

„DIE WUNSCHMASCHINEN SIND KEINE PRODUKTE DER EINBILDUNG“

Lotek64



Nr. 19/Oktober 2006



Neue Sendung, neue Tournee, neue Gehirn-Analyse

Welle: Erdball im Interview

Seite 3



Civilization schreibt die Alternativgeschichte der Menschheit

Das Ende der Welt, Teil 1

Seite 18



Arcade-Experte Nik im Blutausch

Der Marathonspieler

Seite 9



Game Studies: Was Wissenschaftler spielen

Hier kommt der Kanon

Seite 7



 **Post.at**

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria



Liebe Loteks!

Mit der 19. Ausgabe von Lotek64 präsentieren wir eine Premiere: „Lotek64 EXTENDED“ ist ein unregelmäßig erscheinendes Sonderheft aus der Feder von Kilian Reisenegger und Andre Hammer, das sich immer mit einem Themenschwerpunkt auseinandersetzen wird, der thematisch zwischen Hi- und Lotek schwebt. Die erste Ausgabe, die alle Abonnenten von Lotek64 als Zugabe erhalten, ist ein umfangreiches Nachschlagewerk zu Sonys Handheld-Konsole PSP, die einerseits den neuesten Stand der Technik repräsentiert, andererseits durch ihre Fähigkeiten zur Emulation älterer Spielplattformen Retro-Spielern neue Möglichkeiten eröffnet. Dass das Sonderheft in der vorliegenden Qualität erscheinen konnte, ist neben den Sponsoren der unermüdlchen Arbeit des Teams Hammer/Reisenegger zu verdanken. Auch die vorliegende „reguläre“ Ausgabe hat einiges zu bieten: Volker Rust hat ein Interview mit der in C64-Kreisen Kultstatus genießenden Band Welle: Erdball geführt, während Nik Ghalustians vorführt, was wahre Prügelleidenschaft bedeutet.

Klemens Franz gewährt einen tiefen Einblick in das Universum „Game Studies“, bevor uns Lars Sobiraj in die wunderbare Welt der Netlabels entführt. Außerdem gibt es ein Civilization-Special, und Simon Quernhorst hat wieder einmal eine Rarität ausgegraben...

Ein Lichtblick in der Welt der Hardware ist die Wiedergeburt des Competition-Pro-Joysticks. Das Plädoyer Stefan Zelaznys in der letzten Ausgabe wurde, so scheint es, erhört: Neben einem USB-Remake (Test auf Seite 23) hat Jens Schönfeld in Zusammenarbeit mit Speed Link das Original wieder aufgelegt. Zum Anschließen an C64, Amiga und andere richtige Computer!

Viel Vergnügen mit den beiden Heften!

*Georg Fuchs
(für die Lotek64-Redaktion)*

Unser besonderer Dank geht an Kilian Reisenegger, Andre Hammer, Thomas Dorn, Arndt Dettke, Tim Schürmann und allen Autoren dieser Ausgabe!

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

INHALT

Interview mit Welle: Erdball: „Es muss wieder mordern werden, schlau zu sein“ / Volker Rust	3
Lo*bert #6 / Martin „Martinland“ Schemitsch	3
Gehirn-Analysen: Stress im Kopf / Georg Fuchs	5
Retro-Newsticker / Releases / Tim Schürmann	6
G'scheit spiel'n: Was Wissenschaftler warum spielen / Klemens Franz	7
Tage des Zorns: Nachbericht zur D+D-Session / Andranik Ghalustians	9
„Gute Laune“-Tee und Mineralwasser: Der Cave-Marathon / Andranik Ghalustians	12
RePlay 1: Street Gangs (NES) / Andre Hammer	15
RePlay 2: Licence to Kill (C64) / Markus Mayer	15
Handheld-Reportage, Teil 6: Gizmondo / Andranik Ghalustians, Thomas Stanzer, Georg Fuchs	16
Der untergang des Planeten Erde: Civilization IV, Teil 1 / Andre Hammer	18
Netlabels: Die geheime Revolution / Lars „Ghandy“ Sobiraj	21
Test: Competition Pro USB Blue / Andre Hammer	23
Retro Treasures: Sight&Sound Incredible Musical Keyboard / Simon Quernhorst	24
Lieblingsspiel: Wonderboy / Doraemon	25
Gloomy Nights / Georg Fuchs	26

DAS LOTEK64-ABO

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

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

manchmal ein paar Cent darüber oder darunter liegen können.

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

Bankverbindung

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

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

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

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

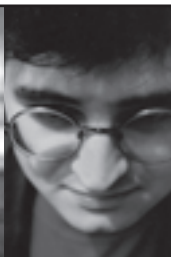
immer dabei:



Jens Bürger



Arndt Dettke



Georg Fuchs



Kolja Sennack



Martin Schemitsch



Rainer Buchy



Andre Hammer

„Es muss wieder modern werden, schlau zu sein!“

Interview mit Honey / Welle: Erdball

Just zur Veröffentlichung des neuen Longplayers von Welle: Erdball, Chaos Total, baten wir die etwas andere Band zum Interview. Sänger und Mastermind Honey denkt mit uns in die Zukunft, äußert sich zur Bildungsmisere – und verrät, was er ohne seine tägliche Dosis C64 machen würde.

– von Volker Rust –

Lotek64: Starten wir das Interview mit einer Auflistung von Superlativen: Ihr bestreitet aktuell die größte Tour eurer Bandgeschichte, habt gerade euer längstes Album mit ungewöhnlich umfangreichem Bonusmaterial veröffentlicht und feiert damit euren bisher höchsten Einstieg in die „Media Control“-Albumcharts auf Platz 77. Wie könnte die nächste Steigerung aussehen? Und wie sollte sie?

Honey: Wenn man den Indikator für Musik nur in den „Media Control Charts“ sieht, ist bei einem Platz 77 nach oben ja noch recht viel Platz. Aktuell sind wir sogar Platz 1 in den DAC (Deutsche Alternative Charts), da wird es schon schwieriger. Doch sind solche Dinge ja immer postum oder etwas für das Ego und ändern nichts an der Sendung selbst. Weiter haben wir uns sehr viele Ziele für 2007 gesetzt, so werden wir eine Sendung in den Äther schicken, bei der zu jedem Stück ein Musik-Film gesendet werden soll. Hier wird es auch sehr viel auf der Basis des C64 in visueller Form geben.

Lotek64: Gab es einen Zeitpunkt, an dem ihr ans Aufhören dachtet?

Honey: Eigentlich nie! Denn wir haben nicht angefangen, um aufzuhören und unter dem Wort „Konsequenz“ ist im Duden ein Bild von Welle: Erdball zu sehen.

Lotek64: Der Commodore 64 gilt bei euch als vollwertiges Bandmitglied. In welchen Formen bringt er sich bei W:E mit ein? Wie aktiv ist er bei dieser Rolle? Welche Software und Hardware kommt zum Einsatz?

Honey: An der Musik selbst hat er vielleicht einen Anteil von 30%. Wenn wir mit dem C64 Musik machen, dann auch meist NUR mit ihm, also komplette Stücke mit einem „normalen“ C64, vielleicht auch, um dem Hörer zu zeigen, welches Potenzial hier möglich ist. Für Welle: Erdball besetzt der C64 natürlich einen weit aus größeren Anteil, denn er inspiriert (Spiele), schreibt Texte (Random-Lyrik), singt und spricht (SAM/Reciter), steuert die Bühnenshow (Userport220V-Relais-Karte), spielt immer eine Rol-

le in unseren Filmen und besorgt einen Großteil der Bürokratie (GEOS). Für die Musik selbst nutzen wir hauptsächlich den guten, alten Soundmonitor von Chris Hülsbeck (64er 10/1986), da wir dieses Programm wirklich beherrschen. Klar, es gibt wesentlich bessere Programme, aber durch die Beherrschung ist die Umsetzung einer Vision hundertprozentig gegeben.

Weiter fuchsen wir uns grad in Dinge wie Prophet64-Cartridge rein... So wird es wohl in naher Zukunft auch viele sechsstimmige Stereo-C64-Stücke zu hören geben. Aber allen, die nur mal eigene Musik schnuppern wollen, kann ich den Soundmonitor empfehlen!

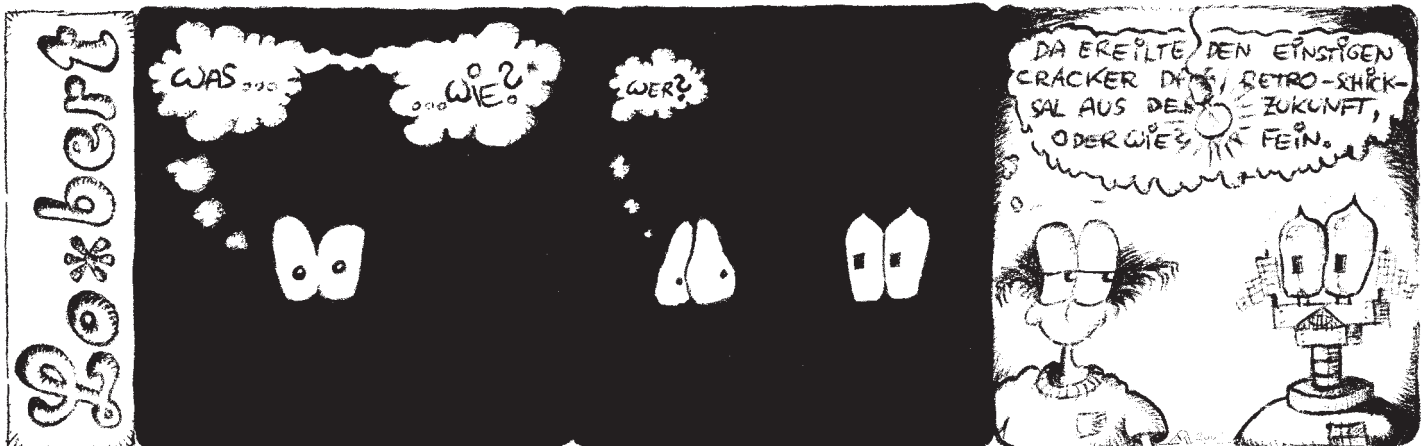
Lotek64: Ihr appelliert nicht nur in Euren Texten an den gesunden Menschenverstand, sondern beteiligt euch auch an karitativen Projekten und zeigt dabei fast missionarischen Eifer. Betrachtet ihr euch als pädagogisch

wertvoll? – Und als Bonusfrage: Wie kriegen wir die Bildungsmisere in den Griff?

Honey: Wenn man die Option hat, viele Menschen zu erreichen, sollte man auch dementsprechend korrekte Inhalte und Informationen vermitteln und nicht „Hey, wir machen jetzt ‘ne Party!“. Im Vergleich zu manch anderen „Bands“ sehen wir uns schon als etwas pädagogisch wertvoller, da wir ja auch ein Radiosender sind, dessen Pflicht u.a. auch in der Informa-

Bereits seit 1992 sind Welle: Erdball in der Independent-Elektromusikszene aktiv. Das Selbstverständnis als imaginärer Radiosender wird der Band allerdings nicht mehr ganz gerecht: Zu stark ist die visuelle Präsentation in den Vordergrund getreten, so dass die Band mit ihren Musikvideos, Kurzfilmen, C64-Musikdemos und Computerspielen mehr als Multimedia-Gesamtkonzept betrachtet werden kann.

Dass sich Welle:Erdball auf Inszenierung verstehen, wird auch besonders auf Konzerten deutlich. Bei den zahlreichen Auftritten gelingt es der Band mit ihren abwechslungsreichen Bühnenshows stets, eine besondere Atmosphäre zu schaffen.



*SIEHE LO*BERT #6

tionsegebung liegt.

Bonusantwort: Wie wir die Idioten wieder in den Griff bekommen? Ganz klar! Es muss wieder modern werden, schlau zu sein! Das gab es z.B. in den 80ern. Es muss halt „cool“ sein, seine Rübe aufzumachen und nicht ein neues „Handy“ zu haben, sich den ganzen Tag volllaufen zu lassen und Scheiße zu labern. :)

Lotek64: *Nicht nur die Visuals von Welle: Erdball wecken Assoziationen mit Kraftwerk. Wie würdet ihr selbst Kraftwerk in die Popkultur einordnen?*

Honey: Kraftwerk ist die einzige deutsche Musik, welche im Ausland populärer ist als in Deutschland selbst. Komisch, obwohl Kraftwerk doch eigentlich Ikone und kulturelles Aushängeschild deutscher Musik ist. Für uns auf jeden Fall eine Inspirationsquelle und privat eine der Lieblingsbands!

Lotek64: *Im Song „Susy hat Angst“ von der CD „Nur tote Frauen sind schön“ thematisiert ihr das Thema Stalking aus Sicht eines Psychopaten, der am Ende gewalttätig wird. Habt ihr mit steigendem Bekanntheitsgrad schon selbst Erfahrungen mit diesem Thema gemacht?*

Honey: Es gibt zwar immer irgendwelche Neider und sonstige Vollidioten, aber wir sind weder Daniel Küblböck noch Robbie Williams. Es hält sich alles noch in guten Grenzen.

Lotek64: *Wenn man eure letzten Veröffentlichungen miteinander vergleicht, bleiben auf dem neuen Album wirkliche musikalische Überraschungen oder Weiterentwicklungen im Sound aus. Ist das der Fluch einer Band, die den Sound der 80er Jahre weiter aufleben lässt?*

Honey: Es ging uns in erster Linie um eine volle Ausschöpfung! 23 Titel, 75 Minuten Stereo-Klang, DVD, Fotos, Musik-Clips, Video-Filme, die Welle: Erdball-Dokumentation, 3D-Cover, Stereogramme, Hörspiele, Aufkleber, Stücke, die erst in der Symbiose zum Vorschein kommen, Texte im Morsealphabet... Das alles macht die komplette Sendung mit aus. Ein Konzept, an dem sich hoffentlich auch mal Künstler eine Scheibe abschneiden, die solch eine Vielfalt dann eher aus der Portokasse zahlen könnten (im Gegensatz zu uns). Aber wir haben unser Ziel absolut erreicht mit der aktuellen Sendung „Chaos Total“! Und somit eines des besten Welle: Erdball-Alben in den Äther geschickt.

Lotek64: *Der neue Song „Nur tote Frauen sind schön“ ist musikalisch stark an „1000 weiße Lilien“ von eurer EP „Nur tote Frauen sind schön“ angelehnt. Ist damit eine Anknüpfung zwischen der neuen CD und der EP geschaffen, auf der sich ja kein Track mit diesem Titel befand?*

Honey: Uns ist es immer wichtig, eine Art roten Faden zwischen den Sendungen zu ziehen. Dieses Stück ist vielleicht eine Faser des Fadens. Das Lied „1000 weiße Lilien“ ist damals aus zwei Stücken entstanden. „Nur tote Frauen sind schön“ war eines der beiden, welches wir nach einer Neuaufnahme dann doch so gut fanden, dass es mit in der neuen Sendung in den Äther geschickt wurde.

Lotek64: *Ihr habt nicht nur den Soundtrack zum Super-CPU-Knaller „Metal Dust“ abgeliefert, sondern seid auch selbst in der Spieleproduktion für den C64 aktiv. Gerade erst habt ihr den dritten Teil der „Gehirn-Analyse“-Trilogie veröffentlicht, mit der ihr quasi den „Gehirn-Jogging“-Trend auf dem Nintendo DS vorweggenommen habt. Wollt ihr dieses Gebiet weiter verfolgen? Oder werdet ihr euch nun anderen Feldern zuwenden?*

Honey: Naja, „Spieleproduktion“ hört sich jetzt so an, als ob wir Rainbow Arts nochmal aufleben lassen wollten. Die Erstellung der Spiele machen wir in erster Linie aus Liebe zum C64 und seiner Szene.

Ich selbst laufe ohne mindestens eine Stunde Spielspaß am C64 schon fast Amok. Weiters ist BASIC auch ein sehr gutes Gehirntraining, denn man sollte sein Gehirn auch manchmal wieder etwas (aus)nutzen. Die Gehirn-Analyse-Trilogie ist mit dem dritten Teil natürlich abgeschlossen, aber wir haben



schon einige neue Projekte erschaffen und in Arbeit. Denn BASIC reicht vielleicht auch für ein Raumschiff-Ballerspiel oder eine neue Tetrisvariante... Mal schauen?!

Lotek64: *Wir danken vielmals für das Interview!*

Honey: Auch wir bedanken uns bei dir für ein gutes Interview, wünschen dir, deinem Lotek64-Team sowie al-

len Lesern eine glückliche und erfolgreiche Zukunft. Weiter weisen wir nochmal ausdrücklich auf unsere Plattform im Internet hin, auf der neben Videos, Hörproben, Informationen und Fotos auch viele Programme für den C64 zum Transfer bereit stehen: www.welle-erdball.de

Sie hörten Honey / welle: erdball!

Tourdaten

- 10.11.2006 Bremen, Tivoli
- 11.11.2006 Rathenow, Musikbrauerei
- 23.11.2006 Kaiserslautern, Kammgarn
- 24.11.2006 Krefeld, Kulturfabrik
- 01.12.2006 NL-Enschede, Atak
- 15.12.2006 Würzburg, AKW
- 16.12.2006 Lahr, Universal D.O.G. – Dark Dance Treffen
- 25.12.2006 Chemnitz, Stadthalle



Gehirn-Analyse-Trilogie: Stress im Kopf

Denksportspiele erleben vor allem dank Sudoku eine Renaissance. Für aktuelle Handheld-Konsolen wie PSP oder Nintendo DS sind bereits zahlreiche Cartridges mit mehr oder weniger simplen Denkaufgaben auf dem Markt, meistens muss dafür verhältnismäßig tief in die Tasche gegriffen werden. Besser haben es da die C64-Besitzer: Sie können auf die gut gemachte „Gehirn-Analyse“-Trilogie von Welle: Erdball zurückgreifen, die nicht nur erfrischend anders, sondern auch kostenlos ist.

Gehirn-Analyse ist ein Spiel für 1 bis 4 Spieler. Die aus dem Titelmü ab-rufbare Anleitung legt aber nahe, das Spiel nicht allein zu spielen. Die Obsession der Band mit Alltags-gegenständen wie Wählscheibentele-fonen, Super-8-Kameras, dem guten alten VW-Käfer, die der französische Strukturalist Roland Barthes in sei-nem 1964 erschienen gleichnamigen Werk „Mythen des Alltags nannte“, spiegelt sich auch in einigen Denkauf-gaben wider.

Gehirn-Analyse 1

Willow Party 2004, BASIC-Programm

Im ersten Teil müssen Wörter erraten werden. Nach dem Glücksrad-Prinzip steht zu Beginn jeder Runde nur die Anzahl der Zeichen fest, dann werden nach und nach Buchstaben ein-geblendet. Wer das gesuchte Wort zuerst zu erkennen glaubt, drückt eine vorher festgelegte Taste und nennt den gesuchten Begriff. Je schneller das Wort gefunden wurde, desto mehr Punkte werden gut-geschrieben. Wer sich aber irrt, z.B. laut „Pornostar“ ausruft, wo eigentlich „Polyester“ gemeint ist, verliert dem-entsprechend Punkte.

Die nächste Disziplin ist schnell durch-gespielt: In der Bildschirmmitte wer-den einige mehr oder wenige be-rühmte Zitate („Ich habe fertig“) ein-geblendet. Danach erscheinen kurz die Namen historischer Persönlich-keiten wie Cpt. Picard, Christiane F. und Tick Trick und Track. Während der Urheber des jeweiligen Zitats zu se-hen ist, müssen die Spieler ihre Taste drücken und gewinnen (bzw. verlie-ren) dadurch Punkte.

