind oftmals vom Fehlen jedweder Logik geprägt, was auch in diesem Fall teilweise zutrifft. Hinzu kommt, dass Wünsche oder Ab-/Neigungen den Verlauf beeinflussen.

Die Spielwarenabteilung ist ein Paradies für Jung und Alt: Im ersten Gang finde ich allerlei Budgetprodukte, unter anderem reduzierte Ware für Xbox 360 und PlayStation 3. Holographische Luft- und Boden-Projektionen ersetzen altmodische Regalschilder und markieren in einer plastischen Leuchtschrift jeweilige Produktgruppen. Ein geschmeidig animiertes Lara Croft-Hologramm bewegt sich in Originalgröße an mir vorbei und wird kurz vor der Kollision mit einem vorbeilaufenden Kind ausgeblendet – muss wohl eine Art Schutzmechanismus sein, um zu verhindern das Kunden erschreckt werden. Im hintersten Bereich der Abteilung stehen vier abgeteilte Kabinen deren Außenwände in einen kühlen Blau-Ton getaucht sind. Darüber der Schriftzug „VR-Rooms“. Eine inbrünstige Vorfrende keimt in mir auf! Leider bleibt mir vorerst keine Zeit die Virtual Reality-Räume aufzusuchen, weil noch einige Besorgungen für meine kleinen Verwandten ausständig sind.

Da ich mich bei Brett- und Gesellschaftsspielen in diesem Jahr nicht auskenne, bitte ich die Verkäuferin um eine Auskunft. Nicht gerade höflich (manches ändert sich eben nie!) werde ich an den nächstgele-

genen Informationscomputer verwiesen, der nach Angaben der Verkaufsberaterin einfach zu bedienen sei. Die Ergebnisse meiner virtuellen Beratung waren weitgehend ansprechend. Nachfolgende Einsichten konnte ich gewinnen:

- Mensch ärgere dich nicht lebt: Neben der digitalen Technik gibt es weiterhin klassische Karten- und/oder Würfelspiele.
- Digitale Gesellschaftsspiele erliegen einem Hype und verkaufen sich wie geschnittenes Brot.

Diese können in zwei Kategorien eingeteilt werden:

Kompakte Geräte mit zwei Karteneinschüben (siehe Bild)

- DVD-Laufwerk
- 4 digitale Knöpfe
- 1 x USB Anschluss
- 1 x Lithium-Ionen Akku für eine Betriebsdauer von ca. 6 Stunden (größere Akkus optional erhältlich)
- 1 x Netzteil + Ladegerät
- Inkl. Game Card-Startpackage



Eine WLAN-Funktion sorgt für die Kompatibilität zwischen beiden Modellen und erweitert das Spielerlebnis.

Einige Vorteile die ich gegenüber herkömmlichen Gesellschaftsspielen ausmachen konnte:

- Kein lästiger Auf- und Abbau eines Spieles, da die Oberfläche grafisch dargestellt wird. Eine neue (zufallsgenerierte) Partie *Die Siedler von Catan*, wäre auf Knopfdruck möglich!
- Spielstände können jederzeit gespeichert werden (betrifft die umfangreicheren Touch-Brettspiele). Dieselbe Partie von *Monopoly* darf problemlos an

einem anderen Tag fortgesetzt werden.

- Fotorealistische Darstellung des Spielplans und bewegte Bilder möglich.
- Neue Perspektiven des Spielplans. Die Spannung kann durch Filmsequenzen erhöht werden.
- Automatische Würfelfunktion bei Glücksspielen.
- Höhere Komplexität und Spieltiefe – insbesondere bei Rollenspielen ein nicht zu unterschätzendes Feature.
- Neue Spiele auf DVD- oder CD-ROM kosten weniger als klas-

Touch-Brettspiele mit einer Größe von 55 x 55 cm

- DVD-Laufwerk und Brenner
- 4 digitale Knöpfe
- Festplatte (Gigabyte-Anzahl variiert je nach Preislage)
- 1 x USB Anschluss
- 1 x Lithium-Ionen Akku für eine Betriebsdauer von ca. 6 Stunden (größere Akkus optional erhältlich)
- 1 x Netzteil + Ladegerät
- Inkl. Universalfiguren-Startpackage
- Inklusive der Software Game Creator zum Erstellen eigener Brettspiele



Bei meinem zweiten Traum bilden folgende reale Meldungen die Grundlage:

- Auf der CES stellt der Gadget-Entwickler eMagin den Z800 3D Visor vor, eine VR-Brille die mit ergonomischem Design und Leichtigkeit überzeugen kann. Angeblich hat Nintendo Interesse gezeigt und eine große Stückzahl der Hardware gekauft.
- Bei Floor Screen, vorgestellt auf der letzten E3, handelt es sich um ein System, das beispielsweise Bretter und Wasser auf den Boden projiziert, die physikalisch korrekt reagieren sollen, wenn man darüber läuft. Unter dem Begriff *Floor Vision* hat Nintendo kürzlich ein Patent sichern lassen.
- Die Fan Fiction des Spaniers Pablo Belmonte hat für wilde Spekulationen gesorgt. In dem Video wird (äußerst professionell) eine fiktive Virtual Reality-Konsole von Nintendo gezeigt.

II.

Ich befinde mich am Rande einer kahlen Felswand, welche Teil einer faltigen Gebirgskette ist. Gut versteckt im Schatten des Dickichts, beobachte ich ein altes Bauernhaus mit wurmstichigen Holzwänden an denen dicke Moospolster wie Fangarme über die Behausung geschlungen sind. Irgendetwas erscheint mir äußerst seltsam, kann nicht sagen was. Gerade als ich gewillt bin, meine versteckte Position aufzugeben um mich der Hütte zu nähern, vernehme ich eine Stimme, die rau und hohl aus dem Inneren des Hauses erklingt. Durch die geöffnete Kellertüre tritt eine zwielichtige Gestalt hervor, die

sische Produkte. Nur das Grundspiel hat einen höheren Preis.

Schließlich folgt ein schweres bedächtiges Herumtrampeln im Haus und ich kann hören wie die Fenster geöffnet werden – erst an der Nordseite, dann auf der Westseite des ISC und letztendlich stürzt der gesamte Komplex in sich zusammen. Mein erster Traum wird unsanft von einer Begegnung mit dem Milchmann unterbrochen, der mich rettet und die schöne Blondine mit ihrem Wasserkopf in seinen gebrechlich starken Armen hält. *(Anmerkung des Autors: Siehe erste Anmerkung!)*

sich schweren Schrittes über die halbverwitterte Steinstiege ins Freie schleppt. Ein alter Einsiedler von ungewöhnlich hohem Wuchs und einem mächtigen Körperrumfang, der beinahe dem eines Fasses gleichkommt. In olivgrauen Lumpen gehüllt, torkelt er benommen, unter keinem geringen Alkoholeinfluss über die kurzen, federnden Grasstoppeln des Erdbodens. Plötzlich überkommt ihn ein rasender Wutanfall und er tritt einen Wasserkübel um und schlägt

mit geballter Faust auf das splinternde Holz seines Heimes. Die Hässlichkeit sein bockartigen Gesichtes, das aufgedunsen und weiß ist, wird nur von seinen pechschwarzen Augen übertroffen. Er dreht seinen Kopf in meine Richtung und rennt auf mich zu. Schnell fällt mir auf was nicht stimmt. Aus mir unbekanntem Gründen bin ich absolut bewegungsunfähig! Ich schreie laut und alles mich herum verschwimmt und schwindet langsam...

Wenige Sekunden darauf bin ich wieder in der Spieleabteilung des Kaufhauses. Nachdem mir der Junge erklärt hat, was geschehen ist wird mir klar dass ich mein erstes Virtual Reality-Erlebnis hinter mich gebracht habe. Um vor dem Einsiedler davonzulaufen, hätte ich nur einen bestimmten Knopf gedrückt halten und mich ansonsten wie im richtigen Leben bewegen müssen...

Mein dritter Traum wurde offensichtlich von Bildern und Texten aus diversen, keinesfalls jugendfreien Schundmagazinen inspiriert, die mich vor dem Einschlafen intensiv beschäftigt haben – da bin ich nicht stolz drauf, aber es ist nun mal so passiert! Die obskuren Esel stammen mit hoher Wahrscheinlichkeit aus meiner Abendlektüre *Shakespeares Ein Sommernachtstraum*.

III.

PERSONEN

Nolan Bushnell, *erstiger Gründer und König von Atari*
Verfluchter Eselgesichtiger, *neue Führungskraft von Commodore*
Vollbusige Feen, im Gefolge des Königs und seinen Eselsfreunden.
Szene: Ein märchenhafter Hain.

ERSTE SZENE

Auf einem höher gelegenen Felsen inmitten eines dichten Waldes

(Nolan und der eselgesichtige Commodore-Boss feiern die Fusion von Atari und Commodore)

Commodore-Boss (schrill):

O Nolan, sieh, welch purpurn golden schimmernde Pixelpracht am feurigen Himmelszelt vorüberzieht; Dort über den vielfarbigen Kronen der höchsten und ältesten Bäume in denen die gefiederten Bewohner munter ein Loblied auf die Herrlichkeit des C64 anstimmen...

...und AUS! Der Bericht hat bereits Überlänge angenommen! Vorerst finden die Träume von

Fred. K. ein Ende. Vernünftige Lotek64-Leser hoffen dass es dabei bleibt!



Starkiller-Nachschub

Bei dem in der letzten Ausgabe von Lotek64 vorgestellten Starkiller-Comicband wollte es die Skriptorium-„Edition Retrobooks“ nicht belassen. Herausgeber Harald Horchler ließ es sich nicht nehmen, die farbigen Folgen (Nr. 43-70) in einem Sonderband zu veröffentlichen. In Ergänzung dazu gibt es nun auch einen Sammelband, der alle 70 jemals erschienenen Starkiller-Folgen vereint.

Starkiller – Die Geißel der Galaxis. Band 2
A4, 30 Seiten, komplett in Farbe, 14,80 Euro, ISBN 3-938199-05-9

Der streng limitierte Farbband enthält jene Folgen des Comics rund um

„Schrecken der Galaxis“, der im Spielmagazin Power Play seit Ende 1987 und danach in PC Player sein Unwesen getrieben hat. Die Zeitschrift PC Player, im großen und ganzen eine Gründung des alten Powerplay-Teams, setzte nach dem Ende der Ära der Multiplattform-Magazine den Starkiller-Comic nach einer kurzen Pause fort, insgesamt erschienen noch 27 Folgen. Im Unterschied zu den ursprünglichen Starkiller-Comics druckte PC Player in Farbe. Die in dieser Zeit erschienenen Geschichten bleiben dem Grundgedanken treu: Auf aktuelle Entwicklungen der Spiele- und Computerbranche wird Bezug genommen, Personen von öffentlichem Interesse werden in unschwer zu erkennender Weise karikiert.

Wer den ersten Band bereits hat, erhält mit dem Farbdruck die restlichen Folgen und komplettiert somit die Starkiller-Sammlung.

Starkiller – Die Geißel der Galaxis. Sammelband mit allen Folgen
A4, Paperback, 112 Seiten
(29 in Farbe), 29,80 Euro
ISBN 3-938199-06-7

Wer Starkiller-Fan ist und Band 1 noch nicht besitzt, sollte gleich zu dieser wunderschönen Ausgabe greifen. Der Sammelband enthält alle jemals erschienenen Folgen, die Farbfolgen natürlich in Farbe. Wer den Humor von Starkiller mag, findet hier das Standardwerk schlechthin.

Nähere Informationen, Bestellungen:
>> www.skriptorium-vd.de



Handheld-Reportage #4

Sega Game Gear

Der hungrige Riese

von Lord Lotek

Als Sega 1989 seine Handheld-Konsole Game Gear auf den Markt brachte, schien es noch keine echte Konkurrenz zu Nintendos Superseller Gameboy (vgl. Lotek64 #16) zu geben. Die Realität sah anders aus: Atari hatte mit dem Lynx schon 1989 ein von Epyx entwickeltes Konkurrenzprodukt veröffentlicht, das dem Gameboy technisch haushoch überlegen war (siehe Lotek64 #15), sich aber dennoch nicht durchsetzen konnte. Das lag vor allem daran, dass Atari zu dieser Zeit bereits finanziell angeschlagen war und keine durchschlagende Marketingkampagne mehr auf die Beine stellen konnte. Würde der Sega-Konzern, dem es wirtschaftlich weitaus besser ging, mehr Glück haben?

