

WHAT HAVE YOU DONE TO THE MACHINE?!

Lotek64



Nr. 30 / Juli 2009

+++ Astrofotografie (2) +++ Bücher +++ Hammerin' Hero +++ Keeniverse +++ Arcaderoom +++ Simon Carless +++ Musik



Interview mit Brandon Cobb / Super Fighter Team

Classic Gaming im Herzen

Seite 6



Giana Sisters DS: Wir bleiben beim Original

Enttäuschte Hoffnungen

Seite 9



Lovecraft-Adventure Shadow of the Comet

“Spannend und ernst“

Seite 31



Eine kleine Historiographie, Teil 2

Musikalische Videospiele

Seite 12



Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria

Doc's Hardwarekiste

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

z.B.

Commodore C64

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

Amiga

Scartkabel, Joystickkabel Verlängerung, DTU-Kabel

Plus4, C16, C116

Joystickadapter (zum Anschluss eines Competition Pro!)

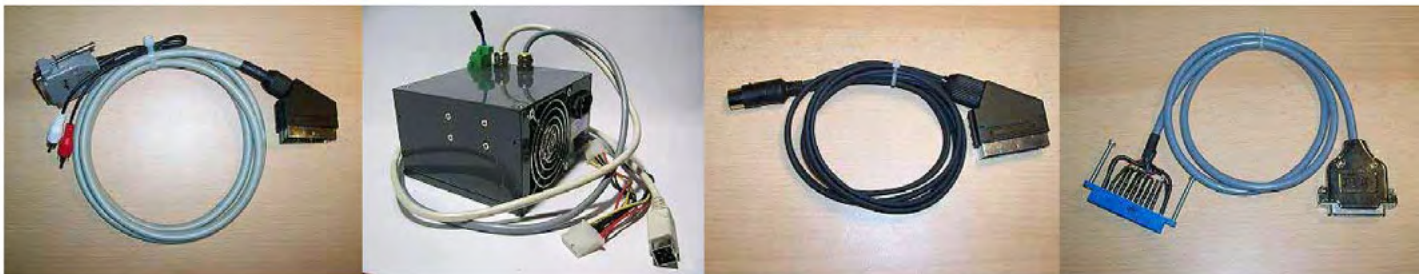
Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3

Scartkabel

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

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

Sonderwünsche? Kein Problem!



Ein Besuch lohnt sich! www.DocsHardwarekiste.de

immer dabei: die lotek64-redaktion



Jens Bürger

Arndt Dettke

Georg Fuchs

Lars „Ghandy“
Sobiraj

Martin Schemisch

Klemens Franz

Steffen Große
Coosmann

Axel Meßinger



Liebe Loteks!

Der verregnene Frühsommer hat es uns etwas leichter gemacht, vor unseren Bildschirmen zu verharren und ein neues Heft zu gestalten – kaum zu glauben, es ist bereits das 30. Lotek64-Heft. Wie immer war es alles andere als leicht, die zahlreichen vorliegenden Artikel in ein Heft zu quetschen. Einige Beiträge mussten aus Platzgründen auf die nächste Ausgabe verschoben werden, die im Herbst erscheinen wird.

Wie angekündigt schließen wir in dieser Ausgabe den umfangreichen Beitrag zur Geschichte „musikalischer“ Videospiele ab. Nik Ghalustians führt eine neue Kolumne ein, die besonders Arcade-Fans ansprechen möchte. Bei so viel Materialfülle ist es nicht einfach, inhaltlich ausgewogen zu bleiben, so behandeln wir das „Thema Nummer 1“, den Commodore 64, in diesem Heft ein bisschen stiefmütterlich, auch wenn er natürlich nicht vollständig ausgeklammert wird.

Dafür gibt es ein Wiedersehen mit einem gewissen Herrn Keen, ein spannendes Adventure nach Motiven

von H.P. Lovecraft, Gameboy-Musiksoftware, Astronomie, Bücher und Musik... und mit Giana Sisters DS ein Spiel, das große Hoffnungen geweckt hat, diese jedoch nicht vollständig erfüllen kann.

Viel Spaß bei der Lektüre, eienen schönen Sommer und einen hoffentlich erholsamen Urlaub wünscht im Namen der Redaktion

Georg Fuchs

Wie immer gilt Thomas Dorn, Arndt Dettke und Martin Schemitsch unser besonderer Dank.

Spenden

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

Konto: commodore@aon.at

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

DANKE an alle, die uns bisher unterstützt haben!

INHALT

Newsticker (Tim Schürmann)	4-5
pixelTALK: Interview mit Brandon Cobb vom Super Fighter Team (Klemens Franz)	6-8
Neuaufgabe eines Klassikers: Giana Sisters DS (Axel Meßinger)	9
Lunare Impressionen mit dem Amiga (Mirko Strauß)	10-11
Buchtip: The Legend of Zelda and Philosophy (Steffen Große Coosmann)	11
Eine kleine Historiographie der Musikvideospiele, Teil 2 (Georg Fuchs, Nik Ghalustians)	12-15
Arcaderoom, Einführung in die neue Kolumne (Nik Ghalustians)	16-19
Buch: Marco Sowa, 30 Jahre Abenteuer (Axel Meßinger)	20
Retro Treasures: Jagten på Bubbers Badekar (Simon Quernhorst)	21
Hammerin' Hero: Schlagende Argumente eines Zimmermanns (Axel Meßinger)	22
Freie Gameboy-Musiksoftware von Pixelh8 (Steffen Große Coosmann)	23
Das Keeniverse (Steffen Große Coosmann)	24-25
Interview mit Simon Carless h01 (Lars „Ghandy“ Sobiraj)	26-27
Aus dem Nähkästchen (Thomas Dorn)	27
Aktuelle Musik (Steffen Große Coosmann)	28-29
Lovecraft-Adventure Shadow of the Comet (Axel Meßinger)	30

DAS LOTEK64-ABO

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

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

Bankverbindung

Internationale Bankverbindung (IBAN): AT58 1200 0766 2110 8400

BIC (SWIFT): BKAUATWW, Kontoinhaber: Georg Fuchs

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

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

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

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



* SOGENANNTES FESTNETZTELEFON

Retro-Newsticker

gesammelt von
Tim Schürmann

22.03.2009
DotBASIC Plus: LOADSTAR bietet mit DotBASIC+ eine Entwicklungsumgebung für BASIC-Programmierer (und solche die es werden wollen) an. Für 10 US-Dollar bekommt man unter <http://8bitcentral.com/dotbasic> ein umfangreiches Handbuch nebst Software auf D81-Images. Gegenüber dem eingebauten C64 BASIC bietet DB+ zahlreiche neue Kommandos, mit denen man beispielsweise Musik abspielen und Grafiken zeichnen kann.

22.03.2009
Auf http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=255596 steht eine **neue Version von ip65** bereit. Die Software implementiert einen kompletten IP Stack für 6502 Computer. Die neue Version bietet Unterstützung für DHCP, DNS und FTP.

29.03.2009
Ein **neuer C64-Emulator** soll die Fähigkeiten von Microsofts Silverlight demonstrieren: <http://channel9.msdn.com/posts/Dan/Honorable-Mention-MIX09-Show-Off-Contest-Silverlight-Commodore-64-Emulator/>

12.04.2009
Für das **C64NIC+ Modul**, eine zum RR-Net kompatible Netzwerkkarte für den C64, werden jetzt Bestellungen entgegen genommen. <http://retrohackers.com/forum/viewtopic.php?f=5&t=210&st=0&sk=t&sd=a&start=240>

12.04.2009
Besitzer eines Apple-Computers dürfen sich über den neuen, kostenlosen C64-Emulator **VirtualC64** freuen: <http://www.dirkwhoffmann.de/virtualc64/>

19.04.2009
Die Seite intros.c64.org führt jetzt **4000 C64-Intros**.

19.04.2009
Die Demos der **Breakpoint 2009** aus dem C64-Bereich stehen zusammen mit dem Ergebnis auf <http://noname.c64.org/csdb/event?id=1501> bereit.

26.04.2009
Die neue Version 2.5 des Musikplayers für SID-Stücke Sidplayw ist erschienen: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=76056&show=notes#notes>. Die stark verbesserte Tonqualität fordert allerdings den Prozessor ungewöhnlich stark.

26.04.2009
Nintendo/C64 Handtasche <http://www.engadget.com/2009/04/24/nintendo-c64-purse-is-runway-caliber-fashion-accessory/>

26.04.2009
Der **Binary Zone Shop** bietet einen Sonderverkauf: www.binaryzone.org/retrostore/

26.04.2009
Psytronic hat das **C64-Spiel Knight'n'Grail** angekündigt. Das Spiel im Stil von Ghost'n'Goblins soll über 200 Screens verfügen und kommt im Sommer 2009 mit einem edel gestalteten Cover. Vielversprechende Screenshots gibt es bereits unter <http://psytronic.blogspot.com/2009/04/quest-for-holy-grail.html>; Vorbestellung unter <http://www.binaryzone.org/retrostore>

26.04.2009
Psytronic hat ein **Armalyte-Remake für den PC** angekündigt, die Konvertierung übernahm S-A-S Designs.



sign. Erste Screenshots darf man hier <http://psytronic.blogspot.com/2009/04/armalyte-on-pc-oh-yes.html> bewundern.

26.04.2009
Psytronic legt alte C64 Spiele neu auf. Den Anfang macht der Klassiker Creatures 2, gefolgt vom Ballerspiel Armalyte. Darüber hinaus gibt es die Gold-Version von Joe Gunn. <http://www.psytronic.com>

26.04.2009
Das neue Adventure von Eway 10 mit dem Titel „**Das Auge Dagon**“ ist fertig. Es schließt die Trilogie, die mit den Spielen „Die Höhle“ und „Der Seelenlose“ angefangen hat, ab. Das Spiel kostet 7 Euro plus 2 Euro für Porto und Verpackung und kann unter <http://www.eway10.com/dad.html> bestellt werden.

13.05.2009
Spiel Infection wiedergefunden: Games That Weren't hat das bislang unveröffentlichte C64 Spiel „Infection“ aufgestöbert. Ursprünglich sollte es 1989 als Billigspiel von Virgin Mastertronic in die Läden gebracht werden. <http://www.gtw64.co.uk>

24.05.2009
Factor 5 schließt: www.factor5.com

24.05.2009
ACID 64 Player Pro v3.01 erschienen: <http://www.acid64.com/>

24.05.2009
Die **JiffyDOS-Unterstützung für die 1541-III** betritt die öffentliche BETA-Phase. Der Download steht unter <http://jderogee.tripod.com/jbeta.htm> bereit, Rückmeldungen sollen im Lemon64-Forum gesammelt werden: <http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=30130>

24.05.2009
Psytronic hat das Spiel **Armalyte – Premium Edition** veröffentlicht. Diese Version des C64 Ballerspiels kommt in einer hochwertigen Plastikverpackung. <http://www.binaryzone.org/retrostore>

24.05.2009
Auf **Twitter** gibt es jetzt auch eine **C64-Jukebox**: http://twitter.com/c64_jukebox

24.05.2009
Das Musikprogramm **GoatTracker 2.68** wurde auf **Mac OS X** portiert: <http://www.linkedin.com/groups?gid=90024>

24.05.2009
Die Seite **The New Dimension** von Richard Bayliss ist umgezogen. Man findet sie entweder unter <http://tnd64.unikat.sk/> oder tnd64.net.tc

24.05.2009
Neuer Vertrieb für JiffyDOS: Wie die Seite Commodore Homestead meldet, hat Brain Innovations ein Abkommen mit Highland IT Solutions getroffen, um zukünftig die JiffyDOS-ROMs von Creative Micro Designs zu vertreiben. Vorbestellungen werden bereits entgegen genommen. Erhältlich sind die ROMs als Image oder direkt als Hardware.

31.05.2009
Seit Februar läuft mit dem größtenteils von der EU gesponserten Projekt **KEEP** erstmals der Versuch, Computer- und Videospiele vor dem digitalen Verfall zu bewahren. Ein eigenes Emulatoren-Framework

soll der aktiven Retro-Gamer-Szene Portierungen auf neue Betriebssysteme ersparen und das Kulturgut Computerspiel – inklusive Kopierschutz – auch für kommende Generationen nutzbar machen. *Keeping Emulation Environments Portable (KEEP)* hat ein Gesamtbudget von 4,02 Millionen Euro. 3,15 Mio. davon kommen vom *Seventh Framework Programme* der EU. Das auf drei Jahre (bis 31.01.2012) angelegte Projekt soll eine Schnittstelle beziehungsweise ein Framework für Emulatoren entwickeln, die bestehende Emulatoren unter einer gemeinsamen Oberfläche zugänglich machen soll. <http://futurezone.orf.at/stories/1603627/>

31.05.2009
Der **MS-DOS-Emulator DOS-BOX** erhielt nach über 1 1/2 Jahren wieder ein Update. Die emulierten Programme laufen flüssiger und stabiler. www.dosbox.com

07.06.2009
Cloanto hat sein neues Programm **C64 Forever** veröffentlicht. Hinkter diesem Namen steckt der C64-Emulator VICE und einige C64-Programme unter einer einfach zu bedienenden Oberfläche. Ein ähnliches Produkt hat Cloanto seit langem für Amiga-Freunde im Angebot. <http://www.c64forever.com>

07.06.2009
Tetris wird 25: <http://games.slashdot.org/story/09/06/02/1514256/emTetrisem-Turns-25>

07.06.2009
Neues von Monkey Island: Vom Kult-Adventure *The Secret of Monkey Island* wird es ein Remake für PC und Konsolen geben. Darüber hinaus soll die Serie mit einem fünften Teil fortgesetzt werden. Das Spiel entsteht in Zusammenarbeit mit Telltale Games und soll wie schon *Sam and Max – Episode One* in mehreren Episoden erscheinen. <http://www.golem.de/0906/67479.html>



14.06.2009
Twitter-Client für C64: Wer seinen C64 mit Internetzugang ausgerüstet hat, kann jetzt auch Twittern. Der entsprechende Client steht bereit unter <http://twitter.com/breadbox64> oder www.vandenbrande.com/wp/2009/06/breadbox64-a-twitter-client-for-the-c64/

21.06.2009
 Das C64-Spiel **Trash Course** ist endlich fertig: http://tnd64.unikat.sk/games/Trash_Course.zip

21.06.2009
Motor Race: Noch ein wiederentdecktes, bislang unveröffentlichtes

SEUCK-Spiel hat seinen Weg auf den C64 gefunden. www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&threadID=30206

28.06.2009
MazezaM V1.1: Das C64-Puzzlespiel MazezaM hat in der neuen Version 1.1 neue Level bekommen. Zudem wurden noch einige Fehler behoben. <http://hirudov.com/commodore/Commodore.html>

03.07.2009
Amiga Forever 2009: Wie gewohnt wirft Cloanto jedes Jahr eine neue Version des Amiga-Emulationspakets Amiga Forever auf den Markt. www.amigaforever.com

Commodore Meeting Wien 17. Mai

Das jährliche Commodore Meeting in Wien ist mittlerweile zu einer festen Institution in Österreich geworden. Organisator Frankie stellte auch 2009 die „Wiener Freiheit“ für einen Sonntagnachmittag zur Verfügung, und wie jedes Jahr kamen trotz bestem Frühlingwetter viele eingefleischte Commodore-Fans aus dem ganzen Land angereist, um sich mit Freunden auszutauschen und vielleicht das eine oder andere Sammlerstück zu bestaunen.

Wie immer waren bereits bald nach dem Start der Veranstaltung gegen 16 Uhr alle Tische mit Geräten, Disketten, Joysticks, Literatur und Kabelsalat belegt. Traditionell gut vertreten ist die Amiga-Szene, aber auch

8-Bitter und andere interessante Geräte gab es jede Menge zu sehen. Traditioneller Bestandteil des Commodore Meetings sind sehr junge Besucher, die sich in den Räumen verteilen und immer wieder bei den selben Spielen (Bubble Bobble!) landen, während sich ihre Väter endlosen Fachsimpeleien und/oder sentimentalen Jugenderinnerungen hingeben. Leider mussten wieder viele Besucher, die eine weitere Heimreise vor sich hatten, das Treffen schon allzu früh verlassen, da die Location (eine Disco) am Samstag nicht zur Verfügung steht. So verpassten einige den Höhepunkt des Tages, als zu später Stunde ein funktionsfähiger C65 in Aktion präsentiert wurde (siehe Foto).



>> Versionscheck

Name	Aktuelle Version	Emuliert
WinUAE	1.6.1	Amiga
VICE	2.1	C64, C128, Plus/4, PET
CCS64	3.7	C64
Hoxs64	1.0.5.25	C64
Emu64	4.10	C64
Frodo	4.1b	C64
MESS	0.132	Heimcomputer und Konsolen
MAME	0.132u3	Automaten
Power64	4.9.5	C64
Yape	0.83	Plus/4
ScummVM	0.13.1	Diverse Adventures
DOSBox	0.73	MS-DOS

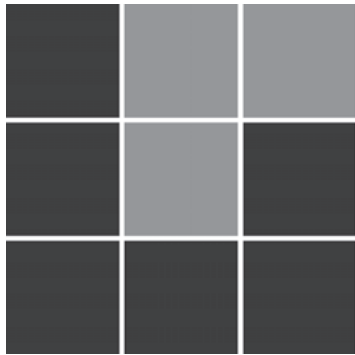
G E W I N N S P I E L

Lotek64 verlost gemeinsam mit den IT-Studiengängen der FH JOANNEUM in Kapfenberg fünf schicke „Retro vs. Apferl“ USB-Scheckkarten mit 1GB Speicherkapazität. Wer eine der Karten haben möchte, muss nur den C64-Basic-Quellcode, der die auf der Karte abgebildete Ausgabe erzeugt, per Mail an folgende Adresse schicken: scheckkarte@atelier198.com

Bei mehr als fünf richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Lotek64 Mitarbeiter dürfen ausnahmsweise mitmachen. Einsendeschluss: 31. August 2009.

Warum wir die Scheckkarten für euch bekommen haben? Lotek64-Mitarbeiter Klemens Franz ist seit 2004 wissenschaftlicher Assistent für neue Medien an der FH JOANNEUM. Er arbeitet unter anderem an den Studiengängen **Internettechnik** und **Software Design**. Er hat die Karten gestaltet und uns fünf Stück zur Verfügung gestellt. Die eine Seite zeigt die URLs der vier Studiengänge im C64 Design, die andere hingegen das Logo des Fachbereichs in etwas abgewandelter Form. Und wer sich fragt, warum alles so grün ist... das ist die Leitfarbe der Studiengänge.





pixel TALK

von Klemens Franz



„Ich bin vielleicht nicht reich, kann aber in der Nacht gut schlafen.“

Brandon Cobb, der Mann hinter den beiden Mega-Drive-Rollenspielen Beggar Prince und Legend of Wukong, hat sich mit Klemens Franz über Quest for Glory, Earthbound, Atari Lynx, Virtual Console, Raubkopien, taiwanische Entwickler, Goblins, das liebe Geld, Fehler auf Mobygames, seine Lebenseinstellung und natürlich seine Spiele und das Super Fighter Team unterhalten. Und über guten Humor.

Klemens Franz: Hallo Brandon. Auf deiner Webseite sind sehr viele Infos zu deinen Spielen zu finden. Fangen wir trotzdem mit der Firma an. Oder besser, dem Firmennamen: Super Fighter – eigentlich ja der Name des ersten Spiels, bei dem du als Publisher aufgetreten bist. Zwar Freeware, aber dennoch. Was hat dich damals an dem Spiel fasziniert? Für mich sieht es nach einem weiteren Street-Fighter-Klon aus. Sogar der Hurrican-Kick ist dabei.

Brandon Cobb: Vielleicht hättest du es verstanden, wenn du dabei gewesen wärest bzw. das erlebt hättest, was ich zu der Zeit erleben musste: Jeder, absolut jeder spielte damals Street Fighter 2. Nun ja, nicht wirklich alle. Diejenigen, die wie ich nur einen PC hatten, mussten recht lange auf eine Umsetzung warten. Und als dann Street Fighter 2 endlich erschien, stellten wir mit Entsetzen fest, dass es U.S. Gold doch tatsächlich geschafft hatte, aus dem Klassiker ein richtig mieses Spiel zu machen. Und so begann ich mich nach Alternativen umzusehen und stieß dabei auf ein Spiel aus Taiwan. Super Fighter war für mich, was Street Fighter 2 für alle anderen war. Und das werde ich nie vergessen. Es war für mich sogar der Antrieb, weitere Perlen aus China dem Westen zugänglich zu machen. Und so wurde die Firma bzw. die Firmenidee hinter dem Super-Fighter-Team geboren.

Klemens: Na ja, ich erinnere mich zumindest mit Schrecken an die C64-Version des Spiels. Bei einem Kollegen durfte ich die Super-Nintendo-



Brandon Cobb, der Mann hinter Beggar Prince und Legend of Wukong

Version zocken, und als das Spiel dann endlich erschien, ich es in Deutschland geordert und auch geliefert bekommen hatte, ging es mir ganz ähnlich. Nur, ich spielte wieder IK+! Aber lassen wir das... Manchmal ist eine Kopie doch besser als das Original. Was wäre denn mit einer Umsetzung des Spiels fürs Mega Drive? Wür das nichts?

Brandon: Tatsächlich haben wir mit dem Gedanken gespielt! Aber über ein einfaches Demo kamen wir nicht hinaus.

Klemens: Warum?

Brandon: Die Originalgrafiken lassen sich nicht ohne Weiteres so herunterskalieren, dass sie auf dem Mega Drive gut aussehen. Also müsste man

sie neu zeichnen, um der Maschine gerecht zu werden. Und das ist kein billiges Unterfangen!

Tja, und dann arbeiteten wir auch an einer erweiterten Fassung für den Gameboy Advance. Eigentlich startete dieses Projekt, noch bevor der GBA in den USA überhaupt erschienen war, und dauerte bis 2003.

Klemens: Was geschah?

Brandon: Das gleiche Problem wie beim Mega Drive: Die Grafiken mussten komplett neu gezeichnet werden. Ich engagierte damals zwei Illustratoren, die aber schlussendlich aufgeben mussten. Tja, und darum gestaltete ich selbst die Grafiken für ein komplett neues Spiel, das aber auf den Super-Fighter-Charakteren basierte: Super Fighter Block Battle zu Weihnachten 2008 für Mobiltelefone.

Klemens: Ich liebe Puzzlespiele mit Beat'em-Up-Thema! Hauptsächlich, weil ich in Sachen Beat'em Up furchtbar schlecht bin. Das Spiel kann auf eurer Homepage gratis heruntergeladen werden. Und schon wieder sind wir bei der Homepage: Es finden sich viele Infos dort, alle sehr liebevoll zusammengestellt. Nicht nur Titel und Verkaufspreis, sondern lauter nette Details. Ich vermute einmal, du steckst da persönlich dahinter?

Brandon: Danke, es tut gut, das zu hören! Ganz speziell heutzutage, wo dieser Weniger-Ist-Mehr-Gedanke gerade im Internet um sich greift. Die Aufmerksamkeitsspannen der Menschen verringern sich scheinbar und ich vermute gelegentlich, dass die ganzen Infos zu unseren Spielen kein

Mensch liest. Aber das ist mir eigentlich egal, denn das sind unsere Spiele, meine Babys, und zu denen schreibe ich gerne sehr viel und sehr informativ.

Klemens: Also eine Menge Arbeit?

Brandon: Na ja, die Inhalte habe ich ja alle zusammen. Den HTML-Code tippe ich per Hand mit EDIT unter DOS. So habe ich das schon immer gemacht. Und auch die Scripts und Design-Dokumente zu unseren Spielen entstehen so. Also: Wer mich jetzt belächelt und meint, DOS wäre tot, sollte daran denken, dass der Großteil an Material zu den Super-Fighter-Team-Spielen unter DOS und Windows 98SE entsteht.

Klemens: Ich kenne die Zahlen nicht, aber ich vermute einmal, Beggar Prince war ganz erfolgreich? Immerhin gibt es eine zweite Auflage. Hast du damit gerechnet?

Brandon: 1.500 Exemplare sind verkauft. Ich wusste, dass sich 600 Stück sicher verkaufen lassen. Jedes Exemplar darüber war eine Überraschung, zeigt aber, dass das Spiel auch als Spiel was taugt! Und dafür danke ich jedem Einzelnen. Nicht nur den Personen, die Beggar Prince gekauft haben, sondern auch denjenigen, die darüber berichtet haben und vielleicht Bekannten, die noch ein Mega Drive zuhause stehen hatten, davon erzählt haben.

Klemens: Wohin hast du die Spiele verkauft? Beggar Prince ist ja norm-unabhängig; funktioniert also auf Mega Drive, Genesis, Nomand usw.?

Brandon: Wir haben Kunden in über 25 Ländern. Franzosen und Deutsche sind ganz vorne dabei. Überrascht haben uns Bestellungen aus Estland, Ungarn, Portugal und natürlich Österreich.

Klemens: Also würde eine Firma wie das Super-Fighter-Team ohne das Internet gar nicht funktionieren?

Legend of Wukong – das Spiel

Legend of Wukong ist das zweite Mega Drive-Rollenspiel vom Super-Fighter-Team. Wie der Vorgänger *Beggar Prince* ist auch LoW professionell produziert und läuft auf allen Mega Drive-Systemen. Von der Masse an Rollenspielen hebt es sich durch seine sympathisch-irren Charaktere ab, allen voran Pigsy, das Schwein mit einem Faible für Frauen. Der Rest des Spiels ist klassisch bis klassisch gut. Für Mega Drive-Besitzer ist das Spiel sowieso ein Muss; für Rollenspieler eine interessante Abwechslung zum (inhaltlichen) Fantasy-Einheitsbrei. Bestellt werden kann es direkt beim Super-Fighter-Team für 38 Euro inklusive Versand. Ausgesprochen fair.

