

„DIE EULEN SIND NICHT WAS SIE SCHEINEN“

Lotek64



Nr. 23/Oktober 2007

32
Seiten

18 CD-
Reviews

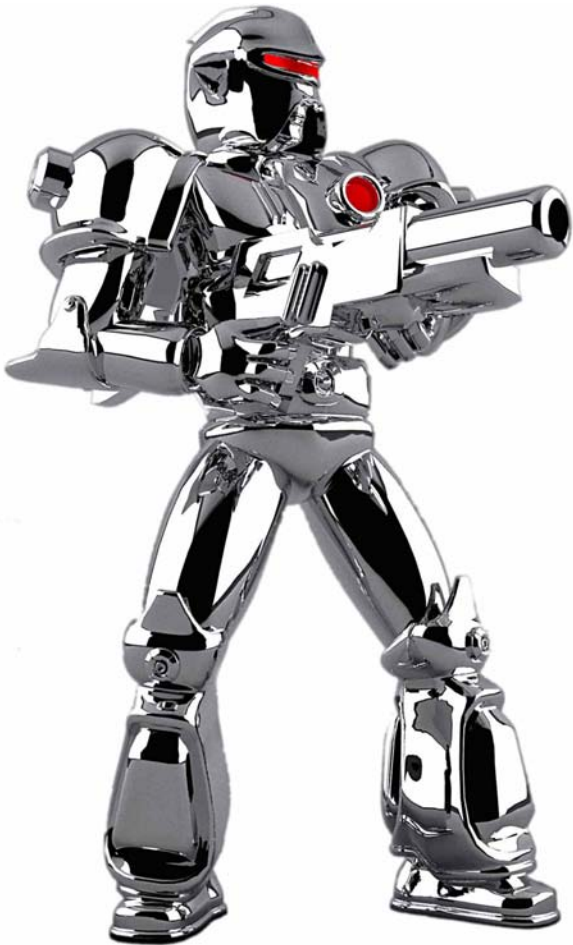
138.420
Zeichen

Sternen-
inflation

C64-Reparaturen, CD-Neuerscheinungen und frisches Gebäck...

Interview: Chris Hülsbeck

Seite 9



Die Schrecken der analogen Telefonnetze:

Phreaker und Blueboxer

Seite 29



13 Seiten Lotek64-Special:

Jump & Shoot, Shoot or Die

Jump & Shoot: Entwicklung eines Sub-Genres

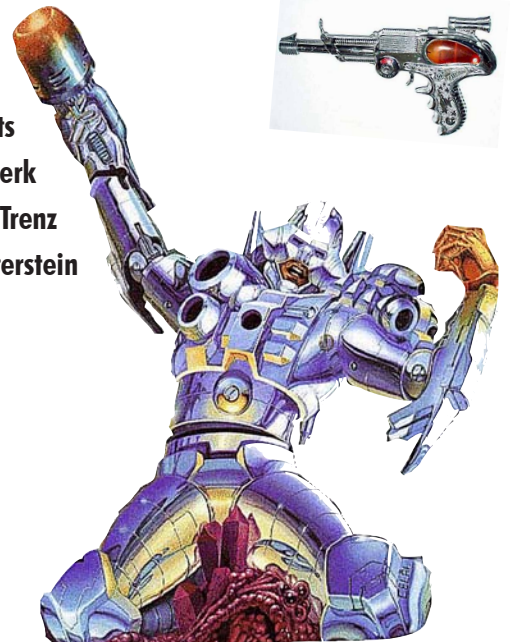
Alles über Turrigan: das Spiel, die Programmierer, alle Versionen

Das Softwarehaus hinter Turrigan: Rainbow Arts

Turrigan-Remake Hurrican: ein Freeware-Meisterwerk

Rendering Ranger: rarer Turrigan-Nachfolger von Manfred Trenz

Interview mit Hurrican-Coder Jörg Winterstein



 **Post.at**

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria

RICHTIG SCHÖN LOTEK

EIN BAUERNHOF IM 17. JAHRHUNDERT

Uwe Rosenberg

AGRICOLA



Fast so etwas wie Harvest Moon am Spieltisch!
Klemens Franz

Das neue komplexe Aufbaustrategie-Brettspiel von Uwe Rosenberg!
Jeder Spieler baut seinen eigenen Hof mit Haus, Acker und Weiden.
166 Ausbildungen und 146 Anschaffungen sorgen für Abwechslung.
Über 2 kg an Plänen, Marken, Karten und Holzteilen.

LOOKOUT GAMES

www.lookout-games.de



Liebe Loteks!

Mit dieser Ausgabe von Lotek64 gibt es erneut eine Menge kleiner Änderungen, die das Ergebnis unserer Bemühungen sind, die Qualität des Heftes zu verbessern. Ab sofort verzichten wir auf die Rubrik „Releases“, weil sie in einem Heft, das nur vier Mal pro Jahr erscheint, keine ausreichende Aktualität besitzt. Wichtige Neuerscheinungen werden dafür in die News integriert, die natürlich weiterhin ein Bestandteil von Lotek64 sind.

Nach der Doppelnummer im Sommer, die mit 48 Seiten alle Rekorde gesprengt hat, können wir auch bei dieser Ausgabe mit einem größeren Umfang als gewohnt aufwarten. 32 Seiten wird es zwar in Zukunft nicht immer geben, aber der Schwerpunkt des Heftes, das Jump&Shoot-Genre, hat einige unserer Autoren zu wahren Höhenflügen motiviert, die schließlich in einem Interview mit der C64-Legende Chris Hülsbeck gipfelten.

Ich hoffe, dass die (leider schon übliche) Verspätung dadurch leichter verschmerzbar wird.

Eine weitere Neuerung betrifft die PDF-Ausgabe von Lotek64, die ab sofort in Farbe erscheint. Leider lässt sich diese Veränderung aus Kostengründen nicht auf die Printausgabe übertragen, aber angesichts von 50.000 verbreiteten PDFs (siehe S. 5) haben wir uns zu diesem Schritt durchgerungen.

Ich bin überzeugt, dass sich Lotek64 in den letzten Jahren positiv weiter entwickelt hat. Davon zeugt nicht nur die wachsende Leserschaft, sondern auch die große Zahl neuer Autoren, die immer wieder neue Themen ins Heft bringen – in Zukunft wird uns etwa Steffen Große Coosmann regelmäßig mit Informationen über musikalische Neuerscheinungen informieren. Ihnen allen sei an dieser Stelle gedankt.

*Georg Fuchs
(für die Lotek64-Redaktion)*

Danke: Thomas Dorn, allen Mitgestaltern dieser Ausgabe sowie allen Abonnenten, die in den letzten Monaten ihr Abo verlängert haben.

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

INHALT

Lo*bert (Martin Schemitsch), Newsticker (Tim Schürmann, Georg Fuchs)	4
Nachruf: Jim Butterfield (Lars Sobiraj)	6
RetroMeeting: Entwicklerteam der Amiga vereint (Lars Sobiraj), Vorstellung: Arndt Dettke	7
pixelpunch: „anspruchsvoll“ (Klemens Franz)	8
Interview mit Chris Hülsbeck: „Mein C64 braucht eine amtliche Reparatur“ (Volker Rust)	9
Jump & Shoot: Entstehung und Entwicklung eines Sub-Genres (Nik Ghalustians, Andre Hammer)	12
Turrican: Alles, was man über diesen Klassiker wissen muss (Volker Rust, Andre Hammer)	15
Das Softwarehaus hinter Turrican: Rainbow Arts (Volker Rust, Andre Hammer)	18
Alle Turrican-Versionen im Überblick	19
Test des Freeware-Meisterwerkes Hurrican (Kilian Reisenegger, Andre Hammer)	20
5 Jahre Arbeit – Interview mit dem Hurrican-Entwickler Jörg Winterstein (Georg Fuchs)	22
Der Hurrican-Level-Editor	22
Retro Treasures: R2 – Rendering Ranger (Simon Quernhorst)	23
CD-Review: Pornochip-Compilation (Mike Witschi)	25
Musik mit Hintergrundgeschichte (Steffen Große Coosmann)	26
Musik: Aktuelle Releases (Steffen Große Coosmann)	26
Aus dem Nähkästchen: Amiga-Messen in Wien (Thomas Dorn)	28
Geschichte: Phreaking – der Schrecken der Telefonnetze (Christian Schabsdat)	29

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 Gesamt-

sendung) 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

Lars „Ghandy“
Sobiraj

Martin Schemitsch

Klemens Franz

Andre Hammer

Retro-Newsticker

gesammelt von Tim Schürmann

**Joe Gunn
08.08.2007**

Mit Joe Gunn gibt es ein neues Spiel für den C64. Es ist eine Mischung aus Jump and Run und Adventure und erinnert entfernt an Rick Dangerous oder Hero.

**Protovision-Update Juli 2007
02.08.2007**

Es gibt wieder Neuigkeiten von Protovision. So ist das RR-Net, die Netzwerkkarte für das RetroReplay-Modul, wieder erhältlich. Für das gleiche Modul gibt es eine NTSC-Version des Turbo Action ROM V1. Und schließlich erlaubt noch ein Adapter den Anschluss von C64-Joysticks an den Plus/4. www.protovision-online.de

**BIT Live DVD
02.08.2007**

Zum letzten Back-in-Time-Live-Konzert gibt es eine DVD, die per BitTorrent heruntergeladen werden kann: www.c64podcasts.co.uk/backintimelive.ISO.torrent

**Java auf dem C64
09.08.2007**

Oliver Schmidt hat es geschafft, mit Hilfe des C-Compilers CC65 eine abgespeckte Version der Java Virtual Machine auf dem C64 zu implementieren. NanoVM verbraucht nur 16 KByte Speicher und führt Java-OpCodes aus.

**Neue SID2MIDI Version
10.08.2007**

Nach langer Pause hat Michael Schwendt im Remix64-Forum (www.remix64.com/board) eine neue Version von SID2MIDI veröffentlicht. Das kleine Werkzeug für Windows wandelt Musikstücke im SID-Format in MIDI-Dateien um. Die neue Fassung muss zudem nicht mehr für den vollen Funktionsumfang registriert werden, dennoch

bleibt SID2MIDI Shareware. <http://www.remix64.com/board/viewtopic.php?f=3&t=4304&hilit=sid2midi>

**VICE 1.22
12.08.2007**

Turnusgemäß erschien der C64-Emulator VICE in der Version 1.22. Diesmal gab es hauptsächlich kleinere Fehlerbehebungen, Neuerungen sucht man – abgesehen vom experimentellen 2MHz-Modus des C128 – aber vergebens. Die von Benutzern häufig gewünschte Integration des DTV-Patches wird jedoch auch in Zukunft nicht stattfinden.

**SCACOM Aktuell
27.08.2007**

Mit der SCACOM Aktuell wurde eine weitere Zeitschrift ins Leben gerufen, die sich ausschließlich mit Commodore-Computern beschäftigt. Das kostenlose PDF steht unter www.scacom.de.vu zum Download bereit.

**Joe Gunn Gold
27.08.2007**

Das C64-Spiel Joe Gunn liegt nun in einer überarbeiteten „Gold“-Version vor. Im Wesentlichen wurden ein paar kleinere Fehler ausgemerzt. http://www.georg-rottensteiner.de/files/joegunn_gold.zip

**TaxiM-CD kostenlos
04.09.2007**

Der mittlerweile nicht mehr in der C64-Szene aktive Musiker TaxiM hat auf seiner Homepage das Album „SynthieTrax 64: Alpha/Omega“ zum kostenlosen Download bereit gestellt. <http://www.taxim-music.com>

**vb64 V3.0
05.09.2007**

Nach langer Zeit gibt es wieder eine neue Version des C64-Emulators VB64. Im Gegensatz zur Konkurrenz ist er vollständig in Visual Basic

geschrieben. ftp://77.98.169.19/vb64_V3.zip

**Neue Cartridges für den C64
06.09.2007**

Unter <http://c64web.com> gibt es neue Cartridges für den Commodore 64, darunter die 64KB-Cart, eine RS-232-Cart und die MIDI-Cart.

**ComputerClub wieder im TV
09.09.2007**

Nachdem die Sendung ComputerClub im WDR-Fernsehen unter heftigem Protest der Fans eingestellt wurde, hoben die einstigen Macher im letzten Jahr den ComputerClub2 in Form eines Podcasts aus der Taufe. Mittlerweile hat es die Kultsendung auch wieder ins Fernsehen geschafft: Bereits drei Folgen des ComputerClub2 wurden auf NRW.TV ausgestrahlt. Wer den Sender nicht empfängt, findet die die Folgen auch (in reduzierter Qualität) auf der ComputerClub2-Homepage zum Download. www.cczwei.de

**dtv2ser
11.09.2007**

Am C64DTV wird immer noch eifrig gebastelt und frisiert. Nun gibt es mit dtv2ser eine kleine Hardware, die das DTV mit einer RS232-Schnittstelle am Mac oder PC verbindet. Letztere können dann via dtvtrans-Protokoll Daten mit dem DTV austauschen. <http://www.lallafa.de/blog/>

**Haftstrafe für Gravenreuth
12.09.2007**

Der Münchener Rechtsanwalt und Verleger Günter Freiherr von Gravenreuth wurde vom Amtsgericht Berlin-Tiergarten wegen versuchten Betrugs zu einer Haftstrafe von einem halben Jahr ohne Bewährung verurteilt. Die Verurteilung war die Folge einer gerichtlichen Auseinandersetzung mit der taz-Verlagsgenos-

senschaft eG. <http://www.gulli.com/news/gravenreuth-in-berlin-zu-2007-09-12/>

**Bil-Herd-Interview
14.09.2007**

Ein Interview mit Bil Herd steht als OGG-Datei unter http://www.tlts.org/audio/tlts_209-09-12-07.ogg oder als MP3 unter http://www.tlts.org/audio/tlts_209-09-12-07.mp3 kostenlos zum Download bereit. Herd war einst bei Commodore unter anderem für die Heimcomputer Plus/4 und C128 verantwortlich.

**Buch: Wie der Computer funktioniert
16.09.2007**

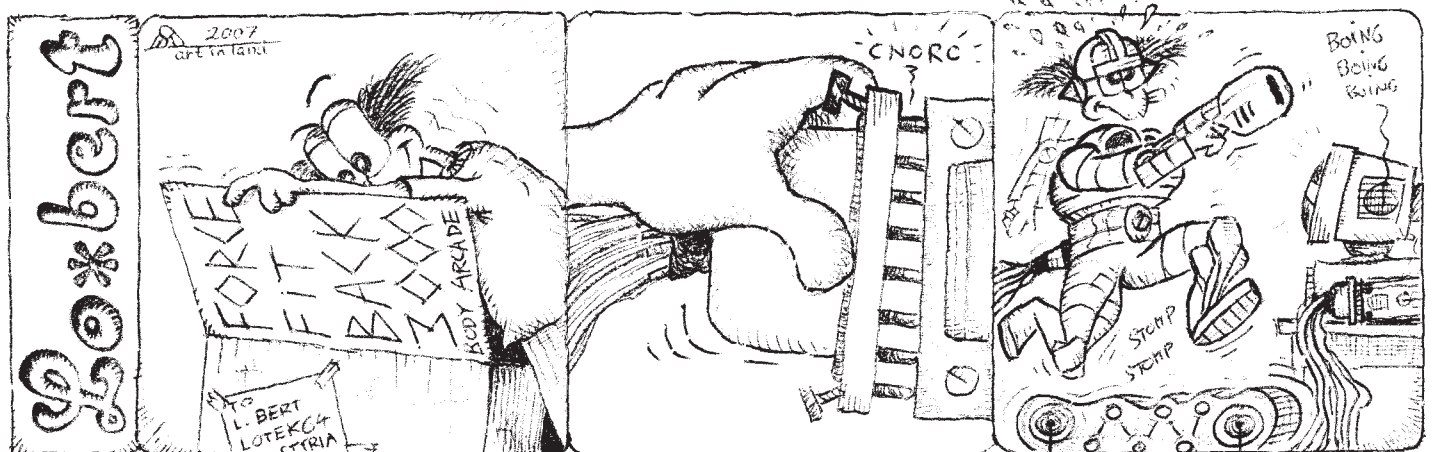
Unter <http://davidguy.brinkster.net/computer/> steht ein englisches Computer-Buch aus den 70er Jahren zur Verfügung. Es erklärt anschaulich, wie die damaligen Rechner funktionierten. Interessant ist hierbei auch der Vergleich zwischen zwei Auflagen: Die erste stammt noch vom Anfang der 70er, die zweite von 1979.

**Zap the Video-Games
16.09.2007**

Unter http://www.3dreams.com/news/2007/07/zap_some_history_resurrected.html gibt es das 25 Jahre alte Buch „Zap the Video-Games“ kostenlos als PDF-Datei zum Download. Es enthält Tipps und Tricks zu Space Invaders und Co.

Versionscheck

- Emulatoren:
- VICE 1.22
- CSS64 3.4
- Hoxs64 1.0.4.24
- WinUAE 1.4.4



**CCS64 V3.4
24.09.2007**

Den beliebten C64-Emulator CCS64 für Windows gibt es in einer neuen Version. Mittlerweile steht er sowohl als Archiv, als auch in Form einer Installer-Version bereit. Alle weiteren Änderungen beschränken sich auf ein paar Fehlerbehebungen. www.computerbrains.com/ccs64

**C128: Neuer Grafikmodus
28.09.2007**

Robert Willie hat dem C128 einen neuen Grafikmodus entlockt. Er versetzt dazu den VIC II E (MOS 8564/8566) in einen „real interlace mode“ (RIM), mit dem 400 Zeilen, also die doppelte vertikale Auflösung erzeugt werden kann. Weitere Informationen und Demoprogramme unter: <http://www.geocities.com/hydradix/C128/Interlace.htm>. Die Programme funktionieren nur auf einem realen C128, Emulatoren können den Modus nicht wiedergeben.

**Neues Album von WELLE:ERDBALL
30.09.2007**

Das neue Album von WELLE:ERDBALL enthält mit dem Lied „Sternenkind“ die Musik des vierten Levels von Metal Dust.

**Back2roots wieder online
07.10.2007**

Lange Zeit war back2roots.org die beliebteste legale Quelle für Amiga-Spiele, dann schloss das Portal ohne jegliche Vorwarnung. Nach einigen Monaten Pause fand nun das ehemalige Team erneut zusammen und bringt das Software-Archiv wieder ins Internet. Nach und nach soll das Angebot ausgebaut und über Spenden finanziert werden. Im Gegensatz zu vielen anderen Internetseiten haben die Betreiber für jede zum Download bereitstehende Software die Erlaubnis der Rechteinhaber bzw. Spielehersteller eingeholt. Unter www.back2roots.org findet man deshalb auch einige Raritäten und Klassiker im ADF-Format.



Update Herbst 2007 >>> <http://www.protovision-online.de/vu>

Advanced Space Battle Music Collection von ROLE
Vor nicht allzu langer Zeit hatte JSL die Idee, die Musiken aus Advanced Space Battle von Yogibear als offizielles Musikdemo zu veröffentlichen. Und so kam es dann auch: Die Collection enthält alle acht Stücke des Spiels Advanced Space Battle von More.Gore und Protovision in einer Datei, während die Stücke auch jeweils nochmal einzeln auf der Diskette sind. Programmiert wurde das Ganze von NEO und Sturf, während sich JSL und Shake um die Grafiken gekümmert haben.

Verfügbarkeit von MMC64 und Retro Replay
Sowohl das MMC64 als auch das Retro Replay sind ausverkauft. Der Hersteller hat bestätigt, dass es Neuaufgaben von beidem geben wird, kann sich aber noch nicht festlegen, wann es die geben wird. Es könnte noch einige Wochen dauern, im Extremfall sogar Monate.

Neue MMC64-Plugins
Endlich gibt es auch einen schnelleren D64-Reader für das MMC64. Dieser liest eine Diskettenseite in etwa 80 Sekunden statt in nahezu 10 Minuten ein. Das Archiv enthält sowohl eine Version für den C64 als auch für den C128. Die C128-Version ist ein bisschen schneller (5 Se-

kunden). Im Moment funktioniert das Plugin nur mit FAT16. * hanzenz hat ein REU-Plugin für das MMC64 programmiert. Es kann den Inhalt deiner REU in einer Datei auf der SD/MMC-Karte ablegen oder ihn von dort wieder herstellen. Zurzeit wird nur FAT16 unterstützt. Download-Möglichkeit für die Plugins in der CSDB.

Neues MMC64-Demo von Fairlight

Fairlight veröffentlichte auf der Stream 2007 eine Einladung zur Main-#2. Programmiert wurde sie von Hollowman, während Zabutom die Musik dazu beisteuerte. Main-#2, gekoppelt mit dem Data Airlines Festival, wird vom 1. bis 4. November 2007 in Escape Julian in Marseille, Frankreich stattfinden. Besuche die Party-Homepage unter <http://www.mainparty.net>. Das Invitation-Demo kannst du dir von der CSDB unter <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=53728> runterladen. Eine MMC64-Version stet dort ebenfalls zur Verfügung.

