

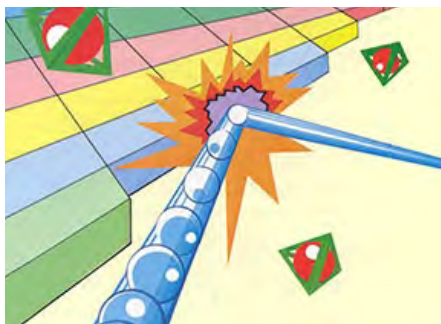
When the chips are down I'll be around

Lotek64



#44 / MAERZ 2013

Chiptunes + SIDologie + Bücher + Noctropolis + YouTube-Retrochannels + Captain Crunch + Forgotten Worlds + Street Fighter X Mega Man



Zahllose zerborstene Ziegel:

C64-Breakout-Special

SEITE 12



Oh! Daisy! – Geschichten von Landschaften

SuperMarioScapes

SEITE 26



Home Computing extrem:

Rechner im Eigenbau

SEITE 22



Rares C64-Boxspiel aufgetaucht

Computer TitleBout

SEITE 18



 **Post.at**

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria



Doc's Hardwarekiste

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

z.B.

Commodore C64

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

Amiga

Scartkabel, Joystickkabel Verlängerung, DTU-Kabel

Plus4, C16, C116

Joystickadapter (zum Anschluß eines Competition Pro !)

Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3

Scartkabel

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

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

Sonderwünsche ? Kein Problem !



Ein Besuch lohnt sich ! www.DocsHardwarekiste.de

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



LIEBE LOTEKS!

Wie immer haben wir uns bemüht, eine bekömmliche Mischung aus Hard- und Software, C64 und allen anderen Plattformen, Altem und Uraltem zu bieten. Axel Meßinger schließt seinen youtube-Retrochannel-Report von Ausgabe 42 ab und erzählt vom leider fast vergessenen Adventure Noctropolis.

Ein ungewohntes Territorium betreten wir mit einem Beitrag von Katharina Hoff und Katharina Gugerell, die unter Zuhilfenahme des Game-Boy-Klassikers Super Mario Land von Gärten und Landschaften erzählen.

Mit der Geschichte von Eigenbau-Computern hat sich Carl Attrill beschäftigt. Unser guter alter Commodore 64 steht dafür im Mittelpunkt unserer Spiele-Beiträge, diesmal beschäftigen wir uns mit Breakout-Spielen.

Viel Vergnügen mit der 44. Ausgabe von Lotek64 und einen schönen Frühlingsbeginn!
Georg Fuchs

Herzlichen Dank an die Kulturabteilung des Landes Steiermark, die uns 2013 erneut einen Druckkostenbeitrag gewährt hat und somit die Herausgabe von Lotek64 deutlich erleichtert!

Logo „30 Jahre“ (S. 1): Kollage von WTE, Foto von Bill Bertram.

Das Land Steiermark
→ Kultur, Europa, Außenbeziehungen

INHALT

Lo*bert (Martinland) 2
 Editorial, Impressum, Abo-Info..... 3
 Bericht Gamestage 1, Zockotron 4 (Andranik Ghalustians)..... 4
 Newsticker / Versionscheck (Tim Schürmann)..... 6
 Buch: Commodore-Hardware-Retrocomputing in fünfter Auflage (Georg Fuchs) 8
 Street Fighter X Mega Man (Steffen Große Coosmann) 9
 Adventure-Schatzkiste: Noctropolis (Axel Meßinger)..... 10
 Breakoutparadies C64? (Georg Fuchs)..... 12
 Retrowelle auf YouTube (Teil 2, Schluss) (Axel Meßinger) 16
 Retro Treasures: Computer TitleBout (C64) (Simon Quernhorst) 18
 Buch: The Legend of Zelda: Hyrule Historia (Steffen Große Coosmann)..... 20
 Captain Crunch: Der Urvater des Blueboxing wird 70 (Lars „Ghandy“ Sobiraj) 21
 Home Computing extrem:
 Ein Abriss über die Geschichte der Selbstbau-Computersysteme (Carl Attrill) 22
 Oh! Daisy! Die Cavalierstour in SuperMarioScapes (Katharina Hoff, Katharina Gugerell)..... 26
 Spiele-Oldie Forgotten Worlds (C64) (Markus Mayer)..... 29
 Hier spielt die Chipmusik (Steffen Große Coosmann) 30
 SIDologie (Martinland) 31
 Videogame Heroes #10: Guybrush Threepwood (Martinland)..... 32

IMPRESSUM, ABO, KONTAKT

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

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

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

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

Österreich: Konto 76621108400, BLZ 12000 (Bank Austria)
 Paypal: commodore@aon.at – Achtung Mehrkosten, bitte nur nach Rücksprache verwenden.

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

E-Mail: info@lotek64.com
 Internet: http://www.lotek64.com/



DIE REDAKTION



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

Gamestage 1 / Zockotron 4

von Andranik Ghalustians,
Fotos: Christoph Lurz

Lange Zeit sträubte sich das Kulturzentrum Ars Electronica dagegen, sich mit dem angewandten Kunstbereich Computer- und Videospiele thematisch auseinanderzusetzen. Bis zum 8. März 2013. Da ging nämlich die Gamestage 1 über die Bühne und öffnete das Tor für viele weitere Ausstellungen, die nun in den kommenden Monaten folgen werden. Das Zustandekommen der Gamestage 1 ist vor allem den in Linz sehr gut organisierten Gruppen Gamecraft Linz, Radiated Pixel und auch der Fachhochschule Hagenberg zu verdanken. Nach einer kurzen Einleitung durch den künstlerischen Leiter des Ars Electronica Centers AEC, Gerfried Stocker, übernahm Jeremiah Diephuis das Mikrofon und stellte das Metathema der ersten Gamestage-Veranstaltung (nämlich „Competitive Gaming“) etwas näher vor.

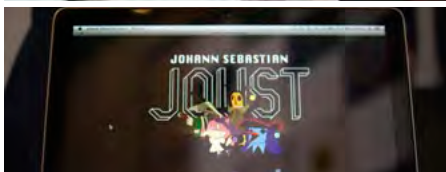
Danach folgten zwei Vorträge zu den Themenkomplexen Gamejam (ein weltweit durchgeführtes Event, in dem es darum geht, in extrem kurzer Zeit – meist nur ein Wochenende – ein Spiel in Kleingruppen zu programmieren) und Starcraft 2 (momentan wohl einer der bekanntesten E-Sport-Spielertitel).

Ich hatte im Anschluss das Vergnügen, den historischen Aspekt des Gamings ein wenig auszuleuchten, und begann mit einer kurzen Führung zu den Exponaten, die ich im Foyer des AEC ausgestellt hatte. So konnte man solche Raritäten wie ein Magnavox Odyssey oder auch ein Atari Super Pong bewundern und ein wenig etwas zu deren Entstehungs- und Bedeutungsgeschichte erfahren.

Das Starcraft-Team hatte zahlreiche PCs vernetzt, auf denen Starcraft 2 - Heart of the Swarm bzw. der Free-to-Play-Titel Legend of League spielbar waren. Die FH Hagenberg präsentierte auf eigens konstruierten Arcade-Bartop-Geräten zwei Abschlussarbeiten von Absolventen.

Der Indietitel Bari Bari Ball überzeugte durch sein grandios aufgepepptes Atari-2600-lookalike Grafikdesign und seine interessante Neuinterpretation des Volleyballspielthemas. Einer der spielbaren Charaktere erinnerte mich frapperend an den grünen dicklichen Sumokämpfer aus dem C64er Klassiker Bruce Lee. Allein deswegen musste ich schon einige Spielrunden absolvieren.

Ein absolutes Highlight stellte der Titel Johann Sebastian Joust dar. Bei diesem Spiel geht es darum, passend zur Bach'schen Musik einen Movecontroller vor Erschütterungen



zu bewahren. Die Mitspieler versuchen durch physische Attacken (sprich: leichte Rempler), den Movecontroller der Gegenspieler so sehr zu erschüttern, dass er erlischt. Das Spiel kommt gänzlich ohne Bildschirm aus und sorgte für absolute Begeisterung. Je schneller übrigens die Musik abläuft, umso unempfindlicher reagiert der Controller. Es gilt also, taktisch klug Attacken gegen die Mitspieler zu starten und dabei den eigenen Controller vor Erschütterungen zu bewahren. Ungestümes Verhalten wird augenblicklich mit dem Game Over bestraft. Da mir persönlich die Anwendung von physischen Übergriffen Unbehagen bereitet, konzentrierte ich mich ausschließlich darauf, solchen Attacken auszuweichen. Leider sei verraten, dass diese Spieltaktik nicht von Erfolg gekrönt ist. Einziges Mal nur konnte ich mich unerkannt sehr weit von den Mitspielern entfernen und so eine Spielrunde gewinnen. Ob dies ein Cheaten war, darüber wird heute noch heftig gestritten.

Fazit: Der Gamestage gelang ein bravouröser Start im AEC, und ich bin schon gespannt,

wie sich die Veranstaltungsserie weiterentwickeln wird. Die nächsten Termine stehen auch schon fest und werden im Mai bzw. Juni stattfinden.

Zockotron 4

Bei der mittlerweile vierten Veranstaltung des Bildschirmsprünge-Teams mitten im Herzen Wiens ging es diesmal um das Genre der seitlich scrollenden Prügler. Punkt 13 Uhr standen schon die ersten Besucher vor der Türe und baten um Einlass in die Spielhallen, bestückt mit den allerfeinsten Genrevertreten. Auf drei Platinenabspielgeräten liefen Klassiker wie Vendetta, Violent Storm, Knights of Valour, Final Fight, Aliens vs. Predator, Ninja Baseball Bat Man, The Punisher, und die gängigen Videospielekonsolen boten Titel wie Kung Fu Master (Nes), Legend (SNES), Die Hard Arcade (Saturn), Zombie Revenge (Dreamcast). Ab 19 Uhr wurde in einem 60minütigen Vortrag die Geschichte des Genres im Schnelldurchlauf abgespult, um so mehr Zeit zu haben, auf einige absolute Klassiker näher einzugehen bzw. dem spielinteressierten Publikum teils unbekannte Genreperlen (D+D Shadow over Mystara, Golden Axe: The Revenge of Death Adder, Battle Circuit etc.) näherzubringen. Bis zum Ende der Veranstaltung (22 Uhr) glühten die Netzteile und es wurde gefachsimpelt und gezockt. Das Ambiente war auch ganz im Style der 80er-Jahres-Bandenkriege gehalten. So rührte ein riesiger Ghettoexplaster vor sich hin, eine Discokugel warf kunterbunt ihr Leuchtfeuerwerk in die Menge und ein riesiges Plakat im Eingangsbereich ließ den Zockotron-Schriftzug im Grafikdesign erstrahlen. Da zuvor auch auf dem Consol.at-Podcast ein Sendebeitrag auf dieses Event aufmerksam gemacht hatte, war die Besucheranzahl recht groß und der Raum D des Museumsquartiers gut ausgelastet.

Das nächste Zockotron-Event steht auch schon fest und wird am 6.4. 2013 stattfinden. Beginn ist wie immer um 13:00 Uhr. Der Vortrag startet um 19:00 Uhr und um 22:00 Uhr wird das Ende der Veranstaltung eingeläutet. Der Eintritt ist wie immer frei. Das Thema von Zockotron 5 sind übrigens Musikspiele (Rockband, Vib Ribbon, Rez, iPad-Musikgames, Amplitude).

Links

Gamecraft Linz – <https://www.facebook.com/GameCraftLinz>
Radiated Pixel – <http://www.radiatedpixel.com/wordpress/>
Fachhochschule Hagenberg – <http://www.fh-ooe.at/>
Gamestage – <https://www.facebook.com/#!/events/434360969972710/>
Bildschirmsprünge Team – www.bildschirmsprueenge.net
Consol.at-Podcast – <http://www.consol.at/community/podcast.html>



Sammler? Gamer?

Du brauchst BPM!



Nie mehr aus einer Auktion ausgeschlossen werden!

Deine persönliche Adresse in 6 Ländern!

Kaufe auch bei Händlern, die nicht nach Österreich, Deutschland oder weltweit schicken!

Alles in einer einzigen Sendung nach Hause weiterleiten und viele Versandkosten sparen!



1 Monat Abo geschenkt!
Code: LOTEKFREE

bpm-lux.com

Dezember 2012

14.12.2012

Norman Joseph **Woodland**, der Erfinder des Strichcodes, ist tot.
<http://derstandard.at/1355459683288/Der-Mann-der-das-Shoppen-fuer-immer-veraenderte-ist-tot>

Google im Stil der 60er-Jahre

<http://derstandard.at/1353208854165/Google60-entfuehrt-Suchmaschine-in-die-60er>

22.12.2012

ResidualVM 0.1.0 ist die erste stabile Version des „Schwesterprojekts“ von ScummVM. Derzeit kann man damit Grim Fandango durchspielen, in Arbeit sind auch „Escape from Monkey Island“ und „Myst 3 Exile“.
<http://residualvm.org>

30.12.2012

Neues **C64-Spiel** „You Have to Win the Game“
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=114055>

Eine Entwicklerversion von VICE kann jetzt auch die **SuperCPU** emulieren:
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=45656>

High Voltage SID Collection Update #58 erschienen:
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=45562>

Januar 2013

03.01.2013

Elite: Dangerous ist finanziert, die erforderlichen 1,25 Millionen Pfund wurden bei Kickstarter erreicht.
<http://www.kickstarter.com/projects/1461411552/elite-dangerous>

06.01.2013

Bei der „Tour de Ski“ wurden **C64-Remixes** verwendet.
<http://www.remix64.com/board/viewtopic.php?f=3&t=9045>

Neue C64-Spiele: Sheep vs Fox www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=45676 – Revenge of the Tomato: <http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=45724> – S-Blox: <http://sblox.codeplex.com>

Die deutsche Ausgabe der „**Retro Gamer**“ wird in diesem Jahr vier Mal erscheinen:
<http://www.gamersglobal.de/news/61096/in-eigener-sache-retro-gamer-12013-und-co-upd>

07.01.2013

Die Produktion der **PlayStation 2** wird eingestellt, der Erscheinungstermin war schließlich das Jahr 2000 – also vor 13 Jahren.

<http://web.de/magazine/spiele/aktuell/16963336-ps2-aera.html#.A1000311>

08.01.2013

Icaros Desktop, ein bootfähiges klassisches Amiga-System für PCs, ist in Version 1.5 erschienen.
<http://vmwaros.blogspot.it/2013/01/icaros-deskto-15-has-been-released.html>

09.01.2013

30 Jahre **BTX**
<http://www.admin-magazin.de/News/Zeitreise/Zeitreise-Vorzeit-des-Internet>

13.01.2013

GameStar (und der IDG-Verlag) surfen mit einem kostenpflichtigen Medium für das iPad auf der Retrowelle.
<http://www.forum64.de/wbb3/board106-szene/board309-szene/board31-diskpapermags/51179-gamestar-retro/>

Wer sich dafür interessiert, was die Programmierer und Grafiker so alles in ihren Spielen „**vergessen**“ haben, sollte hier reinschauen:
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=26749>

Neues C64-Spiel: **Tone-LoCo!**

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=45811>

15.01.2013

Pac-Man mit Schwerkraft:
<http://stabyourself.net/notpacman/>

20.01.2013

4Players.de bringt das **Sonderheft** „Special: Retro-Ausgabe #2“ heraus.
http://www.4players.de/4players.php/spielinfonews/iPad/7358/2123702/4Playersde_-_Das_Magazin

22.01.2013

Atari USA meldet **Insolvenz** an.
<http://www.zdnet.de/88140628/atari-usa-meldet-insolvenz-an/>

Gestickter Super Mario und Space-Invaders:
<http://www.etsy.com/shop/katjaftw>

23.01.2013

Neues C64-Spiel Guns'n'Ghosts
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=45947&postdays=0&postorder=asc&start=0> / <http://i45.tinypic.com/10p4tgz.jpg>

25.01.2013

Der Steve-Jobs-Film, der ab 19. April in US-Kinos zu sehen ist, enthält laut Steve Wozniak „**komplett falsche**“ Darstellungen.
<http://derstandard.at/1358304673022/Erster-Ausschnitt-aus-Jobs-Laut-Wozniak-komplett-falsch>

27.01.2013

Remake des VC2600-Spiels „Cosmic Ark“ für C64:
<http://csdb.dk/release/?id=114953>

C64-DTV in einem Nintendo GameBoy:
<http://www.daupara.de/gameboy64/>



31.01.2013

Würfel-Mac aus LEGO:
http://news.cnet.com/8301-17938_105-57566742-1/vintage-mac-in-lego-looks-good-enough-to-use/

Februar 2013

01.02.2013

Metal Dust gibt es jetzt als Image-Download für 9,99 Euro.

Das Ergebnis der Auktion eines **C65**:
<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/prototyp-commodore-65-fuer-7625-dollar-verkauft-a-883330.html>

08.02.2013

Die **Dreamfall**-Entwickler machen ihre Ankündigung wahr und suchen jetzt auf Kickstarter nach Geldgebern für einen dritten Teil der Adventure-Reihe.
<http://www.kickstarter.com/projects/redthread/dreamfall-chapters-the-longest-journey>

Nach 30 Jahren bot ein Sammler 6.850 Spiele und 330 Konsolen für **550.000 US-\$** auf ebay

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



Anzeige

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

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

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

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

an. Bei Redaktionsschluss lag noch kein Gebot vor.
<http://derstandard.at/1360161133516/Sammler-versteigert-nach-30-Jahren-6850-Spiele-auf-eBay>

13.02.2013

Team17 kündigt **Superfrog HD**, ein Remake des Amiga-Klassikers, an – allerdings nur für Sony-Konsolen.