Die technischen Daten des Game Gear sind Ataris Lynx sehr ähnlich, obwohl seine Technik auf der bekannten 8-Bit-Konsole Master System von Sega beruht. Die Unterschiede beschränken sich, abgesehen von der Größe, auf die mit 160 x 144 Punkten geringere Bildschirmauflösung, die aber dank höherer Farbanzahl ein sehr attraktives Bild ergab, welches das Monochrom-Display des Game Boy in den Schatten stellte. Lynx und Game Gear haben gemein, dass sie, im Unterschied zum Game Boy, quer gehalten werden – ein Merkmal, das sich mittlerweile bei allen gängigen Handhelds (von den verschiedenen Game-Boy-Modellen bis zu Sonys PSP) durchgesetzt hat. Ein Feature, das Ataris Lynx bis heute von allen anderen Handhelds unterscheidet, wurde allerdings nicht implementiert: Die beiden Lynx-Modelle unterstützten per Firmware das Drehen der Bildschirmdarstellung um 180 Grad, wodurch sich der Spieler aussuchen konnte, ob er das Steuerkreuz lieber mit der linken oder mit der rechten Hand bedient.

Die technischen Unterschiede zu Nintendos Marktführer Game Boy fallen wesentlich stärker ins Gewicht. Die Vorteile liegen im hintergrundbeleuchteten Bildschirm, in der Farbdarstellung, in den allgemein überlegenen Grafikfähigkeiten, im leistungsfähigeren Soundchip und im schnelleren Prozessor. Die Nachteile liegen im extrem hohen Batterienverschleiß des Game Gear, der – mit sechs (!) AA-Batterien gefüttert – bei voller Belastung nur drei bis vier Stunden durchhält. Der Monochrom-Game-Boy, das direkte Konkurrenzprodukt, lässt



Was in PSP-Zeiten überholt wirkt, war 1990 Stand der Technik.

mit nur zwei Batterien über 10 Stunden Spielzeit zu.

Fernsehen mit dem Game Gear

Für den Game Boy gab es eine Menge beehrter Erweiterungen. Von der monochromen Digitalkamera bis zum Mini-Drucker war jedes erdenkliche Zubehör im Angebot. Aus mehreren Gründen war es aber nicht möglich, den Game Boy einigermaßen sinnvoll als Fernseher zu nutzen. Der sehr populäre TV-Tuner stellte also ein echtes Kaufargument für den Game Gear dar. Dieser wird wie ein Spiele-Cartidge auf der Rückseite der Konsole eingesteckt und verfügt über einen etwas klobigen Aufsatz mit ausziehbarer Antenne, der sich über dem Bild-

schirm befindet. Mit dem TV-Tuner lässt sich terrestrisches Fernsehen (solange es noch existiert) in einigermaßen vernünftiger Qualität darstellen. Durch die geringe Größe und Auflösung des Bildschirms sind allerdings keine cineastischen Erlebnisse zu erwarten, auch Sportereignisse kann man durch die unlesbaren Inserts nur bedingt folgen. Dafür wurde dem Tuner ein Videoeingang spendiert, wodurch der Game Gear auch als Monitor für eine Reihe weiterer Geräte, zum Beispiel für einen Commodore 64, zum Einsatz kommen kann. Da die meisten Computer und Konsolen ein höher aufgelöstes Bild erzeugen, ist die Darstellung unscharf und detailarm.



Der TV-Tuner ist ein begehrtes Sammlerstück, allerdings lässt der Fernsehgenuss zu wünschen übrig.

David gegen Goliath

Sega versuchte von Anfang an, Nintendo mit einer aggressiven Werbeline Marktanteile abzunehmen. In einem in den USA ausgestrahlten TV-Werbespot wurden die Besitzer eines Game Boy auf eine Stufe mit Hunden gestellt, „denen es auch egal ist, wenn sie aus der Toilette trinken“. Auch mit dem Slogan „*The Sega Game Gear: Separates the men from the boys*“ wurde die Strategie verfolgt, Nintendo-Fans als nicht ganz ernstzunehmende Kinder hinzustellen. Die Rechnung ging nicht auf, der Game Boy blieb mit großem Abstand die Nummer 1 unter den Handhelds. Ob Sega mit seinen Werbespots sogar eine stärkere Bindung der Spieler an die Produkte von Nintendo bewirkte, bleibt Gegenstand von Diskussionen. Eine Tatsache ist hingegen, dass die Sega-Hardware doppelt so teuer war wie der billiger zu fertigende Game Boy. Die „Killer-Applikationen“ hatte ebenfalls Nintendo: Trotz der primitiven Graustufen-Grafik gingen Super Mario Land und Tetris in aller Welt millionenfach über die Ladentische. Sega gelang es durch geschicktes *product placement*, dem Game Gear zielgruppengerecht Auftritte in einigen Hollywood-Produktionen zu verschaffen, den großen Durchbruch schaffte der Game Gear aber nicht. Zwar war die Konsole nicht ganz so erfolg-



Virtua Fighter

los wie zuvor Ataris revolutionärer Lynx, die Vorherrschaft Nintendos blieb aber unangetastet. Das ist bis heute so geblieben, auch wenn Sonys PSP im Weihnachtsgeschäft 2005 fast so viele Geräte absetzte wie Nintendo von seiner aktuellen DS-Konsole. Nin-

tendo hat aber auch noch den GBA-SP und Game Boy Micro im Angebot, beide sollen sich noch immer sehr gut verkaufen.

Das Spieleangebot

Im Laufe der Zeit hat das Spieleangebot für den Game Gear beachtliche Ausmaße angenommen. Die folgende Auswahl erhebt keinen Anspruch auf Objektivität oder Vollständigkeit.

Sonic the Hedgehog (Sega, 1991): Segas Antwort auf Nintendos Super Mario. Auch wenn die Sonic-Spiele viele Fans haben, erreichen sie nicht die Klasse des schnauzbärtigen Italieners. Ein solides und ultraschnelles Jump'n'Run ist Sonic allemal.



Sonic the Hedgehog 2 (Sega, 1992): Die unvermeidliche Fortsetzung, auf dem Game Gear sogar noch fordernder als die Version für das Master System, die geringfügige Unterschiede aufweist. Grafik und Musik sind auf den Game Gear zugeschnitten, auch wenn die rasante Geschwindigkeit, für die die Sonic-Serie bekannt ist, unter den Einschränkungen des Bildschirms leidet – das Bild verschwimmt zu stark.

Sonic the Hedgehog – Triple Trouble (Sega, 1995): Der unbestritten beste Teil der Sonic-Serie auf dem Game Gear überlässt dem Spieler zu Beginn die Auswahl zwischen dem Igel Sonic und dem Fuchs Tails. Das Cartridge wird aufgrund der hohen Spielbarkeit und der technischen Qualität des Programms von vielen für die beste Game-Gear-Veröffentlichung gehalten.



Desert Speedtrap (Sega, 1994) ist ein sehr schnelles Jump'n'Run-Spiel mit Wile E. Coyote und Road Runner aus dem Loony-Tunes-Universum. Der gute Gesamteindruck und die eindrucksvolle Grafik werden durch die ungenaue Steuerung etwas getrübt.

Mit Speedy Gonzales und dem Kater Sylvester betreten zwei weitere Loony-Tunes-Charaktere die Spielbühne. **Cheese Cat-Astrophe** (Sega, 1995) ist ein gut gemachtes Actionspiel, das durch schöne Animationen und nette Melodien besticht.

World Class Leaderboard (Access, 1991) ist ein weniger bekanntes Cartridge, das technisch zwar weit unter den Möglichkeiten des Game Gear bleibt, dafür aber umso interessanter ist, weil es der C64-Fassung des Golfspiels fast vollständig entspricht. Das gilt nicht nur für die Spieltechnik und die Kurse, sondern auch für die Berechnung der Ansicht nach jedem Schlag, die im Schneckentempo erfolgt.

Columns (Sega, 1990) war Segas Antwort auf Tetris, stellt aber trotz der optischen Ähnlichkeiten ein eigenständiges Spiel dar, das die Spieler genauso in seinen Bann zieht wie das Original. Da Columns lange Zeit

jedem Game Gear beilag, gibt es zwei Versionen des Cartridges.

Die Game-Gear-Version von **OutRun** (Sega, 1991) ist eine typische 8-Bit-Version des klassischen Rennspiels aus dem Jahr 1986. Das Flair des Automaten wird zwar nicht erreicht, aber der Soundtrack recht bemüht umgesetzt. Mangels großer Auswahl an Rennspielen eher eine Notlösung als ein Geheimtipp.

Ristar (Sega, 1995) ist ein raffiniertes Jump'n'Run des „Sonic Team“, das den Charakter ursprünglich zu Sonic weiterentwickeln wollte. Sonic wurde schließlich zu einem Igel, Ristar hingegen ist ein gelber Alien mit langen Armen, der zwar nicht so schnell wie Sonic ist, dafür aber sehr interessante Bewegungen ausführen kann. Sowohl das Leveldesign als auch „look and feel“ von Ristar lassen die enge Verwandtschaft mit Sonic erkennen, nur die Geschwindigkeit ist weit niedriger. Ristar ist viel abwechslungsreicher, schöner und motivierender als Sonic, daher ein Pflichttitel für den Game Gear.



Halley Wars (Taito 1991) ist auf den ersten Blick verstaubte Ballerkost, die an den C64-Klassiker Lightforce erinnert. Auch wenn die Musik nicht an Hubbards Komposition heranreicht, ist das Spiel trotz seiner nicht herausragenden Grafik der beste Shooter, der mir auf dem Game Gear untergekommen ist. Ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad und mehrere Bonuswaffen motivieren zum Weiterkommen.

Castle of Illusion Starring Mickey Mouse (Sega, 1991) ist ein etwas altmodisches, grafisch und musikalisch sehr ansprechendes Geschicklichkeitsspiel mit viel Charme und angesichts der Zielgruppe erstaunlich hohem Schwierigkeitsgrad.

Super Space Invaders (Taito / Domark 1992) ist eine der besten Neuauflagen des Urgroßvaters der Weltraumballerspiele. Das Spielprinzip steht zwar für eine gewisse Monotonie, aber die Fassung für den Game Gear ist eine der abwechslungsreichsten und liebevollsten Umset-

zungen mit sehr interessanten Effekten. Das Spiel verfügt über eine Mehrspieler-Option via Kabel.

Wonder Boy (Sega 1991) war schon immer eines meiner Lieblingsspiele, die Game-Gear-Version ist da keine Ausnahme. Tanya, die Freundin des Spielhelden Tom-Tom, wird in diesem niedlichen Hüpfspielchen entführt und muss so schnell wie möglich befreit werden. Tom-Tom muss, nur mit einem Fell bekleidet, zuerst eine Waffe finden und dann gegen gefährliche Feinde (Weinbergschnecken, auf dem Boden liegende Steine) kämpfen. Schöne Grafik und Musik, leider viel zu kurz!



Zubehör

TV-Tuner: Dieser wird in den Cartridge-Slot gesteckt und ist mit einer Antenne ausgestattet. Er ermöglicht den Empfang von terrestrischen Fernsehsendern und verfügt über einen externen Videoeingang, der z.B. den Anschluss eines Commodore 64 erlaubt. Da die meisten Bildquellen aber eine höhere Auflösung als die 160 x 144 Punkte des Game Gear haben, ist keine berauschende Bildqualität zu erwarten.

Netzteil/Akku: Der aufladbare Akku hat für heutige Verhältnisse gewaltige Ausmaße und ist mit einem Clip zum Befestigen am Gürtel ausgestattet. Über einen Schalter kann man festlegen, ob der Akku aufgeladen werden soll oder ob die Konsole direkt aus der Steckdose gespeist wird.

Master Gear: Mit Hilfe dieses Adapters können die (teilweise mit den Game-Gear-Titeln identischen) Spielecartridges für das Sega Master System gespielt werden. Die Konstruktion ist zwar etwas unansehnlich, aber sie funktioniert! Der umgekehrte Weg ist übrigens aufgrund der geringeren Farbpalette des Master System nicht möglich.

Technische Daten Sega Game Gear

Erscheinungsjahr	1990 (Japan) / 1991 (USA, Europa)
Prozessor	Zilog Z80 (8-Bit), 3,58 MHz
RAM	8 kB RAM
Video	Hintergrundbeleuchteter 3,2"-Bildschirm, 160x144 Pixel, 32 Farben aus 4096, 64 Sprites (8x8 bzw. 8x16)
Sound	4-Kanalton (Stereo)
Stromversorgung	6 AA-Batterien oder externes Netzteil
I/O	Kopfhörer, Link-Kabel Multiplayer-Spiele

Marty FM Towns — halb Konsole, halb Computer

Über die Marty-FM-Towns-Konsole der Firma Fujitsu, die in Japan 1989 erschien und für die bis 1997 Software produziert wurde, ist leider bei uns im Westen nicht viel bekannt. Wohl das erste 32Bit-Gerät seinerzeit, wurde es zwar kurz in der Presse erwähnt, doch dann erfuhr man leider nie wieder etwas darüber, so als ob es das Gerät einfach nicht mehr gäbe.