>> www.superfighter.com

Brandon: Ohne Internet? Keine Chance! Wir hängen zwar ganz stark von Mundpropaganda ab, aber diese primär über das Internet, also kleine und große Fanseiten, Foren, Retro-Magazine, diese Dinge. Ohne Internet hätte ich so ein Projekt nie gestartet.

Klemens: Ich habe das Gefühl, japanophile Rollenspiele – und dazu zähle ich jetzt einmal ganz frech auch eure RPGs dazu – sind zeitlos. Gerade wurde *Chrono Trigger* neu veröffentlicht und fast jeden Monat gibt's ein *Final-Fantasy*-Remake auf einer Nintendo-Konsole. Man hat so den Eindruck, du gräbst Perlen aus, die es damals nicht geschafft haben bis in den Westen vorzudringen? Glaubst du, dass wir auch auf Virtual Console, Xbox Live, Arcade & Co demnächst neu lokalisierte Spiele aus China zu sehen bekommen?

Brandon: Für mich haben unsere Spiele eine tiefe persönliche Bedeutung. Jedes Spiel hat etwas, das nicht mein persönliches Interesse geweckt, sondern auch eine emotionale Bindung erzeugt hat. Mein Job ist es, Spiele zu veröffentlichen, die bisher – aus welchem Grund auch immer – bei uns keine Chance bekommen haben!

Klemens: Auch auf Virtual Console?

Brandon: Ich mag diese ganzen Plattformen nicht sonderlich. Emu-

lation ist nicht so mein Ding, musst du wissen – das hat für mich alles einen bitteren Beigeschmack! Große Publisher gehen dorthin, wo das Geld gerade zu holen ist und werden den Retrosektor auch wieder fallen lassen, wenn sich da nichts mehr tut! Aber das Super-Fighter-Team wird weiterhin alte Spiele veröffentlichen, weil wir die alten Spiele wirklich lieben.

Klemens: Hmmm, vermutlich hast du mit den großen Firmen recht, aber es wäre doch ein netter Nebeneffekt, durch diese Plattformen etwas Zusatzgeld zu verdienen! Oder glaubst du, deine jetzigen Kunden würden die Originale dann nicht mehr kaufen?

Brandon: Ich habe natürlich darüber nachgedacht, und ehrlich gesagt wäre etwas zusätzliches Geld als Belohnung für unsere Arbeit ganz gut. Ja. Aber auf der anderen Seite entspricht es nicht meinem Verständnis von Retro-Gaming. Ich lebe zwar in einer Kultur, die vom Geld besessen ist, aber das bedeutet nicht, dass ich einfach so meine Prinzipien verate. Ich bin vielleicht nicht reich, kann aber in der Nacht gut schlafen.

Klemens: Na ja, aber für das, was man tut, bezahlt zu bekommen, ist schon wichtig. Daher habe ich zum Beispiel kein einziges illegales MP3 auf meinem Rechner – im Gegensatz zu recht vielen Disketten für den C64... Was sagst du eigentlich zum Thema Piraterie? Einerseits ist es rechtlich problematisch, aber aus historischer Sicht bekommt vieles eine andere Bedeutung. Der große Erfolg von Heimcomputern zum Beispiel wäre ja ohne Raubkopien nie möglich gewesen.

Brandon: Ja, das ist schon irgendwie verrückt – es hat zwei Seiten: Ich zum Beispiel wäre ohne Raubkopien nie auf diese chinesischen Spiele gekommen! In gewisser Weise hat – aus der richtigen Distanz betrachtet – die Piraterie etwas Gutes gebracht: Ich habe wirklich nette Leute kennen gelernt und bringe deren Spiele zu uns in den Westen.

Klemens: Glück gehabt!

Brandon: Schon, aber da ist noch die andere Seite. C&E, die Entwickler von Super Fighter, veröffentlichten ihre Spiele nicht im Westen, weil sie die Piraterie mit Argwohn beobachteten. Eine Piraterie, zu der ich beigetragen hatte! Einige Jahre später unterhielt ich mich mit dem Präsidenten von C&E über dieses Thema. Das öff-

nete mir in gewisser Weise die Augen und ließ meinen Respekt für Entwickler und ihre Produkte schlagartig steigen.

Klemens: Wie schaut es bei euren Mega Drive-Spielen aus? Es ist ja nicht wirklich ein Problem, ROMs zu kopieren; sind schon welche im Netz aufgetaucht?

Brandon: Wir verwenden sehr gute Sicherheitsroutinen. Bisher ist mir also nichts untergekommen und ich glaube, das wird auch noch eine Weile so bleiben. Wir müssen das machen, weil es sonst innerhalb kürzester Zeit das Spiel zum Download gäbe. Und das kann es doch auch nicht sein, gerade wo wir so viel da reingesteckt haben. Es geht mir dabei auch um den Respekt vor unserer Arbeit.

Klemens: Kommen wir zu den Spielen. Legend of Wukong ist purer Slapstick. Und das funktioniert sogar ganz gut. Was hat dich dazu gebracht, das Spiel zu lokalisieren und zu verlegen? Ich glaube nämlich, dass das Zielpublikum weit kleiner ist als bei dem geradlinigen *Beggar Prince*!

Brandon: Legend of Wukong wirft ein Kind aus der Jetztzeit in das historische China, wo es sich mit einem netten Mädchen und einem Womanizer-Schwein verbündet. Das ist doch großartig! Die Story war außerdem sehr geeignet, um viele lustige Anspielungen einzubauen. Alles, was von Wukong kommt, verwirrt und amüsiert die Personen, mit denen er es im Spiel zu tun bekommt. Außerdem haben wir einiges am Programm selbst verändert.

Klemens: Was mir besonders gefällt, ist, wie Slapstick und Grafikstil zueinander passen. Die Grafik ist zwar aus technischer Sicht nicht das Maximum, aber sie passt eben wie die Faust aufs Auge. Du hast aber Veränderungen am Programm erwähnt; was genau habt ihr gemacht?

Brandon: Einiges! Eine komplette Liste gibt es online. Nur einige Highlights: Wir haben neue Magie hinzugefügt, die Möglichkeit, bei Attacken auch daneben zu schlagen, Vergiftungen wirken nun anders auf den Charakter, und natürlich der eine oder andere Bug, den es nun nicht mehr gibt. Das hat alles ziemlich viel Spaß gemacht!

Klemens: Also die Möglichkeit daneben zu schlagen klingt, gerade bei einem RPG, schon nach einem massiven Eingriff! Sind die Kämpfe nun schwerer zu gewinnen?

Brandon: Wir haben das Spiel in vielerlei Hinsicht schwerer gemacht. Ich glaube RPGs sollten auch knackig sein. Nicht, dass sie dich verrückt machen, aber eben gerade so schwer, dass das Spiel eine Herausforderung bleibt und der Spieler wissen will, wie die Geschichte weitergeht.

Klemens: Warum war das Spiel zu leicht?

Brandon: Ganz einfach: Taiwanische Entwickler sind nicht gerade bekannt für gut getestete Spiele. Technisch waren und sind die Titel Spitzenklasse, aber aus Termingründen wurde oft auf ausreichende Tests verzichtet. Ich kann das durchaus nachvollziehen, gut ist es trotzdem nicht. Aber da kommt das Super-Fighter-Team ins Spiel. Da können wir nachbessern!

Klemens: Kannst du uns was zu anderen, zukünftigen Super-Fighter-Team-Spielen sagen?

Brandon: Zaku ist ein Horizontal-Shooter und sollte demnächst fertig werden. Und jetzt darf ich einmal Werbung machen: Wenn du einen Lynx hast, wirst du dieses Spiel haben wollen. Und wenn du keinen Lynx hast, wirst du dieses Spiel trotzdem haben wollen. Und einen Lynx. So einfach ist das.

Klemens: Gut... und sonst?

Brandon: Über Super Fighter Block Battle haben wir ja schon gesprochen. Aber das wird gerade für die aktuellen Nokia-Handys aktualisiert und sollte demnächst erscheinen. Und ansonsten... einfach immer wieder auf unserer Homepage vorbeischaun!

Klemens: Noch einmal zurück zu Zaku. Das Spiel schaut vielversprechend aus. Wie schwer ist es eigentlich, für den Lynx zu entwickeln?

Brandon: Wie bei allen Systemen kommt es auf die richtige Dosis Herzblut an. Osman Celimli ist der Programmierer und er liebt die Konsole. Das Herzblut ist also da. Und ich glaube an ihn, daher hab ich den Job als Manager und Produzent übernommen. Wir verwenden das offizielle Development-Kit: Einen Amiga 2000 HD und angepasste „Howard/Howdy“-Development-Units. Wir versuchen 100% authentisch zu arbeiten.

Klemens: Und stimmt es, dass der Lynx seiner Zeit voraus war?

Brandon: Ataris Lynx ist schon ein Stück brillanter Hardware. Es stimmt zwar, dass das System etwas klobig ist und Batterien frisst, wie... nun ja,

wie eben jedes bessere Handheld zur damaligen Zeit. Aber im Inneren dieses Plastikmonsters versteckt sich ganz außergewöhnliche Hardware. Es ist ausgesprochen schade, dass Atari es damals nicht geschafft hat, diese Chance zu nutzen. Das Ding hätte ein richtiger Renner werden können.

Klemens: Und was spielst du gerade privat, außer den eigenen Spielen?

Brandon: Meistens spiele ich gemeinsam mit meinem Neffen. Und dann natürlich seine Lieblinge, also Call of Duty 4, Halo 3, Mario Kart: Double Dash usw. Abgesehen davon habe ich nicht viel Freizeit, um zu spielen. Aber wenn, dann werfe ich meine alten Konsolen an...

Klemens: Wenn wir schon dabei sind: Dein liebstes Rollenspiel aus 16-Bit-Zeiten?

Brandon: Ganz klar: Earthbound fürs Super Nintendo. Ein legendäres Spiel, eine unvergessliche Erfahrung! Ich hab sonst eigentlich nichts am Super Nintendo gespielt; und ich hab leider auch keines mehr zu Hause. Aber dieses Spiel werde ich immer lieben. Aber weißt du, welche Spiele ich sonst richtig gut finde?

Klemens: Ähm, nein?

Brandon: Die Quest-for-Glory-Serien für den PC. Ganz besonders die Teile 3 und 4. Sierra hat es damals einfach geschafft, in sich stimmige Welten zu erzeugen, Charaktere, die einem am Herzen liegen, und lustige Dialoge. Das alles zusammen mit dem tollen Soundtrack... ich komme ins Schwärmen!

für ein Adventure vom Super-Fighter-Team?

Brandon: Also, ich würde liebend gerne so etwas machen. Aber das ist eine ziemlich große Sache, musst du wissen. Das Design und das Skript würde ich selber machen, aber all die anderen Dinge wie Grafik, Musik, Programmierung – für einen kleinen Markt wie diesen ist es verdammt riskant!

Klemens: Geld beiseite. Was könnten wir erwarten?

Brandon: Also wenn, dann wäre es etwas in Richtung der Goblins-Serie von Coktel Vision. Gerade der zweite Teil, Goblins 2, lässt den Spieler in eine ganz besondere Welt eintauchen. Es ist alles sehr bizarr und lustig, so, als ob es direkt aus einem Comic gesprungen wäre. Alles an diesem Spiel stimmt: Grafiken, Sound, Gesichtsausdrücke! Schade ist nur, dass die Puzzles so verrückt sind!

Klemens: Jetzt wird mir langsam klar, warum du ein so auf Humor ge-

Und natürlich halte ich besonders Ausschau nach lustigen Spielen – Spiele, die das gewisse Etwas haben... Aber meine Art von Humor, also den intelligenten – nicht diese brachialen dummen Witzeleien, die du derzeit überall siehst – findest du eher selten. Es gibt nur mehr diesen Hollywood-Blödsinn. Und das ist mir zu dumm!

Klemens: Noch einmal zurück zu deinen Spielen. Bei Beggar Prince fand ich es faszinierend, wie die alte Geschichte „Der Prinz und der Bettelknabe“ neu erzählt wurde. In einem Videospiel!

Brandon: Ja, das ist schon toll. Ich habe das Buch in der Grundschule gelesen, daher wusste ich zirka, was auf mich zukommt. Aber zum Glück gibt es im Spiel genug neue Motive und Abwandlungen. Beggar Prince ist das perfekte Beispiel dafür, was chinesische Entwickler drauf haben – auch ohne offizielle Tools und eine umfangreiche Dokumentation.

Brandon: Absolut! Es gibt ziemlich viele Videospiele über die Wukong und die Reise in den Westen. Ich habe selbst zirka fünf verschiedene Spiele gespielt, die dieses Thema hatten. Jedes von einer anderen Firma! Die Chinesen sind sehr stolz auf ihre Geschichte und das merkt man natürlich auch in den Spielen.

Klemens: Beggar Prince und Legend of Wukong sind beide von C&E entwickelt worden. Was kannst du uns zu dieser Firma sagen?

Brandon: C&E war der größte Produzent von Unterhaltungssoftware in Taiwan. Ab 1990 haben sie Spiele fürs Famicom (NES), PC Engine, Mega Drive, PC, Saturn und Playstation entwickelt. Gegen Ende der 90er haben sie sich weg vom Videospiegelmarkt in Richtung Multimedia bewegt. Es gibt die Firma noch heute und ich habe regelmäßig Kontakt mit dem Präsidenten.

Klemens: Ich hab auf Mobygames etwas recherchiert. Shuihuzhuan schaut ja großartig aus! Und basiert wieder auf der gleichen chinesischen Geschichte wie die Suikoden-Teile für die Playstation. Wäre das nicht was für euch?

Brandon: Tatsächlich wurde Shuihuzhuan von einem anderen taiwanesischen Entwickler – ChuanPu Technical – entwickelt. Ich hab die Info bereits an Mobygames weitergegeben, damit die das richtigstellen können.

Klemens: Klassisch zum Abschluss: Gibt's noch was, das du den Lesern von Lotek64 sagen möchtest?

Brandon: Danke für euer Interesse an meiner Firma, unsere Produkte und all die Dinge, die die Zukunft noch bringt. Unsere Herzen gehören Classic-Gaming – und solange es Leute gibt, die diese Leidenschaft mit uns teilen, werden wir weitermachen. Keep on gaming, and never let dreams die!



Goblins 2



Quest for Glory 3

Klemens: Ja, es ist schade, dass Sierra keine Adventures mehr macht. Gerade hier im deutschsprachigen Bereich Europas erfreuen sich Adventures nach wie vor großer Beliebtheit. Und jetzt kommt auch noch dieses scheinbar grandiose Monkey-Island-Remake! Wäre es nicht an der Zeit

trimmtes Spiel wie Legend of Wukong gemacht hast. Glaubst du, es gibt zu wenig Humor in Spielen? Mir fallen jetzt ad hoc nur alte Point'n'Click-Adventures und vielleicht das großartige Toejam and Earl ein.

Brandon: Ja, ich fühle mich von humorvollen Dingen angezogen.

Klemens: Zuerst der Bettelprinz und jetzt ein Spiel mit dem Namen Wukong im Titel. Sun Wukong ist der Name des Königs der Affen (Monkey-King) aus der klassischen chinesischen Geschichte. Ist es typisch für chinesische Entwickler, solche Verbindungen zu bereits existierenden Themen herzustellen?



Shuihuzhuan

Neuaufgabe eines Klassikers: Giana Sisters DS

Als Ende letzten Jahres die Ankündigung einer Fortsetzung der Giana Sisters im Internet kursierte, war ich erst skeptisch. Schließlich haben Retro-Spiele derzeit Hochkonjunktur und es könnte sich um einen lauwarmen Aufguss handeln. Andererseits: Könnte Armin Gessert seine Kultschwestern wirklich verhunzen? Die Screenshots, die in Folge veröffentlicht wurden, gaben mir ein gutes Gefühl, dass es doch was werden könnte. Nun liegt das Spiel fertig vor mir, alle Levels sind gespielt. Und es bleibt ein Gefühl hängen: Ernüchterung.

— von Axel Meßinger —

Aber immer der Reihe nach: Das Spiel startet mit dem bekannten Startbildschirm aus dem C64-Original. Hier können wir nun aus drei Spielständen wählen. Ist dies erledigt, geht es nach einem kurzen Vorspann direkt zum ersten Level. Das Spiel bietet insgesamt 80 Levels. Was sich in der Theorie nach sehr viel anhört, entpuppt sich in der Praxis als Augenwischerei, so hart muss man es einfach ausdrücken. Für viele Levels (vor allem in den ersten fünf Welten) braucht ein halbwegs geübter Spieler maximal eine Minute — die Suche nach den versteckten roten Diamanten in jedem Level inbegriffen. So pendelt sich die gesamte Spielzeit zwischen 3-4 Stunden ein. Danach hat man alles gesehen. Das Gameplay ist dabei klassisch gehalten. Mit der Spielfigur bewegt man sich von links nach rechts, man springt auf Gegner und sammelt die Diamanten, bei 100 solcher Klunker gibt es ein Extraleben. Ach, und dann gibt es ja

Steine zerbrechen und Feuer löschen. Diese beiden Gegenstände gibt es bei den jeweiligen Automaten in den verschiedenen Levels.

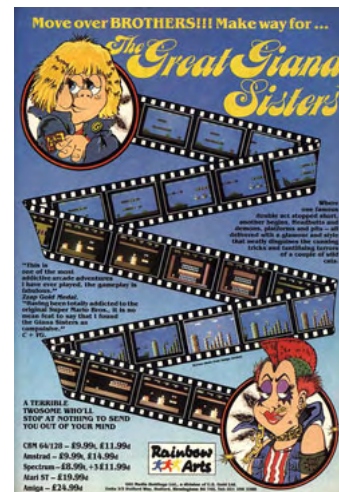
Positive und negative Aspekte

Kommen wir nun erstmal zu den positiven Aspekten des Spiels. Auf technischer Seite gibt es nämlich nix zu meckern. Die Steuerung ist einfach und punktgenau. Die liebevolle Grafik und Animationen der Figuren wurden mit großer Kreativität erarbeitet. Musikalisch gibt es die alten Giana-Sisters-Melodien von Altmeister Chris Hülsbeck als Remixversionen. Es ist sicherlich Geschmackssache, ob diese zu Gefallen wissen, mir gefällt die alte C64-Musik besser. Trotzdem sind die Remixe keinesfalls schlecht und passen gut zum Spiel. Nun kommen wir aber zu den negativen Aspekten des Spiels. Wie schon angedeutet: die Levels sind einfach zu kurz geraten. Des Weiteren ist der Schwierigkeitsgrad viel zu einfach, im Vergleich zum Original. Erst in den letzten 20 Levels



noch das Punk-Upgrade, mit dem die Spielfigur Feuerbälle wirft. Es gibt aber nur ein Upgrade und keine Steigerungen wie im Original. Neuerungen gibt es nur wenige. So kann man nun auch mit einer Kaugummiblase die Figur durch den Level steuern (wahlweise per Mikrofon oder A-Knopf) und mit einer Soda-Flasche kann der Spieler

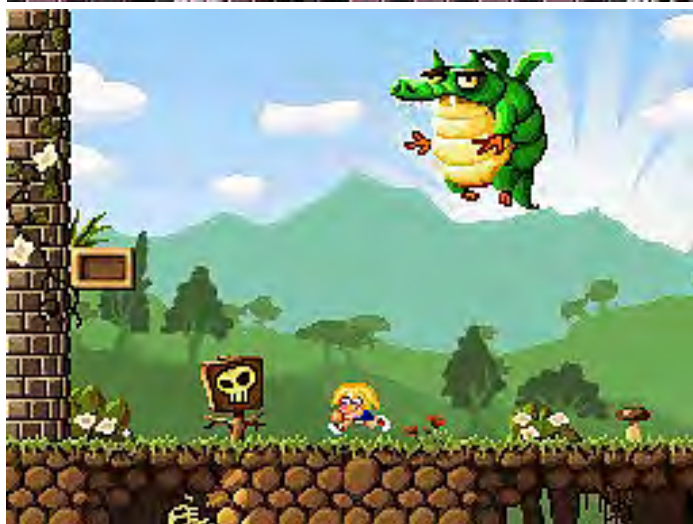
gibt es hier und da mal eine knifflige Passage. Durch die Speicherpunkte werden aber auch diese entschärft. Darüber hinaus sind grobe Designfehler festzustellen. Z.B. wartet am Ende jeder Welt der gleiche grüne Drache darauf, eins auf die Nuss zu bekommen. Von einem Spiel im Jahre 2009 kann man doch wohl mehr Vielfalt



Das Original (oben) und die Neuaufgabe (links).

erwarten, oder? Bei „Giana Sisters DS“ handelt es sich keinesfalls um ein schlechtes Spiel. Doch die Entwickler haben sich in Sachen Abwechslung und Reichhaltigkeit wahrlich kein Bein

ausgerissen. Alles plätschert vor sich hin und Highlights sucht man vergeblich. So bleibt das ganze Spiel, trotz schicker Präsentation und Kult-Bonus, in der Mittelmäßigkeit stecken.



Astrofotografie mit dem Retro-Computer (Teil 2)

Lunare Impressionen mit dem Amiga

Unser Mond ist nach der Sonne das auffälligste Himmelsobjekt und dementsprechend leicht zu beobachten. Bereits mit dem bloßen Auge sind dunkle Flecken zu erkennen, die sich von hellen Flächen abgrenzen. Die dunklen Gebiete werden von den Astronomen gerne als „Meere“ bezeichnet. Hierbei handelt es sich um erstarrte Lavaebenen, welche frühere Astronomiegenerationen tatsächlich als Wassermassen interpretierten.

– von Mirko Strauß –

Den hellen Flächen des Mondes wies man Festlandcharakter zu. Diese Gebiete sind häufig mit Kratern übersät und weisen gewaltige Gebirgsketten auf. Schnell stellt man beim Betrachten der Mondscheibe fest, dass sich die Oberflächenstrukturen immer an derselben Stelle befinden, da der Mond uns stets dieselbe Seite zuwendet (gebundene Rotation). Die Orientierung auf der Mondoberfläche fällt also auch dem Gelegenheitsbeobachter leicht. Zudem treten die Oberflächenmerkmale bei guten Beobachtungsbedingungen auf der Erde klar hervor, weil dem Mond eine trübende Atmosphäre fehlt.

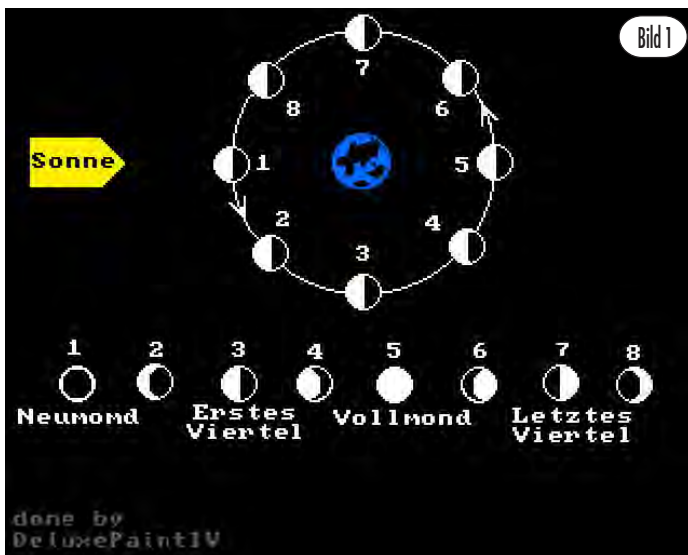
Mit einem Fernglas oder einem kleinen Teleskop können weitere Strukturen beobachtet werden. Uralte Krater, wellenförmige Erhebungen und steile Verwerfungen werden sichtbar und laden zum „Mondspaziergang“ ein. Grund genug, um den Amiga durch das Teleskop blicken zu lassen.

Rückblick

Dass man für die Himmelsfotografie nicht unbedingt eine teure Ausrüstung benötigt, zeigte bereits die Aufnahme der Venus in der letzten Lotek64-Ausgabe. Das vorgestellte System aus Einstiegteleskop (Lidl-Scope), simpler CCD-Kamera (256 Graustufen) und einem Amiga 2000 ohne Zusatzkarten mit Digitizer (Vidi-Amiga-RT) lieferte bei der hellen Venus ein sehr gutes Ergebnis. Ein Einsatz dieses Systems für die Mondfotografie bietet sich also an, da die Lichtstärke des Mondes in der Regel – je nach Phase und Höhe über dem Horizont – ebenfalls kurze Aufnahmezeiten erlaubt.