Nach einer Mathematikaufgabe, die nach schnellen Kopfrechenkünsten verlangt, müssen aus einem Buchsta-benhaufen sinnvollen Wörter gebildet werden. Anagramm-Fetischisten kö-nen hier sehr einfach viele Punkte gewinnen, wodurch das Spiel in die-ser Runde etwas aus dem Gleichge-wicht geraten kann. Auch die Zufalls-

routine ist verbesserungsbedürftig, da sich in einer Runde manchmal Wör-ter wiederholen.

Es folgen drei wenig spektakuläre Merkspielchen, bei denen schnelles Reaktionsvermögen gefragt ist. An dieser Stelle brach das Spiel im Lo-tek64-Härtetest mit dem Fehler „Re-turn without Gosub in 1001“ ab, was aber eine Folge der erschwerten Test-bedingungen ist. Ein simples RUN be-fördert uns, aller bisher erworbenen Punkte beraubt, wieder an den An-fang derselben Stufe. Die nächste Aufgabe ist sehr reizvoll: 12 Karten mit grafischen Symbolen werden mit einer kurzen Beschreibung eingeblen-det, darauf bleibt ein kurzer Zeit-raum, um sich die Position der Kar-ten einzuprägen. Danach wird nur der beschreibende Begriff angezeigt und die Spieler müssen die dazu passen-de Karte wählen.

Der optische und spielerische Höhe-punkt des Spiels ist aber die letzte Stufe, das „Hasenfuß-Rennen“. In dieser aus dem James-Dean-Klassiker „Denn sie wissen nicht, was sie tun“ („Rebel Withour a Cause“) bekann-ten Sportart müssen die Spieler aus einem Käfer, der auf einen Abgrund zurast, abspringen, wobei jener Gehirnakrobat die meisten Punkte er-hält, der die Nerven am längsten be-wahrt und am spätesten aussteigt. Wer vorher abspringt ist ein Hasen-fuß und steigt in der Punktwertung dementsprechend ab.

Ist auch dieser Abschnitt mehrmals durchgespielt, folgt die große Bilanz mit feierlicher Siegerehrung. Diese kann mit einem kurzen Musikstück aufwarten, während sich der Rest des Spiels auf zweckmäßige Geräusche beschränkt.



Gehirn-Analyse 2

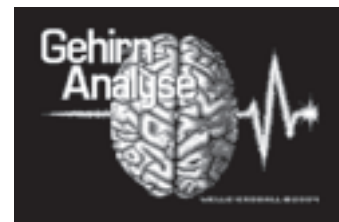
Willow Party 2005, BASIC-Programm

Teil 2 beginnt ähnlich wie sein Vor-gänger mit schlichter Optik und we-nig spektakulärer Musik. Im ersten Teil stehen die Namen von 14 Tier- und Pflanzenarten, Himmelskörpern und chemischen Elementen am Bild-schirmrand, die innerhalb eines en-gen Zeitlimits in einer wirren An-sammlung von Buchstaben in waag-rechter, senkrechter oder diagonaler Richtung aufgespürt werden müssen. Der Abschnitt ist eher ermüdend, dafür ist das zweite Segment umso origineller: Am Bildschirm werden in sieben Reihen mittels Zufallsgenera-tor Münzen aufgestapelt und gleich wieder ausgeblendet. Danach müssen alle Spieler schätzen, wieviele Mün-zen zu sehen waren. Zum Zählen ist die Zeit zu knapp, gutes Augenmaß ist gefragt. Je weiter man von der richtigen Zahl entfernt ist, desto dras-tischere Abzüge gibt es.

Die dritte Disziplin mit dem schönen Namen „Planetensuche“ ist schön gestaltet, aber äußerst schwierig zu bewältigen. Auf einem schwarzen Weltall-Hintergrund werden mehrere Himmelskörper dargestellt und kurz darauf wieder ausgeblendet. Per Cur-sor müssen nun bestimmte Planeten, UFOs und Kometen gefunden werden, was alles andere als einfach ist.

Nun folgt das Tiere-Raten. Die Namen von 24 Arten werden am Bildschirm angezeigt, darunter so illustre Vertre-ter der Fauna wie Stegosaurus, Clown-fisch und Regenwurm. Nach und nach werden Eigenschaften (z.B. „kann nicht fliegen“) des gesuchten Tiers angezeigt, wobei immer weniger Möglichkeiten überbleiben. Wer glaubt, die richtige Antwort zu ken-nen, drückt se ine Taste und nennt sein Tier. Ist die Antwort falsch, gibt es erneut Punkteabzüge.

Eine handvoll andere Spiele, das schö-ne „Aquarium“ eingeschlossen, run-den die zweite Gehirn-Analyse ab.



Gehirn-Analyse 3

Willow Party 2006, BASIC-Programm

Eine mitreißende Titelmelodie erweckt bei Spielstart bereits hohe Erwartun-gen, auch der erste Teil, ein konven-tionelles Wissensquiz mit nicht allzu schweren Fragen, ist äußerst attrak-tiv gestaltet. Nach den ersten Fragen können errungene Punkte eingesetzt werden, was zusätzlich Spannung ins Spiel bringt. Danach geht das Quiz in die zweite Runde, in der es darauf ankommt, die Antwort schneller zu wissen als der bzw. die Mitspieler. Im dritten und letzten Teil müssen vier Begriffe richtig sortiert, z.B. deutsche Städte nach ihrer geografischen Lage geordnet werden.



Obwohl der letzte Teil der Trilogie am wenigsten spielerische Abwechslung bietet, macht er am meisten Spaß. Das liegt zum einen an der großen Fragen-Datenbank, zum anderen am einfachen Spielprinzip. Erstaunlich, wie gut ein BASIC-Programm ausse-hen kann!

Hoffentlich gibt es nächstes Jahr eine Fortsetzung, auch die „Per Anhalter“-Trilogie brachte es auf fünf Teile!



Retro-Newsticker + Releases

8. August 2006

Amiga-Demo gewinnt bei Assembly 06: Auf der Assembly 06 gewann in der Sparte „bestes Demo“ das Amiga-Demo „Starstruck“ der Gruppe „The Black Lotus“ und schlug damit sogar die PC-Konkurrenz. Allerdings läuft das Demo erst auf „neueren“ und somit leistungsfähigen Amiga-Rechnern. <http://www.pouet.net/prod.php?which=25778>

8. August 2006

C64 CDs auf iTunes: Verschiedene Audio-CDs mit C64 Remixen sind jetzt auch über den Online-Dienst iTunes erhältlich. Konkret handelt es sich um folgende Scheiben: Back in Time – Back in Time III – Instant Remedy – It's Binary Baby – Sidologie – Crystal Dreamscapes – Galaxy Remixed – Remix64.

3. September 2006

Die A Capella Gruppe **Visa Röster**, die unter anderem auch C64-Titel im Repertoire hat, tritt am 23. September in Lund, Schweden auf. <http://www.livet.se/visa>

8. September 2006

C64 Cracktros in Flash: Die Seite http://www.docsniderspage.de/_page/flash1.htm führt verschiedene Intros von gecrackten Spielen im Flash-Format.

10 September 2006

Game Over(view) Freestyle Game Jam: Die Macher des C64 Diskettenmagazins Game Over(View) veranstalten einen Programmierwettbewerb. Die Aufgabe besteht darin, ein Spiel zu erstellen und bis zum 20. Januar einzureichen. Das beste Spiel gewinnt ein Preisgeld von 1.000 australischen Dollars. <http://www.artificial-stupidity.net/gameoverview/jam.html>

Sommer/Herbst 2006

Neue Mini-CDs: Das Netlabel **8bitpeoples**, dessen musikalischer Output tief in der Welt der klassischen Computerspiele verwurzelt ist, hat in den vergangenen Monaten wieder eine Reihe von empfehlenswerten Veröffentlichungen vorzuweisen. *Handheld*, ein Pseudonym des 8bp-Veteranen Yuppster, präsentiert mit „MuggleTrick“ ein sehr puristisches Lofi-Album, während *USK*, der erste japanische 8bp-Künstler, tief in andere Klangterritorien eindringt – ein Trend, der auf vielen jüngeren Veröffentlichungen des US-Labels bemerkbar ist und auch vor der menschlichen Stimme nicht zurückschreckt. Wie immer stehen alle Alben inklusive Cover-Art im MP3-Format unter der „Creative Commons“-Lizenz kostenlos zur Verfügung. <http://www.8bitpeoples.com>

Erratum

Anmerkung zum Artikel

„1. CD-Edition von Rainbow Arts“ (Heft 17)

Nach der Anmerkung von Tim Schürmann in Heft 18 habe ich mir die Audiotracks der CD einmal im Detail angehört. Tatsächlich befinden sich in den Tracks 15 und 16 insgesamt fünf Lieder, d.h. die Gesamtzahl von zehn Liedern wurde auf sieben Tracks verteilt.

Ich bin mir sicher, dass die Tracks so angeordnet wurden, damit die Spiele auf den Tracks 1 bis 13 und die Wiederholungen der Spiele auf den Tracks 21 bis 33 liegen können. Auf diese Weise muss man nur 20 zur ursprünglichen Tracknummer addieren um auf die Tracknummer der Wiederholung zu gelangen (bei Ladefehlern des ursprünglichen Tracks).

Lied In Track Position im Track Dauer

1	14	0:00	5:39
2	15	0:00	2:37
3	15	2:40	4:15
4	16	0:00	2:47
5	16	2:50	1:37
6	16	4:30	1:55
7	17	0:00	4:18
8	18	0:00	4:57
9	19	0:00	4:12
10	20	0:00	5:18

Releases

MAGAZINE

CeVi-aktuell # 8/2006 (14. August 2006) PDF-Magazin rund um den C64 www.cevi-aktuell.de/vu

Nostalgie #5 (2. September 2006) C64 Zeitschrift

CeVi-aktuell # 9/2006 (4. September 2006) PDF-Magazin über den C64 www.cevi-aktuell.de/vu

Game Over(view) #32 (9. September 2006) C64-Diskettenmagazin <http://dspaudio.com/~jaymz>

Bugs in Buggyland (14. August 2006) C64-Spiel <ftp://ftp.scene.org/pub/parties/2006/evoke06/wild/bauknechtbugs.zip>

volksForth 3.80.1 (19. August 2006) Die Forth-Implementierung „volksForth“ aus den 80er Jahren wird als OpenSource-Software weitergeführt. Die ersten Ergebnisse stehen auf volksforth.sf.net für verschiedene Betriebssysteme zum Download bereit.

Kick Assembler (27. August 2006) In Java geschriebener Assembler für Windows, Linux und MacOS X, der als Ausgabe Programme für den C64 produziert. <http://www.theweb.dk/KickAssembler.htm>, <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=39065>

DTV Detect V1.0 (28. August 2006) Dieses Programm erkennt, ob es auf einem C64, C128, Emulator, DTV1, DTV2 oder DTV3 in PAL oder NTSC läuft. http://www.kahlin.net/daniel/dtv/misc/dtv_detect_v1_0.prg

Hoxs64 v1.0.4.8 (30. August 2006) C64 Emulator für Windows <http://www.btinternet.com/~hoxs64/>

D64Lister 1.6.2 (1. September 2006) Programm zum Lesen von D64-Images unter Windows www.hardworks.de/d64lister

VICE 1.20 (2. September 2006) C64-Emulator für verschiedene Betriebssysteme www.viceteam.org

NinjaTracker V2.01 und V2.02 (2. September 2006) Musikprogramm – die beiden neuen Versionen unterscheiden sich jeweils in kleineren Details <http://covertbitops.c64.org/tools/ninjatr201.zip>, <http://covertbitops.c64.org/tools/ninjatr202.zip>

View64 V1.51 (9. September 2006) Zeigt C64-Bildformate auf dem PC an. <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=39905&show=notes>

SEUCK BUSTER (22. September 2006) Das Programm erlaubt das Tauschen von Musikstücken in SEUCK-Spielen. Vorausgesetzt wird ein Action Replay oder Retro Replay-Modul. <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=40462>

MMC64 und Retro Replay disk image mounter (13. August 2006) Der MMC64 und Retro Replay disk image mounter für die beiden gleichnamigen Hardwareprodukte erlaubt das Einbinden von bis zu zehn D64- bzw. D71-Images. <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=37949>

64HDD Professional 1.20 (17. September 2006) Emuliert ein C64-Diskettenlaufwerk am PC. www.64hdd.com/64hdd/professional.html

Fastloader für das DTV (23. September 2006) Der neue Fastloader lädt Programme mit bis zu 25 facher Geschwindigkeit aus dem Speicher. <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=40464>

SOFTWARE

HARDWARE

Tim Schürmann

G'scheit spiel'n

Vermutungen, was Wissenschaftler warum spielen

Game Studies sind ganz groß im Kommen. Eigentlich sind sie ja schon länger da, nur hat sie keiner bemerkt. Nach langem Spielen erheben sich nun aber die Wissenschaftler mit schmerzenden Rücken und schreiben in die Welt hinaus, wie interessant Spiele doch sind. Das Spiel ist es also wert darüber nachzudenken und nicht nur es zu spielen. Aber was spielen die honorigen Herren denn eigentlich so? Wie läuft das ab? Wie viel davon ist retro? Was ist überhaupt spielenswert? Aus wissenschaftlicher Sicht. Und warum?

— von Klemens Franz —

Zum Thema Wissenschaft

Ich habe mir in den letzten zwei Jahren, die ich als wissenschaftlicher Assistent im Bereich neue Medien arbeite, etwas angewöhnt. Ich reiche Abstracts ein. Das sind Kurzfassungen zu Papers. Und Papers sind im Prinzip wiederum Kurzfassungen zu wissenschaftlichen Überlegungen und Erkenntnissen. Das mache ich nicht gerade wahnsinnig oft, aber oft genug, um gelegentlich damit durchzukommen. Im November letzten Jahres wurde ich zu einer internationalen Konferenz nach Posen in Polen eingeladen.

Tolle Stadt, tolle Uni, tolles Thema. Das Attribut „international“ war allerdings auf mich reduziert. Der eingeladene Amerikaner hatte zugesagt, erschien aber dann doch nicht. Wahrscheinlich am Flughafen hängen geblieben. Meine zwei Papers durfte ich am letzten Tag präsentieren. Es ging um narrative Strukturen und visuelle Parallelen verschiedener Ausdrucksformen; darunter auch das digitale Spiel. Ich hatte genau acht Zuhörer. Es gilt aber zu bedenken, dass ich mit sechs von ihnen am Vorabend ein Bier trinken war. Die anderen zwei waren die Hauptorganisatoren. Ich mag das polnische Bier. Es ist wirklich gut und günstig und ich muss ihm danken.

Ohne den Gerstensaft hätte ich überhaupt kein Publikum gehabt. So jedoch amüsierten sich alle über meinen übernachtigen Zustand. Man sieht, Wissenschaftlichkeit ist hoch seriös.

Zu den Themen der Wissenschaft

Über was bei der Konferenz gesprochen wurde, war uninteressant bis großartig. Mein heimliches Highlight war die Analyse und Illustration diverser Inkonsistenzen des religiösen Systems in Gothic und Gothic II. Schön und abgehoben, fern der Realität und damit nah dran am Kern des

digitalen Spiels. Überraschend wenig befasste sich mit dem, was ich gerne retro nenne: mit der Geschichte digitaler Spiele. Primär wurden und werden von Wissenschaftlern Ego-Shooter und das leidige Gewaltthema behandelt. Oder auch, warum weniger Frauen spielen, oder ob Dauerzocken dumm macht oder ob Online-Spieler denn nun soziale Krüppel oder interaktive Virtuosen sind. Oder wie schlecht erzählt Geschichten im Spiel sind. Da werden immer die gleichen Klassiker genannt. Pong, SpaceWar, Donkey Kong, Pac Man, vielleicht ein Pitfall Harry. Und Mario und Zelda — überraschend oft also Nintendos meisterlicher Miyamoto.

Zu den Spielen der Wissenschaft

Die Situation hat mich neugierig gemacht. Ich hab mich hingesetzt und ein Standardwerk der Game Studies mit dem bescheidenen Namen *Handbook of Computer Game Studies* hergenommen. Ein wirklich, wirklich umfangreiches Werk. So konnte ich feststellen, was die Damen und Herren Wissenschaftler denn nun für wichtig halten. Sehr schön gleich zu Beginn meiner Recherche und am Ende des Buches: ein Spieleindex. Das vereinfachte die Sache unheimlich. Herangezogen wurden ausschließlich Spieletitel, die in mehr als zwei Kapiteln genannt wurden. Wie oft ein einzelnes Spiel in einem Kapitel genannt wurde, war egal. Ob das Ergebnis überrascht, mag jeder für sich entscheiden, aber ich lasse es mir nicht nehmen, zu jedem Titel meine Vermutungen anzustellen, warum er denn nun so wichtig sein könnte.



Zu den As bis Ds

Beginnen wir alphabetisch einmal mit dem großartigen *Adventure*, der grafischen Variante fürs Atari 2600. Wichtiger Titel, wenn's um Raumerfahrung, künstliche Intelligenz von Drachen und Fledermäusen, die Genesis des digitalen Ostereis sowie den Ursprung des Actionadventures geht. Also ganz schön viel, somit ein wirklich wichtiger Titel und schön retro. Ob *Age of Empires* schön — geschweige denn schön retro — ist, hängt primär von der Definition ab. Sagen wir einmal Jein. Aber es ist immer wieder ein beliebtes Beispiel für eine Art von Geschichtsunterricht im Spiel, nicht jedoch für Geschichtsunterricht übers Spiel. Dann *Asteroids*, selbst ein Stück Geschichte, das uneheliche Kind von *Space War* und laut John Romero „the coolest game planet Earth has ever seen“. Zusätzlich hat es Spielern auf der ganzen Welt gezeigt, dass alles, was irgendwo rausfliegt, auch irgendwo wieder reinkommen muss. Das brachiale *Battlezone* war schon Ego-Shooter, bevor auch nur irgendjemand mit diesem Begriff etwas anfangen konnte. Die Bedrohlichkeit von einfarbigen Vektorgrafiken wurde bis zu diesem Spiel maßlos unterschätzt. Weiter mit *Black & White*, Peter Molyneux' etwas umfangreiche Interpretation des Tamagotchi-Konzepts und Paradebeispiel für ein God-Game. Dokument des Molyneux'schen Minderwertigkeitskomplexes. Selbiger hatte seinen Höhepunkt aber schon mit *Populous*. *Populous* ist aber nicht in der akademischen Hitliste vertreten. Schade. Als nächstes *Castle Wolfenstein 3D*. Warum wohl? Vermutlich aus demselben Grund wie *Doom* und *Quake*. Mittendrin statt



nur dabei. Der digitale Blutrausch schlechthin. Moralisch vielleicht überbewertet, aber lustig. Civilization hingegen übt ja auch auf friedliche Naturen trotz Krieg, Mord und Totschlag einen gewissen Charme aus. Solange die Distanz groß genug ist, scheint Gewalt kein Problem zu sein. Scheinbar nicht klein genug, um aus dem Schussfeld der Jugendschützer zu kommen, war hingegen Command & Conquer. Und so wurden aus 15 Pixel großen Menschen 15 Pixel große Roboter. Das Spiel wurde dadurch weder schlechter noch besser. Es könnte aber auch im Kontext „Echtzeitstrategie“ eine Rolle



spielen. Wer braucht schon Herzog Zwei oder Dune II. Vielleicht ist es aber auch wichtig, weil es wirklich üppige Zwischensequenzen hatte. Counter Strike wirft sicher die Gewaltfrage wieder auf und sich selbst schnell in Deckung. Spielen kann trotz Gewaltthematik kooperativ sein. Als nächstes die Tierquälerei Donkey Kong. Es gab dem Spiel Charakter: Ein Affe, ein Handwerker und ein schönes Mädchen. Alte Geschichte, damals neue Spielerfahrung. Und wir haben es mit einem der ersten Endgegner im Spiel zu tun, obwohl eigentlich das ganze Spiel ein einziger Endgegner war. Immerhin wurde der Affe mittlerweile behutsam wieder rehabilitiert (Nachzulesen in Lotek64 #18).