14.02.2013

Adobe hat den Quellcode der allerersten **Photoshop**-Version veröffentlicht.
<http://www.computerhistory.org/atcm/adobe-photoshop-source-code/>

17.02.2013

WHDLoad, ein 1996 erstmals veröffentlichtes Tool zur Installation von auf Diskette erschienenen Amiga-Programmen auf Festplatte, wurde nach längerer Zeit wieder in einer neuen Betaversion veröffentlicht. Mittlerweile werden ca. 2200 Spiele und 400 Demos



unterstützt.
<http://whdload.de/whdload/whd172.lha>

24.02.2013

Apple-II-Hardwareemulator für den C64:
<http://www.ebay.com/itm/Vintage-Mimic-Spartan-Apple-II-Emulator-Commodore-64-/111013285214?fromMakeTrack=true&ssPageName=VIP:watchlink:top:en>

Der **Retro Gamer Deutschland** geht in Serie:
<http://shop.heise.de/retro-gamer-2-2013>

März 2013

03.03.2013

Der **C64 emuliert den Asteroids**-Automaten – es geht hier um eine Emulation, nicht um ein nachprogrammiertes Spiel.
<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board315-software/board8-spiele/51790-asteroids-emulator-f-r-den-commodore-64/>

06.03.2013

IBM PC XT gegen Apple iPhone 5 – ein Vergleich:
<http://web.de/magazine/digitale-welt/computer/17210942-ibm-pc-xt-apple-iphone-5-vergleich.html>

10.03.2013

Fans des Rollenspiels **Bloodwych** können hier für ein Remake spenden:
<http://www.indiegogo.com/projects/a-co-op-dungeon-crawler-like-bloodwych?c=home>

12.03.2013

Donkey Kong mit **vertauschten Rollen**
<http://www.23piraten.de/vater-hackt-donkey-kong-spiel-damit-3-jahrige-tochter-eine-weibliche-hauptfigur-spielen-kann/>

16.03.2013

Knight Rider: The Fan Game wird für Windows, Mac und Linux entwickelt und soll eine Menge 80er-Jahre-Nostalgie bieten.
<http://www.theknightrider.com/>

Versionscheck (Stand: 14.12.2012)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	2.5.1	Amiga	http://www.winuae.net/
VICE	2.4	C64, VC 20, C128, Plus/4, PET, C64DTV, CBM-II	http://vice-emu.sourceforge.net/
CCS64	V3.9	C64	http://www.ccs64.com/
Hoxs64	v1.0.8.4	C64	http://www.hoxs64.net/
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de/
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net/
MESS	0.148	Heimcomputer und Konsolen	http://www.mess.org/
MAME	0.148u2	Automaten	http://mamedev.org/
Yape	1.0.4	Plus/4	http://yape.homeserver.hu/
ScummVM	1.5.0	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74	MS-DOS	http://www.dosbox.com
Boxer	1.3.2	MS-DOS (unter Mac OS X)	http://boxerapp.com

Buch: „Reparieren, warten und erweitern“

C64- und Amiga-Bastelbuch in fünfter Auflage

Das erstmals 2008 erschienene Bastelbuch für C64 und Amiga 500 ist in der mittlerweile fünften Auflage herausgekommen. Das Standardwerk über die Reparatur der beiden gängigsten der alten Heimcomputer ist nun, wie uns die Titelseite entgegenschreit, erweitert, großformatig und mit farbigen Fotos und Skizzen versehen.

von Georg Fuchs

Musik wird heutzutage aus dem Internet gestreamt, nicht mehr von Musikkassette. Unsere jetzigen Computer sind als Ganzes kleiner als allein die Netzteile, mit denen wir in den 80ern unsere Heimcomputer betrieben. Und auf eine Micro-SD-Karte von der Größe eines Fingernagels können wir unsere gesamte Diskettensammlung sichern, auf die wir einst so stolz waren. Während jedoch heute defekte Geräte meistens nur noch Sondermüll abgeben, haben die meisten Heimcomputer und Peripheriegeräte, mit denen wir aufgewachsen sind, den Vorteil, dass man sie reparieren kann, wenn etwas sie nicht mehr funktionieren lässt – ein gewisses Bastelgeschick, Grundkenntnisse im Löten und die Verfügbarkeit von Ersatzteilen natürlich vorausgesetzt.

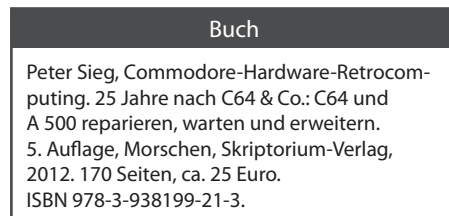
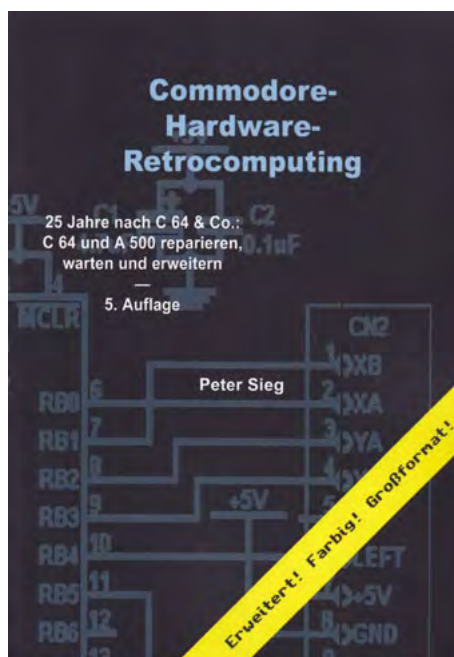
Peter Siegs C64- und Amiga-Reparaturhandbuch aus dem Jahr 2008, das nun in der fünften Auflage vorliegt, will Reparatur-, Wartungs- und Bastelarbeiten erleichtern und anschaulich erklären. Sieg, Jahrgang 1963, hat keine dafür „typische“ C64-Biografie, denn seine ersten Erfahrungen sammelte er mit Sinclair ZX81 und Atari ST. In diesem Buch, mittlerweile auf 170 Seiten angewachsen, konzentriert er sich auf Geräte aus dem Hause Commodore.

Im Gegensatz zur alten Version des Buchs (Taschenbuchgröße) ist die Neuauflage großformatig. Die Abbildungen, ein Manko zumindest der Erstausgabe, sind mit wenigen Ausnahmen farbig, scharf und von hoher Qualität.

Anleitungen und neue Ideen für Bastler

Im ersten Teil erfährt der Leser, wie man Probleme eines C64 richtig diagnostiziert und behebt. Dabei werden jeweils mehrere Lösungsansätze beschrieben. Der Autor geht auf die Eigenheiten der verschiedenen Board-Revisionen ein und schildert außerdem, wie das gute alte Stück fachgerecht gereinigt wird. Er ergänzt diesen Abschnitt durch interessante Basteleien (z.B. Verringerung der Stromaufnahme als lebensverlängernde Maßnahme; Stromsparen durch Umbau der RAM-Chips; Kühlkörper etc.), die zwar allesamt auch im Internet zu finden sind, aber in diesem Buch systematisch und mit Sachverstand zusammengetragen wurden.

Ein kleines Kapitel ist dem C64-DTV gewidmet, darüber hinaus gibt es viele neue Projekte und Ideen für C64, Amiga 500, Amiga 600 und Co. Auch Basteleien rund um Minimig und den TV-Modulator A520 finden Platz in Peter Siegs Buch, das jeder, der ein Herz für Commodore-Hardware hat und noch kein Reparaturprofist ist, besitzen sollte.



Sqrxz 2



Retroguru haben im Rahmen der vierten Wiener Retrobörse ihr Spiel Sqrxz 2 (Teil des 1. Teils in Lotek64 #42, Oktober 2012) kostenlos an Besucher verteilt. Wer sich keine Diskette sichern konnte, dem bleibt noch immer der Download des Amiga-Diskettenimages via sqrxz.de



Street Fighter X Mega Man

Pünktlich zu den 25. Jubiläen (Jubiläen müssen wohl immer durch 25 teilbar sein) der beiden Franchises Mega Man und Street Fighter hat sich Capcom nicht lumpen lassen.

Steffen Große Coosmann

Vollkommen unerwartet wurde Mitte Dezember einfach so ein neues Mega-Man-Spiel für den PC auf die Videospiele-Community losgelassen, in dem es der Blaue Bomber mit acht Kämpfern aus der Riege der Street Fighter zu tun bekommt. Spielprinzip und Look sind direkt aus den Mega-Man-Titeln für das NES entnommen. Wirklich genial sind die Bosskämpfe. Während die klassischen Mega-Man-Bosse immer in etwa auch den gleichen Bewegungsradius zur Verfügung hatten wie der Titelheld, nutzen die Street Fighter oft den kompletten Bildschirm, um sich zu bewegen. Wie in den Prügelspielen haben sie spezielle Fähigkeiten. Wenn sie diese einsetzen, erscheint der Bossgegner groß im Bild und man sieht eine tolle Animation, die trotz 8-Bit-Look sehr detailliert ist. Auch die Kampfprufe, wie „Hadouken“, sind stilecht mit Chipsounds gemacht. Nach dem Kampf erhält man traditionell diverse Fähigkeiten. Hier sind es allerdings oft Martial-Arts-Moves, was in Verbindung mit dem Roboter Mega Man schon sehr skurril, dabei aber erfrischend neu wirkt. Mit „Street Fighter X Mega Man“ ist der Fangemeinde und Capcom ein verblüffender, kleiner Titel gelungen, der sich vor den letzten Folgen 9 und 10 nicht verstecken muss.



Passend zum Spiel ist auch ein Soundtrack erschienen, der vom Künstler A_Rival erstellt wurde. Die Musik ist ein Mash-Up aus klassischen Mega-Man- und Street-Fighter-Tunes im NES-Sound. Sie sind allesamt gefährlich nah an einem Ohrwurm, leider dabei aber

recht kurz geraten. Sie werden dann einfach zwei bis drei Mal in Schleife gespielt und abrupt gestoppt. Hier hätte man die Songs bes-



ser langsam ausfaden lassen, was von anderen Künstlern, die mit dem FamiTracker oder MIDINES arbeiten, auch gemacht wird. Alles in allem ist der Soundtrack eine wunderbare Dreingabe für alle Fans von beiden Videospiele-Universen und ihrer jeweiligen Musik. ■

Links

www.capcom-unity.com/mega_man (Spiel)
rivalrivalrival.bandcamp.com (Soundtrack)

Anzeige

* * * DER COMPUTER - SPEZIALIST * * *

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

Hardware

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

Software

Free-, PD-, Shareware, Anwenderprogramme, DFÜ, RS232, Centronics, Superbase, Figforth, CP/M Vollversion mit großem engl. Riesen-Handbuch sowie System und Supportdisks für 49,95 €, LOGO, Ultra-Forth, Spiel-USA- und Ungarn-Software, Turbotape-Super für 64 KB Computer, alle Disks randvoll mit 170 Kbyte Programmen für je 4,95 €, Betriebssysteme für C64 wie GEOS und PAOS auch für den PLUS/4, Sound Sprach- und Modulsoftware, Original GEOS auch in Version 3.5 für PLUS/4 und die schnelle 1551, Kopier- und Knackprogramme, Maschinensprache, Assembler, Compiler, CALC und SCRIPT in deutsch, Nibbler etc., Reparatur-Test-Kopier-IC-Tester-Module (jetzt nur noch ca. 2 Ct. pro Kilobyte)
Rabatte für Disketten:
 Stückzahl 5 10 15 20 30 50 75 100 200
 Rabatt % 15 20 25 30 40 50 60 70 75
 (jetzt jede 5¼" Disk 4,95 € pro Stück)
 ab 200 St. nur 1,24 € und 0,7 Ct./KByte

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

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

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

ELEKTRONIK-TECHNIK-PETERS ING. UWE PETERS

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



Auf den Spuren Batmans

Willkommen zurück zu unserer Adventure-Schatzkiste. Nachdem wir in den letzten Ausgrabungen eher heiter unterwegs waren, wird es diesmal „gothic“ und düster. Zudem werden bei unserem aktuellen Spiel, Noctropolis, Fans von Superheldencomics sicherlich aufhorchen...

von Axel Meßinger

Gehen wir gute 19 Jahre zurück in das Jahr 1994. Grafikadventures waren gerade auf dem Zenit ihres Erfolges angekommen und häufig wurde der Spieler in lustige und märchenhafte Welten entführt. In Spielen wie Day of the Tentacle oder Simon the Sorcerer durfte gelacht und geknabelt werden. In diesem denkwürdigen Jahr erschien aber auch ein Spiel wie eine Antithese zu deren Humorzept, welches leider unterging und das heute bestenfalls nur beinhardt Adventure-Fans kennen. Die Rede ist von Noctropolis, entwickelt von Flashpoint Productions und herausgegeben von Electronic Arts.

Im Spiel übernehmt ihr die Rolle des überschuldeten Comichändlers Peter Grey. Seine Frau hat ihn verlassen und tagtäglich kommen immer neue Rechnungen per Post. Trost und Ablenkung findet Peter in seiner Lieblingscomicroihe „Darksheer“. Darin bekämpft Darksheer gemeinsam mit seiner Partnerin Stiletto sadistische Verbrecher, welche die gotische Stadt Noctropolis terrorisieren. In der letzten Ausgabe verlässt Darksheer die Stadt und so endet die Comicroihe. Doch eines schönen Tages bekommt Peter von einem mysteriösen Mädchen ein anonymes Paket zugestellt. Darin befinden sich eine Münze und eine weitere Ausgabe der eingestellten „Darksheer“-Reihe. In dieser Ausgabe befreit der Obersturke Flux die Erzfeinde Darksheers aus



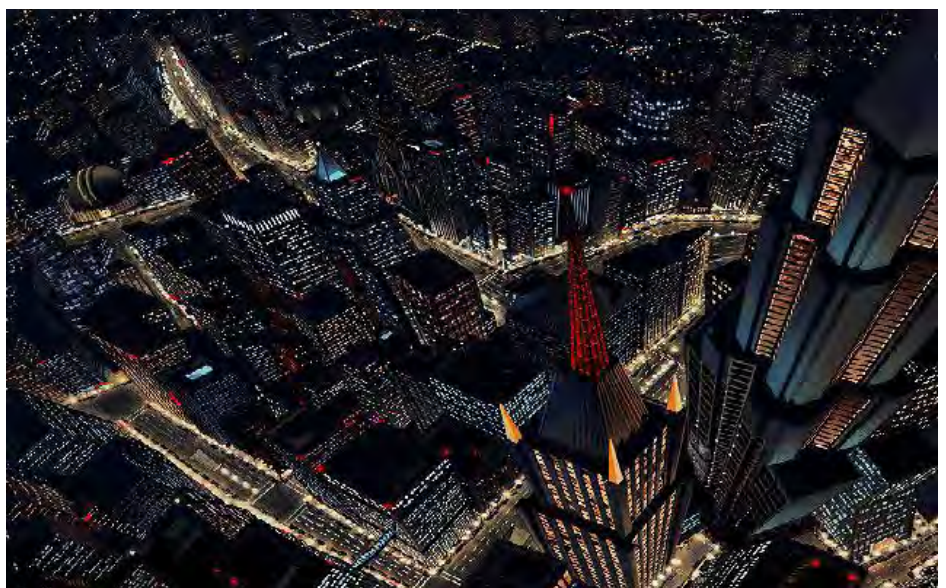
dem Gefängnis und gemeinsam wollen sie die Macht an sich reißen. Der Reverend der Stadt dagegen vertraut auf die Prophezeiung, dass ein neuer Darksheer kommen werde. Als Peter die beigelegte Münze benutzt, öffnet sich ein Dimensionsportal und im nächsten Augenblick steht er – und wir mit ihm – inmitten der Straßen von Noctropolis. Fortan ist es unsere Aufgabe, der neue Darksheer zu werden und die Bösewichte zu besiegen. Doch dies gestaltet sich als schwierig in dieser Welt voll von Dämonen, Vampiren und allfällig depressiven Menschen. Stiletto hängt an der Flasche, der Reverend begrüßt uns mit einer Pistole und zu allem Überfluss ist uns Succubus, eine vampirähnliche Verführerin, auf den Fersen.

Um es gleich vorweg zu nehmen: Noctropolis verdient keinen Preis für die originellste Story. Alles, was im Spiel vorkommt, hat man als Comicfan sicher schon mal irgendwo gesehen und gelesen. Zudem sind die Charaktere nicht gerade vielschichtig gezeichnet. Müssen sie aber auch nicht, da das Spiel von seinem Trash-Faktor lebt. Thematisch ist das ganze



Spiel sehr düster und erwachsen. Themen wie Vergewaltigung oder Sadomasochismus spielen eine nicht gerade untergeordnete Rolle bei den geisteskranken Widersachern. Für Jugendliche oder gar Kinder ist das Spiel also nichts. Glücklicherweise haben die Autoren es geschafft, diese Themen unter einer eher metaphysischen Haube zu verbergen. Sie werden nie verbal angesprochen.

Dazu kommt eine dichte Atmosphäre, sehr beklemmend durch die Charaktere, die sehr düstere Musik und das gesamte Artdesign. Hier kann das Spiel richtig auftrumpfen. Die Locations sind exzellent gestaltet und der



Soundtrack von Ron Saltmarsh, komponiert auf einem Roland MT-32, gehört zu den atmosphärischsten und besten Spielesoundtracks des Jahres 1994. Das Einzige, was ein wenig stört, sind die Charaktere selbst, die von echten Schauspielern abdigitalisiert wurden. Sie wirken nicht stimmig mit dem Hintergrund. Aber gut – beim Spielen fällt das dann gar nicht so auf. Dialoge werden meistens durch kleine Videos wiedergegeben, in denen die Schauspieler zu sehen sind. Deren schauspielerische Leistung ist nicht gerade umwerfend, aber man hat damals in den FMV-Adventures schon Gruseliges gesehen. Sehr gut gefällt mir übrigens die deutsche Synchronisation, die im Vergleich zur Originalversion das Spiel sogar aufwertet.



Rästeltechnisch gibt sich Noctropolis sehr konservativ. Fast alle Rätsel sind Inventarrätsel, welche leider nicht immer so ganz offensichtlich sind. Zudem gibt es keine Hotspots, und wichtige Gegenstände werden auch gern mal übersehen. Pixelhunting gehört für den Spieler also dazu. Natürlich kann man vielfältig sterben. Etwa wenn man zeitkritische Rätsel nicht löst oder auch bei Multiple-Choice-Antworten die falsche Auswahl trifft. Das Ganze mag jetzt für Adventure-Puristen sehr abstoßend klingen, aber ich finde, bei solch einer Thematik sollte man auch sterben können dürfen. Immerhin sind die Stellen, wo man sterben kann, abzusehen und man kann rechtzeitig den Spielstand speichern. Sackgasen gibt es zum Glück keine.

Bleibt die Frage, für wen Noctropolis geeignet ist. Fans von Superheldencomics kön-

* * * FLOPPY - SENSATION SFD 1001 * * *

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

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



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

Eine umfangreiche Anleitung, natürlich in deutsch und auf Papier ist auch dabei. **SFD 1001 die Superfloppy mit sagenhafter Geschwindigkeit und Speichergröße. Aber alles kein Problem!** Wir haben das Interface IEC64W, wie Sie hier sehen, für Sie neu aufgelegt. Gleich mit einem ca. 1m langem Kabel und einem Stecker für die SFD1001 bzw. für alle PET Geräte mit IEEE 488 Anschluß. Damit ist die Tür zwischen den PET Geräten mit parallelem IEC-Bus und unserem seriellen IEC-Bus vollständig aufgestoßen. Kopieren nach Lust und Laune kreuz und quer. Die Kopierder mit-diskette 49,50 € / weil ich sehr, le sehr, programme gelieferten gleich enthal-Interface sind damals die IC-sehr günstig sind auf Supportten. Die möglich und Teil-übernehmen konnte. Auch Ersatzteile und Original-Dokumentationen habe ich noch auftreiben können. Originaldokumente sind einmalige, seltene Sammlerstücke.



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

oder gleich die ganze Huckepackplatte wie diese:

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



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



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

ELEKTRONIK-TECHNIK-PETERS ING. UWE PETERS

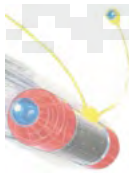
Tannenweg 9 - 24610 Trappenkamp - Tel. 04323/3991 FAX 4415 VoIP 04323/806064
Internet site : WWW.ELEKTRONIK-TECHNIK.BIZ unsere aktuellen Angebote

nen sich das Spiel durchaus mal anschauen. Man hat sich sehr von düsteren Comics wie den späten Batman oder der Blut trinkenden Vampirella beeinflussen lassen. Aber auch Liebhaber von eher düsteren, bedrückenden, schweren Stimmungen können hier durchaus

zugreifen. Das Spiel gibt es gelegentlich für 10 Euro bei eBay und so viel ist das Spiel definitiv auch wert.

Das nächste Mal in der Adventure-Schatzkiste: Stupid Invaders





Breakoutparadies C64?

