

HAND-BUILD BY ROBOTS

Lotek64



#52 / DEZEMBER 2015

Crudlas Kiste + Jahresrückblick + Musik + C64-Oldies + Kuriose Hardware + MultiMAX + Sidologie + Lo*bert + viel, viel mehr!



Ein Jahr der Entdeckungen

Rückblick auf 2015

SEITE 11



C64-Schatz nach 23 Jahren gehoben

Daffy Duck

SEITE 16



Retro Treasures

Gametrak

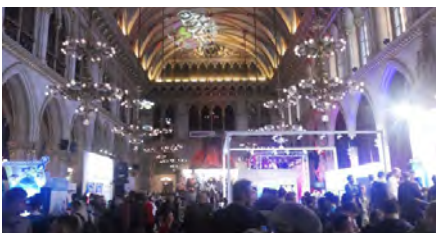
SEITE 24



Adventure von den Byteriders

Heroes & Cowards

SEITE 28



Österreichs größte Spielemesse

Game City 2015

SEITE 12



Anzeige

DOC'S HARDWAREKISTE

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

z.B.

Commodore C64

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

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

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

Sonderwünsche ? Kein Problem !



Ein Besuch lohnt sich ! www.DocsHardwarekiste.de

Stefan Schauf, Schötmarsche Straße 25, 32791 Lage/Lippe



LIEBE LOTEKS!

Das Jahr 2015 war für Fans historischer Computer, Konsolen und Spiele ein Jahr der Entdeckungen. Bit-Archäologen aus aller Welt haben interessante Stücke zutage befördert. Darunter befinden sich ein funktionsfähiges Exemplar der „Super-CD“, eine Kooperation von Sony und Nintendo, aus der letztendlich keine SNES-Konsole mit CD-Laufwerk wurde, sondern die epochemachende PlayStation; der Amiga Ranger, ein nie in Serie produzierter Nachfolger des Amiga 1000 mit stark erweiterten Fähigkeiten, und die Amiga-CD32-Maus. Stefan Egger, der auf Seite 11 einen Überblick über die Hardware-Funde gibt, hat ein Exemplar ergattert. In der C64-Szene sorgten vor allem zwei großartige Spiele für Aufsehen, die völlig überraschend wieder aufgetaucht sind: Daffy Duck von Hi-Tec Software und das Adventure Heroes & Cowards von den Byteriders, das in Zusammenarbeit mit Out of Order Softworks und Protovision fertiggestellt werden konnte.

Mit der erst 13 Jahre jungen Lara Schemitsch, österreichischen Caveman-Ugh-Lympics-Profis auch unter dem Namen Crudla bekannt, gibt es Nachwuchs im Lotek64-Team. Lara wird künftig in jeder Ausgabe C64-Spiele unter die Lupe nehmen. Natürlich gibt es wieder eine Menge News in der Chronik, Musik von Steffen und Martinland, alte und weniger alte Hardware und Spiele – und noch eine Menge mehr. Die Lotek64-Redaktion wünscht allen Leserinnen und Lesern schöne Weihnachtsfeiertage und ein gutes Jahr, das hoffentlich genau so viel Interessantes zu bieten hat wie 2015.

Georg Fuchs
(für die Redaktion)

IMPRESSUM

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

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



INHALT

Lo*bert (Martinland)	2
Editorial, Impressum, Abo-Info.....	3
Newsticker (Tim Schürmann).....	4
Versionscheck (Tim Schürmann)	10
Jahresrückblick 2015 (Stefan Egger)	11
Game City 2015 (Stefan Egger)	12
C64-Oldies: Crime and Punishment vs. Law of the West (Georg Fuchs)	14
Daffy Duck (Georg Fuchs).....	16
Crudlas Kiste #1 (Crudla)	19
50 Jahre Europa (Georg Fuchs)	20
Kuriose Hardware #3: Diagnostic Kit	23
Retro Treasures: Gametrak mit Dark Wind (Simon Quernhorst)	24
MultiMAX (Stefan Egger)	25
C64-Oldie: Park Patrol (Georg Fuchs)	27
Heroes & Cowards (Georg Fuchs)	28
Sidologie (Martinland)	29
Hier spielt die Chipmusik (Steffen Große Coosmann)	30
Videogame Heroes #18: Space Invaders (Marleen).....	32



DIE REDAKTION



ARNDT **MARLEEN** **AXEL**
adettke@lotek64.com marleen@lotek64.com axel@lotek64.com



KLEMENS **LARS** **RAINER**
redaktion@lotek64.com lars@lotek64.com rainer@lotek64.com



MARTIN **JENS** **STEFFEN**
martinland@lotek64.com jens@lotek64.com steffen@lotek64.com



SABINE **GEORG** **CRUDLA**
sabine@lotek64.com redaktion@lotek64.com redaktion@lotek64.com

August 2015

09.08.2015

C64-Spiel Megatron: einmal das Original und einmal der „Crack“:

<http://csdb.dk/release/?id=140321>

<http://csdb.dk/release/?id=140322>

12.08.2015

Majesty of Sprites, ein grafisch opulentes Jump'n'Run für den Plus/4:

<http://www.indieretrone.com/2015/08/majesty-of-sprites-charming-platformer.html>



14.08.2015

Die Zeitschrift „Macwelt“ gibt es seit 1989, vor kurzem feierte sie ihr 25-jähriges Bestehen. Im August wurde sie eingestellt, Ausgabe 09/2015 war bereits die letzte.

<http://www.turi2.de/aktuell/idg-stellt-print-macwelt-ein-gibt-pc-welt-redaktion-ab/>

16.08.2015

System 3 kündigt ein HD-Remake von The Last Ninja an, eine Crowdfunding-Kampagne ist in Vorbereitung:

<http://www.gamona.de/games/the-last-ninja,system-3-will-hd-remake-entwickeln-und-laesst-abstimmen:news.html>



Elektronikbastler dürften ihren Freude an diesem Projekt haben: Vulcan-74

<http://forum.6502.org/viewtopic.php?f=4&t=3329>

Der Name spricht für sich selbst: Minesweeper 64

<http://rw.freeiz.com/>

1975 erfand ein junger Angestellter bei Kodak die Digitalkamera – und durfte keinem davon erzählen:

http://www.brw.com.au/p/tech-gadgets/made_this_kodak_employee_invented_QnYp4iCrFXywagCRzszp

18.08.2015

Amiga 30 and the Unkillable Machine:

<http://spectrum.ieee.org/view-from-the-valley/computing/hardware/amiga-30-and-the-unkillable-machine>

Mehrteilige Artikelserie über den Amiga anlässlich des 30. Geburtstags des Wundercomputers:

<http://arstechnica.com/gadgets/2015/07/the-amiga-turns-30-nobody-had-ever-designed-a-personal-computer-this-way/>

VenturComm Venix/86, unter MESS/MAME zum Laufen gebracht:

<http://virtuallyfun.superglobalmegacorp.com/2015/08/14/venturcomm-venix86-on-messmame/>

Windows 10: Games mit alten Kopierschutz-Systemen inkompatibel:

<http://derstandard.at/2000020878565/Windows-10-Games-mit-alten-Kopierschutz-Systemen-inkompatibel>

19.08.2015

Das Unterwasser-Spiel Aquanox sucht eine Community:

<http://www.golem.de/news/unterwasser-aquanox-sucht-community-1508-115845.html>

20.08.2015

Sehenswertes Video: Wie Grafik auf 8-Bit-Computers funktionierte:

<http://derstandard.at/2000021010806/Sehenswertes-Video-Wie-Spielgrafik-1980-funktionierte>

Unten: Vulcan-74 / Rechts: VirtualBoy-Spiel

Wie Frauen mit durchschnittlichen US-Körpermaßen in Games aussehen würden:

http://derstandard.at/2000020939525/Wie-Frauen-in-Games-mit-durchschnittlichen-Koerpermassen-aussehen-wuerden?_slide=1

Duke-Nukem-Spieleentwickler legen Streit um Namensrechte bei:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Duke-Nukem-Spieleentwickler-legen-Streit-um-Namensrechte-bei-2786888.html>

21.08.2015

Vor 80 Jahren wurde das erste Magnet-Tonband vorgestellt:

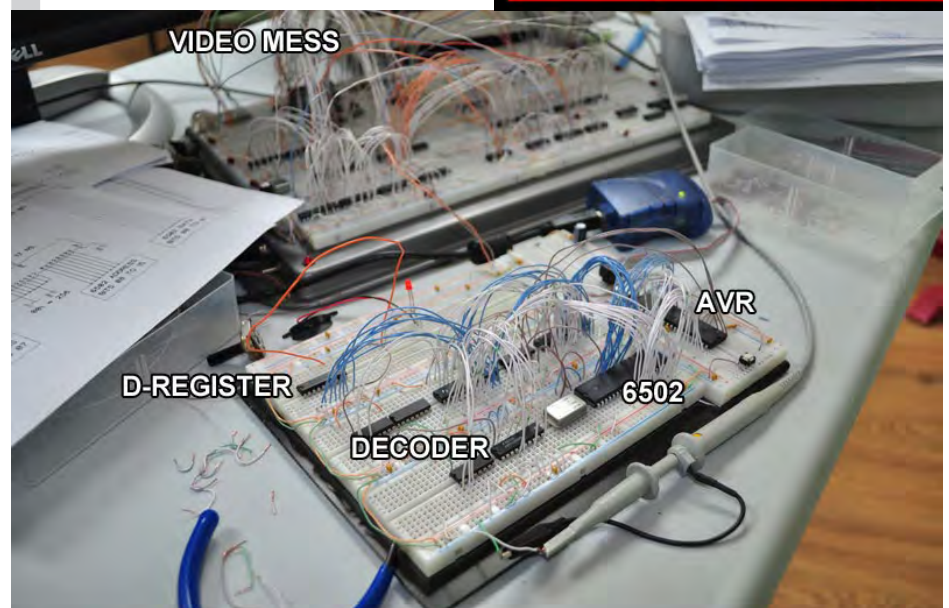
<http://derstandard.at/2000021082533/IFA-vor-80-Jahren-Erstes-Magnet-Tonband-vorgestellt>

Die erste „Große Deutsche Funkausstellung“ fand 1924 mit 170.000 Besuchern in Berlin statt, die Eröffnungsrede 1930 hielt Albert Einstein – Interessantes zur Geschichte der IFA:

<http://derstandard.at/2000021082375/IFA-Eine-der-bedeutendsten-Unterhaltungselektronik-Messen>

Vor 20 Jahren, im August 1995, veröffentlichte Nintendo mit dem Virtual Boy seine am gründlichsten mussverstandene Konsole.

<http://www.fastcompany.com/3050016/unraveling-the-enigma-of-nintendos-virtual-boy-20-years-later>



22.08.2015

ReLive, ein kostenloses SID-Remixalbum von SIDrip:
<http://www.sidripalliance.com/>

Power-Play-Hefte im PDF-Format bei Archive.org
<https://archive.org/details/powerplay>

24.08.2015

Meldungen und Rückblicke zum 20. Geburtstag von Windows 95:
<http://stadt-bremerhaven.de/jahre-windows95-als-seriennummern/>
<http://www.golem.de/news/windows-95-im-test-endlich-lange-dateinamen-1508-115859.html>
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Vor-20-Jahren-Windows-95-erscheint-2788119.html>



27.08.2015

Contiki 3.0 erschienen
<http://contiki-os.blogspot.de/2015/08/contiki-30-released-new-hardware-from.html>

28.08.2015

„Das Netz“ kommt ins Deutsche Technikmuseum:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Das-Netz-kommt-ins-Deutsche-Technikmuseum-2792961.html>

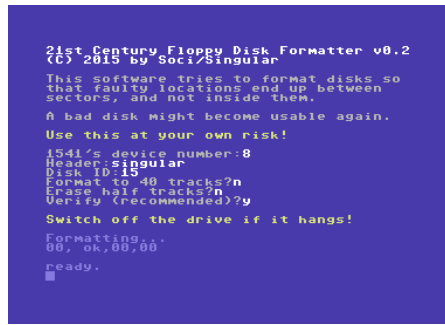
DDR-Computer Z1013, KC 85 und Polycomputer 880: seinerzeit eine Notlösung, heute populärer als je zuvor:
<http://www.golem.de/news/rechner-aus-der-ddr-die-verklaerung-der-kleincomputer-1508-115007.html>

30.08.2015

Digital-to-Analog Videokonverter für den Commodore 128:
<http://www.bit-c128.com/>

Die Filmdokumentation „Growing The 8 Bit Generation“ konnte via Kickstarter genug Geld sammeln und soll bald fertiggestellt sein.
<https://www.kickstarter.com/projects/1744798558/growing-the-8-bit-generation/>

Der 21st Century Floppy Disk Formatter für C64 und 1541 formatiert defekte Disks so, dass sie wieder nutzbar sind:
<http://csdb.dk/release/?id=140842>



„Tower 57“, ein Shooter im Stil von Chaos Engine, war auf Kickstarter erfolgreich und wird nun für Windows, Mac, Linux und eventuell auch für AmigaOS4.X und MorphOS entwickelt werden.
<https://www.kickstarter.com/projects/514621648/tower-57>

Eine Konsole, von der du noch nie gehört hast: Amstrad GX4000
<http://www.usgamer.net/articles/gx4000>



31.08.2015

Der anstehende Herbst ist auch wieder die Zeit des -äh- Sticksens:
<http://imgur.com/eQJvec5>



September 2015

04.09.2015

Monkey Island wird 25!
<http://grumpygamer.com/monkey25>



06.09.2015

Reddest Baron, eher eine Technik-Demo als ein C64-Spiel:
<http://csdb.dk/release/?id=140992>

Alle sechs Spiele der Forum64 Adventure Competition:
<http://csdb.dk/event/index.php?id=2307>
<http://www.nemesiz4ever.de/index.php?article291/vorstellung-der-spiele-der-forum64-game-competition>



ST-Computer ist wieder da! Das PDF gibt es kostenlos.
<http://st-computer.atariuptodate.de/>

CD32-Plattformer „Jim Power in Mutant Planet“ (120MB-Download)
<http://www.indieretronews.com/2015/09/jim-power-kick-ass-plattformer-now.html>

10.09.2015

Ein grafisches Betriebssystem für Atari 8-Biter:
<http://atari8.co.uk/gui/>

Neues NES-Spiel veröffentlicht:
<http://www.gulli.com/news/26511-neues-nes-spiel-veroeffentlicht-2015-09-10>

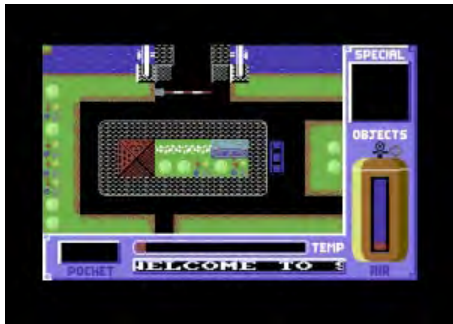


WLAN: Das Drahtlosnetzwerk ist 25 Jahre alt.
<http://derstandard.at/2000021993513/WLAN-Das-Drahtlosnetzwerk-ist-25-Jahre-alt>
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/25-Jahre-WLAN-2789709.html>

Kritik zum Steve-Jobs-Film:
<http://derstandard.at/2000021861929/Steve-Jobs-Film-Masturbationsvorlage-fuer-Apple-Fans>

13.09.2015

Neues altes C64-Spiel „Shutdown“ wiederentdeckt und wiederhergestellt:
<http://www.gamethatwerent.com/gtw64/shutdown/>



Wizard Saga, eine Mischung aus Druid und Zelda für den C64, als lauffähiger Prototyp:
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=57862>

SaV64, ein sicheres Commodore-Netzteil:
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=57622>

15.09.2015

Der beliebteste Installateur der Welt feiert seinen 30. Geburtstag: „Super Mario Bros.“
<http://derstandard.at/2000022113222/30-Jahre-Super-Mario-Bros-Der-beliebteste-Installateur-der-Welt>

Die zehn bestverkauften PlayStation-1-Games
<http://derstandard.at/2000022183567/Die-zehn-best-verkauften-PlayStation-1-Games>

19.09.2015

Auf Gog.com ist das Adventure „Starship Titanic“ von Douglas Adams wieder erhältlich.
http://www.gog.com/game/starship_titanic

22.09.2015

Chris Hülsbeck: SID Anthology Vol. 1
<http://chrishuelsbeck.bandcamp.com/album/sid-anthology-vol-1>

Zwei neue Donkey-Kong-Weltrekorde an einem Tag aufgestellt:
<http://derstandard.at/2000022561240/Donkey-Kong-Zwei-neue-Weltrekorde-an-einem-Tag-erspielt>

Miniatur-Apple auf der Grundlage von Raspberry Pi und Raspbian:
<http://news.softpedia.com/news/this-amazing-miniature-apple-computer-is-based-on-raspberry-pi-and-raspbian-492276.shtml>
<http://3dprintboard.com/showthread.php?15832-Tiny-3D-Printed-Replica-of-an-Apple-Computer>

23.09.2015

Amiga-Emulator FS-UAE 2.6.1 veröffentlicht.

Dieser ist vor allem für Leute interessant, die kein Windows verwenden:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Retro-Computing-Amiga-Emulator-FS-UAE-2-6-1-veroeffentlicht-2824446.html>

Das „NASA Graphics Standards Manual“ aus dem Jahr 1976 als kostenloser Download (PDF):

https://www.nasa.gov/sites/default/files/atoms/files/nasa_graphics_manual_nhb_1430-2_jan_1976.pdf



24.09.2015

„Rechnende Schrankwand“: Computermuseum bewahrt DDR-Technik:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Rechnende-Schrankwand-Computermuseum-bewahrt-DDR-Technik-2824900.html>

27.09.2015

Frank „oldbits“ Salomon gestorben:
<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board3-allgemein/63283-frank-oldbits-salomon-gestorben/>

Kernal-Load 1.0:

<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board315-software/board5-anwenderprogramme/63248-kernal-load-1-0/>

TRT 2015 Spiele-Releases:

<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board315-software/board8-spiele/63240-trt-2015-spiele-releases/>

Ein Online-Spriteeditor:

<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board364-grafik/63288-online-sprite-editor/>

Chris Abbott kündigt ein Adventure an, das als PR-Aktion zur Unterstützung einer Kickstarterkampagne dienen soll:

<https://www.facebook.com/BITSymphonic/videos/1477597075876158/>

29.09.2015

Ein 29 Jahre alter Apple Macintosh darf wie-

der ins Netz:

<http://www.pcgameshardware.de/Apple-Mac-Hardware-255601/News/29-Jahre-alter-Mac-darf-wieder-ins-Netz-1172700/>

Dabei gibt es viel leichtere Möglichkeiten, gleich ganze LocalTalk-Netze ohne den ganzen Softwareschnodder ins Internet zu bringen, quasi nur mit Technik von „damals“:

<http://www.knubbelmac.de/themen/netzwerke/cisco-macip-gateway.html>

ARD-Videotext: Totgesagte leben länger (jetzt auf iPhone und Co.):

<http://stadt-bremerhaven.de/ard-videotext-totgesagte-leben-laenger/>

Es geht noch „originaler“:

<https://itunes.apple.com/de/app/teletext-videotext/id317642402?mt=8>

Schallplatten bringen mehr Geld als Gratis-Streamingdienste:

<http://derstandard.at/2000022882134/Schallplatten-bringen-mehr-Geld-als-Gratis-Streamingdienste>

8-Bit-Liebe rostet nicht: Der Hype um alte Videospiele:

<http://derstandard.at/2000022696714/8-Bit-Liebe-rostet-nicht-Der-Hype-um-alte-Videospiele>

Warum ohne Floppy Discs die nukleare Apokalypse droht:

<http://www.digitaltrends.com/computing/why-do-floppy-disks-still-exist-the-world-isnt-ready-to-move-on/>

Der Super-Mario-Kratzbaum:

<http://www.cnet.com/news/super-mario-cat-tree-condo/>

Retro-Computerluft im Browser schnupfern:

<http://hackaday.com/2015/09/28/roundup-retro-computers-in-your-browser/>

30.09.2015

23 Bilder von LAN-Partys, die Kinder heute nicht mehr kopieren:

<http://www.buzzfeed.com/karstenschmehl/quake-3#.miNnyzgj>

Das unabhängige Nintendo-Magazin Generation N braucht dringend Abonnenten:

<http://www.der-freigeber.de/generation-n-braucht-dringend-abonnenten/>

Oktober 2015

01.10.2015

Europa Hörspiele wird 50 Jahre alt.