OXPAINT 1.2 VERÖFFENTLICHT

Oxyd/Fairlight hat eine neue Version von OxPaint herausgebracht: Version 1.2. OxPaint (vormals WD-Studio) ist ein Tool zum Erstellen

50.000 Lotek64-PDFs

Die Idee, für den Sommer eine fette Doppelnummer zu produzieren, ist bei unseren Leserinnen und Lesern offensichtlich gut angekommen. Nicht nur die Printausgabe war in Rekordzeit vergriffen, auch die Download-Zahlen erreichten in kürzester Zeit Rekordwerte. Nachdem jahrelang die Ausgabe 8 (Dezember 2003, Musik-Schwerpunkt) den Spitzenplatz halten konnte, haben nun die Hefte 21/22 (Doppelnummer), 18 und 10 die vorderen Plätze übernommen. Noch größerer Beliebtheit erfreut sich das im Dezember 2006 erschienene erste Lotek64 Extended (Sony-PSP-Sonderheft), das 3.887 Mal von unserer Webseite heruntergeladen wurde. Insgesamt wurden zusätzlich zur Printausgabe seit Erscheinen des ersten Lotek64-Heftes im Juni 2002 bereits 50.000 PDFs von <http://www.lotek64.com> und <http://www.c64-mags.de> in Umlauf gebracht.

- 1. Lotek64 Extended #01 3.887 Downloads
- 2. Lotek64 #21/22 3.764 Downloads
- 3. Lotek64 #18 3.381 Downloads
- 4. Lotek64 #10 3.135 Downloads
- 5. Lotek64 #08 2.937 Downloads
- 6. Lotek64 #16 2.838 Downloads
- 7. Lotek64 #17 2.634 Downloads
- 8. Lotek64 #15 2.534 Downloads
- 9. Lotek64 #12 2.505 Downloads
- 10. Lotek64 #11 2.475 Downloads
- 11. Lotek64 #01 2.430 Downloads
- 12. Lotek64 #03 2.159 Downloads
- 13. Lotek64 #20 2.011 Downloads
- 14. Lotek64 #19 1.940 Downloads
- 15. Lotek64 #05 1.916 Downloads
- 16. Lotek64 #07 1.826 Downloads
- 17. Lotek64 #02 1.811 Downloads
- 18. Lotek64 #13 1.762 Downloads
- 19. Lotek64 #04 1.744 Downloads
- 19. Lotek64 #09 1.744 Downloads
- 21. Lotek64 #14 1.571 Downloads
- 22. Lotek64 #06 1.502 Downloads

(Stand: 9. Oktober 2007)

von C64-Grafiken unter Windows. Es unterstützt RR-Net: Es gibt Optionen zum Bildertransfer zum C64 oder zur 1541 sowie eine kleine CodeNet-GUI. Neuheiten in v1.2: rückgängig, letzte Dateien öffnen, Linie, fortführende Linie, Kreis, verschiedene Pinsel, Vollbildvorschau, Integration mit BMP2SpriteConverter. Einige Fehler wurden behoben. Aufgrund eines Gruppenwechsels wurde das Programm in OxPaint umbenannt. OxPaint-Homepage: <http://www.oxidy.com/OxPaint>; CSDB-Eintrag: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=52822>

1.000 Bestellungen über den Protovision Online-Shop
Es ist Zeit für ein kleines Jubiläum: Am 22. August 2007 hat der Protovision Online-Shop die magische Zahl von 1.000 versandten Bestellungen erreicht.

Encaved: neues Spiel für Atari 2600

Am 10. Oktober 2007 stellte Simon Quernhorst sein viertes Spiel für Atari-2600-Konsolen vor. In Encaved muss der Spieler innerhalb eines Zeitlimits aus einem dunklen Labyrinth entkommen, dabei steht ihm eine PDA mit einem Radarsystem, verkörpert durch den Atari, zur Verfügung. Das Spiel ist 4096 Bytes groß, umfasst 23 Levels und erscheint vorerst in einer limitierten Auflage von 75 Stück, die – wie gewohnt – liebevoll verpackt und mit mehreren Goodies erscheint. Das Spiel kann über <http://www.atariage.com> bestellt werden.

Jim Butterfield: Guru der Mikrocomputer gestorben

Am 29. Juni verlor einer der Urahnen der Commodore-Computer seinen Kampf gegen den Krebs. Noch im November 2006 war bekannt geworden, dass sich der kanadische Programmierer und Autor zahlloser Artikel in diversen Zeitschriften einer Chemotherapie unterzogen hatte. Er war einer der wenigen prominenten Commodore-Manager der frühen Tage der Firma und begleitete diese von der Entwicklung des PET2001 bis zum C64.

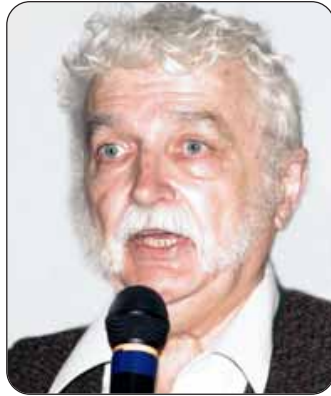
In den 1960er Jahren wechselte er von der kanadischen „National/Canadian Pacific Telecommunications“ zu Commodore. Zuvor arbeitete er ein Jahr als Programmierer und entwickelte Programme für den „Collins C840 1“.

„Ich entschloss mich dazu herauszufinden, was es mit diesen Mikrocomputern auf sich hatte, und studierte die damaligen Zeitschriften. Als ich dann eine komplett aufgebaute, auf einem 6502-Chip basierende Maschine namens KIM-1 sah, schlug ich schließlich zu und kaufte. Das war wie eine Rückkehr in die Vergangenheit. Alles, was wir Dutzende Jahre zuvor auf riesigen 1,5 Millionen Dollar teuren Maschinen gemacht hatten, vollzogen wir auf diesem kleinen Board für 250 Dollar nach, einschließlich der alten Fehler.“

Butterfield wurde zu einem Experten dieses Sektors und publizierte zahllose Artikel zu diesem Thema. Er setzte sich auch aktiv für das so genannte „Social Computing“, also den Austausch von Wissen im Kreis der Computerfreaks, ein. Aus vielen ehemaligen Mitstreitern waren im Laufe der Jahre Freunde geworden. Ihm war es wichtiger Neulinge in diese Materie einzuarbeiten, als Vorträge für Spezialisten auf höchstem Niveau zu präsentieren.

„Es gibt auf den Meetings Leute, die die Fähigkeit besitzen, den Zweck jedes noch so winzigen Teils des Geräts, mit dem sie arbeiten, herauszufinden, und die sehr begabt sind im Umgang mit Maschinensprache. Doch meine Sympathie gilt den Anfängern. Bevor ich das Gros der Zuhörer verliere, langweile ich lieber zehn Experten, deswegen versuche ich (in meinen Vorträgen) die Dinge immer schön einfach zu halten.“

Er war für seine leicht verständlichen und eingängigen Artikel und Tutorials bekannt und unternahm später im Auftrag von Commodore Promotion-Touren durch Kanada, um den Menschen den VIC-20-Computer näher zu



Jim Butterfield, 1936-2007.

bringen. Beraten, Anleitungen schreiben, Vorträge halten und unterrichten, das war sein selbst auserwähltes Fachgebiet. Grenzen gab es dabei kaum, es war bekannt, dass man ihn für Fachfragen von morgens 10 bis abends 10 erreichen konnte. Ihm war nur wichtig, dass die Anrufer nicht nur alleine aus Faulheit um Rat suchten, sondern bis zu einem gewissen Grad selbst versucht hatten, ihr Problem zu lösen.

Butterfield war auch ähnlich großzügig in Bezug auf Software. Er hat nur selten eines seiner Programme verkauft. Ihm war es wichtiger, die Entwicklung einer Software durch seinen Beitrag voranzutreiben. Häufig waren seine Anwendungen auf den Disketten vertreten, die von der TPUG, der „Toronto PET Users Group“ ausgegeben wurden. Bezogen auf das Copyright vertrat er eine strikte Meinung: *„Es ist meine feste Überzeugung, dass der Autor eines Programms auch das Recht hat, damit machen zu können, was er will. Wenn er entscheidet, dass sein Programm nicht kostenlos kopieren werden soll, dann hat er absolut das Recht dazu.“* Andererseits sieht er die Firmen auch in der Verantwortung, ihre Produkte, die sie verkaufen wollen, zu pflegen und upzugraden. Er war der Meinung, man kauft keine Diskette oder ein Tape – man kauft den dazugehörigen Service. Interessanterwei-

se glaubte er, das Problem der Softwarepiraterie würde mit zunehmender Verbreitung der Mikrocomputer abnehmen und nicht weiter wachsen.

„Wenn ein Angestellter zu seinem Chef käme und sagte, ‚Chef, mir steht eine Gehaltserhöhung zu, weil ich eine Raubkopie entdeckt und der Firma damit gerade 500 Dollar gespart habe‘, würden nicht viele Firmen dem Mann den Zigarrenkasten reichen und ihn groß belohnen. Die würden ihn viel eher unter ständige Beobachtung stellen.“

Butterfield hielt die Vermietung von Software für den besten Weg sie zu vertreiben. In diesem Fall würde eine jährliche Gebühr für die Benutzung des Programms anfallen. Im Gegenzug würde der User regelmäßigen Support in Form von Upgrades, Newsletters, zusätzlichen Informationen, der Garantie und einer Dokumentation für sein Geld erhalten. Wer nichts bezahlt, könnte zwar über das Programm verfügen, nicht aber über den Support des Herstellers.

Er war davon überzeugt, dass es wichtig ist, Kinder schon in jungen Jahren in diesem Bereich zu unterweisen, um ihr Interesse dafür zu wecken. Wissen kommt nicht von selbst, es muss angesammelt werden. Und er sprach dabei nicht von Spielen, er war von der aktiven Förderung junger Kinder überzeugt. Je jünger, desto besser.

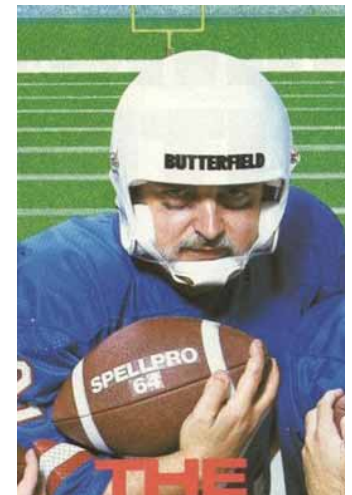
Auch seine Vorahnungen in Bezug auf den Fortschritt der Technik waren sehr interessant und wegweisend. Er sah eine Zukunft von preiswerteren Geräten, die sich jeder leisten kann, voraus. Farbdarstellung, Sound und Grafiken würden fast überall anzutreffen und einfacher zu nutzen sein. Butterfield sah zu Recht auch eine große Rolle für den Einsatz von Videotext voraus. Ihn hat daran allerdings gestört, dass via Videotext nur wenige Personen Texte schreiben und der Rest diese lediglich

passiv mitverfolgen können. Die größte Veränderung, die er sich wünschte, war für ihn ein Schritt hin zu einer besseren Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine.

Butterfield war im Laufe der Jahre zu einer Art Guru, einer Leitfigur der Fans von Mikrocomputern geworden. In all den Jahren hatte er sich dafür eingesetzt, dass die Menschen im Umgang mit den Computern kompetenter werden, sie ihr Gerät im Idealfall komplett beherrschen können. Er wollte den Benutzern der Computer das Gefühl vermitteln, dass sie verstehen, was mit ihrem Gerät und generell in der Welt um sie herum passiert. Darin sah er den tiefstnigsten Beitrag, den Computer leisten können. Wir werden diesen Urahn der Computertechnologie in einer Zeit, in der wir immer weniger verstehen, was unser Computer tut, schmerzlichst vermissen. Rest in Peace!

Die meisten Informationen entstammen einem Artikel des Redakteurs Gail Hook aus dem Jahr 1982. Dieser wurde ursprünglich im Magazin Compute! abgedruckt und auf der Website [commodore.ca](http://www.commodore.ca) für die Online-Community festgehalten.

Lars Sobiraj



Links

comp.sys.cbm: <http://groups.google.com/group/comp.sys.cbm/msg/4c4721a1ac5bf16d>

bitfellas.org: <http://bitfellas.org/news.php?item.1562.8>

Meet Jim Butterfield: http://www.commodore.ca/history/people/jim_butterfield_compute_sept82.htm

Interview: <http://www.geocities.com/rmelick/35.htm>

Butterfields Homepage: <http://www.pathcom.com/~fjb/Personal%20Computers.html>

RetroMeeting: Entwicklerteam des Commodore Amiga vereint

Das war ein historischer Moment für alle Fans von Retrocomputern: Das frühere Entwicklungsteam des Commodore Amiga war nach unzähligen Jahren vor wenigen Tagen anlässlich der Hochzeit von Dale Luck und seiner Frau Rosemarie bis auf wenige Ausnahmen wiedervereint. Man traf sich auf dem Gelände des Pulgas Water Temple, einer riesigen Pumpstation, die die Stadt San Francisco mit Frischwasser von den 258 Kilometer entfernten Bergen der Sierra Nevada versorgt.

– von Lars „Ghandy“ Sobiraj –

Anwesend waren Hedley Davis, der Entwickler des populären Soundchips Paula, und Glenn Keller. Auch Dave Needle, der Entwickler des Grafikchips Agnus, der über die Coprozessoren Copper und Blitter verfügt, war angereist. Ebenso wie die Softwareentwickler Carl Sassenrath, Sam Dicker, RJ Mical und Bob Burns. Natürlich haben neben diesen Ingenieuren damals noch zahlreiche andere Personen den Amiga ermöglicht. Gefehlt hat auf der Hochzeit neben einigen anderen Mitarbeitern der zweite Entwickler des Agnus-Chips, Vaterfigur des Amiga und ehemaliger Leiter der Entwicklungsabteilung Jay Miner, der im Juni 1994 im Alter von 62 Jahren gestorben ist. Dale Luck und seine Ehefrau sind derweil auf Hochzeitsreise, sie befinden sich auf der Garteninsel Kawa'i. Der Programmierer Carl Sassenrath arbeitet heute für den Skriptsprachenentwickler Rebol und hatte netterweise die Amiga Community per E-Mail über dieses

überaus historische Meeting informiert.

Auf seiner Website stellte er die passende, wenn auch weniger ernst gemeinte Frage: „Wow. Mit all diesen Talenten, die sich an einem Ort versammelt haben, was sollten wir als nächstes konstruieren?“

Im Amiga- und Morph-OS-Magazin Obligement (<http://obligement.free.fr>) ist kürzlich ein sehr interessantes und umfangreiches Interview mit Sassenrath in englischer Sprache veröffentlicht worden.

Links:

Interview mit Carl Sassenrath
http://obligement.free.fr/articles_traduction/itwsassenrath_en.php

Bild: Rebol.com
<http://www.rebol.com/article/0339.html>

Bitfellas.org
<http://bitfellas.org/main.php>



Entwicklerteam des Commodore Amiga 2007: vordere Reihe (v.l.n.r.): Glenn Keller, Dave Needle; hinten: Carl Sassenrath, Dale Luck, Sam Dicker, RJ Mical, Bob Burns und Hedley Davis.

Lotek64-Redaktion – Kurzbiografie: Arndt Dettke

Ich bin ein Wassermann, am 18. Februar 1953 geboren. Ein Kind der 50er und 60er Jahre also, mit einer völlig unauffälligen Vita, in der es drei Einschnitte gab. Der erste war die schicksalhafte Bekanntschaft mit Büchern und fand im zarten Alter von vier Jahren statt. Das Buch hieß „Ein Kampf um Rom“ (von Felix Dahn) und ich konnte nicht eine einzige Zeile davon lesen, aber es war halt ein Buch, so ein dicker Wälzer, der fasziniert und Welten eröffnet, auch ohne dass man seinen Inhalt kennen muss. Diese Faszination hat sich bis heute erhalten, warum sollte ich sonst weit über 10.000 Bücher in meinem Haus horten? Vom Keller bis zum Dachfirst tritt man in meinem Domizil auf Bücher aller nur denkbaren Genres, so gut wie alle habe ich auch gelesen, selbst die Lexika (zumindest an den bedeutendsten Stellen). Der zweite Einschnitt war die Erfahrung, dass man Musik auch selber machen kann. Wie alt war ich da? So 16 oder 17. Das Geschenk einer Gitarre führte damals zu über 100 eigenen musikalischen Hervorbringungen und ließen in mir die Erkenntnis reifen, dass Kreativität ein wunderbares Geschenk darstellt, dem man sich getrost ausliefern sollte. Fortan habe ich viele Dinge angefangen (und auch beendet), die anderen Menschen Freude machen. Und weil das so ist, mir selber noch viel mehr. Was war nun der dritte Glücksfall in meinem Leben? Na ja, es gab eine bewusste Entscheidung zu treffen, nämlich, ob ich mich mit Computern beschäftigen oder ob ich doch vielleicht einer anderen kreativen Freizeitbeschäftigung frönen sollte. Diese Entscheidung stand an, als ich 29 Jahre alt war, und fiel zugunsten der Computer aus. Der C64 erschien auf dem deutschen Markt und einer der ersten, damals noch per Versand aus Süddeutschland, fiel in meine Hände – und ich habe ihn mir ange-



eignet wie zuvor Bücher und Musik: mit Haut und Haar. Wer der Meinung ist, Computer hätten nichts mit Kreativität zu tun, der hat sie nicht verstanden, dem ist etwas Wesentliches im Leben entgangen.

Abseits dieser Ereignisse ist aus mir ein Lehrer geworden, das ist ein Beruf, der alle hier erwähnten Wendepunkte in meinem Leben positiv zusammenfasst und der mir folglich große Freude bereitet, etwas, das auch meine Schüler wahrnehmen und begrüßen, eine runde Sache. Und geheiratet habe ich auch, schon vor über 30 Jahren. Spitzenergebnis aus diesem Projekt: Tochter Alid, man wird noch von ihr hören.

Fragebogen:

Interessen? – Lesen, Musik machen, programmieren, die Welt wahrnehmen

Bevorzugte Küche? – Die Vier-Sterne-Küche von Ehefrau Annegrit

Lieblingsspiele? – Myst, Monkey Island, Indy

Bevorzugtes Spielegenre? – Grafikadventures

Noch ein Tag zu leben! Wie verbringst du ihn? – Ich lese ein bisschen.

>> www.dettke.de.vu

von Klemens Franz



pixel punch

anspruchsvoll

Die Presse liebt *Bioshock*. Wie sollte sie auch anders, handelt es sich doch um den Quasi-Nachfolger zu *System Shock 2*, das ja wiederum Nachfolger von *System Shock* war, einer überaus spannenden Begleiterscheinung zu *Ultima Underworld*. Und wie seine Vorläufer wird *Bioshock* vermutlich ein ähnliches Schicksal ereilen: Bestnoten in der Fachpresse, aber miserable Verkaufszahlen. Das eigentlich Interessante an *Bioshock* ist aber weniger das Spiel selbst als vielmehr sein Erfinder *Ken Levine*, der mit einer ganz speziellen Aussage durchaus für Aufsehen gesorgt hat. Levine meinte sinngemäß, Entwickler von digitalen Spielen würden nur ein Buch (*Herr der Ringe*) und einen Film (die Verfilmung von *Herr der Ringe*) kennen. Autsch.

Man muss dem guten Mann schon irgendwie zustimmen. Alles scheint gleich, weil sich „alles“ als funktionsstüchtig erwiesen hat. Die Kopie der Kopie ist längst keine Verneigung vor dem Original mehr, sondern bewährtes (und aus wirtschaftlicher Sicht verständliches) Sicherheitsdenken. Natürlich kann man auch im Spiele-Sektor auf die Indie-Szene verweisen, die da mutig tagtäglich neue Kreationen schafft und gesellschaftskritisch reflektiert, was das Zeug hält. Das Problem an der Sache ist, dass es niemanden interessiert. Das liegt zuallererst an der Arbeitsintensität von Spielen. Ein Film, mag er noch so anspruchsvoll sein, schaut sich fast

von selbst. Die Hände werden maximal für die Zufuhr von Chips gebraucht. Bei Büchern ist zwar wesentlich mehr Hand-Auge-Hirn-Koordination gefordert, aber traditionell ist Literatur so stark in unserer Gesellschaft verankert, dass Goethe-Lesen fast schon eine Kulturtechnik ist. Ico-Zocken nicht wirklich. Auch die Kultivierung klassischer Werke findet, abgesehen von der Szene (ein gefährlicher, weil exkludierender und damit elitärer Begriff) nicht wirklich statt. Es ist auch das Problem des sicheren Scheiterns. Denn die Arbeit des Spielens ist noch kein Garant für den Erfolg. Lese ich ein Buch, weiß ich, dass mir das Werkzeug zur Vollendung dieser Tätigkeit zur Verfügung steht: Lesen. Sinnerfassendes Lesen zwar, aber eben etwas, das Kinder ab 6 Jahren lernen und hoffentlich auch vorgelebt bekommen. Schau ich einen Film, komme ich dank Sitzfleisch (man könnte es auch passive Rezeption nennen) zum Ende. Ich muss das Werk nicht verstehen, um es zu erleben. Selbiges gilt für Theater, Oper und vieles andere. Rezipieren ist bei klassischeren Medien gleichzusetzen mit dem ermöglichten Erleben bis zum Schluss. Bei Spielen ist die Sache anders. Und genau daran wird die so viel propagierte kulturelle Integration letztlich auch scheitern. Das schafft nicht einmal Nintendos Wii, das ja eigentlich eh nur ein Spielzeug ist, zwar gewaltig viele Barrieren digitaler Spiele einzu-

reißen scheint, aber das Spiel zur Spielerei degradiert. Komplexe Titel sind auf dem Wii genauso unzugänglich wie auf Konsolen mit „klassischen“ Controllern. Der/die/das Wii tut also eigentlich nur so, als würde es Barrierefreiheit erzeugen, umschiff aber in Wirklichkeit sehr elegant und im Apple-Design das Problem. Digitale Spiele haben kein einheitliches Interface in sich selbst und stellen somit unglaublich unterschiedliche Anforderungen an die Spielenden. Und so etwas kann, im Gegensatz zur relativ einheitlichen Bedienung moderner Textverarbeitungsprogramme, nie und nimmer Kulturtechnik werden.