Breakout aus dem Jahr 1976 ist eines jener archetypischen Computerspiele, die in der einen oder anderen Form bis heute immer wiederkehren. Für den Commodore erschienen im Laufe der Jahre über 350 Breakout-Klone, darunter einige Arcade-Konvertierungen, aber auch zahlreiche exklusive Titel. Lotek64 hat die einflussreichsten und besten davon unter die Lupe genommen.

von Georg Fuchs

1976 veröffentlichte Atari einen Spielautomaten, der das Spielprinzip von Pong verfeinerte, ohne sich technisch allzu weit davon zu entfernen. Ziel war es, Pong auch für Einzelspieler spielbar zu machen.

Breakout (1976)



Beiden Spielen ist gemeinsam, dass man einen Balken kontrolliert, der einen über den Bildschirm schwebenden Ball zurückschleudern muss, bevor er auf der „eigenen“ Seite ins Aus fliegt. Breakout, so der Name des Automaten, verfeinert das Spielprinzip, indem nun Blöcke getroffen werden müssen, die sich daraufhin auflösen, den Ball aber zurückschleudern – so, als würde man gegen eine Mauer Pingpong spielen, deren Ziegel sich nach einem Treffer auflösen. Sind alle Blöcke verschwunden, erreicht man die nächste Stufe und die Ziegelertrümmerung geht von vorne los. Das Spiel wird aber immer schneller und der Schläger kleiner. Da über längere Zeit eine hohe Konzentration aufrecht erhalten werden muss, ist Breakout kein einfaches Spiel, auch wenn der Ur-Automat nach dem zweiten Level besiegt ist. Gesteuert wird Breakout mit dem schon seit den Tagen von Pong bewährten Paddle-Controller, einem analogen Drehknopf.

Die Konzeption von Breakout stammt von Nolan Bushnell und Steve Bristow, den Auftrag zur technischen Ausführung erhielt Al Alcorn, der wiederum einen gewissen Steve Jobs beauftragte, einen Prototypen zu bauen. Kurz vor Ende der Deadline übergab Jobs den Auftrag an Steve Wozniak, der der Legende nach vier Tage ohne Schlaf über den Schaltkreisen brütete und sich über die Hälfte der 750 Euro freute, die Jobs in Aussicht gestellt wurden. Einer weiteren Legende nach behielt Steve Jobs jene 5.000 Euro Bonuszahlung, die er für Wozniaks Design erhielt, weil dieses mit einer wesentlich geringeren Anzahl an teuren elektronischen Komponenten auskam.

Das Original-Breakout gehört zu jenen Spielen, die trotz ihres hohen Alters nicht einfach zu emulieren sind. Der Automat, der schließlich doch von Wozniaks Design abwich, kommt ohne CPU aus und verwendet farbige Folien, die auf einem Schwarzweißmonitor angebracht wurden. Natürlich wurde Breakout auch auf die frühen Heimsysteme portiert,



die Atari-2600-Version konnte immerhin mit Farben aufwarten, zumindest in jenen Kinder- und Wohnzimmern, die damals über Farbfernseher verfügten. Ed Logg, der den Klassiker Asteroids programmiert hatte, designte einen Nachfolger für die Spielhallen, der sich Super Breakout nannte und erstmals jene Features ins Spiel brachte, die Jahre später von Breakout-Spielen der Konkurrenz aufgegriffen und immer weiter verfeinert wurden: Bat-Upgrades, also Verbesserungen für den Schläger, mit dem der Ball zurückgeschlagen wird. Bei Super Breakout beschränken sich die Upgrades darauf, dass man vorübergehend mit zwei Bats und bis zu drei Bällen gleichzeitig spielen kann. Wird der „Progressive“-Modus aktiviert, bewegt sich die Klötzchenmauer auf den Schläger zu, wodurch die Geschwindigkeit enorm ansteigt.

Arkanoid und die Folgen

Spätere Breakout-Klone perfektionierten die Upgrades, vergrößerten oder verkleinerten den Schläger oder rüsteten ihn gar mit einer Laserwaffe aus. Doch das war bei Weitem nicht alles, was das Genre noch zu bieten hatte. Der Commodore 64 war technisch ideal für Breakout-Spiele geeignet, da diese technisch keine Anforderungen stellten, die nur mit 16-Bit-Computern oder leistungsfähigen Grafikprozessoren zu bewerkstelligen waren, welche man nur in Arcade-Hardware fand. Besonders mit dem Erfolg des Arkanoid-Automaten von Taito im Jahr 1986 setzte eine neue Breakout-Welle ein, die besonders auf dem C64 für eine Flut von Veröffentlichun-

gen sorgte. Mehr als 350 Titel erschienen im Laufe der Zeit, darunter so mancher exklusive C64-Titel. Nur wenige heben sich von der Masse ab, allerdings gibt es auch einige wirkliche Perlen, die das Genre bis heute bereichern. Wir lassen die unzähligen BASIC-Versionen beiseite und stellen einige der wichtigsten, besten, skurrilsten und einflussreichsten C64-Breakout-Spiele vor, die seinerzeit einen Standard gesetzt haben, der bis zu zeitgenössischen Genre-Vertretern – z.B. Shatter (PSN/Windows/Linux/OSX/iOS, 2009) – Gültigkeit bewahrt hat.

Arkanoid (Imagine, 1987)

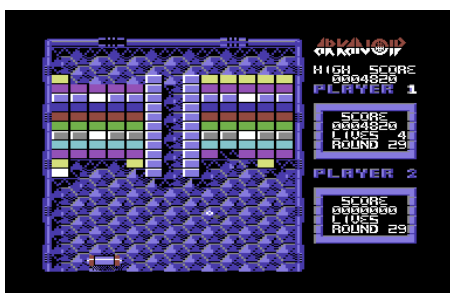
Arkanoid: Revenge of Doh (Imagine, 1988, aka Arkanoid II)

Als der Arkanoid-Automat 1986 die Spielhallen eroberte, war das der Auftakt für ein Revival des Breakout-Genres im großen Stil. So gut wie alle Plattformen bekamen dank der einfachen technischen Umsetzbarkeit des Spielprinzips unzählige Varianten dieses Spiel spendiert, wobei die Konvertierung des Originals den Anfang machte.

Mit seinen zahlreichen Extras (Laserkanone, „Ballfänger“, vergrößerter Schläger, Verlangsamung, Multiball etc.) und der ansprechenden Grafik blieb Arkanoid allerdings den meisten Nachahmern eine oder mehrere Nasenlängen voraus. Die Hintergrundgeschichte rund um das Raumschiff Vaus, am Bildschirm durch den Schläger repräsentiert, erzeugt mehr Atmosphäre als die meisten Klone, die ohne Handlung und ohne die perfekte Präsentation auskommen.



Die Anfang 1987 veröffentlichte C64-Fassung lässt sich sogar mit einem Paddle steuern und kommt auch in allen anderen Aspekten dem Original sehr nahe. Sensationell und legendär ist die Titelmusik von Martin Galway: Es handelt sich um das erste veröffentlichte Musikstück am C64, das eine



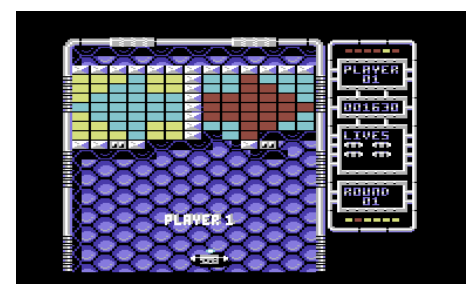
Die Levels von Arkanoid 2

Digidrum-Spur verwendet. Wer es 1987 hörte, konnte einfach nur fassungslos sein, welche Wunderdinge mit dem SID-Chip schon wieder angestellt worden waren. Martin Galway programmierte aber auch wunderschöne, metallische Soundeffekte, die sich sehr gut ins Spielgeschehen einfügen.

Zwischen dem Original und der Fortsetzung, meist kurz Arkanoid II genannt, obwohl der offizielle Titel „Arkanoid: Revenge of Doh“ lautet, liegen unzählige Versuche, das vermeintliche Original zu übertreffen. Was den meisten Aspiranten versagt blieb, schafft der zweite Teil (beinahe): Das Spiel übertrifft tatsächlich seinen Vorgänger, auch wenn es letztendlich nicht viel Neues bringt.

Neben der Möglichkeit, das Spiel mit der Maus zu spielen, gibt es kleine grafische Verbesserungen und neue Extras. Das Gameplay wurde noch hektischer und ist offenbar für die Steuerung mit der damals gerade in Mode kommenden Maus optimiert.

Hinweis: Von Arkanoid wurden im Laufe der Zeit zahlreiche Fortsetzungen und Editoren veröffentlicht. Nur Arkanoid und Arkanoid:



id: Revenge of Doh sind als offizielle Releases für den C64 anzusehen.

Arkanoid

Plus: Makellose Arcade-Konvertierung, sensationelle Titelmusik, geniale Grafik- und Soundeffekte, Paddle-Steuerung, auch mit Joystick/Keyboard gut spielbar, gutes Leveldesign

Minus: Oft frustrierender Schwierigkeitsgrad

Arkanoid II

Plus: Der vorzügliche erste Teil wurde noch ein wenig aufpoliert und um nette neue, wenn auch belanglose, Features erweitert

Minus: Titelmusik fällt hinter den Galway-Track zurück, mit Joystick kaum noch spielbar

Addicta Ball (Alligata, 1987)

Addicta Ball ist ein Breakout-Spiel, das ohne allzu großen Aufwand auf den Markt geworfen wurde. Es war der vorletzte Titel des kleinen, aber traditionsreichen englischen Softwarehauses Alligata (Who Dares Wins, Kettle).



Die Besonderheit: Der Boden ist in diesem Spiel nicht von Anfang an offen, sondern besteht wie die Mauer ebenfalls aus einer Reihe von Steinen, die den Ball auch ohne menschliches Zutun im Spiel halten. Erst herabfallende Feuerkugeln, die nicht rechtzeitig mit dem Schläger abgefangen werden, reißen kleine Löcher hinein. Dafür bleiben die Blöcke nicht unbeweglich stehen, sondern bewegen sich langsam von oben nach unten, was eine rasante Spielweise erzwingt. Denn je näher die nicht abgeschossenen Blöcke unserem Schläger kommen, desto schwieriger wird es, sich gegen die herabfallenden Gegner zu wehren und über die mit der Zeit unvermeidlichen Lücken im Boden zu wachen.

Wer den Ball nicht einfach laufen lässt, sondern ihn in klassischer Breakout-Manier mit dem Schläger zurückwirft, bekommt Energiepunkte gutgeschrieben. Auch das Treffen bestimmter Blöcke setzt Bonuseigenschaften frei. So kann der Schläger fliegen und schießen, sobald die mit simplen Buchstaben codierten Steine berührt werden.

Musik und Soundeffekte werden äußerst sparsam eingesetzt, auch die Grafik bietet nur das Nötigste. Aus einer originellen Breakout-Variante wurde nur ein mittelmäßiges Spiel.

Plus: Originelle Breakout-Variante

Minus: Reaktionsschwache Steuerung, sparsame Präsentation

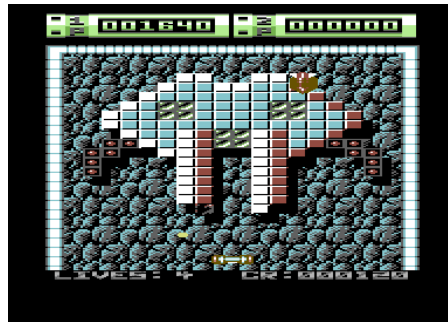
Ball Blasta (Zeppelin Games, 1988)

Ball Blasta begrüßt mich mit einer guten Titelmelodie im Stil von Cybernoid. Im Titelscreen möchte ich mich aber nicht lange aufhalten, sondern stürze mich gleich ins Geschehen. Ball Blasta ist ein typischer Arkanoid-Klon, grafisch schön gemacht: Texturierte Hintergründe, animierte Sprites und ein – et was irritierend – pulsierender Ball sorgen für Bewegung am Bildschirm. Die Hintergründe sorgen dank der wenig umfangreichen Farbpalette des C64 für Kopfschmerzen, da gerade Breakout-Spiele die Augen sehr fordern.

Nach jedem abgeschlossenen Bildschirm erscheint eine Matrix mit 61 Feldern, wel-

che die Levels repräsentieren. Die Wahl des nächsten Levels bleibt dem Spieler überlassen, solange es sich um ein angrenzendes Feld handelt. Wirklich neu ist aber das Einkaufsfeature: Bei Ball Blasta fallen Upgrades wie Ballfänger, Laserkanone, Bat-Vergrößerung etc. nicht einfach vom Himmel, sondern müssen im Supermarkt gegen vorher verdiente Credits eingetauscht werden.

Im Spiel bleibt es ziemlich still, Soundeffekte werden äußerst sparsam eingesetzt. Die Kollisionsabfrage ist von der eher strengen Sorte. Dank brauchbarer Steuerung ist Ball



Blasta ein brauchbarer Vertreter des Genres.

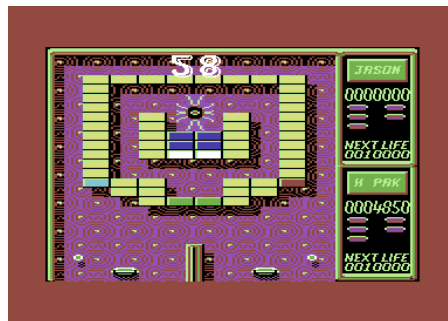
Plus: Einige neue Features wie Upgrade-Supermarkt und Level-Auswahl

Minus: Ermüdende (wenn auch gute) Grafik

Batty (Elite, 1987)

Batty ist ein unterschätztes, sehr stark an Arkanoid orientiertes Spiel, das sein Vorbild spielerisch sogar stellenweise übertrifft.

Abgesehen von der eher lieblichen Musik sind es die kleinen Extras, die Batty in die Oberliga der Breakout-Spiele vorrücken lassen: Bonuslevels, in denen gegen die Zeit gespielt wird, Magnetfelder, die den Ball ablenken, sowie ein Zwei-Spieler-Koop-Modus, in dem jeder Spieler nur eine Hälfte des Bildschirms kontrollieren kann, sorgen für Abwechslung in einem Genre, in dem Originalität aufgrund der begrenzten Handlungsmöglichkeiten besonders viel Gewicht hat.



Plus: Interessante und einzigartige Features, sehr guter Koop-Modus, schöne Grafik und solide Soundeffekte

Minus: Die Titelmusik und einige In-game-Melodien wirken so, als ob sie im falschen Spiel gelandet wären.

Ricochet (Silverbird, 1988)

Eines der durchgestyltesten Breakout-Spiele stellt das von Gary Liddon und Gary Penn prächtig in Szene gesetzte Ricochet dar. Durch teilweise gesampelte Soundeffekte, die an Wizball und Paradroid erinnern, sowie durch das oft großartige Leveldesign vermittelt es ein bisschen 80er-Lebensgefühl und ragt dabei aus der Breakout-Masse heraus.

Im Gegensatz zu vielen Konkurrenztiteln setzt Ricochet grafisch nicht auf texturierte Hintergründe oder besonders schöne Sprites, die sich am Bildschirm tummeln. Im Gegenteil, der Hintergrund bleibt schwarz und die Grafik ist insgesamt nicht herausragend schön gezeichnet. Dafür ist Ricochet eines der ersten Spiele, bei dem nicht alle Blöcke dieselbe Form und Größe haben.



Wird ein Block getroffen, erscheint nicht sofort ein Upgrade. Stattdessen wird ein Tropfen in einer von fünf Farben freigesetzt, der mit dem Bat aufgesammelt werden kann. Das bringt – wie die Bonuscreens – Punkte, aber vor allem auch die ersehnten Upgrades, ohne die man im Spiel nicht weit kommt. Die Upgrades gehen aber verloren, sobald der Ball ins Aus geht.

Wer Breakoutspiele mag, sollte Ricochet ausprobieren. Hinweis: Im Internet kursiert ein unvollständiger Crack, bei dem Samples und Soundeffekte fehlen.

Plus: Großartige Musik und Effekte von Rob Hubbard, originelle und minimalistische Grafik, ungewöhnliche Version des Spielprinzips, motivierendes Upgrade-System

Minus: Bat zu klein, dadurch frustrierender Schwierigkeitsgrad

Jinks (Rainbow Arts, 1987)

Das deutsche Softwarehaus Rainbow Arts war in seinen ersten Jahren geradezu darauf spezialisiert, erfolgreiche Software-Hits zu



kopieren und im besten Fall auch aufzupolieren. Das gelang manchmal besser (The Great Giana Sisters, Katakis), manchmal weniger gut (Street Gang, Garrison). Jinks ist ein für Rainbow Arts nicht untypischer Versuch, in einem gerade angesagten Genre zu wildern.

Für Musik, Sprachausgabe und Soundeffekte sorgte Chris Hülsbeck, dessen Soundtracks so manchem mäßigen Spiel einen Platz in den C64-Geschichtsbüchern sicherten. Um es vorwegzunehmen, Jinks gehört trotz zweifellos origineller Spielelemente leider auch in diese Kategorie.

Die einzelnen der vier Welten von Jinks werden nicht bloß durch einen mit Blöcken gefüllten Bildschirm repräsentiert, hier sind die einzelnen Levels mehrere Screens groß und scrollen horizontal in beide Richtungen. Da der Schläger nicht einfach länglich ist, sondern die Form eines Dreiecks hat, lässt sich die Richtung, in die der Ball abprallt, besser beeinflussen. Der Schläger kann auch umgedreht und über den ganzen Bildschirm bewegt werden, dazu kommt die Möglichkeit, den Ball zu beschleunigen.

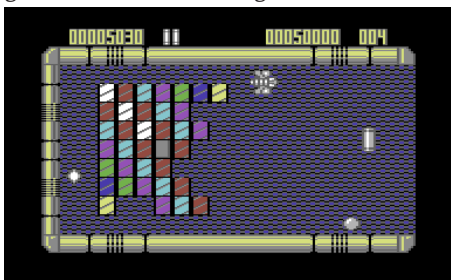
Leider nützt das alles nichts: Man macht letztendlich nicht viel mehr, als den Ball von links nach rechts zu steuern, was angesichts der Hindernisse regelmäßig in ein unkontrolliertes Hin-und-Hergeschubse ausartet. Da helfen auch die Zwischensequenz und die Einstellungsmöglichkeiten (Geschwindigkeit, Schwerkraft) nicht.

Plus: Soundtrack von Meister Hülsbeck, scrollende Breakout-Welten, interessante Ballphysik
Minus: Langweiliges Gameplay

Krakout (Gremlin Graphics, 1987)

Krakout bleibt Arkanoid in vielerlei Hinsicht eng verbunden. Schläger, Blöcke, Gegner-Sprites, Upgrades... alles da, was Taitos Automat auch schon konnte. Mit Andy Green legte ein erfahrener Programmierer Hand an das angestaubte Konzept, der mit dem ungewöhnlichen Spiel Bouncer schon 1986 gezeigt hatte, was man mit springenden Bällen alles anstellen kann.

Die typische Ben-Daglish-Musik erinnert an die Titelmelodie von Kettle, die Soundeffekte unterscheiden sich von anderen Breakoutspielen dadurch, dass statt metallischer Klänge ungewöhnliche, gedämpft klingende Effekte verwendet werden, die dem Spiel eine ganz besondere Stimmung verleihen.



Das Spiel selbst bietet keine großen Überraschungen, dafür äußerst solide Breakout-Unterhaltung mit gutem Handling von Ball und Schläger. Während des Spiels kann die Bat-Geschwindigkeit mittels Feuertaste erhöht werden, was eine verlässliche Steuerung auch ohne Paddles zulässt.