<http://www.naturerlichvoneuropa.de/www/50-jahre-europa>

03.10.2015

20 Jahre PlayStation: Alles Gute, altes Haus!

<http://www.capcom-germany.de/2015/10/20-jahre-playstation-alles-gute-altes-haus/>

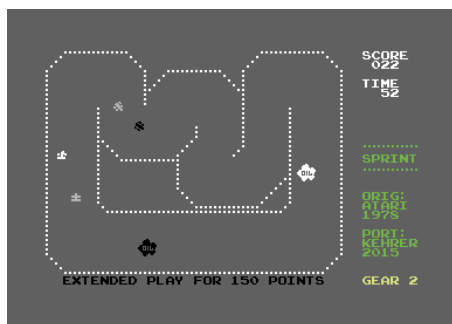
30 Jahre „Zurück in die Zukunft“ – mit dem DeLorean auf Zeitreise:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/30-Jahre-Zurueck-in-die-Zukunft-Mit-dem-DeLorean-auf-Zeitreise-2836570.html>

04.10.2015

C64-Portierung des Arcade-Klassikers „Sprint“: Interessant ist hier auch, dass das Spiel „emuliert“ wird.

<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board315-software/board8-spiele/63396-c64-portierung-des-arcade-klassikers-sprint/>



GOS 95, ein Betriebssystem für den C64:

<http://www.mingos-commodorepage.com/history/historyosdetail.php?rubtable=history&id=39&title=GOS%2095>

Das C64-Point-and-Click-Adventure Caren and the Tangled Tentacles liegt in Version 1.1 vor:

<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board315-software/63381-caren-and-the-tangled-tentacles-version-1-1/>

„1541-rebuild“ ersetzt den Analogteil einer Floppy 1541 II durch ein µC, der Disk-Images per SD-Karte lesen kann. Mit dieser Hardware ist es möglich, ein Board mit defektem Analogteil wieder zum Laufen zu bringen. Schreiben ist derzeit noch nicht möglich. <https://github.com/ThKattaneK/1541-rebuild>

Case64 – Windows-GUI für c1541.exe (VICE):

<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board107-sonstiges/board43-emulatoren/63314-case64-windows-gui-f-r-c1541-exe-vice/>

C64SD V3.0 PRINCESS FLC emuliert Commodore-Kassetten- und Diskettenlaufwerke: <http://www.manosoft.it/>

05.10.2015

Doom auf der Apple Watch:

<http://www.golem.de/news/hackathon-doom-auf-der-apple-watch-1510-116692.html>

07.10.2015

Wo Disketten noch im Einsatz sind: <http://orf.at/stories/2302454/2302455/>

11.10.2015

C64-PDF-Magazin K&A plus #02: <http://csdb.dk/release/?id=141856>

Blap ‘n Bash, eine neue Breakout-Variation für den C64:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=58145>



Neuigkeiten vom C65-Nachbau MEGA65:

<http://c65gs.blogspot.de/2015/10/mega65-prototype-to-be-displayed-at.html>

12.10.2015

Das ist aus den ersten Apple-Angestellten geworden:

<http://t3n.de/news/ersten-apple-angestellten-647226>

Retro #35:

<http://www.csw-verlag.com/Retro-35>

Die Evolution des Computerarbeitsplatzes:

<https://buffer-pictures.s3.amazonaws.com/ecf704408c7078fe1b822fee1c7b99f6.9801e31a3103c06fb006e4a8faf3263a.gif>

CPU aus 13 alten TTL-ICs:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/CPU-aus-13-alten-TTL-ICs-2842731.html>



Video auf Vinyl? Das gab es in den früher 80ern tatsächlich! 1700 Filme wurden im CED-Format (Capacitance Electronic Disc) veröffentlicht, bevor sich die Videokassette 1984 endgültig durchsetzte. Der letzte CED-Titel war „Auf der Jagd nach dem Juwel vom Nil“ mit Michael Douglas, Danny DeVito und Kathleen Turner.

<http://www.atlasobscura.com/articles/the-doomed-effort-to-make-videos-go-vinyl>



Quiz: Was wissen Sie über Steve Jobs?

<http://derstandard.at/2000023241264/Was-wissen-Sie-ueber-Steve-Jobs>

Ein Sammler von US-Supermarkt-Hintergrundberieselungsmusik und -ankündigungen auf Kassetten hat einige der Tapes aus den 90ern digitalisiert und ins Netz gestellt:

<http://www.nerdcore.de/2015/10/11/supermarket-announcement-tapes/>

13.10.2015

40 Jahre Yps:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Yps>

Wie sowjetische Agenten mit einem frühen Keylogger US-Diplomaten ausspionierten:

<http://arstechnica.com/security/2015/10/how-soviets-used-ibm-selectric-keyloggers-to-spy-on-us-diplomats/>

Deutsche Vinyl-Charts: Das Comeback der Schallplatte

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Deutsche-Vinyl-Charts-Das-Comeback-der-Schallplatte-2844084.html>

17.10.2015

Die Top 11 sowjetischer Computer:

http://rbth.co.uk/multimedia/pictures/2014/04/07/before_the_internet_top_11_soviet_pcs_35711

18.10.2015

Vortrag und Interview von/mit den Machern des C65-Nachbaus MEGA65:

<https://www.youtube.com/watch?v=MKNrWI-DPQ8>

<https://www.youtube.com/watch?v=nCyBoulxdj8>

Keyman64, ein Tastatur- und Hardwarecontroller für den C64, mit dem man Tastenkombinationen schalten, Makros abspielen, Tastaturlayout umdefinieren und mehr kann:

<http://www.henning-bekel.de/keyman64/>
<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board4-hardware/board184-module-und-externe-erweiterungen/63564-keyman64-tastatur-und-hardwarecontroller/>

Die Auktion eines weiteren C65 ist beendet und hat 22.827 Euro gebracht:

<http://www.ebay.de/itm/Ultra-RARE-Commodore-65-prototype-aka-DX64-or-C90-fully-working-see-video-/141796044241>

20.10.2015

30 Jahre Intel 386 - und immer noch aktuell:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/30-Jahre-Intel-386-und-immer-noch-aktuell-2850495.html>

Uthernet II, eine Ethernet-Karte für Apple-II-Systeme, wurde veröffentlicht.

http://www.osnews.com/story/28905/Apple_II_the_Uthernet_II_is_here
<http://macgui.com/gallery/showcat.php?id=6&med=1&with=4002>

Happy Birthday Nintendo - Auch die NES-Konsole feiert 2015 Geburtstag und wird 30!
<http://www.mobilegeeks.de/news/happy-birthday-nintendo-nes-wird-30/>

Neues Spiel „Käsekästchen“ für Schneider Joyce/Amstrad PCW veröffentlicht:

<http://forum.classic-computing.de/index.php?page=Thread&threadID=8403>



23.10.2015

AROS, das Amiga-ähnliche Betriebssystem, aus Sicht eines Linux-Users:

<http://www.networkworld.com/article/2995585/opensource-subnet/linux-review-aros-os-amiga.html>

24.10.2015

Classic-Computing 2015 in Thionville:

<http://nemesiz4ever.de/index.php?article334/ruckblick-classic-computing-2015-in-thionville>

Tapuino, ein günstiger C64-Tape-Emulator mit Mikro-SD-Slot und Display:

<http://sweetlilmre.blogspot.co.uk/2014/07/tapuino-20-c64-tape-emulator.html>
<http://www.forum64.de/wbb3/board65-neue-hardware/board284-massenspeicher/60321-commodore-64-tapuino/>

Commodore Pi ist ein Projekt mit dem Ziel, einen C64-Emulator für den Raspberry Pi zu entwickeln:

<http://www.commodorepi.co.nr/>

Der kleinste C64-Emulator der Welt in einer winzigen Box ist auf Kickstarter gescheitert:

<https://www.kickstarter.com/projects/1524339386/worlds-smallest-c64-emulator>

The Making of Elite (Video):

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=58282>

Time of Silence V1.0 / Zeit der Stille, ein C64-Adventure:

<http://csdb.dk/release/?id=142153>

26.10.2015

Gog.com bietet jetzt die „Falcon Collection“ an, ein Paket aus mehreren Falcon-Spielen:

http://www.gog.com/game/falcon_collection

Computergeschichte mit LEGO:

<https://ideas.lego.com/projects/120333>

27.10.2015

Bill Gates wird 60:

<http://derstandard.at/2000024531733/Begruender-der-Software-Industrie-und-Wohltaeter-Bill-Gates-wird-60>

Z88-Betriebssystem OZ V4.6.1:

<https://cambridgez88.jira.com/wiki/display/welcome/Cambridge+Z88>

<https://cambridgez88.jira.com/wiki/display/OZ/OZ+V4.6.1+Release+Notes>

cOS für den C64, ein „modernes“ User Interface mit Touchscreen-Unterstützung:

<http://64jim64.blogspot.nl/2015/09/cos-has-been-released-for-commodore-64.html>

MAME emuliert einen Sonic-the-Hedgehog-Popcornautomaten:

<http://hardware.slashdot.org/story/15/10/27/163232/mame-emulating-a-sonic-the-hedgehog-popcorn-machine>

Wiedergefunden nach 22 Jahren: Wonderland Dizzy für die NES-Konsole:

<http://www.mirror.co.uk/news/technology-science/technology/lost-plans-nintendo-game-found-6705928>



28.10.2015

Das Universal XT BIOS für den CBM PC40-III ermöglicht den Betrieb von ATA-Platten oder Compact-Flash-Karten mit alten Commodore-PCs, der Festplatten nur bis zu einer Kapazität von 512 MB verwalten kann.

<http://www.baltissen.org/newhtml/pc286upg.htm>
<https://code.google.com/p/xtideuniversalbios/>

30.10.2015

Double Fine hat erste Screenshot der „Remastered“-Version von Day of the Tentacle veröffentlicht, die 2016 erscheinen soll.

http://www.doublefine.com/news/comments/day_of_the_tentacle_remastered_screenshots/



Befehle aus Bayern: Vor 30 Jahren begann die erste deutsche All-Mission.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Befehle-aus-Bayern-Vor-30-Jahren-begann-die-erste-deutsche-All-Mission-2864773.html>

Eine Prozessorarchitektur von Dauer: Zwanzig Jahre Intel Pentium Pro
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Zwanzig-Jahre-Intel-Pentium-Pro-Eine-Prozessorarchitektur-von-Dauer-2865827.html>

November 2015

01.11.2015
 Neue Gehäuse für alte Amiga 1200: Beim zweiten Versuch hat es mit dem Crowdfunding geklappt.
<http://www.golem.de/news/commodore-neue-gehaeuse-fuer-alte-amiga-1200-1510-116978.html>

Preview zu neuem C64-Textadventure Athanor – The Awakening:
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=58363>



Das Team von Gamethatwerent hat gleich drei verschollene C64-Spiele wiederentdeckt und veröffentlicht: Quadrofender, Quadrant 4 und Urban Warrior.
<http://www.gamethatwerent.com/2015/10/three-full-games-recovered-and-released/>

LostTurboCard64: „Dieses Projekt beschäftigt sich mit dem Nachbau der ‚4x4-Erweiterung‘ für den C64 aus der c’t Magazin Heft 6 von 1987“
<http://www.telecomm.at/egretz/LostTurboCard64/LTC64.html>

01.11.2015
 MIPS-CPU in 496 TTL-ICs: In einem Projekt mit Studenten der TU Berlin wurde aus knapp 500 TTL-ICs eine 32-Bit-MIPS-CPU aufgebaut – schön sauber, wie aus dem Lehrbuch und bis ins Kleinste dokumentiert.
<http://www.fritzler-avr.de/spaceage2/>

02.11.2015
 Am 2.11.1988 wurde zum ersten Mal ein Computer-Wurm über das Internet verbreitet.
https://en.wikipedia.org/wiki/Morris_worm

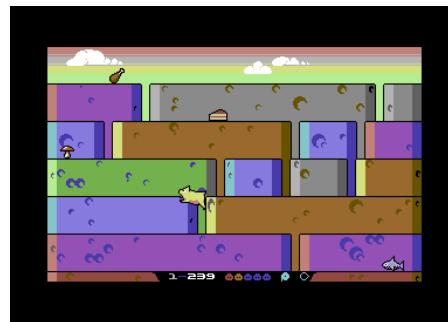
200. Geburtstag von George Bool
<http://www.google.com/doodles/george-booles-200th-birthday>

03.11.2015
 Das 28 Jahre alte Betriebssystem OS/2 erhält eine neue Distribution namens Blue Lion:
<http://www.techrepublic.com/article/os2-blue-lion-to-be-the-next-distro-of-the-28-year-old-os/>
<http://os2news.warpstock.org/#green>

08.11.2015
 Von D/Generation gibt es ein HD-Remake namens „D/Generation HD“, zu dem es wiederum einen Soundtrack gibt:
<https://marktdknight.bandcamp.com/album/d-generation-hd>

Unveröffentlichtes C64-Spiel „The Soul Gem Of Martek“ von Anirog aus dem Jahr 1985 wieder aufgetaucht:
<http://www.gamethatwerent.com/gtw64/the-soul-gem-of-martek/>

C64-Spiel Quod Init Exit V1.5:
<http://csdb.dk/release/?id=142794>



Nach dem Forum64-Adventure-Programmierwettbewerb in diesem Jahr wurde für 2016 ein Wettbewerb für Strategiespiele ausgerufen.
<http://www.forum64.de/wbb3/board25-coder-unter-sich/board308-programmieren/board371-f64-game-competition/63801-start-und-regeln-der-f64gc2016-strategy-start-und-regeln-der-f64gc2016-strategy/>

10.11.2015
 Sony stellt Produktion von Betamax-Video-kassetten ein:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Sony-stellt-Produktion-von-Betamax-Video-kassetten-ein-2912817.html>

Die Nintendo PlayStation - sie existiert wirklich und sie funktioniert:
<http://www.engadget.com/2015/11/06/nintendo-playstation-is-real-and-it-works/>

Gene Amdahl stirbt im Alter von 92 Jahren.
<http://www.nytimes.com/2015/11/13/technology/gene-amdahl-pioneer-of->

mainframe-computing-dies-at-92.html?_r=0
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Der-Mann-der-rot-sah-Zum-Tode-von-Gene-Amdahl-2921164.html>

12.11.2015
 Grundschulklasse performt Kraftwerk:
<http://www.electronicbeats.net/feed/an-elementary-school-class-performs-kraftwerks-die-roboter/>

13.11.2015
 Vor 25 Jahren ging die erste Webseite online:
<http://www.linux-magazin.de/NEWS/Webseiten-werden-25>

Nachfolger für Kult-Fußballspiel „Sensible Soccer“ angekündigt:
<http://derstandard.at/2000025597999/Nachfolger-fuer-Kult-Fussballspiel-Sensible-Soccer-angekueundigt>

WinUAE 3.2.0 verbessert Amiga-Emulation:
<http://www.winuae.net>
<http://derstandard.at/2000025647204/Amiga-WinUAE-3-20-verbessert-Emulation-des-Computerklassikers>
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Retro-Computing-Amiga-mit-WinUAE-3-2-0-emulieren-2920255.html>

ScummVM unterstützt jetzt auch „Beavis and Butthead in Virtual Stupidity“:
<http://www.scummvm.org/news/20151111/>

Windows 3.1 ist mancherorts noch im Einsatz, zum Beispiel in Paris, wo damit einer der größten Flughäfen Europas lahmgelegt wurde:
https://news.vice.com/article/windows-31-is-still-alive-and-it-just-killed-a-french-airport?utm_source=vicenewstwitter

15.11.2015
 C64-Diskettenmagazin Dawn #1:
<http://csdb.dk/release/?id=142888>

Kickstarter-Kampagne für ein „H.P. Lovecraft in Text mode“-Buch:
<https://www.kickstarter.com/projects/395604309/hp-lovecraft-in-text-mode>

17.11.2015
 Der Intel 4004 nach 44 Jahren:
<http://www.4004.com/2015-news.html>

20.11.2015
 30 Jahre Windows – ein Quiz zur Erfolgsgeschichte:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/30-Jahre-Windows-ein-Quiz-zur-Erfolgsgeschichte-3008947.html>

30 Jahre Windows: Der lange Weg zum Durchbruch:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/30-Jahre-Windows-Der-lange-Weg-zum-Durchbruch-2953258.html>

Windows 1.01 im Browser nutzen:
<http://www.pcjs.org/devices/pc/machine/5160/cga/256kb/win101/>

22.11.2015

Go64!-Hefte teilweise auf archive.org:
<https://archive.org/details/go64-verlang&tab=collection>

Chipmachine v1.0 ist ein Chiptune-Player für Windows, der Scene-Datenbanken nach Songs absuchen kann.

<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board7-musik/63956-chipmachine-v1-0/>

22.11.2015

Abwärtskompatibilität: Playstation 4 bekommt Emulator für PS2-Spiele.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/>

Abwärtskompatibilität-Playstation-4-bekommt-Emulator-fuer-PS2-Spiele-3008959.html

20 Jahre Gimp, mehr als eine Geschichte der Bildbearbeitung:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/20-Jahre-Gimp-Mehr-als-eine-Geschichte-der-Bildbearbeitung-3008693.html>

23.11.2015

Tiny Arcade, eine Sammlung spielbarer Miniatur-Arcade-Automaten, war auf Kickstarter erfolgreich. Die Winzlinge sollen im März 2016 ausgeliefert werden.

<https://www.kickstarter.com/projects/kenburns/tiny-arcade-a-retro-tiny-playable-game-cabinet>

Die Retrokonsole im Game-Controller:

<http://pixelnostalgie.de/2015/11/retro-konsole-im-game-controller/>

Interview mit Chris Hülsbeck auf JPGame.de:

<http://jpgames.de/2015/11/jpgames-de-unser-interview-mit-chris-huelsbeck/>

26.11.2015

Turrican 2 Cover „Desert Rock“ von Banjo Guy Ollie:

https://youtu.be/tCRn_bUIQ9g?list=PLdfPOUifHJQjAhpBBweQL6TpzbJTUNsjF

„Another Visitor“: Impossible Mission im Browser spielen!