Die Frage ist letztlich, ob wir das wollen. Warten wir weiter auf eine noch nicht entdeckte Kraft des Spiels? Suchen wir weiter nach großen Emotionen? Weissagen wir weiterhin das *nicht einmal annähernd genutzte erzählerische Potenzial* digitaler Spiele? Oder sehen wir ein, dass dieses neue Medium einfach zu neu ist für unser rückbezügliches Verständnis. Was nicht bedeuten soll, dass Spiele weiterhin auf ausgetretenen Pfaden wandeln sollen. Keineswegs. Aber das war ja, ehrlich gesagt, auch nie so. Levines anfänglicher Sarkasmus relativiert sich sehr schnell, wenn man sich die Klassiker abseits, aber auch mitten im Mainstream betrachtet. Vielleicht sollte Levine ja einfach weniger politische und philosophische Literatur lesen und stattdessen etwas

mehr Spiele spielen. Hier einige Vorschläge, die beweisen, dass Spieleentwickler sehr wohl einen Horizont jenseits Mittelherdes haben. Was mich irritiert, ist, dass meine Auswahl überraschend aktuell geworden ist. Somit wird scheinbar doch nicht alles schlechter. Für Beispiele experimenteller, inhaltlich anspruchsvoller Titel aus 8- und 16bit-Tagen seitens der LeserInnen wäre ich überaus dankbar.

Silent Hill 2: Erwachsener und bedrückender kann eine Story ja wohl kaum mehr sein. Ein Spiel, das zum Nachdenken anregt, Freud gefreut hätte und nebenbei auch noch Spaß macht.

Shadow of the Colossus: Vielstrapaziert, aber dennoch: Ästhetisch einmalig und spielerisch fragwürdig. Selten so ein schlechtes Gewissen beim Abmurksen von Monstern gehabt. Eine Parabel auf die ichbezogene Gesellschaft und den Umgang mit Ursprünglichem.

Rez: Unverschämte technophile Verneigung vor Wassily Kandinsky. Oder vielleicht auch nur das, was Jeff Minter gerne gemacht hätte, wenn er denn jemals über seinen Lama-Fetisch hinausgewachsen wäre.

Killer7: Gut, ich hab's wederstanden noch ausgehalten, aber dann muss das wohl Kunst sein. Unglaublich ist eigentlich nur der Umstand, dass so etwas weltweit von einer Firma wie Capcom veröffentlicht wird.

VibRibbon: Monochromes Meisterwerk der musikalischen Selbstfindung. Wirkt wie *La Ligna: Il Gioco* auf Drogen. Und wiederum ein mutiger Versuch, den Mainstream aufzubrechen. Gescheitert.

Und dann gibt es noch *Okami*, *Darwina*, *Another World*, ganz, ganz viele Text- und Point'n'Click-Adventures (da haben wir die 8- und 16-Bit), *Evil Twin*, *Psychonauts*, *Fahrenheit*, *Ico*, *Deus Ex*, *Oddworld*...



„Mein C64 braucht eine amtliche Reparatur!“

Interview mit Chris Hülsbeck

Zehn Jahre bereits hat Chris Hülsbeck kein neues Album mehr veröffentlicht. Zum diesjährigen Eröffnungskonzert der Games Convention in Leipzig hatte er aber für alle Wartenden eine Überraschung im Gepäck: sein neuntes Studioalbum „Number Nine“. Chris Hülsbeck sprach mit uns über seine neueste Platte, den Skandal um Timbaland, seine eigenen Erfahrungen mit Ideendieben und die Zukunft der Spielmusik – und was er am meisten an Deutschland vermisst.

– von Volker Rust –

Lotek64: Hallo Chris! Eine Dekade ist nun schon seit der Veröffentlichung des Soundtracks zu „Extreme Assault“ vergangen. Wie kam es zu der langen Schaffenspause? Was gab den Impuls, die neue Platte in Angriff zu nehmen?

CH: Es war eigentlich keine totale Schaffenspause, denn ich habe mehrere Jahre lang Material für ein neues Album gesammelt, aber ich kam irgendwie nie dazu alles auszuarbeiten. Ein Jahr nach der „Extreme Assault“ bin ich ja auch in die USA umgezogen und fing eine Festanstellung bei Factor 5 in Kalifornien an. Von da an hatte ich nicht mehr soviel Zeit für persönliche Projekte. Ich wollte auch unbedingt mal etwas anderes probieren als nur meine Spielmusiken neu aufzunehmen und keine Kompromisse machen, was die Produktion und das Konzept anging. Deshalb hat eben alles etwas länger gedauert.

Lotek64: Du bist ja gerade erst von der Games Convention in Leipzig in die Staaten zurückgekehrt. Welche Eindrücke konntest du auf der Messe sammeln?

CH: Ich war ziemlich beeindruckt, wie die Messe in den letzten Jahren gewachsen ist. Jetzt, da es die E3 nicht mehr in ihrer ursprünglichen Form gibt, ist die Games Convention eine der wichtigsten Veranstaltungen weltweit. Das ist sicher eine positive Entwicklung für Deutschland und die Stadt Leipzig. Leider hatte ich diesmal

nicht soviel Zeit, auf der Messe herumzulaufen und alles auszukundschaften, weil ich ja einige Presseterminale und Autogrammstunden abhalten musste. Das Interessanteste war aber meiner Meinung nach die Ausstellung der Videospielegeräte von 1972 bis 2007, eine unglaubliche Sammlung von René Meyer, mit der er nun sogar ins Guinness Buch der Rekorde kam.

Lotek64: An zwei Tagen hast du dir Zeit für den Kontakt zu deinen Fans genommen und auch Autogramme gegeben. War das ein besonderer Moment für dich und kamen Erinnerungen an deine früheren Messeauftritte auf?

CH: Es war schön zu sehen, dass es immer noch treue Fans gibt, und ich freue mich immer über diese Begegnungen. Aber es gab lustigerweise

auch ein paar Besucher der jüngeren Generation, die nicht wussten, was sie damit anfangen sollten. Ein ca. 15 Jahre alter Gamer kam an und fragte ganz frech und frei, warum ich da Autogramme gebe und ob man mich kennen müsste. Ich hab nur geschmunzelt.

Lotek64: Bist du noch oft in Deutschland?

CH: Ich bin mindestens einmal pro Jahr da, entweder wegen Veranstaltungen wie der Games Convention oder einfach, um meine Familie und Freunde zu besuchen. Außerdem kann ich nicht länger als ein Jahr auf ein gutes, frisches deutsches Frühstücksbrötchen verzichten, und Heimweh krieg ich schon ab und zu.

Lotek64: Deine alljährlichen Besuche zum Eröffnungskonzert der Games Convention haben ja schon Tradition. Warst du mit der Orchester-Umsetzung deiner Komposition zufrieden?

CH: Ich bin immer sehr positiv überrascht über die Umsetzungen und die Qualität der Darbietungen. Man merkt, dass es wirklich virtuose Musiker sind und die Musik professionell und mit viel Liebe zum Detail umgesetzt und aufgeführt wurde. Die



Chris Hülsbeck

größte und umwerfendste Überraschung dieses Jahr war für mich das C64-Medley, bei dem ich bis zur Premiere keine Ahnung hatte, dass sie es mit „Shades“ anfangen würden. Das hat mich echt umgehauen und ich war ganz hin und weg.

Lotek64: Auf Deiner neuen Platte findet man ja deutlich weniger Orchesterklänge als früher und sie betont mehr die elektronische Seite des Chris Hülsbeck. War das eine bewusste Entscheidung oder wie kam es dazu?

CH: Das war von vornherein so geplant. Ich konnte mich in Sachen Orchester bei den letzten Spielprojekten (von „Tunnel B1“ bis „Star Wars





Chris Hülsbeck auf der Games Convention 2007: „Ein ca. 15 Jahre alter Gamer kam an und fragte, warum ich da Autogramme gebe...“ (Foto: Bieg)

Rebel Strike“) ja schon reichlich aus-
toben und wollte mich einfach mal
wieder meiner Jugendliebe, dem Syn-
thesizer, widmen. Aber die Komposi-
tionen und Arrangements sind den-
noch eher nicht minimalistisch, son-
dern recht vielschichtig geworden, und
haben teilweise trotzdem etwas Film-
musik-Charakter.

Lotek64: Viele deiner früheren CDs
enthalten eine bunte Mischung ver-
schiedener Musikstile. Dagegen wirkt
„Number Nine“ eher wie ein Konzept-
album. Stand ein stimmigeres Ge-
samtbild für dich mehr im Vorder-
grund als früher?

CH: Das war auch ein Punkt, den ich
mir nach dem kunterbunten (und et-
was enttäuschend ausgefallenen) „In
The Mix“-Album zum Ziel gesetzt
hatte. „Number Nine“ sollte eine CD
werden, die man ohne Vorbehalte von
vorn bis hinten durch hören kann,
und wo man kein Stück überspringen
muss, weil es vielleicht aus dem
Rahmen fällt. Ich wollte das ganze
Werk auch besser für Hörer zugäng-
lich machen, die meine früheren Pro-
jekte nicht kennen und dennoch reich-
lich von meinem Grundstil durchschei-
nen lassen. Du hast durchaus recht,
dass man es als Konzeptalbum be-
zeichnen könnte.

Lotek64: Sind die Tracks auf „Num-
ber Nine“ denn alle gezielt für das
Album entstanden oder sind auch wel-
che dabei, die ursprünglich als Spie-

lemusiken geplant waren? Ich habe
mich selbst einige Male bei dem Ge-
danken ertappt, zu welcher Art Spiel
manche Tracks wohl passen würden.

CH: Die Stücke basieren teilweise auf
Ideen, die ich über fast 20 Jahre ge-
sammelt habe (und da gibt es übrigens
noch eine Menge mehr Material), aber
keins war direkt für ein bestimmtes
Spiel gedacht. Die eine oder andere
Melodie hätte aber durchaus in einem
Spiel von damals Einsatz finden kön-
nen. Meine ursprüngliche Methode,
Melodien und andere musikalische
Ideen festzuhalten, war übrigens ein-
fach eine Musikkassette auf Aufnah-
me mitlaufen zu lassen, wenn ich
drauflos gespielt habe. Diese etlichen
Bänder habe ich dann vor ein paar
Jahren digitalisiert und sortiert und
benutze sie immer noch manchmal
als Inspirationshilfe.

Lotek64: SID-Sounds haben ja schon
seit einiger Zeit Einzug in die Charts
gehalten, neuerdings sogar auf dem
amerikanischen Massenmarkt (z.B.
der von Timbaland produzierte Track
„Ayo Technology“ von 50 Cent und
Justin Timberlake). Hast du auch mit
dem Gedanken gespielt, den SID auf
„Number Nine“ erklingen zu lassen?

CH: Da habe ich ehrlich gesagt nicht
schlecht gestaunt, als ich das im Ra-
dio hörte. Für „Number Nine“ habe
ich eindeutige SID-Sounds vermieden,
aber das heißt nicht, dass ich solche
Sounds nie einsetzen würde. Bei R&B,

Hip Hop und Rap-Musik wird ja oft
mit ungewöhnlichen Klängen gewer-

kelt, um einen Kontrast zur sonsti-
gen Pop-Musik zu erwirken. Leider
kopieren sich die Macher dann aber
oft gegenseitig bis zum Umfallen.

Lotek64: Timbaland wurde ja vor
einigen Wochen mutmaßlich dabei er-
wischt, den für Nelly Furtado ge-
schriebenen Song „Do It“ nahezu
komplett aus einem SID-Tune über-
nommen zu haben. Er selbst um-
schrieb es als normalen Sampling-
Vorgang. Wie ist dein Standpunkt
dazu? Was hättest du getan, wenn
sich jemand großzügig aus einem
deiner alten Stücke bedient hätte?

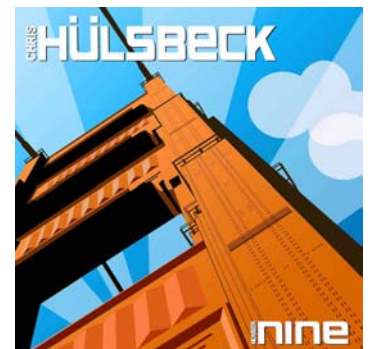
CH: Eine meiner Kompositionen
wurde auch schon mal ganz frech
geklaut, und zwar das Turrican-2-
Credits-Thema. Da hat irgend so ein
DJ einen Dance-Remix draus ge-
macht und ohne zu fragen kommer-
ziell veröffentlicht. Ich war ziem-
lich sauer, zumal ich sicher für ei-
nen kleinen Anteil die Rechte frei-
gegeben hätte. Zuerst wollte ich
noch dagegen rechtlich vorgehen,
aber da es wohl auch kein großer
kommerzieller Erfolg war, hat mein
Anwalt auf Grund der Kosten abge-

Review: Number Nine

Mit Spannung wurde es erwartet, jetzt ist es da: Chris Hülsbecks neues Album „Number Nine“. Und das Comeback ist tatsächlich perfekt: Von der ersten Sekunde an wird der Hörer in vielschichtige, atmosphärische und teils trancige Klangteppiche hineingezogen – und wird sich kaum noch aus ihrem Bann befreien können. Hülsbeck selbst verliert sich dabei nicht im Synthi-Wohlklang oder in experimentellem Elektro-Gepansche, sondern versteht es, durch seine konsequente Melodik und das vorsichtige Einarbeiten verschiedener Stilrichtungen (bis hin zu Jazz-, Eurodance- und Latino-Elementen), ein abwechslungsreiches und doch stimmiges Gesamtbild entstehen zu lassen. Wer ein Feuerwerk von Arcade-Soundtrack oder ein gewaltiges Orchester-Opus erwartet, wird vielleicht zunächst etwas enttäuscht sein: Hülsbeck schlägt hier eindeutig ruhigere Töne an, als man sie von seinen bisherigen Alben gewöhnt ist. Wir erleben mit „Number Nine“ einen gereiften Hülsbeck, der sich nicht mehr beweisen muss – und vielleicht gerade deshalb virtuos zu seinen Elektronik-Ursprüngen zu-
rückgefunden hat.

Album: Number Nine
Künstler: Chris Hülsbeck
Erschienen: August 2007
Label: Synsoniq-Records
Preis: ca. 16,95 Euro

Hörprobe im Internet:
http://www.4players.de/4players.php/download_info/PC-CDROM/Download/46321.html



Die Album ist u.a. erhältlich als Download bei iTunes und als physikalische CD über synSONIQ Records, c/o E-Trade GmbH, Wilhelm-Leuschner Platz 8, 63225 Langen, Tel. 06103-3122731 (Mo-Fr, 10-18h), E-Mail: order@synsoniq.de, Internet-Shop: <http://www.synsoniq.de>

raten. Ich habe generell übrigens nichts dagegen, wenn jemand einen Remix macht und frei im Internet anbietet, solange ich als Komponist der Originalversion genannt werde. Sowie es aber Geld einbringt, möchte ich fairerweise beteiligt werden. Die Timbaland-Geschichte habe ich nur am Rande mitverfolgt, deshalb kann ich nicht viel dazu sagen. Aber wenn es stimmt, dass er den Song fast 1 zu 1 abgekupfert hat, wäre das eine Sauerei und man sollte versuchen zu klagen, vor allem, wenn es ein lohnender kommerzieller Erfolg war.

CH: Ich kriege immer mal wieder ein bisschen was mit und habe auch schon in ein paar Ausgaben der Lotek64 herumgestöbert, aber ich bin nicht so wirklich aktiv zurzeit. Meinen Imitator habe ich übrigens höchstpersönlich dieses Jahr auf der Games Convention kennengelernt und war sehr erstaunt und fand das Treffen auch sehr spaßig.

Lotek64: Einige deiner älteren Alben sind schon seit längerem vergriffen und nicht mehr im Handel erhältlich. Können die Fans auf Neuauflagen hoffen?



Mit „To Be on Top“ schuf Chris Hülsbeck 1987 eines der innovativsten C64-Spiele.

Lotek64: Du hast dich ja nicht vollends vom SID abgewandt und sowohl für den Quadra-SID als auch zum Jubiläum der HVSC („Metro Dance“) neue, reine SID-Kompositionen veröffentlicht. Könntest du dir vorstellen, dich noch weiter auf diesem Gebiet auszutoben?

CH: Das „neue“ Stück für die HVSC war eigentlich fertig und lag einfach nur jahrelang rum, aber es würde mich eventuell schon reizen, mal wieder ein nagelneues Stück mit dem C64 zu machen. Leider ist mein Original-C64, auf dem „Shades“ entstanden ist, im Moment nicht einsatzfähig und braucht eine amtliche Reparatur. Aber inzwischen sind die Emulatoren ja auch ziemlich gut und vielleicht probier ich es damit mal. Zum Glück habe ich vor ein paar Jahren in weiser Voraussicht alle meine C64-Daten auf den PC übergeholt und mehrere Sicherheitskopien gemacht. Man weiß ja nie, wofür die Daten noch mal brauchbar sind, und wenn auch vielleicht nur aus Nostalgie.

Lotek64: Verfolgst du das aktuelle Geschehen im Retrobereich bzw. am C64? In der Szene soll ja sogar ein Imitator von dir existieren...

CH: Die älteren Alben werden vermutlich nicht noch mal neu gepresst, aber wir veröffentlichen sie jetzt alternativ nach und nach online (iTunes, emusic etc.). Wir wollen auch noch digitale Booklets erstellen, die sich die Käufer der Online-Versionen später herunterladen können.

Lotek64: Bereits seit 22 Jahren machst du Musik für Computerspiele. Hast du noch persönliche Träume oder Ideen, die du bisher nicht umsetzen konntest (insofern du sie verraten möchtest)?

CH: Ich habe noch eine Menge Ideen und könnte mir schon noch einiges vorstellen, was ich gerne in Angriff nehmen würde, aber ich nenne lieber keine Details, um nicht Erwartungen zu schüren, die vielleicht nicht realisierbar sind. Nur soviel – für nächstes Jahr ist eine ganz großartige Sache geplant, aber es ist noch zu früh, um die Katze aus dem Sack zu lassen. Es wird aber hoffentlich recht bald eine Ankündigung geben.

Lotek64: Du hast die Entwicklung der auditiven Vertonung von Computerspielen nahezu von Anfang an miterlebt und kaum jemand kann in dieser Branche mehr Erfahrung vorwei-

Download-Tipp: Metro Dance

Zum zehnjährigen Bestehen der HVSC-SID-Sammlung steuerten viele namhafte Komponisten aus Vergangenheit und Gegenwart des C64 neue und unveröffentlichte SID-Stücke bei, u.a. Chris Hülsbeck den „Metro Dance“. Die komplette Jubiläumsdiskette ist kostenlos zum Download erhältlich unter: <http://noname.c64.org/csdh/release/download.php?id=53329>



sen. Hast du dabei einen besonderen Blick für die Zukunft der Spielemusik entwickelt? Wo führt uns die Entwicklung in den nächsten Jahren hin?

CH: Spiele fangen jetzt wirklich langsam an, „erwachsen“ zu werden, und sind vielleicht von der Stufe der Evolution mit frühen Filmen aus den

20ern und 30ern zu vergleichen, „raus aus der Stummfilmzeit“ sozusagen. Und im Audibereich wird alles inzwischen mit den gleichen Produktionsmitteln erstellt wie bei anderen Medien (z.B. Popmusik, Film- und TV-Sound). Zunehmend werden auch große Orchester und Chor aufgenommen, da die Produktionsbudgets das inzwischen möglich machen. Natürlich kommt bei Spielen der interaktive Faktor dazu, da der Spielverlauf ja nicht linear ist. Da muss man clevere Programmierung und sogenanntes Scripting sowie spezielle Aufbereitung der Audiodaten einsetzen, um die Vertonung so zu gestalten, dass sie sich der jeweiligen Spielesituation gut anpassen kann. In all diesen Bereichen haben wir in den letzten Jahren schon eine Menge Fortschritte gemacht, aber es geht halt immer noch ein bisschen besser mit jedem Projekt.