Den Mond bei den Hörnern packen

Unser Trabant zeigt Phasengestalten, da er die Erde ca. einmal im Monat umkreist (siehe „Steckbrief Mond“). Aufgrund der sich ändernden Positionen zur Erde ergeben sich folglich unterschiedliche Beleuchtungsverhältnisse. (Bild 1)



Steckbrief Mond

Masse	0,0123 der Masse der Erde
Mittlerer Radius	1738,2 km (Erde 6378 km)
Mittlere Entfernung von der Erde	384.404 km
Siderische Umlaufzeit um die Erde	ca. 27 Tage und 8 Stunden (bezogen auf einen Stern)
Synodische Umlaufzeit um die Erde	ca. 29 Tage und 13 Stunden (bezogen auf die Sonne)
Dauer eines Mondtages	siehe siderische Umlaufzeit
Temperatur	+ 100 Grad am Tag, - 150 Grad in der Nacht (Celsius)
Schwerkraft	1/6 der Schwerkraft der Erde
Atmosphäre	keine

Begriffe

Gebundene Rotation	Rotationsdauer eines Körpers und seine Umlaufzeit um einen anderen (z.B. Planet) stimmen überein. Im Falle des Erde-Mond-Systems hat die Erde die ursprüngliche Mondrotation durch ihre Gravitationskraft „abgebremst“.
Brennweite	Abstand Linse – Brennpunkt; bestimmt die Größe des Motivausschnitts.
Terminator	Tag-Nacht-Grenze
Nachführung	Kompensation der scheinbaren Himmelsdrehung (manuell oder automatisch), um Himmelsobjekte im Gesichtsfeld eines Teleskops fest zentrieren zu können.
Öffnungsverhältnis	Verhältnis zwischen Öffnung (z.B. Objektivdurchmesser eines Teleskops) und Brennweite. Das Öffnungsverhältnis gibt Auskunft über die Lichtstärke einer Optik.
Partielle Mondfinsternis	Der Mond taucht nicht komplett in den Schatten der Erde ein.

Will man einerseits das Spiel der Lichtgestalten dokumentieren, andererseits aber auch noch Oberflächendetails fotografisch erfassen, so sollte bei kleiner CCD-Sensor-Fläche eine nicht zu langbrennweitige Optik zum Einsatz kommen. Ferner erzielt man die besten Ergebnisse um die Zeiten des Ersten bzw. Letzten Mondviertels. Krater und Gebirge werden dann von der Seite angeleuchtet und Schatten erzeugen einen plastischen Anblick.

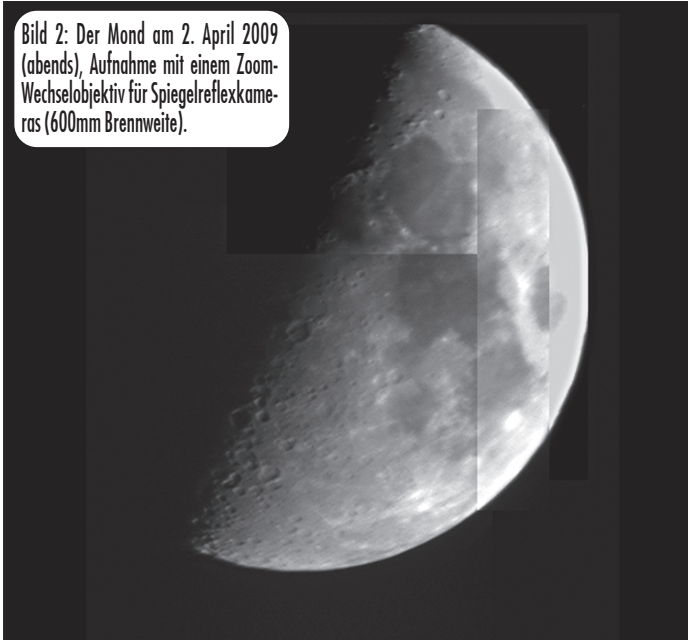
Ein Puzzle vom Mond

Bild 2 zeigt den Mond zwei Tage nach dem Ersten Viertel. Als Aufnahmeoptik diente ein altes Zoomobjektiv (bis 300mm Brennweite) einer analogen

Spiegelreflexkamera, dessen Brennweite mittels eines Telekonverters verdoppelt wurde. Zwar wurde durch die Brennweitenverdopplung nur ein Teil des Mondscheibchens auf den Chip projiziert, doch erhöhte sich auch gleichzeitig die Detailauflösung. Insbesondere größere Kraterformationen treten jetzt deutlich hervor. Um eine Übersichtsaufnahme anzufertigen, mussten mehrere Aufnahmen zusammengefügt werden. Da ab AmigaOS 2.1 mit dem Tool CrossDOS MS-DOS-formatierte Disketten beschrieben werden können, kann das Erstellen eines Mondmosaiks durchaus mit diversen PC-Programmen erfolgen (z.B. Adobe Photoshop Elements). In

Bild 2 wurden schließlich vier Einzelaufnahmen zusammengefügt, um den Mond als Ganzes abzubilden. Weil wir aus einer Serie von Aufnahmen selektieren konnten, haben wir unscharfe und unterbelichtete Aufnahmen verworfen. (Bild 2)

Bild 2: Der Mond am 2. April 2009 (abends), Aufnahme mit einem Zoom-Wechselobjektiv für Spiegelreflexkameras (600mm Brennweite).



Kraterwelten in 8-Bit

Kraterlandschaften im Terminatorbereich besitzen ihren eigenen Reiz. Durch den Einsatz des Lidl-Scopes als Hauptoptik und dem 2x-Telekonverter traten jetzt weitere Oberflächendetails hervor. Die Auflösung des Systems aus Einsteigerteleskop, CCD-Kamera, Digitizer und Amiga zeigt nun auf dem Foto Details ab einem Durchmesser von rund 10 km. Die großen Krater erreichen sogar Durchmesser von weit über 100km. (Bild 3)

Alle abgebildeten Mondfotos erforderten keine Nachführungen der opti-

schen Anordnungen, da die Belichtungszeiten aufgrund der Mondhelligkeit und der günstigen Öffnungsverhältnisse kurz blieben. Im Gegensatz zu den Venusaufnahmen konnte sogar im Interlaced-Modus des Amiga (Zeilensprungverfahren) gearbei-

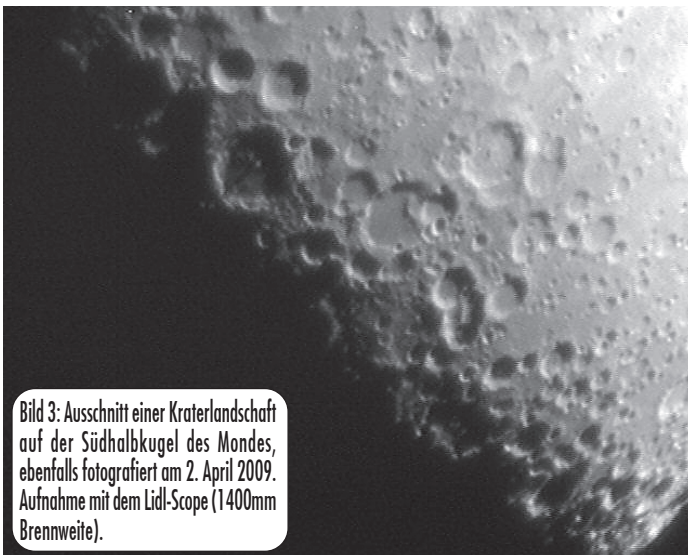
tet werden, womit sich die Bildqualität steigern ließ.

Neben der Dokumentation der Mondphasen durch handelsübliche Wechselobjektive reizt sicher die Anfertigung eines hochauflösenden und großformatigen Mondmosaiks.

Schließlich wäre interessant, inwieweit Mondfinsternisse fotografisch mit dem System dokumentiert werden können. Auch einen Stichtag gibt es hierfür schon: Die nächste – partielle – Mondfinsternis findet am letzten Tag des Jahres statt!

>> <http://www.starrybyte.de>

Bild 3: Ausschnitt einer Kraterlandschaft auf der Südhalbkugel des Mondes, ebenfalls fotografiert am 2. April 2009. Aufnahme mit dem Lidl-Scope (1400mm Brennweite).



BUCHTIPP

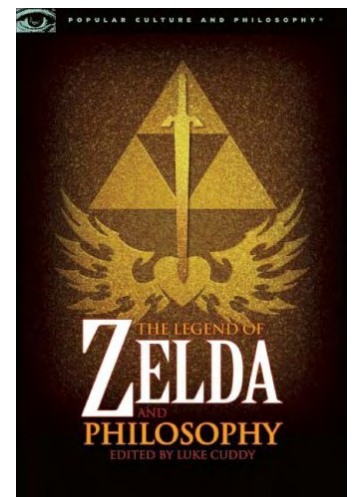
„The Legend of Zelda and Philosophy – I Link Therefor I Am“

Beim ersten Aufschlagen des Buches war ich noch frohen Mutes. Wie schwer kann das Thema Philosophie schon sein? Thesen von Nietzsche, Kant und Konsorten werden mit Mythen und Gameplay-Elementen aus dem Zelda-Universum verknüpft. Nebenher wird erklärt, wie man richtig diskutiert und schlüssige Argumente aufbaut. Leider verkommt Zelda dabei oftmals zum bloßen Aufhänger. Dennoch bekommt man dadurch einen ganz neuen Blick auf die verschiedenen Aspekte der Serie. Viele Fakten über das Spiel werden zusammengefasst und auch das komplizierte Thema der Chronologie wird nicht ausgespart. Man sollte aber bereit sein, beim Lesen auch etwas nachzudenken. Seitenlang wird das Wort Zelda weder im Zusammenhang noch wortwörtlich erwähnt und Thesen von allerlei Philosophen mit etwas zu viel Tiefgang erläutert. Das Ganze wird zusätzlich dadurch erschwert, dass das Buch nur in Englisch erschienen ist. Die Autoren dieser Textsammlung sind in der Regel Philosophie-Studenten mit einer Affinität zu Videospielen. Manche von ihnen schreiben in einem recht einfachen Englisch, manche leider etwas komplizierter. So lesen sich manche Kapitel sehr schnell und angenehm, andere Teile musste ich auch zwei Mal lesen. Das Cover und das Artwork auf der Rückseite sind sehr gut gelungen. Im Buch sieht es etwas anders aus. Alle Screenshots, von denen es sowieso recht wenige gibt, und alle Abbil-

dungen sind in schwarz-weiß gehalten.

Für jeden Hardcore-Zelda-Fan, der sich auch über den Abspann des Spiels hinaus Gedanken über die Zelda-Welt macht und auch Interesse an Philosophie hat, ist das Buch sehr geeignet. Alle anderen werden überfordert sein. Auch sollte man sicher in der englischen Sprache sein – Fachwörter werden zwar in Fußnoten erklärt, in der Regel werden aber minimale Vorkenntnisse erwartet. Allerdings lohnt sich das Buch allein schon wegen der vielen Aha-Momente, die man während des Lesens hat.

Steffen Große Coosmann



Luke Cuddy (Hg.), The Legend of Zelda and Philosophy, ca. 14 Euro. ISBN-10: 0812696549 ISBN-13: 978-0812696547

>> www.opencourtbooks.com/books_n/legend_zelda.htm

Eine kleine Historiographie der Musikvideospiele (Teil 2)



Beim Streifzug durch die Videospiegelgeschäfte werdet ihr sicherlich schon bemerkt haben, dass die Regale gut gefüllt sind mit allerlei tollen Musikspielen. Sei das nun die zwanzigste Folge von Karaoke-Hit Singstar aus dem Hause Sony oder das mächtige Hardwarebundle Rockband, welches gut und gerne einen Kubikmeter Geschäftsfläche einnimmt. Ja, aber wie lange gibt es denn eigentlich Videospiele, in deren spielerischem Gestaltungszentrum die Musik die tragende Komponente darstellt? Andranik Ghalustians hat sich in Heft 29 auf Spurensuche begeben und ist auf erstaunliches Material gestoßen. Im zweiten Teil unserer Miniserie möchten wir und besonders mit Musikspielen beschäftigen, die mit den Namen bekannter Bands und Musiker verbunden sind.

– von Nik Ghalustians und Georg Fuchs –

Aerosmith oder wie der Rock das Videospiele entdeckte

Kaum eine andere Rockband hat sich bei so vielen Videospiele aktiv beteiligt wie die US-Combo Aerosmith. Nicht nur, dass sie eine eigene Version von Guitar Hero auf den Leib geschneidert bekam, schon in den 90er Jahren hatte sie buchstäblich die Finger im Spiel gehabt.

1995 erschien das von – man höre und staune – IBM publizierte Computerspiel „Quest of Fame“. Wer dachte, erst im 21. Jahrhundert habe es spezielle Peripherie in Musikspielgenre gegeben, der irrt sich gewaltig. Mit dem so genannten V-Pick-Controller, der einem Plektron nachgeformt wurde, schrummte der Spieler im Takt der Aerosmith-Klänge, um so zu Ruhm und Ansehen zu gelangen. Im Vorgängerspiel „Born to Rock“ (1994) konnte man sogar schon auf einer sogenannten „Virtual Guitar“ jammen. Die Gitarre, die man getrost als Vorbild für Guitar Freaks und Guitar Hero bezeichnen kann, wies nur eine einzige Saite auf, die man anschlagen konnte. Wichtig bei all diesen Spielen war es, genau im Rhythmus des Songs zu bleiben. Virtuose Fingerfertigkeit war hier nicht vonnöten, wie sie dann erst später von Guitar Freaks, Guitar Hero oder auch Rockband vom Spieler eingefordert wurde. Hochinteressant ist auch der Umstand, dass IBM den Versuch unternahm, eine neue Art von Musik-CD auf den Markt zu bringen. Auf dieser befanden sich nicht nur die, wie es sonst üblich ist, fertigen

Musikstücke zum passiven Musikgenuss, sondern alle Songs lagen nochmals in einer speziellen Version vor, bei denen die Tonspuren einzeln abrufbar waren. Promotet wurde dieses neue Format vorrangig als so genannte „Karaoke-CD“. Man blendete einfach die Gesangsspur aus und konnte so nach Herzenslust zur Musik trällern. Dem Projekt war leider auch keinerlei Erfolg beschieden und so verschwanden die speziellen CDs auch recht rasch aus den Läden.

Das Album „Nine Lives“ von Aerosmith beinhaltet noch eine spezielle Datenspur, auf der sich ein kleines Computerspiel verbirgt. Das recht einfach gehaltene Windows-Programm spielt sich ähnlich wie „Quest of Fame“. Bemerkenswert ist der Umstand, dass auch der Schlagzeugpart mit so genannten V-Stix, neben der Gitarre, spielbar war.

Automatenriese NAMCO übernahm die Aufgabe, „Quest of Fame“ für die Spielhalle zu portieren. Der riesige Automat konnte trotz hochwertig ausgeführter Peripherie nicht wirklich überzeugen und fristet ein Nischendasein in der Spielhallenszene. „Quest of Fame“ war aber nicht der einzige Ausflug in Arcade-Gefilde. Im Lightgun-Shooter „Revolution X“ durfte man zu Dritt den Kampf gegen NON antreten. Diese imaginäre Vereinigung hatte sich zum Ziel gesetzt, die Jugendkultur auszumerzen. Insbesondere die verstörend wirkende Musik von Aerosmith war dem Verein ein Dorn im Auge. So kam es, dass NON-Soldaten die Band bei einem Liveauftritt im Club X entführten. Und hier tritt nun der Spieler auf den Plan. Im obliegt es, die Band zu befreien. Statt wie bei Operation

Wolf in Rambomanier mit scharfer Munition auf zahlreiche Soldaten zu ballern, schießt man hier mit CDs. Im Spiel werden zahlreiche kleine Filmschnipsel mit Aerosmith-Mitgliedern eingeblendet. Die Story und Präsentation sowie den gesamten Spielablauf kann man nur noch als „cheesy“ bezeichnen. Fans von trashiger Unterhaltung sollten auf jeden Fall mal einen Blick riskieren. Da die raren vorhandenen Spielhallen in der Umgebung wohl kaum solch ein Automatenexemplar beherbergen werden, kann ein Blick in den Konsolenladen Abhilfe verschaffen. „Revolution X“ ist nämlich auf zahlreichen Heimplattformen erschienen (SNES, Mega



Die Heimversion von Revolution X ist eine der schlimmsten Zumutungen, seit es Videospiele gibt.

Drive, Mega CD, Windows-PC, Sega Saturn und auch Sonys Playstation). Für Arcade-Spezis noch der Hinweis, dass es sogar eine spezielle Zweispielversion gibt, die als Upgrade-Kit für den Terminator-2-Automaten erschienen ist. Hersteller des Automaten ist übrigens Midway.

Kiss, Motörhead und Iron Maiden

Die 1972 gegründete Band Kiss bekam bereits Anfang 1978 einen eigenen Flipptertisch spendiert. Der Tisch hört auf den simplen Namen KISS und ist heute ein Sammlerstück,

Trent Reznor etwa rühmt sich, einen der 17.000 produzierten Tische zu besitzen. 2001 erschien für die Playstation ein Kiss-Software-Flipper, der auf den einfallsreichen Namen Kiss Pinball hörte und Pinball- wie Kiss-Fans gleichermaßen enttäuschte.



Der große spielerische Wurf gelang Kiss aber nicht mit einem Flipper, sondern mit einem Egoshooter. KISS: Psycho Circus – The Nightmare Child heißt das Spiel, das im Juli 2000 für Windows und bald darauf für Dreamcast erschien. Die trashige Story von Psycho Circus, so der Kurztitel, basiert auf einem trashigen Comic. Die vier Bandmitglieder verkörpern Kämpfer mit übernatürlichen Fähigkeiten und modernen Feuerwaffen, von denen jeder einen Level bewältigen muss, um schließlich dem Endgegner gegenüberzutreten zu dürfen. Eine zeitgemäße 3D-Engine, düster-stimmungsvolle Hintergründe sowie ein gar nicht schlechter Soundtrack bilden die Grundlage für einen leicht überdurchschnittlichen Shooter, der geradlinige und schnörkellose Ballerei mit Anspielungen auf die in Europa meist eher belächelte Band bietet. Die Kritiken waren wenig euphorisch, gestanden dem Spiel aber einen gewissen Unterhaltungswert zu, den andere Spiele mit vergleichbarem Hintergrund vermissen lassen. Das abschreckendste Beispiel hierfür ist der Iron-Maiden-Shooter Ed Hunter, der im Juli 1999 veröffentlicht wurde (ausschließlich Windows). Das Spiel erschien zusammen mit zwei Best-of-CDs, die eine Reihe von Iron-



Maiden-Songs enthalten, die von Fans per Abstimmung festgelegt wurden. Die 21 Songs liegen auf der Daten-CD auch als MP3s vor und dienen als musikalische Untermalung des Spiels, das kurz nach dem Wiedereinstieg von Bruce Dickinson in die Band erschien. Das war ein glücklicher Zufall, denn dadurch waren die Fans so sehr damit beschäftigt, die Wiederauferstehung ihrer Lieblingsband mit dem neuen alten Sänger zu feiern, dass Ed Hunter nicht besonders auffiel. Und das war gut so, denn mit diesem Spiel wurde ein Machwerk vorgelegt, das seinesgleichen sucht. Obwohl das Shooter-Genre längst im dreidimensionalen Raum angekommen war, bot Ed Hunter niedrig aufgelöste vorgeordnete Szenarien, durch die der Spieler in Ego-Perspektive wie auf einer Schiene (daher die Bezeichnung „rail shooter“ für solche Spiele) durch die Landschaft geschoben wird. Die an Monotonie kaum zu überbietende Aufgabe besteht darin, mit der linken Maustaste auf die immer gleichen Gegner zu schießen, die in endlosen Mengen auf den Spieler losgehen und ihn mit Gegenständen bewerfen. Dabei ist die Munition knapp bemessen und muss regelmäßig neu aufgenommen werden. Selbst die 21 Maiden-Songs können nichts zur Rettung dieses hoffnungslosen Spiels beitragen.

Auch die lebende Legende Lemmy Kilmister hat mit seiner Band Motörhead Spuren in der Videospiegelgeschichte hinterlassen. Ende 1992 erschien auf den beiden 16-Bitern Amiga und Atari ST das Spiel mit dem wiedererkennbaren Titel **Motörhead**.



Motörhead kann am ehesten als Parodie auf Beat'em-ups à la Golden Axe charakterisiert werden, wobei die monotone Prügel-Handlung mit netten humoristischen Einlagen (Gitarre statt Axt, Powerchords als Spezialwaffe...)

und Minispielen („Tapper“!) aufgewertet wird. Der aus C64-Zeiten bekannte Musik-Spezialist Ben Daglish bemühte sich zwar, einen passenden Soundtrack zu erstellen, was aber nicht recht gelang – an Motörhead erinnert die Musik nur mit Mühe.

Michael Jackson als Spieleheld

Aber nicht nur Vertreter der erdig-dreckigen Rockmusik standen Pate für einige Video- und Computerspiele. Der King of Pop, Michael Jackson (1958-2009), lieferte Ideen für ein Videospiel ab. Die Rede ist hier von **Michael Jackson's Moonwalker**. Das Spiel erblickte zuerst das diffuse Licht der Spielhallen (1990) und wurde später für das Mega Drive und auch das Master System von Sega portiert. Für zahlreiche Heimcomputersysteme (Amiga, Atari ST, Schneider CPC, Commodore 64, MSX, Spektrum und MS-DOS) gibt es Umsetzungen des Spieletitels.

Interessanterweise unterscheidet sich das Arcade-Original fundamental von den Heimversionen. Wird einem in der Spielhalle ein rasanter Actiontitel in isometrischer Perspektive mit einem Dreispielmodus kredenzt, muss man sich in den Heimversionen mit einem lauen, bieder wirkenden seitlich scrollenden Jump'n'Run-Ableger zufrieden geben.

Alle Versionen zeichnen sich durch Jacksons Superhits aus. Die Palette reicht von Klassikern wie „Smooth Criminal“ über „Beat It“ und „Bad“. Im Spiel übernimmt man die Rolle von Michael Jackson, dessen Aufgabe es ist, die vom Oberschurken Mr. Big entführten Kinder zu retten. Die zahlreichen Ganoven der Mr.-Big-Bande setzt man mittels Nahkampfatacken oder „magischer Musikschüsse“ außer Gefecht. Einzigartig ist die Umsetzung der „Smartbombe“ gelungen: Statt einer mächtigen Explosion oder Laserblitzen, die den ganzen Bildschirm ausfüllen, wird hier ein „Magic Dance“ ausgeführt, der natürlich dem Repertoire des Superstars entlehnt ist. Alle am Bildschirm befindlichen Gegner stimmen in den Tanz ein und fallen nach Beendigung des Spezialmoves erschöpft zu Boden.

Das Haustier von Michael Jackson fand auch Einzug in das Arcadespiel. Sollte man den kleinen Schimpansen Bubbles ausfindig machen, verwandelt sich Michael, analog zum Plot des Jackson-Films „Moonwalker“ (1988), in einen Roboter. In dieser Form ist er für kurze Zeit unverwundbar und verfügt über Laserwaffen mit großer Reichweite.

Wii Music (2008)

Wii Music ist das erste Musikspiel von Nintendo, ursprünglich sollte es zum Start der Wii-Konsole erscheinen. Der Termin konnte aber nicht gehalten werden, so kam Wii Music erst im Herbst 2008 in den Handel und konnte die Kritiker nicht so recht überzeugen. Dabei ist kein Geringerer als die Legende Shigeru Miyamoto der Designer des Spiels, das auf spielerische Weise musikalische Kenntnisse vermitteln möchte.

Damit ist auch schon der Schwachpunkt von Wii Music identifiziert: Auf klassische spielerische Momente wurde weitgehend verzichtet, das Musizieren selbst steht im Mittelpunkt. Das wäre noch kein Nachteil, wäre die Umsetzung nicht so halbherzig. In Wii Music spielt man – verkörpert durch Wii-typische „Miis“ – alleine oder in einem Orchester (aus menschlichen Mitspielern oder computergesteuert) eines von ungefähr 50 Musikstücken, wobei man die Wahl zwischen mehr als 70 Instrumenten hat, die mittels Wii-Fernbedienung – manchmal unterstützt vom Nunchuk und sogar, falls vorhanden, dem Balance Board – so gespielt werden, als hätte man ein echtes Instrument in der Hand. Bei der Blockflöte wird die Fernbedienung aufrecht gehalten, die Knöpfe dienen als Tonlöcher. Bei der Gitarre steht das Nunchuk für den Hals. Begnügt man sich mit dem Dirigieren eines Orchesters, dient die Fernbedienung als Taktstock.

Leider sind die Musikstücke weder gut ausgewählt noch sehr liebevoll umgesetzt. Klanglich hat Wii Music den Charme von alten Midi-Dateien, bei den Stücken sind eindeutig die aus alten Nintendo-Spielen bekannten Melodien (Zelda, Super Mario) die Highlights. Zu Beginn ist die Auswahl an Stücken noch klein, nach und nach spielt man neue Kompositionen frei. Meistens rüttelt man im Takt der Musik die Fernbedienung, oder man rüttelt eben nicht im Takt – Wii Music wertet das dann

als Arrangement-Idee und passt die Spielweise entsprechend an. Für Hardcorespieler, die eine Herausforderung suchen, ist das nicht das Wahre.