Auch wenn so gut wie kein westlicher Händler existiert, der Marty-FM-Towns-Spiele anbietet, darf man nicht vergessen, dass das Gerät in Japan ein ganz alltäglicher Gebrauchsgegenstand ist. Bei japanischen Auktionshäusern wie „Yahoo Bidders“ sind in der Regel jede Woche 100 bis 150 Marty-FM-Towns-Artikel im Angebot. Man könnte also schnell und leicht an Material für die Konsole herankommen. Das Problem für Nichtjapaner ist aber, dass die Transaktionen unmöglich ohne Japanisch-Kenntnisse abgeschlossen werden können. Die Marty setzte sich damals wegen des viel zu hohen Verkaufspreises der Importhändler bei uns leider nicht durch (kostete ca. 700 US-Dollar). Sie wurde als Exotenkonsole eingeordnet, ein Ding, auf dem es hauptsächlich Spiele gab, die nur zu spielen waren, wenn man fließend Japanisch sprach. Das stimmte aber nicht, denn

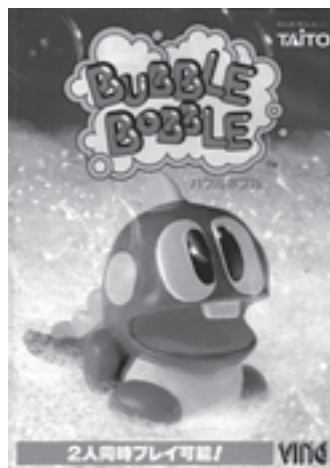
es erschien auch einiges an guten Action- und Arcade-Games für die Marty FM Towns.

Heute ist sie bei Ebay für ca. 200 US-Dollar erhältlich. In Japan kriegt man das Gerät auch schon für ca. 80 Euro in Originalverpackung inkl. Games. Gefragte Spiele allerdings wie Splatterhouse können auch schon mal 300 US-Dollar kosten.

Spiele

Durch die Kompatibilität der Marty FM Towns mit den westlichen PCs (später gab es sogar Windows 95 für die MFmT) war es geradezu ideal für westliche Firmen, ihre Spiele auch für dieses System herauszubringen. Unter ihnen Origin (Ultima 4/5/6 Underworld, Space Rogue, Wing Commander), Psygnosis (Shadow of the Beast, Ballistix, Microcosm, Awesome), Maxis (Sim City/Sim City 2000,

Sim Earth, El Fish Lite) und Lucas Film Games (Zak McKracken, Indiana Jones, Loom). Außerdem erschienen noch Titel wie Wizardry 5, Gunship, Battle Chess, 4D Drivin, Life & Death 1 und 2, Lemmings, Populous, Power Monger, Alone in the Dark und viele mehr von ähnlichem Kaliber. Einige Spiele wurden dabei noch einmal aufgepeppt. So haben manche mehr Farben oder eine höhere Grafikauflösung als die bei uns erschienen Versionen.



Die Arcade-Umsetzungen (Tiger Heli, Raiden, Image Fight, Chase Hq, Volvied, Operation Wolf, Splatterhouse, PuLiRula, Truxton II, Bubble Bobble usw.) sind meist 1:1-Umsetzungen aus der Spielhalle und stellen unsere PC-Engine-Versionen mühelos in den Schatten. Sie sind allerdings ziemlich gefragt und auch in Japan nicht so leicht zu bekommen. Besonders beliebt sind die Spiele der Firma VING. Auch von Sega (Afterburner III, Tur-



Der FM Towns war auch als reine Konsole zu haben.



bo Outrun, Coloums) sowie von Capcom und Snk Games erschienen Automatenumsetzungen auf der Marty FM Towns.

Es gab sogar einen Gamedeveloper für die MFmT und zwar „Shooting Towns“, mit dessen Hilfe sich wirklich gute 32Bit-Vertikal-2D-Shooter erstellen ließen, ähnlich wie mit dem bei uns bekannten „Shoot'm up Construction Kit“ für C64 und Amiga. Einige der besten Towns-Shooter schafften es sogar auf eine Game-CD, die unter dem Namen „Excellent 10“ erschien (darauf zehn verschiedene Titel).



Zak McKracken ist auf der Marty FM Towns die einzige mir bekannte Version mit 256 Farben. Viele Grafiken aus dem Fangame Zak McKracken 2 stammen aus der Marty Version, die höchstwahrscheinlich mithilfe eines Emulators aus dem Game gerippt wurden. Zak McKracken bekam in Japan eigens ein Spielecover im Mangastil, um für den japanischen Markt interessanter zu werden. Warum die 256 Farbenversion bei uns nie erschien, ist mir bis heute ein Rätsel. Ich erinnere mich noch lebhaft an einige



Screenshots, die damals als Ankündigung in der ASM abgedruckt waren.

Die seinerzeit besten Hentaispiele erschienen für die Marty FM Towns. Im Gegensatz zu Versionen anderer Konsolen (wie z.B. die PC Engine) sind diese Spiele ungeschnitten, d.h. bei uns wären sie nicht jugendfrei. Auch auf dem RPG- und Strategiesektor wurde und wird immer noch einiges geboten. Das Softwareangebot für die Towns darf nicht unterschätzt werden. In Japan erschienen Hunderte von Spielen, ein Vielfaches also vom Atari Jaguar, um einen Vergleich zu ziehen. Außerdem laufen durch die Intel Hardware und das Windows Betriebssystem auf ihr viele westliche Spiele. Und schließlich erschien durch die Möglichkeit, selber Software auf der Marty zu entwickeln, eine Menge an Freeware in Japan. Auch auf diesem Sektor gibt es daher sicherlich wahre Perlen zu entdecken.



Die Hardware

Kaum zu glauben, aber von der Marty FM Towns erschienen um die zehn verschiedene Versionen, wovon einige sich nur äußerlich unterscheiden. 1989 kam in Japan die Konsolenversion, in der ein 386er Prozessor steckte, auf den Markt. Schon ein Jahr später erschien eine PC-Towerversion mit



486er-Prozessor. Etwas später folgten eine Desktopversion sowie ein Gerät mit integriertem Monitor. 1994 brachte Fujitsu den Car Marty auf den Markt. Es sollte eine Art Navigationssystem für Autos darstellen, scheiterte aber am Markt wie viele der damals noch schwachen Navigationssysteme. Zum Spielen taugt das Gerät aber uneingeschränkt. Alle Computerversionen hatten zusätzlich ein zweites Diskettenlaufwerk eingebaut. Maus, Tastatur, weitere Laufwerke, Modem, Festplatten, Speichererweiterungen, Soundkarten oder Drucker und Scan-

ner: alles ließ sich an die Geräte anschließen. Es gab auch verschiedene extra für die Geräte entwickelte Joypads und Joysticks. Auch einen Emulator gibt es, dieser ist aber leider ausschließlich in Japanisch zu bedienen. Wer sich eine Marty FM Towns zulegen will, sollte beachten, dass in Japan 100 Volt aus der Steckdose kommen und dass daher für den Gebrauch bei uns ein Stromumwandler benötigt wird. Außerdem ist es ziemlich schwierig, ohne eine gute Japan-Connection an die Software heranzukom-



men. Ansonsten ist nur zu sagen, dass es für das Gerät weitaus mehr Software gibt, als bisher geglaubt wurde. Also für Freaks und Sammler ein durchaus interessantes Gerät.



Trotz seiner Außenseiterstellung am Markt gab es eine Menge Software für den FM Towns. Hauptgrund war die einfache Portierbarkeit von MS-DOS- und Windows-Software.



Technische Daten Fujitsu FM Towns (erste Ausführung)	
Erscheinungsjahr	1989
Prozessor	Intel 80386dx (16MHz) mit 80387-Coprozessor
RAM	1 MB RAM (max. 64 MB)
Video	352x232 bis 640x480 Pixel, 1024 Sprites (16x16), 256 Farben aus 32768
Audio	6-Kanal-FM (Yamaha) + 8-Kanal-PCM (Sega)
I/O	CD-Rom-Laufwerk (Single Speed) über SCSI-Bus, 3,5"-Diskettenlaufwerk, andere Laufwerke nachrüstbar
OS	Towns OS (ähnlich Windows 3.x)



Neues vom Joystick

Im Weihnachtsgeschäft kaum mehr zu bekommen, hat sich der C64DTV zu einem wahren Eldorado für Bastler und Hacker entwickelt. Grund genug, einmal nachzusehen, was sich hier in der Zwischenzeit getan hat.

— von Dr. Rainer Buchty —

Wer die PAL-Variante des C64DTV (im Folgenden einfach DTV genannt) als passendes Weihnachtsgeschenk für Retro-Fans und altgediente C64-Freaks ergattern wollte, hatte so seine liebe Mühe. Andere waren schneller und nutzten die Zeit für beeindruckende Bastelaktionen und cleveres Reverse-Engineering, die den DTV nicht nur für Nostalgiker interessant machen. Egal, ob Softwareentwicklung, Dateiübertragung oder ausgefallene Hardware — man hat den Eindruck, die C64-Gemeinde habe nur auf ein neues Bastel-Objekt gewartet.

Utilities

Der DTV verwendet einen 6502-kompatiblen Kern, welcher über drei zusätzliche Opcodes verfügt. Daniel Kahlin hat hierfür den CCS-MON zum DTVMON [1] weiterentwickelt, so dass dieser nicht nur diese speziellen Opcodes unterstützt, sondern sich auch in einen unbenutzten Speicherbereich des DTV-FlashROMs ablegen lässt. DTVMON liegt mittlerweile in der Version 0.4 vor.

Im Flash ablegen? Richtig gelesen: Der DTV verwendet ein 2-MBit-FlashROM der Firma Atmel, welches sich zumindest im DTV2 (PAL-DTV) und DTV3 (Hummer-Game) auch benutzerseitig beschreiben lässt. Hierbei ist mit der gebotenen Vorsicht zu Werke zu gehen: Eine Zerstörung des Flash-Inhaltes oder das Füllen mit falschen Daten führt zwangsläufig auch zur Unbenutzbarkeit des DTV. Abermals wurde hier Daniel Kahlin tätig, der für die flashbaren DTVs das passende Werkzeug [2] entwickelt hat.

Patches

Was — nicht nur mich — unglaublich nervt, ist der ewig lange Boot-Screen beim Einschalten des Geräts. Mit einer angeschlossenen Tastatur lässt sich dieser zwar überspringen, indem die CTRL-Taste gedrückt gehalten

wird, aber noch schöner wäre natürlich, wenn dieser Test gar nicht erst durchgeführt würde.

Quasi als Ergänzung zum Flash-Utility liefert Daniel Kahlin das notwendige Werkzeug zum Patchen des DTV-ROMs [2], wobei auch gleich die Möglichkeit vorgesehen ist, eigene Experimental-Kernels in einen freien RAM-Bereich abzulegen und einen entsprechenden Vektor im ROM zu verankern. Somit ist der Kernel-Patchlust keine Grenze gesetzt — und vor allem ohne die unmittelbare Gefahr, sein DTV zufällig in ein Stück Plastikmüll zu verwandeln.

Neue Spiele

Die Auswahl der Spiele für den DTV fand nicht nur Freunde. Mithilfe des Flash-Utilities ist das geeignete Werkzeug vorhanden, um eine genehmere Spielesammlung im FlashROM zu verewigen. Roland Tögel aka Crossbow hat hierzu eine detaillierte Anleitung erstellt [3]. Der Übertragung der eigenen Spielesammlung auf den DTV steht somit nichts mehr im Wege.

Hardware

Auf der Platine des DTV finden sich die notwendigen Anschlusspunkte für PS/2-kompatible Tastatur, zwei Joysticks sowie einen IEC-Anschluss. Wer über die notwendige Fingerfertigkeit verfügt, findet im Web zahlreiche Anleitungen, um dem DTV über diese Lötunkte zur notwendigen Peripherie zu verhelfen. Sind die Joystick-Ports noch vergleichsweise leicht zu entdecken, so tut man sich beim DTV2 etwas schwer, die Tastatur- und IEC-Lötunkte zu finden — aber auch hierfür gibt es Abhilfe [4]. Puristen stören sich jedoch an der notwendigen PS/2-kompatiblen Tastatur. So dachte auch Jim Brain, der ein universelles Interface zum Anschluss von C64- und C128-Tastaturen an PS/2-Interfaces ermöglicht. Dessen Einsatz ist hierbei nicht auf den DTV beschränkt, es kann so na-

türlich auch jedem handelsüblichen PC zu authentischem C64-Flair verhelfen werden.

Weit oben auf der Wunschliste steht auch ein SVideo-Ausgang. Dieser lässt sich leicht nachrüsten, indem der Kondensator C10 entfernt wird und stattdessen das Chroma-Signal (C) auf der R30 abgewandten Seite bzw. das Helligkeitssignal (Y) auf der R30 zugewandten Seite abgegriffen wird. Je nach Geschmack lässt sich so entweder eine traditionelle „Cinch-Kabelpeitsche“ anschließen oder eine modernere Y/C-Buchse [6].