Lotek64: Vielen Dank für das Interview.



jump & shoot



Entstehung und Entwicklung eines Sub-Genres

Gegenwärtig fristet das einst so populäre Genre ein Nischendasein innerhalb der Spiele-Szene. Doch es gab eine Zeit, in der es seine Massenwirkung nicht verfehlte. Dieser Artikel ist eine Zusammenfassung über die essentielle Entwicklung des Jump & Shoot.

– von Nik Ghalustians
und Andre Hammer –

Jump & Shoot oder Run and Gun; ein unentschiedener Namensstreit um ein Genre. In der Tat führt die Konsultierung diverser Zeitschriften und Internetseiten zu dem Schluss, dass keiner so recht weiß, wie es nun wirklich zu benennen ist, und wodurch es sich von anderen Vertretern seiner Art abgrenzt. Tatsache ist aber, dass die japanische Firma Konami mit dem Arcade-Spiel Contra im Jahr 1987 so etwas wie den Urahn des Genres geschaffen hat, der noch immer im kollektiven Gedächtnis begeisterter Action-Spieler lebt.

In den späten 80ern: Über Psycho-Nics Oscar, Mega Man und Contra...

Contra erschien zuerst in der Spielhalle, fand aber schnell den Weg zu den heimischen Systemen Amiga, C64, Amstrad CPC, Sinclair ZX Spectrum und etwas später schließlich bekam auch das NES eine Portierung des damaligen Vorzeigeproduktes. Der flotte Action-Kracher überträgt dem Spieler eine klare Aufgabenstellung und fordert ihn mit dem serientypisch kompromisslosen Schwierigkeitsgrad heraus: Als schwer bewaffneter Söldner bekämpft man eine Übermacht von Terroristen und dringt in deren Basis vor, die sich als Brutstätte einer außerirdischen Bedrohung offenbart. Der Einsatz führt

zunächst durch den Dschungel, wo Sprungeinlagen auf höher gelegene Plattformen eine Möglichkeit bilden, um feindlichen Projektilen auszuweichen. Im weiteren Verlauf durchstreift man auch andere Settings, wie etwa eine Eislandschaft. In den Levels tauchen mehrfach schwebende Container auf, aus denen Bonus-Items oder Waffen-Upgrades herausfallen, wenn sie aufgeschossen werden. Zu den Primärwaffen gehören ein Flammenwerfer, die Rapid-Gun, der Streuschuss und ein Laser. Die Highlights sind gewiss die bildschirmfüllenden Endgegner, welche jeweils gemäß einer bestimmten Vorgehensweise zu knacken sind, und ein fesselnder, kooperativer Zweispielermodus. Dreidimensional angehauchte Passagen, die von der üblichen Spielweise abweichen, charakterisierten auch spätere Teile der Serie.



In der actionlastigen Contra-Reihe (die erste indizierte Fassung hieß Gryzor) wird geballert, was das Zeug hält. Während man in der US-Fassung Söldner steuert, übernehmen Roboter die Hauptrolle in der deutschen Version, die unter dem Namen Probotector bekannt ist.

Die spielerische Inszenierung ist an damaligen Verhältnissen gemessen energisch; es bedarf einer guten Reaktion, um nicht im feindlichen Sturm unterzugehen. Bereits eine Kollision mit dem Gegner bzw. ein (zwei in der japanischen Version) Tref-

(s) eines Geschosses zieht gnadenlos eines der drei Leben ab. Sind diese verbraucht, können zwar so genannte „Continues“ aktiviert werden, welche die Lebensanzahl wiederherstellen, doch irgendwann ist auch damit Schluss. Man darf nicht vergessen, dass die Spielmechanik anno 87 eine andere war als die von heute: Frustmacher wie ein knappes Zeitlimit, die Wiederholung einzelner Abschnitte oder das Auswendiglernen von Spielabläufen gehörten dazu und drückten dieser Ära ihren fundamentalen Stempel auf. Dennoch musste die Contra-Reihe schon in der Vergangenheit den Vorwurf ertragen, hart oder gar unfair zu sein. Doch Hardcore-Spieler und Kenner des Genres würden genau darauf nicht verzichten wollen. Denn wer sich auf die chaotische Dynamik einlässt, verfällt einem nahezu meditativen Gameplay, das insgeheim mehr ist als nur eine stupide Ballerorgie. Sicherlich wird Contra auch maßgeblichen Einfluss auf die Entwicklung des deutschen „Überspieles“ Turrigan genommen haben. Allerdings war es ein anderes japanisches Arcade-Spiel, das unmittelbar als Vorlage von Manfred Trenz herangezogen wurde. Die Rede ist von Psycho-Nics Oscar, produziert von der Firma Nihon Bussan im Jahre 1988. Das Spielprinzip des Spielhallen-Titels ist schnell erklärt: „Oscar“ ist ein Einzelkämpfer, der mit seinem Maschinengewehr loszieht,

um dem Bösen den Garaus zu machen. Durch das Aufsammeln von Buchstaben werden bestimmte Features aktiv, kontextsensitiv einsetzbar: Zeit-Boni, erhöhte Sprungkraft, neue Waffen und vieles mehr. Oscar Psycho-Nics war kein Hitgigant, doch Trenz schien seine helle Freude daran gefunden zu haben. Einige ältere Interviews belegen dies.

Bevor wir uns den 90ern und dem damit verbundenen Aufstieg des Jump & Shoot widmen, möchten wir noch einen Klassiker erwähnen, dessen Langlebigkeit schlichtweg bemerkenswert ist. Zahlreiche Spin-Offs, darunter auch ein Fußballspiel und eine satte Anzahl an Fortsetzungen, schafften den Sprung in die Neuzeit. In seinem blauen Roboteranzug wirkt er niedlich, doch wehe dem, der sich Capcoms Held in die Quere stellt. Wir sprechen natürlich von Mega Man, der einen unglaublichen Erfolg für sich verbuchen konnte, obwohl die Spiele auch damals bestenfalls guter Durchschnitt waren.

Es gibt eine Grenze, die wir ganz bewusst ziehen möchten, denn für alle Titel ist der Platz im Heft nicht ausreichend. Einige möchten wir dennoch zumindest namentlich anführen. Dazu gehören unter anderem Shinobi/Shadowdancer oder Black Tiger (Dolche) bzw. Magic Sword, Bonze Adventures und Power Blade, in dem Arnold Schwarzenegger einen virtuellen Auftritt auf dem NES hatte.

Die goldenen Jahre: Turrigan, Probotector & Co

Anfang bis Mitte der 90er Jahre kam der große Aufschwung. Der konsequenten Weiterentwicklung des Jump & Shoot entwichen grandiose Meisterwerke. Eine dieser Schöpfungen heißt Turrigan und wurde vom Deutschen Manfred Trenz (siehe Kurz-Biographie auf Seite 16) kreiert, der sich in vielerlei Hinsicht als Multitalent entpuppte. Turrigan und die damit verbundenen Konvertierungen



Oscar Psycho-Nics ist ein taktisches Game, das in seiner Machart ein wenig an Ghost'n'Goblins erinnert.

Anmerkung der Autoren: Wir erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, weshalb weniger bedeutsame oder lediglich entfernt verwandte Vertreter des Genres unerwähnt geblieben sind! Wir bitten also um Verständnis, wenn der eine oder andere Leser ein bestimmtes Spiel hier nicht vorfindet.

standen für technische Perfektion auf allen Systemen. Die Amiga-Version erreichte laut Angabe der Spielzeitschrift Power Play sogar Arcade-Niveau. Wie wir später noch sehen werden, war Turricon auch in spielerischer Hinsicht stark. Doch wir gehen auf diese Themenstellung erst im nachfolgenden Bericht ausführlich ein. Stattdessen sehen wir, was in der Zwischenzeit aus dem Wegbereiter des Jump & Shoot geworden ist:

Auf Contra folgten diverse Nachfolger und Umsetzungen für die gängigen Heimkonsolen, darunter auch Contra III – The Alien Wars (USA) oder Super Contra (hierzulande) bzw. Super Probotector (in der entschärften Fassung). Dieser Teil mauserte sich 1992 zum unumstrittenen Höhepunkt der Serie. Allein die mitreißende Handlung konnte überzeugen: 2636, in der dunkelsten Stunde der Menschheitsgeschichte, werden die Hightech-Metropolen von einer Alien-Invasion heimgesucht. Erneut rüsten sich tapfere Söldner zum Kampf. Das Spiel hält, was die Story verspricht: Knallharte Action und ein Effektfeuerwerk, das sich gewaschen hat. Furiose Sequenzen, in denen man Fahrzeuge wie Hover-Bikes oder Panzer steuert, und Abschnitte, die man aus der Vogelperspektive spielt, erhöhen den Spielspaß noch einmal gehörig. Dabei bleiben auch altbekannte Schwächen bestehen: Der Schwierigkeitsgrad strapaziert die Nerven vieler Spieler, ist für andere aber geradezu ein Fest für die Action-Sinne.



Dank der Neuauflage in der Wii Virtual Console noch heute populär: Super Probotector.

Mit Sunset Riders, einem weiteren Arcade-Spiel von 1991 für SNES und Mega Drive, begibt sich das Jump & Shoot in den wilden Westen. Bedenklich bei diesem prinzipiell sehr spaßigen Titel ist der Umstand, dass einige politische Unkorrektheiten in das Spiel eingeflossen sind. Konami ließ es sich nicht nehmen, ganz tief in der Vorurteilsmottenkiste zu kramen, was insbesondere bei den Bossfights deutlich zu spüren ist. So hört der erste

Endgegner auf den jüdisch klingenden Namen Simon Greedwell (sic!) und – wie kann es dann auch anders sein – haucht sein Leben mit den Worten „Bury me with my money“ aus. Vom einfältigen Südamerikaner bis hin zum gehässigen Indianer wird so gut wie jedes Klischee bestens bedient. Da verwundert es kaum, dass der letzte Oberschurke den Namen Sir Rose trägt und homoerotische Gelüste hegt. Jetzt könnte man, wie es ja so oft bei so offensichtlichen politischen Unkorrektheiten der Fall ist, einfach darauf verweisen, dass es sich um eine Anprangerung dieser Vorurteileinstellung handele und diese offensichtliche Darstellung diene bloß der plakativen Verdeutlichung. Bei allem nötigen Respekt Konami gegenüber: Wir gehen kaum davon aus, dass es sich bei Sunset Riders um ein sozialkritisches Kunstwerk handelt. Aber genug der tadelnden Worte. Lässt man mal die untergriffigen Fauxpas' des Titels beiseite, so entpuppt sich das Spiel als witziger Ausflug in die Prarie. Der kunterbunte Comicstil und die liebevollen Animationen sowie der heitere Soundtrack sorgen für nette Spielstunden (wohl eher Minuten, denn länger als 45 Minuten dauert ein Durchspielversuch nicht).

Das Jump & Shoot kennt noch einen Western, dem eine amerikanische Comicserie als Vorlage diente: Cowboys of Moo Mesa (Konami Arcade 1992; hiervon gibt es keinerlei Portierung). Ein merkwürdig klingender Name mit noch viel merkwürdiger anmutenden Spielfiguren. Dabei handelt es sich nämlich um Cowboy-Kühe. Der Spielablauf ähnelt dem von Sunset Riders, ist aber weit weniger überzeugend und eher monoton. Gunforce von IREM ist so etwas wie der inoffizielle Vorgänger zu Metal Slug. Während der erste Teil 1992 mehr schlecht als recht für das SNES umgesetzt wurde, blieb der bahnbrechende zweite Teil ausschließlich der Spielhalle vorbehalten.

Rocket Knight Adventure (1993) und die Fortsetzung Sparkster (1994) erschienen zuerst auf dem Mega Drive. Allerdings gibt es auch eine seltene SNES-Version die mit einem ande-



GunstarHeroes

ren Leveldesign aufwartet. Feinste 2D-Grafik und ein turbulenter Spielablauf zeichnen diese Perle von Konami aus.

Gunstar Heroes (1993, Mega Drive) bleibt für viele das beste Spiel von Treasure; brillante Optik sowie Technik treffen auf irrwitzige Spielideen und einen herausragend gut spielbaren Zweispielermodus.

Eine der besten Filmumsetzungen überraschte 1993: Während die Mega-Drive- und Amiga-Version von Alien 3 identisch sind, wartet die SNES-Fassung mit völlig verändertem Leveldesign und auch Spielgeschehen auf – der Erkundungsfaktor, welcher fast schon adventureartige Ausmaße annimmt, steht im Vordergrund.



Alien 3

Wendepunkt: Wenig Platz im dreidimensionalen Raum

Mitte der 90er Jahre setzte ein schleicher Prozess ein, der eine langsame Streuung bei den Neuerscheinungen diverser Jump & Shoots bewirkt



Rendering Ranger aus der Feder von Manfred Trenz: mehr darüber auf S. 23!

hatte. Pixelhelden in 2D wurden durch dreidimensionale Modelle ersetzt; auf dem PC dominierte längst der First Person- oder Ego-Shooter das Action-Genre. Trotzdem tauchte bis heute noch eine beachtliche Anzahl hochkarätiger Jump & Shoots in den Händlerregalen auf.

Erstes Opfer des 3D-Umstieges wurden die Nachfolgetitel von Contra: Während Contra, Super Contra (aka Contra 2 fürs NES) und Super Contra 3 sowie Contra: Hard Corps als Spielspaßperlen der Sonderklasse galten, führen Nachfolgetitel für Sonys PlayStation herbe Kritik ein. Man merkt ihnen deutlich an, dass ihnen der designtechnische Feinschliff fehlt, der die Vorgängertitel auszeichnete. Allein die grausam anzusehende verpixelte 3D-Optik, die heutzutage noch erbärmlicher wirkt, als sie es schon zum Erscheinungsdatum tat. Aber nicht nur die überholte Technik ist hier ein Dorn im Auge des Spielers, sondern vielmehr die unpräzise Steuerung, die, gepaart mit einer verunzinten Kameraführung, oftmals für heillosen Chaos sorgt, stimmt den Spieler verdrießlich und sorgt für eine vorschnelle Stromzufuhrunterbrechung. Mag sein, dass die Entscheidung, die Programmierung einem neuen Team aus Polen zu übertragen, doch nicht allzu weise war. Erst die PS2-Teile schafften es, wieder an die alten Werte anknüpfen und hatten bewiesen, dass auch mit schmucker 3D-Optik nichts von der Rasanzenz der Contra-Serie verloren ging.

1995 erschien das sehr seltene und teure Jump & Shoot Rendering Ranger aus der Feder von Manfred Trenz, allerdings nur in einer japanischen Fassung mit einer raren Auflage von ca. 5.000 Stück für das SNES.

bezieht somit Anleihen von Rares Donkey Kong Country, das zuvor in dieselbe Scharte schlug – allerdings in weit besserer Qualität. Und viele Fans dieser Spielart mögen auch heute noch handgemalte Grafiken lieber als die Rendertechnik. Einer der Hauptgründe für den Misserfolg war sicherlich auch die Ausklangphase des SNES. Daneben fehlte einfach die Werbung.

1996 kam Metal Slug von der japanischen Firma Nazca in die Spielhalle. Entwickelt wurde das Run-and-Gun-Spiel für das legendäre MVS von SNK, auch bekannt als Neo-Geo-Heimkonsole. Um im hartumkämpften Videospiele-Business der mittleren und späten 90er Jahre mit einem in 2D-Grafik gehaltenen Spiel bestehen zu können, bedurfte es schon eines Ausnahme-Titels. Und dieser Wurf gelang Nazca mit Metal Slug auf jeden Fall. Betrachtet man die bis ins kleinste Detail liebevoll geschaffenen handgepixelten Hintergrundgrafiken, so ist man geneigt, sein Haupt vor Ehrfurcht vor dieser hohen Designkunst zu senken. Ein wohliger Schauer übermannt einen beim Betrachten des in seiner fotorealistischen Pracht wohl einzigartigen Wasserfalls des ersten Levels. Aber nicht nur die grafische Opulenz macht Metal Slug zu etwas Außergewöhnlichem in der Geschichte des Jump & Shoot. Die Implementierung des schwarzen Humors ist wohl in der gezeigten Art und Weise einzigartig. Wie in einem Animationsfilm aus einem Filmstudio werden hier Klamauk-Einlagen am laufenden Band zum Besten geboten. Oftmals hält man als Spieler inne und betrachtet einfach nur die Vegetation oder die nächste Slapstick-Einlage der Soldaten. In späteren Teilen findet man Filmzitate aus Independence Day oder auch aus Starship Troopers wieder. Wie die Namensgebung des Spiels schon vermuten lässt, spielen auch die zahlreichen „Slugs“, also Militärfahrzeuge, eine große Rolle und stellen auch so etwas wie das Markenzeichen der Serie dar. Der Fuhrpark reicht von normalen Panzermodellen bis hin zu fliegenden Untertassen oder gar schwer bewaffneten Mulis. Die Serie brachte es auf fünf Teile, die allesamt auf der Neo-Hardwareplattform erschienen sind – man bedenke, dass das MVS aus dem Jahr 1990 stammt und noch im 21. Jhd. erstklassige Spiele für diese reine 2D-Spieleplattform erschienen sind. Der neueste Teil erschien im hochauflösenden Format auf dem Atomiswave-System von Sammy.



Metal Slug (o.) und Alien Hominid (u.).



Ein weiterer nennenswerter Titel ist Alien Hominid, ein ursprünglich auf PS2 und Xbox erschienener Metal-Slug-Klon mit feiner Cel-Shading-Grafik, aber brutal schwerem Schwierigkeitsgrad.

Dolphin Blue, ein sehr seltenes Arcadespiel für das Atomiswave-System, war eine der letzten Erscheinungen nach der Millennium-Wende. Die High-Res-Optik und das unverbrauchte Unterwasser-Setting machten das Spiel zu einem unterhaltsamen Zeitvertreib.

Duke Nukem: Manhattan Project (2002) ist eines der wenigen Jump & Shoots für den PC. Mit Pumpgun, Maschinengewehr und Rohrbomben begab sich der muskelbepackte Duke von der dritten in die zweite Dimension zurück – ein Vorgang, der normalerweise eher umgekehrt verläuft. Fans gefiel's, der „echte“ Duke lässt, wie wir wissen, noch immer auf sich warten.

Genreabgrenzung:

Was ist dabei zu berücksichtigen?

Es ist fraglich, ob man auch die Rolling-Thunder-Serie zum Genre der Jump & Shoots zählen soll. Warum dann eigentlich nicht auch Elevator Action von Taito, könnte man einwerfen. Ein Argument wäre, dass das Jump&Run-Element in diesen Titeln so gut wie nicht enthalten ist. Einige Quellen gehen ja auch soweit und nehmen Titel wie Commando und

Mercs oder gar Ikari Warriors in die Spieleliste auf. All diesen Spielen ist gemein, dass sie vertikal scrollende Shooter sind, bei denen man eine „Von-Oben-Sicht“ verwendet. Plattform-Elemente gibt es hier überhaupt keine mehr. Da wären wir schon geneigt, sie überhaupt dem Shmups-Genre zuzuteilen. Hier besteht ein allgemeiner Klärungsbedarf.

Wie ja eingangs schon erläutert, gibt es keine offizielle Beschreibung des Spielgenres, und die Quellen sind sich auch nicht schlüssig, welche Titel nun zu welchem Sub-Genre gehören. Es wäre sicher nicht verkehrt zu sagen, dass sich das Jump & Shoot vom Jump&Run-Genre ableitet. Die Unterschiede zum klassischen Jump and Run bestehen vor allem in der martialischeren Ausrichtung des Spielgeschehens. Das Paradebeispiel



„Contra“-Figur

schlechthin ist sicherlich Contra, in dem man „ramboähnliche“ Spielfiguren steuert und sich in einem Kriegsszenario wiederfindet. Auch das Vorzeigeprodukt Turrican bezieht Anleihen aus der kriegerischen Mottenkiste, wobei der Militäraspekt durch das Zukunftsszenario in abgeschwächter Form erscheint. Man kann einwenden, dass selbst Knuddelklemmer Mario mit Feuerbällen um sich wirft, oder das putzige Punkgirl mit Bällen wild um sich feuert. Der Bezug zu real existierenden Kampfschauplätzen lässt sich hier aber nur durch eine stark konstruierte wirkende Analogie herstellen. Bei Contra, Metal Slug, Turrican oder auch Oscar Psycho-Nics springt einem der martialisch-militärische Aspekt allerdings sofort ins Auge. Bei der Beschreibung und Einstufung eines Videospieles ist es natürlich auch von maßgeblicher Bedeutung, wie das Setting und das Flair eines Spiels gestaltet sind. Und da können die meisten Jump and Shoots eben dadurch punkten, dass sie das Military-Setting thematisieren, wengleich dies bei Metal Slug in Form von schwarzem Humor geschieht. Im Gegensatz zum herkömmlichen Jump & Run steht beim Jump & Shoot der Aspekt des Schießens im Vordergrund.