Zu den Es bis Zs

Mit Ever Quest, nicht sehr retro, sind wir beim Online-Rollenspiel angelangt – massiv wohlgeemert. Das erwartete Ultima Online kommt später im Alphabet, braucht jetzt aber eigentlich gar nicht mehr genannt zu werden. Half Life mag vielleicht schon wieder sehr nach Ego-Shooter-Problematik klingen, was ja irgendwie stimmt, aber vielmehr ist es wichtig, dass Gordon den Ballast der vorgeordneten Zwischensequenz abgeworfen und den gescripteten Event erfunden hat. Quasi im Alleingang und trotz Brille. Aber auch nicht retro. Die Mario Brothers und die Super Mario Bros als Jump'n'Run-Meilensteine mussten kommen. Springen, Laufen, bunte Pilze essen, Pilzen mit Beinen auf den Kopf springen, in Röhren verschwinden, Feuerbälle schießen und Riesenechsen besiegen. Abwechslung im Wunderland. Apropos Wunderland: Was bei Mario voller Leben war, war bei Myst eine leblose Leere. Dieses Spiel, das (oder dessen Erfolg) Hardcore-Spieler nicht verstanden, haben Nicht-Spieler geliebt. Ein Adventure, das die CD-ROM zum ersten Mal so richtig ausgenutzt und sehr schöne Verkaufszahlen hatte.

Pac Man: angeblich der erste gelb-runde Rockstar und Beispiel für unglaublich reduziertes Design. Auf den ersten Blick auch reduziert wirken die Pokémons. Wieder Tamagotchi, diesmal aber in ein Rollenspiel eingebettet.

Nindendos Cash Cow hat bewiesen, dass Variationen, und mögen sie noch so minimal sein, interessant sind. Blue, Red, Silver, Gold, Crystal, Diamond. Wenn wir schon bei Aufzählungen sind: Pong, Pong, Pong. Gut, einmal hätte genügt, aber das Spiel ist für viele der Ursprung schlechthin. Nicht nur für das digitale Spiel, sondern auch für einen kleinen Streit der beiden Väter Nolan Bushnell und Ralph Bear. Mit SimCity schaffte Will Wright quasi seinen Durchbruch. Wirtschaftssimulationen, die komplexe Zusammenhänge bespielbar machen, sind seit diesem Tag Argument für den pädagogischen Wert des digitalen Spiels. Dass Will Jahre später eine Idee von kleinen Computerleuten stahl und neu verpackte, nimmt ihm

heute niemand mehr übel. Die Sims sind wohl der größte Spielplatz für eine überraschende Anzahl weiblicher Spieler und Forscher. Realitätsflucht und das Ausleben einer alternativen Persönlichkeit könnten Bücher füllen. Richtig retro wären aber die Little Computer People gewesen. Dann taucht Space Invaders auf. Die aggressive Variante von Breakout. Spacewar hatten wir schon weiter oben. Und dann der Russe mit dem unaussprechlichen Namen und seinem Spiel Tetris. Game-Boy-Geburtshelfer und Inbegriff digitaler Spielbarkeit. Ein einfaches Konzept als Grundstein für Überlegungen zum Thema



Spielregeln und Spielablauf. Und ein Spiel ohne Story. Schön und retro. Ob die Dame schon retro ist, darf bezweifelt werden, wissenschaftlich ist Miss Croft aus Tomb Raider eine alte Schachtel. Das Frauenbild und die Frau im Spiel sind ein wunderbares Thema. Bleiben wir gleich in stickigen Höhlen: Ultima. Welcher Teil geht aus dem Index nicht hervor, aber das macht ja auch nichts. Richard Garriotts Serie ist irgendwann nach Teil 7 vom Weg der Tugenden abgekommen. Fans backen ihr Brot aber weiter. You Don't Know, Jack hat mich kurz irritiert – aber es ist das ideale Spiel für Nicht-Spieler und deshalb für die Forschung interessant. Spannender sicher Zaxxon, einer der ersten Titel in isometrischer Sicht und somit interessant für den Raum im Spiel und wie selbiger dreidimensional dargestellt werden kann.

Zu guter Letzt

Und immer am Ende von Aufzählungen: Zork. Textadventure. Zeitloses Stück Unterhaltung und Ausgangspunkt vieler Überlegungen. Zum Beispiel, warum gerade ein so einfaches Spiel für Wissenschaftler so interessant ist. Der Grund ist die Klarheit der Struktur. Spiele aus der digitalen Frühzeit sind wesentlich einfacher zu untersuchen als so mancher optische Blender aus dem Hier und Jetzt. Das haben noch nicht alle erkannt. Aber zumindest einige, wenn ich mir die Liste der genannten Spiele so ansehe.

Klemens Franz, Jahrgang 1979, spielt seit mittlerweile 22 Jahren mit digitalen Dingen. Seit drei Jahren schreibt er auch über sie. Zur Zeit dreht sich sein Spiel um Lunar: Dragon Song (DS) und Mario&Luigi (GBA).

Mitarbeit?

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

Übrigens: Wer Artikel schreibt oder uns auf eine andere Art hilft, das Magazin besser zu machen, bekommt als Dankeschön drei kostenlose Ausgaben.

Melde dich bei uns:
lotek64@aon.at



tage des zorns

Nachbericht zu einer Dungeons+Dragons-Arcadesession

Nach mühsamen, monatelang andauernden Renovierungsarbeiten am Gauntlet-Legends-Automaten war es endlich soweit. Das Dedicated Cab wurde zum Vier-Spieler-Universalcab umgerüstet und mit entsprechenden Adaptern für die wichtigsten Vier-Spieler-Platinensysteme ausgestattet. Und so konnten wir endlich gemeinsam die D+D-Abenteuer bestreiten. Da viele von euch die beiden D+D-Teile nicht kennen, werde ich eingangs noch ein paar erklärende Worte zum Spielprinzip verlieren.

– von Andranik Ghalustians –

Tower of Doom und Shadow over Mystara gehören zum Genre der Hack-and-Slay-Spiele bzw. zum seitlich scrollenden Prügelspielgenre. Die berühmtesten Vertreter dieses Genres sind Double Dragon, Final Fight und die Mega-Drive-Spielserie Streets of Rage. Spiele dieses Typus sind gekennzeichnet durch ein äußerst simples Spielprinzip: Verprügele alle Gegner und sieh zu, dass du dir keine Backpfeifen und Fußtritte einfängst. Oftmals können neben den blanken Fäusten diverse Gegenstände (die verstreut in der Gegend herumliegen) zum Verprügeln der Gegnerschar eingesetzt werden (vorrangig Gasrohrleitungen). Natürlich dürfen die obligatorischen Heilgegenstände (Kuchenstücke, gebratene Hähnchen, aber auch Softdrinkdosen), die das angeschlagene Energiereservoir des Spielers etwas auffrischen, nicht fehlen.

Die D+D-Spiele

Bei der D+D-Serie stehen natürlich auch diese Spielelemente im Vordergrund, werden jedoch durch eine überwältigend hohe Anzahl an Rollenspielelementen angereichert. Gerade diese Rollenspielelemente machen die Serie zu einem der ausgefallensten und meiner Meinung nach besten Spiele des Arcadebereichs. Statt wie sonst üblich stehen dem Spieler nicht nur zwei Buttons zur Verfügung, sondern gleich vier Aktionstasten.

Die erste dient zum Attackieren, die zweite zum Springen, die dritte Taste aktiviert einen Zauberspruch oder ein Item und die vierte Taste ist zum Auswählen der Zaubersprüche oder Items da. Bei einem normalen seitlich scroll-

lenden Prügler ist es meist ziemlich gleichgültig, welchen Charakter man als Spieler auswählt. Die Spielfiguren unterscheiden sich oftmals nur optisch voneinander und weisen kaum spielerische Unterschiede auf.

Ganz anders verhält es sich hier bei D+D. Ein Kleriker spielt sich völlig anders als ein Zauberer, Dieb oder Kämpfer. Jede Charakterklasse hat ihre spezifischen Vor- und Nachteile. Es kommt auch ganz auf den Spieler an, ob ihm der zauberspruchlastige Magier liegt, bei dem es vor allem auf präzise Handhabung der unterschiedlichen Zaubersprüche ankommt, oder ob er nicht vielmehr den Kämpfer spielen möchte, der sich fast ausschließlich auf seine Kampffähigkeiten konzentrieren muss.

Anfänger sollten sich eher von den magiebegabten Charakteren fernhalten, da diese doch einiges an Wissen und Erfahrung erfordern. Einige Erfahrung mit dem Paper-and-Pen-D+D-Regelwerk ist auch kein Fehler. So weiß man, welche Attacks gewisse Monsterkreaturen imstande sind auszuführen, und wie man sie am besten bekämpft.

Soviel zu den einleitenden Worten, wollen wir uns nun der D+D-Session widmen.

Das Regelwerk

Wie schon bei früheren Marathon-Sessions legte ich auch bei der D+D-Runde ein Creditlimit fest. Jeder Spieler bekam für die Absolvierung beider Titel 15 Credits zur Verfügung gestellt. Passend zum Fantasy-Szenario befanden sich diese Münzen in einem Lederbeutel bzw. einer altertümlichen Schatulle. Sobald der Münzvorrat aufgebraucht war, hieß es für den Spieler: Game Over.

Das Ambiente wurde durch folgende Utensilien weiter unterstützt:

- Eine große Auswahl an Ringen (Protection of Evil, Attack + 2, Limited Levitation etc.)
- Ein altes katholisches Gebetsbuch (Texte waren auch in Latein vorhanden) sowie zwei Kreuzfixe für den Kleriker
- Ein Degen für den Kämpfer
- Ein Helm aus dem 14. Jh. für den Zwerg
- Ein Zauberstab mit einem Schlangenkopf für den Zauberer

Die Rollenverteilung im Detail:

- * Chris als Kämpfer (sowohl Teil 1 als auch Teil 2)
- * Daniel als Elfe im ersten Teil und als Zauberer im zweiten Teil
- * Christof als Zwerg im ersten Teil
- * Tom als Zwerg im zweiten Teil bzw. kurzfristig als Diebin (ebenfalls zweiter Teil)
- * RFK als Kleriker (sowohl erster als auch zweiter Teil)

Ich werde euch nun nicht das Abenteuer im Detail erzählen, das würde



So spielen echte Profis: Ringe, Gebetsbuch, Degen, Zauberstab und Helm sorgen für das passende Ambiente und erhöhen die Erfolgsaussichten.

die Bandbreite des Artikels sprengen. Stattdessen werde ich mich auf die Schilderung einiger Schlüsselstellen bzw. interessanter Spielsituationen beschränken.

Tower of Doom

Schwarzer Drache: Eine der schwierigeren Stellen im Spiel ist wohl der Kampf gegen den schwarzen Drachen. In der D+D-Welt gibt es Drachen mit unterschiedlichst gefärbter Schuppenpanzerung. Am bekanntesten ist wohl der rote Drache, der auch in unseren Märchen immer wieder auftaucht. So ein klassischer Drache speit natürlich Feuer. Ein schwarzer Drache hingegen spuckt als Odemwaffe nicht Feuer, sondern Säure. Ein grüner Drache, der übrigens in Shadow over Mystara vorkommt, wenn man eine spezielle Route geht, greift mit einer Giftwolke an.

Normale Attacken des Drachen (also Klauen- und Beißattacken) kann man mit dem Schild abwehren, dazu drückt man den Attackbutton und geht gleichzeitig nach hinten. Den Säureangriff kann man so leider nicht abwehren – hier hilft nur großräumiges Ausweichen. Die Flugbahn des Drachen ist leider sehr unberechenbar und so kommt es, dass man sehr leicht von der Säure getroffen wird, die zu allem Übel auch noch großen Schaden anrichtet. Die beste Taktik gegen dieses Untier ist es, wenn ein Spieler den Drachen ablenkt, indem er ständig mit seinem Schild blockt, ein anderer Spieler von der gegenüberliegenden Seite Anlauf nimmt, in die Luft springt und in der Luft mehrere Attacken ausführt.

Der Einsatz von Hämmern (Zusatz-Items, die mit dem dritten Knopf ausgelöst werden) ist beim schwarzen Drachen von immensem Vorteil. Daher ist es ratsam, in der Shopmöglichkeit vor dem Kampf mit dem schwarzen Drachen genügend Hämmer einzukaufen.



Apropos Shopmöglichkeiten: Am Ende eines Levels tauchen oftmals Händlershops auf, die einige feine Items als auch Heiltränke anbieten. Beim Goldeinsammeln während des Levels ist auch darauf zu achten, dass jeder Spieler genügend Gold hat, um sich zumindest einen Heiltrank zu kaufen. Um aber wieder auf den Kampf mit dem schwarzen Drachen zurückzukommen. Das Teamplay war ausgezeichnet, und so verschlang das Ungetüm nur zwei Credits, wenn ich mich richtig erinnere.

Um es der Vollständigkeit halber zu erwähnen: Die Levelpassage vor dem Bossfight ist gespickt mit Ghoulen. Diese hatten aber nicht den Funken einer Chance, da ich als Kleriker ständig einen Turn-Undead-Spruch anwendete, der das Zu-Staub-Zerfallen der Untoten zur Folge hatte.

Troll: Einen weiteren Bosskampf stellt die Auseinandersetzung mit dem Troll dar. Trolle können regenerieren und sind daher gefürchtete Gegner. Die einzige Möglichkeit, einen Troll endgültig zu besiegen, ist, ihn mit Feuer zu vernichten, da er einen Feuerschaden nicht regenerieren kann. Der Zauberer könnte als Finalangriff zu einem Feuerballspruch greifen. Eleganter und billiger ist es jedoch, eine angezündete Ölflasche auf den am Boden liegenden Troll zu werfen. Im Spiel übernahm ich oftmals die Rolle des Gruppenführers und gab hilfreiche Tipps oder Kommandos. Als der Troll am Boden lag, musste ich gar keine speziellen Anweisungen aussprechen, da mir sofort zwei Spieler zu Hilfe eilten und den Troll mit einer Ölflasche ins Jenseits beförderten. Freudig erstaunt rief ich nur: Ah... da kennen sich ein paar Leute im D+D-Universum aus!

Wichtig beim Trollkampf ist vor allem das Ausweichen seiner Sprungattacke. Trifft einen solch ein Angriff, ist man für einige Sekunden gelähmt und ist weiteren Klauen- und Beißattacken des Trolls hilflos ausgeliefert (da geht schon mal schnell ein Credit drauf). Während des Kampfes brüllte ich meist: AUSWEICHEN! als ich erkannte, dass der Troll wieder mal zu einem beherzten Sprung ansetzte.

Beholder: Eines der mächtigsten Wesen im D+D-Universum, der sogenannte Beholder. Ein fliegendes Wesen mit der Gestalt einer Kugel, in dessen Mitte ein überdimensional großes Auge dem Spieler entgegenstarrt. Besonders bitter ist die Tatsache, dass der Beholder die Fähigkeit besitzt,



Bei manchen Gegnern hat sich der Einsatz von Zusatzwaffen bewährt.

Zaubersprüche zu nullifizieren, spricht, sie aufzuheben. Seinerseits aber attackiert er die Heldentruppe ständig mit mächtigen Angriffsaubern. Der wohl heimtückischste Spruch ist der PETRIFY-Spruch. Dieser versteinert den Spieler in Sekundenschnelle. Um dem sicheren Tod zu entrinnen, muss man den Joystick in altbekannter Track-and-Field-Manier extrem schnell abwechselnd links/rechts drücken. Ist man zu langsam, zieht dies den sofortigen steinernen Tod nach sich und eine weitere Münze

wandert in den unersättlichen Schlund des Automaten.

Aber nicht nur mit mächtigen Sprüchen attackiert der Beholder. Seine Ramm- und Beißattacken richten großen Schaden an und fordern schnell Credit-Tribut. Der Kampf gegen dieses Untier kostete uns leider unzählige Münzen.

Es fehlte an einer koordinierten Angriffstaktik und so hatte der Beholder nur zu leichtes Spiel mit uns. Für einige Sekunden konnten der Kämpfer und der Kleriker eine Juggle-At-



tacke anbringen, die dem Wesen einiges an Lebensenergie abzog. Den Großteil des Kampfes hingegen regierten Chaos, Unübersichtlichkeit und ungezügelter Angriffslust. Wie gut, dass wir beim zweiten Teil eine Route gingen, bei der uns der Kampf gegen den Beholder erspart blieb.

Dark Elf: Dunkelelfen treten im D+D-Universum nur sehr selten auf. Als abtrünnige ehemalige Waldelfen wandten sie sich der dunklen, bösen Seite zu und wurden so zu schier übermächtigen Kriegerern und Zauberern. Im ersten Teil und auch im zweiten trifft man zweimal auf den Dunkelelfen. Er hat die Fähigkeit Skelette zu beschwören, kann perfekt mit einem

mit vierfacher Geschwindigkeit seine Angriffe ausführen kann. Die Attacken des Dunkelelfen prasseln in einer unglaublichen Geschwindigkeit auf die Spieler herein. Hier heißt es vor allem ausweichen und blocken, möchte man nicht vorzeitig sein Leben verlieren. Gleichzeitig muss der richtige Augenblick abgewartet werden, um unsererseits eine erfolgreiche Attacke auszuführen. Die Credits, die wir beim Beholder verloren haben, machten wir bei den Kämpfen gegen die Dunkelelfen wieder wett. Vor allem der Zauberer konnte die Unholde mit einigen Sprüchen sehr gut in Schach halten und die koordinierte Vorgangsweise der Kämpfer brachte schon bald den Sieg über diese Gegner.



Langschwert umgehen und hat auch einige Angriffzaubersprüche in petto. Den Sleep-Spruch setzt er am liebsten ein. Einzig und allein der Zwerg ist immun gegen diese Attacke. Spätestens, wenn er zum zweiten Mal einen Haste-Spruch aktiviert, gewinnt der Kampf an Brisanz, da der Elf nun

Es gäbe sicherlich noch einige andere Schlüsselstellen im Spiel, die es wert wären, genauer geschildert zu werden. Doch ich möchte die Leselaune der geneigten Interessenten nicht überstrapazieren und schön langsam zum Schluss dieses Nachberichtes kommen.

Ausklang

Ich kann mir vorstellen, welche Frage euch noch beschäftigt. Haben die vier die Serie nun durchgespielt oder nicht? Als erster Charakter verließ uns der wackere Zwerg. Sowohl Christof als auch Tom waren die unerfahrensten Spieler. Beide hatten noch nie zuvor einen Teil der D+D-Serie gespielt. Umso beachtlicher war deren spielerische Leistung. Mit vielen gut gemeinten Tipps konnten sie nichts anfangen: den Ratschlag „Ribbeln“ quitierten sie mit einem ahnungslosen Achselzucken und wunderten sich, dass sie Sekunden später als Steinstatue das Zeitliche segneten. Ebenso brachten sie die Zusatz-Items so gut wie nie zum Einsatz. Angriffstaktiken der Gegner kannten sie selbstverständlich auch nicht. Gemessen an all diesen Umständen lieferten beide ein hervorragendes Spiel ab und was am wichtigsten war: Sie hatten beide sichtlich Spaß am Spiel und drängen auch schon, nochmals bei solch einer Session mitzumachen.

Der Zwerg begleitete uns noch bis in die fliegende Festung, sprich, bis in den letzten Levelabschnitt. Als nächster verließ die Truppe der Kämpfer, der meisterhaft von Chris gespielt wurde. Ständig das Zeitlimit vor Augen (da er uns im Reallife um spätestens 0:30 verlassen musste), beging er sicherlich auch den einen oder anderen Fehler. Er war auch der einzige Spieler, der sich mit der ungünstigsten Spielerposition begnügen musste (die vierte Spielerposition am Automaten, die ein wenig ungemütlich ist, da man seitlich auf den Monitor blickt).