Die Zukunft

...bleibt spannend. Verfolgt man die Diskussionen in den einschlägigen Boards, so befinden sich derzeit interessante Projekte in der Entstehungsphase. Seien es kreative Umbauten mit und ohne Diskettenlaufwerk, IDE- oder MMC/SD-Interfaces — ja, selbst über die Anpassung von JiffyDOS wird derzeit spekuliert.

Für die Bastler besonders aufregend ist die Aussicht, dass ToyLobster gegenwärtig darüber nachdenkt, den DTV-ASIC auch „nackt“ zu verkaufen bzw. einen hierauf basierenden vollwertigen Computer an den Markt zu bringen.

Es bleibt abzuwarten, was hiervon letztendlich wahr wird. Doch schon jetzt ist klar: Der DTV sorgt auch weiterhin dafür, dass der Lötcolben nicht kalt wird.



Quellen

- [1] DTVMON
<http://www.kahlin.net/daniel/dtv/dtvmon.php>
- [2] Flash-Utility und Kern Patch
<http://www.kahlin.net/daniel/dtv/flash.php>
- [3] „How to flash new games onto the DTV“
<http://jledger.proboards19.com/index.cgi?board=dtvhacking&action=display&thread=1140980456>
- [4] C64 D2TV PAL: Er ist da!
<http://www.c64forum.de/wbb2/thread.php?threadid=8272&page=3>
- [5] C=Key: The Commodore Keyboard Interface
<http://www.jbrain.com/brain/c=key/>
- [6] Adding S-Video to the DTV
<http://www.rant-central.com/nudge-nudge/s-video>

TOP
SECRET

Aus den Geheimarchiven der Softwarefirmen

Diese Rubrik ist all jenen Spielen gewidmet, die unvollendet zu Grabe getragen wurden, weil sie den Ansprüchen der Hersteller nicht genügten oder aus finanziellen Gründen eingestellt werden mussten. Dabei handelt es sich in einigen Fällen um gegebene und nicht gehaltene Versprechen, aus denen echte Tophits hätten werden können.

Sam and Max: Freelance Police – Quo vadis?

All jene, die seit Erscheinen von *Sam and Max Hit the Road* [1993], einem der unzähligen Höhepunkte von LucasArts im Genre des klassischen grafischen Abenteuerspiels, der Veröffentlichung eines Nachfolgers entgegnen, haben es nicht leicht...

– von Martin
„Martinland“ Schemitsch –

Die Nicht-Veröffentlichungsgeschichte dieses Titels, dessen zwei Helden (zwei anderen Gestalten namens Wallace und Gromit nicht unähnlich, nur wesentlich bissiger und anarchischer) samt ihrer grotesk-bizarren Comicwelt von Steve Purcell ursprünglich bereits 1987 für eben dieses Medium entwickelt wurden, ist bezeichnend für den Wandel der Computerspiellandschaft, ihrer Distributionskanäle und des dabei involvierten Managements. Interessanterweise zeigen sich hier tendenziell Parallelen zur einstmaligen Traumwelt des Kinos.

Das Team aus Hund und Has' abenteuerliche im ersten Teil durch eine völlig überdrehte Version einer Ermittlung an quer über die USA verteilten schrägen Schauplätzen, die von eigenartigsten Protagonisten bevölkert wurden. Es handelte sich dabei um eine eigenständige, doch in ihrer „Logik“ stimmige Welt. Eben ein Musterbeispiel eines Abenteuerspiels mit detailverliebter Grafik, ebensolcher Animation, (wirklich) witzigen Dialogen und aufwertender dramatischer Musik.

Um das Jahr 2003 war die Freude groß, als die in einem neuen 3D-Look gehaltene Fortsetzung *Sam and Max: Freelance Police* in Aussicht gestellt wurde. Nachdem bereits im August

2003 eine weitere von LucasArts angekündigte, auf derselben 3D-Engine basierende Fortsetzung (eines ebenfalls klassisch 2D-animierten und im wahrsten Sinne des Wortes köstlich überzeichneten, innerhalb des Milieus von Motorrad-Gangs angesiedelten Klassikers), über die man einen weiteren Artikel dieser Art verfassen könnte, nämlich *Full Throttle: Hell on Wheels*, gestoppt wurde, währte das Ausharren bis ins Frühjahr 2004, um dann abrupt mit dieser völlig lakonischen Mitteilung seitens LucasArts zu enden:

„After careful evaluation of current market place realities and underlying economic considerations, we've decided that this was not the appropriate time to launch a graphic adventure on the PC.“

Diese Ansicht wurde, wie wir noch sehen werden, vom Entwicklerteam nicht geteilt und erhöht den damals veröffentlichten Zusatz „There is cur-

rently no plan to reduce staff“ in die Liga pikanter letzter Worte. Denn wo bei *Full Throttle 2* das Verfehlen einiger Meilensteine und die selbstauferlegte Standards nicht erreichende Qualität des Produktes für das vorzeitige Not-Aus verantwortlich zu sein schienen, sah die Lage bei *Sam and Max 2* aus Sicht der Entwickler gänzlich anders aus:

Laut *Sam and Max*-Schöpfer Steve Purcell gedieh das Spiel nicht nur mustergültig und zeitplanmäßig, sondern die geschriebenen Dialoge, das Gameplay und die Animation vermochten zu begeistern. Zu allem Überfluss war die Arbeit des kreativen Teams um Mike Stemmle (Co-Autor des ersten Teils) schon sehr weit fortgeschritten, wie auch etliche Bilder aus dem Spiel belegen (siehe Abbildung). Steve Purcell selbst bezeichnete die Vorgangsweise von LucasArts schlicht als „kurzsichtige Entscheidung“.

Es scheint sich hier um einen von oben herab gefassten Entschluss des Managements zu handeln, der Assoziationen zur Veränderung in den großen Filmstudios weckt: Seit die wirklich filmbegeisterten Revolutionäre des Kinos der 70er das alte Studiosystem mit kreativen (auch im Sinne persönlicher Vision) Filmen umgekrempt hatten, wurde das System aufgrund der Jagd nach dem ebenfalls damals entstandenen Konzept des „block busters“ bis heute sukzessiv von Marketing-Experten (liebervoll auch „bean counters“ genannt) unterwandert. Diese wissen jegliches Risiko und individuellen Ausdruck samt Vision aus dem Produkt zu entfernen, weisen selbst nicht mehr den tieferen inneren Bezug oder gar Liebe zur Materie auf, sondern betrachten ihr Produkt aus rein marktorientierten ökonomischen Interessen. Genau dieses Klima scheint auch hier gegriffen zu haben. Bezeichnenderweise ist auch in der Spiele-„Industrie“ bereits die Diskussion über die verlorengegangene Liebe zum einst aufregend



neuen und kreativen Medium in Gang geraten...

Glücklicherweise ist das jedoch noch nicht das Ende der Geschichte, sondern eigentlich erst deren Auftakt: Das zu Recht irritierte Team wandte sich großteils kurzerhand von Lucas-Arts ab und firmiert nun unter dem Namen *Telltale Games* (ähnliche Phänomene gibt es im Lucas-Imperium auch anderswo: Eine Splittergruppe seiner bahnbrechenden Effektschmiede ILM nennt sich ausgerechnet *Banned from the Ranch*). Löblicherweise (oder logischerweise) versucht *Telltale Games* nun, die Fahne des Abenteuerspiels hochzuhalten. Ihr erstes im Internet vertriebenes Produkt nennt sich *Bone: Out From Bonville* und präsentiert sich als ein in liebenswürdiger, leicht simplistischer 3D-Optik gehaltenes Abenteuerspiel. Das dabei verfolgte Vertriebsmodell, nämlich das Spiel in kostenpflichtigen Episoden zum Download anzubieten, wird wohl auch auf das nun im Herbst 2005 (wieder einmal) angekündigte *Sam and Max 2* angewendet werden.

Es bleibt abzuwarten, ob sich mit dieser Vorgangsweise Erfolg einstellt. Ein Vorteil liegt laut Aussage von *Telltale Games* auch im konstanten Cash-Flow, da jede Verlinkung im Netz potenziell eine neue Community erschließt und damit quasi einem herkömmlichen (aufwendigen) Relaunch des Spiels gleichkommt. Wiederum zeigt sich eine Parallele zur Filmwelt: Auch dort wird mit neuen digitalen Vertriebswegen experimentiert, wobei in der Filmwelt im Gegensatz zur der des Computerspiels das Kino im Falle einer Umstellung eher verliert, da es ja selbst Teil des althergebrachten Vertriebsweges ist.

Zurück zu Sam und Max: Anzumerken wäre, dass die scheibchenweise Darbietung natürlich den Erzählfluss, also den Eindruck, den ein klassisches „ausgewachsenes“ Abenteuerspiel vermittelt, verändert. Andererseits besitzen auch viele Klassiker wie z.B. *Monkey Island* eine episodenhafte Struktur.

Grundsätzlich ist diese Entwicklung (im Vergleich zu fragwürdigen, wie der momentan aufkeimende Trend zur Einbindung von Werbung (!) in Spielwelten) als Neuerung im mittlerweile eklatant unterrepräsentierten Genre des Abenteuerspiels jedoch zu begrüßen.

In diesem Sinne: Die Spannung um Sam und Max bleibt bestehen!



Fundstück (1)

Wir danken den Firmen:
Alfa Romeo · Commodore · Hofbauer ·
Kurier · Maybelline · Mounier · Hantor



Auf dem Bildschirmfoto leider nicht gut zu erkennen: Im schwer erträglichen österreichischen 80er-Schinken „Müllers Büro“ wird modernes Hacker-Equipment vorgeführt: Ein Commodore 64 mit 1541-Laufwerk und 1702-Monitor, dazu ein Commodore-Nadeldrucker.

Der Ausschnitt oben zeigt ein Detail aus dem Nachspann des Films.



Retro Classix: Vier auf einen Streich

Mit der Retro Classix hat Magnussoft nun eine CD für Windows und Mac herausgebracht, die weit über 1200 Programme für Amiga, Atari XL/XE, C64 und Spectrum enthält.

— von Stephan Lesch —

Amiga

Für den Amiga sind rund 200 Spiele enthalten, darunter Arkanoid, Bomb Jack, Eliminator, Ghosts'n'Goblins, Legend of the Exploding Fist, Photon Storm, Projekt Prometheus, Revenge of the Mutant Camels, Rubicon, Der Seelenturm, Space Harrier und ThunderCats. Etwa zwei Drittel der Spiele sind auch auf der Amiga Classix Gold enthalten. Superfrog ist leider wieder nicht darunter, dafür gibt aber es ein anderes Highlight: das unveröffentlichte „In Shadows of Time“, ein aufwändiges Grafikadventure im Lucas-Arts-Stil. Ebenfalls unveröffentlicht ist „Quizmaster +“, ein eher triviales

textbasiertes Fragespiel. Praktischerweise werden viele Spiele, die auf Festplatte installierbar sind, auch gleich als HD-Image geliefert.

Atari

Für den Atari XL/XE sind 200 Spiele enthalten, z.B. Jinks von Rainbow Arts, Adventures of Scott Adams und ein Adventure-Editor. Auch hier gibt es ein unveröffentlichtes Spiel namens „Monster Hunt 2“. Dazu die Heftdisketten des ZONG-Magazins, die weitere 300 Spiele sowie einige Anwendungen und Demos enthalten.

C64

Für den C64 gibt's etwa 340 Spiele. Es handelt sich eigentlich um eine

abgespeckte Version der C64 Classix Gold: 200 Spiele fehlen auf der Retro Classix, dafür sind 30 andere enthalten.

Unter den C64-Spielen finden sich viele bekannte Namen wie Katakis, Turrican und Enforcer, Bomb Jack, Cataball, Ghosts'n'Goblins und Paperboy. Dazu eine ganze Reihe von Jeff Minters Ballerspielen und Adventures von Scott Adams, sowie (Vorsicht: Schleichwerbung!) die beiden Leisure-Suit-Leo-Adventures.

Speccy

Der Spectrum-Teil schließlich umfasst ca. 300 Programme, darunter Kayleth von Scott Adams, After the War, Lazy Jones, Atomix, und die Adventures Savage Island 1 und 2.

Allgemein

Die Collection kommt in einer Stülpschachtel, die sich gut im Regal macht. Darin befindet sich eine CD im Jewelcase. Eine gedruckte Anleitung gibt's leider nicht.

Im Gegensatz zu den „Billig-Classix“ mit dem „Gold“-Zusatz im Namen läuft die Sammlung unter Windows (98 bis XP) und Macs (ab OS 10.2). Der Hardwarehunger hält sich in Grenzen: 400 MHz für PCs, bzw. 600 MHz für Macs, 128 MB RAM sowie 700 MB Plattenplatz.