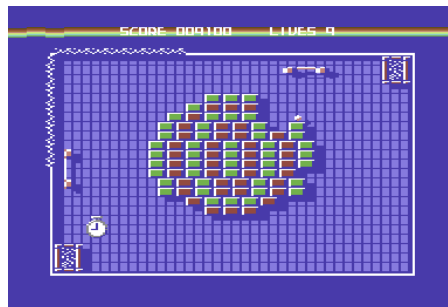
Originelle Extras sind im Startmenü zu finden: Hier lässt sich festlegen, ob man den Schläger lieber auf der linken oder auf der rechten Seite haben möchte, ob der Hintergrund scrollen soll, mit welcher Geschwindigkeit der Ball fliegt etc. – hier kann fast alles nachjustiert werden, und als Zugabe kann sogar ein Reset ausgelöst werden. Dieses Feature sucht man selbst bei den edelsten Titeln meist vergeblich.

Von Krakout existieren zahlreiche inoffizielle Fortsetzungen, in denen einfach die Screens per Editor neu gesetzt oder die Sprites ausgetauscht wurden.

Plus: Nette Soundeffekte, horizontale Screens sorgen für mehr Spielspaß, Gameplay mit zahlreichen Parametern veränderbar, gute Steuerung
Minus: Etwas monoton

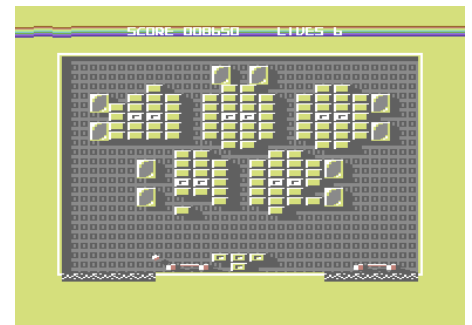
Traz (Cascade Games, 1988)

Traz steht für „Transformable Arcade Zone“ und stellt so etwas wie den Heiligen Gral der Breakoutspiele am C64 dar. Abgesehen davon, dass Traz einen Editor mitliefert, mit dem man selbst gebaute Levels designen und abspeichern kann, ist es wohl das einzige Spiel im Breakout-Genre, das Arkanoid treu bleibt und trotzdem voller Innovationen steckt.



Die Besonderheit von Traz liegt darin, dass sich die einzelnen Bildschirme nicht nur durch die Anordnung der Blöcke unterscheiden, sondern dass auch die Lage des Schlägers immer wieder verändert wird. Manchmal wird dieser „um die Ecke“ bewegt, manchmal muss er nur einen kleinen Teil der Bildschirmseite abdecken, dann wieder die ganze Bildschirmhöhe oder -breite „verteidigen“.

Oft werden auch zwei oder drei Bats gleichzeitig gesteuert, manchmal nebeneinander, dann wieder an mehreren Bildschirmseiten zugleich: Bei Traz werden alle Möglichkeiten ausgeschöpft. Dazu sind die einzelnen Screens schön und bunt gezeichnet, mit scrollenden Hintergründen, die das Auge aber nicht überfordern. Statt der üblichen Upgrades kann man hier Fragezeichen einfangen – von deren zeitlich begrenzter Wirkung man



sich überraschen lassen muss. Manchmal sind diese Extras von Vorteil, indem der Ball z.B. ganze Reihen durchschlägt. Oft ist der Effekt auch äußerst unangenehm, etwa wenn der Ball kurz unsichtbar wird oder wie durch einen superstarken Magneten abgelenkt seltsame Kurven zieht.

Nach jedem Level kann ausgewählt werden, in welcher Richtung man sich weiterbewegen will. Die Reihenfolge, in welcher man Traz durchspielen möchte, kann man also selbst mitbestimmen.

Dass auch noch die Steuerung gut von der Hand geht, macht Traz zum Referenztitel in der C64-Breakout-Arena.



Plus: Tolle Musik, herausragendes Gameplay mit „Multi-Bats“ und Zweispieler-Koop-Modus, eingebauter Editor, gutes Leveldesign und schöne Grafik
Minus: Hoher Schwierigkeitsgrad, keine Paddle- oder Maussteuerung

Vorschau
auf Heft 45

Lotek64

Im nächsten Heft befassen wir uns wie immer mit vielen interessanten Themen, von denen wir heute noch keine Ahnung haben. Allerdings hört man von einem Interview mit *James Monkman (RGCD)* und einem Artikel über *Stupid Invaders*. Lotek64 #45 erscheint im Juni 2013.

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

Retrowelle auf YouTube – Teil 2

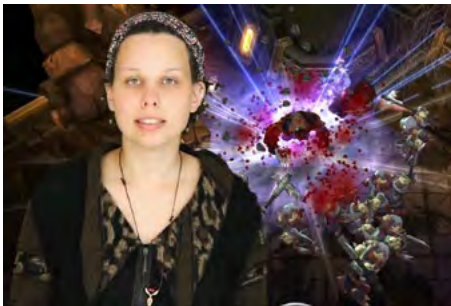
Vor ein paar Ausgaben präsentierte ich euch an dieser Stelle ein Interview mit Parappa, dem wohl bekanntesten YouTuber in Deutschland, der sich mit Retro-Themen beschäftigt. Damals kündigte ich einen zweiten Teil an, in dem ich weitere themenverwandte YouTube-Kanäle vorstellen wollte. Diesen zweiten Teil habt ihr jetzt vor euch. Viel Spaß also!

von Axel Meßinger

YouTube ist an sich schon eine tolle Sache. Da haben wir eine Plattform, wo jeder einfach Videos hochladen kann. Dies sorgt natürlich dafür, dass es einen Wust an videospielbezogenen Kanälen gibt. Meistens handelt es sich um uninspirierte Let's Plays oder um Videos, die einfach inhaltlich schlecht sind. Es gibt aber auch Kanäle, die richtig gut sind und häufig leider in der Masse untergehen. Genau solche Kanäle stelle ich euch nun vor.

Bleeptrack

Aktiv seit: Ende 2011
YT-Name: BleeptrackPodcast
Homepage: www.bleeptrack.de



Hinter Bleeptrack steckt die junge Informatikstudentin Sabine Wieluch aus Buch bei Ulm. Seit Ende 2011 veröffentlicht sie kleine Videos, meistens mit einer Länge von 4 bis 6 Minuten. Ihre Themen beschränken sich dabei nicht nur auf Spiele aus ihrer Kindheit, welche sie in der Reihe „Vergangen und Vergessen“ vorstellt, sondern sie gibt auch anschauliche Bastelanleitungen zu allerlei Nerd-kram wie Mind Backups aus alten Disketten oder Lemmings auf Leinwänden. Zudem erstellt sie seit einiger Zeit auch Videos zum Thema Informatik, die dabei so gut erklärt sind, dass selbst Laien wie ich verstehen, worum es in der Informatik eigentlich genau geht.

Sabines Art Themen näher zu bringen ist sehr lebendig und man merkt, dass sie ihre Videos mit großer Sorgfalt und Leidenschaft erstellt. Umso trauriger ist es, dass sie nur 77 Abonnenten hat. Sie hat mit ihren Videos auf jeden Fall mehr Zuschauer verdient!

Retrojäger

Aktiv seit: Februar 2012
YT-Name: RetroJaeger



Den Retrojäger habe ich erst vor Kurzem durch Zufall entdeckt. Sein Konzept geht in die Richtung, dass er die Zuschauer mitnimmt bei seinen Streifzügen durch diverse Retrobörsen. Gerade für Menschen wie mich, die nicht in den klassischen Einzugsgebieten solcher Börsen wohnen, ist es auf diese Weise sehr interessant zu sehen, wie es auf solchen Veranstaltungen zugeht. Zudem macht er auch Videos über seine zuletzt getätigten Einkäufe. Hier ist interessant, dass er zu den Spielen immer recht viel zu erzählen hat. Er hält diese also nicht nur in die Kamera, sondern hat auch immer ein paar Anekdoten zu dem jeweiligen Spiel zu erzählen und er wirkt da auch immer sehr vorbereitet. Abgerundet wird der Kanal mit sehr schönen Videoreviews zu diversen Retrospielen, vor allem aus dem Konsolenbereich.

Sprites, Shapes & Co.

Aktiv seit: August 2011
YT-Name: armalyte1972



Kommen wir zu einer meiner Lieblingssendungen auf YouTube. „Sprites, Shapes & Co.“ wird von Stefan Nowak aus Bochum gestaltet. Die Sendung gibt es seit dem August 2011 und ist, je nachdem, zwischen 10 und 20 Minuten lang. Bislang gibt es knapp 50 Ausgaben. Angefangen haben Stefans Videos damit, dass er einfach mal alte Shoot'em Ups präsentieren wollte. Dann kamen Umsetzungen eines Spieles für diverse Plattformen dazu und mittlerweile gestaltet sich die Sendung als sehr vielseitig. So sind Platformer ebenfalls ein Thema, genauso wie Racing-Spiele oder auch neue C64-Veröffentlichungen. Die Palette ist wirklich recht weit gefächert, wobei sein Hauptaugenmerk auf Spielen liegt, die nie in Deutschland erschienen sind. Was mir sehr gut gefällt, ist die recht professionelle und manchmal auch aufwendige Aufmachung der Videos. Seine Spielvorstellungen sind sehr gut rübergebracht und stecken voller Anekdoten und Hintergrundinformationen. Bei ihm merkt man, dass hinter seinen Videos auch sehr viel Recherche steckt, was dem ganzen Projekt einen wirklich guten Mehrwert für den Zuschauer gibt.

Kraut & Rüben & Videospiele

Aktiv seit: August 2011
YT-Name: Moleplay

In „Kraut & Rüben & Videospiele“ führt uns Moderator Reinhardt Klinksiek aus Oberhausen durch die Geschichte der Videospiele. Mittlerweile sind 30 Folgen der Reihe erschienen und jede ist genau 30 Minuten lang. In jeder Episode werden dabei verschiedene Spiele nach Themen vorgestellt und angespielt. Seien es die ersten Jump&Run-Spiele, Comic-versoftungen oder auch Spiele, die im Weltall spielen. Meistens werden drei bis vier Spiele pro Sendung vorgestellt. Auch Reinhardts



Videos zeugen von sehr viel Recherchearbeit und er weiß zu jedem Spiel die eine oder andere Hintergrundgeschichte zu erzählen. Seine Stimme ist sehr angenehm und mir macht es Spaß, mit ihm gemeinsam auf Zeitreise in die 80er zu gehen, wo ein Großteil der vorgestellten Spiele herkommt. Dabei gibt es kein bevorzugtes System: vom Heimcomputer bis zur Konsole ist alles dabei. Unterbrochen wird die Reihe durch die „Moleplays“, welche einfach nur normale Let's Plays von Retrospielen sind. Aber auch hier werden sehr gerne Informationen zum jeweiligen Spiel transportiert, was die Let's Plays von vielen anderen wohltuend abhebt.

Nostalgie64

Aktiv seit: Dezember 2012
YT-Name: NOSTALGIE64



Von allen Retrokonsolen wird eine Konsole ganz gerne mal unter den Tisch gekehrt: die Nintendo64 aus dem Jahr 1996. Keine Frage, die Konsole von Big N hatte gegen Sonys Playstation keine nennenswerte Chance auf dem Videospiegelmarkt. Die Gründe sind sicherlich vielfältig und werden an anderer Stelle zur Genüge diskutiert. Was dabei leider immer vergessen wird, ist die Tatsache, dass trotzdem auch eine ganze Reihe an Spielen für die Konsole erschienen. Der Betreiber des recht neuen Kanals „Nostalgie64“ hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Spiele auszugraben, zu entstauben und wieder einmal anzuspielen. Dabei gibt es nicht nur gängige Titel, sondern auch eine ganze Reihe unbekannterer Spiele,

welche seinerzeit einfach untergegangen sind. Die Reviews sind inhaltlich sehr, sehr schön und es wird keinerlei Emulator benutzt, sondern die Aufnahmen stammen direkt von der Konsole. Innerhalb von zwei Monaten sind nach aktuellem Stand schon 26 Videos erschienen, welche allesamt unter 10 Minuten gehen. Trotzdem lassen die kleinen Reviews nichts vermissen. Sie sind unterhaltsam und informativ – so, wie es sein muss. Für die Leser unter euch, die mal einen Einblick in die Spielewelt des N64 erhalten möchten, ist der Kanal sehr zu empfehlen.

Das war nun meine kleine Rundschau über die deutsche Retroszene auf YouTube. Natürlich gibt es noch mehr interessante Kanäle (s. Kasten), aber diese fünf wollte ich einmal gesondert vorstellen, da mir deren Videos von der inhaltlichen Qualität am besten gefallen. Ich hoffe, euch somit einen kleinen Durchblick durch den dichten Dschungel aus sinnentleerten Let's Plays, Minecraft-Videos und die x-ten Shootervideos geben zu können. ■

Links

Neben den hier vorgestellten Kanälen gibt es auch noch weitere besuchenswerte Kanäle zum Retro-Thema:
<http://www.youtube.com/user/oxcellent>
<http://www.youtube.com/user/scorpius26>
<http://www.youtube.com/user/zuffnik>
<http://www.youtube.com/user/PIXELKITSCHE>
<http://www.youtube.com/user/RetroBjoern>



In finsternen Verliesen...

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

Ausgabe	Preis
#43	2 Euro
#42	1 Euro
#41	0,5 Euro
#40	2 Euro
#39	3 Euro
#38	2 Euro
#37	2 Euro
#34/35	1 Euro
#29	1 Euro
#28	2 Euro
#27	1 Euro
#26	1 Euro
#25	2 Euro
#23	3 Euro
#17	2 Euro (Farbumschlag)
#17	0,50 Euro (SW-Umschlag)
#15	2 Euro
#14	0,50 Euro
#12	3 Euro
#11	1 Euro
#10	2 Euro
#07	2 Euro
#Extended (PSP)	1 Euro

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



Sports Illustrated: Computer TitleBout (C64)

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

von Simon Quernhorst

Trotz des Internets und der inzwischen riesigen Datenbanken mit C64-Spielen tauchen ab und zu Titel auf, die inzwischen soweit vergessen wurden, dass mancherorts sogar bezweifelt wird, dass sie jemals erschienen sind. So geschehen mit dem Spiel „Sports Illustrated: Computer TitleBout“ der amerikanischen Firma Avalon Hill: in der Gamebase64 (www.gb64.com) ist es bisher nicht enthalten, und im Forum auf www.lemon64.com wurde sogar angezweifelt, dass es jemals für den C64 veröffentlicht worden sei.

Boxen nach Zahlen?

Das Spiel erschien im Jahr 1985 für die Homecomputer Atari 800/XL/XE und Commodore 64. Bemerkenswert ist, dass stets beide Versionen zusammen verkauft wurden und sie sich somit die gemeinsame Verpackung und sogar dieselben Disketten teilen. Die erste Diskette namens „Game Master“ enthält auf Seite 1 das Atari-Programm und auf Seite 2 die C64-Version. Die zweite Diskette namens „Boxer Data Disk“ enthält wiederum auf Seite 1 die Atari- und auf Seite 2 die C64-Daten. Die beiliegende Anleitung ist laut Titelseite für die

Atari-Version; ein zusätzlich beiliegendes Textblatt informiert über Abweichungen und Ladehinweise der C64-Version. Während die Atari-Version nur die Möglichkeit bietet, 10, 12 oder 15 Runden zu boxen, kann laut Beiblatt in der C64-Version stufenlos zwischen 3 und 40 Runden gewählt werden. Interessanterweise lässt das Programm jedoch sogar 45 Runden zu.

Obwohl das Spiel zum Preis von 30 US\$ regulär vertrieben und auch in Magazinen bewertet wurde (z.B. in „Commodore Microcomputers July/August 1986“), dauerte es tatsäch-

lich bis zum Januar 2013, bis eine gecrackte Version des C64-Spiels verfügbar wurde. Dies lag zum einen wohl an der Seltenheit des Originals, dessen alleinigem US-Vertrieb und der Tatsache, dass die C64-Version nur der Atari-Version „beigepackt“ war. Zum anderen aber vielleicht auch an dem enthaltenen Kopierschutz der Programmdiskette, der verhinderte, lauffähige Kopien zu erstellen. Die Boxer-Daten sind übrigens in einer 316 Blocks großen REL-Datei enthalten und dieses File-Format bekommt man wahrlich nicht oft in Originalspielen zu sehen.

Boxen und Mathematik

Das Spielgeschehen scheint zunächst von erstaunlicher Schlichtheit zu sein, da sich die Eingriffe des Spielers und seines Computergegners oder der beiden Spieler als Box-Manager zunächst auf die Auswahl ihres jeweiligen Boxers sowie rundenweise auf die Wahl einer von sechs Strategien (zwischen defensiv und offensiv) und einer von fünf Einstellungen (zwischen vorsichtig und aggressiv) des Boxers beschränken. Anschließend treten die Kontrahenten in einem simulierten und kommentierten Kampf gegeneinander an, ohne dass die Spieler eingreifen können. Deshalb benötigt das Spiel auch lediglich die Tastatur und keinen Joystick.

Äußerst komplex ist das Spiel jedoch hinsichtlich dreierlei Aspekte: Erstens bietet die enthaltene Datenbank 508 reale Boxer und die Möglichkeit, weitere 105 Boxer von erschienenen Sammelkarten oder aus purer Fantasie hinzuzufügen. Zweitens besteht das umfangreiche Handbuch aus 24 sehr ausführ-

Auf die Rückseiten verbannt:
die C64-Version

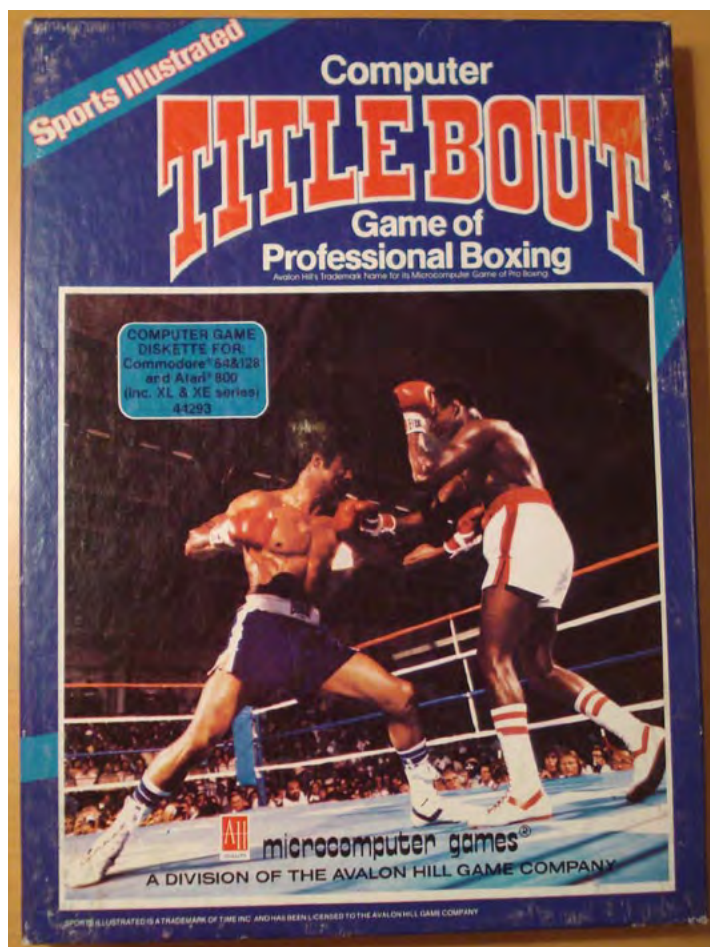


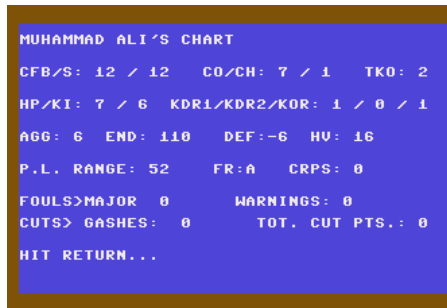
Foto der Verpackung (mit Aufdruck ATARI und C64)





Screenshot des Boxkampfes

lichen Seiten plus der C64-Zusatzseite (im Crack umfasst diese Dokumentation stolze 43 C64-Bildschirmseiten). Und drittens besitzt jeder Boxer sehr viele Merkmale für Angriff, Verteidigung und Statistik sowie jede Runde individuelle Bewertungen dreier Richter, so dass das Spiel letztlich eine rein mathematische Berechnung von Boxkämpfen darstellt. ■



Muhammad Ali in Zahlen




Jede Menge Papierkram

Links

- Thema bei Lemon64: <http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=41009>
- Crack des Spiels auf CSDB: <http://csdb.dk/release/?id=114404>

Der Autor



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: Link's Crossbow Training (Wii).