Der Zauberer, gespielt von Daniel, konnte mich leider auch nicht bis zum Ende des Abenteuers begleiten. Perfekte Levelkenntnisse und grandiose Handhabung des Zauberers zeichneten seine Spielweise aus. Dem weisen und umsichtigen Einsatz seiner mächtigen Zauber ist es zu verdanken, dass wir so weit fortschreiten konnten. Es würde mich sehr freuen, wenn Daniel erneut den Zauberer bei einer der nächsten D+D-Sessions übernehmen würde.

Also oblag es dem Kleriker, ob wir das Abenteuer erfolgreichen beenden würden. Mir war bewusst, wie stark der letzte Endboss ist. Es handelt sich um Synn, einen übermächtigen roten Drachen. Mit genau zwei Münzen betrat ich den letzten Raum des Abenteuers und blickte entsetzt in das hässliche Antlitz des Drachen.

Ich wich so gut es ging seinen Feuerodemangriffen und seinen Beißattacken aus. Eine Unaufmerksamkeit für einen Bruchteil einer Sekunde verhinderte das erfolgreiche Ausweichen einer seiner seitlich ausgeführten Odemattacken... und so verschwand auch die letzte Münze in den Tiefen des Münzschachtes.

Es war nur noch das ohrenbetäubende Grollen des Drachen zu vernehmen. Die Heldentruppe war geschlagen. Das Abenteuer erfolglos beendet.

Übrig blieb die übermäßig große Freude über einen sehr unterhaltsamen Zockerabend und die Gewissheit, dass wir diese Session bald wiederholen würden. Die nächste Marathon-session ist schon geplant.

Auf der Suche nach dem blauen Licht

Es handelt sich dabei um eine Teamplayer-Söldner-Marathon-session, bei der ausschließlich sogenannte Söldner-Shooter gespielt werden. Folgende Games werden gespielt:

- Desert Assault (vier Spieler)
- Cabal
- Nam 75
- Gunforce 2
- Metal Slug 6
- Super Contra
- Contra Hard Corps (Mega Drive US Version)
- Mercs
- Aliens
- Battle Rangers
- Alien Breed (Amiga)

Die Liste ist noch nicht ganz vollständig. Ich hoffe, das Durchlesen des Berichts animiert vielleicht den einen oder anderen Spieler zum Durchspielen so manch verloren geglaubter Spielspaßperle.



„Gute Laune“-Tee und Mineralwasser

Beim Cave-Marathon ist die richtige Ernährung das Kriterium

Was könnte einen Metal-Slug-Marathon, der daraus besteht, alle Teile der Metal-Slug-Serie hintereinander durchzuspielen, toppen? Richtig erraten, ein sogenannter Cave-Marathon, bei dem alle bisher erschienenen Cave-Platinentitel unmittelbar hintereinander durchgespielt werden.

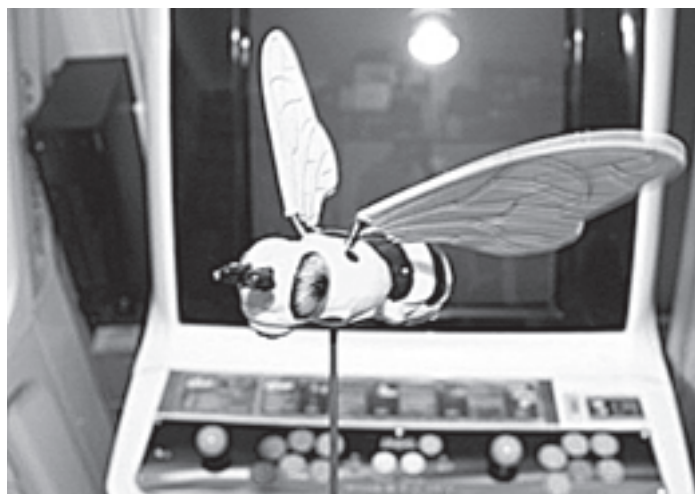
— von Andranik Ghalustians —

In meinem Platinenfundus befinden sich zurzeit 14 Cave-Platinen. Drei Platinen musste ich auslassen (DoDonpachi Campaign Version, von der es angeblich weltweit nur ein Stück gibt, Ibara Black Label sowie Ibara Pink Sweets). Uopoku sowie Mushihime Tama sind zwar ebenfalls Cave-Spiele, da es sich hierbei aber um Puzzlegames handelt, habe ich sie ebenfalls vom Marathonmodus exkludiert, da ausschließlich Shooter gespielt werden sollten.

Wie ja schon beim Metal-Slug-Marathon legte ich mir auch beim Cave-Marathon ein Creditlimit zurecht. Nach zunächst überschwänglicher Euphorie, alle Shooter mit 30 Credits durchzuspielen, beschloss ich, die Sache doch ein wenig gemütlicher anzugehen und einigte mich auf ein Cre-

ditlimit von 50 Tokens für die 14 Platinentitel.

Alle Platinen wurden mit den Default-Einstellungen hochgefahren. Bei DoDonpachi 3: Black Label wählte ich den Two-Loop-Modus, da ich der Konfrontation mit der Königsbiene aus dem Weg gehen wollte (ein wahres Münzgrab ist diese Königin). Mushihime Sama spielte ich im Maniac-Modus durch (den Ultramodus überlasse ich gerne den übereifrigen Shooter-Spielern, die ein gesünderes Herz haben). Eine weitere Lehre zog ich aus der Metal-Slug-Spielesitzung: Für das leibliche Wohl sollte im Vorfeld gesorgt werden, da ein Besuch mitten in der Nacht beim heimischen Würstelstand einen Husarenangriff auf den Magen darstellt. So eine Käsekrauter ist eine größere Herausforderung als so mancher Endgegner.



Die Cave-Biene wacht über den Marathon.



Willi Dungs „Gute Laune“-Tee ist die beste Grundlage für einen erfolgreichen Cave-Marathon.

Gut, man könnte eine leichter verdauliche Wurst bestellen, aber wer weiß, ob diese vorrätig ist. Also erst gar kein unnötiges Risiko eingehen und lieber ein paar Lebensmittel bereitstellen. Wie sagt der Volksmund so schön: Voller Magen studiert nicht gerne. Eine Weisheit, die nicht nur für geistige Arbeit seine Richtigkeit hat, sondern auch in spielerischen Belangen zutrifft. Ergo wählte ich etwas Bekömmliches, Gesundes und somit leicht Verdauliches als Jausennahrung aus.

Nein, keinen Doppelwhopper mit Käse vom Burger King ums Eck, sondern eine locker-flaumige Topfcreme mit Erdbeergeschmack sowie drei grüne Äpfel der Sorte Granny Smith. Dazu gab's wieder eine 1,5 Liter große Mineralwasserflasche (prickelnd, sonst kann man ja gleich Leitungswasser schlürfen). Statt des ebenfalls nicht sonderlich gesunden Cappuccinos, entschloss ich mich diesmal, dem Gesundheitswahn ganz nachzugeben und stellte eine Packung „Gute Laune“-Tee bereit, denn wer weiß, wie frustig so mancher Shooter sein kann. Um dies ein wenig auszu-

balancieren, könnte so ein Tee manches Wunder wirken.

Das Cave-Maskottchen (eine Biene; stellvertretend für die wohl bekannteste Serie von Cave, nämlich die Donpachi-Serie) gesellte sich ebenfalls zu diesem Ereignis und beobachtete mit Argusaugen, dass hier auch nicht geschummelt wird. Da ja „Cave“ übersetzt „Höhle“ bedeutet, stellte ich auch noch ein Kristallgebilde neben den Automaten. So ein Kristall soll ja positive Energie verströmen, so erklärte man es mir zumindest. Für die gemarterten Hände stellte ich noch eine Hirschtalgcreme zur Verfügung, um die Blessuren, die ich mir vielleicht während des Events zufügte, abzulindern.

Die kleine Sektflasche, die dem geneigten Leser sicherlich bekannt vorkommen dürfte, durfte diesmal natürlich auch nicht fehlen. Auf den ersten Fotos sind auch noch ein paar offizielle Artworks von Cave zu erkennen, um noch ein wenig mehr Cave-Stimmung zu verbreiten.

Alle Platinentitel wurden auf zwei New Astro City Sitdown Cabs gespielt. So viel also zu den Vorbereitungen.

Am 23. April 2006 um 20:40 Uhr begann offiziell der Cave-Marathon. Ich beschloss, die Spiele chronologisch nach ihrem Erscheinungsdatum durchzuspielen. Mit zwei Ausnahmen. Anstatt DoDonpachi3: Black Label unmittelbar nach DoDonpachi 3 zu spielen, schob ich Ketsui dazwischen, um für Abwechslung zu sorgen. Storm of Progear spielte ich als Abschlusstitel, aus einem äußerst profanen Grund: Ich hab doch tatsächlich auf ihn vergessen.

Um 20:40 Uhr strahlte mich im buchstäblichen Sinne der Titelscreen von Donpachi an. Zu meiner freudigen Überraschung konnte ich um 21:10 Uhr den Titel mit drei Credits beenden. Man merkt Donpachi deutlich an, dass es so etwas wie ein Missing Link zwischen den Oldschool-Shootern und den modernen Score-Shootern (auf die sich Cave insbesondere im weiteren Verlauf spezialisiert hat) darstellt. Der Credit-Verbrauch wurde vor allem durch die Tatsache im Zaum gehalten, dass man zu Beginn eines jeden Levels das Smartbombenreservoir aufgefüllt bekommt.

Die letzten zwei Levels fordern sowohl einiges an Levelkenntnissen als auch an Dodge-Künsten. Mit dem Donpachi-Run war ich sehr zufrieden.

Nach einer kurzen Verschnaufpause

kam auch schon um 21:15 Uhr der direkte Nachfolger ins Cabinet. DoDonpachi beendete ich um 21:40 Uhr mit einem sensationellen Zwei-Credit-Run. Der Unterschied zum Vorgänger ist immens. Die Bullets pfeifen einem in erhöhter Geschwindigkeit nur so um die Ohren. Auch die grafische Opulenz hat um einiges dazugelernt. Es machte sich bezahlt, die Smartbomben frühzeitig zu aktivieren, statt wie bei einem Score-Run so gut wie ausschließlich den Dodge-Künsten zu vertrauen. Ein sehr feiner Run, den ich wohl kaum so schnell toppen werde.

Nur wenige Sekunden, nachdem die Endsequenz von DoDonpachi über den Bildschirm geflimmert war, machte ich mich an Dangun Fever On, einem der ungewöhnlichsten Titel aus der Cave-Schmiede. Allein schon die Tatsache, dass man das eigene Schiff nicht verlangsamen kann, wenn man den Schussknopf gedrückt hält, kommt so nur noch bei Ibara vor (und dies ist eigentlich ein waschechter Razing-Titel). Zu Beginn legt man die Geschwindigkeit des eigenen Raumers fest. Ich pendelte zwischen dem Menüpunkt 2 und 3 hin und her, entschloss mich dann für die langsamere Option. Ab dem dritten Level wird das Spiel extrem schwer. Hier helfen nur noch perfekte Levelkenntnisse,



DoDonpachi

sowie japanische Dodge-Künste, um ein Überleben zu garantieren.

Da ich dieses Spiel schon ewig lange nicht mehr gespielt hatte, fiel der Credit-Verbrauch auch dementsprechend hoch aus. Stolze sieben Credits fraß Dangun Fever On aus meinem 50-Token-Fundus. Sollte sich hier schon ein kleineres Debakel abzeichnen? War der Etappensieg wieder in unerreichbare Regionen verschwunden? Hier erbitte ich noch ein wenig Geduld. Um 22:01 Uhr wurde der Fever-On-Run beendet.

Vier Minuten später befand sich die Esprade-Platine im Astro-City-Gehäuse. Um 22:25 Uhr beendete ich den Esprade-Run, bei dem ich vier Credits benötigte. Hier fiel mir auf, dass die Steuerung sowie die Kollisionsabfrage sehr eigentümlich ausgefallen waren. Zuerst nahm ich schon an, der Stick des Cabinets weise einen Defekt auf. Dies war aber nicht der Fall, wie ich nach kurzer Inspektion feststellen konnte. Es ist schwer zu beschreiben, aber irgendwie fehlte mir bei Esprade die Präzision. Manch einer würde nun meinen, es liege einfach an meiner unzulänglichen Spielkunst. Mag sein. Auf jeden Fall hätte der Esprade-Run besser ausfallen können.

Um 22:31 Uhr nahm ich Guwange in Angriff. Sicherlich einer der ausgefallensten Shooter, die bis jetzt im Arcade-Bereich erschienen sind. Dies beginnt mit dem feudalen japanischen Setting, welches mit den aberwitzigsten Figuren aufwarten kann (spontan sei hier nur der Katzenspinnen-Endgegner erwähnt, sowie der makaber schaurige Kampf gegen das Riesenbaby am Ende des Spiels), und endet mit einem innovativen Steuerungsprofil (man rennt zu Fuß, kann auch an Objekten der Hintergrundgrafik

hängen bleiben; und man kann einen Dämon beschwören). Um hier nicht zu sehr in Details zu gehen (der Bericht wird eh schon lang genug), sei erwähnt, dass ich Guwange mit drei Credits durchgespielt habe. Eine spielerische Leistung, mit der ich durchaus zufrieden bin. Der Guwange-Run endete um 23:00 Uhr.

Um 23:05 Uhr nahm ich einen Angstitel in Angriff. DoDonpachi 3. Hierbei handelt es sich um eines der schwierigsten Cave-Spiele. Erschwerend kommt noch hinzu, dass ich diesen Titel schon sehr lange Zeit nicht mehr gespielt habe. Um 23:30 Uhr beendete ich den Run mit einem Minus von fünf weiteren Credits meines Guthabens. Eine Leistung, mit der ich mich durchaus zufrieden schätze, da ich mit einem Verbrauch von sieben Credits gerechnet hatte.

Also gleich hinein ins nächste Abenteuer. Diesmal im Military-Setting angesiedelt. Da kann es sich ja nur um Ketsui handeln. Ein Spiel, welches ich persönlich zu den besten Titeln von Cave zähle. Insbesondere das Score-system kommt meinem Spielstil doch eher entgegen als diese Puzzle-Einlage, wie man sie bei Ikaruga, aber auch bei DoDonpachi 3 finden kann. Leider forderte auch dieses Spiel ordentlich Tribut. Stolze sechs Credits verbrauchte ich bis 0:04 Uhr, um den finalen Endgegner in seine Einzelstücke zu pulverisieren. Ein ziemlich hoher Credit-Verbrauch, der sehr verwunderlich war, da ich einige Passagen meisterliche gedodget hatte.

Angst machte sich erneut breit, als ich um 0:10 Uhr DoDonpachi 3: Black Label aktivierte. Die updatete Version von DoDonpachi 3 ermöglicht auch Spielern, die nicht perfekt chainen, des Öfteren in den Genuss eines



Hyperitems zu kommen. Die Black-Label-Version spiele ich sonst meist so, dass ich versuche, mit mehreren Hyperitems bis zum Endgegner vorzudringen, um diesen mit einer übermächtigen Hyperschuss-Attacke möglichst rasch zu erledigen. Der Chain-Counter schnellst dabei in schwindelerregende Höhen und sorgt so für einen passablen Score. Nun ging es aber ums nackte Überleben. Welche Taktik sollte ich also anwenden? Würde der Marathon-Run hier ein jähes Ende finden?

Zu meiner Überraschung beendete ich die Black Label Version um 0:45 Uhr mit einem Credit-Verbrauch von drei Tokens. Ein sensationeller Run, der sich nur dadurch erklären lässt, dass in den höheren Levels sehr oft Hyperitems erschienen sind, die mir des Öfteren das Leben retteten. Natürlich spielt auch eine Rolle, dass ich die normale Version nur wenige Minuten zuvor durchgespielt hatte und so die Levelkenntnis gegeben war.

gen, DER leichteste Shooter von Cave. Insbesondere, wenn man ihn nicht auf Score, sondern auf Survival spielt. Nach knapp einer halben Stunde um 1:27 Uhr beendete ich Espgaluda mit zwei Credits. Ausschließlich die letzte Sequenz des Endgegners brachte mich in Bedrängnis.

Um 1:35 Uhr begann ich den Musihime-Sama-Run, ein Titel, auf den ich mich schon sehr gefreut hatte. Wie eingangs erwähnt, entschloss ich mich, die Maniac-Route zu fliegen. Stolze vier Credits musste ich einwerfen, um den Abspann sehen zu können. Eine persönliche Niederlage, vor allem bei einem Titel, den ich schon sehr gut kannte und auch sehr gerne spiele.

Aber es blieb nicht viel Zeit, um verlorenen Leben nachzutruern, der nächste Titel wartete schon darauf, durchgespielt zu werden. IBARA, dieser lebendig gewordene Dämon aus Razings Schmiedewerkstatt, der sich gemeinerweise als Cave-Spiel tarnt.



The Loneliness of the Long Distance Runner – der Meister nach getaner Arbeit um 3:41...

ensammlung hielt. Espgaluda II. Hier traue ich mich zu behaupten, es handele sich um einen perfekten Shooter. Gigantische Grafik verschmilzt hier mit einem treibenden Soundteppich zu einem einzigartigen Kunstwerk. Die spielerischen Facetten, die Espgaluda aufweist, kann ich hier nur ansatzweise erläutern. Durch die Verfeinerung des „Kakusei“-Modus sind dem erfahrenen Spieler schier grenzenlose Möglichkeiten zum Scoring geschaffen worden.

Um hier aber nicht eine Ode an das Spiel anzustimmen, fasse ich kurz das Spielergebnis zusammen. Start war um 2:40 Uhr, Ende des Runs war 3:15 Uhr und der Credit-Verbrauch lag leider bei sechs Credits. Ich fand nicht den richtigen Rhythmus für das Spiel. Tage zuvor hatte ich mich viel zu sehr mit dem gewagten Scorespiel beschäftigt. So kannte ich keine sichere Route. Das versteckte Extraleben war mir auch nicht vergönnt, da ich durch eine Unachtsamkeit die Barriere einsetzte. Die Konzentration ließ nach. Ich schwankte ständig zwischen riskantem Scoreplay (ich dachte, dass ich durch einen hohen Score weitere zwei Zusatzleben freispielen könnte, dies gelang mir auch, aber leider nur mit dem ersten Credit) und dem Suchen nach einer sicheren Route. Ich zählte nach Beendigung von Espgaluda 2 meine verbrauchten Credits nicht zusammen. Ich ahnte nur, dass mir für Storm of Progear nicht mehr viele übrig bleiben würden.

So machte ich mich also um 3:20 Uhr an den letzten Shooter des Marathons: Storm of Progear. Und es wur-

de einer der besten Runs, die ich bei diesem Titel je hatte. Um 3:41 Uhr beendete ich den Marathon. Storm of Progear verbrauchte drei Credits. Ich jubelte über den geringen Credit-Verbrauch und hoffte, dass ich den Marathon mit dem von mir gesteckten Creditlimit beendet hatte. Eine Zusammenzählung ergab, und da werden es vielleicht schon einige Leser mitausgerechnet haben, dass ich das Ziel um zwei Credits verfehlte. 52 Credits hat der Marathon verschlungen. Ca. sieben Stunden hat er gedauert.