Die Retro Classix ist auch programmtechnisch eine Sammlung von vier Einzel-Collections, das heißt, es gibt vier getrennte Menüprogramme, die aber alle gleich bedient werden. Nach dem Starten der Collection wählt man das System aus und kommt ins Menü, wo die Spiele für das betreffende System nach Action, Arcade (kennt jemand den Unterschied...?), Adventure, Strategie und Sport gegliedert sind. Um zu einem anderen System zu wechseln, muss die Collection neu gestartet werden. Zu jedem ange-

wählten Spiel erscheinen Herstellerinfos und ein Screenshot. Nach Anklicken des „Play“-Buttons wird der Emulator mit dem betreffenden Spiel gestartet. In einer Extra-Kategorie („About“) sind Kurzanleitungen für das Menü und die Emulatoren sowie eine Liste der Spiele abrufbar. Außerdem findet man dort Informationen zum jeweiligen System, z.B. die Firmengeschichte von Commodore. In den Emulatorverzeichnissen findet man (von Hand, also nicht aus dem Menü heraus) auch die ausführlichen Anleitungen. Zu manchen Spielen gibt es abgetippte oder eingescannte Anleitungen oder Lösungshilfen. Leider sind diese etwas nachlässig bearbeitet — etliche der Dateien haben Unix-Zeilenwechsel und werden in der Windows-Version nur in schwer lesbarer Form angezeigt. Hier wäre noch Arbeit nötig, vielleicht für kommende Classix-CDs?

Auffällig ist, dass die meisten der Spiele von einem relativ kleinen „Spenderkreis“ herrühren: so stammen etwa zwei Drittel der C64-Spiele von Jeff Minter, Scott Adams, Anthony Burns, Frank Gasking, Carl Muller, Richard Bayliss, sowie von Systems Editoriale und Elite. Bei Atari gibt es noch weniger Quellen — Scott Adams, KE-Soft, und ABBUC PD. Gut, das liegt wohl an den Schwierigkeiten, heute noch Rechteinhaber und Lizenzen aufzutreiben. Es bedeutet aber auch, dass es noch sehr viel Potenzial für ähnliche Projekte gibt.

Die CD kann auf der Website zur Collection, www.retro-classix.com, bestellt werden. Dort befindet sich auch ein Support-Forum, auf dem man Hilfe bei Problemen mit der Collection oder einzelnen Spielen bekommt. Außerdem kann man Magnussoft auf der Website Lizenzen für kommende Compilations anbieten. Im Moment sind, laut Forum, eine Amiga Classix 5 und C64 Classix 2 geplant. Interessant wäre zu wissen, mit welchen Bedingungen Magnussoft für Lizenzen zahlt...



VIER SYSTEME - VIER LEGENDEN - VIERFACHER SPIELSPASS:
GO RETRO - mit RETRO CLASSIX, der ultimativen Spiele-Compilation der 8- und 16-bit Ära!

Features:
 • 1000 Vollversionen, über über 1000 Amiga, C64, Atari 800 und ZX Spectrum Spiele
 • Laufzeit unter Windows und Mac OS X
 • Jedes Spiel mit einem originalen Mitschnitt (Windows)
 • Kontinuierliches Menüsystem (Windows)
 • Anleitungen und Lösungen zu vielen Spielen
 • Interaktionen zu den Machern der Spiele
 • Hintergrundmusik zum Besten der Computerchips
 • Technische Details zu den verschiedenen Computersystemen

Wann Sie sich die Spiekklassiker der 80er Jahre zurück auf den Bildschirm!

Mit dieser Sammlung erhalten Sie mehr als 1200 Vollversionen, darunter über 1000 Spiele, aus dem 8- und 16-bit-Zeitalter der gesamten Ära der Computerspiele. Systeme wie der Commodore C64, Commodore Amiga, der Sinclair ZX Spectrum oder der Atari 800 XL/520 erlangen durch die RetroClassix eine zweite Chance. Ihre Softwarekollektion dieser Zeit wird als Vollversion auf diese Sammlung gelassen worden. Erleben Sie den Kult der Retrokultur: Chip-Musik und unvergleichlichen Spielcharakter an Ihrem heimischen PC oder Mac. Mit Hilfe des legendären Commodore-Memories kann sich unter Windows ein Spiel laden und wird durch einen originalen Mitschnitt wieder.

Es gibt 60 5er oder Action, Adventure, Strategy, Rollenspiele und Denkspiele beinhalten auf der RETRO CLASSIX und all diese Games verteilte.

Auswahl der enthaltenen Spiele:
 Cybernetic S.I.C.U.P.S., A-300Arkos, Jinks, Schreckenstempel, Phantasy, Prince of Persia, Saperstein, Bomber Jack, Tarsius, Falscher Totat, Gussis V' Gubins, Waterfox, Kangy Oki, Gumbler, Dark Yo, One Man and his Dog, Katakis, Leisure Suit Leno, The Wolf of Din, Caravan Follower, Overhears, Fantom's Planet, Jyrens, Mighty Bomb-Jack, Arkonoid, Exolon, Hexas Revenge, Juggo's Book, Das Jenseitsland, Art of War, Operation Labyrinth, Super Soccer II, Soccer Party, Speed Farmer, Gussman, Tom Searls, Tera-Cross II, Time and Magic, Achterbahnland, Laser Zone, Zaxxon, Real Falsch, Pegasus, Schwingen Flug, Gussman, Commodore Road to Moscow, Joe Stein, Newsworld alien, Gussman, Mikroskop, Billare Jones, Phantasy, Phantasy, Phantasy, Wess, Secret of the Ice Palace, Fido of the Temple, Grand Gang, Super II, Soccer Party II, Soccer Warrior, Super Soccer Invaders, Nexus II, Katakis, Camera of Gullies, Ruggy Way, On the Run, Kuhn Challenge, Zaxxon.com

magnussoft

C64 Classix (Gold): Ein paar Bemerkungen zum CD-Testbericht

Ein Nachtrag zum Test der C64 Classix und C64 Classix Gold. Ich habe mir beide CDs besorgt und ausprobiert:

Die beiden Ausgaben unterscheiden sich stark, etwa die Hälfte der jeweiligen Titel stimmt nicht überein, wobei die „großen Namen“ auf beiden CDs enthalten sind und die Unterschiede eher den Kleinkram betreffen.

Nur ein kleiner Teil der Spiele besteht wirklich aus „großen Namen“, der überwiegende Teil ist eher „semiprofessionell“. Von den 520 Games der C64 Classix sind ca. 150 in der Rubrik „Spezial“, ein Tribut an Richard Bayliss. Mein Gott! Kann es sein, dass der über 100 Spiele geschrieben hat? Genau diese Spiele sind jedoch nicht auf der Gold-CD. Dafür finden sich dort andere, z.B. von Goodsoft oder Systems Editoriale, quer über die Kategorien verteilt.

Ein paar Spiele sind auf Deutsch und Englisch vertreten: Cyber World, Paranoia Complex, Kunst aus China / Art of China, Crime Time (Deutsch) / Crime Time (Englisch), Gremlins - Das Abenteuer / Gremlins - The Adventure, Yuppie's Revenge (Deutsch) / Yuppie's Revenge (Englisch).

Manche Spiele sind nur im Menü aufgeführt, aber nicht wirklich vorhanden bzw. unvollständig: Paranoia Complex und Cyber World (deutscher Titel). Sie sind auf der C64 Classix zwar aufgelistet, aber ein entsprechendes Disk-/Tape-Image bleibt unauffindbar. Auf der Gold CD ist das letztgenannte Spiel zwar enthalten, aber offenbar als Freeze, d.h. das Intro mit der umwerfenden Musik von Georg Brandt ist nicht erreichbar.

Die Installationsprozedur erscheint etwas merkwürdig. Auf der CD befindet sich ein selbstentpackendes Archiv von ca. 500 MB. Falls man CD-Autorun aktiviert hat, ist man also nach dem Einlegen gezwungen, ein paar Minuten zu warten, während das Exe-File eingelesen wird.

Stephan Lesch



Problemchen

Ein Abspeichern des Spielstands innerhalb der Emulation, d.h. in ein Disk- oder HD-Image ist nicht immer ohne weiteres möglich, so kann man in „In Shadows of Time“ nicht ins HD-Image speichern. Im Allgemeinen kann man unter einem Emulator sehr einfach speichern, indem man den ganzen Maschinenzustand sichert. Wie im Forum zu lesen war, hat der installierte Amiga-Emulator manchmal ein Problem mit dem Einlesen des Zustandes, wenn mit einem Festplattenimage gearbeitet wird – überprüft bitte erst, ob das Speichern funktioniert, bevor ihr euch stundenlang einem Amiga-Adventure hingibt.

Die ROMs für Spectrum und Atari sind nicht auf der CD enthalten – wer die Emulatoren für diese Systeme benutzen will, braucht einen Internetzugang, um die ROMs nachzuladen.

Die Collection benutzt leider einen recht aggressiven Kopierschutz. Die Collection startet nur, wenn die CD im Laufwerk liegt, obwohl alle Inhalte auf die Festplatte kopiert werden. Darüber hinaus wird die Ausführung verweigert, wenn bestimmte Kopierprogramme oder CD-Emulato-

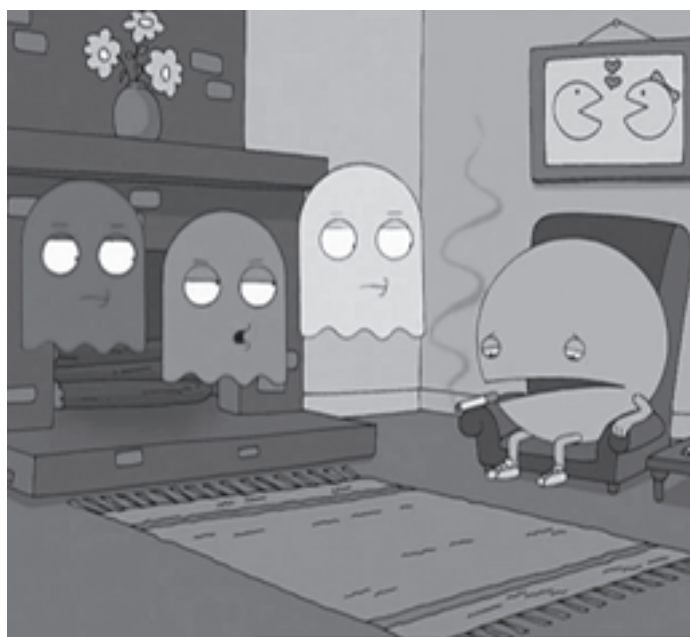
ren bzw. Überreste davon im System gefunden werden. Im Support-Forum findet dazu eine teilweise erregte Diskussion mit den Käufern der CD statt.

Gut, ich verstehe die Kopierproblematik, aber einen Satz der folgenden Art, wie er von einem Forums-Administrator geschrieben wurde, finde ich doch reichlich unverschämte: „Die CD (Retro Classix) funktioniert auf JEDEM Computer, welcher keine Software installiert hat oder einmal installiert HATTE, welche als Hauptziel das Umgehen eines Kopierschutzes sieht. Hierzu zählen auch Programme, welche ein Abbild der CD schaffen können.“ Es wird u.a. dazu geraten, eine Reparaturinstallation von Windows vorzunehmen.

Meine Meinung dazu: Das ist genau die Art von Kopierschutz, die den ehrlichen Käufern am meisten Ärger macht. Entweder wird klipp und klar auf der Verpackung aufgelistet, mit welchen Tools die Collection nicht zu koexistieren bereit ist, oder Magnussoft nimmt die CD gegen Kaufpreiserstattung zurück.

Wenn man darüber mal hinwegsieht, ist die Retro Classix eine gut gelungene und schön aufgemachte Sammlung mit einem unschlagbaren Preis-/Leistungsverhältnis.

Fundstück (2)



Screenshot aus Seth MacFarlanes Serie Family Guy (Folge „Eifersucht und Superkleber“) – danke an Bugjam, der die Szene entdeckt hat.

Raiden 3: X-Large-Levels und böse Bosse

1998 brach für den Shooterfan eine Welt zusammen. Es war das Jahr, in dem die legendäre japanische Softwareschmiede Seibu Kaihatsu ihren letzten Arcadesooter Raiden Fighters Jet herausbrachte. Für immer schien die Chance, einen dritten Teil der berühmt-berüchtigten Raidenserie zu spielen, vergangen. Da kam wie aus heiterem Himmel die Meldung von einem Nachfolger zu Raiden Dx und geisterte durchs Internet. Publisher sollte Taito sein und die Entwickler nannten sich MOSS, eine neu gegründete Firma, die sich aus ehemaligen Mitarbeitern von Seibu Kaihatsu zusammensetzte.