<http://impossible-mission.krissz.hu/>

Amiga-Emulator WinFellow 0.5.3 veröffentlicht:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Retro-Computing-Amiga-Emulator-WinFellow-0-5-3-veroeffentlicht-3022624.html>

http://fellow.sourceforge.net/new_version/index.php

28.11.2015

Die alte C64-Crackercrew Cosmos aus Österreich (Greetings!) hat einen Mix aus 209 SID-Tunes online gestellt, insgesamt 640 Minuten Musik von Rob Hubbard, Martin Galway, Jerroen Tel, Chris Hülsbeck, Maniacs of Noise und vielen, vielen anderen.

<http://www.nerdcore.de/2015/11/28/10-hours-of-c64-chiptunes/>

29.11.2015

Black Forest Games, die Firma hinter dem Giana-Remake, arbeitete an einer Neuauflage von Turrican-Remake. Leider wurde nichts daraus.

<http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board315-software/board8-spiele/64045-turrican-remake-von-black-forest-games/>

C64-Spiel Hangman's Hazard

Die Gruppe TRIAD veröffentlichte schon im Juni eine spannende Hangman-Variante namens Hangman's Hazard. Das Spiel wurde mit dem Ziel entwickelt, die zahlreichen Hangman-/Glücksrad-Versionen, die es für den C64 bereits gibt, hinter sich zu lassen.

<http://csdb.dk/release/?id=139274>



Versionscheck (Stand: 14.12.2015)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	3.2.1	Amiga	http://www.winuae.net/
VICE	2.4	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV	http://vice-emu.sourceforge.net/
CCS64	V3.9.2	C64	http://www.ccs64.com/
Hoxs64	v1.0.8.8	C64	http://www.hoxs64.net/
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de/
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net/
MAME/MESS	0.168	Automaten und Heimcomputer	http://mamedev.org/
Yape/SDL	0.58.2	Plus/4	http://yapesdl.codeplex.com/
Yape	1.0.2	Plus/4	http://yape.homeserver.hu/
ScummVM	1.7.0	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

Korrektur

Beim Artikel über das D42 Adventure System in Lotek64 #51 haben sich Fehler eingeschlichen: An mehreren Stellen sprechen wir (auch in der Überschrift) vom „D64 Adventure System“ - natürlich heißt es „D42“ und nicht „D64“! Und Out of Order Softworks wurde nicht von Tobias Erbsland und Stephan Lesch, sondern von Volker Rust und Stephan Lesch gegründet. Tobias Erbsland hat mit OOO nur indirekt zu tun, er hat der Gruppe nämlich nach einer Ausschreibung seinen C64-Nachlass vererbt.

Viele Schätze wurden entdeckt

Jahresrückblick 2015

2015 war ein Fest für die Wissbegierigen unter den an klassischen Computern Interessierten: Viele vergessene oder geheimgehaltene Entwicklungen kamen ans Tageslicht. Neben dem üblichen Besitzwechsel von (immer teurer werdenden) Raritäten wie dem C65 oder Exemplaren der limitierten Auflage des goldenen C64 gab es in diesem Jahr sehr viel Neues.

von Stefan Egger

Der Amiga 2200

Anfang der 1990er-Jahre war Commodore planlos: sollte etwa ein Super-A3000 mit AGA-Chipsatz und DSP (A3000+), ein kleiner Desktop mit AGA (A1000plus) oder doch lieber eine weitere, günstige Maschine mit dem bekannten ECS-Chipsatz erscheinen? Ein Vierteljahrhundert sollte es dann dauern, bis der A2200 genannte Prototyp auftauchte. Die Platine passt in ein A4000-Gehäuse, jedoch ist sie mit einem ECS-Chipsatz ausgestattet. Ein 68020-Prozessor mit nur 1 MB Chip-RAM findet sich auf der Platine. Wenigstens kann man den Speicher über fünf SIMM-Slots erweitern. Auch ein CPU-Slot für Prozessorkarten ist vorhanden. Im Gegensatz zum A4000 sollte der A2200 jedoch anscheinend mit nur zwei statt vier Zorro-Schnittstellen ausgestattet werden. Keines der Tochterunternehmen von Commodore hatte damals Interesse an dieser Entwicklung des Mutterkonzerns – eine weitere ECS-Maschine ließe sich nicht verkaufen. Also wurde flugs der AGA-Chipsatz eingebaut und schlussendlich (durch die Entwicklung des A2200 deutlich verspätet) der A4000 auf den Markt gebracht.

Das derzeit einzig bekannte und funktionsfähige A2200-Mainboard wurde im September für fast 3000 Euro verkauft.

Der Amiga Ranger

Jay Miner und sein Team arbeiteten am Nachfolger des A1000 – bis Commodore Anfang 1987 die Entwicklungsabteilung in Los Gatos auflöste und daraufhin die meisten Mitarbeiter die Firma verließen. Der Amiga Ranger sollte Erweiterungslots und einen verbesserten Chipsatz besitzen. Während die Farbpalette weiterhin 4096 Farben umfasste, konnte die Auflösung auf bis zu 1024x1024 Pixel gesteigert werden. Geplant waren bis zu 2 MB ChipRAM und 2 MB VRAM (Video RAM). Trotzdem entschied sich Commodore für den einfacheren A2000 (der wesentlich auf dem A1000 und dessen Chipsatz basierte). Der

Ranger wurde nie in Serie hergestellt – einzig der Prototyp ist heute bekannt.

Dieser Ranger-Prototyp tauchte im Rahmen der Amiga30-Feier auf: Ein Plexiglas-Gehäuse diente dazu, die Luftzirkulation im Gehäuse zu beobachten und somit für ausreichend Kühlung zu sorgen. Zusätzlich dazu entwickelte man eine spezielle Tastatur, eine Gehäusefront sowie mehrere (nicht getestete) Platinen.

Die Super-CD („Nintendo PlayStation“)

Es gibt sie also doch: eine funktionsfähige Konsole, die von Sony und Nintendo gemeinsam entwickelt und hergestellt wurde! Zusätzlich zu der bekannten SNES-Technik (es laufen SNES-Module) entwickelte Sony ein CD-Laufwerk und hat beides gemeinsam in ein großes, nicht allzu hübsches Gehäuse verbaut. Doch Nintendo beendete die Kooperation und der Rest ist Geschichte: Sony entwickelte eine eigene Konsole mit CD-Laufwerk, gab ihr den Namen PlayStation und verdrängte damit Nintendo als Marktführer.



Die Konsole, die – typisch für den SNES – zum Vergilben neigt, wurde per Zufall in einer für 75 USD ersteigerten Box gefunden.

Die Amiga-CD32-Maus

Commodore trat mit der CD32-Konsole den letzten großen Versuch an, die Firma zu retten. Einziges offizielles Zubehör neben dem Joypad war die FMV-Cartridge („Full Motion Video“). Erstmals tauchte nun eine Maus auf, welche in CD32-Farbe hergestellt und mit CD32-Logo bedruckt wurde. Es könnte sich bei der Maus um ein Lizenzprodukt von CEI (Commodores größtem US-Distributor) handeln und/oder sie war speziell für ein von einem Dritthersteller in Entwicklung befindliches Online-Banking-Modem gedacht gewesen.

Zum ersten Mal wurde etwas über die CD32-Variante der Maus bekannt – es soll eine zweite bei einem ehemaligen Commodore-Entwickler existieren. Auch CD32-Tastaturen wurden hergestellt, diese wurden jedoch schon öfter gezeigt oder versteigert. ■



Österreichs größte Spielemesse

Game City 2015

Die größte Spielemesse Österreichs, die „Game City“, feiert einen neuen Besucherrekord: Über 80 Aussteller konnten dieses Jahr vom 2. bis 4. Oktober 78.150 Besucher (fast 10.000 Besucher mehr als im Vorjahr) in das Wiener Rathaus locken. Das Areal gehörte drei Tage lang den Spielern: Sowohl in dem schönen Gebäude, errichtet zwischen 1872 und 1883 im Stil der Neogotik, als auch auf dem Rathausplatz gab es einiges zu entdecken. Doch das Gelände wurde von den Besuchern trotz der 5.000 qm Ausstellungsfläche an seine Grenzen gebracht – wiederholt musste der Einlass sogar gestoppt werden.

von Stefan Egger

PlayStation 3 und Xbox 360 sind eindeutig out, schenkt man Sony und Microsoft, die nur noch die neueste Konsolengeneration zeigten, Glauben. Zu sehen gab es die edle Xbox One im limitierten Halo-5-Design sowie den neuen „Elite“-Controller mit austauschbaren Steuerelementen (was mit Magneten elegant gelöst wurde, jedoch die Sammler in Zukunft aufgrund von verlorengegangenen Teilen sicher in den Wahnsinn treiben wird). Das neue „Forza Motorsport 6“ war natürlich auch vor Ort, konnte im Test mit besserer KI punkten, war grafisch jedoch nicht immer auf der Überholspur: Immer wieder entdeckte man weiße Punkte auf der Fahrstrecke, was aussah, als wären einzelne Abschnitte nicht perfekt zusammengefügt worden.

Nintendo zeigte die üblichen Titel, darunter Mario Kart 8 und Mario Tennis. Hervorzuheben wäre Mario Maker, mit dem man mit etwas Kreativität selbst Level gestalten und mit anderen austauschen kann. Ebenso erwähnenswert ist „Splatoon“, ein Shooter der etwas anderen Sorte: Zwei Teams (je vier Spieler) versuchen, einen Raum mit ihrer Teamfarbe zu markieren. Jenes Team, das am Ende die größte Fläche bemalt hat, gewinnt.

Die Zukunft in der virtuellen Welt

Auch im PlayStation-Zelt gab es viele neue Titel zu sehen, aber streng genommen herrschte nur ein Thema: Die „virtuelle Realität“. Diese jedoch wurde von der echten Realität schnell ausgebremst, da man bis zu drei Stunden Wartezeit einplanen musste. Schaffte man es bis zum Ort der Begierde – dem Sessel im VR-Bereich – bekam man die noch nicht im Handel erhältliche Datenbrille „PlayStation VR“ aufgesetzt. Nach einer kurzen Einweisung (damit die Darstellung scharf erfolgt), wird sie fixiert. Über Kopfhörer wird der Ton übertra-

gen. Erstaunlicherweise ist die Datenbrille an sich im Spielgeschehen nicht negativ hervorgetreten, selbst für Brillenträger ist das Gerät komfortabel tragbar. In beiden Händen hat man je einen „Move“-Controller, wobei nur der Trigger (zum Zugreifen) gebraucht wird – los geht's. Man taucht im Demo langsam in die virtuelle Welt ein, schlüpft in die Rolle als Beifahrer eines Lieferwagens und kann hier alles erkunden, die Türen öffnen und eine Cola trinken. Gar nicht so einfach – so musste die Fahrt durstig weiter gehen, was jedoch zur Nebensache wurde, sobald einen andere Fahrzeuge und Motorräder jagten. Der virtuelle Fahrer reicht dir eine Pistole, Munition ist im Fahrzeug überall zu finden und natürlich ausreichend vorhanden. Hat man die Angreifer besiegt, endet das Demo. Zurück im Rathaus lautet das Fazit: Obwohl ich neuen Technologien eher kritisch gegenüberstehe, war das eine beeindruckende Sache. Besser als erwartet und ein tolles Erlebnis.

Zu den wichtigen Dingen

Die Retro-Area, die vom Shop „Subotron“ organisiert wurde, stand ganz im Zeichen diverser Jubiläen: 30 Jahre Amiga 1000 und 20 Jahre PlayStation 1 (in Europa). Erstmals wurde also auf die CD-Technik im Retro-Bereich zurückgegriffen. Auch wenn sich noch immer viele wehren, die PS1 als Konsolenklassiker anzuerkennen, so ist der Schritt von Subotron nachvollziehbar: Die graue Sony-Konsole hat sich ihren Platz auf der Game City neben den anerkannten Größen hart erarbeitet und auch verdient. Spiele wie Wipeout sind die kommenden Klassiker, die auch nach vielen Jahren Spaß bereiten.

Weitere Stationen waren Pong, Atari 2600, NES, SNES, N64 (mit Mario-Kart für vier Spieler) und Sega Mega Drive (als Arcade-Automat „Sega Mega Tech“). Erstmals war so-

gar eine Sega Dreamcast dabei – natürlich mit dem Vorzeigetitel „Crazy Taxi“.

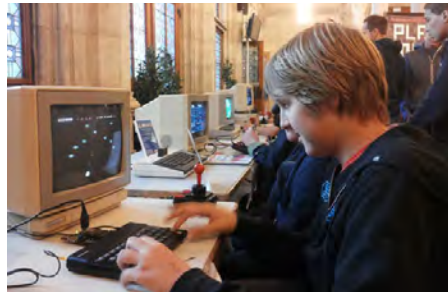
Auch dieses Jahr durfte ich meine Heimcomputer ausstellen. Und damit es nicht langweilig wird, haben wir diesmal andere Modelle vorgestellt: Der A1000 musste aufgrund der weltweiten Feierlichkeiten anlässlich des Jubiläums mitkommen. Auf ihm wurde dieses Jahr „Bubble Bobble“ gezeigt. Auch um den C64 kommt man nicht herum – diesmal aber im klassischen Brotkasten-Design. Neu waren der Atari 800 XL sowie der Sinclair Spectrum 48k mit DivMMC Enjoy (ein Joystick-Interface und SD-Kartenadapter).

Reaktionen & Highscores

Am Freitag bekamen mehrere Schulklassen die Möglichkeit, sich über die technische, künstlerische und wirtschaftliche Entwicklung der digitalen Spiele zu informieren. Das Angebot wurde gut angenommen, alle fünf Termine waren ausgebucht. Sogar aus der Steiermark reisten Schulgruppen per Zug an. Zur Motivation wurde eine Rätselrallye veranstaltet.

Auch gab es Reaktionen, die mir besonders im Gedächtnis geblieben sind: So wunderte man sich über die „großen Disketten, wo nicht mal ein Megabyte drauf passt“. Das Highlight





für jeden, der damals stolzer Besitzer eines der ausgestellten Computer war, war die ausgestellte Datassette. Auch der Sinclair hatte es einigen Besuchern angetan, die selig auf der Gummitastatur herumdrückten, um sich an die gute alte Zeit zurückzuerinnern.

Doch gerade die vielen Jugendlichen, welche die Geräte nicht kennen, zeigten ihr Interesse auf diverse Arten: So wurde das Smartphone, das aus der Tasche fiel, mit den Worten „Pacman ist jetzt wichtiger“ kommentiert und am Boden liegen gelassen. Generell wurde „Pacman!“ sehr oft ausgerufen – es war das wohl bekannteste der gezeigten Spiele. Auch der SID-Chip geht an der „Generation Smartphone“ nicht spurlos vorüber: Den Soundtrack des Spiels „Micro Hexagon“ wollte man als Klingelton herunterladen.

Den Sinclair, auf dem „pneenix“ lief (ein Phoenix-Clone, am C64 auch bekannt unter dem Namen „Eagle Empire“), wollte einer der jüngsten Spieler am liebsten kaufen und mitnehmen – er informierte sich, wie man an so ein Teil rankäme und spielte Runde um Runde, bis die Veranstaltung zu Ende war. Ein Abschlussfoto mit der Verpackung des Sinclair durfte natürlich nicht fehlen – zum Angeben unter den Facebook-Freunden. Plötzlich wurde das zum Trend und ich musste gleich mehrmals als Fotograf aushelfen.

Zeigten wir andere Spiele am C64, so dauerte es nicht lange, bis die Forderung kam, Hexagon wieder einzulegen. Dieses Spiel – eine Umsetzung des bekannten Super Hexagon von Smartphone oder PC auf den C64 – verfolgt uns seit dem letztem Jahr und wurde zum Selbstläufer. Ein Spieler, der auch im Original beachtliche Zeiten zusammenbrachte, benötigte nur wenige Versuche an der C64-Version, um meinen Game-City-Rekord (2:06 Minuten vom letzten Jahr) mit 2:11 Minuten zu pulverisieren.

Fazit: Drei tolle Tage

Im Gegensatz zum letztem Jahr befand sich die Retro-Area nicht mehr direkt beim Eingang, sondern ganz hinten. Trotzdem waren alle Stationen immer ausgelastet und der Raum ein Fixpunkt bei vielen (auch jüngeren) Spielern, die teils an mehreren Tagen zu uns kamen.

Besonders verwundert (und gefreut) hat mich, dass die Competition-Pro-Joysticks fast immer richtig herum gehalten wurden. Teils

haben die extra angefertigten Anleitungen geholfen, teils vielleicht auch die Tatsache, dass wir letztes Jahr gefühlte tausend Mal die Controller richtig drehten. Viel besser lief es auch mit den Sesseln statt der bisherigen Bänke – die Besucher konnten zu den einzelnen Geräten besser hin- und wieder weggehen und niemand stolperte über Kabel. Als positiver Nebeneffekt blieb auch weniger Müll liegen und man lehnte sich nicht so gemütlich zurück, was uns wieder auf das Thema Joysticks und Kabel zurückbringt. Alles lief erstaunlich ruhig und gesittet ab, nur ab und zu musste ein Spiel neu gestartet werden.

Wichtig für uns war, die Spiele so auszuwählen, dass sie von jedermann einfach gestartet werden konnten und nicht erklärt werden mussten – die Spielauswahl am Heimcomputer für das junge Publikum ist daher gar nicht so einfach. Ein großer Vorteil von Bubble Bobble ist z.B., dass es mit Knopfdruck am Joystick gestartet werden kann und es keine Ladezeiten zwischen den einzelnen Levels gibt, was somit weniger dazu verleitet, irgendwo herumzudrücken. Hinweise, Aufkleber und Zettel werden nämlich gekonnt ignoriert und die gegenüber heute deutlich unterschiedlichen Tastaturlayouts sind ungewohnt

(so wird zum Beispiel die Taste F1 am C64 immer zuerst links oben gesucht). Die Gamepads der Konsolen sind für das Publikum intuitiver zugänglich als die Tastatur bzw. die Joysticks der Heimcomputer.

Auch technisch überstand alles den harten Dauereinsatz (28 Stunden an drei Tagen). Nur kurz gab es Probleme mit Kabelbruch oder Wackelkontakten. Ein Monitor wollte Pacman unbedingt in grün statt blau darstellen, aber dies tat dem Spielvergnügen keinen Abbruch. Den Spannungsregler im Sinclair – Hitzequelle Nummer eins – habe ich durch ein Bauteil von „Recom“ mit 95% Effizienz ersetzt, sodass das große Kühlblech entfallen konnte und der Einsatz schonender für die Hardware war. Erstaunlicherweise wurde er so umgebaut überhaupt nicht warm.

Ich hoffe, auch nächstes Jahr zur zehnten Game City beitragen zu können – Pläne für einen größeren Retro-Bereich gibt es natürlich schon.