*** Das Spiel ist aus ***

Es war, wie auch der Metal-Slug-Marathon, eine Riesenhetz und offenbarte die Genialität, die in allen Cave-Shootern steckt. Nicht umsonst ist die Cave-Fanggemeinschaft in den letzten Jahren kontinuierlich gewachsen. Viele Spieler sind durch den Kontakt mit Cave-Arcadetiteln zu eingefleischten Arcade-Shooterfans mutiert. Organisierten sich sogleich Arcade-Cabinets und dazu passende Platinen. Verfeinerten ihren Shooter-Skill und brühten über so manchem Skill-Run-Video. So bleibt mir am Schluss dieses Berichtes nur noch die Möglichkeit, CAVE für ihre außergewöhnliche Arbeit zu danken. Gleichsam wie SNK und viele andere Softwareschmieden haben sie uns einige der brilliantesten Arcade-Spiele beschert, die uns immer wieder aufs Neue faszinieren und begeistern können.

Danke, Cave!



Dieses Bild nimmt sich den Aufruf der österreichischen Skinationalmannschaft zu Herzen: Mit dem Slogan „Iss was Gscheit's!“ wird dort für Tiefkühlprodukte der Firma Iglo geworben. Nach dem Dopingkandal wurde der Slogan in: „Spritz was Gscheit's“ abgeändert. Da halte ich mich doch lieber an den weisen Spruch des FBI-Vorsitzenden William S. Sessions: „Winners don't use drugs...“. http://en.wikipedia.org/wiki/William_S._Sessions

Es folgte eine kurze Essenspause. Die Topfcreme und ein grüner Apfel wurden im beschaulichen Ambiente verzehrt. Zur Beruhigung der Nerven legte ich den ersten Satz der ersten Symphonie von Beethoven in den CD-Player. Um wieder auf Touren zu kommen, ließ ich mich von brachialen Klängen der Gruppe Paradise Lost berieseln (eines ihrer Frühwerke – Gothic – bei welchem der Grunzfaktor eindeutig im Vordergrund stand). Kurz nach 1:00 Uhr machte ich mich daran, Espgaluda durchzuspielen. Einer der leichtesten, um nicht zu sa-

Wie ich damals einen Ein-Credit-Run schaffen konnte, war mir um 2:37 Uhr ein wahres Rätsel. Einige Endgegner warteten mit Schussformationen auf, die man nur noch als jenseitig bezeichnen kann. Immerhin gelang es mir, den Credit-Verschleiß einzudämmen, und so strich ich weitere vier Credits aus meinem Fundus.

Gebeutel vor schier undurchdringbar erscheinenden Schussformationen, verweilte ich nicht lange tatenlos und stürzte mich auf den neuesten Cave-Shooter, der Eingang in meine Plati-

rePLAY 1

Street Gangs (NES) — Immer mitten in die Fresse!

Zur Spätzeit des NES gab es ein Prügelspiel mit zwei glubschäufigen Manga-Typen, die sich quer durch Japan prügeln und satte Special-Moves an ihre dreckigen Widersacher austeilen. Obwohl das Spiel höchstens Durchschnittskost war, konnte es doch auf eine recht herbe Art faszinieren.

— von Andre Hammer —

Das Side-Scrolling-Beat-'em-Up, in dem zwei oder mehrere Spieler in einem Koop-Modus gegen eine Horde von Computerfeinden kämpfen, ist längst nicht mehr in. Ende der 80er bzw. Anfang der 90er Jahre hat das anders ausgesehen. Da waren Billy und Jimmy Lee, die ihren Feinden im ultrabrutalen Double Dragon und seinen Sequels die Köpfe einschlugen, noch gefragte Jungs, und auch im ersten Street-Fighter-Teil in der Spielhalle standen sich mehr als nur zwei Kontrahenten gegenüber. Auch zu Segas 16-Bit-Tagen gab es noch einige populäre Titel wie die Streets-of-Rage- oder Golden-Axe-Reihe. Vielleicht ist das „Einer gegen alle“-Prinzip von Filmen wie Rambo aufgeschnappt worden, aber das ist nachträglich schwer zu beurteilen. Obgleich Street Gangs das essentielle Prinzip dieser Spiele aufgreift, hat es doch etwas Eigenes, beinahe liebenswert Charismatisches an sich. Warum das so ist, lässt sich leicht erklären. Einerseits bietet es zwar inhaltlich ausnahmslos harte Gewaltszenen, aber anders als bei den meisten Genre-Kollegen sehen diese herzig aus und lassen sogar die Damen und Herren der allseits gehassten Bundesprüfstelle gurgelnd kichern. Die einzelnen Kargen, aber dennoch sympathisch gezeichneten Schauplätze werden einem schnell vertraut, weil sie nicht besonders groß sind, was durchaus positiv bewertet werden kann, was aber letztendlich im Auge des jeweiligen Betrachters liegt. Ständig läuft man hin und her, um sich das eine oder andere Extra zu kaufen, bis man

schließlich stark genug ist, um den Hauptgegner zur Strecke zu bringen. Und damit wären wir auch schon beim dritten und letzten Punkt, der die Spiel-„Mechanik“ definiert: Die erlernbaren Kampftechniken und die Snacks, die man zu sich nehmen sollte, um fit zu bleiben, bringen sogar ein wenig Taktik in das auf Dauer gesehen recht trockene Spielgeschehen. Sich ständig wiederholende Spielelemente und Moves lassen den anfänglichen Reiz leider doch recht schnell verpuffen, und der zu leichte Schwierigkeitsgrad tut sein Übriges, um die Langzeitmotivation zu mindern.



Die Prügelspiele von gestern haben viel an Faszination verloren.

Street Gangs ist eines der Spiele, nach denen heute kein Hahn mehr kräht, und das auch schon zum Veröffentlichungszeitpunkt nicht über das Mittelmaß hinausgeschoss. Das ist eine objektive Beurteilung, wie sie auch der Realität entspricht. Mir persönlich hat die Prügelei im Zweispieler-Modus dessen ungeachtet sehr gut gefallen, und okay, ich gebe es ja zu, ich habe es damals zweimal durchgespielt. Wer es sich nachträglich anschaut, wird das wahrscheinlich nicht ganz nachvollziehen können.

rePLAY 2

Licence to Kill (C64) — Lizenz

Die Achtziger: Sie bescherten uns in Deutschland einen neuen Kanzler (Helmut Kohl), neue Moden (bääh), neue Krankheiten (AIDS)... und einen neuen James Bond: Timothy Dalton! Im Jahr 1989 bekam dieser seinen zweiten (und letzten) Kino-Auftrag, wie immer mit der „Licence to Kill“ (dt. Titel: Lizenz zum Töten). Grund genug für DOMARK, ein gleichnamiges Game zu veröffentlichen, das sich wohlthuend von seinen (meist schlechten) Vorgängern abhebt. (Dieser Artikel ist auch ein Nachtrag zum Bond-Special in Lotek64 #3, in dem dieses Spiel schändlicherweise vergessen wurde!)

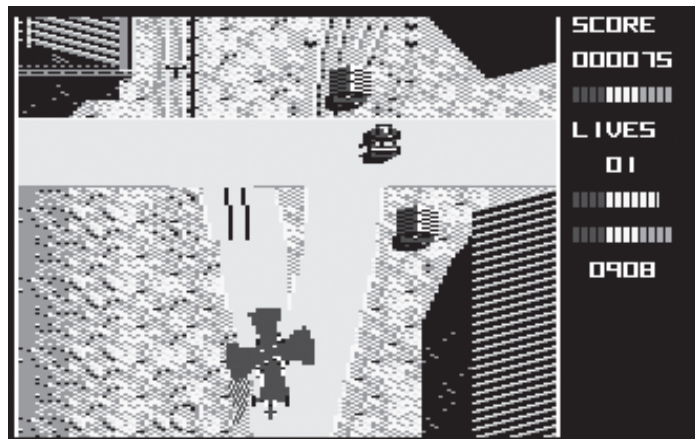
— von Markus Mayer —

Die Story: Bond jagt den gefährlichen Drogenboss Sanchez, der die USA mit großen Mengen an Drogen überschwemmt. Das Spiel besteht aus mehreren unabhängigen Spiel-Stages, die alle eine Menge Geschicklichkeit und auch die Fähigkeit zu taktischem Vorgehen voraussetzen. In Level eins verfolgt man mit einem Hubschrauber den Jeep von Sanchez und weicht Häusern und Geschossen aus. Level zwei: Bond muss sich zu Fuß durchs feindliche Gebiet kämpfen, Sanchez' Leute wollen ihm an den Kragen. Dieser Level wird, wie alle anderen, aus der Vogelperspektive dargestellt. Gleich darauf geht's in die Luft: Sanchez' Flugzeug muss per Heli gekapert werden, danach schließt sich eine Verfolgungsjagd im Wasser an.

Der letzte Level ist eine Auto-Verfolgungsjagd durch einen Canyon per LKW.



Domark muss man bescheinigen, den Filminhalt gut umgesetzt zu haben. Alle Spielszenen kommen auch im Film vor, Grafik und Sound sind gut und der Spielablauf ist sehr abwechslungsreich. Einziger Kritikpunkt ist, besonders im zweiten Abschnitt, die Steuerung. Die will nicht immer, wie der Spieler möchte... Insgesamt eines der besseren Bond-Games!



Handheld-Reportage #6

Gizmondo – langes Warten auf eine Totgeburt

400 MHz-CPU, Nvidia-Grafikchip, GPS-Funktion – der Gizmondo versprach sehr viel. Dennoch gibt es nur noch Restexemplare von der Handheld-Konsole, die der Sony PSP den Marsch blasen wollte.

– von Nik Ghalustians,
Thomas Stanzer und Georg Fuchs –

„Was muss man oft von schönen Dingen hören oder lesen, die einem lange Zähne machen und alte Spiekonsol'n vermiesen.“ – Ein verspielter Gevatter Busch hätte sicher mitunter seine Freude gehabt an den handlichen Spielkonsolen und ihren Benutzern. Obwohl der Deutsche schon auf Grund seines Heimatlandes nicht in Genuss eines unter Profis mehr erwarteten Geräts gekommen wäre, als es die Sony PSP war. Denn wenn auch der Name „Gizmondo“ mehr an ein durchgeknalltes Manga-Comic als an ein innovatives Multimedia-Spielcenter im Westentaschenformat – zumindest wenn es eine große Westentasche ist – erinnert, so stand dahinter doch ein ausgeklügeltes Konzept. Aus dem wurde nur leider nichts. Der Gizmondo war tot, bevor er ausschließlich in England richtig zur Welt gekommen war. Und so geistern heute, eineinhalb Jahre nach seinem Marktauftritt, nur noch Restexemplare bei eBay herum.

Doch werfen wir einen Blick – durchaus in Trauer – zurück in bessere Gizmondo-Zeiten. Besucher diverser Internet-Foren oder des Warenhauses Amazon stießen Anfang 2005 auf eine neue Handheld-Konsole, die wie ein aufgemotzter Game-Gear aussah, den Sega-Vorläufer aber so wie alle anderen Handheld-Konsolen in allem in den Schatten stellte; sogar die noch nicht erschienene Sony PSP.

Im März 2005 erblickte der Gizmondo des britischen Herstellers Tiger Telematics das Licht dieser Welt. Um auf dem heißumkämpften Terrain der portablen Videospielekonsolen zu überleben, benötigt ein neues Pro-

dukt schon einige innovative Features, die es von der Konkurrenz abheben. Der Gizmondo hielt sich an diese Vorgabe des Marktes und unser Testbericht beleuchtet, ob sie für einen finanziellen Erfolg des Geräts ausreichen.

Verkaufsstrategisch einzigartig ist das Angebot der Firma, beim Kauf nur etwa halb so viel zu bezahlen (129 Pfund statt 229), wenn man hin- nimmt, dass der Gizmondo täglich drei Werbebotschaften anzeigt. Richtig gelesen, bei der sogenannten „Smart Ads Version“ bekommt man täglich drei Werbebotschaften per SMS auf sein Gerät geschickt, was den Kaufpreis drastisch reduziert.

Und damit wäre auch schon ein weiteres, diesmal nützliches Feature angesprochen. Der Gizmondo kann nämlich mit einer Simcard ausgestattet werden, die es seinem Besitzer ermöglicht, Kurznachrichten, Texte, alle möglichen kleineren Dateien und auch E-Mails zu versenden. Telefonie-

ren wie mit dem N-Gage kann man aber nicht.

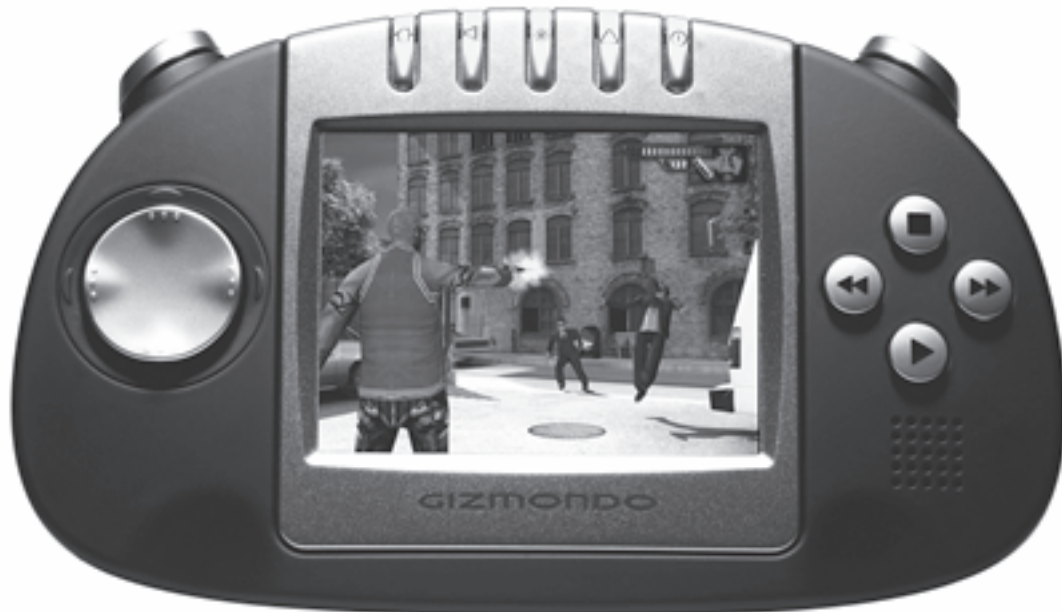
Damit sind die Multimediafähigkeiten des Gizmondo noch lange nicht ausgeschöpft. Eine VGA-Kamera (Auflösung 0,3 Megapixel) dient zur Anfertigung von Foto-Schnappschüssen. Videos und Musik kann man selbstverständlich auch abspielen. Und logischerweise auch speichern; etwa auf einer 2 GB SD- oder MMC-Karte. Das aber wohl ausgefallenste Feature des Gizmondo ist seine GPS-Fähigkeit. Mit einer speziellen Software kann man das Handheld als Routenplaner und zur mobilen Navigation einsetzen, bis der Akku nach rund vier Stunden schlapp macht.

Konsole ohne Spiele...

Wie nun ist es um die spielerischen Fähigkeiten der Konsole bestellt? Technisch kann der Gizmondo mehr als überzeugen. Eine ultraschnelle, mit 400 MHz getaktete CPU (ARM-Prozessor) sorgt für gehörig Rechen-

power, der spezielle NVIDIA-GeForce-3D-4500-Grafikchip lässt Spielerherzen schneller schlagen. Das 2,8"-Zoll (7 cm Bildschirmdiagonale) große, hintergrundbeleuchtete Display (Auflösung 320x240 Pixel) liefert ein erstklassiges Bild ohne hässliche Nachwischeffekte (wie es bei der PSP unangenehm auffällt). Das Gehäuse, das übrigens von Rick Dickinson stammt, der in den frühen 80er Jahren das ZX-Spectrum-Gehäuse entwickelte, wirkt robust und ist auf Grund des matt schwarzen Lacks am Plastikgehäuse Fingerabdruck abweisend. Alle Tasten sind leicht zugänglich und das Steuerkreuz ist um einiges präziser zu bedienen als das schwammige Digikreuz des PSP. Die Schultertasten erinnern zwar designtechnisch an die frühen 50er Jahre, sind aber rein spieltechnisch betrachtet hervorragend verarbeitet.

Der geneigte Leser wird schon bemerkt haben, dass wir uns bis jetzt ausschließlich mit den technischen Komponenten des Gerätes auseinandergesetzt und kaum etwas über die erhältlichen Spiele erzählt haben. Dies hat einen einfachen Grund: Es gibt so gut wie keine Spiele für den Gizmondo. Die knapp 20 Titel, die



aufgelegt wurden, zeichnen sich alle durch unterdurchschnittliche Grafik, meist nervende Musik und fades Gameplay aus. Von den mir bekannten Spielen kann nur Trailblazer, ein Remake des großartigen C64-Spiels von Shaun Southern aus dem Jahr 1986, halbwegs überzeugen. Der spartanische Grafikstil, der an die elektronischen Welten von TRON erinnert, passt wunderbar zu dem sehr simpel gestrickten Rennspiel.

...und ohne Zukunft?

Wie ist es um die Zukunft des Gizmondo bestellt und welche Gametitel kann die Spielefengemeinschaft erwarten? Zukünftige Spiele wird es nicht mehr geben, da das Gerät das Schicksal der schwedischen Wasa teilte. Das Prunkstück der schwedischen Flotte fand sich bekanntlich direkt nach dem Stapellauf am Meeresboden wieder. Der Gizmondo ging ebenso sang- und klanglos unter. Dies liegt nur zum Teil an den dürrtigen Spieliteln, die anfangs erschienen sind. Vielmehr wird der Untergang des Gizmondo der desaströsen Misswirtschaft des Managements zugeschrieben. Einige der Vorstandsmitglieder von Tiger Telematics sollen sogar

Beziehungen zur schwedischen Mafia unterhalten haben. Es ist sehr schade, dass der Gizmondo wohl ausschließlich in Vitrinen von Sammlern zuhause sein wird und mehr durch seinen kriminaltechnischen Hintergrund für Faszination sorgt als durch das, was mit ihm machbar wäre. Gerade die GPS-Funktion hätte für einige neue Spielideen sorgen können. So war ein GTA-Klon geplant, bei dem man bestimmte Orte in London im wirklichen Leben besuchen musste, um bestimmte Features im Spiel auszulösen.

Anstatt also Spielorten auf der Spur zu sein, müssen die leer ausgegangenen Fans der Konsole selbst auf die Fährte rücken. Glücksgriffe sind bisweilen bei eBay möglich. Dort sind immer wieder angeblich wenig gebrauchte Gizmondos zu finden (wahrscheinlich stimmt das auch, es gibt ja nichts wirklich Brauchbares, um ihn verwenden zu können), die im Bereich von 120 Euro gehandelt werden. Und besonders Hoffnungsfrohe können ihn bei Amazon noch immer vorbestellen. Vielleicht wird ja noch was draus mit nordischer Hilfe – „Der Pate“ als blonder Schwede wäre einmal etwas anderes.



Technisch bietet die Gizmondo-Konsole viele innovative Features wie z.B. eine GPS-Funktion. Leider werden die Käufer nie in den Genuss dieser Fähigkeiten kommen.