— von Andranik Ghalustians —

Schon bald wurden erste Screenshots publiziert, aber die Bilder ließen nur das allerschlimmste befürchten. Statt der erwarteten handgepixelten 3D-Grafik sah man nur texturarme, langweilige Einheitskost. Ein enttäuschtes Raunen ging durch die Shooter-Fangemeinschaft, und man befürchtete, dass hier eine gerade noch bejubelte Legende seinem nahen, unrühmlichen Ende entgegenging. Als jedoch das fertige Produkt Ende 2004 in die Spielhallen kam, war die Begeisterung kaum mehr zu bremsen. Raiden 3 läuft im 31-kHz-HighRes-Modus in einer Auflösung von

640x480 Bildpunkten, durchgehend mit 60 fps (frames per second), also absolut flüssig. Die endgültig implementierte 3D-Grafik leidet zwar nach wie vor unter einer gewissen Textur- und Polygonarmut, allerdings wird dieser Mangel wettgemacht durch geradezu überragende Effekte: die unglaubliche Smartbombe sowie die atemberaubend riesigen Explosionen der großen Gegner. Der Soundtrack unterscheidet sich gänzlich von dem seiner Vorgänger, passt aber nichtsdestotrotz hervorragend zu der unbarmherzigen Action, die auf dem Bildschirm tobt. Raiden 3 ist mit seinen sieben Levels ungewöhnlich lang ausgefallen. Heu-

tige Arcadesooter verfügen meistens nur über maximal fünf bis sechs Levels. Das markante Extrawaffensystem von früher wurde beibehalten, mit dem einzigen winzigen Unterschied, dass der violette Suchlaser nun einem grünen weichen musste. Die Spielgeschwindigkeit hat man im Vergleich zu den Vorgängertiteln fulminant erhöht. Die gegnerischen Schüsse zischen einem nur so um die Ohren und die Scroll-Geschwindigkeit ist passagenweise wahres Formel-1-Niveau. Und die Endgegner! Sie sind eine wahre Augenweide. Kaum jemals zuvor sah man so imposant in Szene gesetzte Bosse. Im Großen und Ganzen bietet Raiden 3 ein solides, oldscool-mäßiges Gameplay. Eine Besonderheit hebt es dennoch heraus: Man hat die Möglichkeit, jeden Gegner mit einem sogenannten „Quickshot“ abzuschießen. Je schneller man einen Gegner aus dem Weg räumt, umso höher fällt später der Bonusfaktor aus. Fans der alten Raiden-Teile werden mit Sicherheit ihre helle Freude mit diesem Raiden 3 haben, wenn sie denn den Schritt in die 3D-Welt zu wagen bereit sind.

Die Platinenversion läuft übrigens auf dem Taito Type-X-Motherboard. Bei dieser Hardware handelt es sich im Grunde um einen PC mit speziell angepasstem Windows-XP-Betriebssystem. Eine Konsolenportierung für die PS2 kommt Ende September 2005 auf den japanischen Markt.

Übersicht über die Seibu-Kaihatsu-Titel:

Raiden (1990)

Raiden 2 (1992)

Raiden Dx (1993)

Viper Phase One (1995)

Raiden Fighters (1996)

Raiden Fighters 2 (1997)

Raiden Fighters Jet (1998)

G Stream (2002, erschien unter anderem Label)

Stage XII (2003, ebenso — hier fungierte Taito als Publisher)

Trizeal (2004, wurde ebenfalls von ehemaligen Seibu-Kaihatsu-Programmierern produziert)

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An



Waltendonfer Hauptstr. 78
A-8042 Graz
Österreich



- Ich möchte ein Probeexemplar von Lotek64 zugeschickt bekommen.
- Ich möchte das Lotek64-Fair-Trade-Abo gegen Erstattung der Portokosten (3 Euro für 5 Ausgaben).

Mein Name: _____

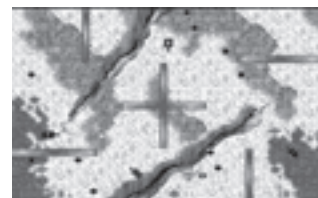
Meine Adresse: _____

E-Mail: _____





Neues C64-Spiel von Protovision: TANKS 3000



Als eine der wenigen Spieleschmieden für den C64 tut sich immer wieder angenehm PROTOVISION hervor, das uns in unregelmäßigen Abständen mit neuen kommerziellen Spielen versorgt. Das neueste Werk nennt sich „TANKS 3000“ und ist ab sofort im Shop von PROTOVISION erhältlich. Ich habe mir das Spiel etwas genauer angesehen und konnte es noch vor seiner Veröffentlichung ausgiebig testen.

— von Kolja Sennack —

Zunächst einmal sucht man sich ein paar Freunde, die ebenfalls ein Faible für den C64 haben. Diskette in die Floppy und los geht's. Während der Ladezeit kann man sich in aller Ruhe näher mit der Anleitung beschäftigen. Sie ist gut strukturiert und enthält alle Informationen, die man zum Spielen braucht. Nach knapp 80 Sekunden ist das Spiel geladen und entpackt, der Spaß kann also beginnen. Ein Performancetest mit den gängigsten Schnelllademodulen konnte die Ladezeit auf durchschnittlich 6 Sekunden drücken.

Einstellungsorgie überhaupt nicht. Man gibt zuerst die Spieleranzahl an, vergibt deren Namen und kann danach theoretisch sofort starten. Die Grundeinstellungen reichen in der Regel aus, man kann jedoch das Spiel wirklich sehr individuell einrichten und seinen Wünschen und Vorlieben anpassen. Man kann wirklich alles einstellen: Die Häufigkeit und Wirkungsweise der verschiedenen Extras (sechs Stück sind integriert, dazu kommen noch die Minen), die Anzahl der Minen, die Manövrierfähigkeit der (unbegrenzt vorhandenen) Lenkreten, die Spielgeschwindigkeit, das Spielziel, die Hintergründe, die Musiken, einfach alles. Früher, in den Hochzeiten des C64, hätte man aus

verteilte Minen, deren Anzahl man aber begrenzen oder die man ganz abstellen kann.

spekuliert worden, aber dazu sag ich jetzt nichts...

...gelungen umgesetzt!

Die Levelgestaltung ist recht gut gelungen, jedes Spielfeld ist anders. Es gibt Wüsten, Eislandschaften, eine Stadt und diverse andere Umgebungen. Die einzelnen Hintergründe bestehen im Gegensatz zu vielen anderen Produktionen nicht aus Multi-



Das Spiel macht zu zweit bereits Spaß, zu dritt ist es besser und zu viert kann man sich schon einige Stunden damit beschäftigen. Falls man sowieso vorhat, eine C64-Nacht einzulegen, sollte man von Zeit zu Zeit auf dieses Spiel zurückgreifen und es immer mal wieder spielen.

Für Abwechslung sorgen die zehn verschiedenen offiziellen Level. Über einen möglichen Bonuslevel ist viel

color-Charsets, sondern aus Multicolor-Bitmaps, sprich Koala-Bildern. Sie sind alle recht stimmig gestaltet, jedoch kann es hier und da mal zu minimalen Pixelfehlern um die Minen oder andere Extras herum kommen, was aber nicht weiter stört.

Hat man eine Runde überstanden, gibt es einen Zwischenbildschirm, der über die Punkte der einzelnen Spieler informiert. Das Nachladen des

Das stimmige Intro ist zwar spärlich animiert, lohnt aber allemal einen Blick. Ungeduldige können es durch Drücken der Feuertaste bzw. Space zwar jederzeit abbrechen, aber Intros sind ja heutzutage eher Mangelware. Als erstes legt man den Master-Joystick fest, über den man dann alle Einstellungen im Spiel vornehmen kann. Und davon gibt es eine Menge, die Optionsvielfalt ist fast erdrückend. Da die Musikuntermalung im Setup aber wirklich gut ist, nervt die

TANKS 3000 locker drei einzelne Spiele machen und gut verkaufen können.

Simplex Spielprinzip,...

Das Spielprinzip an sich ist recht simpel. Es gibt zwei bis vier Spieler, die jeder einen Panzer auf dem Spielfeld steuern. Ziel des Spiels ist es, als letzter zu überleben und alle anderen Spieler zu eliminieren. Dabei helfen einem auch hin und wieder zufällig auf dem Spielfeld



nächsten Levels inklusive neuer Musik funktioniert mit knapp zehn Sekunden erfreulich schnell. Insgesamt stehen fünf Hintergrundmusiken zur Verfügung, die die Bandbreite „dramatisch“, „stimmig“ bis „mitreißend“ abdecken. Man kann hier einstellen, welche Musik man in welchem Level hören möchte oder sie auch alle nacheinander abspielen lassen. Sollten einem die Musiken doch mal auf die Nerven gehen, kann man auf SFX umschalten. Hier hört man dann lediglich die Schüsse, die Explosionen und die Aufnahme der Extras. Als störend habe ich die Musiken jedoch nie empfunden, sie stellen eher eine angenehme Begleitmusik dar.



Fazit

Alles in allem kann ich dieses Spiel nur „gelungen“ nennen. Es ist sauber programmiert (u.a. ist die Kollisionsabfrage hervorragend), macht zu viert einen Heidenspaß und bietet Abwechslung für viele Stunden.

Tanks 3000

Tanks 3000 kostet 20 Euro und ist im Online-Shop von Protovision erhältlich. Die ersten 25 Besteller erhalten einen Schlüsselanhänger in Form einer Patrone (s.o.) als Zugabe.

<http://www.protovision-online.de>



Kolja Sennack
(DonChaos)

Aufgaben: Spieletester

Lieblingsthemen:
Spiele

Nicht-virtueller Wohnort:
Seevetal bei Hamburg

Motto: 8 gute Bit sind besser als 64 schlechte...

re
ACTION **Powerdrift (C64)**

Autorennspiele gibt es wie Sand am Meer, deren wirklich gute aber umso seltener... Dies trifft vor allem auf die 64er-Spielerslandschaft zu, in der einfach fesselnde Racer nicht leicht zu finden sind. Eine der wenigen Ausnahmen in dieser Kategorie ist meiner Meinung nach Powerdrift von Activision aus dem Jahr 1989.



Dieses ursprünglich von Sega produzierte Automaten-Spiel galt Ende der 80iger Jahre als kaum vernünftig auf die Heimcomputerplattform umsetzbar, schon gar nicht auf den C64. Automaten waren nämlich mit leistungsstarken Prozessoren und etlichen Spezialchips geradezu vollgestopft. Doch der Programmierer Chris Butler machte das Unmögliche wahr: Er setzte das High-Tech-Game auf die limitierte 8Bit-Hardware um, ohne das außergewöhnliche Flair des Spiels preiszugeben!

In Powerdrift lenkt der Spieler keinen schicken Sportwagen, sondern eine Art Go-Kart über diverse Rennstrecken (Stadt, Wüste etc.) Es sind das gelungene Strecken-Design, die überaus skurrilen Fahrer (u.a. Ja-



son, ein Punker mit Bürstenhaarschnitt) und nicht zuletzt die gute und schnelle Grafik, die das Spiel von anderen abheben. Kurven wer-

den teilweise seitwärts gescrollt, und bei einem Hügel hat man wirklich das Gefühl, über einen solchen zu fahren. Leider ist der Sound nur Durchschnitt und beginnt allzu schnell wieder von vorn.

Die Steuerung ist sehr gut und der Schwierigkeitsgrad lässt auch ungeübten Spielern eine Chance.

Fazit: Ein Rennspiel, das in keiner Sammlung fehlen sollte!

Der Autor über sich

Mein Name ist Markus Mayer, bin 32 Jahre alt und wohne in einem kleinen rheinischen Dorf in der Nähe von Düsseldorf.

Meinen ersten Kontakt zur Computertechnik hatte ich im zarten Alter von zehn Jahren, als ich zu Weihnachten ein Atari VCS bekam. 1989, als ich einen C128 bei einem Freund sah, kaufte ich mir einen C64 samt Datensette. Es folgten eine Floppy und ein Monitor. Anfang der 90er Jahre legte ich mir auch einen Amiga zu (wegen der tollen Grafik).

Erst 2003 kaufte ich mir einen PC mit XP (das erste brauchbare OS von Microsoft). Leider benutze ich aus Platzgründen die alte Software nur noch über Emus...



Retro Treasures spezial

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

„1st CD-Edition“ von Rainbow Arts

Simon Quernhorst

Auf welchen Datenträgern sind offiziell Spiele für den C64 verkauft worden? Klar: Modul, Diskette und Kassette. Allerdings wird in dieser Auflistung meistens die offiziell erschienene CD von Rainbow Arts namens „1st CD-Edition“ aus dem Jahr 1990 vergessen.

Die stabile Kartonverpackung enthält neben der CD ein 80seitiges Handbuch in deutscher und englischer Sprache, ein Hinweisblatt in deutscher Sprache und einen Adapter für den Kassettenport des C64. Über ein handelsübliches Cinch-Kabel wird die Verbindung zwischen dem Ausgang eines beliebigen CD-Players und dem C64 hergestellt. Alternativ kann auch ein Kabel mit Klinkenstecker für den Kopfhörerausgang eines CD-Players benutzt werden.