Das letzte Wort

Natürlich war ich durch den neuen Hexagon-Highscore motiviert – und musste mich zu meinem eigenen Computer durchkämpfen, um auch mal eine Runde spielen zu können. Mit 2:21 Minuten gibt es daher nun einen neuen Hexagon-Rekord. Die Welt ist wieder in Ordnung – bis zum nächsten Jahr, wenn sich wieder ganz Österreich in Hexagon versuchen wird.

Links
www.subotron.com www.computercollection.at www.game-city.at Video: https://youtu.be/n6lTOCBZ_p4



C64-Oldies

Diesmal nehmen wir uns zwei Titel aus der frühen C64-Ära vor, die sich beide mit dem Gesetzesvollzug in den USA beschäftigen. Klingt trocken, ist es – teilweise – auch.

von Georg Fuchs

Crime and Punishment entlehnt seinen bedeutungsschweren Titel dem 1866 erschienenen Roman von Fjodor Dostojewski, der in älteren Übersetzungen „Schuld und Sühne“, neuerdings aber, wie im Englischen, „Verbrechen und Strafe“ heißt. Mit dem ursprünglich in zwölf Fortsetzungen veröffentlichten ersten Roman des russischen Schriftstellers hat das Spiel aber nichts zu tun. Vielmehr handelt es sich um die Simulation von Strafprozessen, bei denen – nach US-Recht – unterschiedlichste Vergehen bzw. Verbrechen verhandelt werden.

Crime and Punishment setzt ein Diskettenlaufwerk voraus, obwohl die Daten mit etwas Mühe wohl auch ohne Nachladen in den Speicher des C64 gepasst hätten. Außer der C64-Version gibt es noch eine Fassung für den Apple II, beide befinden sich auf derselben Diskette. Die Firma Imagic veröffentlichte für den C64 nur einen einzigen weiteren Titel, das spartanische, aber durchaus unterhaltsame Tournament Tennis, europäischen Spielern als Match Point bekannt. Weitere Spiele von Imagic erschienen für Plattformen wie Atari 2600 und Intellivision.

Die Gerichtssimulation wurde vermutlich nur in Nordamerika verkauft, da sie ohne Grundkenntnisse des US-amerikanischen Rechtssystems nicht sinnvoll gespielt werden kann. Diese Grundkenntnisse werden aller-

dings in einer Einleitung, die nach Spielstart aufgerufen werden kann, auf mehreren Textseiten vermittelt. Wer den Text einmal gelesen hat, kann ihn künftig überspringen und sich gleich ins Geschehen stürzen.

Der Reihe nach werden verschiedene Fälle behandelt. Die handelnden Personen, die Straftaten, die Hintergrundinformationen zur verhandelten Tat, alles wird per Zufallsgenerator aus einer Datenbank zusammengesetzt, damit kein Fall exakt einem bereits gespielten gleicht. Die Bandbreite reicht von Beleidigung bis zum Mord. Mit den Zifferntasten können nun verschiedene Informationen abgerufen werden, von allfälligen Vorstrafen bis zu einem Persönlichkeitsprofil des verurteilten Täters. Zu beachten ist dabei, dass die Angeklagten in Crime and Punishment bereits von einer Jury verurteilt wurden. Ziel des Spiels ist es, aufgrund der vorliegenden Informationen das Strafmaß festzulegen.

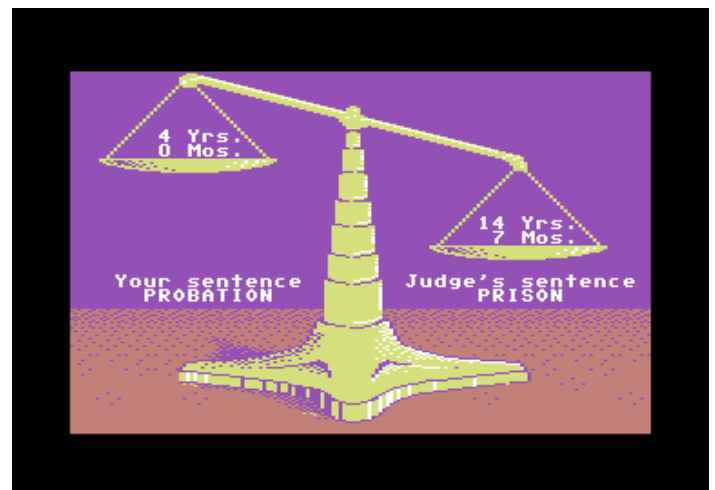
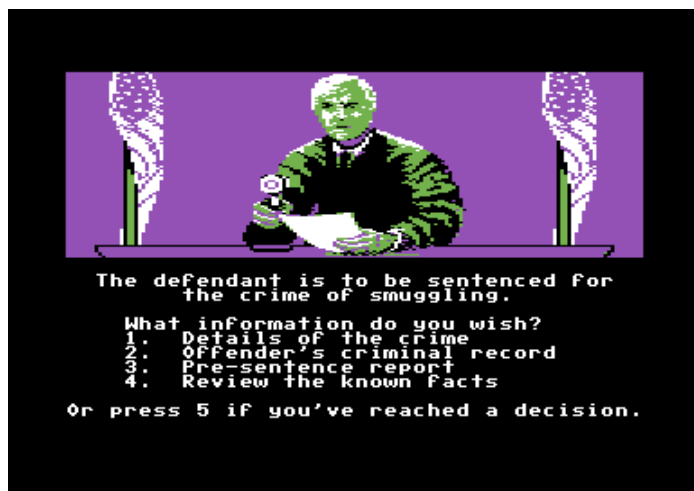
Nach genauem Studium des Falls werden noch einmal alle wesentlichen Fakten eingeblendet. Danach gilt es, festzulegen, ob der bzw. die Angeklagte in ein Gefängnis für längere oder kürzere Haftdauer (US-Unterscheidung zwischen „prison“ und „jail“) eingewiesen oder die Strafe auf Bewährung ausgesetzt wird. Die Dauer der Haft bzw. der Bewährung wird in Jahren und Monaten eingegeben. Danach erfolgt die Bewertung durch den Compu-



Crime and Punishment (Karton)

ter: Liegt man mit der Strafe im vorgesehenen Rahmen, steigt der „richterliche IQ“, liegt man weit daneben, erhält man nur wenige Punkte.

Der Lautsprecher bleibt währenddessen fast vollkommen stumm, eine Titelmusik oder begleitende Geräusche gibt es nicht, was aber nicht als Manko betrachtet werden muss. Lediglich die Tastatureingaben werden mit einem Piepsen quittiert und nach Abschluss einer Verhandlung ertönt eine Melodie, die man besser weggelassen hätte. Auch grafisch ist das Spiel nicht gerade opulent aufgemacht. Es gibt eine überschaubare Zahl von Standbildern, die, je nach Phase des Prozesses, der Reihe nach gezeigt werden. Meistens sieht man einen Richter mit grünem (!) Gesicht. Vielleicht eine versteckte Kritik am US-Justizsystem, oder auch nur die Unfähigkeit, die überschaubare Farbpalette des C64 in den Griff zu kriegen.





Law of the West (Titelbild)

Crime and Punishment mag nach einer guten Idee klingen, die lieblose Umsetzung macht das Spiel aber bereits nach wenigen Verhandlungen langweilig. Auch liefert der Zufallsgenerator nicht immer sinnvolle Fälle: Gleich in meiner ersten Verhandlung war eine 61jährige Karatelehrerin eines Diebstahls beschuldigt, die Frau hatte laut Strafregister eine Jugendstrafe für das Hacken fremder Computer auf dem Konto. Bei einem 1984 erschienenen Spiel hätte die Delinquentin dieses Vergehen irgendwann in den 1940er-Jahren begehen müssen, und es ist kaum davon auszugehen, dass das Hacken in dieser Zeit Teil des Jugendstrafrechts war. Fazit: Das Programm folgt einer netten Idee, ist aber nicht ohne Grund unbekannt geblieben.

Gesetz des Westens

Ganz anders sieht es beim zweiten Titel aus. Law of the West ist einer der bekanntesten C64-Oldies und war Mitte der 80er einer der populärsten Titel. In diesem Spiel verkörpert man den Sheriff einer Kleinstadt im Wilden Westen, der auf verschiedene Bewohner trifft und dabei so manchen Konflikt lösen muss – sei es durch Überzeugungskraft im Gespräch oder auch mit dem Colt, den er immer griffbereit am Gürtel seiner Jeans trägt.

Das Spiel besteht aus einer Reihe von Dialogen, die dem Spieler immer vier Dialogzeilen zur Auswahl lassen. Je nachdem, wie die Gespräche verlaufen, kann der Sheriff die Lage beruhigen oder einen Schusswechsel provozieren. So kann ein Gespräch damit enden, dass das Gegenüber den Schauplatz verlässt oder aber den Revolver zieht – manchmal nach einer Pause, manchmal auch überraschend – dann bleibt nur der schnelle Griff zur Waffe (gespielt wird mit dem Joystick), der Schuss sollte sein Ziel nicht verfehlen. Manchmal hilft es auch, zuerst zur Waffe zu greifen, so mancher Übeltäter verzichtet dann auf ein Duell und ergibt sich. Es kommt sogar vor, dass sich ein schießwütiger Gegner zuerst davonstiehlt, dann aber von einem Hinterhalt aus auf den Sheriff schießt. Bei diesen Actioneinlagen ist also höchste Konzentration gefragt. Oft verlaufen die Gespräche auch weniger verhängnisvoll, etwa wenn der Sheriff mit der Lehrerin flirtet oder mit seinem Deputy eine Einsatzbesprechung abhält.

Grafisch wird bei Law of the West sehr gute Kost geboten. Zwar ist die Anzahl der Hintergrundbilder und auch der Charaktere, denen man im Spiel begegnet, überschaubar, aber die Bilder sind liebevoll gezeichnet und für ein Spiel aus dem Jahr 1985 sensationell

– Pixelmeisterwerke wie die Adventures von Magnetic Scrolls oder Defender of the Crown erschienen erst später. Weniger spektakulär ist die musikalische Begleitung von Ed Bogas, der eine Reihe von Melodien aufbietet, die zu jedem Gespräch die (vermeintlich!) passende Stimmung erzeugen. Immerhin ist es eines der ersten C64-Spiele, das einen richtigen Soundtrack umfasst, nicht nur ein einzelnes Musikstück.

Zwar hat man in Law of the West relativ schnell alle Situationen bewältigt, doch macht es nach einigen Jahren dennoch wieder Spaß, das Spiel erneut durchzuspielen. Hat man alle Dialoge durch bzw. ist man bei einer Schießerei unterlegen, wird die Performance einer Gesamtbewertung unterzogen. Dabei werden sieben Parameter berücksichtigt: Wahrung der Autorität, Zahl der Verhaftungen, Flirt-Punkte, erschossene Gegner, eigene Schusswunden (nicht jeder Schuss endet tödlich), Zahl der Unschuldigen, die getötet wurden, Zahl der begangenen Verbrechen.

Wer das Spiel ausprobieren möchte, kann auf die großartige Version von Jack Alien/Remember zurückgreifen, die einige kleine Probleme des Originals behebt – etwa das Raster-Flackern zwischen dem Bild und dem Textblock. Auch die Ladezeiten wurden verringert. Law of the West wird zu Recht als C64-Klassiker betrachtet. Wer es nie gespielt hat, könnte sich allerdings an jene Welle von „interaktiven Filmen“ erinnert fühlen, die zehn Jahre später, am Beginn des CD-Rom-Zeitalters, für Langeweile sorgten. Im Jahr 1985 war es aber zweifellos ein innovatives Spiel, in dem auch die launigen Klick-Dialoge vorweggenommen wurden, die später zum Merkmal vieler Lucasart-Adventures wurden.

Links

Crime and Punishment: <http://gb64.com/game.php?id=4302&d=18&h=0>
 Law of the West: <http://gb64.com/game.php?id=1798&d=18&h=0>



Daffy Duck

Verlorene und unveröffentlichte C64-Spiele tauchen immer wieder auf. Selten reißen einen die Programme vom Hocker, öfter denkt man: Kaum überraschend, dass von einer (kommerziellen) Veröffentlichung Abstand genommen wurde. Immer wieder sind aber auch echte Schätze darunter, wie das im September 2015 wiederentdeckte „Daffy Duck – And the Great Paint Caper“.



von Georg Fuchs

Das Team von Games That Weren't (GTW) hat sich der Aufgabe verschrieben, verschollene Schätze der C64-Spielegeschichte zu heben und deren Geschichte zu dokumentieren. Das Projekt geht auf einen im Mai 1993 erschienenen Artikel im kurzlebigen Magazin „Commodore Force“, Nachfolger der legendären Spielezeitschrift Zzap!64, zurück, in dem über mehr oder weniger fertiggestellte C64-Spiele berichtet wurde, die entweder nie erschienen waren oder deren Verkauf schnell gestoppt wurde. Es ist wohl unnötig, an dieser Stelle erneut an den Titel „Giana Sisters“ zu erinnern. Als Beispiele für die Kategorie der gar nicht erst in den Verkauf gelangten Spiele wurden Gauntlet 3, Race Drivin' und Parasol Stars genannt. Letzteres kam nie zur Fertigstellung, da dem Programmierer bei einem Einbruch nicht nur der Computer, sondern auch sämtliche Disketten gestohlen wurden. (Später stellte sich allerdings heraus, dass die Disketten einem Ehestreit mit der Ex-Frau des Programmierers zum Opfer gefallen waren.)

Der Artikel stieß auf großes Interesse, mehrere Spielefans mit Kontakten zur Spieleindustrie und zu Programmierern machten sich in Folge auf die Suche nach diesen Spielen, die teilweise bereits mit Inseraten beworben worden waren, danach aber nie auf den Markt kamen. Die Gründe für ein solches Schicksal sind vielfältig, Beziehungsprobleme spielen dabei nur selten eine Rolle, Firmenkonkurse, geleakte Spiele, rechtliche Probleme, der Niedergang des 8-Bit-Marktes, mangelhafte Qualität der Software schon eher. Aus den Rechercharbeiten entstand 1997 zunächst eine Kolumne in einem ebenfalls nicht mehr existierenden Commodore-Magazin, danach eine Webseite. Eine Sektion dort beschäftigt sich ausschließlich mit verlorenen C64-Programmen, die ungefähr ein Drittel des gesamten Outputs ausmachen. Grundsätzlich wird aber in Richtung aller Plattformen ermittelt.

Die Verdienste von GTW sind gewaltig. Es wurden nicht nur zahlreiche Spiele aus der Versenkung geholt, darunter mehrere hochkarätige Titel. Immer wieder tauchen auch

bekanntere Spiele auf, die Einblick in die Entwicklungsarbeit geben.

Ein unerwarteter Fund

Im September 2015 ging GTW ein ganz großer Fisch ins Netz. Das Spiel „Daffy Duck – And The Great Paint Caper“ war eines der letzten großen kommerziellen Spieleprojekte für den Commodore 64 und wurde mit großem Aufwand umgesetzt. Das Spiel war bereits so weit gediehen, dass die Marketingabteilung von Hi-Tec begann, die Fachpresse mit Rezensionsexemplaren zu versorgen. Diese verfehlten ihre Wirkung nicht, Daffy Duck erhielt Höchstnoten und erntete grandiose Kritiken (Zzap!64 vergab im August 1992 eine Wertung von 94 %). Obwohl der Titel dadurch beste Chancen auf gute Verkaufszahlen hatte, schaffte es das Spiel nicht in die Endproduktion. Auch die Rezensionsexemplare gelangten nicht in Umlauf, sodass das Programm in den kommenden Jahren und Jahrzehnten als verschollen abgeschrieben wurde. Aufgrund des in der Presse ausgelösten Jubels wurde es





für manche zu einem der begehrtesten Titel. Doch es blieb verschwunden. Bis 2015.

Hi-Tec Software, der Publisher von Daffy Duck, war in den frühen 1990er-Jahren auf verschiedenen Plattformen aktiv und veröffentlichte den einen oder anderen Hit, manchmal mit Titeln aus dem Looney-Tunes-Universum und mit anderen Cartoon-Lizenzen. Mit der C64-Version von Daffy Duck waren Dave Saunders und Ashley Routledge betraut. Das Spiel sollte am Beginn einer Reihe von qualitativ hochwertigen Multiloader-Titeln stehen, die bei Grafik, Sound und Präsentation nichts zu wünschen übrig ließen. In Arbeit waren auch Umsetzungen für Atari ST, Amiga, MS-DOS, Spectrum und Amstrad. Als nach einem Jahr Entwicklungszeit zwar Presseberichte erschienen, das Spiel selbst aber nicht in den Regalen der Softwareshops zu finden war, kam ans Tageslicht, dass Hi-Tec in der Zwischenzeit Konkurs angemeldet hatte und von Codemasters übernommen worden war. Gerüchte über 250 Exemplare, die ein Großhändler bereits erhalten hätte, machten die Runde, stellten sich aber als unwahr heraus.

Nun begann für GTW die Suche nach dem Spiel, eine Aufgabe, die 17 Jahre in Anspruch nehmen sollte. Nichts blieb dabei unversucht:

Ehemalige Mitarbeiter wurden kontaktiert, ebenso die Spielepresse. Dabei tauchte ein Bugs-Bunny-Spiel auf, das noch völlig unbekannt war. Beim Thema Daffy Duck konnte jedoch niemand weiterhelfen: Ein Mitarbeiter von Hi-Tec fand zwar Konzeptzeichnungen und konnte die Namen der Entwickler nennen. Diese waren aber sicher, keine relevanten Daten mehr zu besitzen. Zzap!64 hatte sämtliche Materialien verkauft und Commodore Format, in der das Spiel auch getestet worden war, pflegte ihre Rezensionsexemplare in einem Ritual zu verbrennen. Sogar Gewinner von Hi-Tec-Gewinnspielen wurden angeschrieben, vielleicht hatten die ja ein exklusives Vorab-Exemplar erhalten – eine vergebliche Hoffnung.

Als GTW-Schöpfer Frank Gasking 2014 mit Ashley Routledge sprach, ließ dieser beiläufig fallen, dass er noch alle C64-Disketten besitze. Das Angebot, seine sämtlichen Disketten digital archivieren zu lassen, nahm er an. Ursprüngliches Ziel dieser Rettungsaktion war eigentlich, wenigstens ein paar Spielegrafiken und alte Demos zu sichern. Die Archivierung fand im August 2015 statt. Schon bei der Übergabe der Disketten fiel Gasking auf, dass mehrere Disks die Aufschrift „Daffy“ trugen.

Ashley Routledge konnte sich deshalb nicht an die Disketten erinnern, weil es nicht seine eigenen waren. Er hatte die Sammlung von Co-Entwickler David Saunders bekommen und gut gehütet, ohne deren Einzelheiten zu kennen.

Tatsächlich ging bei Frank Gasking ein Traum in Erfüllung, als er die Disketten einlas. Sie enthielten nichts Geringeres als den kompletten Quellcode von Daffy Duck, allerdings nicht das vollständige, fertige Spiel, sondern nur ein spielfertiges Level. Die restlichen Disketten enthielten Sound, Hintergrundgrafiken, Sprites. Bis der richtige Compiler gefunden und die alten Disketten, die in ihren letzten Zügen lagen, gesichert waren, vergingen noch viele stressreiche Stunden. Doch am Ende der jahrzehntelangen Bemühungen stand eine voll funktionsfähige Version eines der letzten verschollenen C64-Klassiker. „Case closed“, schreibt Frank Gasking auf der GTW-Webseite, und man spürt beim Lesen der Geschichte seine Erleichterung, dass sich die Mühe nach all den Jahren doch noch gelohnt hatte. Nun steht das Spiel zum Download bereit, und auch ein Trainer wurde schon eingebaut, wie es in der C64-Welt üblich ist.