The Legend of Zelda: Hyrule Historia

Passend zum 25jährigen Jubiläum der Zelda-Reihe erschien im Jahre 2011 ein großer Prachtband im japanischen Shogakukan Verlag. Der amerikanische Verlag Dark Horse hat diesen Prachtband jetzt mit einiger Verspätung in „den Westen“ gebracht.

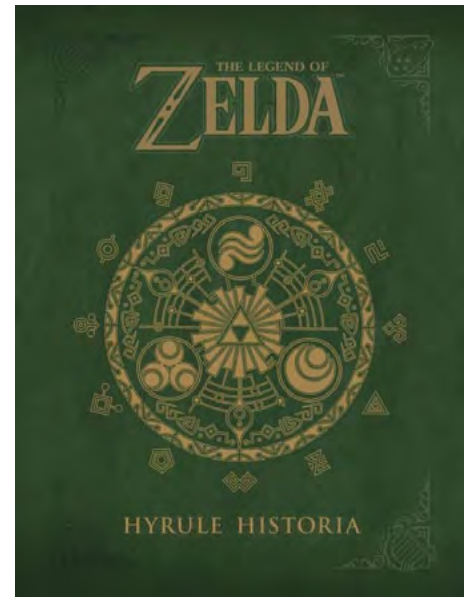
von Steffen Große Coosmann

„Hyrule Historia“ startet mit einem großen Kapitel, das sich ausschließlich dem aktuellsten Teil „Skyward Sword“ widmet und Designstudien, Skizzen und Erklärungstexte bringt. Direkt im Anschluss folgt ein ebenso ausgedehnter Bereich über die Historie von Hyrule. Zunächst präsentiert Nintendo endlich eine offizielle Timeline. Diese überraschte mich vor einigen Wochen damit, dass sie sich nicht (wie man sich in Fan-Kreisen geeinigt hat) nach „Ocarina of Time“ in zwei Zeitlinien spaltet, sondern sogar in drei. Anschließend wird die Geschichte chronologisch Spiel für Spiel vorgestellt. So kann man endlich bestimmte Zusammenhänge erkennen, die das Fandom seit recht langer Zeit diskutiert. Das Buch erklärt die Geschichte von Hyrule im Detail, und durch weitere Hintergrundinfos wird noch tiefer in die Materie eingestiegen.

Der nächste Bereich wiederum bringt zu den meisten Spielen der Reihe Skizzen und Designs. Das Bildmaterial ist dabei nicht einmal im Ansatz so ausführlich wie beim ersten

Teil zu „Skyward Sword“, aber dennoch sehr interessant. Gerade die nicht genutzten Figuren und Spielwelten sind dabei besonders spannend. Umso bedauerlicher, denn hier hätten für mein Empfinden mehr Textbeiträge zu allen Spielen hingehört. Auch auf Spin-Offs wie die Tingle-Games geht Hyrule Historia nicht ein. Daran anschließend folgt ein kurzer Abschnitt über die Spiele selbst. Dieser bringt beispielsweise Release-Daten und die Systeme, auf denen die Spiele erschienen. Eingerahmt werden alle Teile von je einem Statement von Shigeru Miyamoto und Eiji Aonuma. Ersterer ist Erfinder und Hauptentwickler der Reihe, letzterer ist seit „Ocarina of Time“ größtenteils mitverantwortlich für das Spieldesign. Abgerundet wird das Buch von einem exklusiven Manga vom Zelda-Mangaka Akira Himekawa. Dieser hat auch alle bisherigen Zelda-Mangas gezeichnet, die allesamt bei Tokyopop auf Deutsch erschienen sind.

„Hyrule Historia“ präsentiert sich als schweres Hardcover mit einem tollen, mit Goldfolie versehenen link-grünen Umschlag, ist aber



aufgrund seines Umfangs als Bettlektüre völlig ungeeignet. Wie auch immer, gerade für langjährige Fans der Reihe ist das Buch besonders interessant. Mit der offiziellen Timeline räumt Nintendo endlich mit den Spekulationen der Fans auf, die sich nun nicht länger kontroverse Gedanken über die Chronologie Hyrules machen müssen. Hier wird viel Material zusammengefasst, das von Nintendo im Laufe der letzten Jahre nur in kleinen Häppchen herausgegeben wurde. Im Herbst kommt der Band bei Tokyopop übrigens auf Deutsch heraus. Die haben einen Preis um die 30 Euro angepeilt, was man in Online-Shops auch für die englische Version bezahlen muss.

Buch

The Legend of Zelda: Hyrule Historia, gebundene Ausgabe, 35 Seiten. Dark Horse Comics, 2013. ca. 30 Euro ISBN-13: 978-1616550417

Bestellkarte für internetferne Kommunikation



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

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

E-Mail: _____

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An



Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz
Österreich

Buchrezension

Captain Crunch: Der Urvater des Blueboxing wird 70

Am 11. März 2013 feierte der Erfinder aller kostenlosen Telefonate Geburtstag. John T. Draper (Captain Crunch) wird 70 Jahre alt. Der Legende zufolge wählte Draper den Namen nach einer gleichnamigen Frühstücksflocken-Marke. Er benutzte eine Spielzeugflöte, um in den 1970er Jahren kostenlos zu telefonieren. Für Steve Jobs und Steve Wozniak entwickelte er unter anderem die Apple-II-Textverarbeitung EasyWriter.

von Lars „Ghandy“ Sobiraj

John T. Draper beeinflusste maßgeblich das Hacken. Er machte das Phreaking oder Blue Boxing bekannt. Ein blinder Junge hatte ihm erzählt, mit der Spielzeugpfeife aus der Müslipackung der Marke Cap'n Crunch könne man weltweit kostenlos telefonieren. Die Pfeife erzeugte zufällig exakt den gleichen Ton, mit dem die US-amerikanische Telefongesellschaft Ma Bell ihre Gebührenübermittlung steuerte. Das Bekanntwerden derartiger Schwachstellen und nicht zuletzt die aus diesem Grund vorgenommene Verhaftung von Draper führten dazu, dass andere Hacker anfangen, systematisch nach Schwachstellen bei der Technik der Telefongesellschaften zu suchen. Entweder es gelang ihnen, die Dokumentationen der Unternehmen aufzuspüren oder aber sie probierten wild die Frequenzen durch, auf der Suche, die Telefonleitung oder dessen Abrechnung zu manipulieren. Später waren vom Blue Boxing unzählige Telefongesellschaften aus aller Welt betroffen. Die Steuertöne erzeugten ab den 1990er Jahren herkömmliche Amigas oder MS-DOS-PCs. Sie wurden über einen Kopfhörer auf den Telefonhörer übertragen. Die Rolle von Werbebeilagen in Müslipackungen hatte zu diesem Zeitpunkt ausgedient.

Von der Luftwaffe ins Gefängnis

John T. Draper studierte zunächst Ingenieurwesen und arbeitete später als Mitarbeiter bei der US-Luftwaffe. Geld mit seinem Wissen zu verdienen war nicht sein höchstes Ziel. Die Informationen des blinden Jungen, der die Telefonleitungen unter anderem mit einer Orgel manipulierte, verschenkte er einfach an Gleichgesinnte. Hinter seinem Rücken verbreitete sich diese Methode dann wie ein Lauffeuer. Seine Gutgläubigkeit brachte ihm

im Jahr 1971 eine Bewährungsstrafe von fünf Jahren ein, von denen er vier Monate sogar absitzen musste. Die Zeit von Oktober 1976 bis Februar 1977 verbrachte Draper zudem im Staatsgefängnis von Lompoc, Kalifornien. Von den negativen Folgen dieser Aufenthalte in Gefängnissen hat er sich nach eigenen Angaben bis heute nicht erholt.

Leidenschaft statt Geschäftssinn

In den 1970er Jahren schloss Draper Bekanntschaft mit den Apple-Gründern Steve Jobs und Steve Wozniak. Von Steve Jobs sagt

Draper, dem späteren Chef von Apple sei es stets nur ums Geldverdienen gegangen. Wozniak und Jobs gaben ihm unter anderem den Auftrag, die Textverarbeitung EasyWriter für den Apple II zu entwickeln. Später entwickelte Draper auch die Umsetzung der Programmiersprache Forth für den Apple II.

Typisch für den Hacker ist, dass er nie einen ausgeprägten Sinn für Geschäfte entwickelte, er blieb stets ein leidenschaftlicher Bastler und Tüftler. Von daher sind auch der Erfolg seiner Firma entertainment + technology = en2go™ oder die Fertigstellung seines autobiografischen Buches eher ungewiss.

Wer John T. Draper persönlich nachträglich zum 70. gratulieren möchte, kann dies beispielsweise auf seiner Facebook-Seite oder per Twitter tun (siehe Links im Kasten). ■

Links

<https://www.facebook.com/jdcrunchman>
<https://twitter.com/jdcrunchman>



John T. Draper

Ein Abriss über die Geschichte der Selbstbau-Computersysteme

Weihnachten 1986: Ich übernahm unseren häuslichen Fernsehapparat zum ausschließlichen Gebrauch und spielte darauf mit meinem brandneuen ZX Spectrum. Schneller Vorlauf ins Jahr 2013: Durchs Selberbauen meines eigenen 8Bit-Computers fange ich langsam an zu verstehen, wie diese Schachtel voller Tricks funktionierte. Wie ich da so saß und vor mich hin lötete, traf es mich wie ein Blitz, dass schon Millionen von Menschen vor mir vor den gleichen Herausforderungen standen.

von Carl Attrill,
übersetzt von Arndt Dettke

Viele von denen hatten sogar die zündende Idee und erfanden einfach, was sie brauchten. Wie kam es also, dass ich jetzt ohne vorherige Erfahrung oder Qualifikation mit der Computerei imstande war, meinen ganz und gar eigenen Computer zu bauen? Ich konnte kein einmaliger Fall sein, daher wollte ich herausfinden, wie die Leute mit den ersten Computerbausätzen zurechtgekommen sind und wie sie sich darin weiterentwickelten. Wir sprechen über die damaligen Benutzer von Computerbausätzen und von Leuten, die auch heute noch Bausätze herstellen, und die dann feststellen, dass selbst das einfachste heutige Computersystem mit Lizenzen an die großen Gesellschaften überfrachtet ist. Haben Sie jemals versucht, Ihrem Computer Sachen beizubringen, die Sie von ihm haben wollten, es ging aber nicht? Das ist Begrenzung! Die Menschen müssen sich damit abfinden und auf einen Patch warten oder sich mit einem Kompromiss zufrieden geben, um das gewünschte Ergebnis zu erreichen – das ist Innovation. Es ist das Gefühl, das die Heimcomputerpioniere vor über 40 Jahren ebenfalls erfuhren, ohne Fernsehbildschirm und mit gerade mal 20 Knöpfen, mit denen man herumspielen konnte! Warum müssen wir also den Radiobegeisterten für die Homecomputer dankbar sein? War die Preisgestaltung der frühen Systeme die Geburtsstunde der (britischen) Homecomputerindustrie? War das erste jemals geschriebene Spiel für einen Homecomputer tatsächlich für eine 16Bit-Maschine? Und können wir auch heute noch 8Bitter bauen?

Die Bildschirmschreibmaschine

In den späten Sechziger- und frühen Siebzigerjahren tauchten in den vielen Hobbymagazinen für Radio- und Elektronikbastler elektronische Selbstbauprojekte auf. Ein interessantes Projekt konnte gut dazu beitragen, Tausende von Ausgaben zu verkaufen und damit Anzeigenkunden anzuziehen, was auf diese Weise die Einnahmen der jeweiligen Publikation in die Höhe schnellen ließ.

Eines dieser Projekte war „TV Typewriter“, die Bildschirmschreibmaschine, entwickelt vom überaus ideenreichen Hobbyentwickler und Vollzeitingenieur bei Goodyear Aerospace, Don Lancaster, vorgestellt in der September-1973-Ausgabe von Radio Electronics, einem amerikanischen Hobbymagazin.

Die Leser erhielten darin den Bauplan und weitere Informationen, wie man einen solchen „Fernschreiber“ bauen musste. Eine Firma namens Southwest Technical Products (SWTP) bot die gedruckte Platine und die wichtigsten integrierten Schaltkreise für weniger als 80 Dollar an. Weitere, leicht erhältliche Bauteile und die Tastatur mussten aber noch vom Bastler selbst beigesteuert werden.

Tastaturen waren im Jahr 1973 nicht gerade leicht aufzutreiben, man musste sehen, an überschüssige Tastensets von Terminalherstellern heranzukommen. Die waren meistens



Prototyp des TV Typewriters



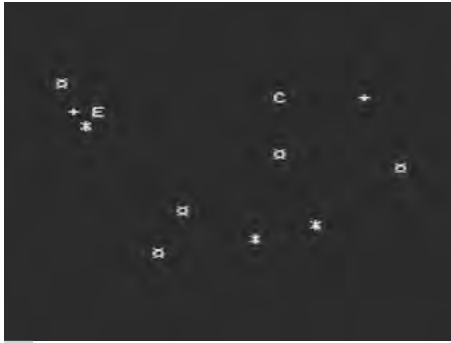
Titelseite von Radio Electronics, September 1973

teuer und mussten auch noch auf Signalebene dekodiert werden, damit der Rest des Projekts die richtigen Informationen von der Tastatur geliefert bekam. Don Lancasters Prototyp verwendete 55 selbstgemachte Tasten mit Eigenbaufedern für die Benutzereingabe. Man konnte aber auch für 40 Dollar eine Tastatur von SWTP erstehen, was den ganzen Bausatz auf 120 Dollars verteuerte.

Insgesamt gesehen war das Projekt eine ziemliche Herausforderung für die meisten, die es in Angriff nahmen. Es mussten Fehler berichtigt werden, die dann in den nachfolgenden Ausgaben von Radio Electronics veröffentlicht wurden, in mancher Hinsicht ganz ähnlich wie die heutzutage übliche Vorgehensweise mit Patches und Firmware-Updates. Aber nach der Fertigstellung hatte der Benutzer eine voll funktionstüchtige Schreibmaschine mit einer 16x32-Bildschirmausgabe. Es ist nicht genau bekannt, wie viele von diesen Bausätzen und deren Folgeversionen letztendlich hergestellt wurden, aber der Flyer, der den Artikel in der Radio Electronics bewarb, wurde zusätzlich für 2 Dollar verkauft und davon gingen viele Tausende über den Ladentisch.

Nun ja, die Sache wurde wirklich interessant, als dann einige Benutzer anfangen, die Sache mit anderen Schaltkreisen und Chips zu erweitern. Zwei Brüder, Scott und Richard Adams, taten das mit Don Lancasters Maschine. Sie bauten einen leistungsfähigen 16Bit-IMP16-Mikroprozessor ein, der zusammen mit einigen anderen Verbesserungen dazu

führte, dass der Bildschirm mehrfach schneller als beim Original aufgebaut wurde. Mit dieser neuen Variante konnte man sogar ein Spiel, das Scott speziell für diesen Computer geschrieben hatte, laufen lassen.



Scotts Space Wars (www.exoticscience.com): Man steuert mit E die Enterprise und schießt mit C auf die Klingonen, wobei man tunlichst den herumfliegenden Meteoren ausweicht.

Scotts Space Wars war ein 1000 Bytes langes Programm, das direkt ins System einprogrammiert war. Es beansprucht, das erste grafische Spiel überhaupt für und auf einem Heimcomputer gewesen zu sein. Und das war auf einem 16Bit-Computer im Jahre 1975!

Jugoslawien

In der Zwischenzeit, zehn Jahre später, machte die Not erfinderisch. Anfang der Achtzigerjahre erschwerte sich das blockfreie Jugoslawien durch selbst auferlegte Handelsbeschränkungen das Leben. Westliche Güter, vor allem Fernsehgeräte und Computer, durften nicht importiert werden, um die einheimischen Hersteller zu fördern. Die Vorschriften waren bestenfalls sehr schwammig, im schlimmsten Fall jedoch drakonisch. Das führte dazu, dass die Jugoslawen außergewöhnliche Risiken auf sich nahmen, um an Heimcomputer heranzukommen. Da gibt es die Geschichte des C64-Besitzers, der im Ausland arbeitete und seinen Computer mit nach Hause bringen wollte. Er zerlegte seinen Rechner schließlich in Einzelteile und versendete diese Stück für Stück an verschiedene Heimatadressen, um schließlich die noch ausstehenden Tasten eingedreht in Bonbonpapier durch den Zoll zu schmuggeln!



Galaksija-Magazin, Januar 1984

Da also nur eine winzige Minderheit der Einheimischen in der Lage war, an eine ausländische Maschine heranzukommen, wuchs natürlich der Bedarf an Eigenentwicklungen. Im Jahr 1983 begann das Hobbymagazin Galaksija, die Baupläne für einen Computer herauszugeben, der komplett in Eigenregie aufgebaut werden konnte, wobei die nachfolgenden Ausgaben Tipps lieferten, wie man an die Bauteile herankam und welche Geschäfte diese wahrscheinlich führten. Der Rest hing davon ab, mit welcher Entschlossenheit der Bastler voring, von seinem Glück, die richtigen Bauteile in den nur dürftig ausgestatteten Läden aufzutreiben, und in seinem eigenen technischen Geschick.

Es gab zwar eine gedruckte Platine, die war aber, um die Produktionskosten niedrig zu halten, nur einseitig statt doppelseitig. Das brachte den Bastlern große Probleme ein, denn die Bauteile mussten bisweilen ziemlich dicht aneinander gequetscht werden, und viele Drahtbrücken waren erforderlich, damit die Signale an die entsprechenden Stellen auf der Platine weitergeleitet werden konnten.



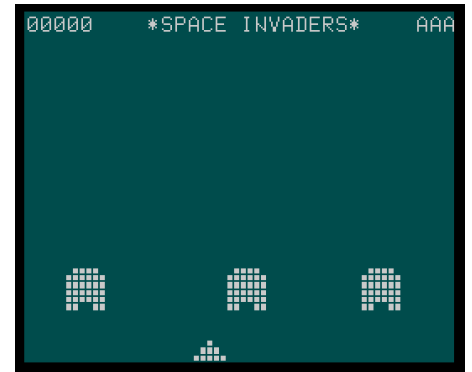
Keine zwei Galaksijas waren gleich.