Ungewohnte Ladeprozedur

Geladen werden die Spiele über das bekannte Ladekommando für Kassetten: „Shift“ und „Run/Stop“. Nach Starten des ersten Tracks am CD-Player erscheint wie von Tapes gewohnt die Meldung „Found CD Edition“ und nach knapp 30 Sekunden ist das Laden des ersten Tracks erfolgt. Zunächst erscheint das bekannte Rainbow Arts Intro mit den drei laufenden Figures, anschließend erscheint das Menü. Die Steuerung erfolgt durch die Cursortasten und die Auswahl eines Spiels mit Return. Daraufhin wird die benötigte Tracknummer angezeigt. Diese wählt man nun am CD-Player aus und startet den Ladevorgang mit der Leertaste.

Inhaltlich werden die unterschiedlichsten Spielgenres durch gute bis hervorragende Spielklassiker wie Impossible Mission, Leaderboard Golf, David's Midnight Magic und M.U.L.E. abgedeckt.

Die Tracks der CD

Technisch wurden die Spiele als Audiotracks auf der CD abgelegt, wobei die Kanäle links und rechts identisch sind. Laut Anleitung muss das Laden eventuell mehrfach ausprobiert und die Lautstärke des CD-Players variiert werden, bis die Verbindung ohne Probleme funktioniert. Im aktuellen Test mit einem Sony Discman, angeschlossenen per Kopfhörer/Cinch-Kabel, funktionierte das Laden gleich beim ersten Versuch problemlos.



Abb. 1: Die Vorderseite der Verpackung.

Dass die Software die Tracks 1 bis 13 der CD belegen soll, macht natürlich stutzig, da nur zehn Spiele enthalten sein sollen. Tatsächlich bestehen die Games Jinks und M.U.L.E. aus jeweils zwei Tracks. Im ersten befindet sich das jeweilige Intro und Titelbild, bei M.U.L.E. auch die Parametereinstellungen, und im jeweils zweiten Track dann das eigentliche Spiel.

Das Laden der Spiele geschieht – verglichen mit normalen Ladezeiten von Kassetten – angenehm schnell und liegt bei den einzelnen Tracks zwischen 20 Sekunden für Lode Runner und 51 Sekunden für Fist II.

Für den Fall, dass Leseprobleme mit den ersten Tracks auftreten sollten, wurden die Spiele doppelt auf der CD abgelegt. So sind die Tracks 21 bis 33 die Wiederholungen der Tracks 1 bis 13. Die Position der wiederholten Spiele kann man sich merken, indem man zu der eigentlichen Tracknummer 20 addiert.



Abb. 2: Der Adapter für den Tape-Port.

Ein direktes Laden der Spieltracks ist leider nicht möglich. Zunächst muss somit stets das Menü (Track 1) geladen werden. Etwas schneller geht's, wenn man Intro und Spiel auf Diskette speichert und bei Bedarf von dort lädt und startet (Introstart bei \$1819; Menüstart bei \$0400, es liegt also im Bildschirmspeicher).

Die Audiotracks

Zusätzlich enthalten sein sollen zehn Musikstücke des damaligen Rainbow

Arts Hausmusikers Chris Hülsbeck. Komischerweise sind mit den Tracks 14 bis 20 tatsächlich jedoch nur sieben Audiotracks auf der Compact Disc vorhanden. Eine genaue Titelliste der Musikstücke fehlt der Anleitung leider, hervorzuheben ist z.B. ein Remix des Katakis-Intros (Track 20). Sowohl inhaltlich als auch technisch sind die Musikstücke sehr gut. Etwas störend kann jedoch die Position der Musikstücke sein, denn sowohl die vorherigen und vor allem die folgenden Tracks enthalten lediglich die Pfeif-Geräusche der Spieldaten. Stoppt man die CD also nach den Musiktracks nicht schnell genug, erfreuen sich sowohl die Boxen als auch die Ohren an der Wiedergabe der schrillen Datetracks.

Falsche Versprechungen

Inhaltlich variieren die enthaltenen Spiele nur selten von den erschienenen Disk-/Tape-Versionen, so ist zum Beispiel im Intro von M.U.L.E. der Vermerk „CD Conversion by Rainbow Arts“ enthalten. Die Unterschiede von Lode Runner sind hingegen so gravierend, dass extra ein separates Hinweisblatt beigelegt wurde. Entgegen den laut Anleitung versprochenen 150 Levels der Disketten-Version sind lediglich 17 Levels enthalten. Erstaunlich an dem Korrekturblatt sind außerdem die beiden Hinweise „Die Level können auch auf Kassette gespeichert werden.“, denn der Kassettenport ist ja bereits



Abb. 3: Screenshot des Menüs.



Abb. 4: Die 1st CD-Edition.

Übersicht aller enthaltenen Tracks

Track	Inhalt	Hersteller
1	Intro und Menü	
2	David's Midnight Magic	Brøderbund
3	Dropzone	U.S. Gold
4	Fist II	Melbourne House
5	Impossible Mission	Epyx
6-7	Jinks	Rainbow Arts
8	Leaderboard	Access
9	Lode Runner	Brøderbund
10-11	M.U.L.E.	Electronic Arts
12	Mission Elevator	Softgold
13	Solomon's Key	U.S. Gold
14-20	Audiotracks Chris Hülsbeck	
21-33	Wiederholung Tracks 1-13	

mit dem CD-Adapter belegt, und „Bei Problemen bitten wir Sie, sich SCHRIFTLICH an uns zu wenden.“, denn obwohl das „schriftlich“ in Großbuchstaben gesetzt wurde findet sich nirgendwo auf Box oder Handbuch eine Adresse. Insgesamt verwundert vielleicht auch, dass mit Jinks lediglich ein Spiel von Rainbow Arts selbst enthalten ist und die anderen Spiele von den unterschiedlichsten Firmen lizenziert wurden.

Das ungewöhnliche Medium, die sehr gute Spielauswahl und die Seltenheit machen die „1st CD-Edition“ zu einer ganz besonderen, wenn auch wegen der im selben Jahr erschienenen Spiele-CD von Codemasters nicht ganz einzigartigen, C64-Compilation.



Simon Quernhorst ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielte Titel: Killer 7 (GC), Chip'n Dale 2 (NES), Switchblade (C64 und GX4000) und Donkey Kong Jungle Beat (GC).

Abb. 5: Screenshot der Track-Anforderung.

Retro Treasures TV

Simon Quernhorst

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

Wonder Boy (C64-Cartridge)

Auf die Frage, wann Spielmodule für den C64 erschienen sind, wird meistens mit zwei Zeiträumen beantwortet: 1982-1984, zum generellen Start des C64, und 1990-1992, zum Launch des C64GS.

In der Zeit dazwischen erschienen jedoch ebenfalls einige Spielmodule, allerdings nur in Australien. So auch „Wonder Boy“, welches zunächst 1986 von SEGA als Automat entwickelt und 1987 durch Activision auf Disk/Tape für den C64 umgesetzt wurde. Die australische Firma Home Entertainment Suppliers (H.E.S. Australia) hat die Activision-Version auf Cartridge-Format gebracht und diese separat vertrieben,

rekt darüber auch noch „Manufactured in the United Kingdom. Fabrique en Grande Bretagne.“ steht. Besonders interessant an diesem 64 Kilobyte großen PAL-Modul ist der

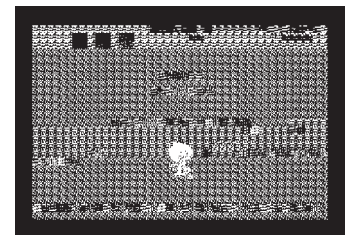


Abb. 2: Screenshot des Unfreeze-Prozesses

Ladeprozess des Spiels. Nach Einschalten des Computers mit eingesteckter Cartridge erscheinen zunächst Depacker-Balken im Bildschirmrahmen. Anschließend sieht man einige Sekunden lang, wie ein Unfreezer das Spiel im RAM wiederherstellt. Die Disk/Tape-Originalversion wurde also nicht sauber übernommen, sondern im Titelscreen des Spiels mit einem Freezer-Modul (Action Replay) angehalten und der gesamte Speicherinhalt festgehalten und gepackt. Vermutlich war H.E.S. eine Anpassung der Laderoutinen an die Modulversion zu aufwändig oder nötiges Know-how nicht vorhanden. So wurde einfach gewartet bis die Disk/Tape-Originalversion als komplettes Spiel im Speicher steht (später werden keine weiteren Level o.ä. mehr nachgeladen), anschließend gefreezet und gespeichert. Aus diesem Grund ist auch das Lade-Bild des Spiels leider nicht in der Cartridge-Version enthalten.

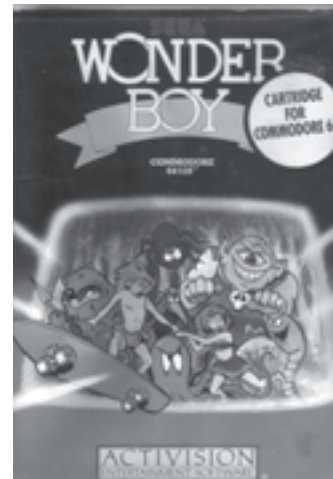


Abb. 1: Das Frontcover der Plastikbox

obwohl die Herstellung von Modulen im Vergleich zu Disk/Tape viel teurer war.

Die Vorderseite der Box zeigt das Logo von „Activision Entertainment Software“ als Hersteller. Die Rückseite enthält den Vermerk „© 1987 Activision, Inc.“ und „Designed in U.S.A. Proudly made in AUSTRALIA by Home Entertainment Suppliers“. Ungeklärt ist jedoch, warum di-

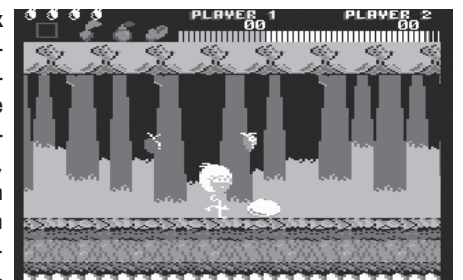


Abb. 3: Screenshot des Spiels

Please start your CD-Player at Track #02 and press **ENTER**!

rePLAY Lieblingsspiel Nr. 6: Revs

Es ist sicher kein Zufall, dass Revs im Rennspiel-Special in Lotek #13 zwar gebührend erwähnt, aber nicht ausführlich angespielt wurde. Ich kenne bis heute niemanden persönlich, der mit der ultraschweren Formel-3-Simulation, der ersten Rennsimulation für Heimcomputer überhaupt, warm geworden ist. Vom Schwierigkeitsgrad her würde ich Geoff Crammonds Meisterstück als eine Art Urgroßvater der PC-Racing-Sim-Referenz „Grand Prix Legends“ einordnen. Alles, was heute im dem Genre selbstverständlich ist, tauchte in Revs erstmals auf – doch dazu später mehr. Begeben wir uns zunächst ins Jahr 1985.

– von Lutz Goerke –

Die ersten Screenshots von Revs hatte ich bereits in englischen Computer-Mags bewundert, bis ich aber endlich selbst im Cockpit Platz nehmen durfte, sollte es noch ein ganze Weile dauern, denn die große Rennspiel-Hoffnung erschien zunächst nur für den Acorn-BBC-B-Heimcomputer. Obwohl sich Revs verkaufte wie geschneitens Brot (im Sommer wochenlang in den Top 3 der Verkaufshits), war eine Umsetzung für die Brotkiste lange Zeit ungewiss.

Endlich eine echte Rennsimulation!

Doch Anfang 1986 der lang ersehnte Augenblick! Da saß ich an meinem Commodore 64, starrte auf den Bildschirm und sah etwas, auf das ich als Motorsport-Enthusiast zig Jahre gewartet hatte: die erste echte Rennsimulation für Heimcomputer! Klar waren die damaligen Hits wie „Pit Stop 2“ oder „Racing Destruction Set“ großartige Rennspiele, doch von einer Simulation soweit entfernt wie Modern Talking von guter Musik. Revs hin-

gegen, mit seiner 3D-Grafik und dem naturgetreu nachempfundenen Cockpit eines Formel-3-Flitzers, erinnerte mich spontan sogar etwas an einen Flugsimulator. Allein die Tatsache, dass man – bevor irgend etwas passierte – erst mal den Motor des Boliden starten musste, erfüllte mich mit Ehrfurcht. Mit Taste „T“ erweckte ich das Triebwerk zum Leben, sofort fiel mein Blick auf den Drehzahlmesser, der Zeiger des großen Revcounters („Revs“, engl. für Drehzahl) zuckte hin und her. Die Finger auf der Tastatursteuerung gab ich ordentlich Gas – und kam genau bis zur ersten Kurve, wo mich schon die Fangzäune erwarteten. Boom. Jetzt fiel mir wieder der Artikel in „Commodore Horizon“ ein: „Das erste Mal, als ich Revs spielte, brauchte ich eine halbe Stunde, allein um heil durch die erste Kurve zu kommen...“

Nur für Geduldige

Leider hatte der Autor, sogar ein echter Rennfahrer, nicht übertrieben. Es sollte noch viele Stunden und Flüche dauern, bis ich erstmals in annehmbarer Geschwindigkeit sämtliche Kur-

ven der Silverstone-Piste „The Heart Of British Motor Racing“ umschiffte. Dabei immer Ganganzeige und Drehzahl im Auge, denn nur, wer die Revs durch rechtzeitiges Schalten ständig im optimalen Bereich hält, hat eine Chance auf gute Rundenzeiten. Jetzt konnte ich mich auch erstmals an die Qualifikation und das Rennen wagen, allerdings nicht ohne vorher die Spoiler des Ralt RT3 optimal einzustellen. Aber selbst



Revs war ein würdiger Aufmacher für Commodore Horizons.

enthaltene analoge Joystick- bzw. Paddlesteuerung machte das Gameplay kaum einfacher.