Technische Daten Gizmondo

Verkaufszeitraum	März 2005 bis Februar 2006
Prozessor	Samsung ARM9 @ 400MHz
Video	NVidia 128-bit 3D-Grafikchip GoForce 3D 4500 1280 kB RAM
Bildschirm	2,8"-TFT, 320 x 240 Pixel
Sound	Mono-Lautsprecher, Stereo-Kopfhöreranschluss
Laufwerk	SD-Kartenleser
I/O	GPS-Chip, Bluetooth, USB, eingebaute Kamera,
Funktionen	MPEG4, MP3, MIDI, WAV und viele andere gängige Multimedia-Formate; WAP 2.0, SMS/MMS

Gizmondo - die Spiele

Titel	Firma	Status
Agaju: The Sacred Path *	Gizmondo	unveröffentlicht
Age of Empires	Gizmondo	unveröffentlicht
Ball Busters	Fathammer	unveröffentlicht
Battlestations: Midway	SCi	unveröffentlicht
Blood Bowl	Gizmondo	unveröffentlicht
Carmageddon	SCi	unveröffentlicht
Chicane:		
Jenson Button Street Racing *	Gizmondo	unveröffentlicht
Classic Compendium I	Gizmondo	veröffentlicht
Classic Compendium II	Gizmondo	veröffentlicht
Conflict: Vietnam	SCi	veröffentlicht
Conflict: Desert Storm II	SCi	unveröffentlicht
Catapult *	Gizmondo	unveröffentlicht
Duke Nukem	Homebrew	veröffentlicht
Fallen Kingdoms	Gizmondo	unveröffentlicht
FIFA 2005	Electronic Arts	veröffentlicht
Fathammer Classic Pack	Fathammer	veröffentlicht
Furious Phil *	Gizmondo	unveröffentlicht
Future Tactics	Gizmondo	unveröffentlicht
Gizmondo Motocross 2005	Gizmondo	veröffentlicht
Hit and Myth *	Gizmondo	veröffentlicht
Hockey Rage 2005	Fathammer	veröffentlicht
Interstellar Flames 2	Xen Games	veröffentlicht
It's Mr. Pants	Microsoft	unveröffentlicht
Johnny Whatever *	Gizmondo	unveröffentlicht
Jump	Gizmondo	unveröffentlicht
MechAssault	Microsoft	unveröffentlicht
Milo and the Rainbow Nasties *	Gizmondo	unveröffentlicht
Momma Can I Mow The Lawn *	Gizmondo	unveröffentlicht
Pocket Ping Pong 2005	Fathammer	veröffentlicht
Point of Destruction (C64-Remake)	Gizmondo	veröffentlicht
Rayman	Ubi Soft	unveröffentlicht
Richard Burns Rally	Gizmondo	veröffentlicht
Sonic	Sega	veröffentlicht
SSX 3	Electronic Arts	veröffentlicht
Sticky Balls *	Gizmondo	veröffentlicht
Supernaturals *	Gizmondo	unveröffentlicht
Toy Golf	Fathammer	veröffentlicht
Tron 2.0	Buena Vista	unveröffentlicht
Trailblazer (C64-Remake)	Gizmondo	veröffentlicht

Diese Liste ist eine Zusammenfassung verschiedener Quellen im Internet. Da es keine „offizielle“ Liste gibt, wurden jene Informationen aufgenommen, die am zuverlässigsten erschienen. Trotzdem kann keine Garantie für die Richtigkeit der Angaben übernommen werden. Die Liste der unveröffentlichten Spiele enthält nur Titel, die zumindest eine minimale Chance auf eine spätere Veröffentlichung haben.

* exklusiver Gizmondo-Titel

D er Untergang des Planeten Erde

Eine Alternativgeschichte der Menschheit in Civilization IV

Erster Teil – Von den Staatsoberhäuptern und der Entstehungsphase einzelner Kulturen

Einst, so berichten uralte Legenden, existierte in einer fernen Galaxis inmitten des virtuellen Raumes ein Planet, der so klein war, dass er einzig Platz für drei Nationen bot. Im Westen des so unglaublich winzigen Gestirns lebten die aufrührerischen Franzosen unter der Führung ihres Staatsherrn Napoleon Bonaparte, dem man gerne nachsagte, ein wenig eingebildet und bisweilen auch einfältig zu sein. Die Inselgruppen im östlichen Bereich teilten sich widerwillig Deutschland mit ihrem streng konservativen, aufgeblasenen Fettsack Otto von Bismarck und Amerika unter der Leitung von Präsident Roosevelt. Der Norden und Süden dieser Welt war von eisiger Polarkälte umgeben und blieb deshalb mit Ausnahme eines menschlichen Individuums unbewohnt. Diese Person, ein alter Eremit, der des gewöhnlichen Lebens überdrüssig wurde und deshalb die Einsamkeit suchte, war kein geringerer als Zarathustra, der zu jener unwirklichen Zeit als große Persönlichkeit galt. Seine tadellose Niederschrift der historischen Ereignisse deckte Jahrhunderte später nach dem tragischen Untergang der Zivilisation korrupte Machenschaften auf und veranschaulicht blutige Kriege in ihrer kalten Grausamkeit. Lesen Sie nun Auszüge aus Zarathustras gesammelten Schriften und erfahren Sie, wie es zur dramatischen Auslöschung allen Menschenlebens in der mutmaßlich dümmsten Civilization-Partie auf Erden kam...

– ursprünglich überliefert von „Zarathustra“,
eifrig nachgespielt (Civilization 4, PC) und neu geschrieben
von Andre Hammer und Alexander Ruckenstein –

(Eposche Langfassung)

Prolog

„So mancher Jüngling fällt in der Schlacht, zermalmt von bronzenem Speer.
Im Tode so scheint sein Schicksal vollbracht.“ – Homer

Genesis

Am Anfang war die Erde wüst und leer. Doch die Sonne schien auf den schimmernden Planeten herab und ließ tief unter der Erdkruste gewaltige Mächte erwachen. Die Ozeane teilten sich und es entstanden titanische Kontinente und Gebirge; mächtige Erdbeben peitschten das Meer. Und in dem Malstrom aus Luft, Feuer und Wasser entwickelten sich erste Lebensformen und bald darauf die Anzeichen höherer Intelligenz. Mit den Menschen kamen zahlreiche Erfindungen: Feuer, Werkzeuge, Waffen, die Jagd. Es fehlte nur noch eine Zutat – ein Führer, der die Stämme zu einen vermochte, um etwas zu erschaffen, das die Zeiten überdauern sollte: eine Zivilisation!



Frankreich

Das Spiel beginnt 4000 v. Chr.; dank der Arbeit unserer Vorfahren haben wir bereits das **Rad** und die **Landwirtschaft** erfunden. Da Frankreich ein industriell-

ler Staat ist, erhalten wir Boni für den Bau von technischen Meisterleistungen („Wunder“ genannt) und Schmieden.

In der zufällig erstellten Miniaturwelt von Civ 4 kann Frankreich als einziges Land einen kompletten Kontinent für sich beanspruchen. Das Rechtssystem wechselt von der anfänglichen Barbarei erst spät in der Geschichte in ein demokratisches Modell über und ist davor auch von faschistischen Methoden gefärbt. Im wirklichen Leben ist Frankreich ein demokratischer und laizistischer Staat im Westen Europas; das heißt, *Staats- und Religionsgemeinschaften sind vollkommen voneinander getrennt. Kunst und Kultur nehmen eine besondere Stellung ein, ebenso wie die dort wichtigste Sportart – „König“ Fußball!*

Napoleon Bonaparte, Staatsoberhaupt von Frankreich

In der uns bekannten Realität gilt Napoleon, der von 1769 bis 1821 lebte, als einer der fähigsten militärischen Führer aller Zeiten. Als erster europäischer Feldherr studierte er die Lehren Sunzis, scharfe Richtlinien, schriftlich festgehalten im taoistisch beeinflussten Werk DIE KUNST DES KRIEGES, die er genau befolgte und in Gefechten zweckvoll einzusetzen wusste. Nach der französischen Revolution demonstrierte Napoleon eine staatsmännische Aufbauleistung, indem er den „Code Civil“, das französische Gesetzbuch zum Zivilrecht, einführte, das in wesentlichen Teilen auch heute noch gültig ist.

Im Rundenstrategiespiel Civilization IV bescheren uns diese Eigenschaften folgende spielerische Vorzüge: Der aggressive Führungsstil gewährleistet die freie Beförderung von Nahkampf- und Schießpulvereinheiten; als Spezialeinheiten können französische Musketiere ausgebildet werden. Kasernen und Trockendocks werden mit doppelter Produktionsgeschwindigkeit hergestellt.

In die Rolle des Napoleon schlüpft **Andre**. Andre ist 27 Jahre alt und kann auf ein mannigfaltiges Repertoire an durchgespielten Strategiespielen zurückblicken. Seine Spielweise inszeniert Bonaparte als hitzköpfigen, schier psychopathisch veranlagten Herrscher, dessen Machthunger groß ist und eigentlich nur mehr von seiner Zerstörungswut übertroffen wird. Motive seines Handelns sind für Gegenparteien meistens nicht nachvollziehbar. So wie seine Interessen befremdlich erscheinen, richtet sich seine Begierde oftmals auf Personen oder Objekte, deren Reiz sich anderen nicht erschließen mag.

Frankreich, wenige Jahre nach der Gründung der Hauptstadt Paris

Und so geschah es, dass jene tapferen Männer starben, die mutig bereit waren, ihr Leben für die Erkundung des neuen Landes aufs Spiel zu setzen. Niedergeschlagen von blutdürstigen Barbaren, denen nichts ferner lag als Frieden zu schließen mit denen, die anders waren als sie selbst. In der Hitze

des Gefechts hatte Napoleon sämtliche Bauptrupps und einige seiner stärksten und fähigsten Kämpfer verloren, doch er durfte nicht aufgeben. Neue Städte sollten erbaut werden, und man musste gewappnet sein gegen die Angriffe der primitiven Barbarenstämme...

Amerika

Den echten Vereinigten Staaten entsprechend ist auch das Amerika aus Civ 4 die zweitgrößte Landmasse der Erde. In den USA bezeichnen sich 54 % der Bevölkerung als protestantisch, 25 % als römisch-katholisch und nur 3 % sind Anhänger des Judentums. Im Amerika des C4-Paralleluniversums hingegen ist die vorherrschende Religion das Judentum. Das frühe 20. Jahrhundert wird von einem äußerst mutigen politischen Gemisch (Erbrecht, Bürokratie, Kastensystem, Freie Marktwirtschaft und Pazifismus) bestimmt. Erst spät beschließt man, demokratische Züge anzunehmen.

Auch bei Amerika handelt es sich um einen industriellen Staat mit denselben Vergünstigungen wie bei den Franzosen. Zu Beginn stehen die Errungenschaften **Fischen** und **Landwirtschaft** zur Verfügung. Spezialeinheit: Navy Seal (Marine).



Roosevelt, Franklin Delano — Staatsoberhaupt von Amerika

Franklin D. Roosevelt (1882 - 1945), 32. Präsident der Vereinigten Staaten mit der längsten Amtszeit von mehr als zehn Jahren. Er gewann 1932 die Wahl gegen den republikanischen Kandidaten Hoover, dem die Schuld an der Weltwirtschaftskrise, in Amerika „Great Depression“ (= Große Depression) gegeben wurde, welche nach dem Börsenkrach 1929 ausgelöst worden war. Der neue Präsident führte einschneidende Wirtschaftsreformen zugunsten größerer sozialer Verantwortlichkeit durch und schaffte es, die weit verbreitete soziale Not zu lindern und die Wirtschaft wieder in Schwung zu bringen.

Spielerisch bringt uns diese organisatorische Kompetenz -50 % der Unterhaltskosten für eine Staatsform, sowie die doppelte Produktionsgeschwindigkeit für einen Leuchtturm.

Als Präsident Roosevelt agiert **Alex**. Alex ist ein 26-jähriger gelernter Friedhofsgärtner mit einer autodidaktischen Ausbildung zum Echtzeitstrategen. Seine spielerischen Praktiken machen Roosevelt zu einem bedachten, hauptsächlich logisch argumentierenden Handelspartner, der eine stabile Wirtschaft im Sinn hat und gewalttätige Aktionen nur als letzte Lösung für ein Problem duldet. Die Grundzüge seines Charakters wandeln sich schlagartig, nachdem er in der Moderne von Napoleon zu einem Angriff gegen die Deutschen überredet wird. In dieser Epoche ist Amerika wirtschaftlich leicht angeschlagen und hat jüngst eine Stadt an Deutschland abtreten müssen, was langfristige Folgeschäden verursacht hätte. Bürgerliche Unruhen setzen Roosevelt unter einen Handlungszwang und Napoleons Einsatz von Atomraketen gegen Bismarck gibt Amerika die Chance, unter dem Aufgebot starker Bodentruppen schnell neue Städte einzunehmen. Gierig verfällt Roosevelt der negativen Seite der Macht.

Der Tag des Präsidenten — Jahrhunderte nach Gründung der Hauptstadt Washington

*Es dauerte nicht lange, bis Amerikas blühende Städte reich geschmückt waren und vor Leben sprühten. In der Abenddämmerung spiegelten sich die Umrisse der Hauptstadt Washington in jenem glasklaren See, der die Grenze zu Deutschland bildete. Präsident Roosevelt lächelte zufrieden, während er von seinem Podest aus auf die stolze Menge herabsah. Dann begann er zu sprechen — motivierende Worte, die Begeisterung auslösten und noch lange in den Köpfen seiner Zuhörer verankert blieben.**



Deutschland

Noch vor Beginn der Siedlungstätigkeit war das heutige Deutschland fast ausschließlich von Wald bedeckt; zu den wenigen unbewaldeten Lebensräumen gehörten (neben den Gewässern) Flussauen, Moore und Hochgebirgsregionen. Die Bundesrepublik Deutschland hat eines der dichtesten Straßennetze und konzentriert sich vorwiegend auf Industrie und Dienstleistungen, da es relativ rohstoffarm ist. Vielfältig und vor allem bekannt für deftige schwere Hausmannskost ist die Küche des Landes, die mit Eisbein mit Sauerkraut, aber auch mit regionalen Schmankerln wie der bayerischen Weißwurst auftrumpft. Damit ist Deutschland genau das Land, welches die meisten Übereinstimmungen mit seinem Gegenstück im programmierten C4-Spiegeluniversum hat.

Deutschland ist expansiv und industriell, erhält Produktionszugaben für den Bau von Häfen und Kornspeichern und startet 4000. v. Chr. mit **Jagd** und **Bergbau**. Die Spezialeinheit des Landes ist der deutsche Panzer.

Otto von Bismarck, Staatsoberhaupt von Deutschland

Der „eiserne Kanzler“ Otto von Bismarck wurde am 1. April 1815 in Schönhausen geboren und starb am 30. Juli 1898 in Friedrichsruh bei Hamburg. Über ihn spalten sich die Meinungen: Schon zu Lebzeiten wurde er aufgrund seiner Macht-



politik von einigen gehasst und von anderen bewundert; Bismarck – eine Ikone der Konservativen und eine Hassfigur der linken Parteien, heißt es.



In die Rolle von Otto von Bismarck schlüpft **Andres PC**. Die Künstliche Intelligenz ist auf den Schwierigkeitsgrad „Adeliger“ eingestellt, was einem leichten bis durchschnittlichen Wert gleichkommt.

Alles im Gange

*„Ich will, dass ihr mir diesen Rotfuchs fangt!“, schrie Bismarck aus voller Kehle und spuckte kurz darauf einen entsetzlich gelben Schleim auf den trockenen Erdboden des herbstlichen Waldes. „Sein Fell ...“, setzte er nach, „... soll die Wand neben dem Kaminsims in meiner Villa zieren.“ Danach wandte sich der ach so beschäftigte Bismarck von seinem Jagdtrupp ab, um sich den alltäglichen Pflichten im Amt zu widmen und die Arbeit seiner Leute zu überwachen.**



Erste Schritte — Spielerische Grundlagen rasch erklärt

So fängt Civilization an: Mit einer Gruppe von Siedlern startet man in einer Welt, deren Größe und Beschaffenheit vom Spieler frei definiert oder vom Computer zufällig generiert werden kann. Dafür stehen unterschiedliche Kartentypen bereit, die von terrestrischen Umgebungen, welche dem Erscheinungsbild unserer Erde ähneln, oder „Oasen-Welten“ mit Wüsten, die von Urwäldern eingeschlossen sind und spärlich platzierten Oasen, bis hin zu „Seen-Welten“, in denen der Wasseranteil die größte Fläche einnimmt, und einem Eiszeit-Szenario. Separat legt man die Höhe des Meeresspiegels fest und ordnet an, welches Klima (gemäßigt, tropisch, trocken, felsig, kalt) vorherrschen soll. Darüber hinaus darf auch die Spielgeschwindigkeit eingestellt werden: Wer gerne ausgedehnte Partien mit allen Feinheiten spielen möchte, kommt ebenso auf seine Kosten wie ein Schnellzocker. Schließlich entscheidet man sich für eine von 18 Zivilisationen mit insgesamt 26 Staatsoberhäuptern, von denen jedes zwei herausragende Fähigkeiten besitzt.

Andre: „Die erste Spielphase von Civilization beginnt gemächlich in der Jungsteinzeit. Runde für Runde werden grobe Entscheidungen getroffen, für die man standardgemäß so lange brauchen darf, wie man möchte. Eine gute Infrastruktur beschleunigt die Errichtung von Bauwerken und macht aus Provinzen profitable Städte. Deshalb ist es empfehlenswert, wenn man früh Bautrupps zusammenstellt und ihnen Arbeiten zuweist, die den Bau von Straßen, Minen, Bauernhöfen und anderen Einrichtungen betreffen, welche die Wirtschaft fördern. Arbeiter müssen auch für den Abbau wertvoller Ressourcen (Eisen, Kupfer, Gold, Bananen, Muscheln etc.) eingeteilt werden. Wer es gerne bequem hat, automatisiert seine Mitarbeiter und überlässt dem Computer das Schuftun – funktioniert! Zu tun gibt es auch so noch genug. Läuft die Wirtschaft stabil, kann sie eine Maschine sein, die das Vorankommen einer Nation ordentlich anheizt. Auf keinen Fall vernachlässigen sollte man die Aufstellung von guten Soldaten in diversen Städten, da es von wilden Tieren und Barbarenhorden in manchen Gegenden nur so wimmelt, vorausgesetzt, diese Einstellungen sind nicht deaktiviert. Überhaupt können in Civilization 4 fast alle Details, mitunter auch die Siegbedingungen frei eingestellt und auf eigene Bedürfnisse angepasst werden. Ob man seine Kontrahenten mit einer militärischen Übermacht überrennen oder seiner Rolle als umsichtiger Diplomat treu bleiben will, obliegt einem selbst. Das einzige Ziel ist es zu gewinnen, und das ist auch von der letztlich erreichten Punktezahl abhängig, die spätestens in der Zukunft des Jahres 2050 geprüft wird. Bis man in diese fortschrittliche Epoche eintritt, vergeht einige Zeit, und es gilt, Strategien zu entwerfen, Verhandlungen zu führen und die Forschung seiner Zivilisation vorausschauend zu planen.“

Bald ließen die drei Zivilisationen das Zeitalter der Jäger und Sammler hinter sich, um einen neuen Abschnitt der Geschichte zu erreichen, ohne sich über die Gefahren bewusst zu sein, die ihnen noch bevorstehen würden.

Wird in einer der nächsten Ausgaben von Lotek64 fortgesetzt!

- Zweiter Teil – Von unglückseligen Handelsbeziehungen und ersten Feindseligkeiten
- Letzter Teil – Vom dritten Weltkrieg und der globalen Nuklearverseuchung

*** Anmerkung der Autoren:** Ausführliche Schilderungen wie diese hier kommen im Spiel selbst nicht vor, obwohl Personen bei Verhandlungen schon mal emotional reagieren und diese Gefühle animationstechnisch und in kurzen Sätzen dargestellt werden.

Netlabels – die geheime Revolution

Was haben Musikgruppen wie die Arctic Monkeys, Franz Ferdinand, Sunshine Underground, Calexico, We Are Scientists, The Strokes und Tomte gemeinsam? Sie haben zu Beginn oder im Verlauf ihrer Karriere versucht, ihre Popularität durch das Anbieten von kostenlosen MP3-Downloads zu steigern. Die Fans haben so die Chance, ihre Lieder ohne das Risiko einer Fehlinvestition und dennoch legal auszuprobieren. Gleichzeitig haben Label und Band die Aussicht auf Besserung des Absatzes ihrer Produkte. – Es wird Zeit, einmal die Geschichte der Netlabels, Bands, Plattformen, Künstler und Musikfirmen in Lotek64 vorzustellen.