Der Entwickler des Galaksija, Voja Antičić, war ziemlich einfallsreich. Er implementierte Conways Game of Life Mitte der Siebzigerjahre auf einem Z80-Prozessor und schreibt bis heute einschlägige Bücher. Er verzichtete darauf, den Galaksija mit Patenten und Copyrights zu schützen, in der festen Überzeugung, dass solche Information für jedermann frei zugänglich sein sollte, eine Philosophie, die auch heute noch viele Computeramateure verfolgen. Jedoch erscheint es heutzutage viel schwieriger, auf diese Weise innovativ zu werden, weil die meisten Dinge von den großen Konzernen lizenziert werden.

Schließlich unterstützten die Firma Elektronika Inženjering und das Institut für Schulbücher und Lehrmittel die weitere Ent-

wicklung, was dazu beitrug, dass die Komponenten und Bauteile irgendwann ohne große Beschränkungen erhältlich waren.



Space Invaders auf einem Galaksija

Wenn man seinen Galaksija erfolgreich zusammengebaut hatte und zum Laufen kriegte, stand einem eine 6-Kilobyte-Z80-Maschine zur Verfügung. Zwischen 8000 und 10000 dieser Computer sollen gebaut worden sein. In großer Geschwindigkeit entstand eine diesbezügliche Spieleszene ähnlich wie die für den Sinclair- und Commodoremarkt. Auch die Medien standen bereit, um die Bewegung zu unterstützen und Radiosender übertrugen auf ihren Wellen Programme an die Galaksija-Besitzer, die diese aufzeichneten oder direkt mit Hilfe von Bandinterfaces hochluden! Was die Nicht-Galaksija-Besitzer davon hielten, kann man nur mutmaßen.

Die Programmiersprache war höchst karg gehalten, damit mehr wertvolle Bytes im Speicher für den Programmierer übrig blieben. Die Fehlermeldungen lauteten „What?“ („Was meinst du?“), „Sorry?“ („Das geht nicht“) und „How?“ („Was mache ich damit?“). Syntax und Kompilierung hingen von den Fähigkeiten des Users ab. Das Vermächtnis dieses Computers spielt in der Kultur der Computernutzer auf dem Balkan heute immer noch eine Rolle. Es gibt eine Webseite, die einen modernen Galaksija-Chip propagiert, mit vielen Videos, was damit gemacht werden kann.

Do-it-Yourself-Computer in England – Die Fronten sind klar

Zwischen 1979 und 1982 kosteten die folgenden Computersysteme in England:

Atari 400.....	395 Pfund
Atari 800.....	695 Pfund
Commodore VC-20	299 Pfund
Apple II 16K.....	697 Pfund

(Das mittlere wöchentliche Einkommen vor Steuern belief sich damals auf 68 Pfund.)

In den Siebzigern waren Computer in Großbritannien teuer, weshalb sich ein Markt für kleine Selbstbaucomputer entwickelte. Science of Cambridge, eine von Sir Clive Sinclair gegründete Firma, brachte den Microcomputer Kit 14 heraus oder MK14, als der er 1977 bekannt war – den allerersten britischen Heimcomputer, ursprünglich entworfen vom Cambridge-Studenten Ian Williamson, der be-

obachtet hatte, wie sich dieses neue Computerselbstbauhobby verbreitete, und wie viele Freunde es auch in den USA unter den Hobbybastlern fand. Aus übrig gebliebenen Teilen baute er sich einen eigenen, den er dann weiterentwickeln und irgendwann für unter 100 Pfund verkaufen zu können hoffte. Er ging davon aus, dass es sich als lukrativ herausstellen würde, denn die jungen Technikbegeisterten in England kauften bislang nur Radio- und Verstärkerbausätze, weil sie sich die teuren amerikanischen Bausätze kaum leisten konnten. Indessen nahm Williamson eine Gelegenheit wahr, in ziemlich lukrativer Position bei British Leyland einzusteigen, was gleichzeitig bedeutete, dass er keine Zeit mehr fand, sein Bausatzprojekt weiterzuverfolgen. Er wandte sich mit seiner Idee an seinen alten Kollegen und Arbeitsgruppenleiter bei Science of Cambridge, Chris Curry (den späteren Gründer von Acorn). Curry kaufte die Entwicklung für 5000 Pfund plus Tantiemen. Er gab alles weiter an National Semiconductor, um von denen die ICs zu beziehen, wobei sie dort den Bausatz komplett überarbeiteten, damit er ausschließlich aus National-Semiconductor-Komponenten aufgebaut werden konnte, was die Bausätze billiger machte und schneller in der Produktion. Letztendlich war Sinclair sogar der Meinung, dass das Kit so sehr anders war, dass es Science of Cambridge ganz und gar ohne die Verwendung von Williamsons ursprünglichem Design herstellen konnte. Jedenfalls zahlte Sinclair am Ende 2000 Pfund für die Rechte an Williamsons Entwicklung. Der Computer verkaufte sich für ungefähr 40 Pfund das Stück. Dafür kriegte man ein 8-Zeichen-Display, ein 20-Knopfe-Hex-Tastenfeld, 512 Bytes ROM und 256 Bytes RAM mit Platz für eine Erweiterung.



Das Microcomputer Kit 14 (MK14)

Die User konnten ihr System verbessern, indem sie zusätzliche Module für ein Bandinterface, Sound oder ein Video-Output kauften oder selbst bauten. Die Wahrscheinlichkeit war hoch, dass die erste Verbesserung, die man durchführte, der Austausch der Gummistatur gegen feste Tasten war, weil man überall hörte, wie schlecht das Standard-Pad gewöhnlich reagierte. Einige User haben bis heute den unwillkürlichen Drang, die Tasten TERM-MEM-TERM zu drücken, weil sie damals Codebytes in den Rechner eingegeben hatten. Die Benutzer kriegten es sogar hin, Spiele auf dem Gerät zu spielen. Eins bestand darin, ein Zeichen, das über den Bildschirm wanderte, mit genau getimeten Knopfdrü-

cken abzuschließen. Es gab auch Musikprogramme für diejenigen mit Sound- und Lautsprechermodul, alles auf Kassette speicherbar. Der MK14-User Graham Yule erinnert sich an seine ersten Eindrücke: „Als es in die Läden kam – zu Weihnachten danach –, bekam ich das MK14-Kit und ein Bandinterface von meiner Frau als Geschenk. Es war recht einfach zusammenzubauen und alle ICs waren gesockelt.“ Es ging allerdings nicht immer gleich nach Plan: „Am Anfang funktionierte es nicht, und nach einer oberflächlichen Kontrolle, die nichts ergab, schickte ich es zurück. Kurze Zeit später kam es repariert zurück, aber ohne einen Hinweis darauf, woran es gelegen haben könnte.“ Graham tippte Unmengen von kurzen Programmen von den Beispiel-Listings und aus Zeitungen ein, dankenswerterweise „machte die Maschine richtig Spaß. Die Speicherung auf Kassette klappte meistens.“ Im Lauf seines Verkaufslebens wurden über 50.000 Bausätze an den Mann gebracht, bis im Jahr 1978 der Projektleiter Chris Curry die Firma Science of Cambridge verließ, um zusammen mit dem österreichischen Physiker Hermann Hauser die Firma Acorn zu gründen.

Acorn System 1

Der erste Bausatz von Acorn Computers war der Acorn Microcomputer, später umbenannt in System 1, ein Gerät, ganz ähnlich dem MK14, an dem Chris ja vorher gearbeitet hatte. Es hatte ebenfalls ein digitales Auslese-Display und ein 25-Knopf-Tastenfeld. Es war erweiterbar mit Eurokarten, die zu der Zeit bei den Herstellern eine Art Standard darstellten, was eine Verwendung bereits vorhandener Schaltkreise zum weiteren Ausbau erst möglich machte. Der Hauptunterschied war, dass das System 1 auf einem 6502-Prozessor basierte und nicht auf dem Z80. Das Kit war von Sophie Wilson entwickelt worden, die später – vielleicht ein oder zwei Jahre nach der Entwicklung von System 1 – bei Acorn die allerersten RISC-Chips schrieb, die, die heutzutage in fast jedem Handheld zu finden sind.



Eine Tastatur für System 1

John Honniball, ein Computerbegeisterter, der sogar schon Geld mit Programmieren verdiente, baute ein System 1 für das Elektroniklabor seiner Schule und verlegte sich dadurch auf den Weg des 6502-Programmierens, statt den Z80 weiterzuverfolgen. Acorn fuhr fort und produzierte das System 2, 5 und als letzten Bausatz den Atom im Jahr 1980. Mit

seiner hochauflösenden Grafik und den fünf Grafikmodi für gerade mal 125 Pfund hätte es leicht den ZX81 schlagen können, aber Acorn hatte Probleme bei der Herstellung. Nachfolgemodelle wie der Electron und der BBC Micro wurden nur fertig aufgebaut ausgeliefert.



Der 101

Acht Kilobytes statt 256 Bytes, eine echte Tastatur statt einem Hex-Tastenfeld und eine standardmäßige 16x48-Videoausgabe statt eines Taschenrechner-Displays klingen besser? Dann konnte man sich im Jahr 1979 für 230 Pfund das Kompakit UK 101 zulegen. Dieses Gerät war einer US-amerikanischen Maschine sehr ähnlich, dem Ohio Scientific Superboard, unterstützte aber das in England übliche UHF-TV-Signal. Ein paar andere kleine Unterschiede hielten eine Zeit lang sogar die Rechtsanwälte und Gerichte auf Trab. Den UK-101-Bausatz gab es von der Firma Comp Shop Ltd aus New Barnet im Norden von London, ihre Entwicklungen wurden erstmalig im Practical Electronics Magazine veröffentlicht. Als Autor zeichnete ein Dr. A. A. Berk. Das Magazin brachte in den folgenden Ausgaben passende Programme und weitere Schaltungen heraus.

Die fertig aufgebaute Maschine hatte ein eingebautes BASIC, ein Kassetten-Interface und konnte mit weiteren Modifikationen auch einen Drucker ansprechen. Andere User entwickelten eigene Farbvideokarten und Speichererweiterungen. John Honniball erinnert sich, wie er seinen 101 kaufte und aufbaute: „Ich fuhr mit dem Zug nach New Barnet (von Colchester in Essex aus) über Liverpool Street, um das Kit zu kaufen. Das war



Practical Electronics Magazine

1980, irgendwann im Februar, und nach sechs Stunden Dauerlöten war ich fertig.“ Außer einer 3-Taste mit Kurzschluss gab es keinerlei Probleme damit, erklärt John.

Johns 101 funktioniert heute noch, und bei Gelegenheit schaltet er ihn ein und lässt ein paar alte Programme darauf laufen. Auf seiner Webseite erläutert er das System sehr detailreich und zeigt Bilder von seiner Maschine. Der Roboterbauer und Konstrukteur von animatronischen Figuren David Buckley besaß ebenfalls ein 101, hat aber andere Erfahrungen damit gesammelt. Auch er kaufte sein Kit in New Barnet. „Ich bin vertraut mit der Herstellung von Geräten, also war das Zusammenlöten von ein paar Bauteilen kein Problem. Aber mit dem UK 101 brauchte es seine Zeit.“ Er fügt hinzu: „Für mich war die Software des UK 101 der Schwachpunkt. Das BASIC war ok, aber es besaß kein RENUMBER, und jeder meinte, dass Assembler die beste Lösung wäre. Es war schwierig an I/O-Chips heranzukommen, und die Bausätze waren teuer und von schlechter Qualität. Die Dokumentation bestand allein aus dem Schaltplan. Kaum hatte ich das Teil gebaut, war es auch schon veraltet. Immerhin vollendete ich damit nach Abschluss des Studiums mein Diplomandenprojekt MM3 (ein Roboterfahrzeug).“ Die erforderlichen Ausgaben für das Kit entsprechen heutzutage etwa 1000 Pfund, das ist zwar weniger kostspielig als ein Apple II damals, aber es hatte immer noch Premiumpreisniveau. Um 1980 herum etablierte sich der Computermarkt als eigenständiger Industriezweig, der sich deutlich abhob, von einem Ausläufer des Radio- und Elektronikzeitvertriebs hin zu einem Hauptstrang wirtschaftlicher Aktivität.

Was Sinclair als nächstes tat

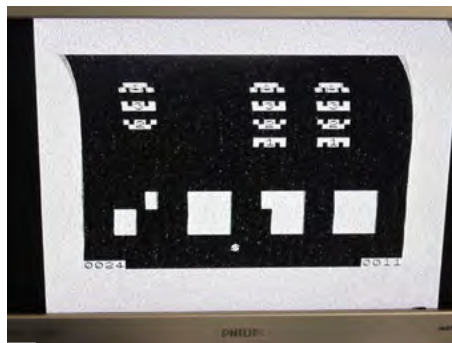
Das nächste Modell bei Sinclair Computers war der ZX80. Er war eine deutliche Verbesserung gegenüber dem MK14, weil er mit einer QWERTY-Tastatur ausgestattet war, standardmäßig einen TV-Ausgang hatte, ein eingebautes BASIC aufwies und von vornherein mit 1K Speicher kam. Man konnte ihn mit den kostengünstigsten Bauteilen aufbauen und er kam 1980 für 79,95 Pfund pro

Der Sinclair ZX80



Bausatz auf den Markt, die fertig aufgebaute Maschine später dann für 99 Pfund. Er war der erste Selbstbaucomputer in England, der für weniger als 100 Pfund erhältlich war, und insgesamt verkaufte er sich über 20000 Mal.

Wenn man R. Taylors Webseite zxgoldenyears.net Glauben schenkt, dann verwendeten die User das Gerät oft mit abgenommenem Gehäuse, um Überhitzung zu vermeiden. Obwohl er keine Grafikfähigkeiten besaß, gab es doch Spiele für den ZX80. Space Intruders, ein Eintippprogramm aus dem Buch Making the Most of Your ZX80 von Tim Hartnell, gilt als das allererste Spiel dafür, und man konnte es auch per Post auf Band bestellen – die Softwarezene war geboren.



Space Intruder

Der ZX81 war der letzte Sinclair-Computer, der auch als Bausatz verkauft wurde. Dieser kostete 54 Pfund, war aber nur noch 20 Pfund billiger als die fertig aufgebaute, lauffähige Maschine, was für jedermann eine brauchbare Option darstellte. Der ZX81 war eine Verbesserung des Vorgängers, weil die Überhitzungsprobleme aus der Welt waren, ein noch besseres BASIC mitgeliefert wurde und auch die mathematischen Fähigkeiten erweitert worden waren.



Der ZX81-Bausatz

David Buckley legte sich auch davon einen zu und hat positive Erinnerungen an dieses System: „Der ZX81 war anders (als der 101), das BASIC war ausgezeichnet, man konnte auf einfache Weise I/O-Interfaces dafür bauen und er war klein, was heißt, dass er leicht zu transportieren war, und es gab reichlich Dokumentation. Manche sagten, der ZX81 wäre zu langsam und man könnte darauf schlecht tippen, aber das waren im Allgemeinen Leute, die ihn mit ihren Mainframes auf der Arbeit verglichen, oder die gleich ganze Romane damit eingeben wollten. Den ZX81 mit seiner

Kommandowort-Tastatur zu programmieren ging zehn Mal schneller als auf einem ‚richtigen Computer‘, also einem Mainframe mit Timeshare. Ich weiß das, denn das war meine Arbeit.“ Er erinnert sich auch ganz angetan an die damalige Computerszene: „Damals hatten die Leute eine höhere Wertschätzung von Technologie und wollten geradezu und konnten sie sich auch zu eigen machen. Es gab Computerausstellungen, wo sich die Menschen hingedrängt haben, begierig darauf, ihren eigenen Rechner zusammenzubauen und ihn zu programmieren. Es gab auch jede Menge Magazine, die Hardwarezusätze und Programmierung vermittelten. Heute beschränkt sich Wertschätzung von Technologie darauf, auf dem Bildschirm von einem Smartphone herumzufingern.“

Der ZX81 verkaufte sich über 1,5 Millionen Mal, und obwohl es darunter viele Bausätze gab, waren die allermeisten davon fertig aufgebaute, problemlose Los-geht's-Systeme, wegen des nur geringen Preisunterschieds. So lag das Ende der Bausatzversionen von Mainstreamcomputern auf der Hand, Computer waren nun nicht mehr bloß eine Markklaune.

Computernutzer heute verdanken den Hobbycomputerern der Siebziger- und Achtzigerjahre sehr viel. Sie kehrten das Konzept, einen Homecomputer zu nutzen, von einer bloßen schönen Vorstellung zu einer Realität für alle um, sie zeigten den Herstellern, was alles möglich wäre. Sie verbesserten und veredelten das Produkt, der Hersteller produzierte bessere Maschinen. Die Partnerschaft gedieh bis zu dem Punkt, wo Computer die kritische Masse überschritten, zu einer eigenen Industrie wurden, sich ganz und gar verlassend auf hauseigene Laboratorien, anstatt auf die Schlafzimmer und Schuppen und Kellerecken überall auf der Welt. Aber am meisten müssen wir dem Geld und dem Profit danken, die diese Entwicklung lohnenswert für alle gemacht haben! Für jeden Wilson, Adams und Williamson braucht es auch einen Gates, Jobs und Sinclair, damit ihre Ideen Wirklichkeit werden. ■

Danksagungen

Danke an John Honnibal (www.gifford.co.uk), David Buckley (www.davidbuckley.net) und Graham Yule für all ihre lieben Beiträge und Rück Erinnerungen, an Richard Adams (www.exoticscience.com), weil ich sein Foto vom IMP16 und den Screenshot aus dem Spiel benutzen durfte, für die zusätzlichen Informationen von R. Taylors (www.zxgoldenyears.net) und für Geeks behind the Iron Curtain vom Verlag Jasno i Glasno, erhältlich im iTunes-Bücherstore und bei Amazon.

Oh! Daisy!

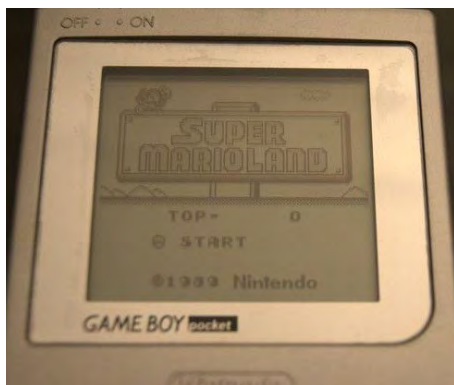
Die Cavalierstour in SuperMarioScapes

Landschaften bilden für viele Videospiele einen räumlichen Rahmen und sind einzelne Bausteine in den Spielen oder führen Spiele: „they enhance game play, communicate useful information and help to tell a story“ (Longan, 24). Die im Spiel vorkommenden Landschaften sind dabei nicht nur Landschaftsrepräsentationen, sondern stellen selbst eine Form der Repräsentation von Landschaft und Landschaftskonzeption dar, bei der sich Bezüge zur Garten- und Landschaftsgeschichte herstellen lassen.

Katharina Gugerell und Katharina Hoff
Illustrationen ausgewählt von Nik Ghalustians

Die physische Ebene der Landschaft ist durch ihre regionale und kulturelle Bedeutung zusätzlich „ausgestattet“ und aufgeladen, und wird von den Betrachtenden oder Spielenden interpretiert.