Wie gesagt, so einfach ist die Genreabgrenzung und -definition eben nicht. Man könnte es sich auch ganz einfach machen und all diese Spiele in die Kategorie der Action-Platformer verbannen. In dieser wahrscheinlich viel zu weit gefassten Spielekategorie würden sich dann selbstverständlich auch Titel wie Lomax, Lionheart, Heart of Darkness, Rolling Thunder, Shinobi etc. finden. Man könnte auch so weit gehen und die Grundsatzfrage nach der Notwendigkeit der Genrebestimmung stellen, doch dadurch würde nicht nur der Rahmen des Artikels gesprengt, es wäre auch schier sinnlos, weil es diesbezüglich keine offizielle Einigung gibt und auch kein Anlass für eine solche besteht. Selbst professionelle Magazine sehen mittlerweile von einer strengen Genre-Unterteilung ab. Doch in Internettoren geht die ewige Diskussion hartnäckig weiter, sozusagen ein nie enden wollender Streit um den Bart des Propheten.

Definition: Was macht das Jump & Shoot eigentlich aus?

Wenn es darum geht, das Genre zu umschreiben, wird man feststellen, dass es sich hauptsächlich aus zwei

Spielabläufen speist. Das Jump and Shoot vereint die Tugenden des Shmup (Shoot'em Up) sowie des Jump-and-Run-Genres. Einerseits geht es darum, so viele Gegner wie möglich abzuschießen und dabei selber nicht getroffen zu werden, auf der anderen Seite muss man des Öfteren knifflige Geschicklichkeitspassagen meistern, wie man es aus den berühmtesten Hüpfspielen kennt. Bei Turrigan kommt noch hinzu, dass man seine Sonderfähigkeiten taktisch klug einsetzen muss (Seil, Kugelform, Spezialwaffen wie den Laser etc.). Und wie schon in vielen Jump and Runs ist der Level auch mit zahlreichen Bonus-Items und Geheimräumen ausgestattet, die es erforderlich machen, dass der Spieler gründliche Forschungsarbeit leistet, statt bloß wie ein Wirbelwind durch den Level zu hetzen. Und da ist auch schon der Unterschied innerhalb des Genres angesprochen, der die andere Namensgebung erklären dürfte. Denn es besteht ein haushoher Unterschied in der Spielgestaltung zwischen Turrigan und Contra oder auch Metal Slug. Bei Metal Slug und Contra wird man vergeblich solch eine von Bonus-Items und Geheimräumen durchsetzte Level-Struktur erkennen können. Vielmehr geht es darum, schnell und unbeschadet von links nach rechts durch den Level zu laufen.

Zukunftserwartungen:

Hurrigan, Contra IV und...?

Was Neuerscheinungen anbelangt, sieht die Zukunft des Genres nicht unbedingt rosig aus. Es fristet seit dem unaufhaltsamen Aufstieg der 3D-Welten ein Nischendasein innerhalb der Videospielezene. Wir schreiben hier absichtlich Videospiele- und nicht Computerspielezene, da sich in dieser in den letzten 15 Jahren so gut wie gar nichts mehr ereignet hat. Nun lässt sich einwenden: Was ist denn mit Hurrigan? Hurrigan ist wohl DIE Ausnahme von der goldenen Regel. Und es ist dem unermüdlichen Fleiß einiger Hobby-Programmierer zu verdanken, dass diese Spielspaßperle überhaupt erschienen ist. Ein weiterer Lichtblick ist auch die Neuerscheinung Contra IV, die für Nintendo DS veröffentlicht wird. Es sieht ganz danach aus, als hätte man sich hier auf alte Tugenden besonnen und das Spiel an genau den richtigen Stellen verbessert. Angesichts der Nutzung des Double-Screens keimt jedenfalls Hoffnung auf.



Der Hoffnungsträger Contra IV.



Im Online-Bereich findet man Neuauflagen der Klassiker, so etwa taucht Contra in der Xbox Live Arcade auf, während Nintendo-Spieler auf der Wii Super Probotector zocken. Alles in allem gibt es noch immer Impulse; Fans des Jump & Shoot werden gelegentlich mit einem Leckerbissen verwöhnt. Es mag sein, dass sich ein Schatten über das Genre gelegt hat, aber eines lässt sich getrost sagen: Das Jump & Shoot ist nicht tot.



Alien oder Hominid?

turrigan

Als Bren McGuire alias Turrigan seine zentimeterdick gepanzerte Roboter-Rüstung anlegte, um die Menschheit aus den Fängen eines Maschinenwesens zu befreien, waren die Spieler im Jahr 1990 vom Actionspiel *Turrigan* ebenso beeindruckt wie es heute bei einem *Gears of War* oder *Bioshock* der Fall ist. Doch weshalb ist eine derart erfolgreiche und von der Fachpresse gelobte Spiele-Reihe vollständig vom Markt verschwunden? Diese Frage führt in die Zeit zurück, in der alles begann...

— von Volker Rust
und Andre Hammer —

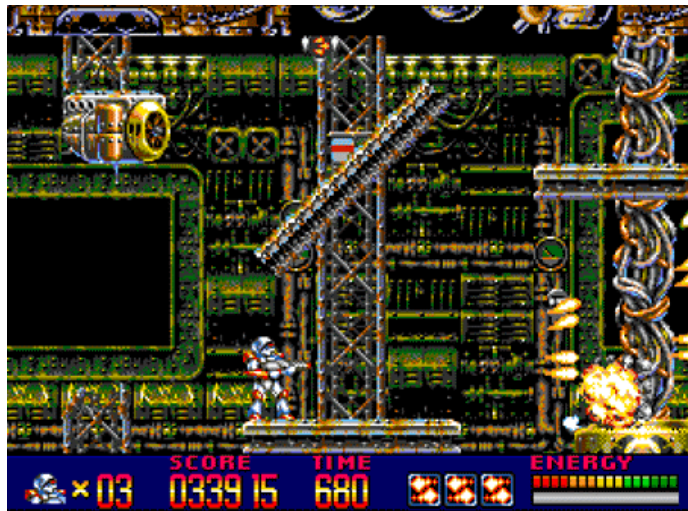
Als *Turrigan* in den deutschen Händlerregalen Einzugs hielt, war es rein technisch gesehen ein Meilenstein in der Geschichte des Actionspieles. Das saubere Parallax-Scrolling in acht Richtungen lief bei 16 Farben und fünfzig Bildern pro Sekunde absolut ruckelfrei auf dem C64. Endgegner, die in ihrer einschüchternden Größe fast den ganzen Bildschirm für sich beanspruchten, zwangen den Brotkasten nicht ein einziges Mal in die Knie. Beachtlich war auch die Zahlenangabe über die Gesamtgröße der dreizehn Levels, die zusammengelegt satte 1.300 Screens umfassten. Auf allen Systemen eilte *Turrigan* rasch der Ruf voraus, im Einklang mit der jeweiligen Hardware zu stehen. Mit Ausnahme späterer Umsetzungen eignete sich das Jump & Shoot vortrefflich, um die Leistung seiner „Kiste“ zu demonstrieren. Die protzige Amiga-Fassung legte mit weicherem Scrolling und aufpolierter Optik noch eins drauf. Wer sich an *Turrigan* erinnern kann, dem fällt auch der hervorragende Soundtrack der Reihe ein, der allerdings erst ab dem zweiten Teil mit hitverdächtigen Ohrwürmern Kultstatus erlangte. Eigens für die Amiga- und Atari-ST-Versionen von *Turrigan II: The Final Fight* programmierte das Entwicklerteam die so genannte 7-Voice-Routine, ein Verfahren, das, wie der Name schon andeutet, die Klangbreite erhöhte. Die Spielbarkeit von *Turrigan* stellte eine erfrischende Alternative zum Gameplay der Konkurrenz dar. Ein effektgeladener Blitzstrahl, der sich in einem kreisförmigen Umfeld lenken ließ und brüchige Felsmauern einriss, machte bedeutend mehr Eindruck als die rudimentäre Pixelmu-



nitition, die in durchschnittlichen Spielen verschossen wurde. Alternativ setzte man Waffen wie den Laser ein, der auch die Feinde hinter dem Feind noch brutzelte (Feuertaste gedrückt halten), oder feuerte einen Streuschuss mit mehr Reichweite ab, wenn man das entsprechende Bonussympol aufgesammelt hatte. Um dem Gegner eins auszuwischen, legte man explosive Minen oder schmiss mit Granaten nach ihm, die ihn bei einer Kollision höchst unsanft zerrissen. Die rund 50 unterschiedlichen Gegner-Typen reagierten äußerst „zärtlich“, wenn sie den Hauptprotagonisten erblickten. In besonders brenzligen Situationen half nur noch die Aktivierung einer Bildschirm füllenden Detonation. Anders als bei den Hauptwaffen war die Munition für derartige Extras begrenzt und konnte nur durch das Aufsammeln entsprechender Bonussympole wieder aufgestockt werden. Auf diese Weise erweiterte man auch die primären Waffensysteme und verlängerte zum Beispiel den Blitz bis hin zur maximalen Länge oder wandelte den Normalschuss zum Streuschuss um. Den Roboteranzug der steuerbaren Figur auf Knopfdruck in ein Stachelrad zu transformieren und in diesem Zustand schnell und unverwundbar in den Gegner hineinzurollen war eine taktische Ergänzung zum Waffenarsenal, allerdings mit zeitlicher Begren-

* mit Ausnahme von Online-Neuauflagen

zung. Als Rad schlüpfte man auch durch schmale Öffnungen, die meistens zu einem der zahlreichen Verstecke innerhalb der Levels führten. Die fein strukturierte Level-Architektur lud zur Erkundung des Gebietes ein, etwas, das üblicherweise eher bei einem Hüpf- als bei einem Ballerspiel vorkam. Die Suche nach Secrets motivierte, vorausgesetzt, man konnte der verzweigten Gestaltung in einem Jump & Shoot etwas abgewinnen. Manche Blöcke waren unsichtbar und mussten erst aufgeschossen werden. Angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades erwies sich die Suche nach Extraleben und Diamanten als durchaus vernünftig. Letztere belohnten mit einem „Continue“, also der Fortsetzungsmöglichkeit des Spieles nach Verlust aller Leben, sofern 300 Stück davon eingesammelt waren. Im Laufe der Jahre erschienen Fort- und Umsetzungen für die Heimcomputer Amiga, CPC, Atari ST und dem



Sinclair ZX Spectrum, nicht zu vergessen auch die Konvertierung für das unglückselige CDTV. Die erfolgreichsten Spielkonsolen der 16-Bit-Ära wurden ebenfalls versorgt – dem SNES spendierte man eine eigenständige Reihe namens Super Turricon, die allerdings mit gemischten Gefühlen aufgenommen wurde, weil ihnen unter anderem ein paar Schnitzer im Spieldesign nachgesagt wurden. Auch die Fülle (nicht die Größe) der Levels konnte nicht mehr mit der ersten drei Teile mithalten. Das ursprünglich für das Sega Mega Drive angedachte Turricon III kam in leicht abgewandelter Form unter dem Na-

men Mega Turricon heraus und nutzte die Farbpalette des Systems perfekt aus. Mega-Drive-Jünger ballern aber auch mit dem zwei Jahre zuvor konvertierten Ur-Turricon. Mittelmäßig präsentierte sich die Game-Boy-Variante von Accolade, die mit marginalem Umfang nicht an die Stärken der Vorlage heranreichte. Ein später Versuch, Turricon ein dreidimensionales Gewand zu verpassen, scheiterte aufgrund interner Differenzen der Entwickler, obwohl bereits erste Screenshots an die Medien weitergeleitet worden waren.

Der allererste Erfolg von Turricon führte eine Riege neuer Talente zusammen. Firmennamen wie Factor 5 oder Rainbow Arts, Personen wie Manfred Trenz, Chris Hülsbeck, Andreas Escher und Julian Eggebrecht stehen in enger Verbindung mit dem Spiele-Meilenstein. Die nachfolgenden Personen- und Firmen-Portraits geben einen Einblick in die frühen Jahre der Turricon-Entwicklung und machen verständlich, weshalb diese Leute einen legendären Status erlangt haben. Wir bedauern, nicht alle beteiligten Personen gebührend erwähnen zu können, hoffen dies aber in zukünftigen Ausgaben der Lotek64 in anderer Form nachholen zu können. Auf S. 19 werden alle Turricon-Varianten vorgestellt.

(ah)



The Master: Manfred Trenz

Manfred Trenz trat – ähnlich Chris Hülsbeck – erstmals 1986 öffentlich in Erscheinung als Sieger eines Grafik-Wettbewerbs der Zeitschrift 64'er. Dies verschaffte ihm einen Nebenjob als Grafiker für Rainbow Arts – siehe dazu den Artikel auf Seite 18 –, wo er neben einigen Titelbildern u.a. die Grafiken für „The Great Giana Sisters“ pixelte und auch das Spieldesign entwarf – als erste Kostprobe für sein außergewöhnliches Talent. Zu diesem Zeitpunkt hatten seine Arbeitgeber noch keinen blassen Schimmer, was für ein Kaliber sie da in ihren Reihen hatten – denn Trenz hatte sein programmiertechnisches Können zunächst bewusst verschwiegen. Die fassungslosen Gesichter in der Chefetage, als Trenz die ersten Bilder zu seinem Horizontal-Shooter Katakis präsentierte, übersteigen vermutlich jede Vorstellung... Das Spiel gilt seit seiner Veröffentlichung 1988 als eine der Ballerspiel-Referenzen auf dem C64. Einige Parallelen zum Arcade-Automaten R-Type in Spiel- und Leveldesign führten übrigens zunächst zu Verstimmungen zwischen dessen Herstellerfirma IREM und Rainbow Arts, die aber außergerichtlich und auf durchaus ungewöhnliche Weise beigelegt wurden: Trenz wurde kurzerhand engagiert, die C64-Konversion von R-Type gemeinsam mit Katakis-Grafiker Andreas Escher in Angriff zu nehmen. In einer Rekordzeit von sage und schreibe nur sechs (!) Wochen stellte Trenz dieses Projekt fertig.

Im Anschluss konnte er sich wieder ganz und gar eigenen Projekten widmen und diese ließen auch nicht lange auf sich warten. Mit den beiden Turricon und Turricon II setzte Trenz in den Jahren 1990 und 1991 neue Maßstäbe im Action-Genre auf dem Commodore 64. Die beiden Platform-Shooter zeigten bis dahin ungekannt komplexe Welten mit 8-Wege-Scrolling und Unzahlen von teils riesigen Gegnern. Hier konnte Trenz sein Talent zur Spielgestaltung vollends ausleben – und tat es. In der Fortsetzung spendierte er sogar noch einige Level im Katakis-Stil. Beide Turricon-Teile hatten durchschlagenden Erfolg und sämtliche Systeme wurde mit Konversionen bedacht – so auch der erste Gameboy mit einem Schwarzweiß-Turricon.

Den C64-Jüngern machte Trenz noch mit „Enforcer“ ein kurzes, aber an-

Impressionen

Wenn man sich in diesen Tagen mit High-End-Technologien im Spielesektor und der Performance einzelner Geräte beschäftigt, stößt man unmittelbar auf eine Reihe von Fachbegriffen, welche die komplexe Entwicklung der letzten Jahre verdeutlicht. Während in klangtechnischer Hinsicht erstklassige Hörerlebnisse möglich geworden sind, wird im grafischen Bereich mit diversen Spezialeffekten eine raffinierte Illusion der Realität angedeutet. Man erreicht Raumkrümmungseffekte mit sogenannten *Shadern*, stellt weitgehend realitätsgetreue Lichteinfälle mittels *High Dynamic Range Rendering* dar oder erweckt den Eindruck polygonal modellierter Strukturen in einer Textur dank *Parallax Mapping*. Wasser sieht in PC- und Videospiele mittlerweile verblüffend echt aus, während langjährige Bemühungen um ein ordentliches physikalisches Modell im Spiel bereits erste Früchte tragen. Bewegungssensoren in Gamepads oder gänzlich neue Steuerungsmethoden, welche den Spieler dazu animieren selbst körperlich aktiv zu sein, werden begeistert aufgenommen (Wii, Gametrack). Viele dieser modernen Errungenschaften zeichnen vorausschauend die Konturen eines möglichen Zukunftsbildes, in dem die Spielwelt „lebensechter“ erscheint und das Wort Fotorealismus als Eigenschaftszuweisung für gute Grafik tatsächlich ihre Bedeutung erlangt. Um dem Traum näher zu kommen, muss es stets Menschen geben, denen das Ziel, Grenzen zu überschreiten und technische Begebenheiten auszuloten, etwas bedeutet. Im Idealfall erschaffen sie Programme, die das bestehende System (Konsole/PC) ausreizen und die allgemeine Messlatte für die Konkurrenz höher setzen. Eine dieser Erfolgsgeschichten ereignete sich 1989 in Deutschland und brachte ein Produkt hervor, das nicht so schnell in Vergessenheit geraten sollte...

sehnliches Shoot'em-Up-Abschiedsgeschenk. 1995 erschien ausschließlich in Japan ein neues Trenz-Werk für das Super Famicom namens Rendering Ranger, das Elemente aus Katakis und Turrigan miteinander verband (siehe Seite 23).

Das von Trenz geleitete Turrigan-3D-Projekt in den späten 90ern schaffte es leider wegen interner Querelen im Entwicklungsteam nie in die Läden. Seither ist Trenz nur noch mit diversen Konversionen von Nintendo- und PlayStation-Spielen in Erscheinung getreten (u.a. „CT Special Forces“). Ein seit 2004 angekündigter zweiter Teil von Katakis für C64 (!) und PC ist bisher nicht erschienen.

Der Soundmagier: Chris Hülsbeck

Um den bekanntesten deutschen Computermusiker war es in den letzten Jahren etwas stiller geworden – bis er diesen August seine neue CD *Number Nine* (Besprechung auf Seite 10) in Leipzig präsentierte. Begonnen hat seine Karriere vor knapp 22 Jahren, als der Siebzehnjährige (Interview ab Seite 9) Musik zu kleineren Spieleproduktionen auf dem C64 beisteuerte. Die Teilnahme an einem Musikwettbewerb der Heimcomputer-Zeitschrift 64'er sollte sein Leben verändern: Hülsbecks Song „Shades“ ließ die Konkurrenz weit hinter sich und gewann den ersten Preis. Dies erweckte auch die Aufmerksamkeit von Rainbow Arts, einem kleinen und noch relativ unbekanntem Softwarehaus, das ihn gleich als Hausmusiker engagierte. Es folgten zahlreiche Soundtracks zu frühen deutschen Spieleproduktionen wie *The Great Giana Sisters*, *Bad Cat*, *Jinks* oder *Danger Freak*.

Hülsbeck zählte neben Martin Galway zu den ersten, die die drei Stimmen des Commodore 64 per Programmiertrick um eine Sample-Stimme ergänzten. Merkmal dieser Produktionen sind vor allem die satten, digitalen Drum-Sounds (die leider von neueren C64-Geräten nur recht leise abgespielt werden).

Als besonders bemerkenswert ist in dieser frühen Schaffensphase seine Musik zu Katakis zu bezeichnen. Hier gelang es Hülsbeck unter Verwendung von nur zwei Stimmen (die dritte war für Soundeffekte reserviert) eine unvergleichliche Atmosphäre zu schaffen.

Mit *To Be On Top* setzte sich Hülsbeck ein weiteres frühes Denkmal: Er kom-

ponierte für das Spiel nicht nur eine ganze Top Ten von Titeln, sondern zeichnete auch für weite Teile der Programmierung und das innovative Konzept verantwortlich. Hier konnte jeder Spieler anhand vorgegebener Versatzstücke spielerisch eigene Songs kreieren – und das Jahre vor jedem *Magix Music Maker*!

Mit dem Aufkommen des Amiga gerieten seine C64-Aktivitäten mehr und mehr in den Hintergrund. Schon 1989 überlagerte seine Präsenz am Amiga und er schuf in den folgenden Jahren die Soundtracks zu *Rock'n'Roll*, *X-Out* und allen *Turrigan*-Teilen. Spätestens damit wurde er auch dem letzten User zum Begriff. Konsequenterweise veröffentlichte Hülsbeck 1991 auch seine erste CD: „Shades“. Diese versammelte professionell eingespielte Umsetzungen seiner Spielmusiken mit einigen neuen Stücken u.a. aus dem Dance- und orchestralen Bereich. Es folgten weitere CDs nach diesem Konzept sowie die Soundtracks zu *Turrigan*, *Apidya*, *Tunnel B1* und *Extreme Assault*.