Hält das Spiel, was es verspricht?

Das auf der GTW-Seite zum Download bereitgestellte Spiel umfasst zwei Diskettenseiten, wobei die Onslaught-Version einen Trainer und die Hintergrundgeschichte enthält, was beides vor dem Intro eingeblendet wird. Wer lieber die Version spielen möchte, wie sie wohl im Original ausgesehen hätte, kann die neu hinzugefügten Elemente durch Umbenennung eines Files im Directory übergehen.

Das Intro ist gut gemacht, aber nicht unwirksam: Es erklingen fette Sample-Sounds, danach eine solide und einprägsame Melodie, die an Rob Hubbard erinnert. Das ansehnliche Titelbild erscheint, bevor das Programm geladen wird. Dank TurboLoader dauert das nicht allzu lange, schon erscheint der Titelscreen des Spiels, der eher sparsam aufgemacht ist: Oben das Daffy-Duck-Logo, unten die Namen



„Case closed“: Daffy Duck brauchte zwar 23 Jahre, um seinen Weg auf den C64 zu finden, aber nun ist die schwarze Ente angekommen.

der Programmierer und Copyright-Hinweise von Warner Bros. Hier kann auch ausgewählt werden, ob man lieber mit Musik oder mit Soundeffekten spielt. Beim ersten Durchgang entscheide ich mich für die Musik. Auch die Sprache kann gewechselt werden, Standard ist Englisch. Zur Auswahl stehen auch Deutsch, Italienisch und Spanisch.

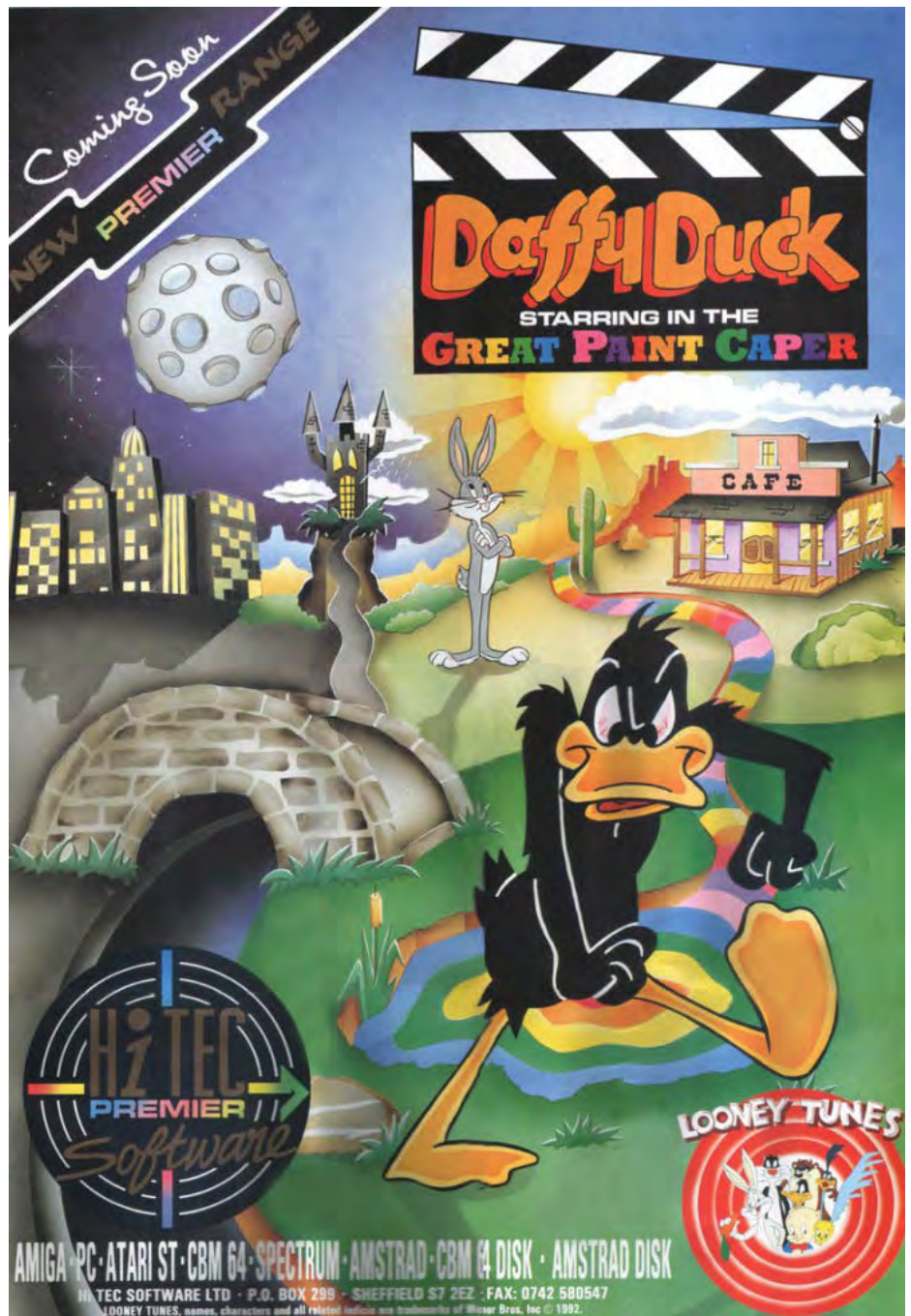
Ein Druck auf den Feuerknopf startet ohne Verzögerung das Spielgeschehen des Action-Adventures. Der Spieler steuert, und das ist keine Überraschung, Duffy Duck durch eine Spielwelt, in der in Jump-and-Run-Manier Hindernissen ausgewichen werden muss, während mit verschiedenen Gegenständen Interaktionen stattfinden, wodurch die Handlung vorangetrieben wird. In Duffy Duck gibt es auch eine Menge anderer Charaktere, denen man im Verlauf des Spiels begegnet. In solch einem Fall kann mit dem Feuerknopf ein Dialog gestartet werden, bei dem verschiedene Sätze für ein Gespräch zur Auswahl stehen. Auf diese Weise erhält man Tipps und Hinweise zu Aufgaben, die bewältigt werden müssen.

Die Steuerung ist gut gelungen, die schön gezeichneten Sprites bewegen sich flüssig und ohne Verzögerung. Die Hintergrundgrafiken gehören zu den besseren, die ich bei C64-Spielen zu Gesicht bekommen habe, Sensation sind sie aber keine. Dafür stimmt die Abwechslung, die einzelnen Spielstufen unterscheiden sich optisch deutlich voneinander. Auch die Duffy-Figur sieht in jedem Level, der Handlung entsprechend, anders aus. Die Musik untermalt das Spiel angenehm und nicht zu schnell repetitiv, während die Soundeffekte zwar gut gemacht sind, aber so sparsam eingesetzt werden, dass man sich bald einsam fühlt in dieser Stille. Trotzdem hätte es dem Spiel gut getan, ihm ab Level 3 oder 4 eine neue Melodie zu spendieren, da man bis dahin glaubt, sie schon gefühlte 500 Mal gehört zu haben.

Vom Geschicklichkeitsaspekt her ist Duffy Duck nicht besonders schwierig und eher leicht zu meistern, da sich die meisten Gegner berechenbar verhalten und nicht unfair schnell durchs Bild huschen. Etwas mehr Zeit benötigt man, um herauszufinden, was mit all den aufgesammelten Objekten zu tun ist, die auf die Screens verteilt sind. Das Rätselniveau ist aber nicht wirklich hoch und man muss sich nicht den Kopf zerbrechen, wofür die Gegenstände gebraucht werden. Es geht lediglich darum, sie an den richtigen Ort zu bringen, schon ist man einen Schritt weiter.

Die einzelnen Levels werden nicht einfach von links nach rechts durchlaufen, es gibt eine Menge Leitern, Aufzüge, Türen, Schalter und andere Möglichkeiten, sich zu verirren oder im Kreis zu laufen. Frustration kehrt dabei aber selten ein, dafür sind die Levels nicht groß genug.

Beim Testen ist das Spiel einmal eingefroren, sonst waren keine Unstimmigkeiten zu bemerken. Auch die Lokalisierungen waren



schon implementiert, was dafür spricht, dass das Spiel kurz vor dem Verkauf stand, als Hi-Tec Software von der Bildfläche verschwand. Ob das Spiel wirklich ein Klassiker geworden wäre, lässt sich aus heutiger Sicht schwer einschätzen. Ich glaube, dass es das Zeug dazu gehabt hätte, wäre es Ende der 80er erschienen. Auch für 1992 ist es ein außerordentlich gutes C64-Spiel, allerdings mussten sich 8-Bit-Spiele zu dieser Zeit schon mit Systemen messen, die über ganz andere technische Möglichkeiten verfügten. So blieb die eine oder andere Perle, auch wenn sie noch auf kommerziellem Wege vertrieben wurde, weitgehend unbemerkt. Angesichts der auch Anfang der 90er noch relativ großen Nutzerbasis und der hervorragenden Bewertungen in der Spielepresse

wäre Duffy Duck dieses Schicksal vermutlich erspart geblieben. Was dem Spiel abgeht, ist der Suchtfaktor, der legendäre Spiele wie Turrigan oder Giana Sisters auszeichnet. Wer Duffy Duck einmal durchgespielt hat, hat wenig Motivation, es noch einmal zu probieren. Wer es nicht durchgespielt hat, sollte aber nicht länger zögern – es zählt auf jeden Fall zu den besten Titeln der späten C64-Ära und bietet ein paar Stunden lang beste Unterhaltung.

Link

Geschichte und Spiel:
<http://www.gamethatwerent.com/gtw64/daffy-duck/>

BMX Forest Race und Air Combat

Crudlas Kiste

Bei Crudlas Kiste werden C64-Tapes analysiert, bewertet und beschrieben. Für jede Ausgabe von Lotek64 suche ich mir zwei Spiele aus, wobei es Multiplayer und Singleplayer gibt. Nachspielen erwünscht!

von Crudla

BMX Forest Race

Nach dem Laden des Tapes werde ich von einer einladenden, riesigen Schrift empfangen: BMX FOREST RACE. Im Hintergrund flitzen währenddessen einige etwas zu groß geratene Bäume vorbei. Ablenkend: eine dröhnend laute, aufdringliche Musik. Weiter geht's, ich folge den Instruktionen am unteren Rand des Bildschirms. Press Fire To Race! Nicht weiter überraschend...

Sobald ich nun auf den Feuerknopf drücke, fängt das Spiel ohne weiteres Gedöns an und die Spielfigur wird in die Mitte gesetzt. Egal, ob dort nun gerade ein Baum vorbeirast oder nicht. Tja, es gibt also zwei Möglichkeiten: Entweder man stirbt gleich in der ersten Sekunde oder höchstens eine Minute später. Denn die nächste Hürde folgt auf dem Fuße. Als ich es nach etlichen Versuchen schaffe, im exakt richtigen Moment den Feuerknopf zu drücken, rase ich erst mal planlos in der Gegend herum und berühre dabei einen Baum gerade so am äußersten Pixel. BAM! Kollisionsgefahr! Gut, also sind die Bäume nicht nur dick und sperrig, sondern auch gemeingefährlich. Es wird immer besser! Oder auch nicht, denn mehr gibt es eigentlich nicht zu sehen.

Alles in allem: Ein Spiel für Leute, die Nerven wie Drahtseile haben und die geduldig sind. Es kommt auf schnelle Reaktionen und

Zielgenauigkeit an. Dieses Spiel wäre außerdem gut für Wettbewerbe geeignet, da es mehr Spaß macht, wenn viele Leute einem dabei zuschauen, wie man das Ganze verhaut...

Geschicklichkeitsfaktor	8/10
Schwierigkeitsfaktor	9/10
Denkfaktor	1/10
Spaßfaktor	5/10
Glücksfaktor	5/10

Air Combat

Kurz nach dem Starten des Spieles empfängt mich Stille und ein schöner kleiner Schriftzug erscheint, ausgestattet mit einem guten Effekt. AIR COMBAT steht da. Ich lese weiter und die nächste bahnbrechende Erkenntnis lässt nicht lange auf sich warten. Das Spiel haben wir Antti Kyllönen zu verdanken.

Nun gut, mal das Knöpfchen drücken und schauen, was passiert...

Ein schwarzes und ein blaues Flugzeug sind auf dem Bildschirm zu sehen. Aha! Also offenbar ein Multiplayer-Spiel. Schnell hole ich Martinland und zwingt ihn mitzuspielen. Schon geht der Spaß los. Feuer, um zu schießen, Joystick nach vorne, um schneller zu fliegen, und nach hinten, um langsamer zu werden. Schon nach Sekunden ist die Steuerung verstanden und das Spiel ist richtig lustig.

Ebenfalls großartig: Man kann aus dem Bildschirmrand fliegen, um auf der anderen Seite wieder hereinzukommen. Nach ein paar Minuten ist schließlich zu lesen: BLACK WINS! Wohl klar, wer das schwarze Flugzeug gespielt hat. Ich!

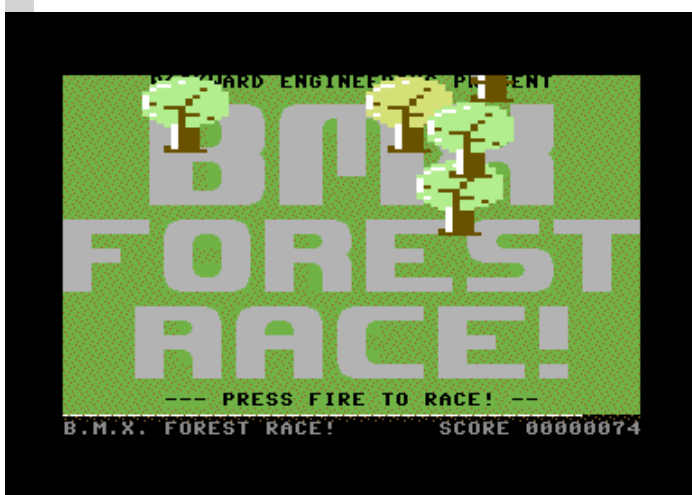
Ein wirklich sehr lustiges Flugzeugspiel, das trotz seines Mangels an Musik schnell überzeugt. Es hat zwar ein ziemlich einfaches Spieldesign, bietet aber dennoch viele taktische Möglichkeiten und jede Menge Spaß. Ein ganz tolles Multiplayer-Tape. Unbedingt ausprobieren!

Geschicklichkeitsfaktor	5/10
Schwierigkeitsfaktor	3/10
Denkfaktor	1/10
Spaßfaktor	8/10
Glücksfaktor	2/10

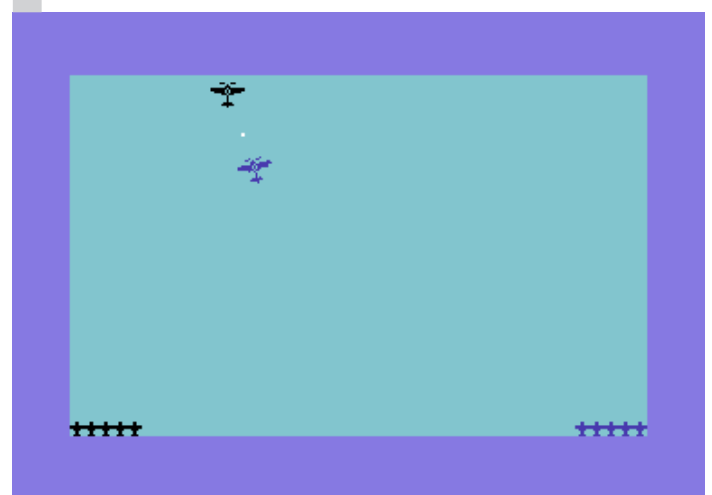
Die Autorin

Lara Schemitsch (Crudla), Jg. 2002, ist jetzt 13 Jahre alt und probiert begeistert die technischen Spielereien des C64. Natürlich ist sie auch an diversen PC-Games interessiert, z.B. Monkey Island, Myst, Rayman Origins usw. Zuletzt durchgespielter Titel: Broken Age (das neueste Spiel von Tim Schafer).

BMX Forest Race



Air Combat



50 Jahre Europa

Das Label Europa, das Klassiker wie „Die drei ???“ und TKKG veröffentlicht(e), feierte 2015 seinen 50. Geburtstag. Lotek64 erinnert aus diesem Anlass daran, dass Europa in den 1980er-Jahren versuchte, ein Software-Label zu etablieren. Zwei Jahre lang wurden Programme für C64 und Atari-Computer in deutscher Sprache verkauft. Der große Erfolg blieb aus.

von Georg Fuchs

Die ehemalige Plattenfirma Europa, heute im Besitz von Sony Music Entertainment, wurde 1965 in Hamburg als Label für Tonträger gegründet, um den deutschen Sprachraum mit Musik und Hörspielen – beides zu damals unüblich geringen Preisen – zu versorgen. Die beiden Bestseller „Die drei ???“ und TKKG werden noch immer produziert. Doch in den frühen 1980er-Jahren ging das Interesse an Märchenplatten und Hörbüchern stark zurück, Computerspiele waren für viele Kinder und Jugendliche interessanter geworden.

Die Firma mit Sitz in Quickborn reagierte auf diesen Trend mit der Gründung des Billig-Labels „Europa Computer Club“, das zwischen 1984 und 1985 Programme für Atari 400/800-Rechner und den Commodore 64 veröffentlichte. Die Software erschien auf Kassette, wobei einfach aufgemachte Spiele, in BASIC programmiert, den Großteil des Repertoires ausmachten. Für den C64 erschienen auch drei Anwenderprogramme: ein einfacher Synthesizer („Computer-Orgel“), die Datenbank „Meine Adressen“ und die Textverarbeitung „Mini-Text“.

Zusätzlich hatte Europa Lernsoftware im Programm: Ein dreiteiliger Deutschkurs erschien für C64/Atari, weitere Software (Englisch, Mathematik) für CPC- und MSX-Heimcomputer.

Über die Gründe für das Ende des Labels sind keine Informationen zu finden. Vermutlich lief der Verkauf nicht so gut wie erwartet, denn keines der Programme hatte das Potenzial, ein Bestseller zu werden. Zwar war das Angebot breit gefächert (das Portfolio umfasste Strategie, Action, Adventure- und Puzzlespiele), doch die Umsetzung der Spiele ließ stark zu wünschen übrig.

Aus Anlass des 50. Geburtstags des Europa-Labels lassen wir einige Titel aus dem – ohne Lernsoftware – rund 25 Titel umfassenden Katalog Revue passieren.