Revs-Technik

Viele fragen sich heute noch, wie Geoff Crammond das Ganze in einen C64/Acorn BBC quetschen konnte und trotzdem ein derart spielbares und realistisches Game produzierte. Nun Sir Geoff, wie er später von der britischen Fachpresse liebevoll genannt wurde, überließ 1984 bei seinen ersten Recherchen zu Revs nichts dem Zufall.

Mit seiner typischen Detailversessenheit, mit der er seinen Genre-Konkurrenten um Jahre voraus war, schnappte er sich das von Acornsoft gesponserte Formel-3-Rennteam, um wertvolle Daten und Feedback von echten Rennprofis zu sammeln. Speziell die Mitarbeit von F3-Rennfahrer David Hunt (genau, das ist der Bruder vom F1-Weltmeister des Jahres 1976, James Hunt (siehe Foto)), war dabei von unschätzbarem Wert.

auf dem Rookie-Level trieb ich sämtliche 19 Gegner, die auf so schräge Namen wie „Max Throttle“ oder „Hugh Jengine“ hören, vor mir her. Und warum, denkt jetzt vielleicht der geneigte Leser, hat der Kerl nicht sämtliche Fahrhilfen wie automatisches Schalten, Unzerstörbarkeit und Schleuderkorrektur aktiviert? Weil es sie nicht gab! Erst im später erschienenen Revs+ (siehe Kasten) wurde an so was ansatzweise gedacht. Das Einzige, was in der Urversion von Revs half, war also üben, üben und nochmals üben... Machte es denn Spaß? Nun, eingefleischte Arcade- und Action-Fans haben sicher die Nase gerümpft, denn auch die optional

Für C64-Piloten mit Benzin im Blut jedoch, die eine lange Einarbeitungszeit nicht scheuten, gab es in den 80ern nichts Besseres. Nie zuvor in der Heimcomputer-Geschichte war das Feeling, wirklich in einem Rennwagen zu sitzen, derart präsent. Wenn man sich nach Monaten (!) des Übens am Limit bewegen konnte, passierte etwas, das jeder Spieler kennt, wenn er ein exzellentes Programm beherrscht: Die Steuerung wird intuitiv, und man spürt die Grenzen der Fahrsimulation förmlich, ohne sie dabei zu überschreiten.

Und das Schönste: Wer einmal die Silverstone gemeistert hatte, konnte sich im Gegensatz zur BBC-B-Version auch



Wer die erste Kurve heil übersteht, darf sich bei Revs schon als fortgeschrittener Spieler betrachten.

noch auf einer zweiten, noch schwereren Rennstrecke (Brands Hatch) versuchen.

Aber eins sei auch ganz klar gesagt. Revs ist aus heutiger Sicht kein zeitloser Klassiker: In Zeiten, wo man am PC von Simulations-Knüllern wie „Grand Prix Legends“, „Richard Burns Rallye“ oder „F1 Challenge“

(inkl. F1-1975-MOD! (1)) verwöhnt wird, kehrt man nicht wieder in die Simulations-Pionierzeit zurück.

Warum ich Revs trotzdem zu meinem Lieblingsspiel gewählt habe? Ganz einfach: Es gibt bis heute kein Game, egal ob Action oder Simulation, in das ich mehr Zeit gesteckt habe, und jede Minute davon war es wert.

Einleitung

Revs - die einzige echte Autorennsimulation auf dem C64. Das einzige Spiel, das Sie ans Steuer eines Formel 3 Rennwagens versetzt und Sie auf legendären Pisten wie Brands Hatch oder Silverstone in die "Reifen Spuren" so berühmter Namen wie Jackie Steward, Graham Hill und Nicki Lauda treten läßt. Sie erleben die Spannung, die Aufregung, die Konzentration, die Enttäuschung

Gleich bei den ersten Sätzen der deutschen Anleitung von Revs Plus musste der Motorsport-Kenner schlucken... Warum? – Nun, das wäre in etwa so, als wenn bei einem Fußballgame die Anleitung mit der Frage beginnen würde, ob man gern in die Fußstapfen von „Franz Bäckebauer“ oder „Pehle“ treten wolle. Leider sollte das nur ein kleiner Vorgeschmack auf die vielen vermurksten Lokalisierungen sein, die im Laufe der Jahre noch kommen sollten. Für den Englischkundigen waren die 80er wirklich „die gute alte Zeit“, weil damals noch kaum für den deutschen Markt lokalisiert wurde. Die Zahl der später durch Eindeutschung versauten Games ist bis heute erschreckend hoch. An dieser Stelle ein Appell an die Software-Industrie: Bitte nehmt euch ein Vorbild an den Playstation-2-Games, deren DVD-Roms grundsätzlich multilingual ausgeliefert werden. So kommen die PS2-Spieler z.B. bei „Primal“ in Genuss der sonoren Stimme von Babylon-5-Star Andreas Katsulas (G'Kar).

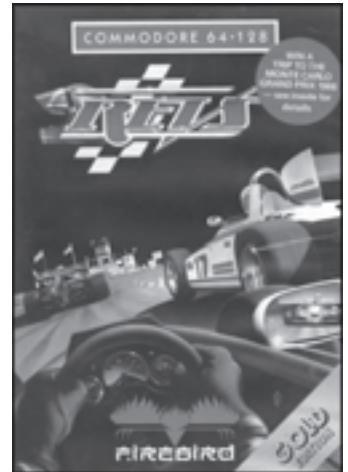
Revs-Versionen

1984 Revs (Acorn BBC B)

1986 Revs (C64)

1986 Revs Plus (C64)

Diese Version kann komplett mit digitalem Joystick gesteuert werden und enthält vier neue Strecken (Donington, Snetterton, Oulton Park und den Nürburgring – leider nur der tilkeske (2) GP-Kurs (und nicht die legendäre Nordschleife, die selbst Programmier-Magier Crammond nicht in die Brotkiste bekommen hätte). – Rennspiel-Fans wurden auch danach noch von Sir Geoff verwöhnt: 1989 erschien Crammonds grandioses „Stunt Car Racer“ (Amiga/Atari ST/PC/C64/ZX Spectrum/Amstrad) und ab 1991 die „Formula One Grand Prix“-Serie (Amiga/Atari ST/PC, ab F1GP 2 wurde nur noch der PC berücksichtigt).



Die Originalverpackung des Spiels.



Bisherige Lieblingsspiele:

- Impossible Mission (Nr. 12)
- OutRun (Nr. 13)
- Monkey Island (Nr. 14)
- Bombberman (Nr. 15)
- Thunderblade (Nr. 16)



„When sex was safe and racing dangerous“: Formel-1-Legende James Hunt (der Bruder von Revs-Mitarbeiter David Hunt) bei der Arbeit...

- (1) <http://crew.speedgeezers.com>
- (2) Anspielung auf den umstrittenen Architekten Hermann Tilke, der rund um den Globus alte Rennstrecken verschandelt bzw. neue Tilkedrome errichtet.



Lotek64 #18 PREVIEW

Handhelds, Teil 5: Wonderswan, GP32, Sega Nomade, Sony PSP... es gibt noch eine Menge tragbarer Wunderwerke, die wir in den kommenden Ausgaben vorstellen werden.

Interview: MAXimator ist Gründer einer Webseite, auf der es für alle, die sich für Filme abseits von Kommerz und Mainstream interessieren, vieles zu entdecken gibt. Da Commodore-Computer zu seinen Interessen zählen, sprechen wir mit ihm (diesmal aber wirklich) über den C64 und den Amiga.

Lotek64 #19 Preview: Auch in der nächsten Ausgabe wird der Layouter nicht wissen, was er vorankündigen soll, weil Lotek64 ein Magazin ist, das sich einfach nicht so genau planen lässt. Es tut, was es will!

Hier könnte dein Artikel angekündigt sein: Du musst ihn nur schreiben und an die in der nächsten Zeile angeführte Adresse schicken!

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

Lotek64 #18 erscheint im Juni 2006.

COMMODORE 64 GAME CHARTS

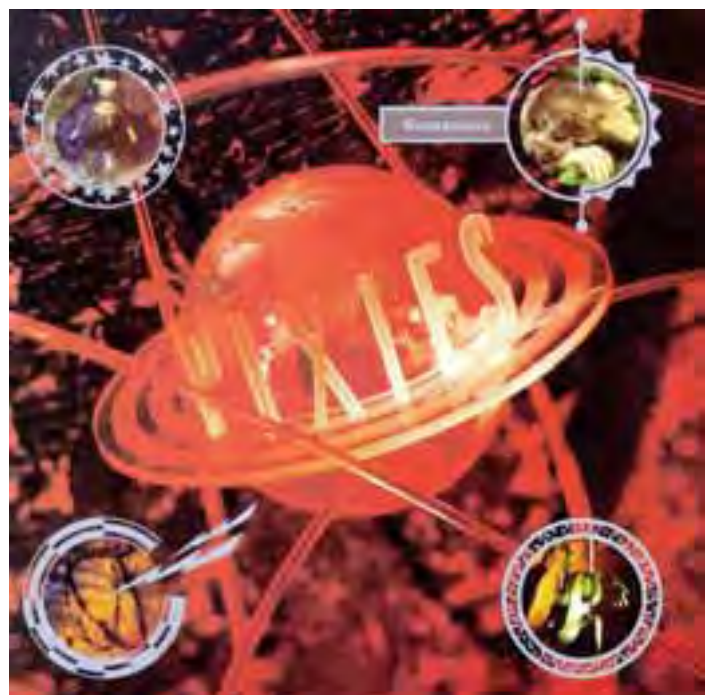
1. ULTIMA IV Origin 1986 /-/
2. MANIAC MANSION Lucasfilm 1987 /3/
3. ZAK McKRACKEN Lucasfilm 1988 /6/
4. PIRATES! Microprose 1987 /4/
5. IK+ System 3 1987 /1/
6. WASTELAND Electronic Arts 1988 /-/
7. SEVEN CITIES OF GOLD Electronic Arts 1984 /-/
8. POOL OF RADIANCE SSI 1988 /-/
9. ALTER EGO: FEMALE VERSION Activision 1986 /-/
10. PROJECT FIRESTART Electronic Arts 1989 /-/
11. BUBBLE BOBBLE Firebird 1987 /2/
12. ALTER EGO: MALE VERSION Activision 1986 /-/
13. THE LAST NINJA 2 System 3 1988 /5/
14. M.U.L.E. Electronix Arts 1983 /-/
15. ARCHON Electronic Arts 1983 /23/
16. THE LAST NINJA System 3 1987 /8/
17. IMPOSSIBLE MISSION Epyx 1984 /9/
18. EMLYN HUGHES INT. SOCCER Audiogenic 1988 /-/
19. ULTIMA III: EXODUS Origin 1984 /-/
20. ELITE Firebird 1985 /10/
21. ULTIMA V Origin 1988 /-/
22. MICROPROSE SOCCER Microprose 1988 /-/
23. TURRICAN Rainbow Arts 1990 /14/
24. BOULDER DASH First Star 1984 /12/
25. ROCKET BALL IJK Software 1984 /-/

(Quelle: <http://www.lemon64.com>, Stand 16. März 2006.

/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an.)

Lord Lotek LP-Charts März 1991

01. Pixies — Bossanova
02. Tall Dwarfs — Weeville
03. Sonic Youth — Goo
04. John Zorn — Naked City
05. Pogues — Hell's Ditch
06. Cowboy Junkies — The Caution Horses
07. Attwenger — most
08. Ultra Vivid Scene — Joy 1967-1990
09. Clint Ruin / Lydia Lunch — Don't Fear the Reaper
10. They Might Be Giants — Flood



erwecken sie alte computer zu neuem leben!



keyraH 

- ➔ macht alte oder defekte computer zur USB-tastatur
- ➔ keine treiber notwendig für linux, amiga os, mac os, windows
- ➔ zwei anschlüsse für digitale joysticks
- ➔ zwei tastaturbelegungen wählbar über schalter
- ➔ kein netzteil erforderlich

ohne lötarbeiten einzubauen in: commodore c64, c64-ii, vc-20, c16, amiga 1200, amiga 600

mit kleineren lötarbeiten einzubauen in: commodore c128, c128d, c116, plus/4 (andere tastaturen auf anfrage)

nur 29,90 Euro (empfohlener verkaufspreis inkl. mwst)

INDIVIDUAL
COMPUTERS

www.ami.ga