1998 verließ Hülsbeck Deutschland und arbeitete fortan für Factor 5, Nintendo und Lucas Arts in San Francisco – hauptsächlich an den Soundtracks zu diversen *Star-Wars*-Spielen. (vr)

Julian Eggebrecht

Der Traum vom Glück ist alt wie die Menschheit selbst und so wie sich die einzelnen Individuen auf diesem Planeten unterscheiden, treten auch deren Wertvorstellungen und Ziele sowie die damit verbundenen Sehnsüchte und Hoffnungen facettenreich auf. Die Chance, irgendwann als einflussreicher Spieledesigner in einem gewinnbringenden Unternehmen zu arbeiten, vielleicht sogar in einer leitenden Funktion, umgeben von einem netten, kreativen Team – das dürfte gewiss die Idealvorstellung einer Generation von Computerspielern in den 80ern gewesen sein. Einer ist diesem Traum gefolgt und hat ihn mit Ausdauer, Entschiedenheit und Fleiß bravourös verwirklicht. Er eignete sich ein erstaunliches Wissen an, arbeitete in ganz jungen Jahren an der *Turrigan*-Reihe und anderen Erfolgsprojekten mit, testete obendrein auch Spiele für das Multi-Formatmagazin *Video Games* (1991 bis 2001) und ist schließlich gemeinsam mit seinen Freunden und Arbeitskollegen von Factor 5 nach Amerika gegangen, um dort für LucasArts und

Nintendo zu arbeiten. Aus dieser Kooperation gingen zahlreiche Lizenzspiele zu *Star Wars* und *Indiana Jones* hervor, einige davon, wie die *Star Wars-Rogue-Squadron-Reihe*, waren großartige Spiele. Julian Eggebrecht, heute Chef bei Factor 5, kann auf einen langen Karriereweg zurückblicken, dessen Ende noch nicht abzusehen ist. Eggebrecht kämpft auch gegen das „bizarre System“ der US-Behörden für Jugendschutz an und verlangt klare Richtlinien für die Beschneidung brutaler Spiele.

Denaris Entertainment Software

DES ist die Firma von *Turrigan*-Erfinder Manfred Trenz, die er 2004 zusammen mit *Smash Design* gegründet hat, um kurz darauf eine Fortsetzung seines einstigen Kultspiels *Katakis* anzukündigen, die leider noch immer auf sich warten lässt. Trenz gab auf der offiziellen Homepage keinen Erscheinungstermin bekannt – der Entwicklungsstand liegt laut dortiger Angabe bei 5%. Unbekannt ist auch, in welcher Form der Weltraumshooter *Katakis 2* auf den Markt kommen soll. Man darf gespannt sein.

Factor 5

Factor 5 wurde 1987 in Köln gegründet und setzte sich aus ehemaligen Mitgliedern der Hackergruppe „The Light Circle“ zusammen, die in der Zeit davor einige Softwareemos programmierte. Ihren Durchbruch erlangten die Jungs mit der Konvertierung von *Turrigan*. Spiele von Factor 5 sind bis



Oben: *B.C. Kid* (Amiga-Fassung, 1992); unten: das Werbespiel *Tony and Friends in Kellogg's Land* (Amiga-Fassung, 1994).



Alle Spiele von Factor 5

Turrigan 1 – 3
B.C. Kid
Super Turrigan (2)
Contra 2 – The Alien Wars
Indiana Jones Greatest Adventures
Mega Turrigan
Tony and Friends in Kellogg's Land
Animaniacs
International Superstar Soccer Deluxe
Star Wars: Rebel Assault II
BallBlazer Champions
Star Wars: Rogue Squadron
Indiana Jones and the Infernal Machine
Star Wars: Episode 1 Battle for Naboo
Star Wars: Rogue Squadron II Rogue Leader
Star Wars: Rogue Squadron III Rebel Strike Lair

heute dafür bekannt, an die technischen Grenzen einer Konsole zu gehen. Die termingerechte Arbeitsweise des Teams hat sich bisher nur selten auf die Qualität ihrer Produkte ausgewirkt. In den 90ern entwickelten sie vorrangig Spiele für LucasArts und Nintendo, davor gingen unter ande-



Star Wars: Rogue Squadron (Bild: N64-Fassung) gewann den Titel *Origins-Award „Bestes Actionspiel 1998“*.

rem Titel wie *Animaniacs*, *International Superstar Soccer Deluxe* oder *BallBlazer* auf ihre Kappe. Ihr jüngstes Werk, der Drachen-Shooter *Lair* für PS3, musste herbe Kritik einstecken, was laut Angabe von Factor-5-Chef Julian Eggebrecht internen Komplikationen anzulasten sei: So hätten Todesfälle enger Angehöriger der Mitarbeiter sowie Operationen und diverse andere Probleme die Arbeit am Spiel gestört. Neue Projekte sind aber bestätigt – auch eine Umsetzung von *Turrigan* für *Playstation Network* wurde kürzlich angekündigt. (ah)

Quellen:

www.kultpower.de,
www.thelegacy.de und
www.wikipedia.de,
aber natürlich auch unser eigenes Wissen als Zeitzeugen.

Das Softwarehaus hinter Turrican: Rainbow Arts

Das deutsche Softwarehaus Rainbow Arts wurde von Marc Alexander Ullrich im Jahr 1985 gegründet. In der Frühzeit des Unternehmens kümmerte man sich zunächst nur um Anwendungen, wandte sich aber bald vornehmlich der Spieleproduktion zu.

Seltene Einzelstücke wie *Halls of Gold* und *Der blaue Kristall* gehören zu den Erstlingswerken der Spiele-schmiede. Ohne ernsthafte Konkurrenz wuchs die Firma rasch heran und nahm Talente wie Chris Hülsbeck oder Hans Ippisch auf. Letzterer machte sich mit *Danger Freak*, *Kangarudy* und seiner C64-Konversion von *UGH!* einen Namen. Hülsbeck war von Anfang an für die musikalische Untermalung der Spiele verantwortlich und machte seinen Job überaus gut. Dem von Arthur Wystub programmierten Plattformspiel *Madness* verlieh er klanglich eine industrielle Atmosphäre. Hülsbeck versuchte sich später auch als Gamedesigner: *To be on Top* stellte Fans des „Soundmagiers“ durchaus zufrieden.

Mit *Jinks*, *Antics*, *Street Gang* und der Jules-Verne-Adaption *In 80 Tagen um die Welt* startete Rainbow Arts seine große Spieleoffensive. 1987 kam der Saarbrücker Manfred Trenz in die Firma und wirkte zunächst bei Titeln wie *The Great Giana Sisters* und *Down at the Trolls* mit. „Giana Sisters“ war ein unglaublicher Erfolg. Leider gab es das Spiel nur wenige Wochen käuflich zu erwerben. Wegen der aggressiven Werbepolitik des englischen Vertriebes U.S. Gold gegen das Nintendo-Vorbild *Super Mario Bros.* musste man das Spiel wegen zu großer Ähnlichkeiten wieder vom Markt nehmen. Über Raubkopierer-Kreise avancierte es dennoch zu einem der beliebtesten C64-Spiele überhaupt.



Vom Markt genommen, trotzdem eines der populärsten C64-Spiele: *The Great Giana Sisters* (1987).

1988 expandierte Rainbow Arts, zog nach Düsseldorf und hob seine Stammmannschaft auf die Größe von 20 fest angestellten Mitarbeitern an. Projektmanager Thomas Hertzler verließ zu diesem Zeitpunkt die Firma und gründete mit einem Kollegen den ebenfalls erfolgreichen Softwarehersteller Blue Byte (Die Siedler). Ein „Neuer“ – Andreas Escher – zeichnete sensationelle Pixelgrafiken für den unvergesslichen Weltraumshooter *Katakis*, der von Trenz erfunden wurde. Aufgrund diverser Ähnlichkeiten zum Horizontal-Ballerspiel *R-Type* kam es zu Komplikationen mit Elec-



Auch *Katakis* wäre beinahe an rechtlichen Problemen gescheitert. Das Ballerspiel setzte neue Maßstäbe für 8-Bit-Shooter.

tric Dreams, die sich die Rechte am Spielautomaten *R-Type* gesichert hatten. Das Ergebnis war eine äußerst ungewöhnliche Einigung, bei der Trenz und Escher dazu verpflichtet wurden, eine C64-Version von *R-Type* auf die Beine zu stellen, was den beiden innerhalb von nur sechs Wochen gelang. Der zweite Level aus *Katakis*, der zuvor der Auslöser für den Rechtsstreit war, musste umgeändert werden. 1989 wurde das Spiel noch einmal unter dem Namen *Denaris* aufgelegt.

Ein weiterer Top-Musiker neben Hülsbeck war Ramiro Vaca, der in *Garrison* und *Starball* sein Können demonstrierte. Ungewöhnliche Wege beschritt Rainbow Arts mit der Sportsimulation *Volleyball Simulator* und



Der Gauntlet-Klon *Garrison* (1988).

dem Detektiv-Adventure *Bozuma*. Unter verwandten Labels erschienen *Oxxonian* (ähnlich *Sokoban*), die Hubschrauber-Action *Dyter-07*, die Wirtschaftssim *Oil Imperium*, ein Kartenspiel namens *Hollywood Poker Pro* und ein neues Hüftspiel *Hard 'n Heavy* als indirekter Giana-Nachfolger. Grafisch und soundtechnisch spielten auch *Circus Attractions* und *Grand Monster Slam* auf höchstem Niveau; schon die Titelbilder täuschten per Overlay eine doppelt hohe Auflösung vor. Im Intro von *Grand Monster Slam* gab Hülsbeck eine seiner einfallsreichsten Melodien zum Besten. Knobelfreunde wurden mit *Spherical* gut bedient.



Das gut gemachte Knobelspiel *Spherical* (1989, o.) und das musikalisch und grafisch herausragende Geschicklichkeitsspiel *Bad Cat*, das es allerdings nicht zu großer Beliebtheit brachte (1987, u.).



Um die beste Qualitätskontrolle der Produkte zu gewährleisten, warb man kurzerhand Redakteure der marktführenden Zeitschrift *PowerPlay* ab. Martin Gaksch (heutiger MAN!AC-Chef) und Boris Schneider (heute bei Microsoft Deutschland) folgten dem Ruf. Mit der „First CD-Edition“ gelang Rainbow Arts eine Weltsensation: zehn C64-Klassiker wurden erstmals in einer Game-Compilation aufgelegt. Mittels Adapter wurde der CD-Spieler an den Datasettenport des C64 angeschlossen. 1990 legte auch Ippisch mit *Rock 'n Roll* ein neues Spiel nach, bei dem man eine Kugel durch Labyrinth geleiten musste – dazu gab es einen fetzigen Soundtrack von Rami-

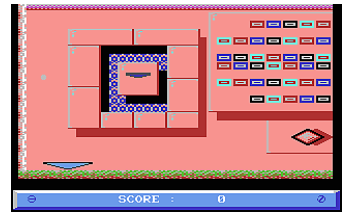


The Great Giana Sisters (1987).

ro Vaca. Mit *Sunny Shine – On the funny side of life*, erschien ein Werbespiel, für dessen Konzept Ex-Power-Player Schneider (-Johne) verantwortlich zeichnete.



Mittelmaß: *The Baby of Can Guru* (1987, u.) und das scrollende Breakout-Spiel *Jinx* (1987, u.).



Einer der größten Erfolge von Rainbow Arts wurde das zunächst als *Turrican* angekündigte Jump & Shoot, das auf Wunsch von Trenz letztendlich doch noch in *Turrican* umbenannt worden war. Das Spiel feierte einen unglaublichen weltweiten Siegeszug. Mit *X-Out* kam ein weiteres Action-Spiel von Jörg Prenzing heraus, des Weiteren erschienen *Ra* und als letzte C64-Produktion *Logical*. Das Jump 'n Run *Apprentice* schaffte es schließlich nicht mehr in die Läden. Zu den letzten Highlights der prägenden Mitarbeiter gehörten *Kangarudy* von Ippisch (heute Commercial Director beim Verlag CompuTec Media), *Enforcer* von Trenz und die grandiose Fortsetzung *Turrican II*. Rainbow Arts war eines der bedeutendsten Softwarehäuser in Deutschland und bestimmte viele Jahre lang den Qualitätsstandard des Softwaremarktes. (vr, ah)





Alle Versionen des Klassikers im Überblick

Offizielle Spiele

Turricon

[1990: Amiga 500/600 (OCS/ECS), Amstrad CPC, Atari ST, Commodore C64/128, Sinclair ZX Spectrum (16/48K). 1991: NEC PC Engine, Game Boy, Sega Mega Drive. 1992: Amiga CDTV]

Ein Meilenstein, der auch heute noch Spaß macht. Ursprünglich hätte es unter dem Namen Hurricon erscheinen sollen, wurde aber von Trenz kurzfristig umbenannt. Den ursprünglichen Entwicklungsnamen trägt nun das gelungene Fan-Projekt von Poke53280.



Turricon II: The Final Fight

[Amiga, PC, Atari ST, C64, CDTV, Amstrad CPC, Sinclair ZX Spectrum]

Noch größer und bombastischer präsentiert sich der zweite Teil, der für viele bis heute das beste Turricon-Spiel geblieben ist. Neben aufpolierten Grafiken, herrlichen Musikstücken und exzellenten Soundeffekten (mit Sprachausgabe) gibt es horizontal scrollende Abschnitte, die wie bei einem reinrassigen Shooter angeordnet sind.

Turricon III: Payment Day

[Amiga, Sega Mega Drive (unter dem Namen Mega Turricon)]

Obwohl es zunächst als exklusives Mega-Drive-Spiel angedacht war, kam es schließlich doch noch auf dem Amiga heraus. Mit Rotationseffekten

und anderen Spielereien war es technisch noch besser und überflügelte in diesem Bereich sogar den Vorgänger. Spielerische Änderungen wie der Ersatz des Blitzstrahles durch eine Art Energielasso überzeugten nicht hundertprozentig. Anzumerken ist vielleicht auch, das Trenz nicht mehr am Konzeptdesign beteiligt war.



Super Turricon

[SNES, NES]

Während Trenz quasi im Alleingang den ersten Teil für das NES zauberte, machte sich das Team von Factor 5 daran, eine neue Serie auf dem Super-Nintendo-Entertainmentsystem zu entwerfen. Toll waren damals gewiss die Mode-7-Effekte, andersartig hingegen das Gameplay. Besonders das lineare Leveldesign verlässt die übliche Turricon-Schiene und geht eher in die Richtung konventioneller Jump & Shoots.

Super Turricon 2

[SNES]

Zwar überschüttete Video Games, die seinerzeit marktführende Zeitschrift unter den Multiformatmagazinen, die Super-Turricon-Reihe mit Lobeshymnen, dennoch muss man sagen, dass sich die Sequels komplett anders spie-



len als die alte Trilogie. Dementsprechend spalt(et)en sich auch die Meinungen. So auch bei Super Turricon 2, welches mit exzellenter Technik seinen Tugenden treu bleibt, aber vom Grundaufbau der Spielmechanik abweicht: Das veränderte Waffensystem, ein größerer, aber streng linearer Levelaufbau und viele High-Tech-Gimmicks mach(t)en es zu einem Action-Highlight ohne echtes Turricon-Feeling.

Fan-Projekte

Bereits Jahre vor Hurricon ist ein gelungenes Fanprojekt erschienen: T2002 (PC) bedient sich bei den originalen Grafiken und Settings und mischt die Bestandteile des Klassikers in riesigen Levels gekonnt neu zusammen. T2002 liegt näher am Original als Hurricon, hat aber den Nachteil, dass es nicht besonders einsteigerfreundlich ist, was Turricon-Fans aber nicht abschrecken muss. Basierend auf der T2002-Engine entstand auch ein anderes Programm, nämlich T4F. Anders als der Vorgänger hat dieses Spiel jede Menge selbst gezeichneter Grafiken und bringt diese auch mit einer höheren Auflösung zur Geltung. Leider ist T4F ziemlich verbügelt und deshalb teilweise sogar unspielbar. Turricon 3 ist der Name eines auf dem C64 erschienenem Fan-Projektes, das zwar gut ist, aber einen gewöhnungsbedürftigen Nachteil hat: Es verzichtet zugunsten der Performance vollständig auf Soundeffekte. Dafür sind die Musikstücke von bester Qualität. Der erste Turri-

can-Klon überhaupt soll T32K gewesen sein. Dieser ist mit nur 32 Kilobyte sehr klein ausgefallen, weshalb es wohl auch nur einen spielbaren Level hat. Eine spätere Erweiterung rüstete den Winzling mit einem Zusatzlevel und einigen Features auf. Für Sonys PSP gibt es bereits eine Demo (unter Firmware 1.5), welche auf den ersten Blick wie ein Turricon-Klon aussieht, sich aber deutlich rätsellastiger spielen soll. Auch ein Projekt namens Turricon Resurrection von Richard David Gray für Atari ST befindet sich in Arbeit. Dieses soll vor allem von der technischen Seite her punkten und die offiziellen Amiga-Versionen in den Schatten stellen. Das Spiel selbst ist in drei Kapitel unterteilt, wobei die beiden ersten die kompletten Levels aus Turricon 1 und 2 umfassen. Das dritte Kapitel wird voraussichtlich eine eigenständige Kreation. Sehr vielversprechend erscheint auch die Heimentwicklung Turricon 4ever für PC, an der schon seit geraumer Zeit gebastelt wird. Vertraut man den Informationen im Internet, dürfte es wohl eines der größten Turricon-Spiele werden. Der lange Entwicklungszeitraum lässt jedenfalls Großes erhoffen. Auch Game-Gear-Besitzer (!) sollen mit GGT noch einmal ein blankes Action-Vergnügen erleben, denn Martin Konrad ist bemüht, das Spiel auf das Handheld zu übertragen, allerdings mit leichten spielerischen Abwandlungen. So lassen sich Geschütztürme oder zwei Walker gleichzeitig mit einer Sprungattacke zerstampfen.





Test des Freeware-Meisterwerkes **Hurrican**

Seit Jahren warten Fans der Turrican-Reihe auf eine Fortsetzung. Nachdem eine fortgeschrittene 3D-Fassung gecancelt wurde und die Spekulationen über einen neuen Teil von Factor 5 nie wirklich ergebnisreich ausfielen, lieferten die Hobbyprogrammierer von Poke53280 kürzlich einen ideellen Nachfolger ab, der auf Anhieb überzeugen konnte.

Turrican-Vorbild auch die „Powerline“, die sich seitlich in beide Richtungen vom Spieler wegbewegt. Des Weiteren kann man auch auf Granaten zurückgreifen, die alle Gegner verletzen, die sich zur Zeit der Explosion in ihrem Umkreis befinden. Von diesen beiden Hilfsmitteln kann man jeweils maximal neun Stück tragen. Übrigens wirkt sich der Tod der Spielfigur wie eine Granatenerlosion aus, Rache ist süß. Das schon beachtliche Waffenarsenal wird schließlich

– von Kilian Reisenegger und Andre Hammer –

2138, irgendwo im Weltall... Nach einer erfolgreichen Mission befindet sich der Truppentransporter *Dreadnought* auf dem Rückflug zur Erde und fängt ein holografisches Notsignal von dort auf. Alle verfügbaren Einheiten werden umgehend zur Verteidigung des Planeten aufgerufen, denn die ahnungslose Menschheit ist das Opfer eines böswilligen Terroranschlages geworden. Raketen unbekannter Bauweise schlagen vernichtend auf der Oberfläche ein: Zahlreiche Menschen finden binnen Sekunden den Tod. Gleich darauf zeigt sich auch schon der Urheber dieser Aktion, ein todgeglaupter Widerling namens Dr. Geng X. Nach der Lokalisierung des Ursprunges der feindlichen Raketen macht sich die Besatzung der *Dreadnought* daran, Dr. X einen Besuch auf Takatis abzustatten. Doch das Vorhaben scheitert, bereits beim Eindringen in die Atmosphäre wird das Raumschiff von schweren Geschützen auseinandergerissen. Der Ausfall der Schutzschilde und die großen Löcher in der Außenhülle führen schließlich zum Absturz, den

nur ein einziges Besatzungsmitglied überlebt. Der Soldat schwört, die Pläne des Doktors zu vereiteln, und startet mit schwerer High-Tech-Bewaffnung einen Rachefeldzug gegen die Terroristen.

Nach der Erzählung des Intros durch vorgeordnete Standbilder und Textpassagen übernimmt der Spieler die Kontrolle über die Ein-Mann-Armee im Roboteranzug. Zuvor werden Steuerung und Spielprinzip in einem ausführlichen Tutorial erklärt.

Shoot or die:

Wirksame Waffen + Power-Ups

Um die abwechslungsreichen und anspruchsvollen Levels in Hurrican auch meistern zu können, stehen dem Spieler eine Vielzahl verschiedener Waffen und Upgrades zur Verfügung, die nicht von ungefähr kommen, sondern geschickt eingesetzt werden müssen, da die Waffen sehr unterschiedliche Eigenschaften aufweisen. So hat „Spread“, wie der Name schon andeutet, auf höheren Stufen eine immer größere Streuung und macht es somit möglich, mehrere Gegner zugleich unter Beschuss zu nehmen. Der „Laser“ bewegt sich zwar nur geradlinig fort, dringt aber durch die

Gegner hindurch und trifft auch noch die dahinter befindlichen Widersacher. „Bounce“, die dritte Standardwaffe, besteht aus einer Kugel, die sich bei Berührung mit Hindernissen jeglicher Art (seien es Gegner oder



Wände) teilt und in einem 45°-Winkel zurückprallt. Auf höheren Stufen wird die abgefeuerte Kugel größer und die Teilung somit vervielfacht. Diese drei Waffen gibt es jeweils in acht Wirksamkeitsstufen. Neben den oben genannten Waffen verfügt man noch über einen Blitz, der sich in einem 360°-Radius um den Spieler drehen lässt und der daher eine gute Ergänzung zu den Standardwaffen darstellt, um Gegner auf unterhalb gelegenen Ebenen zu besiegen oder brüchiges Mauerwerk unter dem Spieler zu zerstören. Neben diesen Normal-Features des Blitzes gibt es auch die Möglichkeit, einen „Blitz-Beam“ auszuführen, indem man die Blitz- und Schuss-Tasten gedrückt hält, um den Beam aufzuladen. Durch Loslassen der Tasten entlädt sich der Beam dann mit all seiner gesammelten Macht.