Andererseits muss man Wii Music zugute halten, dass es ein nettes Familienspiel ist, das Unbedarften auf sympathische Weise Grundbegriffe der Musik und ein Gefühl für Klang und Handhabung wichtiger und weniger wichtiger Instrumente vermittelt. Vor allem auf das gemeinsame Musizieren wird Wert gelegt, das ist einer der interessantesten Züge von Wii Music. Gitar-Hero-Fingerakrobaten werden dem unheroischen Spiel sicher weniger abgewinnen können als die von Nintendo anvisierte Zielgruppe der „Gelegenheitsspieler“. Wii Music ist besser, als es Kritiken aus dem Gamer-Milieu glauben machen wollen, aber dennoch eine vertane Chance. Denn die Idee stimmt und die Voraussetzungen für



ein wirklich originelles und neuartiges Musikspiel erfüllt die Wii-Konsole mit ihrer vielseitigen Steuerung besser als alle anderen Konsolen.

gf



Frankie Goes to Hollywood

Lustschloss in der Welt von C64, Sinclair ZX Spectrum, Schneider CPC

Als das Softwarehaus Ocean 1985 das Spiel Frankie Goes to Hollywood veröffentlichte, war dies wohl das erste Mal, dass eine Band ihren Namen für ein Computerspiel hergab. FGTH waren damals auf dem Höhepunkt ihres Erfolgs. Produkte, die den Namen der Band trugen, verkauften sich fast zwangsläufig gut. Für die Idee, ein Computerspiel auf den Markt zu werfen, das sich stilistisch an das eklektizistisch-postmoderne Image der Band anlehnt, war 1985 einfach die Stunde gekommen.

— von Georg Fuchs —

Filmlizenzen und Spiele nach literarischen Vorlagen waren Mitte der 80er-Jahre bereits gang und gäbe, aber eine Band als Vorlage für ein Spiel, das war ein neues Modell, das bis heute nicht oft nachgeahmt wurde. Zwar vermarkten sich Bands mittlerweile gerne auch über Musikspiele, aber nicht jede Band verkörpert ein Universum, das groß genug ist, um einem epischen Spiel Platz zu geben. Frankie Goes to Hollywood waren ein solches Gesamtkunstwerk, und Denton Designs waren als aufstrebende Gruppe von Spiele-Codern aus Liverpool wie geschaffen, um die Idee digitale Realität werden zu lassen. Das Softwarehaus Ocean erhielt Ende 1984 den Auftrag des FGTH-Managements, ein Spiel zu programmieren. Ein Konzept für das Spiel hatte sich offenbar niemand überlegt, denn als David Ward von Ocean Software den Programmierern von Denton Designs im Dezember 1984 den Job übertrug, lautete die vollständige Anweisung lediglich: „Im Spiel sollen möglichst keine Frankies herumlaufen.“

Bei so viel kreativer Freiheit war es kein Wunder, dass sich FGTH zu einem Spiel entwickelte, das in keine Schublade passt und mehrere Genres auf manchmal haarsträubende Weise vereint. Eine technisch saubere Umsetzung und ein mitreißender Soundtrack — gemessen am Standard von 1985 — sorgten dafür, dass ein Klassiker das Licht der Welt erblickte.

Die Handlung

Im Spiel wird ein passabel animiertes, namenloses und monochromes Männchen gesteuert, das das Pech hat, in der öden und austauschbaren Vorstadtsiedlung Mundanesville zu

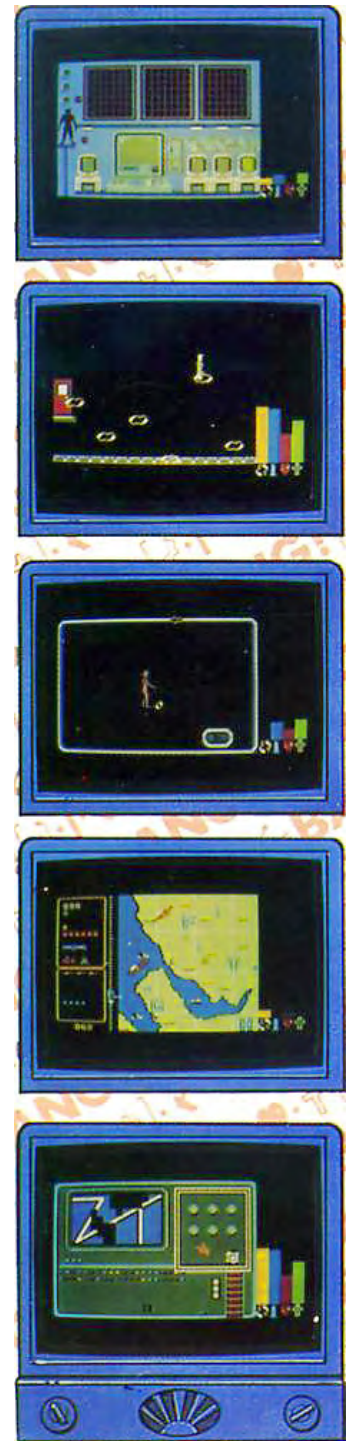


leben. Unser Mann ohne Eigenschaften ist zu Beginn des Abenteuers, um in der Terminologie des Spiels zu bleiben, „null Prozent Persönlichkeit“. Diesen Wert gilt es auf 100 Prozent zu erhöhen, wozu mehrere Bedingungen erfüllt werden müssen: ein Mord muss aufgeklärt werden, 87.000 Punkte müssen erreicht werden und die Balken der vier Frankie-Lebens-elemente (Leidenschaft, Konflikt, Liebe, Hoffnung), dargestellt durch vier Symbole im rechten unteren Bildschirmbereich, müssen durch bestimmte Spielzüge — von denen sich manche der alltäglichen Logik entziehen — so weit hochgeschraubt werden, dass alle vier Buchstaben des Wortes BANG erscheinen. Wer sich mit dieser Logik nicht anfreunden möchte, wird auch keine große Begeisterung für dieses seltsame, bemerkenswerte und einzigartige Spiel entwickeln, geschweige denn alle Eingänge im „Korridor der Macht“ finden, von denen nur einer in den Pleasure-Dome führt. Wie bei einem traditionellen Textadventure ist es sehr hilfreich, ein Blatt Papier heranzuziehen, um Karten von Mundanesville sowie den „Corridors of Power“ zu zeichnen. Besonders die „Kor-

ridore“, ein 8 x 8 Felder großes Labyrinth, sind ohne dieses Hilfsmittel nur mit sehr viel Glück zu knacken. Ein großer Teil des Programms spielt sich wie ein Arcade-Adventure: Unser Männchen bewegt sich durch die Straßen und Wohnungen der Siedlung, untersucht sichtbare Gegenstände und nimmt alles an sich, was es finden kann. Manche Fundstücke erweisen sich als hilfreich (Milch wird von Katzen dankend entgegengenommen, Videokassetten von Videorekordern; die Diskettenboxen sollte man gleich im großen Maßstab horten), andere sind nutzlos und nehmen bloß Platz im Inventar weg. Einige Gegenstände müssen an bestimmten Orten zur Anwendung gebracht werden, während manches bloß einmal berührt werden muss, um dringend benötigte Punkte zu erzielen. Denn die 87.000 Punkte sind äußerst schwer zu erzielen, man darf praktisch keine Aufgabe ungelöst lassen.

Andere Stellen weichen vom gewohnten Spielprinzip ab: Mehr als zehn durchwegs schön gestaltete „Minispiele im Spiel“ müssen erst gefunden und dann durchgespielt werden, um die nötige Punkteanzahl zu erreichen. Darüber hinaus gilt es, einen Mordfall zu klären, sobald man in Mundanesville über eine Leiche stolpert. Nach diesem Zeitpunkt werden regelmäßig Hinweise auf den Mörder eingeblendet, der per Zufallsgenerator festgelegt wird. Das Mitschreiben der Hinweise ist also unumgänglich, ebenso wie das Zeichnen von Karten von Mundanesville und der „Corridors of Power“.

Die Grafik der C64-Version ist für 1985 absolut vorbildlich. Alle Hintergründe sind detailliert gezeichnet und vermitteln wohl die gewünschte Atmosphäre. Scrolling gibt es keines, dafür sind sehr viele Gegenstände zu



Einige der zahlreichen Subgames.

entdecken und Minispiele zu lösen. Manche bedürften einiger Übung, während andere ohne viel Mühe zu lösen sind. Die Nebenhandlungen machen das Spiel abwechslungsreich

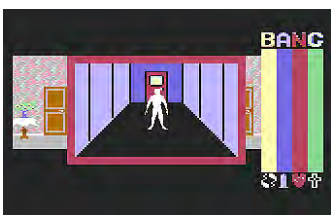
und spannend, die Qualität der Musik tut ein Übriges, um das Spiel (zumindest in der C64-Fassung) zu einem heute noch interessanten Erlebnis zu machen.

Fazit

Frankie Goes to Hollywood ist ein schwieriges Spiel, das aber originell genug ist, um die Motivation aufrecht zu erhalten. „Sterben“ kann man in diesem Spiel nicht, man kann sich allerdings in eine ausweglose Lage bringen. Deshalb sei potenziellen Spielern geraten, am Emulator zu spielen bzw. einen Freezer zu verwenden, um regelmäßig Spielstände zu sichern. Das Spiel selbst hat keine derartige Funktion.

Dass das Spiel mit seinem ungewöhnlichen und experimentellen Konzept überhaupt erfolgreich sein konnte, verdankt sich natürlich auch der Band, die sich mit einem damals noch sehr jungen Medium vermarkten wollte. Hätte das Management von Wham!, die 1984 wesentlich mehr Platten verkauften, dieselbe Idee gehabt, wäre das Ergebnis wohl weniger interessant ausgefallen.

Das Spiel geriet trotz euphorischer Bewertungen (97 % in Zzap64! 5/85) und 10 Punkte für Spielablauf und Motivation in ASM 10/87 (als Oldie, denn bei Erscheinen des Spiels gab es noch keine deutschsprachigen Spielezeitschriften) und entsprechend guter Verkaufszahlen bald in Vergessenheit und wird heute nur selten als Klassiker betrachtet. Das liegt wohl unter anderem daran, dass eine Raubkopie im Umlauf war, die den C64 regelmäßig zum Absturz brachte. Außerdem waren einige Rätsel ohne fortgeschrittene Englischkenntnisse nicht lösbar, somit schieden viele junge Spieler als Zielgruppe aus. Wer kein Original auftreiben kann oder möchte, sollte nach der Version von Remember suchen, die neben dem vollständigen und fehlerfreien Spiel auch Anleitung und Ladebildschirm/-musik enthält.



Fakten (1): Die Musik

Mit der Umsetzung des Soundtracks beauftragte Ocean den damals noch unbekannteren Fred Gray. Obwohl Gray nicht zu den ganz großen SID-Komponisten zu zählen ist, gehen doch mehrere Musikstücke auf sein Konto, die einen hohen Wiedererkennungswert haben und bis heute von C64-Enthusiasten geschätzt werden. Unter anderem programmierte er für folgende Spiele die Musik: Hysteria, Enigma Force, Shadowfire, Road Runner, G.U.T.Z. Seine bekannteste Komposition ist der Soundtrack zum Spiel Mutants.

1985, als FGTH erschien, waren die Ansprüche an einen C64-Spielesoundtrack noch nicht sehr hoch. Dennoch bemühte sich Gray, der musikalischen Vorlage gerecht zu werden, so weit es der SID nach damaligem Kenntnisstand zuließ.

Auch wenn es in der HVSID Collection heute aufregendere Stücke zu hören gibt, muss man doch anerkennen, dass die musikalische Untermalung des Spiels nicht nur sehr umfangreich ist, sondern auch technisch gut umgesetzt. Die Musik passt gut zum Spiel und enthält mehrere der großen Frankie-Hits, aber

auch weniger bekannte Stücke des Debutalbums wurden im Spiel verewigt. Besonders durch den Soundtrack gewinnt die C64-Fassung gegenüber den beiden anderen Versionen des Spiels, obwohl sich auch die Grafik deutlich abhebt. Fred Gray ist nicht zu verwechseln mit Matt Gray, der u.a. The Last Ninja II und Driller vertonte.

Käufer des Originals durften sich über eine Audiokassette freuen, die dem Spiel als Bonus beilag. Sie enthält auf beiden Seiten eine (meines Wissens bis heute ansonsten unveröffentlichte) Live-Aufnahme des ersten und größten Hits von Frankie Goes to Hollywood, Relax.

Fakten (2): Reiner 80er-Geist

Die für das Spiel namens- und ideengebende Band Frankie Goes to Hollywood wurde Anfang der 80er-Jahre in Liverpool gegründet und bald darauf vom 2004 verstorbenen BBC-Musikguru John Peel entdeckt. Die Gruppe rund um Sänger Holly Johnson, Keyboarder Paul Rutherford und den Bassisten Mark O'Toole wurden 1984 schlagartig berühmt, als ihre Debut-Single Relax wegen des anzüglichen Texts auf BBC mit einem Sendeversbot belegt wurde. Die damit einhergehende mediale Aufmerksamkeit führte zu märchenhaften Verkaufszahlen, Relax war fünf Wochen in Folge Nummer 1 in Großbritannien. Auch die nächsten beiden Singles, Two Tribes und The Power of Love (nicht zu verwechseln mit den ebenfalls 1985 erschienenen Hits von Jennifer Rush und Huey Lewis), erreichten die Spitze der britischen Charts.

Im Oktober 1984 folgte dann das von vielen Fans bereits ersehnte Doppelalbum Welcome

to the Pleasuredome, das vor dem Verkaufsstart eine Million Vorbestellungen verzeichnen konnte. Der Titeltrack des Albums erreichte als Single Nummer 2 in den Charts und kann als eine der ungewöhnlichsten Kompositionen betrachtet werden, die zu dieser Zeit einen Spitzenplatz in den internationalen Hitparaden belegten.

Das von Trevor Horn makellos produzierte und arrangierte Doppelalbum selbst enthielt neue Remixes der bereits bekannten Hits, aber auch Coverversionen (Bruce Springsteen, Edwin Starr, Burt Bacharach), Merseyside-Lokalkolorit und eine üppige grafische Aufmachung, die in Picasso-ähnlichen Gemälden die Band selbst (Vorderseite) sowie innen das biblische Arche-Noah-Motiv mit deutlichen sexuellen Konnotationen darstellt. Für die heute erhältliche CD-Fassung hat das Label ZTT das Artwork entschärft und zeigt das Bild nur mehr in Ausschnitten.

Mit dem Erscheinen des Debutalbums im Jahr

1985 hatte die Band, ohne dies zu ahnen, ihren Zenit bereits überschritten. Das Album war, wie das im selben Jahr erschienene Computerspiel, sehr erfolgreich, ihm folgte aber eine längere Phase, in der es ruhig um die Band wurde. Erst im Oktober 1986 gab es neues Material, auf das die Fans bereits sehnsüchtig warteten: Gleichzeitig wurden das Album Liverpool sowie die Single Rage Hard veröffentlicht. Gemessen am Vorgänger waren Single und Album Flops, auch wenn es für Top-Ten-Platzierungen in den meisten europäischen Ländern reichte – in Deutschland erreichte die Single Rage Hard sogar Platz 1. Noch etwas schwächer verkaufte sich der Ende 1986 erschienene Song Warriors of the Wasteland, die siebente und letzte Single Watching the Wildlife folgte Anfang 1987. Dieser Song konnte nirgends in die Top Ten vorstoßen und läutete das Ende der einst stilbildenden und einflussreichen Band ein. Die persönlichen Spannungen zwischen dem Sänger und dem Rest der Band führten bald darauf zum Bruch und damit zum Ende von Frankie Goes to Hollywood.

Fakten (3): Der Pleasure-Dome

Die Wortschöpfung „pleasure-dome“, die gelegentlich mit „Lusttempel“, züchtiger mit „Traumschloss“ übersetzt wurde, stammt vom englischen Dichter und Philosophen Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), dessen 1798 unter dem Einfluss von Opium entstandenes Gedicht „Kubla Khan“ mit den Worten „In Xanadu did Kubla Khan a stately pleasure-dome decree“ beginnt. Einige Textzeilen wurden von FGTH für den Song Welcome to the Pleasuredome entlehnt.

Kublai Khan, der Enkel Dschingis Khans, nutzte Xanadu als Sommerresidenz. Die einstige Hauptstadt des Mongolenreichs, die besonders in der Romantik als Metapher für Prunk und Dekadenz galt, wurde 1359 zerstört. Das Wissen über den historischen Ort beruht auf wenig glaubwürdigen Überlieferungen, die Marco Polo zugeschrieben werden:

„Nach dreitägiger Reise kommt man in eine Stadt, die Giandu heißt und die von dem regierenden Großkhan Kublai erbaut wurde. Er hat dort einen Palast aus Marmor und anderem kostbaren Gestein errichten lassen, dessen Räume alle vergoldet sind und der insgesamt ein prächtiges Bauwerk ist. Eine fünfzehn Meilen lange Mauer umgibt das Gebiet um den Palast und bildet so einen Park mit Flüssen, Teichen und Springbrunnen. In diesem Gebiet hält der Großkhan Hirsche, Damwild und Rehe. Er hält dort in Käfigen etwa zweihundert Falken. Einmal pro Woche begibt sich der Khan persönlich dorthin; dabei führt er meistens einen Leopard zu Pferde mit sich.“

Diese Szenerie wird sowohl im Video zu Welcome to the Pleasuredome als auch am Plattencover abgebildet. Im 20. Jahrhundert zitierten auch Hollywood-Tanzfilme, Disney-

Taschenbücher, Orson Welles und Douglas Adams die mythische Stadt. Wo sich Coleridge allerdings, in Anlehnung an den Bericht Marco Polos, zuerst auf eine reale Stadt, dann auf einen in Morphiumschwaden schwebenden Traum-Ort bezieht, handelt der Frankie-Song eher von einem Ort der käuflichen Liebe („Moving at one million miles an hour / using my power / I sell it by the hour / I have it so I market it / you really can't afford it“). Im Frankie-Universum steht der „Pleasuredome“ aber auch für Realitätsflucht aus einer am Rande des Atomkriegs stehenden Welt.

Eine weitere Spur, die Coleridge in der Popkultur zurückgelassen hat, ist sein Gedicht Rime of the Ancient Mariner (dt. „Ballade vom alten Matrosen“), das Iron-Maiden-Mastermind Steve Harris 1984 als Vorlage für den vierzehnminütigen Abschlussong des Albums Powerslave diente.



Andranik Ghalustians

Lift off Herzlich willkommen bei Arcaderoom, der neuesten Lotek64-Kolumne, die sich ganz dem Thema Arcade-Games verschrieben hat.

Aufmerksamen Lesern dürfte nicht entgangen sein, dass ich eine gewisse Affinität zum Spielhallengenre aufzuweisen habe, wie ein Blick in ältere Ausgaben der Lotek64 beweist (Cave-Shooter-Marathonbericht, Metal Slug-Durchspielsession etc.) (Welche Ausgaben? AD) Seit ca. zehn Jahren sammle ich begeistert Spielhallen-games. Aus Platzgründen konzentriere ich mich vor allem auf die Anschaffung von Spielplatinen (momentaner Stand: 500 Exemplare) und begrenze die Automaten auf ein aufstelltechnisch mögliches Maß (momentan acht Geräte). Der Schwerpunkt meiner Platinensammlung ist im so genannten Shmup-Genre verankert. Hierbei reicht die Palette von Oldieklassikern wie Galaxian und Phoenix aus der Pionierzeit der Videospiele über zeitlose Klassiker aus den frühen 90er

Jahren wie Raiden DX bis hin zu den aktuellen Maniac-Shootern von der japanischen Edelfirma Cave. Aber auch alle anderen klassischen Arcade-Genres sind mit zahlreichen Topiteln in meiner Sammlung vertreten. Seien es klassische Jump-and-Runs wie Wonderboy, seitlich scrollende Prügler wie Final Fight, labyrinthartige Actiongames wie Pacman, Lightgun-Shooter wie Point Blank oder auch 1-on-1-Prügelspiele wie Street Fighter; es sind so gut wie alle Genres abgedeckt.

In der Arcaderoom-Rubrik werdet ihr regelmäßig über ausgefallene, gerebegründende, obskure und verschollen geglaubte Spielhallenklein-ode informiert werden. Gleich zu Beginn auch eine Aufforderung an die werte Leserschaft: Solltet ihr ein spezielles Interesse an einem spezifi-

schen Arcade-Thema haben, lasst es mich bitte wissen. Ich werde nach Möglichkeit diese Themen in kommenden Artikeln aufgreifen. Da steh ich nun vor einem schier unendlich groß anmutenden Meer an

Arcade-Informationen, die sich vor meinem inneren Auge auftun, und muss entscheiden, welches Thema ich für den ersten Artikel der Arcaderoom-Rubrik auswählen soll. Ich würde sagen, bevor wir uns hier einem spezialisierten Nischenthema widmen, stelle ich mich einfach den Fragen aus der Lotek64-Redaktion.



Lotek64: Worin besteht eigentlich die Faszination am Arcade-Bereich?

Andranik: Die Faszination der Arcade-Spiele lässt sich für mich durch folgende Punkte aufzeigen: Bis in die mittleren 90er Jahre stellten Arcade-Spiele das Nonplusultra in Sachen technischer Weiterentwicklung dar. Man muss sich ja nur mal die Portierungen von Arcade-Titeln aus den frühen 80er Jahren bis zu den frühen 90er Jahren ansehen. Oftmals waren Topspielhallentitel nur noch ein Schatten ihrer selbst. Ich darf hier mit Schaudern an die grottenschlechte Umsetzung von Pacman oder Donkey Kong für das Atari 2600 erinnern. Aber selbst ein technisch bravouröses Snes stieß an seine technischen Grenzen, wenn es darum ging, Highend-2D-Spiele ohne Qualitätsverlust umzusetzen. Aber nicht nur die Technik konnte begeistern. Die Spielhalle kann mit Fug und Recht als der Innovationsmotor der elektronischen Unterhaltungsindustrie bezeichnet werden. Sie war so etwas wie die große Spielwiese für die Spieleentwickler, die ihrer Kreativität völlig freien Raum lassen konnten, und dabei auf technische Limitierungen, wie es bei

den Konsolen und Heimcomputern der Fall war, kaum Rücksicht zu nehmen brauchten. Ein weiterer Punkt wäre die goldene Regel eines jeden Spielhallenspiels: Leicht zu verstehen, schwer zu meistern. Den Spielablauf und die damit verbundenen Spielregeln und Möglichkeiten, sind schon nach wenigen Minuten vollkommen einleuchtend. Man denke hier an diverse Abschießspiele wie Galaga oder Galaxian, aber auch neuere Vertreter wie R Type, Gadius oder Raiden. Man muss nicht ein dickes Anleitungsbüchlein konsultieren, um überhaupt zu begreifen, welche Möglichkeiten man als Spieler hat. Allerdings muss man bei fast allen Arcade-Spielen immens viel Zeit aufwenden, um wirklich gut zu werden. Dabei ist es mehr als hilfreich, wenn man Profis über die Schulter blicken kann. In der guten alten Arcade-Zeit war es eben so, dass man den guten Spielern zusah und so diverse Tricks und Kniffe erlernen konnte, auf die man selber wahrscheinlich nie gekommen wäre. Diese Funktion der Spielhalle als interaktiver Kommunikationsort, an dem gespielt werden kann und die neues-

ten spielerischen Errungenschaften ausgetauscht wurden, ging nun über auf die Online-Community mit ihren Foren, Chatrooms, Superplayvideos und dem Clanwesen.

Lotek64: Angenommen, mich packt jetzt auch das Arcade-Fieber. Welche Möglichkeiten bestehen denn aktuell, um echte Spielhallenspiele spielen zu können?

Andranik: Am schönsten wäre es natürlich, man könnte sich ein paar Jahre zurückversetzen lassen, um nochmals das goldene Zeitalter der Spielhallenkultur miterleben zu können. Richtig gut bestückte Spielhallen wird man im deutschsprachigen Raum meist vergeblich suchen. Ich kann hier im Speziellen nur für die Wiener Szene sprechen, und hier hat man nur bescheidenste Möglichkeiten, der Arcade-Leidenschaft zu frönen. Ein Besuch des Wurstelpraters lohnt sich dennoch, falls man die aktuellen Sternflipper spielen und ein wenig Arcade-Luft schnuppern möchte. Prall gefüllte Hallen mit aberdutzenden Cabs darf man aber natürlich nicht mehr erwarten. Das Arcade-Paradies stellt momentan noch Tokio mit seiner sehr lebendigen Spielhallen-

szenen dar. Einige amerikanische Großstädte können auch noch mit extravaganten Arcades auftrumpfen. Ist aber auch verständlich, dass man im Mutterland von Atari ein wenig sorgsamer mit scheinbar ausrangierten Gerätschaften umgeht als hier in Europa. Wer den Flug nach Japan scheut, kann aber auch zur Selbsthilfe greifen und sich ein paar Automaten-spiele für zu Hause kaufen.

Lotek64: Was wäre denn bei solch einem Kauf alles zu beachten?

Andranik: Puh, das ist ein recht ausgiebiges Thema. Die primäre Frage ist vor allem: Soll es ein richtiges Arcade-Cab sein oder reicht auch ein Platinenabspielgerät (eine so genannte MAK) aus? Die MAK wird einfach mittels eines RGB-tauglichen Scartkabels am Fernseher oder Monitor angeschlossen. Maks sind recht einfach aufgebaut. Im Prinzip bestehen sie aus einem regelbaren Schaltnetzteil und einer so genannten Jamma-Leiste (Universalstandard von Spielhallenplatinen seit den späten 80er Jahren). Weiters befinden sich auf einer Mak noch Anschlussbuchsen für Joysticks (meist werden Neo-Geo-Sticks verwendet). Nun fehlt nur noch eine



Kleine Auswahl an Systemplatinen: links oben: SNK MVS mit Cart (Pulstar), links unten: Seibu Kaihatsu SPI System mit Raiden Fighters Cart, Mitte: blaues CPS II b-Board / US-Version von Battle Circuit, rechts oben: PGM-Motherboard mit Gladiator-Cart, rechts unten: Atomiswave-Motherboard mit Fist of the Northstar (Hokuto No Ken).

passende Spielplatine und man kann loslegen. Die Preise der Platinen rangieren von extrem billig (15 Euro) bis hin zu sündhaft teuren Luxusspielen (aktuelle Platinen tummeln sich im 1500-Euro-Segment). Die meisten Spiele bewegen sich aber zwischen 100 und 150 Euro.