– von Lars Ghandy Sobiraj –

Was nützen der Plattenindustrie Songs, die auf Halde liegen, weil den zugehörigen Gruppen die nötige Popularität fehlt, um sie zu Geld zu machen? Dann lieber hier und da häppchenweise etwas davon auf der offiziellen Homepage des jeweiligen Labels anbieten und hoffen, dass jemand davon Wind bekommt und anbeißt.

Tonspion.de ist so ein Webangebot, dessen Redakteure erst mal im Trüben fischen, die viele Angebote einfach ausprobieren, und vortesten, was uns Verbrauchern an Fischen, klein oder groß, munden könnte. Speziell bei den Arctic Monkeys und Franz Ferdinand ging dieses Marketingkonzept voll und ganz auf.

Da Flatrate-Kunden keinen Mengentarif bezahlen müssen, können sie sich alles ziehen, was ihnen in die Hände fällt. Auf Dauer verbleibt auf der Festplatte oder auf der selbst zusammengestellten CD fürs Auto ohnehin nur, was man wirklich gut findet. Ein großes Angebot auf der Vertriebsseite und die Tatsache, dass nur der persönliche Geschmack und die Qualität der Ware über Erfolg entscheiden – so soll es in der freien Marktwirtschaft ja eigentlich zugehen. Eigentlich.

Als Karsten Obarski Ende der 80er Jahre auf dem Amiga das Musikprogramm „Ultimate Soundtracker“ zu vertreiben begann, hatte er weniger kommerzielle Aspekte im Sinn. Sein Programm wurde zwar zum Standard für alle Amiga-Musiker, aber viel Geld hat er deswegen nicht verdienen können. Der Crack seines Programms war in Windeseile bis in die letzten Winkel der rot-weiß karierten Amiga-Gemeinde verteilt. Viele Gruppen veröffentlichten fast zeitgleich dazu leicht modifizierte oder anderweitig weiterentwickelte Kopien des Originals, die als Freeware vertrieben wurden, aber in Wahrheit auf Karstens Sourcecode basierten.



Natürlich war das illegal, aber sich zu wehren hätte wenig Sinn gehabt. Atari-Freaks wie z.B. der französische Musiker Jean Michel Jarre hatten sich eher auf die MIDI-Fähigkeiten ihres Rechners spezialisiert. Noch eine Generation davor, bei den SID-Tunes des C64 (Sound Interface Device), war man als Musiker wesentlich stärker eingeschränkt. Um mehr als drei Instrumente gleichzeitig erklingen zu lassen, mussten für zusätzliche Töne Lücken in der Melodie der anderen Kanäle genutzt werden.

Pro Tracker

Aber auch die Musikkomposition auf dem Amiga mit Hilfe des Soundtrackers, später Protracker oder Hearttracker genannt, gestaltete sich sehr schwierig. Die Musiker hatten in diesem Fall nur vier Kanäle, also nur wenig mehr als beim C64, zur Verfügung und versuchten, das Optimum rauszuholen. Im Gegensatz zum C64 konnten allerdings diverse Samples beliebiger Größe nachgeladen oder auch selbst digitalisiert werden. Trotzdem waren umfangreiche Kenntnisse der Befehlssyntax und ein gewisses Talent im musischen Bereich nötig, wenn man über langweiligen Bumm-Bumm-Techno hinauskommen wollte. Der Aufbau eines Tracker-Moduls ist im Gegensatz zu einem MP3 oder OGG gut nachvollziehbar. Hatte der Komponist nur riesige Samples aneinander gereiht, was das Simpelste wäre? Oder steckte mehr Können dahinter?

Berichtenswert ist auch, dass sich die sogenannten MOD-Files durch ihre

geringe Größe auszeichnen. Die kleinsten Stücke, die sogenannten Chiptunes, belaufen sich im Durchschnitt auf ca. 10 bis 30 Kilobyte, die etwas längeren Modules durchschnittlich auf ca. 200 bis 300 Kilobyte. In Zeiten von 2.400- und später 19.200-Baud-Modems spielten für alle Freaks, die nicht via (illegalem) Blue Boxing umsonst telefonieren konnten, Dinge wie die Größe eines Musikstücks noch eine erhebliche Rolle. Anfang bis Mitte der 90er, nach dem kommerziellen Niedergang des Amiga, stiegen immer mehr Hobbymusiker auf das MS-DOS-Programm Fasttracker um. Das Programmsystem war in seinen Grundzügen das gleiche wie beim Soundtracker. Nur war man hier nicht mehr durch die Architektur der Hardware respektive des Soundchips auf vier Kanäle beschränkt. Noch später setzte sich dann der Impulse Tracker für Windows durch. Heutzutage stehen verschiedene Varianten zur Auswahl: Milkytracker, Madtracker oder Adlib Tracker II, um nur ein paar zu nennen, die

te der 90er entstanden, haben dementsprechend auch primär MODs, IT- und XM-Files herausgegeben. OGG- und MP3-Soundfiles kamen erst später hinzu. Anfangs luden die Leader dieser Musikgruppen ihre Releases in den illegalen Mailboxen oder im Aminet noch selber hoch. Wenig später beschränkte man sich auf das virtuelle Angebot von Tracks auf der eigenen Homepage der jeweiligen Gruppe.

Kommerz kontra Spaß!

Bei den Netlabels geht und ging es nie um das Vermarkten von kommerziellen Acts. Menschen gehen hier einfach ihrem Hobby nach, sie machen Musik und sie machen das gerne. Am meisten Spaß macht es ihnen, wenn es auch andere gibt, die sich ihre Sachen ziehen und dann im Idealfall via Gästebuch oder Email ihre Meinung dazu hinterlassen. Die Suche nach Dingen wie Feedback, Anerkennung und danach, einfach nur gehört zu werden, stehen deutlich im Vordergrund. Verkaufen wollte seine Tracks so gut wie niemand, von Anfang an. Frei nach dem alten Hackermotto: Alles ist jedem frei zugänglich – keine Geheimnisse! Alles wird überall mit jedem geteilt, jeder tut etwas dazu, und die Gemeinschaft ist das, was unter dem Strich zählt. Nicht das Ein-



aber alle auf das ursprüngliche Prinzip des Soundtrackers von Karsten Obarski zurückgehen.

Die ersten Netlabels wie Monomatic, Mo' Playaz, Kosmic Free Music Foundation, Tokyodawn Records, Five Musicians und Poise Records, die Mit-

kommen, das man eventuell mit seiner Musik erzielen könnte. Parallel dazu versuchten Online-Portale wie MP3.com und andere Nachahmer im Jahre 1997, Künstler an die Frau bzw. an den Mann zu bringen und komplette Alben, EPs oder ein-

zelle MP3s on demand zu verkaufen. Was zu Zeiten des Internet-Booms noch prächtig funktionierte, klappte später nicht mehr. Die Herren von der Industrie mussten einsehen, dass die Bäume halt doch nicht in den Himmel wachsen. Hüben in good old Germany, wie drüben in Silicon Valley. Manch potenzieller Kunde zog es wohl doch vor, seinen P2P-Client zu bedienen, um mit ihm an bekannte Hausmannskost zu gelangen, anstatt sich durch das unübersichtliche Dickicht dieser Portale zu wühlen und rein auf Verdacht zu kaufen.

Und jetzt im Jahre 2006, in Zeiten der wirtschaftlichen Baisse in Deutschland, sieht die Lage auch nicht zwingend besser aus. Die Verbraucher haben de facto monatlich weniger Geld für Luxusgüter übrig. Und ja, warum sollte man es auch ausgeben? Es gibt noch genügend kostenlose Perlen im Netz zu entdecken, mit denen man seinen MP3-Stick, sein MP3-fähiges Autoradio, seinen iPod, oder Handy, PC und Mac füttern kann. Und das, ohne auch nur gegen ein einziges Gesetz zu verstoßen.

Aktive Netlabels, die mit Hilfe ihrer Freundin, sprich dem Amiga, Musik machen, gibt es leider nicht mehr vie-

le. Die deutsche Liquid Skies (www.liquidskies.de/stuff.php) ist mit mindestens einer Veröffentlichung pro Monat damit durchaus nennenswert. Die Moods-Plateau-Leute (www.moodsplateau.net) haben ihre Aktivität in drei Teile geteilt. Einerseits kümmern sie sich um Nachschub in Sachen Audio, andererseits bringen sie bis heute Produktionen für die Amiga-Demoszene heraus, und sie erstellen für die eine oder andere Party ihre WildDemos. Die Finnen von RNO-Records (www.po-rno.fi/records.php) sind schon sehr lange im Geschäft und ebenfalls bis heute am Start. Rave Network Overscan (RNO), die eigentliche Demosektion der Gruppe, veröffentlicht heutzutage primär Intros für die ganz alten Amiga-Modelle. Monotonik (www.mono211.com) hat seine Vorreiterrolle von damals immer noch inne, aber man kümmert sich heute nicht mehr um diese aussterbende Sparte. Mo'Playaz, Poise Records und viele andere sind leider im Zuge des kommerziellen Untergangs von Commodore in der Versenkung verschwunden.

Eine Trennung von Hobbyisten und Profi-Labels wird ebenfalls immer deutlicher. Die einen nutzen die tota-



— sein komplettes Album als Torrent-File vertreiben. Gute Idee: Harvey Dangers aktuelles Werk „Little by Little“ gibt es mit der maximalen Klangqualität nicht als Direktdownload. Dies ist nur den Leechern (Saugern) des Torrent-Netzwerks vorbehalten. Wem es gefällt, ist herzlich eingeladen, das Album später im Laden im Original zu kaufen.

Eine Idee, die offensichtlich Schule macht. Portale wie Jamendo vertreiben diverse Künstler unter den Creative-Commons-Lizenzen völlig gesetzesfrei und mit Erfolg. Das Marketingkonzept der herkömmlichen CD, ohne Kopierschutz, aber erst recht mit einem solchen, ist schon lange überholt. Neue Vermarktungsstrategien und Ideen sind gefragt! Die harte Ware (Hardware) Musik gibt es nicht mehr. Eine Schallplatte, eine Musik-kassette, ein Tonband kann man anfassen. Ein MP3-File nicht. Hoffen wir, die Industrie passt sich dem an und legt mit neuen Ideen nach.

Und wenn nicht, dann sei uns allen viel Freude beim Zuhören, Zuschauen und Mitverfolgen der sanften Revolution der Netlabels gegönnt.

Weiterführende Links:

netlabels.org (http://www.phlow.de/netlabels/index.php/Main_Page): Der Netlabel-Katalog. Guter Startpunkt für Anfänger! Gewünschtes Musikgenre aussuchen, Netlabel anklicken, Track saugen, fertig!

Phlow.net (http://phlow.net) : „Mo“ (Moritz Sauer), freier Journalist und Netlabel-Mann der ersten Stunde hat den richtigen Riecher für gute, freie Musik. Bei Phlow.net teilt er seine Erfahrungen gerne mit allen deutschsprachigen Lesern.

Modland (ftp.modland.com) : Im Verzeichnis /pub/favourites/Protracker finden sich unzählige alte Schätzchen aus der guten, alten Zeit.

Mod Archive (http://www.modarchive.com) : Der Name ist Programm.

No:Error (http://noerror.scene.org) : Anlaufstelle für viele Netlabel-News.

TraxerNews (http://www.traxernews.net) : Inhaltlich sehr ähnlich dem No:Error.

Chiptune.com (http://www.chiptune.com): Ein rundum gelungener Auftritt und ein wichtiges Archiv!

Goodstuff (http://www.konsumer.de/goodstuff/core.php): Wurde zwar schon länger nicht mehr upgedatet, aber es finden sich dort noch immer viele hilfreiche Reviews von Net-Alben und EPs!

Remix64.com (http://www.remix64.com): Alte SID-Tunes, meist von Spielen, im komplett neuen Gewand. Für Retrogames-Fans sehr interessant!

Maz Sound Tools (http://www.maz-sound.com): Hier findet sich alles, was Musikbastler von Heute und Morgen für ihr Tun benötigen.

Scene.org und speziell Archive.org bieten Musikern unendlich viel kostenlosen Webpace an.

Lars Sobiraj

lebt in Düsseldorf zusammen mit seinem Cockspanielrüden Frodo. Beide arbeiten in einer Außenwohngruppe für geistig behinderte Menschen in Leichlingen, nicht allzu weit weg von Leverkusen bzw. Köln. „Ich habe vor Urzeiten den Beruf des Bürokaufmanns erlernt und bin seit 1999 examinierter Altenpfleger. Seit 1992 nehme ich aktiv an der Amiga Demoszene teil. Mein Lieblingscomputer ist mein Amiga 4000 mit einem 68060er. Meine Lieblingsspiele sind Archon (C64), Ports of call, Turrican III, Defender of the Crown, Chaos Engine und Lionheart auf dem Amiga.“

Porto bezahlen nicht vergessen

Bestellkarte für Internetverweigerer

An **Waltendorfer Hauptstr. 98**
A-8042 Graz
Österreich

Ich möchte ein Probeexemplar von Lotek64 zugeschickt bekommen.

Ich möchte das Lotek64-Falle-Teede-Abo gegen Erstattung der Portokosten (5 Euro für 5 Ausgaben).

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

E-Mail: _____

SL-6602-TBE

Die Neufassung eines unvergesslichen Meisterstückes aus der Joystick-Geschichte!

Retro-Romantik liegt in der Luft, wenn sich die glorreiche Joystick-Legende Competition Pro zurückmeldet. In transparentem Blau und verchromten Bedienelementen, verbunden mit einem eleganten Geschenkbandchen – so präsentiert Speedlink das wiederbelebte Eingabegerät neben der schwarz-roten Klassik-Variante in den heutigen Händlerregalen.

– von Andre Hammer –

Zeitsprung

In den 80er Jahren sorgen einheitliche Schnittstellen für Joysticks bei den Zubehörherstellern von Heim-Computern dafür, dass sie es entsprechend leicht haben, eigene Alternativen beizusteuern, die auf den unterschiedlichsten Systemen laufen. Das Angebot am Markt ist zu diesem Zeitpunkt reichhaltig, doch nur wenigen Modellen ist es vergönnt, einen dauerhaft ruhmreichen Platz unter den Konkurrenten einzunehmen. Einer der Sticks, dem dieses Kunststück tatsächlich gelingt, nennt sich „Competition Pro“ und soll, wie namentlich zum Ausdruck gebracht wird, ein für Wettkämpfe taugliches Gerät sein. Eine „normale“ Version, wie man sie von anderen Hardware-Herstellern kennt, gibt es nicht – von vornherein erscheint nur die „Pro“-Ausführung, wobei die Abkürzung „Pro“ für „Professionalität“ steht.

Die Erstausslieferungen arbeiten noch nicht ganz auf einem wirklich professionellen Level, zumal sie mit konventionellen Metallzungen-Kontakten für Feuertasten und Richtungssensoren ausgestattet sind und durch Verschleiß zu einer hohen Ausfallrate neigen. *è Kasten Kinderkrankheiten!* Bei den nachfolgenden Modellversionen wird dieses Manko durch Mikroschalter behoben, die aus dem Joystick nunmehr das machen, was der Name bereits suggeriert – ein echtes Profi-Produkt, welches sich vor allem durch Präzision und Robustheit auszeichnet.

Kinderkrankheiten

Offt brachen bei der allerersten Ausführung des Competition Pro die Metallzungen ab, oder es litt nach einer bestimmten Abnutzungszeit generell die Präzision unter dieser damals bei Joysticks üblichen Konstruktionsweise. Der Kontaktabstand

der Zungen konnte durch einen manuellen Eingriff modifiziert und die Feuerkraft dadurch schneller gemacht werden. Anders als bei den Versionen mit eingebautem Mikroschalter bestand der Vorteil dieser Sticks darin, dass sie mit erheblich weniger Kraftaufwand und folglich mit einer spürbar höheren Geschwindigkeit bedient werden konnten. Während die Nullstellung des Metallsticks bei der Ur-Variante durch einen dicken Gummidorn im Hals des Gehäuses gesichert wurde, setzte man bei den neueren Fabrikaten eine große Stahlfeder ein. Auch ein Schalter für Dauerfeuer war nicht gleich zu Beginn integriert.

Als das charakteristischste Merkmal des Competition Pro wird jeder eifrige Spieler, der älter als dreißig ist, ein lautstarkes, klickendes Geräusch nennen, welches zu hören ist, wann immer die Mikroschalter betätigt werden. Obwohl die Technik zwei flache Buttons liefert, reagiert Kempstons unverwundliches Präzisionseingabege-

dreiecke spendiert, die vorne über dem Sockel angebracht sind. Diese gehen mit der bisherigen leichten Handhabbarkeit des Sticks jedoch nicht konform.

Bastler haben einen komfortablen Zugriff auf das Innenleben, weil alle wesentlichen Teile leicht aufzuschrauben sind. Die Kontakte der Schalter sind außerdem nicht verlötet, sondern mit Kabelschuhen versehen. Defekte Mikroschalter, im Elektronik-Fachhandel als Standardbauteile zu kaufen, können deshalb ohne weiteres von eigener Hand ausgetauscht werden.



rät lediglich auf Ein-Button-Kommandos, befriedigt dafür aber die Bedürfnisse von Links- und Rechtshändern gleichermaßen. Die kurzen Wege des digitalen Steuerknüppels eignen sich ideal für rasche Steuersequenzen und sind daher speziell für chaotische Action- und Arcade-Spiele gut zu gebrauchen. Den neueren Modellen wurden zwei zusätzliche, kleinere Knöpfe mit der Form abgerundeter

Kompatibilität

Modelle mit D-Sub-Stecker sind an folgende Geräte anschließbar:

Commodore:

VC20, C64, C128, Amiga.

Atari: 800XL, ST, STE,

Mega ST und Spielkonsolen.

Sonstige: Sinclair ZX-Spectrum (mit Joystick-Adapter), Amstrad/

Schneider (Schneider CPC), Sega oder Geräte mit Microsofts MSX-Standard.

Vom Competition Pro existieren unterschiedliche Ausführungen. Der schwarze Steuerknüppel in der ebenso schwarzen Plastik-Ummantelung wandelt sich später zu einem Modell, bei dem Stick und Feuerknöpfe in einem dezenten Rot lackiert sind. Daneben sind optisch überarbeitete Geräte mit transparentem Gehäuse und roten Knöpfen beziehungsweise durchsichtige Geräte in der Farbe Blau mit „verchromten“ Bedienelementen verfügbar. Die Mini-Variante misst in der Bauhöhe etwa die Hälfte des Originals und kann es mit dessen Langlebigkeit bei weitem nicht aufnehmen.

Heute

Seit 2005 vertreibt Speedlink die aktuelle USB-Version SL-6602 im deutschsprachigen Raum für ca. 15 Euro. Auch ein Gerät mit 15-poligem Anschluss ist zu bekommen. Genauere Informationen:

www.speed-link.com

Seine Rolle als nostalgischer Zeitzeuge spielt Speedlinks Nachbau hervorragend, obgleich er mit dem Original qualitativ nicht ganz mithalten kann. Dieser Aspekt bezieht sich auf den nicht ganz so hochwertigen Kunststoff und das etwas dünnwandigere Gehäuse. Nichtsdestotrotz handelt es sich weiterhin um einen genialen Joystick, der auf Spiele aus der Anfangszeit der Computer- und Videospieleentwicklung optimal zugeschnitten ist.