Allein mit diesen Waffen ist man schon gut für die Hurrican-Welt gerüstet, aber die Entwickler haben es gut mit uns gemeint, und so gibt es nach dem

noch durch die „Schockwelle“ erweitert, die sich kreisförmig um den Spieler ausbreitet. Von dieser sehr effizienten Waffe kann man leider nur eine mit sich tragen. Endgültig abgerundet wird die ganze Sache mit den Bomben, die man im Rad-Modus mit der Schuss-Taste legen kann. Neben den bereits erwähnten Waffen-Upgrades gibt es auch noch andere Power-Ups, die einem das Überleben in Hurrican erleichtern können. Dazu zählen sowohl die lebensnotwendigen Energie-Power-Ups für Lebens- und Radenergie als auch der Schutzschild und der zeitlich begrenzte „Supershot“, der die Standardwaffen verstärkt, und „Rapid Fire“, das die Schussfrequenz der Standardwaffen erhöht.

Dr. Geng's Armee: Androide Soldaten und ekliges Alien-Gewürm

Um ein derart großes Waffenarsenal zu rechtfertigen und überhaupt einsetzen zu können, braucht es auch die dementsprechenden Gegnerscha-



Déjà-vu für Turrican-Fans: Frühere Bossgegner kehren in Hurrican zurück.

ren, die dem Spieler das virtuelle Leben schwer zu machen versuchen. Hurrican bietet in diesem Punkt eine große Vielzahl an abwechslungsreichem Freiwild, das uneingeschränkt zum Abschluss freigegeben ist. Prinzipiell lässt sich zwischen *statischen* und *aktiven* Gegnern unterscheiden. Die statischen reichen von spuckenden Pflanzen mit angsteinflößender Treffgenauigkeit über Wespen, die indirekten Schaden durch das Bereitstellen von Stechmücken-Armeen



Kunst in Turrican: Das Gemälde im Hintergrund gibt einen Vorgeschmack auf den Herrscher.

anrichten, über verschiedenste Geschütze und Kanonen, die sich nur allzu gern an Decken verstecken, bis hin zu Alien-Schleim mit Verdauungsstörungen.

Doch damit nicht genug macht man im Laufe des Spieles immer wieder Bekanntschaft mit den verschiedenen, sehr anhänglichen aktiven Gegnern. Zu Lande wird man unter anderem mit Walkern, die es auch als feuerspuckende Variante gibt, verschiedenen Krabben- und Spinnen-Arten, Mutanten und anderen mechanischen Widersachern konfrontiert. Wer sein Heil in der Flucht ins kalte Nass sieht, wird wenig später mit weiteren unangenehmen Bewohnern von Takatis Bekanntschaft machen, denn hier wimmelt es von angriffslustigen Piranhas, Monsterfischen, schwimmenden Walkern und anderem Wassergetier. Und auch der Luftraum über dem Kopf des Spielers ist alles andere als sicher. Neben den bereits erwähnten Stechmücken bevölkern Wespen, Fledermäuse sowie verschiedene Drohnen und flugfähige Roboter den bedrohlichen Himmel.

Zu guter Letzt seien hier auch noch die Statisten unter den todbringenden Gegnern erwähnt, die sich durch ihre oftmals sehr gute Tarnung auszeichnen. Hierbei handelt es sich nicht nur um die herabfallenden Steine und Eiszapfen, die nicht selten zu akuten Kopfschmerzen führen, sondern auch um Feuerwerfer und rüstungsdurchbohrende Stacheln.



Super Mario meets Hurrican: Die Röhren gehören zur versteckten Warp-Zone, deren Ortslage nach dem Durchspielen verraten wird.

Online Service

Wohl einen der wichtigsten positiven Aspekte für solche Eigenprojekte stellt die Online-Präsenz und der dadurch angebotene Online-Service dar. Auch nach dem Erscheinen des Spiels wird noch fleißig an Verbesserungen gearbeitet, und mittlerweile gibt es bereits Version 1.0.0.4. Diese Version und viele andere Inhalte zu Hurrican, wie zum Beispiel ein Preview-Video, der Soundtrack, eine DVD-Hülle etc. können auf der Homepage des Entwicklerteams (www.poke53280.de) unter Downloads heruntergeladen werden.

Natürlich gibt es auch eine eigene Hurrican-Homepage, die unter www.hurrican-game.de erreichbar ist. Dort sind sowohl Screenshots als auch Informationen zur eigenen Levelgestaltung und ein Forum für etwaige Fragen, Probleme oder einfach nur für Lob vorhanden. Außerdem findet sich im Forum noch eine Anleitung

zum ebenfalls erhältlichen Level-Editor sowie bereits von Fans erstellte Levels, die man sich herunterladen kann.



Explosionen, wo man hinsieht: Das Spiel brennt ein wahres Feuerwerk an Effekten ab.

Persönliche Meinungen

Kilian „Hurrican“ Reisenegger

Hurrican wusste von Anfang an mit detaillierten Grafiken, sehr guten Sounds, riesigen Levels und einem knackigen Schwierigkeitsgrad zu überzeugen. Auch wenn es manchmal Frustmomente aufgrund herabfallender Gegenstände oder unfairer Respawn-Punkte gibt, überwiegen die positiven Eindrücke, die Hurrican zu einem Spitzenspiel machen.

Andre Hammer

Bei Hurrican stimmen das Gameplay und die Präsentation: Edle Rendergrafiken in klassischer Seitenansicht, flüssig animierte Figuren, eine tolle (wenn auch nicht umwerfende) Hintergrundmusik und krachende Soundeffekte können auf Anhieb begeistern. Dazu eine gut gelöste, präzise Tastatursteuerung, außerdem Gamepad-Unterstützung – beide Varianten frei belegbar. Die einzelnen Levels sind atmosphärisch dicht, riesengroß und mit Extras und Geheimnissen angereichert, die man nach gewohnter Turrican-Manier entdecken darf. Ein Koop-Modus ermöglicht das Vergnügen zu zweit, und mit dem leicht zugänglichen Editor können neue Levels rasch erstellt werden. Lobenswert ist schließlich der Online-Support, der Fans auch zukünftig mit neuen Inhalten und Patches versorgen soll. Neben all diesen Vorzügen hat Hurrican auch ein paar Schnitzer: So ruckelt es auf schwächeren Rechnern in actionreichen Momenten und es wartet auch mit deutlich längeren Ladezeiten auf. Gelegentlich haben mich unfaire Rücksetzpunkte ein Leben gekostet und mich hat die Tatsache verärgert, dass manche Gegner und Fallen zu viel von meiner Lebensenergie abzogen. Auch wenn es in diesem Genre kein Gewicht hat, hätte eine besser erzählte Story dem Spiel mehr Substanz verliehen. Trotzdem: Hurrican ist ein weiterer Meilenstein in der Geschichte der Freeware-Spiele und ein Must-Have für Turrican-Fans.

Hurrican: 5 Jahre Arbeit

Interview mit Jörg Winterstein von Poke53280

Jörg Winterstein ist neben Thomas Schreiter und Michael Matzka einer der drei Köpfe hinter dem Turrican-Remake „Hurrican“. Er ist 26 Jahre alt und kommt aus Süddeutschland. Derzeit wohnt er bei seiner Freundin in der Nähe von Heidelberg.



Coder Jörg Winterstein von Poke53280.

Lotek64: Hallo Jörg, was machst du, wenn du keine Spiele programmierst?

JW: Ich bin gelernter Fachinformatiker, arbeite bei der Firma Spielkind in Darmstadt und programmiere gerne Spiele. Lese meist Fantasy-, Horror- und Sci-Fi-Bücher, bin großer Film- und Metal-Fan und treibe gerne Sport!

Lotek64: Wie bist du auf die Idee gekommen, an einer Neufassung von Turrican zu arbeiten?

JW: Das wollte ich schon seit ich damals mit 11 oder 12 zum ersten Mal Turrican auf dem C64 gespielt habe. Es war und ist eines meiner

absoluten Lieblingsspiele, und da ich schon immer gerne Spiele programmiert habe, war es nur logisch, dass ich irgendwann einmal ein Turrican-Remake mache.

Lotek64: Wie lange hat es bis zur Version 1.0 gedauert? Wie wurde programmiert, wie viele Personen waren beteiligt?

JW: Von der ersten Code-Zeile bis zur fertigen 1.0 dauerte es geschlagene fünf Jahre. In dieser Zeit wurde aber viel ausgetauscht, neu gemacht und wieder verändert, so dass der eigentliche Inhalt im Schnitt zwei bis drei Jahre alt ist. Wir waren nur zu zweit, ich als Programmierer, Leveldesigner

und Musiker, und Turri als Grafiker und Leveldesigner. Zudem haben noch zwei weitere Leute bei Ideen und Levelausbesserungen geholfen.

Lotek64: Wie sieht es mit den rechtlichen Fragen aus?

JW: Bis jetzt hat sich noch keiner gemeldet, weder THQ noch Manfred Trenz (schade eigentlich :). Da wir als Freeware unterwegs sind, denke ich nicht, dass es jemanden stören wird, zumal es auch andere Turrican-Remakes im Netz gibt.

Lotek64: Sind weitere Projekte geplant?

JW: Der aktuelle Plan sieht vor, erst

Mehr Informationen über das Team und die Projekte von Poke53280 findet man unter www.poke53280.de. Neben Hurrican können auch ältere Spiele wie Takatis oder Space Invasion runtergeladen werden. Ein Besuch auf der Seite lohnt sich!

mal Urlaub von der Heimprogrammierung zu machen. :) Allerdings bin ich jetzt schon am Bug-Fixen und Patches nachliefern sowie die Community supporten und Fragen in unserem Forum beantworten.

Das Interview führte Georg Fuchs.

Hurrican: der Level-Editor

Mit dem Erscheinen von Hurrican 1.0.0.4 wurde auch die erste Version des Level-Editors veröffentlicht, der unter www.poke53280.de erhältlich ist. Nach dem Download muss der Editor einfach an einer gewünschten Stelle entpackt werden. Beim erstmaligen Starten gibt man den Pfad zur Hurrican.exe an, damit der selbsterstellte Level durch den „Test it“-Button auch getestet werden kann. Auch wenn der Editor übersichtlich gestaltet ist, sollte man sich zuerst die sehr gut gemachte Anleitung im Forum unter www.hurrican-game.de durchlesen und eine etwas längere Einarbeitungszeit einplanen, bis man alle Funktionen verstanden hat. Zur Levelgestaltung stehen stolze 91 Tilesets zur Verfügung, die sich auch noch durch eigene erweitern lassen, ebenso alle Hintergrundgrafiken und alle Objekte (dies sind Powerblöcke, Diamanten, Gegner, Endgegner und Markierungen für spezielle Ereignisse), insgesamt ungeheure 145 Stück. Hier eine Übersicht über die Funktionen:

1. Level Information: Hier können grundlegende Einstellungen wie Levelname, Levelgröße und die Farbe des Wassers vorgenommen werden. Außerdem ist es hier möglich, den „Gucklocheffekt“ aus Level 8, das Zeitlimit und einen Level mit scrollendem Hintergrund einzustellen.

2. Background Layer: Mit den vier Dropdown-Menüs ist es möglich, aus verschiedenen Grafiken den Hintergrund und die Hintergrundobjekte sowie die Wolken zu wählen.

3. Tileset: In diesem Bereich werden die Tilesets eingestellt, die man für seinen Level verwenden möchte.

4. Display Mode: Hier dreht sich alles um die Darstellung der Map in der Map-Ansicht. Mit dem Mode-Button kann man zwischen Level- und Object-Mode umschalten.

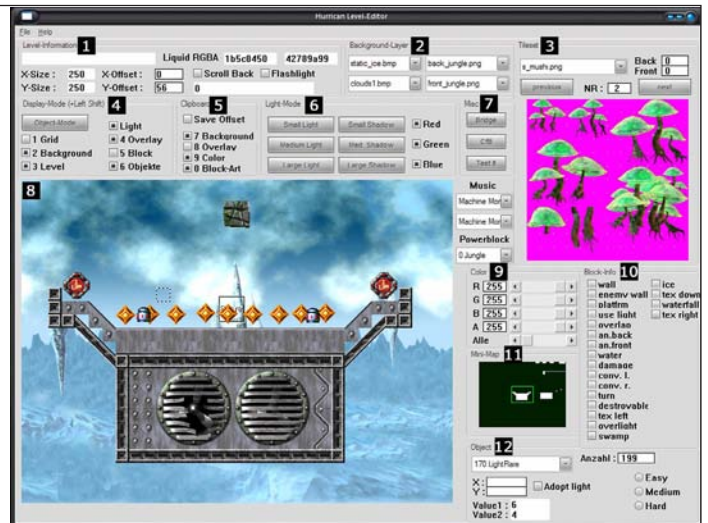
5. Clipboard: Die Clipboard-Einstellungen bestimmen, welche Teile beim Kopieren und Einfügen berücksichtigt werden.

6. Light-Mode: Wie der Name schon sagt, geht es in diesem Bereich um die verschiedenen Licht-Modi.

7. Misc: Unter Verschiedenes ist es möglich, eine Brücke zu erstellen, Tiles von der hinteren in die vordere Ebene zu kopieren (CFB, dazu unten eine Anmerkung) und den erstellten Level zu testen. Darunter befinden sich die Einstellungen für die Hintergrund- und Bossmusik, sowie die Powerblock-Einstellungen.

8. Map-Ansicht: In der Map-Ansicht wird der im Bau befindliche Level angezeigt und auch bearbeitet.

9. Color: Hier kann man beliebig die Farbe für den gerade ausgewählten Block ändern.



10. Block-Info: Dieses sehr umfangreiche Menü dient zur Einstellung der verschiedenen Eigenschaften, die ein Block haben kann.

11. Mini-Map: Die Mini-Map ist eine Übersichtskarte für den Level und stellt eine sehr gute Ergänzung bei der Gestaltung komplexer Level dar.

12. Object: Dieser Bereich ist sozusagen die Objekt-Zentrale. Mit Hilfe des Dropdown-Menüs stellt man das gewünschte Objekt ein, das man dem Level hinzufügen möchte. Unter „Value1“ und „Value2“ kann man objektspezifische Änderungen vornehmen. Eine Liste der verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten gibt es zum Downloaden auf der Hurrican-Homepage <http://www.hurrican-game.de> unter dem Menü-

punkt „Create“ oder im Forum in der Editor-Anleitung. Mit den Auswahlfeldern „Easy“, „Medium“ und „Hard“ lässt sich einstellen, bei welchem Schwierigkeitsgrad ein bestimmtes Objekt auftauchen soll. Der Editor bietet sehr viele Möglichkeiten, einen Level nach seinem eigenen Geschmack zu erstellen und diesem durch verschiedene Effekte einen gewissen Reiz zu verschaffen. Leider hat er noch ein paar Bugs, zum Beispiel zeigt er bei der Auswahl eines neuen Tilesets aus der Liste ein graues Overlay über dem Tileset, oder das noch nicht funktionierende „Copy from Background (CFB)“. Dennoch sei der Editor jedem ans Herz gelegt, der sich seinen ganz persönlichen Level im Hurrican-Stil erstellen möchte.

Retro Treasures VIII

Simon Quernhorst

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

R2: Rendering Ranger a.k.a. Targa

Turrican und seine Nachfolger sind wohl allen Video- und Computerspielern ein Begriff. Das Ur-Turrican wurde auf dem C64 von Manfred Trenz entwickelt und sollte zunächst Hurrican heißen. Es folgten Umsetzungen und Fortsetzungen für verschiedenste Systeme wie z.B. Amiga, Game-Boy, NES, SNES, MegaDrive etc.

Ein Spieletitel, der in Verbindung mit Manfred Trenz nicht unerwähnt bleiben sollte, ist „Targa“. Dieses Spiel sollte zunächst für das Super Nintendo Entertainment System (SNES) und anschließend sogar für die damals neue PlayStation erscheinen und wurde von mehreren Zeitschriften nahezu herbeigeseht. In Ausgabe 6/95 der Zeitschrift Maniac wurde das Spiel als Neuerscheinung sogar auf der Titelseite genannt und im Heft auf einer Doppelseite vorgestellt. Besonders die technischen Feinheiten wurden im Artikel bewundert, wenn auch inhaltlich viele Elemente aus anderen Spielen „entliehen“ worden seien. Das Problem an „Targa“ ist: es wurde als solches nie veröffentlicht. Lediglich in Japan erschien 1995 ein Spiel namens „R2: Rendering Ranger“, welches inhaltlich „Targa“ ent-

bärtigen Kämpfer (Zitat: „optisch dem Programmierer [Trenz] nicht unähnlich“), während dieser in R2 von einer Rüstung samt Helm umgeben ist. Die Grafikeffekte, besonders der verzerrte Dämonenkopf zu Beginn des siebten Levels, und die riesigen End-



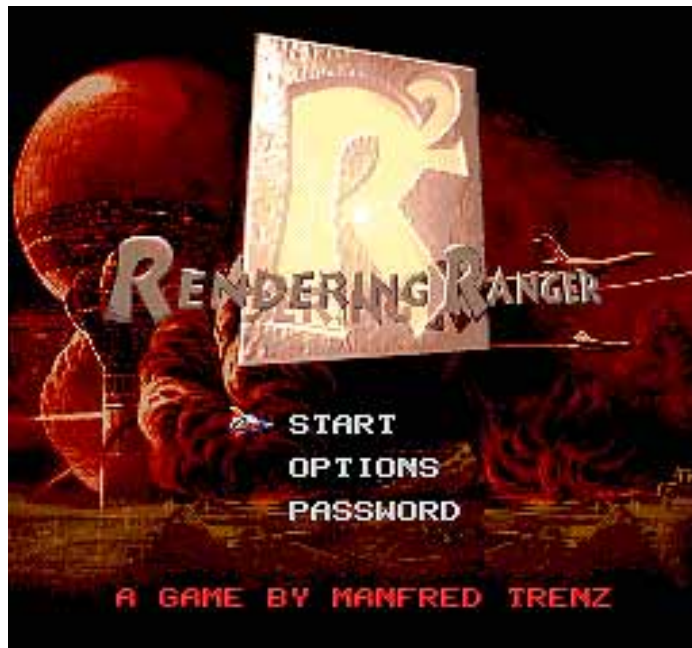
Rainbow Arts auf SNES!

gegner sind äußerst sehenswert, vor allem weil schnelle Shoot'em Ups aufgrund der Hardwaremöglichkeiten eher auf dem MegaDrive als auf dem SNES zu Hause waren. Nach Einschalten des SNES erscheint zunächst das Virgin-Logo,



Das Virgin-Titelbild.

spricht. Laut Manfred Trenz wurden lediglich einige vorher handgemalte Sprites und Grafiken durch den – besonders durch Donkey Kong Country bekannt gewordenen – Stil der Rendergrafik ersetzt. Diese Umstellung resultierte nicht nur in der Namensänderung des Spiels, sondern brachte auch eine Umgestaltung des Heldensprites mit sich: die Abbildungen in der Maniac zeigen noch einen



Das Titelmü von R2.

kannt ist. Im folgenden Titelbildschirm wird das Spiel gestartet, weiters können Optionen eingestellt (u.a. Schwierigkeitsgrad, Padbelegung, Spielerfarbe) und



Ein komplettes Modul mit Anleitung und Verpackung.

gefolgt von einem Rainbow-Arts-Intro, welches mit den drei farbigen Männchen auch vom C64 be-

Passworte für den Start in höheren Levels eingegeben werden. Das Spiel besteht aus fünf Jump'n Shoot und vier Shoot'em Up-Levels – bereits in Turrican II wurden diese beiden Genres gemischt. Der Aufbau der Jump'n Shoot-Levels ist im Vergleich zu Turrican jedoch wesentlich linearer, das Spiel scrollt nicht in alle Richtungen. Wie gewohnt stehen verschiedene Waffenarten bereit, die durch Sammeln farbiger Symbole aufgerüstet werden können und individuelle Mega-Bomben beinhalten. Trotz einer Entwicklungszeit von drei Jahren und technisch hervorragender Effekte bieten beide Spielabschnitte keine spielerischen Neuerungen. Die Maniac beschrieb den Sachverhalt damals mit folgenden Worten sehr treffend: „...Trenz (ist) nicht nur für sein handwerkliches Geschick, sondern auch seine schamlosen Plagiate berüchtigt.“

Das Spiel erschien 1995 durch Softgold bei dem Publisher Virgin Inter-

active Entertainment (Japan), Inc. in einer Auflage von maximal 5.000 Exemplaren und ist dementsprechend selten. Laut Softgold hat sich damals kein anderer Publisher für das Spiel interessiert. Nach Aussage des britischen Magazins EDGE sei R2 sogar

„the rarest and most expensive SNES game ever released“. Als Turrigan-Fan sollte man Rendering Ranger gesehen und gespielt haben, auch wenn das Feintuning des Spiels noch etwas Aufmerksamkeit des Entwicklers hätte gebrau-



Screenshot von Level 1 (Jump'n Shoot).