Fische fischen

Fische fischen (1984) von Arved Pohl ist ein simples, etwa 150 Zeilen langes BASIC-Programm, bei dem bis zu vier Spieler beim Angeln gegeneinander antreten können. Grafisch äußerst einfach umgesetzt, geht es in diesem Spiel darum, der Reihe nach eine Angel



(symbolisiert durch ein Cursor-Kästchen) ins Wasser zu werfen. Per Zufallsgenerator wird entschieden, ob der Spieler etwas gefangen hat oder im aktuellen Spielzug leer ausgeht. So mancher Fang entpuppt sich als Flop, der keine Punkte einbringt. Auch Ereigniskarten können gezogen werden, diese müssen aber, da sie auch negative Ereignisse enthalten, nicht geöffnet werden. Fische fischen kann durchaus Spaß machen, wenn man etwa im richtigen Alter ist, um über Scherze à la „Sie haben leider einen Riesenkraken geangelt! Der Sie leider ins Wasser zieht und auffrisst.“ lachen zu können – allerdings nur kurz, da das Spiel für das Opfer des Kraken damit beendet ist.

Wilder Westen

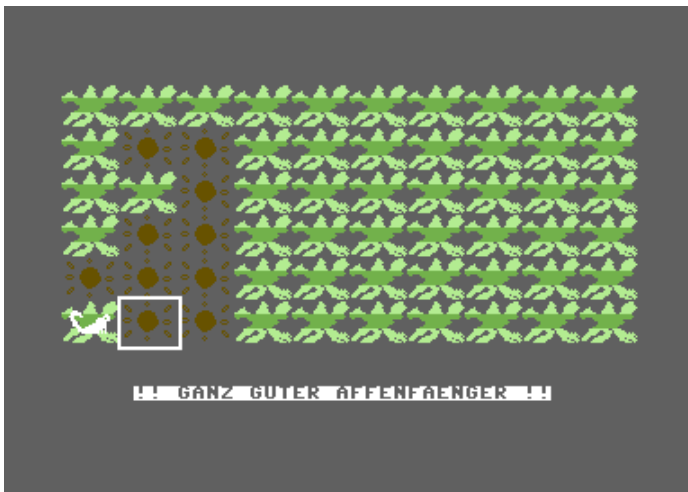
Ganze 217 BASIC-Zeilen umfasst dieses Actionspiel, das zu den armseligsten C64-Spielen aller Zeiten gezählt werden darf. Der Spieler hat dabei die Aufgabe, mit einem Revolver-Sprite zufällig auf dem Bildschirm platzierte Pfeile, die offenbar „Indianer“ symbolisieren, abzuschießen. Der Revolver bewegt sich dabei ohne menschliches Zutun am linken Bild-

Fische fischen

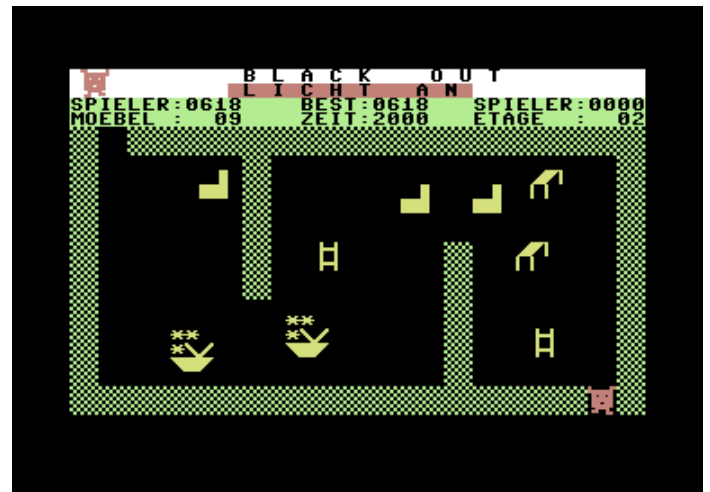


Wilder Westen





Affenjagd



Black Out

schirmand auf und ab. Der Spieler hat nichts anderes zu tun, als zum richtigen Zeitpunkt den Feuerknopf zu betätigen, um die Pfeile zu treffen. Die Zahl der Schüsse ist auf 20 limitiert und keinesfalls sollte man die Bombe treffen, die irgendwo am rechten Rand liegt, denn dies beendet das Spiel sofort. Vermutlich würde man eine zweite Runde erreichen, nachdem alle Pfeile getroffen wurden. Doch davon rate ich aus Gründen der Psychohygiene dringend ab.

Affenjagd

Auch Affenjagd von Jan Lindenberg (1985) ist ein BASIC-Programm, das nicht einmal als Gratis-Handyspiel die geringste Chance hätte, breiter wahrgenommen zu werden. Die Idee ist gar nicht schlecht: In einem Wald muss ein Affe gefangen werden, indem so viele Bäume gefällt werden, dass er nicht per Sprung flüchten kann – der Affe kann in acht Richtungen springen, und das „schlau“ oder „dumm“, wobei im Test kein großer Unterschied im Verhalten des Affen sichtbar wurde. Je weniger Bäume gefällt werden müssen, je weniger Spielzüge also nötig sind, um den

Affen zu fangen, desto besser hat der Spieler abgeschnitten. Eine Entwicklung oder wenigstens Veränderung gibt es in Affenjagd nicht: Hat man den Affen gefangen, kann das Spiel entweder beendet oder neu gestartet werden. Wer sich davon mehr als drei Runden fesseln lässt, sollte im nächsten Leben darüber nachdenken, die Rolle des Affen zu übernehmen.

Black Out

Eines der weniger schlimmen Spiele aus dem Hause Europa ist Black Out. Grafisch hebt es sich zwar kaum vom Europa-Standard ab, doch sowohl die Idee als auch die Ausführung machen es etwas interessanter als Affenjagd und Co. In Black Out steuert man ein undefinierbares Sprite-Männchen durch ein Haus, in dem an zufälliger Position acht Möbel platziert sind. Das Männchen muss nun durch das Haus gesteuert werden, ohne an den Möbeln anzustoßen. Klingt einfach? Wäre es auch, fiele nicht ständig das Licht aus. So muss das Sprite blind durch das Gebäude gelotst werden, und wer sich die Position der nun unsichtbaren Objekte eingepägt hat, ist klar im Vorteil. Leben kann man in Black Out keines

verlieren, wer aber ständig mit Blumentöpfen und Tischen kollidiert, verliert Zeit (und damit Punkte). Wenn diese abgelaufen ist, ist das Spiel aus. Wer innerhalb des Zeitlimits den Ausgang erreicht, findet sich in der nächsten Stufe wieder, in der die Anzahl der platzierten Objekte erhöht wird.

Um die Herausforderung spannender zu machen, kann bei Spielbeginn die Zahl der Möbel, von denen mindestens acht im Haus verteilt sind, um bis zu sechs erhöht werden. Auch an einen Zweispielersmodus hat der namentlich nicht genannte Autor gedacht. Black Out erinnert beinahe an ein richtiges Spiel.

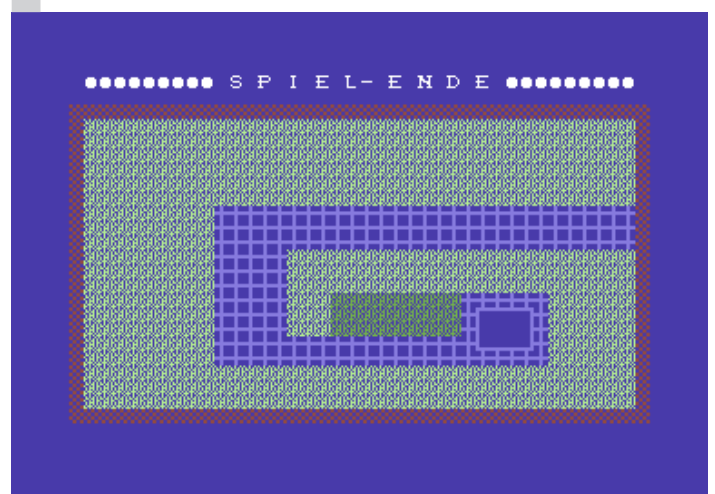
Dampfmaschine

Dampfmaschine aus dem Jahr 1985 ist weniger ein Spiel als eine Simulation. Der beinahe statische Bildschirm zeigt die namensgebende Dampfmaschine, bei der per Joystick fünf Parameter verändert werden können, um mit möglichst geringer Zufuhr von Kohle und Wasser möglichst viel Energie zu erzeugen. Steigt der Druck zu stark an, ist eine spektakuläre Explosion zu sehen, bei der die Bestandteile der Maschine dem Spieler mit

Jumper



Rasenmäher





Octopus

atemberaubenden Grafik- und Soundeffekten um die Ohren fliegen. Das war natürlich ein Scherz: Geht etwas schief, friert das Spiel einige Sekunden ein, danach kann man, ohne die Ursache für das Scheitern erfahren zu haben, einen neuen Versuch wagen. Lern- und Unterhaltungswert: etwas weniger als null. Verweigert man eine neue Runde, darf man ins BASIC zurückspringen, was dank der gesperrten RUN/STOP-Taste nicht ohne Weiteres möglich ist. Nun kommt das innovativste Element von Dampfmaschine zur Geltung, die Implementierung des bekannten LIST-Schutzes aus dem 64'er-Magazin.

Jumper und Co

Jumper ist ein lieblos programmierter Q*bert-Klon, der alles bietet, was das Original zu einem Erfolg gemacht hat – allerdings so dürftig umgesetzt, dass der Spielspaß nur für eine halbe Runde reicht. In Octopus, am Cover auch „Schatz-Suche“ genannt, zeigt Arved Pohl wieder einmal, dass seine Fantasie von Kraken beherrscht wird. Ein Taucher muss Schätze vom Meeresgrund heben und dabei

einem Oktopus ausweichen. Mit dem Feuerknopf kann an der Meeresoberfläche ein Boot von rechts nach links bewegt werden. Gelingt es, das Boot oberhalb einer Schatzkiste zu positionieren, kann diese geborgen werden, was Punkte bringt. Octopus bietet gute Unterhaltung, ungefähr zwei Minuten lang. Denn nach der Bergung des ersten Schatzes hat man das Spiel in all seinen Facetten ausgereizt. Ein weiteres Spiel aus der Feder von Herrn Pohl ist Supergärtner (1984), und es kann aufgrund seiner meditativen Langsamkeit als die erste rundenbasierte Gartenbausimulation der Spielegeschichte betrachtet werden. Der Spieler steuert einen Gärtner, der am unteren Bildschirmrand Saatgut aufsammeln muss, um es im oberen Bildschirmdrittel in einem Beet anzupflanzen. Im ersten Level gilt es, 10 Setzlinge zum Sprießen zu bringen, während Igel und Kaninchen den Fortschritt zunichtemachen, indem sie die Pflanzen fressen. Die Sprites bewegen sich dabei so langsam, dass die wahre Herausforderung des Spiels darin besteht, nicht sanft wegzuschlummern, bevor der Supergärtner den Garten erreicht hat. Im-

merhin hat dieses Programm eine originelle Spielidee zu bieten, auch wenn die Umsetzung nur geringfügig über dem gewohnten Europa-Niveau bleibt. Technisch avanciert präsentiert sich auch Rasen-Mäher von H.J. Bomanns (1985), das einzige nicht in BASIC programmierte Europa-Spiel, das ich finden konnte. Wie der Name schon befürchten lässt, handelt es sich um eine Kopie von Jeff Minters Klassiker Hover Bovver aus dem Jahr 1983, in dem verschiedene Gärten gemäht werden müssen, ohne die Blumenbeete zu beschädigen. Was im Original mit viel Witz, Action und taktischen Feinheiten präsentiert wird, bleibt hier eine monotone Geschicklichkeitsübung, bei der der Mäher bloß nicht den Zaun berühren darf. Zuletzt noch ein Pohl: Man stelle sich eine Mischung aus Pac-Man und Snakes vor, bei dem die Schlange nicht wächst und die Geister aus dem Nichts auftauchen und wieder verschwinden, dazu eine extrem unpräzise Steuerung und völlige Stille. Das ist „Trull“ aus dem Jahr 1984. Ein Spiel, das besser nicht geschrieben worden wäre.

Fazit

Es ist wenig verwunderlich, dass dem Europa Computer Club kein langes Leben beschieden war. Während das Unternehmen qualitativ gute Hörspiele und Musikaufnahmen veröffentlichte, war die Qualität der Software unter jeder Kritik. Dabei bewegten sich die Kassetten preislich auf der Ebene anderer Billiglabels wie Mastertronic, die zwar auch jede Menge Schrott auf den Markt warfen, mitunter aber auch gute Spiele produzierten und dabei die Bedeutung der Präsentation nicht vergaßen. Eine gute Titelgrafik und ein Soundtrack von Rob Hubbard ließen in den 80ern oft darüber hinwegsehen, dass das Spiel selbst nicht das Gelbe vom Ei war. Die Europa-Spiele verzichten auf all das und bieten nur einfachste BASIC-Programme, die selbst als Abtippübungen in den einschlägigen Heimcomputermagazinen enttäuscht hätten. ■

Supergärtner



Trull



Kuriose Hardware #3

Diagnostic Kit

„Dieser Test ist nur für den Technischen Service vorgesehen“ – mahnt die Anleitung zum Diagnose-Set für den A500 und A2000 in fetter Schrift gleich auf den ersten Seiten des Handbuches. Trotzdem werfen wir heute einmal einen genaueren Blick auf diese kuriose Hardware, die zum Testen des Speichers (Chip- und Fast RAM), aller Anschlüsse (inkl. Floppy und Tastatur) sowie der Audio- und Videoausgabe des Amiga dient.

von Stefan Egger

Mit im Paket – ein einfacher, brauner Karton mit unscheinbarem Aufkleber – sind die Diagnose-Box, ein Modul, die benötigten Kabel, das Handbuch sowie Disketten für Amiga und PC. Statt des Moduls, das auf EPROMs die Testsoftware enthält, kann alternativ auch die Amiga-Diskette gestartet werden. Der Vorteil dabei ist, dass man den A2000 nicht öffnen muss, denn ansonsten müsste das Modul in den Turbo-kartenslot installiert werden. Allerdings: ohne Modul kann nur ein Teil des Speichers getestet werden, nicht jedoch jene 40 kB, die vom Programm selbst belegt werden. Außerdem hilft das Modul natürlich, wenn der Amiga gar nicht mehr in der Lage sein sollte, das Programm von Diskette zu starten.

Geknausert hat Commodore beim Zubehör, denn nicht alle zum Betrieb benötigten Teile werden mitgeliefert. Die Box braucht ein C64-Netzteil und, sollte man einen A500 testen wollen, auch die Speichererweiterung A501 (von 512 kB auf insgesamt 1 MB) im Trapdoor-Slot.

Hat man alle Kabel angeschlossen, kann der Test beginnen. Ein kleines zweistelliges Display an der Box zeigt Nummern, welcher Test gerade ausgeführt wird. Wird der Test erfolgreich beendet, so zeigt das Programm fortlaufende Nummern an und am Monitor werden zwei farbige Testbilder dargestellt, die sich abwechseln. Das erste besteht aus einem HAM-Bild, neun Sprites und einem roten Quadrat mit zwei nur ein Pixel großen Punkten darin. Das zweite ist ein standardisiertes Testbild, wie man es vom Fernsehen her kennt.

Wird ein Fehler gefunden, bricht der Test ab und es wird eine Hexadezimalzahl ausgegeben – anhand des Handbuches lässt sich nun feststellen, welcher der Tests nicht erfolgreich war. Ergänzend zur Display-Anzeige kann man zusätzlich auch ein Terminal anschließen (eine 5,25“-PC-Diskette mit Terminal-Software ist im Lieferumfang enthalten). Auch auf der Extras-Diskette des Amiga befindet sich

ein Terminalprogramm. Die Datenübertragung erfolgt mit 9600 Baud. Bei Benutzung des Terminals werden detailliertere Informationen ausgegeben.

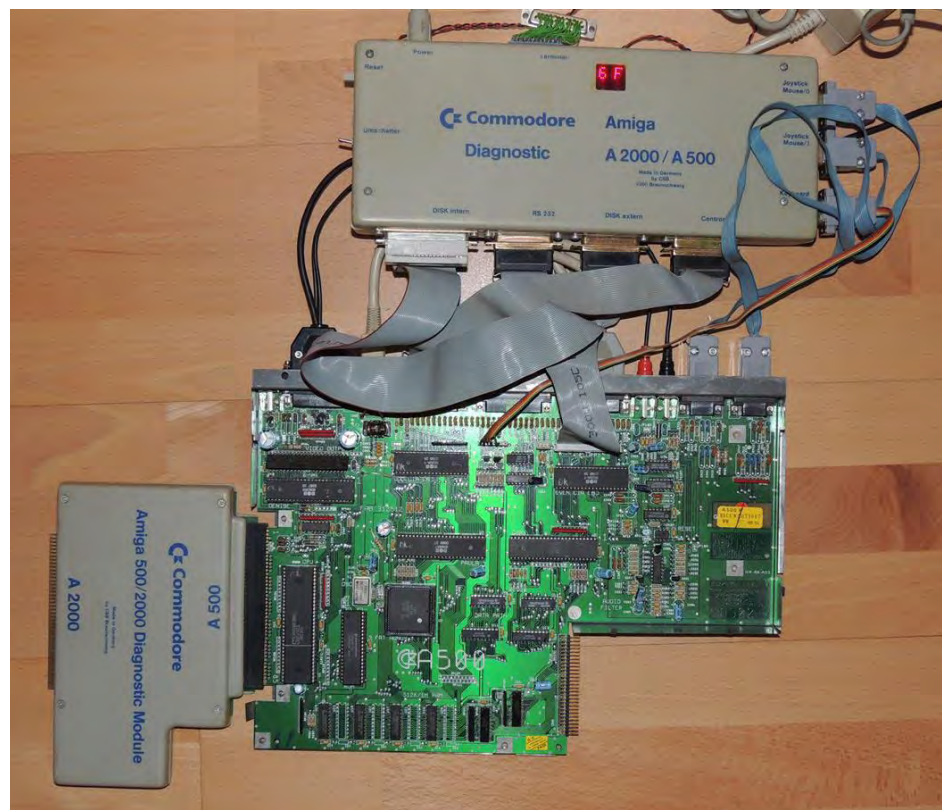
Fazit

Das nur für den internen Gebrauch bzw. für Servicestellen gedachte Set ist ein Highlight für jeden Sammler: das hat nicht jeder. Das Anschließen der vielen Kabel und des Netzteils ist zwar kein unmittelbarer Spaß und man wirkt folglich während des Aufbaus auf andere nicht eben wie ein Elektronikprofi – aber danach kann man neben den wild verlegten Kabeln und geöffneten Computern herrlich glänzen. Und: nur so ist eine kom-

plette Überprüfung aller Ports und Funktionen möglich.

Ein großer Nachteil ist, dass das Kit nur bis Kickstart 1.3 funktioniert – ab Kickstart 2.0 wird die Prüfsumme falsch berechnet und daher ein ROM-Fehler ausgegeben. Auch die A2000-Erweiterungsslots werden hier nicht geprüft.