Falls man sich für eine Mak entschieden hat, sollte man auch noch bei der Wahl des TV-Apparates einige Punkte beachten. 16:9-Modelle mit Digitalfiltern scheiden völlig aus. Optimal sind sehr gute Markengeräte, die noch einen richtigen 60Hz-Modus bieten. Wer vor allem Oldietitel aus den frühen 80er Jahren oder vertikal scrollende Shooter sammeln möchte, muss auch noch berücksichtigen, dass der Monitor/TV-Apparat leicht auf die Seite gekippt werden kann und auch für diesen Betrieb ausgelegt sein muss (die Lüftungsschlitze dürfen nicht abgedeckt sein). Professionell angefertigte Maks bekommt man z.B. vom deutschen Anbieter „Wolfsoft“. Diese Maks bieten noch zusätzliche Einstellmöglichkeiten wie das exakte Justieren der Grundfarben (Rot/Grün/Blau), eine Credit-Einwurfaste direkt auf der Mak und ein LCD-Display für die Volteinstellung. Wer gerne bastelt, kann sich so ein Platinenabspielgerät aber auch sehr leicht mit einer Bastelanleitung aus dem Internet zusammenschustern. (<http://www.systemshock.info/supergunbauanleitung.htm>)

Wer den nötigen Platz hat, kann auch mit dem Kauf eines richtigen Spielhallengerätes liebäugeln. Hier muss man zwischen so genannten Dedicated Cabs, die nur für den Betrieb ei-

nes einzigen Spieltitels ausgelegt sind (wie z.B. der Silent-Scope-Automat) und Universal-Cabs unterscheiden. Beim Kauf eines Universal-Cabs sollte man folgende Dinge beachten: Das Gerät sollte auf jeden Fall über einen Jamma-Adapter verfügen. Das Panel sollte breit genug sein, damit zwei Personen gleichzeitig problemlos am Gerät spielen können, ohne sich zu sehr in die Quere zu kommen. Das Herzstück eines Automaten ist der Monitor. Sollte dieser Einbrennungen aufweisen oder ein kontrastarmes Bild liefern, ist vom Kauf abzuraten. In Europa waren so gut wie ausschließlich Standgeräte vertreten (von den Cocktailtischen aus den frühen 80er Jahren abgesehen). Der Gemütlichkeit wegen sollte man auch nicht auf die Anschaffung geeigneter Barhocker verzichten. Wer auf Rückenprobleme verzichten möchte, greift vielleicht lieber zu einem japanischen Sitdown-Cabinet. Wie der Name vermuten lässt, befindet sich bei diesen Geräten das Panel etwa auf Kniehöhe. Als Sitzmöglichkeit steht einem nun eine schier grenzenlose Auswahl an normalen Sesseln zur Verfügung. Die Preise von Automaten variieren auch sehr stark, je nach Zustand und Ausstattung. Ältere Holz-Cabinets mit kleineren Monitoren (19 Zoll) bekommt man schon um ca. 70 Euro, Highend Sitdown Cabs mit Multifrequenzmonitoren (15/24/31 kHz) können schon gerne mal an die 1000 Euro veranschlagen. Als Richtwert für ein gutes Cab kann man aber mit ca. 300 Euro rechnen.

Lotek64: Wie schwer ist denn eigentlich so ein Automat und welche

Stromversorgung muss vorhanden sein?

Andranik: Die meisten Universalautomaten wiegen um die 150 Kilo. Für den Betrieb reicht eine normale 240-Volt-Leitung aus. Und keine Angst, so ein Cab verbraucht nicht mehr Strom als ein normaler Fernseher.

Lotek64: Welches ist dein Lieblingsspiel und gibt es so etwas wie den heiligen Gral unter den Spielplatinen und Automaten?

Andranik: Zu meinen Lieblingsspielen gehören DoDonpachi, ein vertikal scrollender Shooter der japanischen Firma Cave, Raiden DX und Raiden Fighters Jet von Seibu Kaihatsu, welche ebenfalls vertikal scrollende Shooter darstellen, sowie D+D: Tower of Doom und D+D: Shadow over Mystara, beides seitlich scrollende Prügelspiele im Stil von Final Fight.

Die Frage nach dem Heiligen Gral ist schwer zu beantworten. Allein aus optischen und videospieldhistorischen Gründen heraus würde ich den SpaceWar-Automaten (*arcadeheaven*.

Andranik: Von der Verwendung der C64-Hardware im Arcade-Bereich ist mir nichts bekannt. Die Amiga-Hardware hingegen kam tatsächlich auch in der Spielhalle zum Einsatz. Und zwar verwenden die Laserdiskspiele der Firma American Laser Games einen Amiga 500 als Steuerungsplatine. Die Daten werden übrigens nicht von Diskette eingespielt, sondern kommen direkt von einer Rom-Karte. Dann gibt es noch einen U-Bootsimulator, bei dem ebenfalls ein Amiga-500-Modell zum Einsatz kommt. Und wenn ich mich nicht täusche, dürfte es auch ein Actionspiel im Stil von Turrican von einem deutschen Entwicklerteam gegeben haben, das ebenfalls für die Spielhalle konzeptioniert war. Der Titel kam aber leider nicht über den Prototypstatus hinaus.

Lotek64: Ok, der Amiga hat es doch tatsächlich auch in die heiligen Arcade-Hallen geschafft, aber Konsolenhardware doch sicherlich nicht, oder?

Andranik: Mitnichten! So gut wie



Gegenüberstellung von SNK MVS und SNK Neo Geo Heimkonsole, darunter entsprechende Carts (Metal Slug 4).

files.wordpress.com/2008/02/compspace.jpg) als so etwas wie den Heiligen Gral bezeichnen. Bei den Platinen fällt mir spontan die Campaign-Version von DoDonpachi ein, von der weltweit nur eine einzige Platine existieren soll. Für Sammler sind natürlich auch die vielen Prototypversionen von unveröffentlichten Spielen (Marble Madness 2 oder Judge Dread) von großem Interesse.

Lotek64: Viele Lotek64-Leser sind begeisterte Commodore-64- und Amiga-Anwender. Schaffte diese Hardware vielleicht auch den Einzug in die Spielhalle?

jede Konsole beginnend mit der 8-Bit-Ära gibt es auch im Arcade-Format. Man darf sich das aber nicht so vorstellen, dass einfach eine handelsübliche Konsole im Automaten-Cab steht. Es handelt sich schon um speziell angefertigte Platinen. Die Rom-Module sind auch nicht kompatibel zu den Heimformaten, so dass der Automatenaufsteller nicht einfach die Spiele im nächsten Kaufhaus kaufen kann. All diese „Konsolenautomaten“ zeichnen sich durch folgende Besonderheiten aus. Zum einen erkaufte man sich durch Credits Spielzeit. Die Spieldauer pro Credit kann der Aufs-



Ein NAOMI-Motherboard mit angeschlossenem GD-Rom-Laufwerk.

teller mittels Dipschalterregelung manipulieren. Kurz bevor die Zeit ausläuft, ertönt meist ein Warnton, das Bild friert ein (Pausefunktion der Konsole wurde aktiviert) und manchmal leuchten auch noch spezielle rote Lampen auf, die sich im Header des Automaten befinden. So hat der Spieler noch genügend Zeit, durch erneuten Credit-Einwurf weitere Spielzeit einzukaufen. Witzig ist vor allem der Umstand, dass man sich durch Credits eben wirklich nur reine Spielzeit einkauft und keine Leben, wie man es ja sonst von Arcadegeräten gewohnt ist. Die zweite gemeinsame Komponente all dieser „Konsolenautomaten“ stellt das Multicart-System dar. Die Platinen bieten mehrere Modulsteckplätze an. Die Anzahl variiert stark, so gibt es ein spezielles PC-Engine-Motherboard, welches den Betrieb von vier Hu-Cards gleichzeitig ermöglicht. Das Megatech-System von Sega bietet acht Steckplätze und das sehr weit verbreitete NES-Automatensystem namens Playchoice bis zu zehn Modulplätze. Neben solchen „Konsolenautomaten“, findet die Konsolenhardware aber auch als normale Platine den Einzug in die Halle. Insbesondere die Playstation von Sony dient sehr vielen Namco-Systemplatinen (unter anderem dem so genannten G-Net-Board) als Grundlage. Oftmals wurde den Arcade-Versionen mehr Speicher zur Verfügung gestellt oder man ergänzte sie um ein paar Customchips. Der Saturn von Sega treibt unter dem Namen STV System sein Unwesen in der Spielhalle. Kommen beim G-Netboard PCMCIA-Speicherkarten, auf denen sich die Spieldaten befinden, zum Einsatz, so sind es beim STV normale Module. Die Dreamcast-Konsole stellt eine abgepeckte Version des Naomi-Mother-

boards dar. Die ersten Spiele wurden noch als Rom-Boards ausgeliefert. Aus Kostengründen führte man später zusätzlich ein externes GD-Rom-Laufwerk für die Arcade-Hardware ein. Und selbst der PC fand in den letzten Jahren Einzug in die Spielhalle. Hier vor allem durch das Taito-Type-X-System mit seinem embedded Windows-XP-Betriebssystem.

Lotek64: *Wie sieht denn das beim Neo-Geo-System aus? Sind da die Spiele nicht völlig identisch?*

Andranik: Das Neo-Geo-System nimmt in der Videospiegelgeschichte eine ganz besondere Stellung ein. Es ist in der Tat das einzige System, das mit einer völlig identischen Hardware sowohl in der Spielhalle als auch zu Hause aufwarten kann. Zum ersten Mal war es in der Hochblütezeit der 16-Bit-Systeme möglich, originalgetreue Heimumsetzungen von topaktuellen Arcade-Spielen zu Hause ohne geringsten Qualitätsverlust genießen zu können. Dieser Genuss hatte allerdings auch einen mehr als gehobenen Preis. Nicht nur das Grundgerät schlug im Bankkonto wie eine Bombe ein und riss mit einem umgerechneten Kaufpreis von 500 Euro ein gewaltiges Loch ins Sparschwein, auch die Module kosteten noch ein kleines Vermögen (ca. 250 Euro). Ursprünglich wollte SNK die Konsole gar nicht auf den Heimmarkt bringen, sondern bloß als Verleihgerät für Videotheken und als Ausstattungstück für Hotels produzieren. Die Nachfrage der Spieler war aber so groß, so dass die Konsole dann doch noch den Einzug in die Spielzimmer fand. Das Neo Geo war übrigens die erste Konsole, bei der eine externe Speicherkarte zum Einsatz kam. Der besondere Clou: Man konnte die Kar-

te auch an original MVS- (so heißt das Neo Geo übrigens in der Spielhalle) Automaten verwenden. So konnte man seinen Spielstand von zu Hause in die Spielhalle mitnehmen oder selbstverständlich auch umgekehrt. Das MVS gibt es übrigens auch als Vierfach- bzw. Sechsfach-Slotsystem. Heimmodule kann man nicht am Automaten einsetzen und umgekehrt, auch die Automatenmodule lassen sich nicht am Neo Geo verwenden. Abhilfe schafft hier nur ein ziemlich teurer Adapter. So gut wie alle MVS-Spiele wurden auch als Heimmodule veröffentlicht. Ausnahmen stellen Shock Troopers 2 und Strikers 1945 Plus dar, um zwei Topspiele zu nennen. Hier schaffen nebst dem teuren Adapter auch so genannte „Conversions“ Abhilfe. Dabei wird ein Originalheimmodul „geschlachtet“ und mit den neuen Spieldaten beschrieben.

nicht so viele Spiele wie auf dem MVS (über 100 Titel), dafür aber fast ausschließlich absolute Topstitel. Street Fighter 2 Turbo, D+D: Shadow over Mystara, Vampire Hunter, Street Fighter Alpha 3, Marvel vs Capcom, Alien vs Predator, um nur ein paar zu nennen. Interessant ist vielleicht auch noch der Umstand, dass Capcom bei den CPS-2-Spielen einen Ländercodeschutz eingeführt hat, den es beim MVS nicht gibt. Dort laufen auch japanische Module mit europäischen oder amerikanischen Motherboards völlig problemlos. Verwunderlich ist die Tatsache, dass amerikanische Rom-Boards zu europäischen Motherboards kompatibel sind. Die so genannten B-Boards, also die Rom-Boards, sind in knallbunten Plastikgehäusen untergebracht. An Hand der Farbcodierung kann man auch gleich die Länderversion erken-



Die steirische Eiche in Automatenform. Der dedicated Terminator-2-Automat in voller Blüte.

Lotek64: *Apropos SNK. Hat denn nicht „Todfeind“ Capcom ein ähnliches System auf den Markt gebracht?*

Andranik: In der Tat. Das so genannte CPS-2-System, welches zeitgleich mit dem MVS in die Spielhallen kam. Technisch stehen die Systeme ungefähr auf der gleichen Ebene. Es gibt auf dem CPS-2-System zwar

nen. Blau steht für den amerikanischen und europäischen Markt. Grün für den japanischen. Dann gibt es noch graue Boards, die für den asiatischen Markt bestimmt sind, sowie orangene für Südamerika. Für Sammler interessant sind vor allem die gelben Module. Diese speziellen Versionen sind nur für den Verleih an Spielhallen konzipiert gewesen, oder aber

es befinden sich in solchen Plastikgehäusen oftmals auch frühe Testversionen. In der letzten Entwicklungsphase von Arcade-Spielen lässt man von Profispielern in ausgewählten Spielhallen das Spiel ausgiebig probieren. So hat man noch in der letzten Sekunde die Möglichkeit, kleinere Änderungen am Spielgeschehen durchzuführen. Dieses „gameplay balancing“ ist vor allem bei 1-on-1-Prügelspielen und auch bei Score-Shootern nötig.

Andranik: Also die Anzahl an Film-Lizenz-Arcade-Titeln ist recht überschaubar. Spontan fallen mir eigentlich nur sehr gute Spiele ein wie z.B. das legendäre farbige Vektorgrafikspektakel „Star Wars“ oder die beiden Tron-Automaten, von denen insbesondere das „Discs of Tron“-Cab überzeugen kann. Indiana Jones liegt auch als Spielhallenversion vor mit durchaus akzeptablem Spieldesign. H.R. Gigers Alien schaffte es sogar zweimal in die Spielhalle. 1990 er-

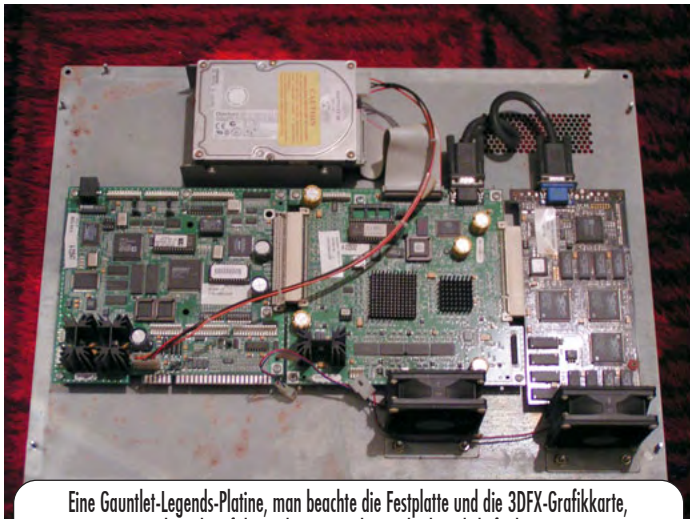
kamen wir durch Zufall auf diesen Spieletitel zu sprechen. Sage und schreibe 5.000 Schilling (ca. 350 Euro) habe er damals in den Automaten geworfen, um ihn schlussendlich durchspielen zu können. Verständlich, wenn Spielhallenbetreiber von der guten alten Goldgräberzeit sprechen.

Ein Tipp für Spieler, die Terminator 2 vielleicht auch heute noch durchspielen wollen: Im letzten Level die Granaten aufsparen für die allerletzte Kampfsequenz gegen den Endgegner. Dazu ist es notwendig, mehrere Credits alleine nur für das Horten von Granaten zu opfern. Pro Credit erhält man nämlich eine spezielle Anzahl an zusätzlichen Granaten gutgeschrieben. Bevor man den ultimativ letzten Kampf beginnt, sollte man über ein maximal aufgefülltes Granatenreservoir verfügen (50 Stück). Die meisten Spieler begehen den Fehler und pulvern die wertvolle Munition schon zuvor hinaus. Damit haben sie jegliche Chance auf einen Sieg verspielt.

Lotek64: Welcher ist der ausgefallenste Automat, den du je gesehen hast?

Andranik: Puh, also da gibt es schon einige sehr obscure Geräte. Der wohl verrückteste Automat der Welt ist ein Spiel namens „Boong-Ga Boong-Ga“ des südkoreanischen Herstellers Taff System. Statt mit einem normalen Joystick hantiert man hier mit einem Plastikfinger. Diesen gilt es nun in den Plastikafter, der sich am Frontpanel des Automaten-Cabs befindet, einzuführen. Am Bildschirm sieht man das Gesicht der imaginär anal penetrierten Person eingblendet. Neben Punkten, die das „Spiel“ vergibt, erhält der Spieler auch je nach seiner Performance eine Plastikkarte, auf der seine sexuellen Gewohnheiten „ausgewertet“ werden. Die „Topspieler“ erhalten vom Automaten ein kleines Plastikspielzeug in der Form eines Kothaufens. Das Cab wurde im Jahr 2000 auf der Tokio-Arcade-Messe präsentiert. Einen weniger unappetitlichen Automaten stellt das Sega Super Circuit System dar. Hier sitzt der Spieler in einem Outrun ähnlichen Cab und lenkt von dort ein ferngesteuertes Rennauto auf einem kleinen Parcours. Auf den Mini-Flitzern sind Kameras montiert, dessen Aufnahmen auf dem Bildschirm am Cab abgebildet werden. Das Rennen kann von acht Leuten gleichzeitig absolviert werden. Ein Spielerlebnis der Sonderklasse.

Gleichermaßen beeindruckend ist das Spiel „Galaxian 3 Theatre 6: Project Dragoon“ von Namco. Vielleicht kennen ein paar Lotek64-Leser ja die Portierung der normalen Galaxian-3-Version für die PSX. Hier konnte man mittels Multipad-Adapter auch zu vier gleichzeitig spielen (am besten vier PSX-Mäuse besorgen). Das Spielprinzip ist ähnlich dem Starblade-Automaten. Man steuert mit einer Laserkanone ein Fadenkreuz und muss diverse heiße Lasergefechte im Weltraum überleben. Die gesamte Spielgrafik kommt hierbei von einem Laserdisk-Player und sah für die damalige Zeit auch extrem imposant aus. Die spezielle Theatre-6-Version bietet nun Platz für sage und schreibe sechs Spieler gleichzeitig. Das Bild wird mittels zweier (sic!) CRT-Projektoren auf eine Leinwand projiziert. Ein weiteres Schmäckerl: Einer der Spieler übernimmt die Rolle des Raumschiff-Captains und kann in einigen Spielmomenten die Flugroute abändern. Noch ein sehr sehenswerter Automat ist Darius 2. Im Grunde genommen ein recht biederer seitlich scrollender Shooter, der aber durch sein „Drei Bildschirme nebeneinander“-Feature ein echter Hingucker ist. Die gleiche Technik wird in einem weiteren Taito-Cab eingesetzt: Ninja Warriors, von dem übrigens auch eine sehr gute Portierung für den Amiga existiert (dort natürlich ohne das Feature, das Bild über drei nebeneinander aufgestellte Bildschirme darzustellen).



Eine Gauntlet-Legends-Platine, man beachte die Festplatte und die 3DFX-Grafikkarte, die sich auf der rechten Seite des Motherboards befindet.

Lotek64: Aber eine Heimversion vom CPS-2-System gibt es nicht, oder?

Andranik: Nein, vom CPS 2 gibt es keine Heimversion. Allerdings vom Vorgänger CPS 1 – um genauer zu sein – vom CPS-1.5-System. Die Heimversion nennt sich Capcom Power System Changer. Im Prinzip handelt es sich dabei aber um eine spezielle Mak, also ein Platinenabspielgerät, das speziell auf die Form der CPS-1.5-Platinen ausgelegt ist. Der Power System Changer verfügt über Anschlussbuchsen für SNES-Joypads. Allerdings ist in Japan, wo das System ausschließlich auf den Markt gebracht wurde) auch ein spezieller Street-Fighter-2-Joystick produziert worden. Interessant ist auch der Umstand, dass das RGB-Signal der Platine (jede Platine liefert ein RGB-Bild) in ein S-Video-Signal umgewandelt wird. Verständlich, da in Japan TV-Apparate in der Regel keine RGB-taugliche Scart-Buchse eingebaut haben.

Lotek64: Wie sieht es im Arcade-Bereich eigentlich mit Filmumsetzungen aus bzw. mit der Versoftung von Filmlicenzen? Gibt es da überhaupt Titel und sind die meisten dann auch spielerisch ähnlich düftig wie ihre Vertreter auf Heimcomputern und Spielkonsolen?

schien das seitlich scrollende Actiongame von Konami, dem der zweite Alien-Film als Grundlage diente. 1993 versuchte sich Sega erneut am Alien-Stoff und bastelte aus dem dritten Film einen Lightgun-Shooter. Den ersten Batman-Film sowie Batman Forever gibt es auch in Platinenform. Für das Erstlingswerk ist Atari zuständig (übrigens eine recht seltene Platine, die nur in einer sehr geringen Auflage produziert wurde) für den Nachzüglerfilm zeichnet Sega, die einen unterdurchschnittlichen Final-Fight-Klon abgeliefert haben.

1991 erschien auch der Terminator-2-Automat von Midway, der zum damaligen Zeitpunkt technisch auf dem Zenit der Zeit war. Die Atmosphäre des Films wurde exzellent eingefangen und der Levelaufbau folgt penibel dem Filmscript. Das Spiel gehört übrigens auch zu den so genannten „Münzfressern“, den „Quartiermunchern“, wie die Amerikaner zu sagen pflegen, oder, wie wir in Wien liebevoll meinen, „Zehnerschlucker“ (auf Grund der Kosten eines Credits, die ab den späten 80er Jahren bis in die 90er Jahren hinein 10 Schilling betragen). Dazu vielleicht noch eine kleine Anekdote. In einem Gespräch mit einem begeisterten Videospie-

Mitarbeit?

Lotek64 ist kein kommerzielles Produkt. Das bedeutet, dass es nur überleben kann, solange es engagierte Mitarbeiter gibt, die ihre Texte oder ihre Zeit kostenlos zur Verfügung stellen. Falls du auch als Autorin / als Autor aktiv werden möchtest, oder falls du uns auf andere Weise unterstützen möchtest, bist du herzlich in unserem Team willkommen.

Übrigens: 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

Lotek64



Marco Sowa: 30 Jahre Abenteuer

„Mehr als 200 Adventures 1976-2008“ prangt auf dem Cover. Literatur über das Adventure-Genre gibt es ja nicht gerade wie Sand am Meer. Meine Erwartungen an das massiv beworbene Buch des 40jährigen Kölners waren daher entsprechend groß. 200 Adventures klingt auf den ersten Blick nach viel, doch was bleibt übrig, wenn der Schall verstummt und der Rauch sich verflüchtigt?

– von Axel Meßinger –

Marco Sowa ist nach eigenen Angaben seit 1985 ein großer Adventure-Fan. Seit 1997 arbeitet er in der Computerspielbranche und hat mehr als 40 Spiele für den PC und den Nintendo DS entwickelt und produziert. Soviel zum Autor. Und welche genauen Erwartungen fließen nun meinerseits in diese Buchbesprechung ein?

Ich beschäftige mich seit inzwischen 15 Jahren intensiv mit dem Adventure-Genre. In dieser Zeit habe ich wirklich viele einschlägige Spiele gespielt und gesehen. Ein Buch wie „30 Jahre Abenteuer“ muss mir also unbedingt Spiele präsentieren, die ich irgendwann mal verpasst habe. Aber: Während des Lesens entstand bei mir eher der Eindruck, dass dieses Buch nicht mehr als eine nette Zusammenfassung der letzten 30 Jahre ist. „Dieses Buch soll eine Übersicht der bisher erschienenen Abenteuerspiele aus meiner Sicht geben. . . Ich habe versucht, Informationen über alle veröffentlichten Titel zu bekommen.“ Der Autor hat also sich selbst in seinem Vorwort eine hohe Messlatte gelegt. Diese Hürde hat er nicht gemeistert. Und er hat sie nicht knapp verfehlt, sondern vielmehr meilenweit. So drastisch muss ich es formulieren. Sowa hat bei Weitem nicht alle Titel vorgestellt. Gut, ist auch fast unmöglich. Er hat aber, und das ist nun nicht nachvollziehbar, Klassiker nicht beachtet und schließlich sogar genrefremde Spiele ins Buch gebracht (z.B. Lego Indiana Jones oder die Minispielsammlung „Go West“). Dafür wurden reine Konsolen-Adventures nicht beachtet: „Eine weitere Einschränkung, die ein Adventure erfüllen muss, ist das Computersystem, auf dem es gespielt werden kann: ab dem Jahr 1990 muss es mindestens auf dem PC erschienen sein.“ So die Begründung im Vorwort. Spiele wie „Fahrenheit“, „Another Code“ oder „Hotel Dusk“ haben jedoch bewiesen, dass das Genre auch auf Konsolen tadellos funktioniert. Nun sind wir also beim Buch selbst, 252 Seiten dick. Aufgebaut ist es nach

folgendem Strickmuster: Unter dem Namenszug eines jeden Spieles ist ein Infokasten aufgeführt mit den Feldern „Publisher“, „Entwickler“, „Erscheinungsjahr“, „erschienen auf“ und „Engine“. Rechts daneben befindet sich das Spiele-Cover. Dies nimmt zusammen fast ein Viertel einer Buchseite ein. Zu jedem Spiel gibt es zudem einen Screenshot, welcher meist ebenfalls sehr üppig ausgefallen ist. In den meisten Fällen bleibt für die Info zum Spiel nur etwa die Hälfte einer Buchseite übrig. Lediglich Spiele, die für Sowa zu den Highlights der Adventure-Geschichte zählen, sind mit großzügigen zwei Seiten gesegnet. Dies erst mal zum Layout.