In den Landschaften in Super Mario, den Super-Mario-Scapes, findet man Elemente des Gothic und des Picturesque, die sich als zentrale Motive in der Gartengeschichte und in der Grand Tour wiederfinden. Marios Reise durch die unterschiedlichen Welten kann ebenfalls als eine Grand Tour interpretiert werden, jedoch nicht ausschließlich für den Titelhelden, sondern auch für die Spielerinnen und Spieler, die die unterschiedlichen Welten reisend durchspielen.



Super Mario Land – Supa Mario Rando
Super Mario Land ist ein Jump-'n'-Run-Gameboy-Spiel, das 1989, im gleichen Jahr wie der Game Boy selbst, von Nintendo auf den Markt gebracht wurde. Der Titelheld Mario, ein Installateur, ist auf der Suche nach



Prinzessin Daisy, um sie aus den Fängen eines Monsters zu befreien: „Mario came to know these events, and has started on a journey to the Chai kingsom [sic!] where Princess Daisy is held captive, in order to restore peace to Sarasaland. Can Mario (...) rescue [sic!] Princess Daisy? It's all up to you and Mario's skill. Go for it, Mario!!“ (VmprHntrD, 1996).

Im Kampf um Daisy bereist Mario zwölf unterschiedliche Welten und Landschaften, die die Kulisse für Marios Reise und Abenteuer bilden. Die dargestellten Landschaften lassen sich entlang von Dichotomien beschreiben und erklären: Zum einen erfolgt im Spiel eine Abfolge von Innen- und Außenräumen, die verschiedenen kulturgeographischen Räumen nachempfunden sind (z.B. Pyramiden/Ägypten), und zum anderen stehen bauliche Elemente unterschiedlichen „Naturen“ gegenüber. Zwischen Pyramiden, Palmen, Wasserbecken und feuerspeienden Sphingen – typischen Landschaftselementen und Ausstattungsmarkmalen historischer Gärten des antiken Ägyptens (vgl. Spillecke 1992; Tur-



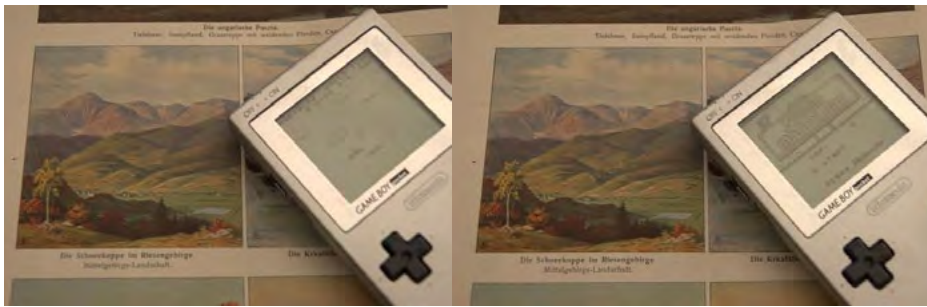
ner, 2005), die einen hohen Identitäts- und Wiedererkennungswert haben – wird eine rasche räumliche und landschaftliche Verortung des Spielenden ermöglicht. Hier wird die Landschaftsszene im Inneren einer Pyramide fortgesetzt, ausgestattet mit Hieroglyphen, Fackeln, und Labyrinthgängen mit Licht- und Schattenspielen.



Baulich-architektonische Strukturen verschiedenster Art werden mit Elementen der Natur – Palmen, Bambus, Schlingpflanzen, Wasserfällen, Ozeanen, Wolken und Bergen – verbunden und zum Bild und zur Kulisse konstruiert. Die unterschiedlichen Spielabschnitte repräsentieren verschieden alte bzw. verschiedene antike Kulturen. Neben Ägypten werden die Osterinseln (Königreich Easton) oder auch China als landschaftliche Topoi aufgegriffen. Hier wandert die Landschaftskonstruktion in den Hintergrund. Easton wird durch die markanten Steinstatuen der Osterinseln, den Moai, repräsentiert, wohingegen Chai durch große Bambusstäbe im Vordergrund und schneebedeckte Berggipfel im Hintergrund signifiziert wird. Diese für Asien bzw. China typischen Landschaftselemente sind einfach aufgebaut und schnell verortbar. So werden die einzelnen baulichen und räumlichen Elemente in einem malerisch-pittoresken Bild von Landschaft konstruiert.

Picturesque – Pittoresco

Picturesque wurde in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts von William Gilpin (1724-1804) neben dem Erhabenen (sublime) und Schönen (beautiful) als das Malerische (picturesque, pittoreske) in den Diskurs eingeführt



und anschließend von Uvedale Price (1747-1829) explizit als Gestaltungsmerkmal in die Gartenkunst aufgenommen, denn bis in das 18. Jahrhundert waren ästhetische Kategorien (als Typen) in der Garten- und Landschaftsästhetik sehr unscharf und zu einem Sammelbegriff ästhetischer Vorstellungen zusammengefasst. Laut Gilpin war das Schöne charakterisiert durch Glattheit und Nettigkeit (smoothness, neatness), allmähliche Übergänge, durch Symmetrie, Jugend und Frische, während sich das Picturesque durch das Raue (roughness), durch Verwinkelung, Licht- und Schatteneffekte, plötzliche Übergänge (variety, intricacy), Ruinen (vor allem gotische) und deren Verfall auszeichnete. Gemeinsam mit dem Sublimen war das Pittoreske der wilden Natur vorbehalten (vgl. Haiman 2011, Wimmer, 1989; Gilpin 1782; Price, Burke, 1757).

Nicht nur die Landschaft wurde im Sinne des italienischen pittoresco, der Weise eines Malers oder im Sinne einer Ästhetik eines Bildes interpretiert und beurteilt, sondern die Landschaft wurde auch im Sinne des Picturesque verbessert, bzw. es wurden einzelne Gestaltungselemente in die Gartenarchitektur übertragen. Hier wurden künstliche Ruinen in der Regel als Staffagebauten oder Follies in Anlehnung an die Gotik oder Antike, als Ruinentheater, römische Ruinen oder Hadrianstore, Tempel oder überhaupt als künstliche gotische Ruinen gebaut.

Cavalierstouren

Der Genuss der pittoresken Landschaft und sublimen Natur war ebenfalls Teil der Grand Tour, einer Reise, die im späten 17. und 18. Jahrhundert sehr populär war und als Initiationsritus des europäischen Adels und später auch des Bürgertums galt. Es begaben sich in erster Linie junge Männer auf eine sogenannte Italienreise, die die Krönung jeder anständigen Erziehung war [1]. John Locke formuliert es in "Some Thoughts Concerning Education" (1693) so, dass es einerseits darum ging, Erfahrungen zu sammeln, und andererseits auch um die Schärfung von Führungsqualitäten, der Vertrautheit mit Sitten, Manieren und um den Besuch historischer Stätten, der den aristokratisch-großbürgerlichen Bildungskanon abrunden sollte. Gilpin dazu: „We travel for various purposes; to explore the culture of soils, to view the curiosities of art; to survey the beauties of nature (...) and to learn the manners of men (...) but of ex-

aming it by the rules of picturesque beauty: that of not merely describing; but of adapting the description of natural scenery to the principles of artificial landscape; and of opening the sources of those pleasures, which are derived from the comparison.“ (Gilpin 1782, zit. in: Walter 2006:50). Typischerweise ging die Grand Tour nach Italien, Frankreich, Deutschland, in die Schweiz, aber auch in das Heilige Land oder in den Maghreb, wie beispielsweise jene von Fürst Pückler Muskau, der zwischen 1825 und 1829 über Tunesien und Ägypten in den Sudan reiste und 1837 nochmals eine Reise in den Nahen Osten unternahm.

Die Grandtouristen sammelten auf ihren Reisen Kunst, Bücher, Gemälde, Skulpturen, die wiederum in ihren Villen, Bibliotheken oder in Gärten und Parks ausgestellt wurden. Die Reisen zeigten auch Einfluss auf die Archi-



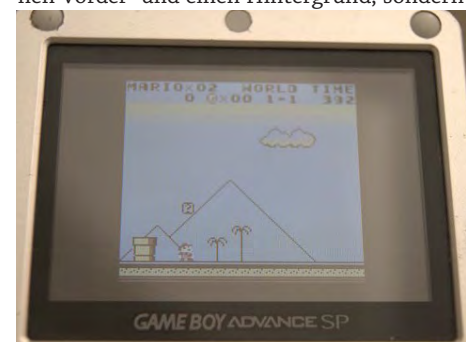
tektur, die Malerei oder die Gartenkunst sowie die Landschaftsarchitektur und Literatur, wie beispielsweise im Motiv damsel in distress. Zentral an diesem literarischen Motiv ist, dass ein mutiger, wohlherzogener, nobler Held eine in der Regel junge, schöne demoiselle aus einer misslichen Lage oder aus einer Gefangenschaft durch einen Bösewicht oder ein Monster erretten muss – Eigenschaften, die auf einer Grand Tour erworben werden sollten. So war es beispielsweise äußerst beliebt in Frankreich und Italien, Fechtstunden bei berühmten Lehrern zu nehmen, die für ihren eleganten Stil weithin berühmt waren (vgl. Brilli & Kopetzky, 1997; Imrode & Wegerhoff, 2012).

Während vermögende Personen (in der Regel Männer) der Oberschicht es sich leisten konnten, durch Europa zu reisen [2], malerisch-pittoreske Landschaften zu konsumieren, in garnierten Betten zu nächtigen oder Landschaftsgemälde zu erstehen, blieb dies dem Großteil der Gesellschaft lange Zeit verwehrt. Die Cavaliersreise, als Symbol für Wohlstand und gesellschaftliche Distinktion,

wird im Super Mario Land zu einer proletarischen Version der Grand Tour und leichtfüßigen Weltreise des Installateurs Mario, am Reifungsweg zum noblen Helden, an dessen Ende die Befreiung seiner demoiselle en détresse Prinzessin Daisy steht.

Mario auf Grand Tour

In Super Mario Land findet man neben dem zentralen Thema der Grand Tour auch Elemente pittoresker Landschaftskonstruktionen. Die Zweidimensionalität des Spiels begrenzt die graphischen Möglichkeiten, trotzdem wird durch den Bildaufbau und die verschiedenen Landschaften, Landschaftselemente und architektonisch-baulichen Versatzstücke im Hintergrund räumliche Tiefe erzeugt. Nicht nur die Strukturierung in einen Vorder- und einen Hintergrund, sondern



auch die Beschaffenheit der Landschaft selbst folgt dem Paradigma des Picturesque. Zinnen, klobige Steinblöcke, auf beziehungsweise zwischen denen Mario sich fortbewegt, und der Rückgriff auf historisch bedeutsame Kulturen sind Elemente dieser Landschaftskonstruktion. Neben den Felsen finden wir auch die Ruinen wieder – sowohl Elemente des Landschaftsgartens (vgl. Sckell 1982 (1825)) als auch des gotischen Romans „(...) als Kapelle, Kloster, Einsiedelei oder Turm, äußerlich in-



takt oder als Ruine“ (Hennebo 1963 (III): 30) bzw. auch der (gotischen) Ruinenlandschaft (vgl. Hartmann 1981), die als landschaftlich-räumliche Versatzstücke auch im „damsel in distress“-Motiv aufgenommen werden. Die Wechselwirkung zwischen Architektur und Natur sowohl im Garten als auch im Videospiel wird mit Versatzstücken der Geschichte rund um den Globus angereichert. In beiden ist die Bewegung im Raum notwendiger Bestandteil der intendierten Rezeption, wie dies

auch in den englischen Landschaftsgärten notwendig war, die als begehbare Gemälde konzipiert waren.

Virtuelle Landschaften sind dabei nicht nur Kopien realer Landschaften, sondern sie stellen selbst solche dar und wirken auf die Landschaftsrezeption der Betrachtenden zurück. Landschaft selbst, unabhängig, ob virtuell oder physisch, existiert nicht, denn „(...) nicht in der Natur der Dinge, sondern in unserem Kopf ist die Landschaft zu suchen.“ (Burckhardt, 1978:8) Burckhardt argumentiert, dass Landschaft ein komplexes Aggregat unterschiedlicher Phänomene (Farben, Linien, Texturen) ist, das durch die Wahrnehmung der Betrachtenden und durch kulturell-gesellschaftliche Interpretation zu einer Landschaft zusammengebaut und interpretiert werden kann. Die Landschaftskonstruktion sowohl realer Landschaften als auch der SuperMarioScapes erfolgt entlang landschaftlicher Stereotype, die sowohl in real-physischen Landschaften als auch in Computerspielen, Gemälden oder Filmen konstruiert werden [2]. Gilpin weist darauf hin, dass das Rei-



sen und der Vergleich der Landschaften die Wahrnehmung des Pittoresken förderte. Der klassische Bildungskanon war dafür insofern eine Voraussetzung, als erst durch diesen die kulturelle Interpretation der Landschaft und ihre Querverweise zur Antike ikonographisch und ikonologisch hergestellt werden konnten. Gleichzeitig stellte diese Bildinterpretation auch eine gesellschaftliche Distinktion dar, da sie einer sehr schmalen Gesellschaftsschicht vorbehalten war: die ‚richtige‘ Interpretation der Landschaft und ihrer Elemente war ein Indikator dafür, dass man ‚dazugehörte‘. Auch im Videospiel findet Ähnliches statt: das Aufgreifen zentraler, stereotyper Topoi und Landschaftselemente reicht aus, um die Landschaft als Ganzes fertig zu konstruieren.

Marios Grand Tour durchs Picturesque

In Marios Grand Tour durch die vier Königreiche finden sich mannigfaltige Referenzen auf gesellschaftliche und landschaftliche Motive des 17. und 18. Jahrhunderts, die sich auch in der Gartenkunst wiederfinden. Die pittoresken SuperMarioScapes bieten den Spielerinnen und Spielern das, was im 18. Jahrhundert auf Gemälden festgehalten wurde und in



Form der Grand Tour Männern der wohlhabenden Gesellschaftsschichten vorbehalten war.

Super-Mario-Landschaften zeigen Anklänge und Verweise auf die Motive des Gotischen und des Pittoresken, die auch in der Landschaftsarchitektur und Gartenkunst, insbesondere im englischen Landschaftsgarten aufgegriffen wurden. Hie wie dort werden die einzelnen Landschaftselemente und Phänomene, im Sinne L. Burckhardts (1970, 1977) zu vollständigen schönen Landschaften konstruiert und zusammengesetzt. Der Argumentation Kühnes (2008) und Longans (2008) folgend sind Landschaftsrepräsentationen, egal ob in Videospielen, auf der Leinwand oder materiell-physisch, gleichwertig – da ihre Konstruktion ein gesellschaftlicher, schöpferischer Akt der betrachtenden Person ist. Ihr Abbild und ihre Interpretation sind aber immer in den jeweiligen historisch-kulturellen und gesellschaftlichen Kontext zu setzen. ■

Oh! Daisy! Thank you, Mario!



Bibliographie

- Burckhardt, L.** 1970. Warum ist Landschaft schön? In: Warum ist Landschaft schön? Ritter M. & Schmitz, M. (Hg). Martin Schmitz Verlag.
- Burckhardt, L.** 1977 Die Ware Landschaft: Eine kritische Analyse des Landschaftsbegriffs. Salzburg: Residenz Verlag.
- Brilli, A. & Kopetzki A.** 1997. Als Reisen eine Kunst war: Vom Beginn des modernen Tourismus: Die 'Grand Tour'. Wagenbach.
- Caroll-Spillecke M.** 1992. Der Garten von der Antike bis zum Mittelalter. Verlag Philipp von Zabern. Mainz am Rhein.
- Burke, Edmund.** 1757. On the Sublime and Beautiful. Vol. XXIV, Part 2. The Harvard Clas-

sics. New York: P.F. Collier & Son, republished 2001

Haiman, T. 2012. William Gilpin and the Picturesque. 12 Sep 2012

Hartmann G. 1981. Die Ruine im Landschaftsgarten. Ihre Bedeutung für den frühen Historismus und die Landschaftsmalerei der Romantik. Wernersche Verlagsgesellschaft Worms.

Hennebo D. & Hoffmann A. 1963. Geschichte der deutschen Gartenkunst. Band III. Broschek Verlag Hamburg

Imrode, J. & Wegerhoff, E. 2012. Dreckige Laken – Die Kehrseite der Grand Tour. Wagenbach.

Kühne, O. 2008. Distinktion, Macht, Landschaft: Zur sozialen Definition von Landschaft. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Longan, M.W. 2008. Playing with Landscape: Social Process and Spatial Form in Video Games." Aether Journal of Media Geography Spring. 23-40.

Sheff, D. 1993. Nintendo – Game Boy: Wie ein japanisches Unternehmen die Welt erobert. München: Goldmann.

Turner, T. 2005. Garden History. Philosophy and Design 2000 BC – 2000 AD. Spon Press. Taylor & Francis Group. London- New York.

Walter, K. 2006. Das Pittoreske. Die Theorie des englischen Landschaftsgartens als Baustein zum Verständnis von Kunst und Gegenwart. Stiftung Schloss und Park Benrath.

Wimmer, C. A. 1989 Geschichte der Gartentheorie, Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt.

VmprHntrD. „Super Mario Land Manual.“ 5 Sep 2012 <http://themushroomkingdom.net/manuals/sml.txt>.

Die Autorinnen

Katharina Hoff studierte in Wien, Kyoto und Hong Kong und arbeitet gegenwärtig in Wien an ihrer Dissertation zum Thema Nationale Identität, Raum und Food im Hong-Kong-Kontext.
Kathisuniverse@gmx.net

Katharina Gugerell, Institut für Landschaftsentwicklung, Erholungs- und Naturschutzplanung an der Universität für Bodenkultur Wien sowie MJ Landschaftsplanung – Beratende Ingenieure, arbeitet und forscht zum Thema Landschaft in ihren unterschiedlichen Kontexten und spielt leidenschaftlich Osmos.
Katharina.Gugerell@boku.ac.at

Endnoten

[1] Männer auf Grand Tour waren u.a. John Milton, James Boswell, Thomas Gray, Tobias Smolett, Joseph Jérôme Lefançais de Lalande, Johann Wolfgang von Goethe, Johann Gottfried Seume, Fürst von Pückler Muskau, Marquis de Sade.

[2] Dazu auch: Seidl, Monika. 2008. Sublime scenery and spectacular settings, traditions of romanistic visualities in computer games, Future and Reality of Gaming, Vienna Games Conference 2008.

Spiele-Oldie

Forgotten Worlds (C64)

„Schon wieder ein Ballerspiel!“ ...wird sich manch einer denken, wenn er die Screenshots sieht. Damit hat er zwar recht, dennoch hebt sich FORGOTTEN WORLDS von Capcom/US Gold in einigen Punkten vom damaligen Baller-Einheitsbrei ab.

von Markus Mayer

Im Jahre 1988 veröffentlichte Capcom einen Automaten, der sowohl einen Joystick als auch einen zusätzlichen Trackball bot. Zusätzlich zur Technik gab es da noch die (allerdings eher unwichtige) Spielstory des Games: Der böse „Gott“ Bios hat die Menschheit fast ausgerottet. Aus Rache sendet diese zwei mächtige Krieger, um dem Schurken Einhalt zu gebieten...