Legendär sind die im ROM versteckten Hinweise („Easter Eggs“) der Amiga-Entwickler. Eine echte Überraschung ist, dass hier in diesem Diagnose-Kit sogar echte Expertenhilfe mitgeliefert wird: Im Programm findet sich ein Hinweis auf „DaveN“, im ROM-Dump findet sich sogar eine Telefonnummer: „Disk Ground call Needle-san (ha ha ha ha ha)! 408-522-73xx“ [zwei Ziffern hier unkenntlich gemacht]. Nein, leider: Die Telefonnummer funktioniert heute nicht mehr. Dave Needle, Mitglied des ursprünglichen Amiga-Entwicklerteams, ist und bleibt aber Legende – mit oder ohne gültigem Telefonanschluss. ■



Gametrak mit Dark Wind (PS2)

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallenen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte und befasst sich in dieser Ausgabe mit Gametrak mit Dark Wind (PS2).

von Simon Quernhorst

Die britische Firma In2Games Ltd. wurde bereits im Jahr 2000 von Elliot Myers mit dem Ziel der Entwicklung einer revolutionären Steuerung für Videospiele gegründet und tüftelte mehrere Jahre an diesem neuen Eingabegerät, welches vor EyeToy (Oktober 2003), Wiimote (2006) und Kinect (2010) neue Freiheiten der Spielkontrolle erlauben sollte.

Erst am 22.10.2004 erschien das Gerät dann unter dem Slogan „harderbettercloser“ zunächst in Europa als Bundle mit dem Prügelspiel „Dark Wind“ des britischen Entwicklers Atomic Planet Entertainment Ltd. für die PS2. Etwa ein Jahr später (August 2005) erschien dann in Europa für PS2 und PC das Spiel „Real World Golf“ (Entwickler: Aqua Pacific) samt der im Design veränderten „Gametrak Version 2“, deren Funktionen ansonsten gleich waren. Anschließend erschien „Real World Golf“ dann auch in den USA für PS2

und Xbox. Im August 2006 erschien in Europa mit „Real World Golf 2007“ für PS2 und PC dann schließlich das dritte und bereits letzte Gametrak-Spiel.

Die vorliegende Packung trägt noch das ursprüngliche Preisschild von 99,99 Euro und enthält den Gametrak 720° Motion Capture Game Controller, zwei Handschuhe, eine Fußmatte mit Schalterfunktion und das Spiel „Dark Wind“. Der Controller wird nicht über den Controllerport, sondern per USB an die PS2 angeschlossen. Um „Dark Wind“ gegen einen Freund spielen zu können, wird ein weiterer Gametrak-Controller benötigt. Eine Substitution durch einen normalen Controller ist nicht vorgesehen.

An jeder Hand wird eine Schlaufe befestigt, die jeweils mittels eines Seilzugs am Gametrak befestigt ist. Die Seilzüge sind ca. 2,5 Meter lang und werden über eine automatische Rückzugsfunktion immer auf Spannung gehalten. Der Spieler agiert also stets gegen den Zugwiderstand des Seilzugs. Nachdem der Controller an die Größe des Spielers angepasst wurde (der Spieler muss dazu kurz die Hände auf den Kopf legen), kann das Gerät dann mittels der Länge des jeweiligen Seilauszugs die Höhe der Arme berechnen. Über die Bewegung der Hände verändern sich die Winkel der Seilzüge an der Bodenstation, welche dann in die horizontalen Bewegungen umgerechnet werden. Die Fußmatte wird zwischen den Füßen platziert und bietet einen Drucksensor zur Auslösung von Aktionen (Bestätigen von Menüpunkten und Statistiken, Umdrehen im Spiel).

Spielerisch bietet „Dark Wind“ ein einfaches Box-Spiel; in mehreren Spielmodi (Übung, Arcade, Story) tritt man gegen verschiedene Gegner an. Die Bewegung der beiden Hände wird dabei gut umgesetzt. Fußsinsatz gibt es lediglich für den einen Button in der Fußmatte. Neben der Ausführung von Schlägen muss man im richtigen Moment gegnerische Schläge blocken, indem man die Hände an vorgegebenen Bildschirmstellen vor den Körper hält. Erfolgreiches Blocken erkennt man an der Farbe der Anzeige. Nach einigen erfolgreichen Treffern gegen den Widersacher gerät dieser in „Rage“ und man sollte die nun folgenden Hiebe lediglich blocken ohne in dieser



Die Gametrak-Box mit Dark Wind

Zeit anzugreifen. Das Spiel wurde vollständig synchronisiert, die deutsche Sprecherstimme ist jedoch vollkommen emotionslos gesprochen worden, dafür hört man den Begriff „Niederlage!“ wirklich nicht oft in einem Videospiele.

Nach einem Kampf werden neben dessen Dauer witzigerweise auch der Kalorienverbrauch sowie die maximale Schlaggeschwindigkeit angezeigt. Durch den permanenten Zugwiderstand der Seile fühlt sich das Spiel nach einigen Runden tatsächlich wie echtes Training an. Die USK hat „Dark Wind“ mit 12 eingestuft, die Gewaltdarstellung ist mild, dafür lassen einige weibliche Gegner tief in Ausschnitt oder Rock blicken.

Die Rückseite der Verpackung listet unter der Überschrift „Bald erhältlich“ folgende Gametrak-Spiele auf: Real World Golf, Dance Mayhem, Party, Sword Master, Real World Basketball und Real World Baseball. Wie eingangs erwähnt erschien jedoch nur noch das Golfspiel und aus den anderen Plänen wurde nichts mehr.

Obwohl das Produkt 2004 auf der Leipziger Games Convention die Auszeichnung „Best of GC – Innovative Product“ gewonnen hat und die Technik recht präzise war, lief der Verkauf leider nicht besonders gut und Game-

Der zusammengebaute Gametrak



Dark Wind in Aktion

trak wurde anschließend zu günstigen Preisen verramscht. Die konkurrierende Kamerasteuerung von EyeToy erlaubte schließlich bereits controllerfreie Bewegungen ohne sich dabei wegen der Seilzüge wie eine Marionette zu fühlen und als Hauptgrund war das erhältliche Gametrak-Spieleangebot einfach viel zu klein. ■

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: Rayman Legends

(Xbox 360).



All-in-One-Cartridge für die MAX Machine

MultiMAX

Die Cartridge mit dem Namen MultiMAX, eine Anspielung auf den Namen der Max Machine (auch bekannt als Ultimax), wird fertig zusammengebaut und mit Gehäuse geliefert. Sie enthält alle MAX-Machine-Module (24 Stück inklusive Varianten), die aus einem übersichtlichen Menü heraus gestartet werden können. Zusätzlich dazu gibt es einen Reset-Schalter.

von Stefan Egger

Zuerst eine gute Nachricht: Man benötigt keine der relativ seltenen japanischen MAX-Machine-Computer, um dieses Modul nutzen zu können. Außerdem ist es kompatibel mit allen Varianten des C64 (eingeschränkt – wegen der Bedienung in den Spielen – sogar am tastaturlosen C64-GS), dies schließt auch SX-64 und C128 ein.

Die MAX Machine selbst basiert auf der Technik des C64, die jedoch stark vereinfacht wurde: So besitzt die MAX Machine nur 2 kB RAM (statt 64 kB), keine ROMs (d.h. Kernal, BASIC und Zeichensatz fehlen – der Computer startet ohne Modul nicht) und keinen seriellen IEC-Bus (d.h. Diskettenlaufwerke und Drucker sind nicht ansprechbar). Sogar der Video- und der User-Port wurden eingespart, das Bild wird ausschließlich über den TV-Modulator ausgegeben. Statt der C64-Tastatur wurde eine Folientastatur verbaut.

Zumindest eine kleine Revolution verdanken wir der MAX Machine: Durch den Kompatibilitätsmodus im C64 und C128, der die Speicheraufteilung ändert, wurden Multifunktionsmodule und „Freezer“ ermöglicht (z.B. Final Cartridge 3 und Action Replay). Doch die MAX Machine an sich wurde kein Erfolg – nur etwa 35.000 Stück wurden in Japan verkauft (andere Quellen gehen immerhin von 50.000 bis 100.000 Stück aus).

Die Software

Startet man das Modul, hat man die Qual der Wahl: 24 Einträge können mit Tastatur oder Joystick ausgewählt werden. Dabei zeigt der Bildschirm netterweise im oberen rechten Bereich die Möglichkeiten der Steuerung an, die das Spiel unterstützt (Paddle, Tastatur, Joystick). Gestartet wird mit Leertaste, Return oder Feuerknopf am Joystick. Eine Bedienung



des Menüs komplett ohne Tastatur ist somit möglich.

Im unteren Bereich gibt es einen Scroll-Text mit Informationen, während oben Grafiken wie das MAX-Logo das Gesamtbild der einfachen, aber nett gestalteten Benutzeroberfläche abrunden. Dabei wird eine Hintergrundmusik abgespielt (mit der Linkspfeil-Taste abschaltbar).

Das von Rob Clarke (Software) und Michal Pleban (Hardware) entwickelte Modul enthält folgende Software: Avenger, Billards, Bowling,



Clowns, Gorf, Jupiter Lander, Kickman, Le Mans, Mole Attack, Money Wars, Music Composer, Music Machine, Omega Race, Pinball, Radar Rat Race, Road Race, Sea Wolf, Slalom, Speed/Bingo Math, Super Alien, Visible Solar System und den All-Time-Klassiker Wizard of Wor.

Zum Teil liegen diese Spiele in mehreren Varianten vor. Zusätzlich dazu gibt es Mini- und MAX-BASIC, die auch am C64/128 ausprobiert werden können. Wie ein BASIC mit nur 2 kB aussieht? Genauso, wie man es erwartet: Nur 510 Bytes RAM stehen dem Anwender zur Verfügung, Befehle für Laufwerke gibt es keine, Diskettenlaufwerke können am MAX sowieso nicht verwendet werden, und Kassettenlaufwerke unterstützt nur das MAX-BASIC. Letzteres hat zusätzlich 2 kB RAM im Modul verbaut, sodass zumindest 2047 Bytes zur Verfügung stehen und die Befehle LOAD und SAVE funktionieren.

Die Hardware

Alle Programme sind in einem 1 MB großem EPROM (Type 27C801) gespeichert. Zusätzlich dazu gibt es einen 2 kB großen 6116-RAM-Baustein – er wird für das erweiterte BASIC benötigt (MAX-BASIC). Darüber hinaus sind drei Logikchips verbaut.

Selbstbau

Das Modul ist einfach konzipiert (ohne SMD-ICs) und kann auch nachgebaut werden – die benötigten Daten (Platinenlayout, EPROM-Inhalt, Schaltplan und der Source-Code für das Menü) sind offengelegt und stehen auf der Webseite zum Download bereit.

Preis und Bestellung

Der Preis für das fertige Modul beträgt 29,95 USD. Die Versandkosten belaufen sich auf 4 USD. Die Bestellung erfolgt über die Webseite.

Fazit

Wer eine MAX Machine hat und diese nutzen möchte, kommt um das MultiMAX-Modul kaum herum. Es bietet alles, inklusive der hierzulande schwer erhältlichen BASIC-Versionen. Für alle anderen, die einen C64 oder C128 besitzen, ist es eine nette Sammlung an klassischen, einfachen Spielen aus der Anfangszeit des C64 (1982/1983). Sie erzeugen mit damaligen Arcade-Hits wie etwa Avanger (Space Invaders), Omega Race oder Radar Rat Race (Rally-X). Echte Klassiker, die immer wieder dazu einladen, einen einmal aufgestellten Highscore noch zu verbessern.

Link

Webseite: <http://www.multimax.co>



C64-Oldie (Activision, 1984)

Park Patrol

Activision war in den frühen 1980er-Jahren einer der wichtigsten Spielehersteller. Park Patrol, ursprünglich ein exklusives C64-Spiel, fühlte sich an wie ein Spielhallentitel und unterstrich dadurch die herausragenden Fähigkeiten des C64.

von Georg Fuchs

Das Spiel wurde von Tony Ngo programmiert, der neben Park Patrol lediglich für zwei weitere, kaum bekannte Titel (Bandits, Squish'em) verantwortlich zeichnet. Die – wenig überzeugende – Musik sowie die auch nicht gerade berauschenden Soundeffekte stammen von Russell Liebich, der auch für C64-Hits wie Labyrinth und Little Computer People komponierte.

Müllsammler

Der Inhalt ist schnell beschrieben: Ein Parkwächter bzw. optional eine Parkwächterin in Timberland muss das Naturreservat von Müll befreien, den Touristen dort liegengelassen haben. Im ersten Level sind es Getränkedosen, dann Flaschen und andere Gegenstände, die achtlos in der Natur zurückgelassen wurden. Ein Teil des Mülls schwimmt im Fluss, der Rest befindet sich am Ufer. Unser Parkwächter hat ein kleines Schlauchboot, mit dem er sich schnell über das Wasser bewegen kann. Steuert man das Boot ans Ufer, springt unser Ranger an Land und lässt sich dort wie im Fluss in alle vier Richtungen steuern. Die Landschaft scrollt dabei technisch sauber horizontal.

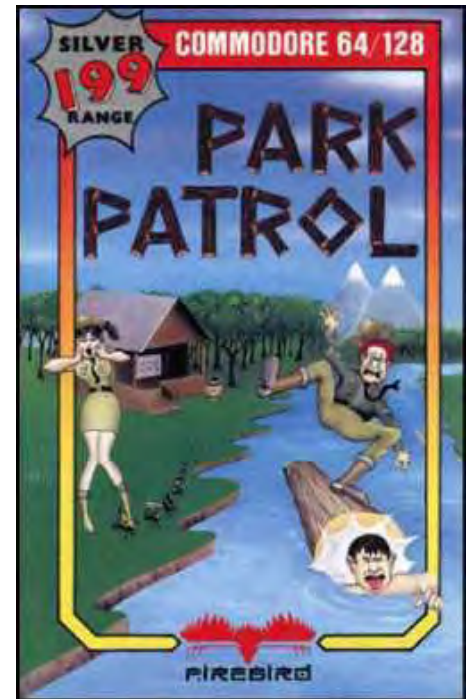
An Hindernissen mangelt es nicht: Im Wasser tummeln sich Schlangen, an Land Schild-

kröten und andere Tiere. Eine Berührung kostet ein Leben. Eine zu heftige Kollision mit Baumstämmen im Wasser kann zum Kentern des Bootes führen. Wer seine Geschicklichkeit unter Beweis stellen möchte, kann auf einen Baumstamm springen und dort balancieren – was Extrapunkte einbringt. Ein Druck auf den Feuerknopf bewirkt im Wasser das Verschießen von Schlangengift, um sich die Viecher vom Leib zu halten, und an Land einen weiten Sprung, mit dem man den flinken Schildkröten ausweichen kann.

Punktesammler

Das Spiel ist score-orientiert, motiviert also zur Jagd auf hohe Punktzahlen. Diese erreicht man durch schnelles Absolvieren der Levels (die verbleibende Energie wird in Punkte umgewandelt). Energie kann durch Nahrungsaufnahme in der Ranger-Hütte aufgestockt werden. Extrapunkte gibt es für das Retten von ertrinkenden Schwimmern.

Eine Besonderheit ist die Konfigurierbarkeit der drei Levels. Verschiedene Parameter (vom Geschlecht des Rangers bis zur Anzahl der aufzusammelnden Objekte) können hier verändert und gespeichert bzw. geladen werden. Dass es einen Zwei-Spieler-Modus gibt, soll nicht unerwähnt bleiben. Später wurden



Konvertierungen für CPC und Sinclair Spectrum veröffentlicht, die aber nicht die Qualität der C64-Fassung erreichen.

Fazit

Wer das Spiel nicht kennt oder wieder einmal ausprobieren möchte, greife zur „moderneren“ Version der Gruppe Remember, die außer der Anleitung im Originaltext einen umfangreichen Trainer sowie einige Bugfixes enthält. Park Patrol wirkt aus heutiger Sicht etwas bieder, demonstrierte aber zum Zeitpunkt des Erscheinens, dass auf dem C64 Spiele realisierbar waren, die so manchen Arcade-Titeln in nichts nachstanden. ■

Links unten: C64-Version /
Rechts unten: Spectrum-Version



Endlich fertig: Adventure von den Byteriders

Heroes & Cowards

Mit *Heroes & Cowards* ist im August 2015 das ideale Spiel für die nun vor uns liegenden dunklen und kalten Wintermonate erschienen.

Dabei handelt es sich um ein, wie die Box ankündigt, „verschollenes Adventure von den Byteriders“ für den C64.

von Georg Fuchs

Heroes & Cowards hat eine ähnliche Vorgeschichte wie Daffy Duck, das in dieser Ausgabe von Lotek64 ebenfalls vorgestellt wird. Beide Programme wurde nicht neu geschrieben, sondern liegt seit Jahrzehnten unveröffentlicht vor. Anders als Daffy Duck wurde Heroes & Cowards allerdings nie fertiggestellt, es waren also noch umfangreiche Arbeiten notwendig, um das Spiel auf die C64-Gemeinde loslassen zu können. Geschrieben wurde es ursprünglich von den Byteriders, einer Gruppe, die in den frühen 90ern, als der Softwaremarkt für den C64 bereits im Niedergang begriffen war, ihren größten Erfolg feierte. Die beiden Byteriders, Steve Kups und Sebastian Broghammer, schrieben das 1992 auf einer Golden Disk erschienene Adventure Brubaker, das zu den besten Spielen dieser Zeit gerechnet werden darf. Danach wurde es still um die Gruppe.

Volker Rust, damals GO64!-Redakteur, fand im Jahr 1999 heraus, dass noch ein weiteres Spiel von Kups und Broghammer existiert. Kups genehmigte, nachdem die Originaldisketten aufgetaucht waren, die „Verwurstung nach Belieben“, wodurch der Stein ins Rollen kam. Stephan Lesch hatte dabei die undankbare Aufgabe, den Code in seine Einzelteile zu zerlegen und daraus ein lauffähiges, komplettes Spiel zu basteln. Ohne Quellcode und Dokumentation keine einfache Aufgabe.

Um die Software würdig zu präsentieren, programmierte Helfried Peyrl einen Vorspann, Taxim komponierte einen Soundtrack und Martin Schemitsch, Lotek64-Lesern bestens bekannt, gestaltete die eindrucksvolle Verpackung des Spiels, das in der nun vorliegenden Version als Koproduktion von den Byteriders, Out of Order Softworks und Protovision gelten kann.

Willkommen in Dartenwood

Das über 40 Seiten umfassende Handbuch erzählt einerseits die Geschichte der Wiederentdeckung und Fertigstellung des Spiels, andererseits die zum Verständnis der Handlung hilfreiche Hintergrundgeschichte, die in einem Land namens Dartenwood spielt. Es sollte, so die auch auf der Webseite von Protovision nachzulesende Kurzfassung, eigentlich ein gemütlich-gammliger Fernsehabend werden, als unser Held von einer unheimlichen Kraft in eine ferne, mittelalterliche Welt geschleudert wird. Die Bewohner von Dartenwood wurden vom hinterlistigen Magier Morlon versteinert, nur das Pentagramm der Macht kann diesen Zauber brechen. Dazu bedarf es mehrerer Rubine, die es im Spiel zu finden gilt.