Nun zum größten Kritikpunkt des Buches: die totale Überfrachtung mit Sierra-Adventures. Auf sage und schreibe (knapp) 80 Seiten wird wirklich JEDES Sierra-Spiel vorgestellt (bis auf EcoQuest II, das hat der Autor wohl vergessen)! Sicher, Sierra hat in den 80ern und 90ern viel für das Genre getan. Aber letztendlich war es nur einfache Fließbandarbeit, was die Firma von Ken und Roberta Williams da betrieben hat. Und diese war in der Qualität vieler Spiele auch deutlich zu spüren. Hätte es denn nicht viel mehr Sinn gemacht, die Geschichte der Firma auf 20 bis 30 Seiten zusammenzufassen? Gut recherchiert wäre das interessant gewesen. Die sowieso mageren Infos zum Inhalt der Spiele hätte man dort auch gleich mit einbauen können. So hätte der Autor es geschafft, dies alles womöglich ein wenig unterhaltbarer und ansehnlicher zu verpacken.

Ach ja, die Infotexte zu den Spielen. Ich weiß, nicht jeder hat das Talent zum Schreiben. Muss man sich daher gleich an einem Buch versuchen? Die genannten Infotexte sind immer gleich aufgebaut: erst folgen oberflächliche Angaben zum Spiel an sich (meist technische Details oder allgemeine Infos), gefolgt von einem kurzen Abriss der Game-Story. Dieses Schema wird für alle Spiele beibehalten, und es liest sich auch immer gleich, nämlich nüch-

tern, langweilig und ohne jeden Funken von Unterhaltung. „Abgerundet“ wird so ein Infotext durch die persönliche Einschätzung des Autors – ebenfalls immer nach dem gleichen System: 1. Er hat es gespielt und findet es super, 2. Er hat es gespielt und findet es schlecht oder 3. Er hat es nicht gespielt und erlaubt sich trotzdem einen wertenden Kommentar.

Was gibt es außer 80 Seiten „Sierra-Anhimmelung“ noch zu entdecken? 85 Seiten, in denen der Autor Adventure-Spiele der Generation nach Runaway (2002) vorstellt. Da der Autor in den letzten Jahren für Firmen wie bhv Software gearbeitet hat, kann man auch hier nicht von einem wirklich kritischen Blickwinkel ausgehen. Und so ist es auch: Entweder er findet die Spiele super-duper toll (es liest sich dann wirklich wie ein Marketingprospekt!) oder eben richtig mies. Ein „durchschnittlich“ oder „annehmbar, aber kein Muss“ existiert im ganzen Buch nicht.

So sind wir nun bei Seite 165 angelangt. Neben den Spielvorstellungen gibt es auch Interviews, vier an der Zahl. Mit Interviews in Büchern ist es ja so eine Sache. Sie sind erst dann sinnvoll, wenn sie zeitlos gut sind! Also: Drei Interviews mit ehemaligen Mitarbeitern von – ÜBERRASCHUNG! – Sierra sind dabei! Kann man von einem Sierra-Fan erwarten, ein kritisches Interview mit Sierra-Leuten zu führen? Die Antwort ergibt sich umgehend: auch hier herrscht in erster Linie Langeweile vor, und es wird nichts erzählt, was ein Adventure-Spieler der alten Schule nicht eh schon längst wusste. Zwar gibt es dann noch ein Interview mit einem Deck13-Mitarbeiter. Aber nun ja, da Sowa die Spiele von Deck13 produziert, kann man auch hier keine kritischen Fragen erwarten. Wenn schon Schleichwerbung, dann bitte nicht so offensichtlich!

Und der Rest? Es gibt auch tatsächlich Spiele aus den 80ern und 90ern, die nicht von Sierra stammen: Monkey Island, Simon the Sorcerer, Zork, Myst, Discworld – alles Reihen, die das Gen-

re ausmachen und daher sicher schon viele Male auf wirklich jeder Adventure-Fansite bis zum Exitus durchgekaut wurden. Versteht mich bitte nicht falsch. Auch ich finde diese Spiele toll, aber es wurde schon so viel darüber geschrieben, da ist das nichts wirklich Besonderes mehr. Im Grunde bietet das Buch außer der kompletten Sierra-Spielgeschichte und den paar Adventures der letzten Jahre nur einen kleinen, oberflächlichen und nichts sagenden Blick auf ein Genre, welches viele Menschen bis heute fasziniert – nur in diesem Machwerk Sowas ist davon nichts zu merken. Spiele wie „Gene Machine“, „Chewy“, „Noctropolis“, „Shadow of the Comet“, „Murder on Mississippi“ – alles Klassiker des Genres – fehlen! Auch Adventures aus Deutschland wie „Schatz im Silbersee“, „Die Kathedrale“ oder „Die Höhlenwelt-Saga“ sind nicht vertreten. Und das nennt sich eine Adventure-Übersicht?

Was noch viel schlimmer ist: dieses Buch zeigt nicht mal ansatzweise, warum Adventures auf viele Spieler so eine Faszination ausüben. Wenn man wirklich hinter den Schall und Rauch von „30 Jahre Abenteuer“ schaut, dann entlarvt sich hier nicht mehr als der Versuch eines Marketingbuchs, welches Adventure-Spieler älteren Semesters an Adventures der letzten Jahre heranführen soll. Der ganze Mangel an Seriosität gipfelt schließlich in den Screenshots: diese sind nicht mal selbst gemacht (was mit der DosBox kein Problem wäre), sondern einfach von www.TheLegacy.de übernommen (sogar mit deren Copyright-Zeichen auf den Screenshots!)

Falls ihr euch wirklich umfassend über Adventures informieren wollt, dann solltet ihr dieses Werk meiden. Seine 20 Euro ist es nicht Wert!

Marco Sowa, 30 Jahre Abenteuer: Adventure-Spiele 1976-2008. Dezember 2008, Skriptorium Verlag. 252 Seiten, ca. 20 Euro. ISBN-10: 3938199172 ISBN-13: 978-3938199176

Retro Treasures

Simon Quernhorst

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

Jagten på Bubbers Badekar (C64)

– von Simon Quernhorst –

Bei meiner Suche nach den späten C64-Modulen ab 1990 erfuhr ich etwa 1995 von einem dänischen, roten Modul in Form eines Pac-Man-Geistes, dessen LED-Augen während des Betriebs blinken würden. Das enthaltene Spiel namens „Jagten på Bubbers Badekar“ (Übersetzung „Jagd nach Bubbers Badewannenauto“) war damals zwar als Crack erhältlich, doch ich konnte nicht glauben, dass dieses qualitativ eher schwache Spiel tatsächlich in einem individuellen Module-

denen von Diskette/Kassette – und ganz besonders, wenn sogar spezielle Modulgehäuse gegossen werden müssen.

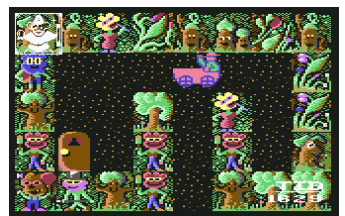
Im Spiel steuert man Bubber, den Hauptcharakter einer dänischen Kinderfernsehung, durch verschiedene, nicht-scrollende Bildschirme eines Labyrinths und sucht zunächst vier Puzzleteile. Aus diesen setzt sich das Bild einer anschließend zu findenden Person zusammen, welche Bubber dann das Badewannenauto übergibt. Von nun an fährt man durch die Bildschirme und sucht seine

14:00 bis 17:00 Uhr läuft, denn um diese Zeit begann die Fernsehshow und Bubber muss pünktlich mit seinen Freunden im Studio sein. Zur Auswahl stehen fünf Schwierigkeitsgrade (komplexere Labyrinth und kürzere Zeit), Menü und Zwischentexte erscheinen in dänischer Sprache. Alle Level des Moduls hat man in wenigen Minuten durchgespielt. Erst im Herbst 2008 tauchte ein Video bei YouTube auf, in dem tatsächlich ein rotes Modul mit blinkenden Augen in einem C64 demonstriert wurde – ein dänischer Sammler hatte das lose Modul auf einem Trödelmarkt gefunden.

Zu diesem Zeitpunkt hatte ich gerade alle drei SilverRock-Module zusammengetragen (siehe Lotek64 #29, März 2009) und begab mich erneut



Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: Metal Slug 7 (NDS).



freiheit seitens der Firma Interactivision herrschte und er selber die Vorlage für das Modulgehäuse entwarf und diese durch eine Kunststofffirma herstellen ließ. Allerdings liefen irgendwann die Produktionskosten doch so weit aus dem Ruder, dass, obwohl bereits Zeitschriftenanzeigen erschienen, letztendlich nur wenige Exemplare des Spiels die Firma als Modul verließen. Ole sagte, dass alle Module noch aus EPROMs gefertigt wurden, die Fehlerquote recht hoch war und vielleicht 20 Module fertig gestellt wurden, davon erhielten nur wenige überhaupt eine Verpackung. Das auf dem Modul enthaltene Spiel unterscheidet sich inhaltlich leicht von dem damals erschienen Crack, einige Texte und Grafiken weichen ab. Die enthaltenen versteckten, nur durch spezielle Tastenkombinationen erreichbaren, Inhalte sind jedoch in beiden Versionen enthalten: ein kleines Shoot'em up, Textseiten der Programmierer sowie Cheats zum Einsammeln der Objekte. Allerdings scheinen diese Secrets im Crack nicht entdeckt worden zu sein, denn einen Hinweis auf deren Existenz gab erst der Programmierer selbst.

Das Video bei YouTube:
>> <http://www.youtube.com/watch?v=WuvK2jFioX4>



Das Modul und die Vorderseite der Box.

häuse erschienen sei, ohne dass dies in Sammlerkreisen bekannt wäre. Schließlich liegen die Produktionskosten von Modulen wesentlich über

Freunde (ein Kamel und einen General) und anschließend die Ausgangstür des Levels. Erschwert wird die Suche durch ein Zeitlimit, welches von



Programmierer Ole (rechts) mit „Jagten“ und Autor Simon.

auf die Suche nach dem fehlenden Modul aus Dänemark. Über den Kontakt zu dem Musiker von „Jagten“ erhielt ich Kontakt zu dessen Bruder Ole, seines Zeichens Programmierer des Spiels. Und wie es der Zufall will, wohnt dieser bereits seit langem nicht mehr in Dänemark, sondern nur etwa 50 Kilometer von mir entfernt. Anfang Dezember trafen wir uns und er übergab mir sein persönliches Exemplar von „Jagten“, welches auch noch die Anleitung und Originalverpackung enthielt.

Ole erzählte, dass bei der Herstellung des Spiels im Jahr 1990 quasi Kosten-



Das Modul in Schaumstoff mit Anleitung.

„Hammerin' Hero“

Schlagende Argumente eines Zimmermanns

Er ist wieder da: Genzo Tamura! Irem's Vorzeigezimmerer nimmt nach vielen Jahren der Abwesenheit wieder seinen Holzhammer in die Hand und begibt sich auf ein neues Abenteuer quer durch Japan. Ob das PSP-Remake des Klassikers „Hammerin' Harry“ wirklich an alte Erfolge anknüpfen kann, lest ihr im nachfolgenden Testbericht.

— von Axel Meßinger —

Seit Jahren gibt es einen erfreulichen Trend: Retrospele neu auflegen und ihnen einen Nachfolger spendieren. Gerade auf dem Nintendo DS und der PSP gab es in der Vergangenheit einige schöne Spiele. Legend of Kage, Ghost n' Goblins, Mega Man und wie sie nicht alle heißen. Spiele, die sich seit seligen NES-Zeiten in den Köpfen der Spieler eingebrannt haben. „Hammerin' Harry“ ist solch sein Spiel und hatte einige Ableger für den NES und den Gameboy. Bereits 2007 erschien in Japan „Hammerin' Hero“ und was lange währt, wird endlich gut. So fasste sich Atlus ein Herz und machte die-

ses Spiel im Jahr 2009 auch den westlichen, oder vielmehr den nordamerikanischen Spielern zugänglich. Es hätte so ein schöner Tag werden können. Schließlich ist Genzo 19 Jahre alt geworden und steht kurz davor, den alten Familienbetrieb zu übernehmen. Doch dann kommt ihm sein alter Erzfeind Hyosuke Kuromoku entgegen und kündigt an, dass seine Firma Kuromoku-gumi (Übersetzung: „Black Wood Group“) Genzos Familienbetrieb zerschlagen wird. Dies kann und will unser Held natürlich nicht ohne gebührende Antwort vorübergehen lassen und stellt sich seinem Feind ohne Zögern in einem neuen Abenteuer entgegen.

Hammer, Baseballschläger oder Fisch?

Nachdem man den ersten Level gespielt hat, gelangt man in ein Menü, in welchem sich eine große Neuerung offenbart. Genzo kann in dieser neuesten Staffel des Spiels zwischen verschiedenen Berufen wählen: Baseballspieler, Sushi-Koch, DJ oder Taucher. Insgesamt gibt es zehn Berufe, die nach und nach freigeschaltet werden. Natürlich bringt jeder Beruf unterschiedliche Anforderungen an Spielfigur und damit Spieler mit sich. Zwölf Levels mit je vier Schwierigkeitsstufen gilt es zu erforschen, alle ebenfalls nach und nach verfügbar. Optionalerweise kocht Kanna Kirishima, Genzos Freundin, vor jedem Level noch ein leckeres Gericht, mit dem Genzo im Level einmalig den Beruf wechseln kann.

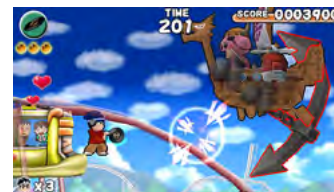


Zugegeben, zwölf Level scheinen nicht gerade viel. Doch sollte man die verschiedenen Levels in allen vier Schwierigkeitsstufen und mit allen Berufen spielen. Nur dann entgeht einem wirklich kein Level-Geheimnis: insgesamt gibt es 48 Souvenirs, 55 Dankesbriefe und 51 Gerichte zu entdecken.

Klischees, Klischees, Klischees

So könnte man die ganze Aufmachung des Spiels zusammenfassen. Mich begeistern die wunderschöne Manga-Grafik und das sehr bunte Design. Dazu beeindruckten wunderbare Animationen, wenn man in den Levels mit den NPCs agiert oder die Gegner in den Spielhintergrund katapultiert. Wunderbare 3D-Optik, gut beherrschbares 2D-Gameplay. Gute-Laune-Songs am laufenden Band – insgesamt eine fröhliche Atmosphäre. Die witzige Geschichte wird in Standbildern erzählt. Genial: in den Optionen gibt es die Möglichkeit, zur japanischen Sprachausgabe zu schalten. Habt ihr eine Vorliebe für eine überdrehte japanisch-typische Präsentation (samt obligatorischer J-Pop-Ballade im Abspann), dann werdet ihr an all den Details im Spiel eure helle Freude haben.

Aber auch Kritik muss sein, schließlich hat das Spiel gelegentlich mit Slow-downs zu kämpfen, wenn auf dem Bildschirm zu viel Betrieb ist. Und es soll nicht unterschlagen werden, dass zwei Stunden Spielzeit für ein einmaliges Durchspielen doch ein arg kurzes Vergnügen ist. Ein wenig mehr Umfang hätte doch wirklich nicht geschadet, oder? Trotzdem: es handelt sich um eine gelungene Fortsetzung des Klassikers, und für Irem-Fans sei dieses Spiel sehr empfohlen.



Im Spiel geht es dann sehr traditionell zur Sache. Genzo bewegt sich von links nach rechts und verhaut dabei seine Gegner. Dabei kann die Figur wahlweise eine normale, schwache Attacke ausführen oder aber eine starke. Mit dieser werden die Gegner in den Hintergrund katapultiert, was manchmal neue Pfade oder wichtige Geheimnisse offenlegt. In den Levels trifft Genzo außerdem auf verschiedene NPCs mit Emotionsblasen. Zerschlägt er diese Blasen, helfen die NPCs meistens gegen seine Feinde. Natürlich dürfen Endgegner nicht fehlen. In „Hammerin' Hero“ haben diese ein überaus kreatives Design. So gibt es etwa einen Bauarbeiter mit einem ganzen Haus auf dem Rücken oder einen gigantischen, scheinbar unüberwindlichen Baseballspieler. Jeder Boss erfordert daher eine eigene Taktik.

Porto bezahlen nicht vergessen

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

Bestellkarte für Internetverweigerer
Lotek64

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

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

Freie Gameboy-Musiksoftware von Pixelh8

Pixelh8, Anbieter zahlreicher Programme und Devices zum Erstellen von Chipmusik, hat jetzt einige seiner Anwendungen für Gameboy und Gameboy Advance als Freeware herausgegeben. Sie unterscheiden sich nur minimal von den kommerziellen Ausgaben, zum Beispiel fehlt oft die Möglichkeit zu speichern. Im Folgenden möchte ich euch die Programme vorstellen und Möglichkeiten aufzeigen, wie man sie im Musikeralltag einsetzen kann. *von Steffen Große Coosmann*

Death Ray (Free Version)

Deathray ist ein Noise-Generator, mit dem man die aberwitzigsten Geräusche aus seinem Handheld herausholen kann. Gesteuert wird es über die Richtungstasten. Links und Rechts erzeugen ein Geräusch und drückt man Auf und Ab wird dieses Geräusch moduliert. B und A verändern die Lautstärke. Dieses Programm ist bestens für den Live-Einsatz geeignet, da es keine Voreinstellung benötigt. Man kann frei von der Leber weg sofort loslegen. Der Sound aus dem Programm ist sehr roh und kantig und sicherlich nicht für alle Musikrichtungen geeignet. Gerade für Musiker, die es etwas noisiger mögen, ist es allerdings perfekt.

Drumtech (Free Version)

Mit Drumtech lassen sich schnell einfache Drumloops erstellen. Mit Links und Rechts bewegt man sich durch das Pattern und kann mit Auf und Ab eine Nummer einstellen. Jede Zahl von 0 bis 8 steht dabei für einen Sample. Geht man ganz nach rechts, kann man über Delay die Geschwindigkeit einstellen, mit der das Pattern abgespielt wird. Die Einstellungen sind sehr schnell gemacht und daher ist das Programm nach kurzer Vorbereitungszeit auch für den Live-Einsatz geeignet. Leider kann man das Pattern nicht mehr verändern, sobald man in den Playmode geschaltet hat. Ein weiterer Minuspunkt ist, dass die erste Note beim allerersten Durchgang nicht mitgespielt wird. Die verschiedenen Samples sind allesamt klar voneinander zu unterscheiden. Erst in der Heimproduktion zeigt das Programm seine Stärke. Daheim kann man den Sound einfach aufnehmen und sampeln und hat so auch verschiedene Loops zur Verfügung.

Music Tech 2.0 (Free Version)

Dieses kleine, aber feine Programm ist fast wie ein Keyboard. Im ersten Bildschirm, dem Soundeditor, stellt man die Eigenschaften seines Tons ein. Die Menge der Optionen ist sehr groß und das Ergebnis kann sich wirklich hören lassen. Hat man den gewünschten Ton erreicht, drückt man Start und ist im Playmode. Nun kann man auf den Tasten des Gameboys wild herumdrücken und erhält mit etwas Übung schöne Chipmelodien. Ebenso hat man die Möglichkeit, Drumsamples einzuschalten. Der Live-Einsatz wird wieder durch eine fehlende Speicher-Funktion eingeschränkt, da man hier sehr viele Optionen berücksichtigen muss, bevor man einen vorher erstellten Ton wiedererhält. Hier sollte man bei Bedarf zur Vollversion greifen.

Music Tech Pro Performer (Free Version)

Die GBA-Version von Music Tech unterscheidet sich kaum von der DMG-Version. Durch die größere Anzahl an Tasten des Handhelds hat man zwar mehr Töne, die man spielen kann. Hauptsächlich unterscheidet sich aber der Klang. Welches der beiden Programme man also einsetzt, sollte man allein von der vorhandenen Plattform und deren Klang abhängig machen. Ansonsten sind beide Programme aber fast identisch. Leider fehlt auch hier wieder die Möglichkeit, seine Einstellungen zu speichern.

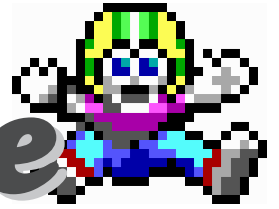


Fazit

Alle hier vorgestellten Programme sind nur bedingt für den Live-Einsatz geeignet. Gerade bei den beiden Music-Tech-Versionen bietet sich der Kauf der Vollversionen an. Für die kleine Spielerei zwischendurch oder den Einsatz im heimischen Schlafzimmerstudio über den Emulator, mit dem man dann auch speichern kann, sind sie aber allemal mehr als geeignet. Die Programme sind in der Regel gut dokumentiert. Die Anleitungen findet man ebenfalls auf der Seite von Pixelh8. Aber auch ohne die Dokumentationen sind sie einfach zu bedienen und für fortgeschrittene Anfänger selbsterklärend. Getestet habe ich die Programme im Übrigen mit dem Emulator VisualBoyAdvance, meine erste Wahl in Sachen Gameboy-Emulation.

Download der Programme:
 >> www.pixelh8.co.uk

Das Keeniverse



In Ausgabe 24 (Dezember 2007) habe ich euch bereits die offiziellen Titel der Keen-Reihe vorgestellt. Trotz des Alters der Spiele gibt es immer noch eine sehr lebendige Keen-Community. Die Arbeit der Fans beschränkt sich dabei nicht nur auf simple Fangames, es gibt Comics, Filme und sogar eine sehr aktive Modding-Szene.

– von Steffen Große Coosmann –

Wie in jeder Fangemeinde treffen sich die Mitglieder auf einer großen Plattform. Im Falle von Commander Keen ist dies das Public-Commander-Keen-Forum oder kurz PCKF. Dort gibt es natürlich Unterhaltungen zum Thema Keen, aber auch andere klassische DOS-Games kommen nicht zu kurz. Der zweite große Teilbereich der Szene ist das Keen:Modding-Forum. Dort werden aktuelle Modding-Ideen besprochen, Release-Termine bekannt gegeben und Gemeinschaftsprojekte wie Levelpack-Compos gestartet. Auch werden dort alle wichtigen Tools bereitgestellt, erklärt und regelmäßig Updates veröffentlicht.

Keeniverse

Zunächst muss ich erwähnen, dass jede der beiden Trilogien eine andere Grafik- und Gameplay-Engine benutzt. Die Tools, die man zum modden braucht, sind daher auf die jeweilige Trilogie abgestimmt. Diese im Detail zu erklären würde allerdings den Rahmen dieses Artikels sprengen. Es gibt Programme zum Ändern der Sprites und Umgebungsgrafiken sowie einen Map-Editor zum Ändern der Levelarchitekturen. Ist man mit den Änderungen zufrieden, fasst man nur die geänderten Dateien zusammen und packt sie in ein RAR- oder ZIP-Archiv. Die Programmdateien des Spiels selbst – beispielsweise die EXE – dürfen keinesfalls mit angeboten werden. In der Keen-Mod-



ding-Szene wird nämlich stark auf die Urheberrechte geachtet. So werden die Mods zu den Episoden 1 und 4 teilweise mit den jeweiligen Originalspielen geliefert. Bei Mods, die auf den Engines der anderen Episoden basieren, ist dies nicht der Fall. Im Gegensatz zu den Episoden 1 und 4 sind diese nämlich nicht Shareware, sondern Vollpreistitel, so komisch das auch klingen mag. Auch der Begriff Abandonware greift hier trotz des hohen Alters nicht, da die Spiele noch verkauft werden und zwar über das Steam-System, das ansonsten eher für Shooter bekannt ist. Dort sind die Episoden 1 bis 5 als Paket erhältlich und kosten 5 US-Dollar. In Zeiten der Wirtschaftskrise also ein echtes Schnäppchen.

Keeniverse

Nun folgen exemplarisch zwei Mods sowie ein Fan-Game, die ich euch besonders ans Herz legen möchte. Leider kann ich an dieser Stelle nicht mehr Mods vorstellen, das ginge wirklich weit über den Artikel hinaus. Erwähnen möchte ich nun die Mods von Xky Rauh, der die Engines der ersten Trilogie verwendet, den Spielen aber einen komplett neuen Grafikstil verpasst hat. Wie ihr eine Mod installiert, erfahrt ihr im Extrakasten „How To Mod?“. Alle Mods und sämtliche zusätzlichen Programme erhaltet ihr auf der Seite von CK Guy, der einen Großteil der Tools auch selbst geschrieben hat. Den Link gibt es am Ende des Artikels.