Persönliche Erfahrung

Nachdem ich die letzten Zeilen dieses Artikels fertig getippt hatte, fühlte ich mich regelrecht wie ein alter Hund, und das, obwohl ich nicht zu den pubertierenden Jünglingen der Joystick-Generation gehörte, sondern altersbedingt ein Kind der frühen Gamepad-Ära war. Trotzdem hatte ich die Nostalgie vergangener Tage bereits einmal gespürt, da ich, wie an anderer Stelle schon erwähnt, bei meinem Onkel und einem Freund fleißig an einen Joystick gewöhnt worden war, bevor ich mich losgesagt und an den NES-Controller rangemacht hatte. Nachdem ich vor einigen Tagen die

Neuausführung des Competition Pro an den USB-Anschluss meines Rechners stöpselte, war es binnen kürzester Zeit um mich geschehen. Das vor mehr als siebzehn Jahren abgebrochene Sucherlebnis übermannte mich unmittelbar aufs Neue, und ich habe direkt dort angeschlossen, wo ich damals aufgehört hatte. Eingedeckt mit klassischen Perlen des Spielegeneres war ich wie nostalgisch benebelt und für eine unbestimmte Zeit kaum ansprechbar. Retro-Fans und -Interessenten werden den Kauf des wirk-

lich günstigen Joysticks garantiert nicht bereuen! Für moderne Spiele hingegen ist der Stick in den meisten Fällen ungeeignet.“

Weitere zur Thematik passende Artikel in Lotek64:

Ausgabe 13: Mehr Infos über die Neufassung des Kult-Joysticks Competition Pro.

Ausgabe 14: „Amiga Classix 4: Amiga-Spaß für PC und Mac“.

Ausgabe 16: „C64 Classix Gold: Stroh zu Gold gesponnen?“ / „Gold-

rausch, Teil 2: Amiga Classix Gold“.

Ausgabe 17: „Retro Classix: Vier auf einen Streich“ von Stephan Lesch.

Ausgabe 18: „Ode an den Steuerknüppel“ von Stefan Zelazny / „Retro-Neuigkeiten“ (C64 Classix, Amiga Classix und Amiga Emulator Box) von Stefan Lesch.

Quellen

- www.wikipedia.com
- www.speed-link.com
- Winnie Forster, Joysticks.

Competition Pro USB Features

Digitaler Joystick mit Mikroschaltern – vier digitale Tasten mit Mikroschaltern – zwei digitale Achsen – Autofeuer-Modus – USB-Anschluss – transparentes Gehäuse in blau – extrem stabiler, federgelagerter Stick aus Metall – Windows- und Mac-kompatibel.

Wir bedanken uns bei der Fa. Play Art für das bereitgestellte Testmuster!

Retro Treasures VI

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

Sight&Sound Incredible Musical Keyboard

Simon Quernhorst



Das Keyboard wird auf die Tastatur gesetzt.



1984 erscheint mit dem „Incredible Musical Keyboard“ der Firma Sight&Sound Music Software, Inc. aus New Berlin, Wisconsin, USA, ein ungewöhnliches Zubehör für den Commodore 64.

Neben der eigentlichen Klaviatur mit 24 Tasten sind eine Software-Kassette, eine Anleitung, zwei zusätzliche Hinweiskarten, ein Werbeprospekt und die Bücher „Super Songs“ und „World’s Easiest Songs“ in der großen Verpackung enthalten. Für Noten-Anfänger liegt außerdem ein Aufkleber-Set zur Tastenbeschriftung bei. Ein interessantes Marketing-Detail ist, dass die enthaltene Tastatur nur 10

schwarze und 14 weiße Tasten enthält, während die Verpackung eine Tastatur mit 13 schwarzen und 18 weißen Tasten zeigt.

Obwohl das Keyboard in Deutschland von „ariolasoft“ vertrieben wurde und laut Packungsaufkleber eine deutschsprachige Anleitung enthalten sein sollte, liegt dem Paket nur englischsprachige Dokumentation bei. Die Anleitung besteht allerdings nur aus acht Seiten rudimentären Inhalts, wovon die Hälfte auch noch Werbung für weitere Sight&Sound-Produkte ist. Die Keyboard-Auflage passt aufgrund des Erscheinungsjahres nur auf den ursprünglichen Brotkasten-C64 und

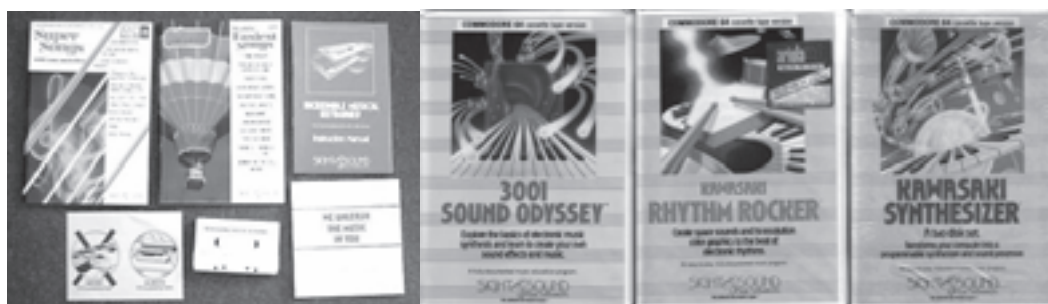
nicht auf die später erschienenen Modelle C64 II, C128, etc. Technisch betätigen die weißen Tasten einfach die zweite Tastenreihe ab der Taste Q auf der C64-Tastatur und die schwarzen Tasten die Zahlentasten darüber. Ein Betrieb der Software ist also auch direkt mit den C64-Tasten möglich.

Die Preisliste des beiliegenden Prospekts nennt \$49.95 für das Keyboard und \$34.95 bis \$49.95 für die Zusatzsoftware. Insgesamt konnte man somit viel Geld für eher mäßige Klangergebnisse investieren, denn die Keyboard-Software kann – angeblich aufgrund der C64-Computertastatur – nur eine Note gleichzeitig spielen. Erst mit gedrückter Shift-Taste werden Noten länger gehalten. Generell wurden alle Sight&Sound-Produkte zunächst als Diskettenversion produziert, für die Kassettenversionen wurden zusätzliche Aufkleber „cassette tape version“ angebracht. Am besten erkennt man dies am „Kawasaki Synthesizer“, denn obwohl der Kassettensticker aufgeklebt wurde, steht „A two disk set“ an mehreren

Stellen der Verpackung. Kawasaki bezieht sich übrigens nicht auf die gleichnamige Firma, sondern auf Ryo Kawasaki, einen Jazzmusiker und Komponisten.



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: CT Special Forces – Back to Hell (PSX) und Tintin on the Moon (GX4000).





Lieblingsspiel Nr. 8: Wonderboy

Bald sind es 20 Jahre, dass Wonderboy über unsere Bildschirme hüpfte. Es gibt ihn für fast alle gängigen 8- und 16-Bit-Geräte und er fasziniert immer noch Tausende von Fans. Zeit, einmal eine Bilanz zu ziehen, und in einem Bericht über alle Wonderboy-Teile zu urteilen, sowie über die verwirrende Nummerierung aufzuklären.

— von Doraemon —

Wonderboy



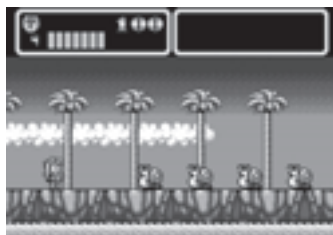
1986 kam Wonderboy auf die Welt. Sein erstes Abenteuer erschien zunächst als Automatenversion. Wonderboy musste seine Freundin retten und im Game, das nach rechts scrollt, Feinde mit Hilfe eines Tomahawks beseitigen. Es war ein solides Jump-and-Run-Game, welches schnell seine Fans fand. Es dauerte nicht lange und das Spiel wurde auf den C64 umgesetzt, eine Konvertierung, die man als gelungen bezeichnen kann. Später folgten noch Umsetzungen für das Sega-Master-System und den Handhelden Game Gear, zwei ebenfalls gelungene Umsetzungen.

Wonderboy in Monsterworld

Da Wonderboy 1 bei den Gamern gut ankam, wurde in Japan fleißig am zweiten Teil gewerkelt. Auch dieses Spiel erschien zuerst auf Automaten. Mit dem zweiten Teil versuchten sich die Programmierer in einer gewagten Weltpremiere, denn Wonderboy 2 war eine Mischung aus Jump and Run und Rollenspiel. Das Konzept ging auf, der zweite Teil war wesentlich besser und komplexer als der erste. Das Game scrollt in alle Richtungen. Wonderboy kommt durch das Töten von Gegnern an Geld, dieses kann er in Shops für Ausrüstung ausgeben. Neue Schuhe zum besser Springen, Schwerter, Rüstung und diverse Extrawaffen gibt es zu kaufen. Außerdem sind im Spiel jede Menge Geheimräume und kleine Rätsel versteckt. Umgesetzt wurde das Spiel für C64, Amiga, Master System und PC-Engine. Die Master-System-Version spielt sich von allen am besten. Die

PC-Engine-Version hat zwar mehr Farben, ist aber vom Gameplay unfairen und schwieriger.

Wonderboy III Monster Lair



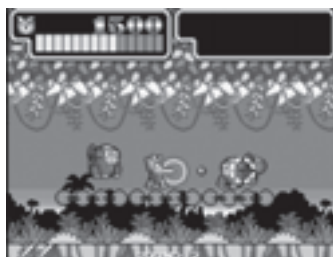
Keine Ahnung, was sich die Firma Westone bei diesem Teil gedacht hat. Das Spiel erschien, wie seine Vorgänger, zuerst für Automaten. Hierbei handelt es sich um die schlechteste Wonderboy-Umsetzung. Man hüpfte in einem Level nach rechts, dann kommt ein Shooterlevel und wieder ein Jump-and-Run-Level usw. Angeboten wurde der dritte Teil für Sega Mega Drive und als CD-Version für die PC-Engine. Wonderboy III ist zwar keine komplette Katastrophe, aber solch ein durchschnittliches Spiel hatte Wonderboy nicht verdient.

Bikubiman Quiz

Wie der Name schon sagt, ein Quizgame rund um Wonderboy (oder Bikubiman, wie er in Japan heißt). Leider komplett auf Japanisch, also nur was für hartgesottene Wonderboy-Fans. Erschienen ist das Game für PC-Engine auf CD.

Wonderboy III Dragon's Trap

Nachdem die beiden vorherigen Wonderboy-Teile nicht gerade ein Hit waren, entschloss man sich, wieder an den Erfolg von Wonderboy 2 anzuknüpfen und präsentierte der Welt den fünften Teil, der allerdings zur



allgemeinen Verwirrung wieder Wonderboy III hieß. Das Neue an dieser Version ist, dass sich Wonderboy im Laufe des Spieles verwandeln kann, z.B. in einen Drachen, einen Zwerg, einen Fischmenschen usw. Jede dieser Mutationen verleiht dem Helden neue Eigenschaften. Ansonsten kann hier wie gewohnt in Shops eingekauft werden, und natürlich wird auch hier wieder ordentlich gehüpft und auf Monster eingetrümmert. Zuerst erschien das Spiel für das Sega Master System, dann folgten noch Umsetzungen für Game Gear, PC-Engine und Turbo Grafx. Mit Hilfe eines Passwortsystems hatte man nun erstmalig die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern.

Wonderboy in Monsterworld (Monsterworld III)

Schon wieder ein dritter Teil, zumindest in Japan. Diese vorletzte Wonderboy-Version erschien zuerst für Sega Mega Drive. Die Grafik ist poppig bunt und lässt sich als einer der schönsten Mega-Drive-Titel be-



zeichnen. Beim Gameplay hat man sich zum Glück strikt an die guten Vorgänger gehalten, es ist also ein gelungenes Jump and Run mit ein Paar Rollenspiel-Elementen. Grafisch

und spielerisch um einiges besser als der Vorgänger. Da das Passwortsystem des Vorgängers nervig war, spendierte man dem Modul eine eingebaute Batterie, um seine Spielstände zu sichern. Später erschien noch eine Umsetzung für PC-Engine-CD, diese ist zwar auch gut, aber wegen der japanischen Sprache nur bedingt zu empfehlen.

Monsterworld IV

Viele dachten, dass jetzt Schluss mit Wonderboy sei. Doch Westone programmierte noch einen weiteren Wonderboy-Titel, den bei uns in Europa nur die wenigsten kennen. Das kommt daher, weil dieser letzte Teil exklusiv in Japan erschienen ist und selbst dort nicht gerade einfach gekauft werden kann. Das Spiel erschien nur für Sega Mega Drive und hat wie sein Vorgänger eine eingebaute Batterie, um die Spielstände zu speichern. Gameplay und Grafik stellen alle Vorgänger in den Schatten. Wunderschöne bunte Screens mit Prallaxscrolling und Spezialeffekten, wie man sie sonst nur aus Computerdemos kennt. Held ist diesmal ein Mädchen mit grünen Haaren und das Ganze spielt im Orient. Ansonsten ist der Spielablauf wie gehabt ein gutes Jump and Run mit einem Schuss RPG.

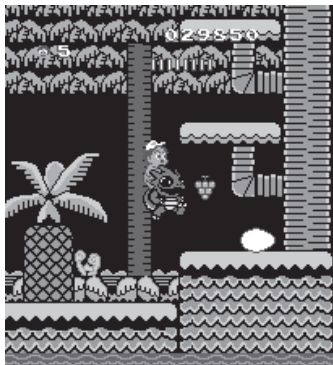
Als neue Ergänzung findet man im Laufe des Spiels ein Haustier, das sich als sehr nützlich erweist. Fazit: Der letzte Teil ist zwar der teuerste, aber auch der beste von allen.

Wonderboy Klone

Wem die sechs Wonderboy-Versionen nicht reichen und wer mehr will, der braucht nicht traurig zu sein, schließlich gibt es ja noch die wirklich guten Wonderboy-Klone.

Adventure Island I bis IV

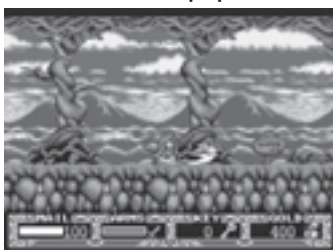
Hudsonsoft haben wir es zu verdanken, dass es noch weitere, inoffizielle Wonderboy-Spiele gibt.



Wem der erste Wonderboy-Teil ohne RPG-Elemente am besten gefallen hat, der sollte sich Adventure Island zulegen. Der erste Part ist mit Wonderboy 1 identisch. Die späteren Teile wurden etwas aufgepeppt, so gibt es jetzt eine Map, Mr. Higgins (so hier der Name des Helden) hat mehrere Waffen und er kann auf einem Dinosaurier reiten. Ansonsten: alles Wonderboy-1-like. Adventure Island I bis IV sind für NES erschienen. Für den Gameboy gibt es drei Teile, für Super NES zwei, wobei der zweite Teil schon mit kleinen Rätseln bestückt ist. Auch für die PC-Engine gibt es eine schöne Version.

Popfulmail

Wer die späteren Wonderboy-Spiele mit den RPG-Elementen bevorzugt, sollte zu Popfulmail auf Sega Mega CD greifen, von dem übrigens auch eine verständliche US-Version existiert. Held ist hier ein kleines Manga-Mädchen. Es gibt diverse Shops und Endgegner. Die CD ist randvoll mit Daten: 30 Minuten schöne Anime-Filmsequenzen und eine Stunde Sprachausgabe. Der einzige Haken bei dem Game ist, dass das Spiel recht gefragt und daher nicht gerade billig ist. Ansonsten ein Top-Spiel.



Somewhere im Time



Foto: IBM

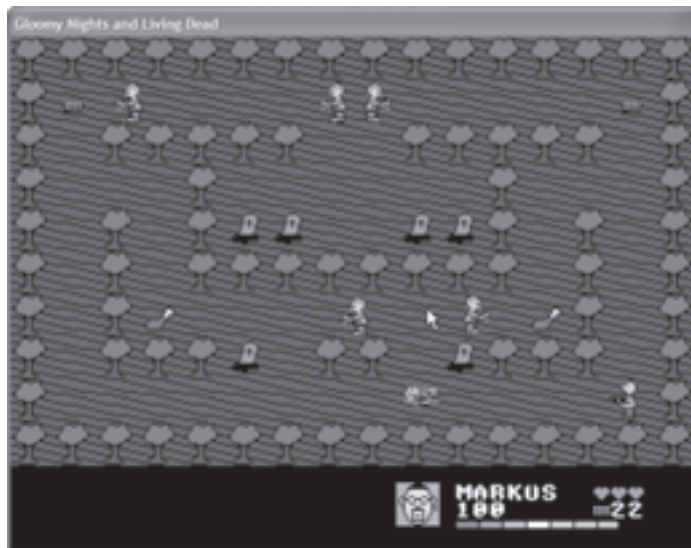
Im Herbst des Jahres 1981 kam mit dem IBM 5150 der Großvater des modernen PC auf den Markt. Technisch war das Gerät kein Meilenstein wie zuvor der Commodore PET oder die Apple-II-Serie, aber dank der marktbeherrschenden Rolle von IBM setzte sich der Computer mit dem schmucklosen MS-DOS bald durch, Bill Gates wurde zum reichsten Mann der Welt. Seiner Mutterfirma bescherte der IBM-PC hingegen immer höhere Verluste, bis 2005 mit dem Verkauf der Sparte an den chinesischen Hersteller Lenovo ein Schlussstrich gezogen wurde.

Gloomy Nights

Oldschool-Spiel für Windows

Gloomy Nights ist ein kurzweiliges Spiel im NES-Stil, das in einem Fenster oder im Vollbild-Modus unter Windows läuft, an einer Handy-Version wird gerade gearbeitet. Es ist kostenlos downloadbar und hat 100 Levels, von denen sich die ersten 90 auf Friedhöfen abspielen – die letzten 10 spielen direkt in der Hölle!

Auf den Friedhöfen steigen Zombies und Skelette aus ihren Gräbern und müssen (allein oder zu zweit) abgeknallt werden, machmal huscht auch ein Geist durchs Bild, der Extrapunkte bringt, aber schwieriger zu treffen ist. Ist ein Schauplatz bereinigt, hüpfst ein Diamant durchs Bild, und wenn man den eingesammelt hat, geht es weiter zum nächsten Zombiefriedhof. Alle fünf Level gibt es einen Zwischengegner in Form einer Spinne und ei-



nen geheimen Endgegner. Zudem wird nach jedem 5. Level eine Zwischensequenz abgespielt (Pacman und Frantic Freddy lassen grüßen) und man kann sich ein Level-Passwort notieren.

Das Gameplaymäßig erinnert stark an den großartigen Oldie Wizard of Wor, das jedem C64-Freak ein Begriff ist. Auch die Auflösung von 320x240 Pixel passt gut zum Oldschool-Stil des Spiels, die Sounds machen auch einen stilvollen Eindruck. Ein Maniac-Mansion-Zitat ist die Charakter-Aus-

wahl zu Spielbeginn, wo man sich für eines von acht Gesichtern entscheiden muss.

Die beiden Programmierer Christian Gleinser und Jennifer Neumann haben gute Arbeit geleistet, nur die Steuerung ist noch ein wenig verbesserungsbedürftig.

Schön wäre eine C64-Konvertierung von Gloomy Nights, technisch sicherlich machbar.

Kostenloser Download

>> www.gloomy-nights.de

Ultima IV Reloaded

Der schwedische C64-Guru Magervalp hat mit „Ultima IV Gold“ eine fantastische verbesserte Version des Rollenspielklassikers gezaubert. Einige der Features: 2 statt 4 Disk-Seiten, kein Diskettenwechsel mehr während des Spiels, Unterstützung für 1571-, CMD- und 1581-Laufwerke, Trainer, Editoren, besseres Speichern des Spielstandes, SuperCPU-Fix, Joystick-Kontrolle, ... – ein Muss für alle Ultima-Spieler!

>> www.paradroid.net/u4/

Lotek64

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



Model: [unreadable] Photo: [unreadable]

DAS JOYMATE DER 80er

Der Competition Pro ist wieder da! Für 12,99 €