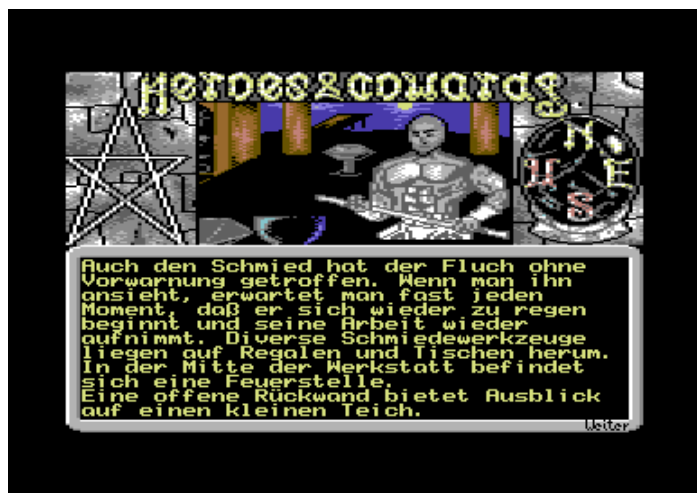
Da das Einsammeln von Edelsteinen zu meinen bevorzugten Möglichkeiten der Freizeitgestaltung zählt, lege ich die (virtuelle, da mein C64 gerade seinen Winterschlaf ange-



Foto: Volker Rust / Model: <https://www.facebook.com/NatsumeInfinityOfficial>

treten hat) Diskette ein und werfe einen Blick auf das Inhaltsverzeichnis der Diskette. Heroes & Cowards liegt in einer englischen und einer deutschen Version vor, beide umfassen je eine Diskettenseite. Ich tippe LOAD^{***}, 8,1 und muss nur kurz warten, denn das Spiel verfügt über Autostart- und Fastloaderfunktion. Nach einem eindrucksvollen Intro gelange ich rasch in den Startbildschirm und genieße die großartige Oldschool-Musik, in der Taxim und Stefan Hartwig sämtliche Register ziehen, um dem SID geisterhafte Klänge zu entlocken. Damit es nicht zu eintönig wird, gibt es, abhängig vom Spielszenario, unterschiedliche Kompositionen, die mich an den fantastischen und sträflich unterschätzten Soundtrack von *Fist II: The Legend Continues* von Neil Brennan erinnern.

Zu Beginn des Spiels stehe ich vor einem Steinsockel mit fünf Vertiefungen – muss also vermutlich ebenso viele Rubine finden, um das Spiel abschließen zu können. Der Bildschirm ist zweigeteilt: Oben erscheinen die Bilder, die zwar nicht zum Allerbesten gehören, was die Byteriders gepixelt haben,



SIDOLOGIE

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

von Martinland

MTMTE – star trek 2 (1992)

Geschaffen von Jeroen Koops alias Phantom:

Es war nur eine Frage der Zeit, bis die erste der unzähligen Cover-Versionen aus Film und Fernsehen Einzug in die SIDologie hält: In diesem amüsanten Fall hören wir die Kennmelodie der alten Enterprise samt Überraschung nach einer Minute!

<http://csdb.dk/sid/?id=47528>
(CSDB, SID-Player erforderlich)

007-Retro Gold Love (2004)

Geschaffen von Ari Yliaho alias Agemixer:

Bleiben wir gleich beim Thema Neuinterpretation: Somit und durch eine Radiosendung mit Steppe von der HVSC heißen wir nun Agemixer und seine Fassung des Bond-Themas mittels digi-freier Gesangssynthese für den neuen SID willkommen. Ein absoluter Klassiker aus der Neuzeit des SID, der aufzeigt, was alles möglich ist!

<http://tinyurl.com/obhos98>
(SOASC, 8580R5-Originalaufnahme)

Erratum

Der erste von mir in Ausgabe Nr. 51 vorgestellte Musiktitel hat ganz offensichtlich das Fehlerteufelchen gereizt, und so wurde aus dem ursprünglichen „Flumbo's Hest“ von Stinsen das nicht minder amüsante „Flambo's Quest“ – zwei Spielarten von „Flimbo's Quest“, doch nur erstere existiert.



Die Zeichnung mit der Karte von Dartenwood stammt von Luise Nagels in Zusammenarbeit mit Hanna Quintus.

dem Spiel aber durchaus gerecht werden und die Atmosphäre verstärken. Links ist ein unveränderliches Pentagramm zu sehen, rechts ein Kompass, der anzeigt, in welche Richtungen ich mich bewegen kann. Die untere Bildschirmhälfte zeigt nach Betreten eines neuen Raumes den zugehörigen Text an, ansonsten werden die Kommandos eingeblendet, die mit dem Joystick gewählt werden können. Die Befehle umfassen das Standardrepertoire joystickgesteuerter Adventures wie „Gehe nach“, „Nimm“, „Sprich mit“ und „Benutze“, auch das Laden und Speichern des Spielstandes wird hier vorgenommen.

Die unterhaltsamen und humorvollen Texte stecken voller Anspielungen auf andere Spiele, besonders Monkey Island scheint es den Byteriders angetan zu haben. Nach wenigen Eingaben treffe ich auf den ersten versteinerten Charakter im Spiel, es hat den Schmied getroffen. In nördlicher Richtung finde ich einen versteinerten Zwerg, der es sich im Wohnzimmer des Schmieds bequem gemacht hat. Was immer ich anstelle, ich finde nicht heraus, was ich in der Schmiede anstellen kann, und auch in der Umgebung gibt es kein Weiterkommen. Des Rätsels Lösung steckt im Startbildschirm, wo die Betätigung eines Hebels mehr bewirkt, als auf den ersten Blick erkennbar ist – diesen kleinen Hinweis möchte ich allen Abenteurern, Helden wie Feiglingen, mit auf den Weg nach Dartenwood geben.

Neuerscheinungen für den C64 zu testen ist immer eine besondere Herausforderung. Misst man ein Spiel an Veröffentlichungen für aktuelle Game-Plattformen, die mit tausendfacher Rechenleistung protzen, oder misst man sie an klassischer 8-Bit-Software? Heroes & Cowards, von dem mir zu Testzwecken das Diskettenimage mit PDF-Handbuch in deut-

scher Sprache vorlag, will nicht mit reduzierter Retro-Optik punkten, sondern überzeugt mit all den Tugenden, die C64-Adventures einst zu einem der beliebtesten Genres gemacht haben: Atmosphäre, Spannung, Rätsel – und das Gefühl von Interaktion. Die Grafik bleibt unter den Möglichkeiten des C64, was aber der von Stefan Hartwig und Taxim gestaltete Soundtrack wieder wettmacht. Heroes & Cowards ist ein gelungenes klassisches Textadventure mit Joystick-Steuerung, das einen sofort fesselt und der Lösung entgegenfeiern lässt.



Infos

Heroes & Cowards ist als Box in der Coward-Edition (enthält Stahlbox mit Diskette, Handbuch, „magische Diskettenhülle“ und Pentagramm-Schlüsselanhänger) für 35 Euro oder in der Hero-Edition (zusätzlich: registrierte Urkunde, Soundtrack-CD und großes Pentagramm-Amulett) erhältlich. Wer auf all diese Goodies verzichten möchte, kann das Spiel für 5,99 USD als Download in mehreren Varianten (Diskettenimage oder Package mit Emulator für Windows oder OS X) kaufen, eine Premium-Download-Version mit dem Soundtrack im MP3-Format ist für 7,99 USD zu haben.



Hier spielt die Chipmusik

**Welche aktuellen Releases lohnen den Download?
Steffen Große Coosmann nimmt euch die Suche
nach guten Tunes ab!**



Chiptunes = WIN – chipWINTER Wonderland

(Diverse) Da Weihnachtsalben grundsätzlich erst wenige Tage vor Heiligabend und damit weit nach Redaktionsschluss erscheinen, bin ich wieder – wie auch in den letzten Jahren – gezwungen, über Vergangenes zu schreiben. Das Thema dieser Compilation war zwar nicht Weihnachten, dafür durfte aber die kalte Jahreszeit an sich als Inspiration herhalten. Die ersten Songs kommen noch ungewöhnlich schnell daher, erst später wird es besinnlich und gemütlich. Die für den Winter (und natürlich auch Weihnachten) typischen Klänge bieten aber alle Songs: Glocken und Glöckchen, die Schellen vom Schlitten des Weihnachtsmanns und Melodien, die klingen, als wären sie von klitzekleinen Schneeflockchen und Eiskristallen gespielt. Der wilde Mix aus verschiedenen Chips und Genres der elektronischen Musik macht das Album dabei besonders abwechslungsreich. Die Highlights der ohnehin auf einem recht hohen Niveau klingenden Compilation kommen von turtle-dove, Joshua Morse, The Unicorn Princess und Aethernaut. Und auch wenn es für solche Alben naheliegender wäre – ich habe vor vielen Jahren selbst schon einmal das alljährliche Weihnachtsalbum der internationalen Chip-Szene organisiert und weiß es daher recht gut – es gibt nur zwei Bearbeitungen von bekannten Weihnachtsliedern, der Rest ist allesamt Original-Content.

Download: chiptuneswin.bandcamp.com
Preis: Name Your Price



Are You Afraid Of The Dog – Twilight City

(Chip/Symphonic Metal) Der Mix aus Gitarren und Klängen klassischer Spielkonsolen ist nicht mehr neu. Die Idee, die Gitarre aber gänzlich durch Chip-Sounds zu ersetzen, klingt da schon interessanter. Zwar fehlen diesem Album echte Drums, um als echter Metal durchgehen zu können. Sämtliches Schlagzeug ist elektronisch, was dem Ganzen etwas den Wumms nimmt. Unterstützt werden die Chips aber durch Synths vom SNES, so dass das Flair von Videospelmusik erzeugt wird, die auch nicht selten mit einfachen Mitteln komplexe Musikstile erfolgreich imitiert hat.

Download: ayaotd.bandcamp.com
Preis: Name Your Price



Azureflux – Pocket Boy

(Game Boy Techno) Die Tatsache, dass unsere Lotek64 nicht mehr quartalsweise erscheint, hat vor allem dazu geführt, dass ich weniger intensiv nach Chipmusik forsche und mir die Highlights der letzten Monate vor allem zufällig untergekommen sind. Dies ist eines davon. Azureflux verbindet wunderschön verspielte Melodien mit zackigen Rhythmen und knarrenden Game-Boy-Bässen. Die Songs bleiben dabei immer tanzbar und zugänglich, was nicht bei allen Alben des Genres der Fall ist. Ebenso enthalten ist ein Cover des klassischen Bit-Shifter-Songs „Reformat the Planet“.

Download: azuresound.bandcamp.com
Preis: Name Your Price



fluidvolt – Clay Memory

(Chip/Jazz-Funk) Ich bin diesen Herbst für einen Wochenendtrip per Fernbus nach Berlin gefahren und brauchte für die sieben Stunden Fahrtzeit natürlich auch musikalische Unterhaltung. Dieses Album habe ich dabei gleich mehrmals gehört. Besonders fasziniert hat mich der im ersten Moment recht wirr erscheinende Mix aus teils exotischen asiatischen Instrumenten, Chip- und Elektroklängen, sowie der immer wieder in den Jazz abdriftenden Songstrukturen. Wer die Formation Aivi & Surashuu kennt, die mittlerweile die Musik für die Animationsserie Steven Universe macht, wird sich hier sehr wohl fühlen.

Download: fluidvolt.bandcamp.com
Preis: Name Your Price



Jellica – Untitled Game Boy EP

(Chip/Minimal) Jellicas Musik habe ich schon geliebt, als ich Mitte der 2000er anfang, selbst Chipmusik zu hören und schlussendlich dann auch zu produzieren. Und auch diese kleine EP ist keine Ausnahme im ohnehin großartigen Gesamtwerk. Die vier Songs bestehen aus nicht allzu sperrigen Game-Boy-Sounds, die den versierten Elektro-Fan sofort an Kraftwerk erinnern sollten. Alle anderen übrigens auch, so naheliegend ist die klangliche Parallele zu den Techno-Pionieren. Ebenso ist es schön zu hören, dass der Game Boy eben doch noch andere Rhythmen als den 4/4-Takt erzeugen kann, was man anhand der zahlreichen Game-Boy-Techno-Alben und -EPs leicht annehmen könnte.

Download: jellica.bandcamp.com

Preis: Name Your Price



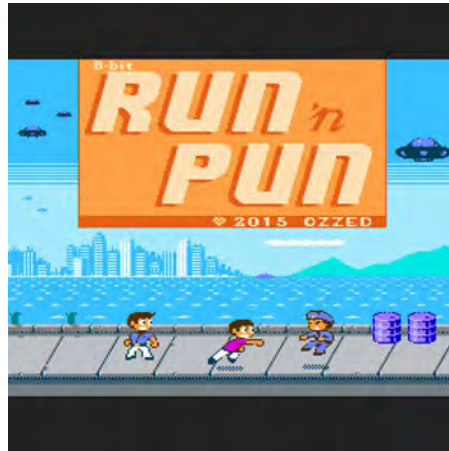
Marshall Art – Marshall Art

(Chip/Ambient/Prog) Wenn ich so in meine Kindheit zurückblicke, war ich durch meinen Vater immer von guter Musik umgeben. Mike Oldfield, Emerson, Lake and Palmer, Jean Michel Jarre, Peter Gabriel, The Art of Noise und Simply Red. Moment, die CDs der letzten Band gehörten meiner Mutter. Auf dem Album findet man von allen etwas: verspulte Songstrukturen, liebevolle Melodien, elektronische Beats, verträumte Gitarren. Trotz der geringen Songanzahl kommt das Album auf

gut 42 Minuten, es nimmt sich also Zeit für die Entwicklung. Und vielleicht findet man sogar etwas Simply Red.

Download: marshallart.bandcamp.com

Preis: Name Your Price



Ozzed – 8-bit Run 'n Pun

(Chip/VGM) Bei dem Überangebot an toller Chipmusik fällt es eigentlich schwer, von etwas wirklich Fan zu sein. Von Ozzed bin ich absoluter Fan der ersten Stunde. Und gerade deswegen hat mich die Veröffentlichung des neuen Langspielers des Schweden besonders gefreut. Ozzed schafft funky Blues-Songs vom NES und nichts anderes. Direkt und unverfälscht. Und jeder dieser Songs könnte problemlos als Hintergrundmusik in einem Videospiel laufen. Manchmal ist weniger eben doch mehr.

Download: ozzed.bandcamp.com

Preis: Name Your Price



SIDRIP Alliance – ReLive

(Progressive Rock/VGM) Das Thema C64-Remixe lässt mich ja schon vorsorglich gähnen und die Flucht ergreifen. Aber weit gefehlt, diese Compilation kommt anders daher als die bisherigen doch recht 08/15 klingenden Alben der letzten Jahre. Zwar nehmen sich die Musiker dieses Projektes auch die üblichen Verdächtigen unter den klassischen Brotkas-

ten-Tunes von Rob Hubbard, Jeroen Tel, Martin Galway uvm. zur Brust, das neue Kleid, in das man die Tracks aber steckt, könnte rockiger nicht sein. Gitarrenriffs und -soli werden mit der richtigen Portion elektronischer Klänge zusammengebracht. Mein Lieblingstrack ist die Bearbeitung von Jeroen Tels Musik zu Myth.

Download: sidrip.bandcamp.com/releases

Preis: Name Your Price



ZackiBoy. feat. Uijuijui – Moin Moin (Single)

(Elektro) Ich werfe der deutschen Elektromusik aus dem Einzugsgebiet des Großraums Hamburg ein bisschen vor, sich seit Plemo, Deichkind und Frittenbude nicht mehr weiterentwickelt zu haben. Der Nonsense-Ansatz dieses in Hamburger Platt gehaltenen Songs ist zwar nett, tatsächlich profitiert der Text erst durch den Remix der recht neuen Chip-Formation Poly in Frames, die die Monotonie des Originals komplett auflösen. Man darf gespannt sein, ob das fertige Album etwas mehr Abwechslung bietet.

Download: uijuijui.bandcamp.com

Preis: Name Your Price

Gewinnspiel aus Lotek64 #51

Das Gewinnspiel um die EP „Radiate“ von Melted Moon hat unser Leser Alexander Stein gewonnen. Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit der CD!



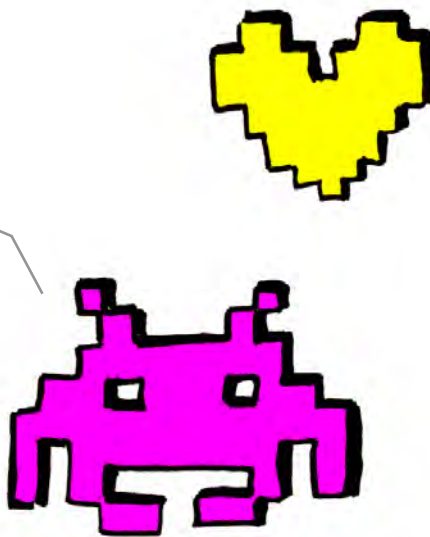


Space Invaders

(Arcade, Atari 2600 und überall sonst)

Mit ihrem Geburtsjahr 1978 zählen die Space Invaders zu den Veteranen der Video Game Heroes. Schon bald nach Ihrer Veröffentlichung wurden sie zum Hit: noch vor Ende des Jahres hatte Taito in Japan mehr als 100000 Arcade-Maschinen aufgestellt. Es existierten sogar Spielhallen, die ausschließlich Space Invaders anboten.

Mit ihrer niedlichen Pixelform haben sich die kleinen Aliens zur echten Mode-Ikone entwickelt. Von Haarspangen und Wanduhren bis zur Bettwäsche – sie sind überall, und stehen heute sogar sinnbildlich für Computerspiele als Ganzes. Na dann: Invasion erfolgreich!



Entwickler: Taito
Designer: Tomohiro Nishikado
Plattformen: Taito Arcade System, diverse
Veröffentlicht: 1978
Genre: Shoot 'em up

Heute sind die Space Invaders überall – in Büchern, Film und Fernsehen (z.B. Pixels; 2015) und Musik-Remixes (z.B. „Space Invaders 2003“ von Ken Ishii, in dessen Musikvideo die Perspektive der Space Invaders eingenommen wird: <https://www.youtube.com/watch?v=p--dHQleagE>).

Die Space Invaders waren Vorreiter vieler, später selbstverständlicher Computerspiel-Aspekte: Es war das erste Spiel, das den Highscore abspeicherte; das erste Spiel, in dem der Feind zurückschoss, in dem der Spieler mehrere „Leben“ hatte, und so weiter. Auch der Soundtrack war revolutionär, obwohl er nur aus vier Noten bestand – denn diese waren erstmals unabhängig von anderen, überlagerten Soundeffekten, und reagierten außerdem dynamisch auf das Spielgeschehen.

Das Spiel wurde auf allen möglichen Plattformen veröffentlicht. Besonders die Version von 1980 auf dem Atari 2600 verhalf den Space Invaders zu weiterem Ruhm (und vervierfachte ganz nebenbei die Atari-2600-Verkäufe). Seitdem wurden zahllose Remakes und Sequels veröffentlicht – zuletzt Taitos eigene Kreation, der Ego-Shooter Space Raiders (2002).

Videogame Heroes

Im Jahre 2015 blickt die Welt auf nunmehr 45 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.