Keeniverse

Dieses Levelpack spielt direkt nach den Ereignissen von Episode 5. Nachdem Keen den Brief von Mortimer entschlüsselt hat, empfängt er das

Signal einer Raumstation, der Ome-gamatic Mark II, eine zweite Version der Station, die er noch Minuten vorher zerstört hatte. Damit ist eigentlich schon alles über die Story gesagt. Diesem Release gingen bereits einige vorherige Versionen voraus und die Level sind noch immer nicht komplett fertiggestellt. An vielen Stellen ist man auf den Noclip-Cheat angewiesen, um überhaupt voranzukommen. Das Leveldesign ist aber sehr intelligent und eine echte Herausforderung für jeden Keen-Fan.

Keeniverse

In dieser Mod auf Basis der KEEN4-Engine verschlägt es Keen auf den Planeten Krodacia, auf dem sich Mortimer McMire aufhalten soll. Dort angekommen erfährt er, dass sich Mortimer in einer Festung verschanzt, die von sieben Schlössern geschützt wird. Nun hüpf und sammelt man sich in gewohnter Keen-Manier durch Höhlen, Tempel und Fabrikgebäude auf der Suche nach den sieben Schlüsseln. Wer sich hier an „Super Mario Land 2: Six Golden Coins“ erinnert fühlt, liegt gar nicht so falsch. In der Mod begegnet man auf den ersten Blick vollkommen neuen Gegnern. Warum nur auf den ersten Blick? Im Prinzip wurde nur das Aussehen der Gegner geändert. Alle Gegner sind für Keen-Kenner spätestens auf den zweiten Blick als das zu erkennen, was sie in der Originalversion waren.



Angriffe, Stärken und Schwächen sowie die Bewegungsmuster sind genau wie im Originaltitel. Dennoch wurden die Gegner mit sehr viel Liebe zum Detail neu gestaltet und die Animationen sind größtenteils flüssig. Das Leveldesign ist perfekt gelungen. Die Schalterrätsel sind knifflig und bis auf einen Fall konnte ich keine unfairen Sprungpassagen erkennen. Die Sensation: Die Nachfolge-Mod „Episode 8: Dead in the Sands“ ist fest für 2009 angekündigt.

Keeniverse

Keens Erfinder Tom Hall zufolge war die nie erschienene dritte Trilogie offiziell in der dritten Dimension ge-



plant. Da man sich aber bei ID Software dazu entschloss, weiterhin Ego-shooter zu produzieren und Tom Hall die Rechte an der Keen-Serie nie zurück bekam, wurde das Franchise fallen gelassen und die Story um den Commander mit dem gelben Footballhelm nicht beendet. Keen64 wiederum ist der Versuch, Keen in die dritte Dimension zu holen. Die Nummer 64 steht dabei nicht ohne Grund im Namen. Ideengeber war tatsächlich „Mario 64“. So weit, so gut. Leider ist das Spiel bisher nicht über eine kleine Gameplay-Demo herausgekommen. Man startet auf einer Weltkarte, die stark der ersten Episode ähnelt. Keen sieht man aus der Third-Person-Perspektive. Nun hat man die Möglichkeit, entweder zur Bean-with-Bacon-Megarocket zu gehen, wodurch man witzigerweise in Keens Hinterhof landet, oder man entert den ersten und bisher einzigen Level. Nun findet man sich inmitten der Episode-1-typischen Blöcke wieder. Man begegnet einem Yorp und mehreren Gargs, schießt diese ab, sammelt Pepsi-Dosen ein und

im Idealfall erreicht man den Levelausgang. Im Idealfall deswegen, weil die Steuerung noch arg verbesserungswürdig ist. Das Verstellen der Kameraperspektiven hilft auch nur in den wenigsten Fällen weiter. Trotzdem denke ich, dass dieses Spiel eine Menge Potenzial hat, sollte es jemals fertiggestellt werden.

≠L: : †L.L-
17J11

Oftmals enden Fan-Comics zu Spielen oder Serien in unlustigen Geschichten, die man schon aus dem Original kennt. Im Keen-Comic ist das ein klein wenig anders. Zunächst war geplant, die Story der ersten Trilogie nachzuerzählen, was auch sehr gut gelang. Die Ereignisse wurden mit witzigen Ideen aufgepeppt und es wurde auch erklärt, wie Keen zu dem Yorp namens Spot kam. Irgendwann verstrickte sich der Zeichner aber und änderte das Konzept in lose zusammenhängende Episoden, die das Keeniverse geschickt auf die Schippe nehmen. Die Comics sind komplett in Schwarz/Weiß gehalten, was für einen Manga-Freund wie mich keine große Sache ist. Allerdings wären ein paar Farben auf die Dauer sehr wünschenswert. Die Zeichnungen sind allesamt auf sehr hohem Niveau. Alle bekannten Figuren sind sofort wiederzuerkennen und herrlich überzeichnet.

≠L: : <7i!L... 14T

Welcher PC-Gamer kennt ihn nicht, den etwas beschränkt dreinblickenden Fisch? Was viele nicht wissen, er kommt aus der Commander Keen-Serie, genau



er: aus der vierten Episode. Nach seinen Auftritten in mehreren ID-Software-Titeln hat er praktisch ein Eigenleben entwickelt und zahlreiche Cameo-Auftritte in vielen Spielen absolviert. Zuletzt wurde er in Hitman 2 gesichtet, aber ich denke, es ist nur eine Frage der Zeit, bis er wieder auftaucht. Eine Zusammenfassung all seiner Auftritte sowie tonnenweise Hintergrundinformationen gibt es auf der offiziellen Dopefish-Seite von Apogee-Mitarbeiter Joe Siegler. Besonders zu empfehlen ist das Dopefish-Video, das wie ein Drogentrip wirkt. Freut euch auf Disco-Keen.

! : 7 † 4

Public Commander Keen Forum
www.pckf.com

Seite von CK Guy mit allen wichtigen Ressourcen www.bipship.com

Keencomic keencomic.blogspot.com

Der Dopefish www.dopefish.com

Abandonware – Commander Keen Series Review: Jason Utera erklärt unterhaltsam Keens Geschichte und wirft einen Blick in die Zukunft:

<http://tinyurl.com/keenreview>
<http://tinyurl.com/keenreview2>

† 7 . : . 7 ? 7 † < ?

Man sollte beachten, dass die meisten Mods und Levelpacks bestimmte Programmversionen der Keen-Games benötigen. Meistens ist dies Version 1.4. Ich hatte oftmals nur die normale Version 1.0. Die passenden Patches zu finden war das, was man im Englischen einen „pain in the ass“ nennt. Nach ein wenig Suchen und Fragen ging aber alles sehr reibungslos. Die Installation ist selbsterklärend und jemand, der schon ein paar Jahre mit dem PC arbeitet, sollte keine Probleme haben, die Spiele auf die gewünschte Version zu bringen. Für den Fall, dass etwas schief läuft, sollte man sich aber Sicherungskopien machen. Den Link zur Seite von CK Guy mit allen Ressourcen gibt es am Ende des Artikels.

Das Verzeichnis mit der geänderten Version sollte man sich jetzt ebenfalls irgendwo sichern. Dazu genügt eine einfache 3,5"-Diskette (sollte man so etwas noch besitzen) oder ein kleines Verzeichnis auf einem USB-Stick. Möchte man jetzt eine weitere Mod installieren, kopiert man sich das Verzeichnis mit der gepatchten Version auf den Desktop und fügt die Dateien aus dem jeweiligen Mod-Archiv ein. In manchen Fällen gibt es aber auch eine mitgelieferte Readme-Datei, in der die Installation nochmal erklärt wird. Startet man jetzt die neue BAT-Datei mit DOSBox, erscheint mit etwas Glück der Startbildschirm der Mod oder des Levelpacks.



Wer sich im Übrigen fragt, was die seltsamen Zeichen im Artikel bedeuten, der bekommt die Antwort, wenn er sie aus dem SGA (Standard Galactic Alphabet) übersetzt. Dieses findet ihr hier:

∩	∟	i	<	L	⋮	†	†	!	:	†	!:	∩
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

7	7	i!	∩	::	4	?	⋮	±	∴	/		∩
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z



Cybiont – A Trilogy of Random Thoughts & Considerations (2009)

Eine bemerkenswerte CD ist mir im Juni zugeflogen, auf der 19 zu einer Trilogie arrangierte Songs Platz finden. Die drei Teile können als kleine, eigenständige Suiten aufgefasst werden, deren Klammer die CD mit einem Zwischenspiel und einem Finale bildet.

Der neuseeländische Komponist, Musiker und Sänger in einer Person nennt sich nach einer Wortschöpfung der französischen Biologen und Informatikers Joël de Rosnay, der damit eine Art kollektiven, von Menschen geschaffenen Makroorganismus bezeichnet, *Cybiont*. Die düstere, pessimistische Welt, die in manchen der Texte zum Ausdruck kommt, findet ihre Entsprechung auch in den von Cybiont erschaffenen Klangwelten, die aufwändig und detailreich produziert sind und trotz des vorwiegend elektronischen Produktionsprozesses eher an klassische Indie-Songs der zahlreichen Musiker und Bands erinnern, die seit Mitte der 80er-Jahre im Umfeld von Nick Cave & The Bad Seeds entstanden sind und die Welt mit vorwiegend gemächlich-melancholischen Songs versorgt haben.

Die CD wird im Eigenverlag vertrieben und kann gegen eine Spende in selbst wählbarer Höhe plus Portokosten auf der Homepage von Cybiont bestellt werden. *gf*

>> <http://cybiont.co.nz>



„Leute sollten ihre Musik veröffentlichen, wann immer sie es wollen!“

Simon Carless h01, der Gründer der Netlabel-Bewegung im Gespräch

Keine Ahnung wie er das macht, aber der vor Ideen sprühende Brite Simon Carless war eigentlich schon immer zur rechten Zeit am richtigen Ort. So oder so ähnlich lässt sich das Erfolgsgeheimnis des Wahl-Kaliforniers, Musikers, Spiele-Designers, Festivalorganisators und Journalisten am besten beschreiben.

– von Lars „Ghandy“ Sobiraj –

Als früherer Amiga-Musiker und Gründer von Mono (heute Monotonik), hat er vor zwölf Jahren eines der ersten Netlabels überhaupt aus der Taufe gehoben. Später setzte er sich als Gründer von „Legal Torrents“ für die Verbreitung von freien Inhalten aller Art per Creative-Commons-Lizenz via Peer-To-Peer-Protokoll ein. Wie aber wird man zum so genannten „Early Adopter“ – also zu einem Menschen, der seine Finger schon immer dann in einem Projekt drin hat, wenn alle anderen noch nichts von dessen Erfolg ahnen? Ob uns Hollywood, der sich später h01 nannte und den man ohne Übertreibung als den Grandpa der Netaudio-Szene bezeichnen kann, erklärt, wie man so einen Riecher bekommt? „gulli“ konnte den viel beschäftigten Allrounder kurz ans Rohr bekommen.

Irgendwie ist der Mann überall vertreten, hat beruflich wie auch privat schon alles Mögliche angepackt. Beispielsweise hat seine Mitarbeit beim „Internet Archive“ der Bewegung für Freie Musik im Web (archiv.org) den nötigen Antrieb geliefert. Der kostenlose Webhoster Archiv.org, den meisten Surfern eher wegen dessen Wayback Machine bekannt, hat es vielen Musikern der Netaudio-Szene überhaupt erst ermöglicht, dass sie ihre Stücke kostenlos im Netz anbieten konnten.

Den Puls der Zeit fühlend, gründete er später in der Überzeugung, dass das klassische Web-Hosting ausgedient hat, den BitTorrent-Tracker bzw. die Community „Legal Torrents“. Simon Carless dachte sich, fürs Web-Hosting der nächsten Generation muss man als Anbieter nicht mehr unzählige Terabyte Traffic verbrennen. Die Musikfans können die Daten auch direkt untereinander per File-Sharing austauschen.



Auch beruflich ging es für Simon Carless aka h01 steil bergauf. Zunächst im königlichen Inselreich und dann nach seinem Umzug in Silicon Valley war er hauptberuflich als Videogame-Designer bei namhaften Firmen wie Atari, Kuju Entertainment und Eidos Interactive beschäftigt. Als Journalist reichte er seine Arbeiten bei zahlreichen Zeitschriften (Wired, PC Gamer UK, Official Xbox Magazine, Amiga Format, PC Format) ein, vor vier Jahren kam beim Verlag O’Reilly sein Buch „Gaming Hacks“ auf den Markt. Der umtriebige Brite schrieb zwischendurch noch für den Nachrichtenticker Slashdot, übernahm letztlich als Herausgeber das Game Developer Magazine und begründete die nicht minder populäre Gaming-Website Gamasutra. So ganz nebenbei organisiert er außerdem das jährlich stattfindende „Independent Games Festival“ in San Francisco.

Lars „Ghandy“ Sobiraj: Hallo Simon! Für den Anfang: Stell dich doch bitte mal unseren Lesern vor!

Hollywood aka h01: Hallo! Ich bin Simon Carless und Anfang dreißig Jahre alt. Ich habe meine Karriere in der Amiga-Demoszene im Jahr 1988 begründet und war bis zirka 1996 in Amiga-Demogruppen wie Axis oder Jetset, aber auch in PC-Grup-

pen wie Valhalla und Kosmic aktiv. 1996 habe ich Mono als .MOD-Szenegruppe gestartet, wir nennen uns aber heutzutage Monotonik. Anfangs wurden die Veröffentlichungen per ftp-Server und Bulletin Board System (zu dt.: Mailbox; Anmerkung der Redaktion) verbreitet. Wir machen das jetzt – zwölf Jahre später – noch immer, auch wenn es inzwischen ausschließlich MP3s sind.

Lars „Ghandy“ Sobiraj: Wo und wie hat deine Karriere in der Demoszene begonnen, was hat dich daran so fasziniert? Hast du zufällig eine Demo bei einem Freund gesehen bzw. was konnte dein Feuer der Begeisterung entzünden?

Simon „h01“ Carless: Ich kann mich nicht mehr genau erinnern. Ich weiß, als ich meinen Amiga 500 bekam, da begann ich mich auch schnell mit dem Thema zu befassen. Ich bekam üblicherweise Disketten mit Public-Domain-Software von der Firma 17-Bit-Software in England zugeschickt. Aus dem Unternehmen wurde später Team17, die Schöpfer des Spiels „Worms“.

Lars „Ghandy“ Sobiraj: Man kann dich ohne Übertreibung als einen der Urväter des Konzepts von Netlabels bezeichnen. Warum hast du Module (vierstimmige, zum Programm Protracker compatible Musikstücke für den Amiga; Anmerkung der Redaktion) verteilt, anstatt ausführbare Musikdisks? Verdanken wir fehlenden Programmierern in deiner Gruppe diesen Umstand oder war das von Beginn an als neues Vertriebsmodell geplant?

Simon „h01“ Carless: Nun, es gab Leute, die .MOD-Dateien verteilten. Aber auf dem Amiga war da neben den Music Disks nichts. Warum auch immer, die Idee, Musik einfach in Form eines LHA-Archivs zu packen und sie so unters Volk zu bringen, war nicht sonderlich populär. Ich sah

allerdings, dass die Boards (Boards = Mailboxen; Anmerkung der Red.) ihre Verteilung sehr viel einfacher gestalteten. Und dies ganz im Gegensatz zur Distribution auf ausführbaren Disketten. PC-Musikgruppen gab es zu diesem Zeitpunkt bereits. Ich entschloss mich dazu, ein Gegenstück auf dem Amiga aufzumachen.

Lars „Ghandy“ Sobiraj: Viele Dinge haben sich geändert. Am Anfang hast du eure Musikstücke im Aminet deponiert, die meisten davon waren mit maximal vier möglichen Stimmen. Später übernahmen Programme wie FastTracker und Impulse Tracker (beide PC; Anmerkung d. Red.) die Führung. Heute publiziert jeder seine Musikstücke als MP3s, die auch deutlich einfacher in der Erstellung sind. Wie schätzt du die Netlabel-Szene ein?

Simon „h01“ Carless: Netlabel sind heutzutage gemessen an der Menge der Releases echt gewaltig, täglich kommen Dutzende heraus. Aber grundsätzlich haben sie nichts mehr mit der Demoszene gemein. Ich habe damit kein Problem, aber bei derart vielen mikroskopisch kleinen Bereichen ist es schwer geworden herauszufinden, was wirklich gut ist. Es gibt keinen Wettbewerb mehr untereinander, in dessen Verlauf die besten Veröffentlichungen ausgewählt werden. Es gibt halt unglaublich viele Leute, die allesamt Musik veröffentlichen. Die Menge ist ein echtes Problem, selbst wenn viele Sachen davon von hoher Qualität sind.

Lars „Ghandy“ Sobiraj: Was hast du erwartet, würde mit dieser Art von Szene passieren, sind deine Erwartungen in Erfüllung gegangen? Was könnte jeder Einzelne von uns tun, um die Netlabel-Szene populärer zu machen? Ist ein höherer Bekanntheitsgrad wünschenswert? Es gibt auch Leute, die würden ihr Hobby lieber wie bisher als eine nach außen hin geschlossene Untergrundbewegung betreiben.

Simon „h01“ Carless: Ich glaube, die Leute sollten ihre Musik veröffentlichen, wann immer sie es wollen, sie werden ihre Hörer schon fin-

den. Digitale Musik ist heute eh nahezu zum Standard geworden.

Lars „Ghandy“ Sobiraj: *Hat dein jetziger Job auch etwas mit deinem Hobby zu tun? Du bist jetzt älter, ist es nicht schwieriger geworden, dein Netlabel zu organisieren und die nötige Freizeit dafür aufzubringen? Wie hältst du deine Motivation auf Dauer aufrecht?*

Simon „h01“ Carless: Nein, das hat wirklich nichts mit meiner Arbeit gemeinsam. Es ist sehr einfach, Monotonik am Laufen zu halten, weil die Leute mir die Musik zuschicken. Ich mag sie und ich veröffentliche sie, so einfach ist das. Ich mache kaum Werbung für das Label. Auch die Website wird nur dahingehend upgedated, dass ich die neuen Releases einstelle. Für unsere treuen Hörer ist sie ein fester Anlaufpunkt. Selbst wenn wir insgesamt nur eine Nische darstellen, ich mag das und es kostet nicht viel meiner Zeit.

Lars „Ghandy“ Sobiraj: *In Hinblick auf LegalTorrents: Wie ist die Idee dazu entstanden und warum hast du es jemand anderem übergeben?*

Simon „h01“ Carless: Es ist ursprünglich aufgrund der Tatsache entstanden, dass die Leute Probleme hatten, sehr umfangreiche Dateien (im Netz) zu verteilen. Meine Intention war es, eine Website aufzubauen, wo alles komplett frei, aber unter Anwendung von Creative-Commons-Lizenzen verteilt wird. Dies ganz im Gegensatz zu den Websites, wo Inhalte unter Public Domain (also mit Totalverzicht auf jegliches Urheberrecht) vertrieben wer-

den bzw. wo die Inhalte komplett urheberrechtlich geschützt sind. Mir lief die Zeit weg, um daran zu arbeiten. Und Jonathan Dugan war dann so freundlich, das Projekt von mir zu übernehmen.

Lars „Ghandy“ Sobiraj: *Kann sich File-Sharing wirklich zu einer gangbaren Alternative für den Vertrieb von Musik entwickeln? Oder werden die Konsumenten wegen des Geschwindigkeitsvorteils doch die direkten Downloads vom Internet Archive, Scene.org oder von kommerziellen Hosting-Firmen bevorzugen?*

Simon „h01“ Carless: Ich glaube, BitTorrent ist beispielsweise sehr gut dazu geeignet, den kompletten Katalog von Netlabels (mit einem Datenvolumen von mehreren Hundert MB bis mehr als 1 GB; Anmerkung der Red.) zu verteilen, und weniger für einzelne Singles. Vor allem, solange es preiswerte Hosters oder sogar kostenlose Optionen wie Archive.org gibt.

Lars „Ghandy“ Sobiraj: *Simon, vielen Dank, dass du dir die Zeit genommen hast, unsere Fragen zu beantworten. Ich hoffe Monotonik wird auch in den nächsten zwölf Jahren aktiv bleiben, wenn nicht länger!*

„gulli“ hat schon im Sommer 2006 einen sehr ausführlichen Bericht mit dem Titel „Netlabels – die geheime Revolution“ veröffentlicht, in dessen Verlauf alle Interessenten sehr ausführlich in die Thematik Netlabels und Netaudio eingewiesen werden. Der Artikel wendet sich speziell an solche Leser, die zuvor noch nie etwas von diesem Thema gehört haben.

Kopfhörer auf! Wer sich tiefer in die Materie einlesen und einhören will, dem sei das englischsprachige Phlow Magazine und die dort angebotenen Downloads empfohlen.

aus dem Nähkästchen



Thomas Dorn, geb. 1965 in Wien, EDV-Dienstleister. Arbeitete von 1987 bis 1993 bei Commodore, dann bei Siemens, anschließend selbständig. Amiga-Entwicklung diverser Programme. XiPaint, ein 24-Bit-Malprogramm, wurde auf nahezu alle Grafikkarten des Amiga portiert. Danach Entwicklung von Akaba auf Casablanca (Videoschnittsystem auf Basis eines Draco). Heute spezialisiert auf Linux-Lösungen. Thomas@dorn.at

Liebe Commodore-Fans!

Ich möchte in dieser und in den nächsten Lotek64-Ausgaben von meinen Erlebnissen bei und um Commodore berichten: Ein wenig vom C64, viel mehr vom Amiga und von der dahinter stehenden Firma.

Angefangen hat bei mir alles 1983 mit dem VC64. Genaugenommen hatte ich mir damals einen Sinclair ZX80 zum Zusammenlöten zusammengespargt. Das Paket mit dem Bausatz kam aber ewig nicht an, und so hatte ich einen passenden Fernseher, aber immer noch keinen Computer. Also zum nächsten Hartlauer, der damals diesbezüglich gut bestückt war.

Die Nachfrage, was denn beim VC20 besser sei als beim VC64, wo doch beide gleich viel kosteten, wurde mit einem Achselzucken abgetan. Also wurden die damals rund 8000 Schilling in einen VC64 investiert.

Zu Hause wurde das Handbuch abgetippt, dann eines der legendären C64-Magazine gekauft. Und ganz toll: Es gab Space Invaders als Spiel im Hexdump! Wahnsinn, wie lange wir da getippt haben! Und dann die Frage: Was passiert, wenn man das Gerät ausschaltet? Kurz: eine Data-sette musste her – noch am selben Abend, und im laufenden Betrieb angesteckt! Nur nicht nochmals alles eintippen! Fehler gesucht, Stunden später gefunden, und dann lief unser erstes Spiel am Commodore! Wahnsinn!

Endlich kein Geld mehr für die Automaten ausgeben müssen und so lange ballern, wie man nur wollte! Allerdings wurde die Geduld arg auf die Folter gespannt: Ein simples Spiel hat schon mal 15 bis 30 Minuten geladen. Zum Selbereintippen oder gar Speichern von reinen Daten war das Ding eigentlich nicht zu gebrauchen. Aber es gab ja Abhilfe: die 1541, das superschnelle Diskettenlaufwerk!

Zu diesem Zeitpunkt war die Welt für Commodore noch in Ordnung. Jack Tramiel hatte den richtigen Finger. Allerdings lehnte er sich ein wenig zu weit aus dem Fenster – und zerstritt sich zwei Jahre später

mit Irving Gould (Geldgeber, Mehrheitsaktionär). Er ließ sich auszahlen – und war nun einer der größten Feinde von C=. Mit ihm verließen damals einige Top-Manager die Firma und Shiraz Shivji, der Erfinder des VC64.

Das Gerät war qualitativ hochwertig, es gab kaum Garantieprobleme. Die Spielehersteller erzeugten die ersten mehr oder minder brauchbaren Spiele – und das Volk kaufte! Wohl aus derselben Motivation heraus wie ich auch.

Und das Beste: Keine Updates nötig, der Brotkasten verkaufte sich ganz von alleine! Für relativ wenig Geld bekam man eine Spielekonsole, die man am Fernseher anschloss, und alles lief! Die Nachfolgemodelle (Amiga/PC...) hatten es nicht mehr so leicht: Wartung, Update und kompatible Schnittstellen waren für Commodore ein absolutes Umding! Wozu das Ganze? Bisher kauften ja auch alle ausschließlich Commodore-Peripherie! Eben.