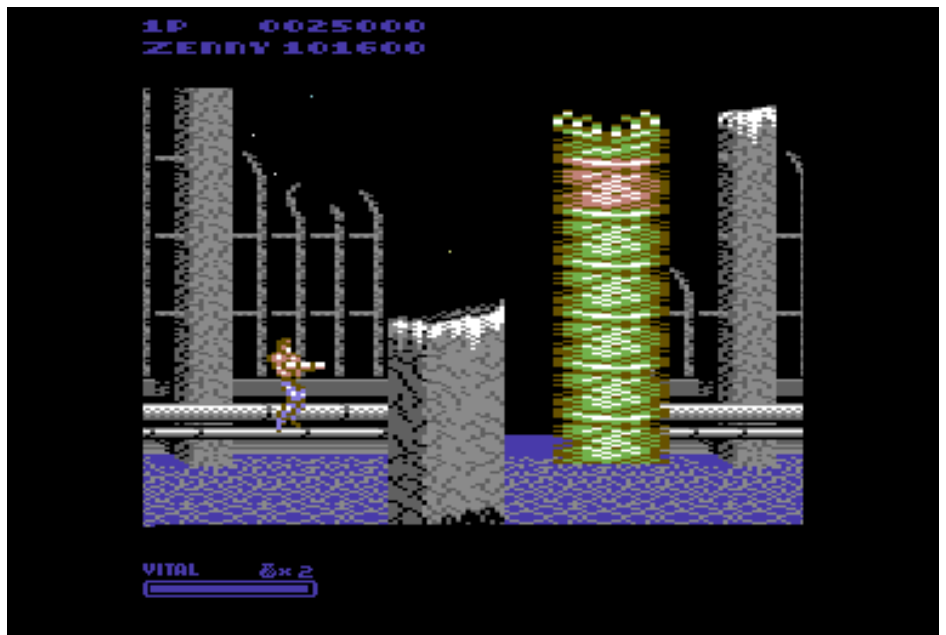
Forgotten Worlds ist ein horizontales Actionspiel wie R-Type oder Silkworm. Die über den Screen schwebenden Helden können ihre Kanonen um 360 Grad drehen, gesteuert mit dem eben genannten Trackball. Die Spielfigur selbst wird mit dem Joystick bewegt. Ein Jahr nach Ersterscheinen machte sich US-Gold an die Heimcomputer-Konvertierungen. Eine technisch nicht allzu schwere Aufgabe, denn der Automat bot zwar schöne Grafiken, aber ansonsten keine Spezialitäten wie z.B. Zoomen, Rotation etc. Die C64-Version kam etwa gleichzeitig mit den 16Bit-Umsetzungen heraus.

Schöne Grafik, viel Abwechslung...

Als Brotkasten-User war ich damals schon einige schlechte Umsetzungen gewohnt, trotzdem kaufte ich mir das Spiel, u.a. weil es in den Testheften gute Noten bekam (jedenfalls die 16Bit-Version). Also rein in die 1541. Während des Ladens gab es eine animierte und gut gezeichnete Spielfigur nebst einer annehmbaren Melodie. Im Spiel selbst hörte man leider nur sfx. Auch als die erste Spielgrafik erschien, war ich positiv überrascht: Sanft scrollende Landschaften, die hervorragend gepixelt waren, zogen über meinen Monitor! Auch die (vielen) abwechslungsreichen Sprites/Gegner waren gut gelungen. Des Weiteren gab es, wie beim Automaten, auch in der 8Bit-Version den 2-Spieler-Simultan-Modus. Dieser wurde ja bei anderen Umsetzungen gerne mal wegelassen. Also technisch nichts auszusetzen, bis auf... die STEUERUNG!

...aber Frust durch die Steuerung

Da der Automat wie oben beschrieben einen zusätzlichen Trackball bot und der C64 leider



NICHT, drehte sich die Waffe schon, wenn man nur die Richtung wechselte! Hinzu kam noch der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad, der das Spielen vollends in Frust ausarten ließ.

Fazit

Schade um das ansonsten sehr schöne und abwechslungsreiche Spiel. Leider musste das Game an den steuerungstechnischen Realitäten der Heimcomputer scheitern. Trotzdem kann ich Forgotten Worlds jedem Ballerspielfan ans Herz legen, und wenn auch nur wegen der tollen Grafik. Ausnahmsweise empfehle ich hier aber einen Poke oder Trainer, sonst beißt ihr noch Löcher in den Joystick...



Hier spielt die Chipmusik

von Steffen Große Coosmann

Wolfgun Projections



(Elektro/Drum'n'Bass/Chip) Wolfgun ist die Art Ausnahmekünstler, der ich selten begegne. Er ist sich bewusst, dass er nur seine verbleibende Energie in seine Stücke stecken kann, macht dabei aber deutlich, dass er auch noch einen 9-to-5-Job hat. Im Bonusmaterial ist er immer ehrlich dankbar für alle, die ihn hören. „Projections“ ist dabei keine Ausnahme für Wolfguns großartiges Schaffen. In energiegeladenen Elektro-Tracks singt er von Sternen, die geboren werden und wieder sterben, von Liebe und Zusammengehörigkeit und vom eigenen Bild von sich selbst. Immer wieder gibt es eingestreute Chipsounds, die sich zwar immer recht prominent präsentieren, allerdings niemals vollkommen in den Vordergrund treten. Obwohl das Album im Prinzip kostenlos verfügbar ist, möchte ich euch bitten, ein paar Dollar über den virtuellen Tresen wandern zu lassen. Dieses Album ist es wert!

Download: wolfgun.bandcamp.com
Preis: beliebig

Weekly Treats

Die beiden Labels PXL-BOT und Waveform Generators haben ein recht interessantes Projekt gestartet, das man sich vor allem als Neuling beim Thema

Chipmusik nicht entgehen lassen sollte: Einmal pro Woche erscheint auf der Bandcamp-Seite des Projekts ein Song eines Chipmusikers, der auf dem dazugehörigen Blog auch ausführlich vorgestellt wird. So kann man selbst als alter Hase tolle, neue Künstler kennenlernen. Alle Songs kann man dazu kostenlos herunterladen.

Bandcamp: weeklytreats.bandcamp.com
Blog: thewaveformgenerators.blogspot.de/search/label/WeeklyTreats



Frau Holle aka firestARter ...delayed since 2007



(Chip/Micromusic) Tatsächlich war es firestARter, der mich dazu inspiriert hat, Chipmusik zu produzieren. Darum habe ich mich über diesen Release besonders gefreut. Die Tracks stammen nicht alle nur von einer Plattform. Neben dem Gameboy bekommt man auch Atari-Sounds und verschiedene Elektronik-Stücke zu hören. Ebenso positiv überrascht war ich darüber, dass das Label DWD Records noch existiert, das über zwei Jahre keinen Release mehr zustande bekommen hat. Eine schöne Reise zurück in die Micromusic-Ära!

Download: dwdrecords.org.ua
Preis: kostenlos

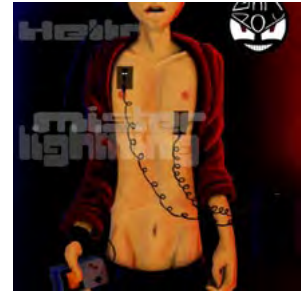
Goto80 and the Uwe Schenk Band The Ferret Show



(Chip/Jazz) Ich hatte das Projekt bereits letztes Jahr kurz auf unserer Facebook-Seite gepostet, dennoch möchte ich noch einmal eine Empfehlung dafür aussprechen. Die Verbindung aus Goto80s C64-Tunes mit Live-Musik ist einfach zu genial, um hier nicht erwähnt zu werden. Witzigerweise erinnern mich die Aufnahmen des Auftritts vom Sommer 2012 sehr an alte Aufnahmen der Elektro-Veteranen Kraftwerk. Und das trotz der abgedrehten Visuals von Raquel Meyers.

Download: www.upitup.com
Auftritt auf Youtube: is.gd/ferretshow
Preis: kostenlos

Gampoy Hello Mister Lightning



(Gameboy Techno/Chipthrash) Was macht uns eigentlich zu dem, was wir sind? Was sind die Einflüsse, die unser Sein bestimmen? Gampoy hat das für sich herausgefunden. Es ist die Elektrizität, die ihm auch seine Hobbys ermöglicht. Die Tracks auf diesem Album sind zackig und abwechslungsreich. Gerade die hüpfenden Beats sind toll. Oft fehlt aber etwas Struktur und Konsistenz. Die beiden gesprochenen Stücke verschwinden auch sehr leise hinter den vergleichsweise lauten Musikstücken. Dennoch ein gutes Werk!

Download: gampoy.bandcamp.com
Preis: beliebig

Lauren the Flute Moogle's Flute



(VGM) Neuinterpretationen von bekannten Spielmelodien sind so häufig, dass ich schon oft vor dem Hören anfangen zu gähnen. Nicht so bei diesem kleinen Alümchen. Die Künstlerin spielt Lieder aus verschiedenen Final-Fantasy-Episoden und einigen anderen klassischen RPGs auf ihrer Flöte nach und singt oft auch dazu. Unterstützt wird sie dabei nur von ein paar wenigen Klavier-Klängen. Mein Highlight ist der letzte Song des viel zu kurzen Albums, der das „Crysta Town Theme“ aus Terranigma ist.

Download: laurentheflute.bandcamp.com
Preis: beliebig

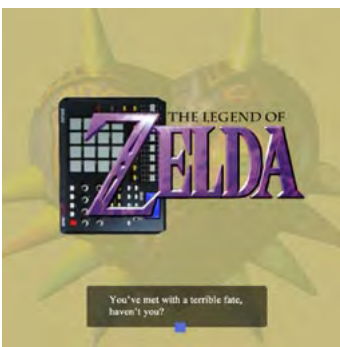
microcomputador
Salto de fe



(Elektro/Chip) Oft sind es ja gerade die kurzen EPs, die besonders gut sind. Ich höre auch lieber ein paar wenige sehr gute Stücke, als zwölf mittelmäßige. Eine knackig kurze EP ist „Salto de fe“. Sie verbindet schönen Retro-Elektro-Sound mit pluckenden Chipsounds. Zwar startet die EP recht flott, insgesamt sind alle Stücke aber recht ruhig. Und besonders der Mix aus klassischen Synths und den wenigen Chipklängen ist eine schöne Abwechslung zu den sonst so stark vorherrschenden Gameboys und C64ern.

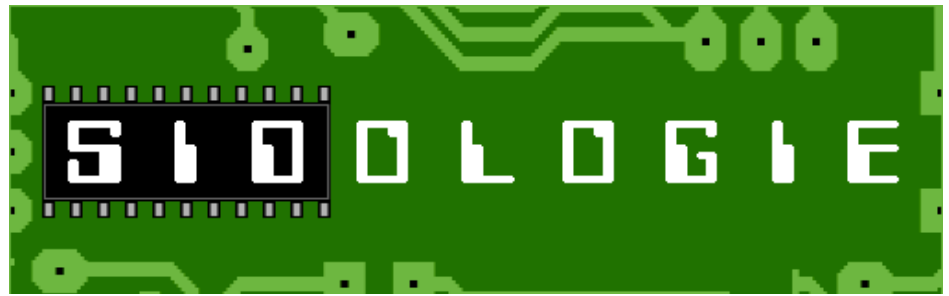
Download: microcomputador.bandcamp.com
Preis: kostenlos

Shag
Flyrule: A Terrible Fate



(VGM/Hip Hop) „Majora's Mask“ ist tatsächlich der einzige Titel der Zelda-Reihe, mit dem ich und andere Spieler nie wirklich warm geworden sind. Eben an dieser recht geringen Einsteigerfreude liegt es auch, dass der Titel musikalisch oft übergangen wird. Dabei kann sich der Soundtrack des Spiels gut mit dem Rest der Reihe messen. Unterlegt mit ein paar Hip-Hop-Beats klingt das Ganze sogar noch interessanter. Allerdings fände ich es konsequenter, wenn dazu noch gerappt würde, aber man kann nicht alles haben.

Download: shag.bandcamp.com
Preis: beliebig



Die famose Klangwelt des Commodore 64, diesmal aktuellerweise anhand von sechs Beispielen der Crack Intro Music Competition 2013 im Stil sowohl des goldenen Zeitalters als auch der Neuzeit des SID-Chips.

von Martinland

54 Chipmusiker – 90 Einreichungen – maximale Laufzeit 60 Sekunden – maximale Größe 4096 Bytes – klanglich möglichst auf allen SID-Modellen gleichermaßen genießbar

Platz 20: Intro Without Intro – Ein SID ganz im Stil von Hein Holt: sich über die Begleitung erhebende Melodien, die sich dennoch etwas seltsam anmutend immer mit den Begleitakorden beißen. In diesem Fall eine Hommage an den Sound der klassischen Crack Intros!

Platz 17: Cracker's Quest – Kristian Røstøen erfreut uns hier mit einem kurzen Stück ganz nach dem Geschmack des Autors dieser Zeilen: Beinahe wähen wir uns in einem der

Level von Flimbo's Quest – sonnig-fröhlicher Stoff alter Schule, ohne moderne Zutaten!

Platz 14: Wisecrack – Dieser vermutlich auf dem neuen SID entstandene Straßenfeger von Jammer bietet modernen, knallig-basigen Rhythmus. Besonders erwähnenswert wäre in diesem Fall noch der fein herausgearbeitete Kontrast zwischen Hauptthema und dem anschließenden locker-flockigen B-Teil!

Platz 9: Unreliable – Nochmals begegnen wir auf unseren akustischen Chipmusikreisen Kristian Røstøen, welcher uns hier eine in Begleitrhythmik und Instrumentalübergängen leicht jazzig angehauchte, verspielt und mühelos entstanden wirkende Komposition präsentiert!

Platz 5: Delusional – Sehr schön: Sofort sticht der Beginn dieser Nummer aus den anderen Beiträgen hervor und vermag sich sogar noch in der vorgegebenen Minute zu steigern! Drax alias Thomas Mogensen bittet uns zu einem akustischen Trip über die chromatische Tonleiter. Ominöse und dennoch wohlklingende Harmonien gesellen sich zu einer eng gesetzten, anfänglich allein zu vernehmenden Begleitung, um von einer – wie immer bei Drax – strahlenden Melodie ausgehend schließlich in einer vollmundigen Ausarbeitung der ursprünglichen Idee zu münden. Innovativ (doch, natürlich den Bedingungen des Wettbewerbs geschuldet, viel zu kurz)!

Platz 1: Retrospectful – Unstrittig einer der Höhepunkte dieser Sammlung beziehungsweise dieser Veranstaltung. Ein verdienter erster Platz für Drax und außerdem ein eingängiger, geschmeidig umgesetzter Ohrwurm im zum Mitwippen animierenden rhythmischen Gewand. Zusätzlicher Pluspunkt: Wirkt wie aus einem echten Intro!

V.A.
90's Chiptune Covers Compilation



(Chip) Diese lang erwartete Compilation vereinigt einige von Europas besten Chipmusikern (inkl. mir). Darunter Midi Man aus Berlin, Irene Grabherr, Melanie Pilat und irq7 vom Gameboy Music Club, und auch der Chipmusik-Veteran MAT64 gibt sich die Ehre. Richtige Kracher sind Natalie Imbruglias „Torn“ neu interpretiert von Sanditio & His LSO, „Lovefool“ gecovernt von Chips4breakfast und Micromans „Children“. PFLICHTDOWNLOAD! Am Nachfolger – der „80's Compilation“ – wird übrigens bereits gewerkelt.

Download: www.coucounetlabel.com
Preis: kostenlos

Info

- Originalaufnahmen aller Einreichungen: <http://goo.gl/XB3jO>
- Diskette mit den Top 50: <http://csdb.dk/release/?id=115757>



Guybrush Threepwood

(Einst: Amiga, Atari, Mac, PC. Jetzt: Tragbares, PS, Xbox)

Anfang der Neunziger des vorigen Jahrhunderts wurde er von Ron Gilbert für eine der liebenswertesten Abenteuerspielserien aus der Taufe gehoben: Monkey Island. Mit wunderbarem Wortwitz, Lucasfilm-Zitaten, seltsamen Dialogbäumen und schön gepixelter und später gemalter Grafik bzw. Animation konnten sich die ersten drei Teile in das Pantheon der klassischen graphischen Abenteuerspiele einreihen. Einer der Hauptgründe für die mittlerweile auch in hoher Auflösung und drei Dimensionen ungebrochene Kraft der Serie ist eben dieser sympathische, ewige Piratenanwärter Guybrush Threepwood...



Erster Auftritt: 1990 (The Secret of Monkey Island)
Erfinder: Ron Gilbert
Entwickler: LucasArts (Teile 1–4); Telltale Games (Teil 5, 1999)
Genre: Grafisches Abenteuerspiel
Publisher: LucasArts (alle fünf Teile)

Vertreten auf: Windows / iOS / Mac OS / PSN / Xbox Live Arcade

Titel: The Secret of Monkey Island (1990), Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991), The Curse of Monkey Island (1997), Escape from Monkey Island (2000), Tales of Monkey Island (2009)

Weiter kleine und große Auftritte: Indiana Jones and the Infernal Machine, The Force Unleashed 2

Empfehlung (für die mit dem jüngsten Abenteuer noch nicht Vertrauten): Tales of Monkey Island

2009 schließlich konnte Telltale mit den großartigen Tales of Monkey Island überzeugen: Es war endlich gelungen, Guybrush in die dritte Dimension zu übertragen, und eines der wichtigsten Elemente, die Dialoge nämlich, wurden ebenfalls brillant in Szene gesetzt. Das Projekt entstand zu einer Zeit, als das Studio bereits genügend Erfahrung mit den Umsetzungen von Sam und Max gesammelt hatte, und so wirkt die der Veröffentlichung in einzelnen Folgen geschuldete Aufteilung in Kapitel (im Gegensatz zu Telltales erstem Versuch mit Sam und Max) keineswegs störend, sondern ist dem damals aus rein dramaturgischen Gründen erfolgten Kapitelansatz Ron Gilberts nachempfunden. Die Verwebung von Handlungsorten und -strängen über fünf Kapitel kann als äußerst gelungen bezeichnet werden. Wir hoffen natürlich alle auf zumindest ein weiteres Abenteuer für uns, ähm, für Guybrush...

Guybrush Threepwood hat neben seinem eigentümlichen Namen auch noch andere Probleme: Seine Ambitionen, Pirat zu werden zum Beispiel, oder diverse Schätze, die gefunden werden wollen, ewige amouröse Verstrickungen sowie Prüfungen und nicht zuletzt den Zombiepiraten LeChuck. Was jedoch eine gewisse Filmserie, die sich eine übergroße Scheibe davon abgeschnitten hat, nicht zustandebringt, ist der Stoff, aus dem die Abenteuer von und mit Guybrush Threepwood sind: Interaktivität! Nicht nur kann man sich mit diesem trotzigem Loser, der doch ein Held sein möchte, identifizieren, sondern er wurde und wird auch (siehe Abbildung) liebevoll in Szene gesetzt, gepixelt,

gezeichnet und modelliert (so wir seine unruhliche 2,5-D-Optik im vierten Teil einmal tolerieren – doch Hintergrundgrafiken und Story sind auch dort erlebenswert).

Bietet der erste Teil noch eine frühe Anwendung aller 256 Farben, die damals in 320 mal 200 Pixel möglich waren, so konnte der zweite Teil schon mit handgemalten digitalisierten Hintergrundkunstwerken aufwarten (laut einer britischen Originalverpackung über 6,4 Millionen Pixel davon). Der völlig unterschätzte dritte Teil wurde dann sogar quasi als durchgehender Zeichentrickfilm in SVGA gegessen.

(Text: Martinland)

Videogame Heroes

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