Spiele damals

- Fort Apocalypse
Synapse Software, 1982
- Choplifter, Rescue'em Up
Bröderbund, 1982
- Jupiter Lander
Mondlandungssimulation, H.A.L. Labs, 1982
- Miner 2049er
Action, Big Five Software, 1982
- Space Invaders
Shoot'em Up, Atari, 1982
- Frogger
Geschicklichkeit, Sega, 1983
- The Hobbit
Adventure, Melbourne House, 1983
- International Soccer
Sportspiel, Commodore 1983
- Jumpman / Jumpman Junior
Platformer, Epyx, 1983
- Moon Patrol
Shoot'em Up, Irem, 1983

Im nächsten Nähkästchen: die Amiga/Atari/PC-Schiene, oder: Wie die Kannibalisierung begann!





von
**Steffen
Große
Coosmann**

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

**Chip
Musik**

Aktuelle Releases

Alex Mauer
Vegavox II

(Chipmusik) Alex Mauer schlägt auf „Vegavox II“ richtig zu. Vorrangig wurde das Album auf einer echten NES-Cartridge veröffentlicht. Um seine Fans ohne NES nicht zu enttäuschen, hat er das Album auch über das Label II veröffentlicht. Dort hat der Fan verschiedenste Möglichkeiten, das Album zu beziehen: Natürlich gibt es dort den Link zum Cartridge-Kauf. Dann gibt es zahlreiche



kostenlose Varianten, die den Fans ohne NES zugute kommt. Ich empfehle das Paket, das das ROM- und NSF-File mit allen Songs enthält. Damit hat man die Möglichkeit, das Album wenigstens auf dem Emulator zu erleben und die Sounds fast im Original zu hören. Startet man das Album auf dem NES oder im Emulator wird man von wunderschönen NES-Sounds verwöhnt, die von großartigen Pixel-Artworks aus Alex' Feder untermalt werden. Auf keinen Fall vergessen!!!

Download: www.iimusic.net

Zan-zan-zawa-veia
Mole Soul EP

(Chipmusik/Noise/Psychedelic) Etwas furchteinflößend ist dieses Album schon. Die schrägen Melodien erinnern eher an einen



Besuch auf einer Halloween-Party als ein knuddeliges Chipmusik-Album. Dennoch sind die Melodien verstörend schön. Hin und wieder habe ich mich an die Musik der 60er und frühen 70er Jahre erinnert gefühlt, die ähnlich psychedelisch daherkam. Trotzdem schwingt in den Songs immer ein gewisser VGM-Funk mit. Etwas schade ist nur, dass zwei seiner Tracks bereits von zwei Compilations bekannt waren („The Happy Compilation“, *CDK Records*; „Sea of Ice“, II) und diese unverändert auf dem Album auftauchen.

Download: www.iimusic.net

.sylCMYK
ALPHABETSOUP

(Electronica) Aus Platzgründen und Aktualität rutschte .sylCMYKs letztes Album in die Ansonsten-Kategorie der letzten Ausgabe. Das aber vollkommen unverdient. Es bot großartige Melodien und interessante Beats. Und genau da, wo „coeuere&“ aufhörte, setzt „ALPHABETSOUP“ wieder an. Der Sound ist noch elektronischer geworden und bietet viele neue Elemente, die man in Verbindung mit Chipmusik so noch nicht gehört hat. Die Melodien sind wie beim Vorgänger wunderschön harmonisch. Die Beats sind immer noch arg verschwurbelt. Das



ist aber kein Wunder, auf Youtube gibt es ein Video, in dem der Jamaikaner Sylvester Draggon Jr., so .sylCMYKs richtiger Name, auf dem Klavier improvisiert. Das klingt ähnlich wie die Songs seiner beiden Alben. Wer auf gradlinige Musik steht, wird hier also nicht glücklich werden. Beim „Super Mario Bros.“-Remix muss man sogar ganz genau hinhören, um das Original zu erkennen, da die Melodie passend zum Rest des Albums total durch den Fleischwolf gedreht wurde.

Download: <http://tinyurl.com/suppenkasper>

Starscream
Future, and It Doesn't Work

(Bitpop/Rock) Ich glaube, der Vergleich mit Bands wie Anamanaguchi muss an dieser



Stelle einfach gemacht werden. Obwohl die Schlagzeug-Parts auf Starscreams neuem Album bei weitem nicht so schnell und mitreißend sind, sondern sich eher an Garage-Rock orientieren. Allerdings wirken sie in keiner Sekunde aufgesetzt oder wie ein Fremdkörper, was bei vielen Projekten der Fall ist, die Schlagzeug-Sounds mit Chiptunes verbinden.

Download: www.8bitpeoples.com

MISTER BEEP
Monophonic Generator

(1-Bit) Zugegeben, der Sound des ZX Spectrum ist stellenweise extrem ungewöhnlich. Mir war auch bis zu diesem Release gar nicht so bewusst, warum. Durch die Beschränkungen des eigentlich großartigen Z80-Chips (mein Lieblings-

Computerchip ever) war ursprünglich nicht mehr als ein Ton gleichzeitig möglich. In etwa ist der wirkliche Ton eines ZX Spectrum vergleichbar mit dem Geschrepe des PC-Lautsprechers. Aber mehr zur Musik, die wirklich ausgefallen geraten ist. MISTER BEEP selbst nennt die Coversongs auf diesem Album „music-miniatures based on classic electronic music“. Es finden sich unter anderem Neuinterpretationen von Kraftwerk, Tangerine Dream und Vangelis auf dem neun Stücke starken Album. Für jeden Song hat



MISTER BEEP die verschiedensten Programme und Synthesizer verwendet, um den Prozessor des ZX ordentlich ins Schwitzen zu bringen. Das führt zu einer großen Bandbreite an Sounds, da jedes Programm eine andere Herangehensweise benötigt. Veröffentlicht wurde das Album im Übrigen auf dem kürzlich gegründeten Label „BHACK“ des neuen Berlin.HQs.

Download: http://berlin_hq.micromusic.net/bhack.html

little-scale
Error Repeat

(Electronica/Chipmusik) Immer, wenn ich denke, little-scale in eine Schublade stecken zu können, überrascht er mit einem neuen Sound. „Error Repeat“ bietet von der ersten



Sekunde an gradlinigere und fettere Beats und auch Filter und Effekte finden mehr und mehr Einzug in die Produktion. Das Ergebnis ist elektronische Musik gepaart mit Chiptönen aus verschiedenen Quellen.

Download: www.calmdownkidder.com/records

Ozzed 8 Bit Empire

(Bitpop) Ich mag Jamendo. Nicht nur, dass man dort sehr einfach seine eigene Musik kostenlos dem Rest der Welt zur Verfügung stellen kann (was ich selbst erst kürzlich gemacht hab), man findet dort auch jede Menge wirklich guter kostenloser Musik. Eines



der Alben, das ich dort abgreifen konnte, ist „8 Bit Empire“ von Ozzed. Es beginnt zwar ein klein wenig lahm, nimmt aber im Verlauf ordentlich Fahrt auf. Ozzed sollte man sich auf jeden Fall warm halten. Da kommt noch was Großes auf uns zu.

Download: <http://www.jamendo.com/album/46834>

Snorpung 20y

(Game Boy Demo) Obwohl der zwanzigste Geburtstag des Gameboys in diesem Jahr eigentlich DAS Ereignis sein sollte, ist bisher in der Chipmusik-Szene nicht viel dazu passiert. Kürzlich erschien zu diesem Thema Snorpungs Demo für den Game Boy. Ich habe auch nicht schlecht gestaunt, da ich Demos bisher nur vom C64, DOS und Windows-PC kannte. Viele grafische Effekte entsprachen aber auch



denen des Brotkastens, was ich so gar nicht erwartet hätte. Das Hintergrundlied stammt aus der Feder von Nordloef. Auf dem Emulator ist die Demo allerdings nicht 100%ig lauffähig. Snorpung empfiehlt die Demo auf dem Game Boy selbst anzuschauen. Ich habe sie über meinen Lieblingsemulator VisualBoyAdvance geschaut und habe nur wenige Glitches feststellen können. Allerdings entfaltet sie wahrscheinlich nur auf der Original-Hardware ihre volle Schönheit.

Download: <http://tinyurl.com/20ygameboy>

Ansonsten:

Eat Rabbit – Kiss The Dolphin
www.daheardit.com

iqtu – Rollie Poley Years
www.iimusic.net

Paza Rahm – Inbetween EP
<http://www.jamendo.com/album/45946>

Nestroyer – Four times oh oh seven and the company of three mutated animals
<http://www.mediafire.com/nestroyer>

Compilations

V.A.
Here Comes A New Challenger II Turbo

(Nerdcore/Chipmusik/VGM) Ich wollte den Text zu diesem Tipp eigentlich anders anfangen. An sich mag ich nämlich Nerdcore überhaupt nicht. Ich steh schon nicht auf Hip Hop, da helfen auch die Nerdcore-Texte nicht, die sich oft um Computer, das Internet und Videospiele drehen. Das ist bei dieser Compilation gar kein Problem. Die Texte sind abwechslungsreich und witzig und die Raps sind besser als ich erwartet hätte. So stellen Nerd Army und My Parent's Favorite Music erschreckt fest, dass die Freundin ein Ninja ist. Ebenfalls sind viele Künstler aus der Chipmusik-Szene auf dem Release



unterwegs. Die Musik von unter anderem Doctor Octoroc, Spamtron und Nestroyer mit Nerdcore-Rhymes zu hören, ist eine absolute Offenbarung. Trotzdem sollte man etwas Begeisterung für Hip Hop und Rap mitbringen, da dies die vorherrschenden Stile sind. Etwas ausgefallener ist da der Mash Up eines Songs von Timbaland und dem Gerudo-Thema aus „Ocarina of Time“.

Download: <http://gamemusic4all.com/newchallenger2>

V.A.
Lo-Tek Resistance Compilation

(Chipmusik) Nein, mit diesem Release hat unsere Redaktion nichts zu tun. Warum sollte auch jemand gegen uns sein?! Auf dieser



Compilation formieren sich Chipmusiker aus dem so genannten „Pazifischen Nordwesten“ (PNW). Ich wusste auch nicht, wo genau in Amerika das sein sollte, und habe das Wikipedia meines Vertrauens zu Rate gezogen. Zum PNW gehören die Bundesstaaten Idaho, Oregon und Washington sowie die kanadische Provinz British Columbia. Soviel zu diesem Thema. Weiter geht es nach der nächsten Maus. Auf der Compilation finden sich energiegeladene Tracks von Fighter X, Spamtron, Oven Rake und vielen mehr. Die Tracks machen von der ersten Sekunde an Spaß, die Melodien sind großartig, die Beats schnell, einfach genial! Nur McFiredrills Angriff auf die Gehörgänge hätte nicht sein müssen.

Download: www.crunchyco.com

V.A.
Run – Music For The Distance Jogger

(Chipmusik) Forscher haben herausgefunden, dass 145 BPM genau der Schrittgeschwindigkeit beim Joggen entsprechen. Und genau da setzt diese Compilation an. Sämtliche Tracks sind mit einer Geschwindigkeit von genau 145 BPM geschrieben. Der Clou: Beinahe unmerklich werden die Tracks überblendet und so entsteht ein genialer Mix aus verschiedensten Stilen und Künstlern. Darunter Zan-zan-zawa-veia, µB, little-scale und ich.

Download: <http://www.calmdownload.com/records>

NEWS

8 Bit Weapon Performance auf der E3

Die E3 ist eigentlich für Neuankündigungen der neuesten Computer- und Videospiele-Hits bekannt. Nachdem Seth vor einigen Jahren bereits bei einer Award-Show einen Game-Award überreichen durfte, gab es auf der diesjährigen E3 eine Live-Performance unserer aller Lieblings-Chiptune-Band 8 Bit Weapon. Die Bilder dazu gibt es unter der angegebenen URL. – <http://tinyurl.com/8bit-e3>

Neuer Fall von Musikklau

Dass neue Künstler Musik anderer Künstler als ihre eigene ausgeben, kommt in der Chipmusik-Szene leider mehr als oft vor. Einen besonders dreisten Fall gab es in den letzten Wochen. Der User t0ny postete sein neues Album namens „Bleep Blop“ in der Releases-Sektion von BBC. Kurze Zeit später fiel auf, dass die Tracks ursprünglich von einem Künstler namens MmcM stammten. Der User wurde sofort aus der Community geworfen und bei Verlassen mit Xbox360-Konsolen beworfen. Hier ein Aufruf meinerseits: *Liebe Neulinge. Es ist viel schöner, mit seiner eigenen Musik an die Öffentlichkeit zu gehen. Klaut nicht die Musik anderer Künstler. Gebt AIDS keine Chance... ööh ja...* Eine gute Sache hat das Ganze: Die beklauten Künstler gewinnen dadurch an Bekanntheit. – <http://tinyurl.com/t0nyklau>

Tweet! Tweet! Wo ist das Vögelchen?

Auch Fans alter Videospieleplattformen kommen am Web 2.0 nicht vorbei. So sind auch sehr viele Chipmusiker bei den verschiedensten Social Networks angemeldet. Eine Liste mit allen bei Twitter registrierten Künstlern, darunter auch ich, findet ihr im unten verlinkten BBC-Thread. So erfahrt ihr immer sofort, ob Bit Shifter schon mit dem Hund raus war oder ob little-scale sein neuestes Projekt bereits vollendet hat. – <http://tinyurl.com/8bit-twitter>

Shadow of the Comet

Howard Phillips Lovecraft (*20. 8. 1890; †15. 3. 1937) gehört zu den einflussreichsten Autoren der Phantastik und gilt als Begründer der „Supernatural Horror“-Geschichten. Sein Werk hat großen Einfluss auf das Science-Fiction- und Fantasy-Genre ausgeübt. Auf seinem „Cthulhu“-Zyklus baut sein heutiger Ruhm und Status als Kultautor auf. 1993 wurde von Infogrames ein PC-Adventure, basierend auf „Call of Cthulhu“, veröffentlicht.

– von Axel Meßinger –

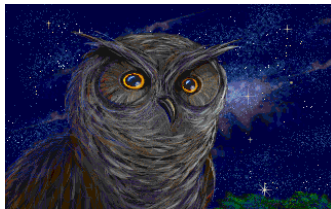
Als ich etwa 13 oder 14 Jahre alt war, bin ich auf das literarische Werk Lovecrafts aufmerksam geworden, vor allem durch die Arbeiten des surrealistischen Malers H. R. Giger, die sich häufig auf Lovecraft bezogen. Sofort hat mich die Mischung aus Horror, Science Fiction und Fantasy in Verbindung mit der menschlichen Psychologie in seinen faszinierenden Bann gezogen. Geschichten wie „Der Fall Charles Dexter Ward“, „Dagon“ oder „Das Grauen von Dunwich“ haben mich inspiriert und wirkten sich nachhaltig auf meine Kurzgeschichten und Gedichte aus. Ich bin dabei nicht der einzige, der Lovecraft als Inspirationsquelle entdeckte. Autoren wie Clark Ashton Smith, Michel Houlebecq und der phänomenale Frank Belknap Long wurden von ihm beeinflusst und veröffentlichten ebenfalls Geschichten im Lovecraft-Universum. Auch in der Musik, vorwiegend im Gothic- und Metal-Genre, ist Lovecrafts Einfluss ungebrochen groß. Bands und Musiker wie Paul Roland, The Vision Bleak, Dunwich oder Garden of Delight beziehen sich regelmäßig auf sein Werk. Selbst Joseph Michael Straczynski führte im TV-Film „Thirdspace“ den Cthulhu-Mythos in das Babylon-5-Universum ein. Da wundert es doch, dass es eher wenige Spiele gibt, die auf Lovecraft aufbauen. Ein sehr gutes kommt aus dem Jahr 1993 und nennt sich „Shadow of the Comet“.

Ein kleines Fischerstädtchen...

Als der Wissenschaftler Lord Boleskine aus Illsmouth (warum die Entwickler nicht den Originalnamen, Innsmouth, verwendet haben, bleibt mir ein Rätsel) zurückkehrt, wird er in die Psychiatrie eingewiesen, denn er hat den Halleyschen Kometen beobachtet und ist darüber verrückt geworden. Das Besondere an Illsmouth ist nämlich die Nähe zu den Sternen, an keinem anderen Ort der Welt kann man die Kometen und das Firmament mit bloßem Auge besser erkennen.



Kunstvolle Videosequenzen sind immer eine Freude und bis heute gab es so einen schönen Stil ganz selten in Spielen.



76 Jahre später: Das Interesse des British-Scientific-News-Reporters, Mr. John Parker, wird geweckt. Dieser erhält durch Zufall die 76 Jahre alten Aufzeichnungen. Genau jetzt, da der Komet wieder in Richtung Erde unterwegs ist, möchte Parker herausfinden, was in dem Fischerstädtchen wirklich passiert ist. Von seinem Chefredakteur bekommt er daraufhin die Erlaubnis, in das kleine Hafenstädtchen zu reisen. Der Empfang dort ist alles andere als herzlich. Die Bewohner sind kalt und abweisend. Sie sind seltsam und haben scheinbar Geheimnisse. Mr. Parker wird immer misstrauischer und beschließt, dem Geheimnis des Fischerstädtchens im Alleingang auf den Grund zu gehen. Dabei macht er eine grausige Entdeckung, die sein Leben für immer verändern wird...

Mehr möchte ich über die Geschichte des Spiels nicht verraten. Es ist spannend, wendungsreich und überraschend. Als Spieler weiß man dabei

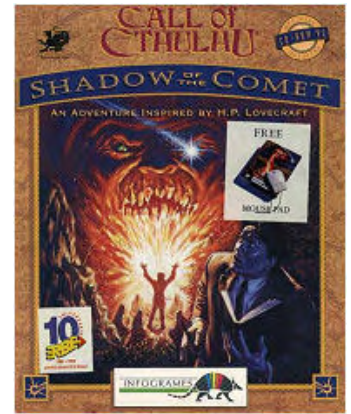


Auch Gesprächspartner werden sehr schön inszeniert.

immer genauso viel wie der Hauptprotagonist des Spiels, nicht mehr. Das kleine Städtchen wurde überaus lebendig in Szene gesetzt. So gibt es einige Einwohner, bei denen man nur mit List und Tücke an Informationen kommt. Natürlich werden auch Gegenstände gesammelt und Rätsel gelöst. Das Rätseldesign ist dabei absolut logisch und dennoch abwechslungsreich. Von einfachen Kombinationsrätseln bis hin zu chemischen Experimenten (z.B. wenn man Fotoplatten entwickelt) ist die Bandbreite sehr vielfältig. Bei der Interaktion mit anderen Charakteren sollte man äußerst vorsichtig und diplomatisch vorgehen. Schon eine kleine falsche Reaktion kann einen das virtuelle Leben kosten. Häufiges Abspeichern ist im Spiel unabdingbar!

Tastatursteuerung und der Aquarell-Grafikstil

Kommen wir nun zur Technik des Spiels. Wie ihr an den Screenshots sehen könnt, zeigt das Spiel eine Grafik, die damals definitiv unüblich war. Das ganze Design ist in einem aquarellähnlichen Stil gehalten. Die 2D-Grafik mit vereinzelt 3D-Effekten sah für die Zeit einfach hinreißend aus. Unüblich ist definitiv auch die Spielsteuerung, denn sie findet per Tastatur statt. Mit den Pfeiltasten wird die Figur bewegt und mit der Tab-Taste ein Aktionsmenü aufgerufen, wo man Befehle wie „nimm“ oder „benutze“ auswählen kann. In der CD-Version wurde zusätzlich eine Maussteuerung integriert, doch ist diese ziemlich ungenau und hakelig. Man merkt, dass das Spiel eindeutig auf eine Tastatursteuerung ausgelegt war. Gestrichelte Umrisse auf dem Bildschirm zeigen die Gegenstände an, mit denen man interagieren kann. Dabei kommt etwas zum Tragen, was heute gern als „Runaway“-Syndrom bezeichnet wird. Verschiedene Gegenstände können erst dann genommen oder benutzt werden, wenn vorher bestimmte Aufgaben gelöst wurden. Beispiel: In Parkers Zimmer befindet



sich eine Kiste mit seiner Ausrüstung. Man kann diese nicht schon am Anfang des Spieles nehmen, sondern erst, wenn man im Spiel weiter fortgeschritten ist. So etwas kann schon mal zu Frust führen (beim Spiel „Runaway“ aus dem Jahr 2003 war das ganz genauso; deswegen spricht man in Reviews aktueller Adventure-Spiele vom „Runaway“-Syndrom, wenn diese enge Führung im Gameplay vorkommt). Musikalisch gibt es dagegen nichts zu bemängeln. Die Midi-Musik klingt mysteriös, ruhig und ist nur in gefährlichen Momenten treibend (später im Spiel gibt es häufiger Action-Einlagen, indem der Spieler vor verschiedenen Dingen flieht). Die CD-Version kann dabei mit einer tollen Sprachausgabe aufwarten. Toll deswegen, weil ich den britischen Akzent einfach mag. Aber auch sonst passen die Stimmen wunderbar zu den Figuren und tragen sehr gut zur geheimnisvollen Atmosphäre bei.

Fazit: Mit „Shadow of the Comet“ liegt ein ganz außergewöhnliches Adventure vor. Es ist spannend, ernst und manchmal philosophisch. Trotz einiger Mängel im Spielbau wird der Spieler durch die dichte Story und die gelungene Atmosphäre angetrieben, mehr über das Geheimnis von Illsmouth und den Halleyschen Kometen herauszufinden. Die Aura des „Cthulhu“-Zyklus wurde exzellent eingefangen und somit ist das Spiel gleichermaßen für anspruchsvolle Adventure-Spieler und Lovecraft-Fans zu empfehlen.



In einer „Cthulhu“-Geschichte dürfen Beschwörungen und Rituale nicht fehlen. Die Hintergründe wurden mit viel Liebe zum Detail erstellt.

Lotek64 #31 PREVIEW

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

- *Wir entdecken das Ultima-Universum*
- *Interview mit Jackasser, Programmierer der C64-Konvertierung von Eye of the Beholder*
- *Der RPG Maker von Enterbrain erlaubt die Erstellung eigener 2D-Rollenspiele – wir stellen das Programm vor und sprechen mit dem Gründer der größten deutschsprachiger Community*
- *C64-Oldies, 8-Bit-Fußball, Prügeleien...*
- *Musik, Musik, Musik...*

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

Lotek64 #31 erscheint im Herbst 2009.

COMMODORE 64 GAME CHARTS

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

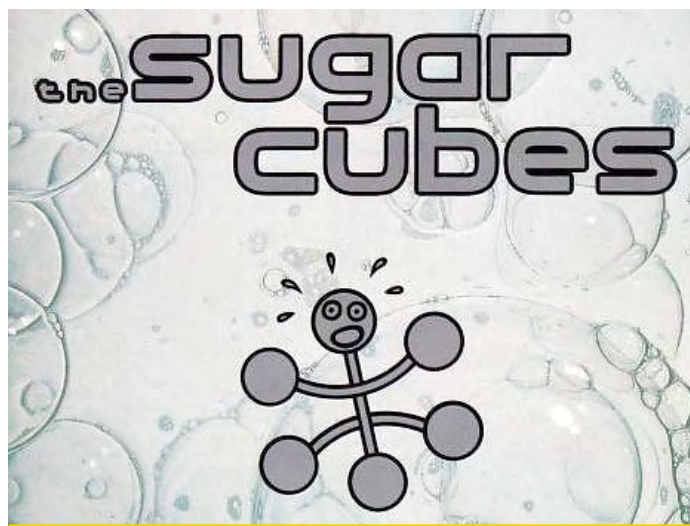
AMIGA GAME CHARTS

1. MONKEY ISLAND Lucasfilm Games 1991 /1/
2. MONKEY ISLAND 2 LucasArts 1992 /2/
3. SENSIBLE WORLD OF SOCCER Renegade 1995 /-/
4. AMBERMOON Thalion 1993 /-/
5. LEMMINGS DMA Design 1991 /3/
6. CANNON FODDER Sensible Software 1993 /5/
7. SIMON THE SORCERER AGA Blittersoft 1993 /12/
8. DIE SIEDLER Blue Byte 1991 /7/
9. PINBALL FANTASIES Digital Illusions 1992 /4/
10. SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE Mirrorsoft 1990 /6/
11. PINBALL DREAMS Digital Illusions 1992 /9/
12. ANOTHER WORLD Interplay 1991 /11/
13. TURRICAN II Factor 5 1991 /8/
14. CIVILIZATION! MicroProse 1992 /13/
15. FLASHBACK Delphine Software 1993 /14/

Quelle: www.lemon64.com/ www.lemonamiga.com, 22. Juni 2009.
/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an.

60 Songs für 2009 minus 20 (3/4)

31. Sugarcubes – Regina
32. Dwarves – Back Seat of My Car
33. Chainsaw Zombies – Lucifer Sam
34. Exploding White Mice – Make It
35. The Jesus and Mary Chain – Head On
36. Van Dyke Parks – Tokyo Rose
37. Marc Almond – The Stars We Are
38. The Swans – The River that Runs with Love Won't Run Dry
39. Ramones – Pet Sematary
40. They Might Be Giants – Ana Ng
41. Soundgarden – Flower
42. The Beasts of Bourbon – The Hate Inside
43. Maureen Tucker – Hey Mersh!
44. Die Erde – Party
45. Prong – 3rd From the Sun



Lotek64- Räumkommando

Wer seine Sammlung ergänzen oder uns einfach für das Aufräumen unseres Archivs bezahlen möchte, kann jetzt alte Lotek64-Hefte nachbestellen. Alle Einnahmen werden für Druck- und Portokosten verwendet.

Folgende Hefte können gegen Portokosten + 50 Cent pro Heft bestellt werden: 11, 14, 17-SW (Umschlag schwarzweiß), 23, 26, 28, 29.

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

Gegen Portokosten + mindestens 2 Euro Spende pro Exemplar (sehr wenige Restexemplare verfügbar): 7, 12, 13, 15, Lotek64 Extended (PSP).

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

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

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

Bestellungen an lotek64@aon.at



hängt die **software**?

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

gute hardware für gute computer.

 **INDIVIDUAL**
C O M P U T E R S

www.icomp.de