Screenshot von Level 8 (Shoot'em Up).

chen können. So erscheinen beispielsweise in vielen Levels andauernd identische Gegner und Level 8 scheint aufgrund der Scrollgeschwindigkeit unmöglich schwer, statt eines fairen Leveldesigns wurden hier einfach sehr viele Extraleben im Level verteilt um diesen Abschnitt absolvieren zu können.

Level	Genre	Passwort
1	Jump'n Shoot	-
2	Jump'n Shoot	R3YZZPWO
3	Shoot'em Up	CDDQLJGC
4	Shoot'em Up	XOY1NPMM
5	Jump'n Shoot	MTJKQJNI
6	Jump'n Shoot	SITOSYXP
7	Shoot'em Up	IVTLIING
8	Shoot'em Up	QJLQXPUI
9	Jump'n Shoot	PRSO33VO



Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielte Titel: R2: Rendering Ranger und Castlevania IV (beide SNES).

Porto bezahlen nicht vergessen

Bestellkarte für Internetverweigerer

Ich möchte ein Probeexemplar von Lotek64 zugeschickt bekommen.

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

An **Waltendonfer Hauptstr. 78**
A-8042 Graz
Österreich

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

E-Mail: _____

GEOS-Podcast

Es gibt einen Podcast, der sich mit alternativen Computersystemen abseits des Mainstreams beschäftigt. Der 7. Beitrag beschäftigt sich mit dem heutigen GEOS.

Viele von uns erinnern sich mit einem Lächeln im Gesicht an den ersten Kontakt mit einer grafischen Oberfläche auf dem C64. GEOS stellte dem Anwender eine Vielzahl von Anwendungen zur Verfügung, die die kleine Kiste zum produktiven Werkzeug mutieren ließen. Nur wenige Anwender wissen, dass sich dieses System bis zum PC durchgeschlagen hat. Mit fast lächerlichen Mindestvoraussetzungen verwandelt es jeden Alt-PC in eine funktionierende Desktop-Alternative.

Im zweiten Thema geht es um Einbruchserkennung in Netzwerke mit Intrusion Detection Systemen (IDS) und Honey-pots. Der Beitrag von Stefan soll eine Einführung in Methoden zur Einbruchabwehr in Netzwerke geben. Dazu werden verschiedene Prinzipien (Intrusion Detection Systeme, Honey-pots) vorgestellt und exemplarisch einige Beispielprogramme

angesprochen. IDS ermöglichen die Erkennung eines Einbruchs in Rechner/Netze anhand verschiedener Merkmale und können darauf reagieren, Honey-pots täuschen von vornherein ein anfälliges oder interessantes Ziel vor und sollen den Angreifer anlocken und so vom eigentlichen Ziel ablenken oder ihn analysieren. Vorgestellt werden u.a. Snort, AIDE, verified executables und honeyd.

POFACS

Der Podcast für alternative Computersysteme
 Homepage: www.pofacs.de
 RSS-Feed: www.pofacs.de/rss/pofacs.xml

Inhalt Podcast #007: GEOS und Einbruchserkennung in Netzwerke.

pofacs.de / Mario Heide

(RE+) VIEU* Pornochip (Compilation) – Kittenrock

Die verrückten Heads des Labels Kittenrock bringen in Kürze ein neues Release auf ihrer Homepage heraus. Der Ansatz der auf Chipsounds basierenden Tracksammlung folgt ganz dem Beispiel von Microdisco Berlin und hat sich ein Thema gesucht, welches alle 17 Tracks der Compilation mehr oder weniger behandeln. Wie es für Kittenrock, die gern mal provozieren und sich eher der derben Seite der Micromusik verschrieben haben, nicht anders zu erwarten ist, haben sich die Engländer ein anstößiges Thema als Leitfaden gesucht. So ließen sich alle vertretenen Chipmucker vom Thema Pornografie inspirieren. Was bei solch einem Konzept herauskommt, soll hier nun mit passenden Worten beschrieben werden. Lasst uns also kurz einmal schmutzig werden. Man möge es dem Autoren gnädig verzeihen.

Zärtliche Cousinen und die funky Siebziger

Die Porno-Parade wird mit einem Quickie von „Linde“ eingeleitet. Dies geschieht mit einer Seventies-Melodie, die an Softpornos wie „Emanuelle“ oder auch „Zärtliche Cousinen“ erinnert. Geek of the week „Goto80“ aus Schweden spielt in „mod.porr2“ ebenfalls mit verspielten Melodien aus den Siebzigern. Vielleicht hätte er sich exklusiv für diesen Sampler-Beitrag das Pseudonym „Goto70“ zulegen sollen.

Dunkle Seite der Erotik – SM und Lack und Leder

Weniger soft geht es in der Sadomaso-Nummer „Cum on“ von Ikuma zur Sache. Dieser Track klingt eindeutig nach den Kellerspielchen eines Sadisten und bedient sich schlecht gesampelter Stöhngeräusche. Auf dieselben Lack-und-Leder-Spielchen scheint „Silent Requiem“ zu stehen. Dieser outet sich mit seinem Beitrag „Torture, please“ als devotes Miststück. Ebenso schmierig ist der Beitrag von Kittenrocks Hauskünstler Jellica. In seinem ver(r)ickelten „JR (address withheld)“ fordert er düster und herrisch vom nackten Gegenüber: „Put it in your ass, put it in your ass“.

Selbstbefriedigung, Sex im Alter und weitere Ausschweifungen

Doch auch andere Seiten körperlicher Ausschweifungen werden thematisiert. „Sonofsam“ zum Beispiel spricht eine nackte Tatsache an, die sich wohl nur abgebrühte Erotikfreunde ohne Ekel bildlich vorstellen mögen. Er widmet allen barbusigen Milfs und Grannies der Branche den Song „Old people can still do it“. „Mark DeNardo“ hingegen schwadroniert im knarzigen 8Bit-Sound und mit fröhlichem Gesang über Sex am Telefon. „Neotericz“ lässt mit stolpernden Beats und Stöhnsamples durch seinen Song „Gangbang Julietta“ anklingen, dass auch er sich im Genre bestens auskennt und anscheinend gern mal im Rudel rammelt. „Josstintimberlake“, auch aus dem Penthouse Kittenrock, macht es sich gern mal selbst. Sein „Thunderwank“ klingt sogar nach ziemlich hektischer Selbstbefriedigung. Ordentlich kratzen lässt es auch Circuitbender und Erfinder diverser elektronischer Instrumente „Gijs Gieskes“ von „Video Home Training“. Würde Tripper Geräusche machen, klänge er wohl genau so wie der Song „Puzy99“. Der alte Rammelhase im Micromusicgeschäft „Bit Shifter“ wird mit „Cock block disco“ vorübergehend zum (Achtung, bescheuertes Wortspiel!) „Bitch Shifter“.

Songs von Gigolos und Stöhnorgien

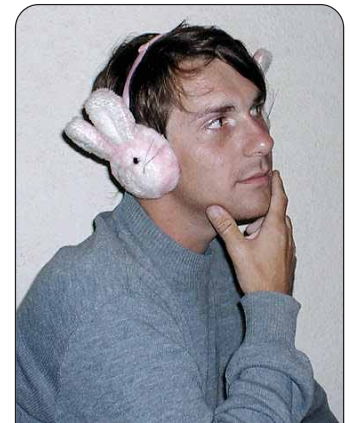
Cool und groovig gehen „Hot junk, hot slop“, „dotdUmy“ und „Leigh“ das Thema Kopulation an und erweisen sich als die Gigolos unter den Chipmusikern. Letztere assoziieren selbst mit dem harmlosen Begriff „Babysitter“ sexuelle Ausschweifungen. „Grandtheftandrew“ covert mit blecherner Stimme den Song „Go with the flow“ von den „Queens of the Stoneage“ und liefert damit den poppigsten (lach) Song des Samplers. Ansonsten wird natürlich von Lied zu (G)Lied immer wieder heftig gestöhnt. Ganz extrem zum Beispiel beim Hidden Track von „Baron Knoxbury“, aber auch bei „MM“. Bei dem ist 8Bit-Sound allerdings selten genug. In fetter Produktion nutzt er meist eher am Rande Retro-Computersounds, wie auch bei seinem Beitrag „PrOn W4tch3r“. Dessen Titel erinnert stark an schlüpfrige und codierte Spammails der Online-Porno-Branche und rundet somit die vielseitige Sichtweise der vertretenen Künstler auf das Thema ab.

Schmuddeligkeit statt Erregung

Kittenrock haben es mit der Pornochip-Compilation tatsächlich geschafft, einen Sampler zusammenzustellen, der dem Pornogenre in Sachen Schmuddeligkeit in nichts nachsteht. Das Onlinelabel lässt tief blicken, was für kleine Säue und Drecksäcke sich doch unter den Micromusikern befinden. Zwar fällt die Songsammlung dabei alles andere als sexuell erregend aus, und es soll nicht unerwähnt bleiben, dass nicht ein einziger Beitrag von einer Frau beigeuert wurde. Doch das originelle Konzept und die zum Teil wirklich eigenartigen Songs machen den

Gratisdownload zu einem – ähm – echt geilen Tipp für Freunde der Chipmusik.

>> www.kittenrock.co.uk

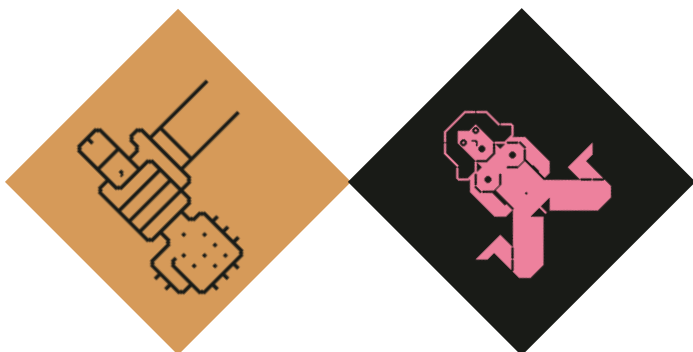


Der Autor

Name: mike witschi

Geburtsjahr: 1975

Computer-Werdegang: bekam mit 13 einen Commodore 64 und ist seitdem in tiefer Liebe mit dem Ding... fing ungefähr im selben Jahr an, mit einem Freund unter dem Namen Illigator Basic-Schrott zu programmieren und gründete irgendwann die public-domain-chaoten-truppe b-soft (komplette Story der beiden auf www.stunksucher.de)... ungefähr mit 15 Jahren kreierte er die ersten eigenen sid-sound-files... nach dem Split von b-soft 1999 (und 6,5 Magazine der b-soft-Disk später) wurde es etwas ruhiger um die beiden und irgendwann fing Mister Joker (so sein Pseudonym) dann an, unter dem Namen NAOMI SAMPLE 8-bit-musik ins Netz zu stellen... seit 2003 nun dabei, mit seiner live-halli-galli-elektro-punk-8bit-band NAOMI SAMPLE & THE GO GO GHOSTS (www.naomisample.de) Europa unsicher zu machen... vor zwei Jahren sein kleines non-profit-label Musikfladen (www.musikfladen.de) gegründet und im November nun die dritte Veröffentlichung am Start (Split mit Gamboykünstler escapehawaii und Bird Berlin, so ndw-krams)...



Musik mit Hintergrundgeschichte

Trent Reznor, Frontmann der Industrial-Metal-Band „Nine Inch Nails“, hat es vorgemacht. Zum aktuellen Album „Year Zero“ erfand Reznor eine düstere Endzeitwelt, in der die Regierung die Menschheit durch Drogen kontrolliert. Auch andere Künstler haben versucht, eine Welt um ihre Musik zu spinnen. Aktuell gibt es zwei solche Releases, die auch kostenlos zu haben sind.

— von Steffen Große Coosmann —

Da wäre erstmal das Album „Ovopax“ von Kampftaucher Prod., das auf dem deutschen Netlabel Tonmagnet erhältlich ist. Laut Aussage des Künstlers wurden ihm diese Audiofiles per Mail aus der Zukunft zugeschickt. In dieser Zukunft herrscht ein erbitterter Kampf um den Planeten Ovopax. Die einzelnen Lieder scheinen wie Aufnahmen dieses Krieges. Maschinen- und Naturgeräusche mischen sich mit Space-Elektro und Minimal. Zu der Musik gibt es ein Word-Dokument mit Beschreibungen zur Welt Ovopax und den verschiedenen Beteiligten dieses Krieges.



Das nächste Release, das ebenfalls eine Story mit sich bringt, ist „days“ von she. Es handelt ebenfalls von einer düsteren Endzeitwelt, in der es einen nuklearen Unfall gegeben hat. In einem Brief werden Hinweise auf Leben in einem verstrahlten Sperrbereich gefunden. Bei der Suche nach Überlebenden, die zwölf Tage dauern soll, findet das Forscherteam einen seltsamen Memorystick. Spezialisten entdecken auf diesem Stick neben Bildern und Texten, die sie erst noch wiederherstellen müssen, auch Audio-Files. Diese Audio-Files sind die neun Tracks von she, die allesamt von „day 1“ bis „day 9“ durchnummeriert sind. Der Sound ist, wie von she gewohnt, sehr rau und hart und mischt Drum'n'Bass, Elektro und Ambient. Leider gibt es keine Chiptunes wie auf ihrem 2006er Release „Pioneer“ (www.8bitpeoples.com). Zu den Musikstücken gibt es die

Story in Form von JPEGs und die Bilder, die das Forscherteam gefunden hat, als Bildschirmhintergründe. Hier zeigt sich besonders she's Begabung als Grafik-Designerin.



Leider haben diese beiden Beispiele nicht dieselbe Würze wie das große Vorbild. Trent Reznor gibt seine Welt nur häppchenweise an die Besucher seiner Konzerte, indem er USB-Sticks auf den Toiletten seiner Venues versteckt. Vieles muss von den Fans dann erst durch Hinweise auf diesen USB-Sticks und den verlinkten Webseiten rausgefunden werden. Von diesen Hinweisen kommt man dann jeweils wieder auf andere Fragmente dieser Welt. Sogar Bonustracks wurden so veröffentlicht. Leider kommen beide hier vorgestellten Releases vollkommen ohne diese Rätsel aus. Die Welt wird vorgesetzt und im Falle von „Ovopax“ leider etwas unverständlich und einfalllos dargestellt. Allerdings ist der Storyhintergrund in beiden Fällen eine gute Ergänzung zur Musik und beide Releases lohnen den Download, allemal allein schon wegen der Musik.

Links:

Kampftaucher Prod. — Ovopax (Space-Elektro), Download: www.tonmagnet.de
 she — days (Drum'n'Bass/Ambient), Download: www.shemusic.org/days/index.html
 Infos zu Nine Inch Nails' Year Zero: www.ninwiki.com



von
Steffen
Große
Coosmann

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

Musik: Aktuelle Releases

8-Bit Operators — The Music of Kraftwerk

(Chiptunes) Kraftwerk zu mögen gehört unter Fans von elektronischer Musik fast schon zum guten Ton. Bei vielen werden sie als Erfinder des Techno oder zumindest der elektronischen Popmusik gehandelt. Also warum nicht mal ein Kraftwerk-Tribute-Album rausbringen? Das haben sich auch die Leute von ReceptorsMusic gedacht und alles zusammengetrommelt, was in der Chiptunes-Szene Rang und Namen hat. Herausgekommen ist dabei eine CD, deren Remixes den Originalen in nichts nachstehen. Die einzelnen Künstler drücken dabei den Kraftwerksongs ihren eigenen musikalischen Stempel auf, bleiben aber trotzdem meistens recht nah am Original. Gut für den Wiedererkennungswert, weniger gut für den Remixgedanken. Die Auswahl der Songs ist sehr gut gelungen, mir fehlt allerhöchstens noch „Autobahn“ zum kompletten Kraftwerk-Genuss. Vertreten sind neben den Erfindern der Gameboy-Tracker LSDJ (Nullsleep) und Nanoloop (Oliver Wittchow) auch Künstler wie Bacalao, Bit Shifter und firestARter. Den mutigsten Remix liefern allerdings gwEm & Counter Reset mit „The Man Machine“ (Die Mensch-Maschine) ab. Zusammen mit gwEms Atari-Sounds bilden die Raps von Counter Reset ein geniales 90ies Feeling.

>> Empfehlenswert für Kraftwerk- und Chiptune-Fans. <<

Infos + bestellen: www.astralwerks.com
 Homepage: www.8bitoperators.com

Goto80 — Zyndabox, Updown, DIGI-DUG, 6

Der Titel „Hardest Working Man in Chiptunes-Underground“ kann mit Sicherheit Goto80 zugesprochen werden. Abseits seiner Arbeit in der Demo- und SID-Szene schafft er es

beinahe jedes Vierteljahr, einen neuen Release auf den Markt zu hauen.

Anfangen will ich mit „Zyndabox“, einem der letzten Releases des Labels Candy Mind. Wie gewohnt bringt Goto80 eine gewaltige Mischung von C64-Chiptunes und Acid-Einflüssen mit. Besonders macht dieses Release der Track „Killer Pillar“. Ein absolutes Gewitter an geilen Melodien und genialen Beats. Sein Release „Updown“ auf DWD Records hingegen feiert die guten alten C64-Zeiten und bringt den Goto80-Klassiker „Member“ endlich auf ein Label. Bester Track hier sicherlich „Love Crime“.

Weiter geht es mit „DIGI-DUG“ einem C64-Album, erschienen auf dem französischen Label „Da! Heard It Records“. Hier geht es nur um Geschwindigkeit. Die Tracks werden einem nur so um die Ohren geballert, bis es buchstäblich kracht.

Das aktuellste Release „6“ hingegen bietet eine bunte Mischung aus allem, was seine Vorgänger groß gemacht hat, und zusätzlich noch ein paar Features mit anderen Künstlern. Der hervorstechendste Track ist wohl „Viking Conquistador“. Der Song startet recht ruhig, bietet sogar etwas Gesang, doch plötzlich schlägt er um in übelsten Krach. Als ich das zum ersten Mal hörte, hab ich vor Lachen fast auf dem Boden gelegen.

Zyndabox (Chiptunes):

www.candymind.com

Updown (Chiptunes):

dwdrecords.ho.com.ua

DIGI-DUG (Chiptunes):

www.daheardit-records.net

6 (Chiptunes): prootrecords.free.fr

Goto80s Homepage: www.goto80.com

Plemo — Exzessexpress

(Synthie/Elektro/Chip-Style) Die lebende Legende im Chiptunes-Underground schlägt wieder zu. Das neue Plemo-Album heißt

„Exzessexpress“ und genau das wird geboten: Exzesse bis zum Abwinken. Teils bekloppelte Texte treffen auf Breakbeats, 90ies Techno/Rave Synths und Retro-Chipsounds. Die Melodien vieler Lieder scheinen als eine Hommage an die guten alten Techno-Jahre gemeint zu sein. Manchmal hat man den „Original“-Titel fast auf der Zunge, aber eben nur fast.

Es wirkt aber keinesfalls abgekupfert. Plemo bleibt sich treu und macht Lieder ohne Sinn und Verstand, einzig und allein, um dazu abzugehen. Mit „Exzessexpress“ hat er etwas abgeliefert, das genial zum Feiern geeignet ist. Als Gäste tauchen unter anderem Rampue, Knarf Rellöm und DJ Suro auf.

Infos + bestellen: www.audiolith.net
Plemos Homepage: www.plemo.com

V.A. — Future:Kompilation Vol. 1

(Elektro/Chiptunes) Nach einem Jahr der Planung hat es F:K endlich geschafft, seinen CD-Sampler auf den Markt zu bringen. Geboten werden hier 16 Künstler aus acht Ländern und aus den verschiedensten Bereichen der elektronischen Musik. Darunter auch namhafte Chiptune-Artists wie der Schwede Phillip Linde und Jellica vom britischen Label Kittenrock.

Infos + bestellen: www.futurekomp.net

Arcadecoma — The Gameboy Tree Adventures

(Chiptunes) Wer sagt, dass man zu Gameboy-Musik nicht tanzen kann? Arcadecoma beweist mit diesen sechs Tracks, die er nach eigenen Angaben auf einem Baum in seinen Gameboy gehackt hat, das Gegenteil. Schöne Melodien, schnelle Beats und perfekte Arrangements machen dieses Release zum Pflichtdownload für jeden Fan von guter Gameboy-Musik.

Download: www.megatwerp.com

Binärpilot — Robot Wars

(Chip-Style/Elektro) Als Binärpilot vor über einem Jahr die ersten Demos seiner neuen Songs in seinem Forum veröffentlichte, war ich schon total aus dem Häuschen. Binärpilot ist ein wahrer Perfektionist, und das hört man diesem Release auch wieder an. Der Sound unterscheidet sich schon etwas von dem seiner letzten beiden Veröffentlichungen auf 8bitpeoples und Candy Mind. Diesmal hat er viel mehr Wert auf einen düsteren und tanzbaren Sound gelegt. Die verrückten Beats sind schnellen und direkten Grooves gewichen und es gibt mehr Synthesizerklänge

als noch auf „Defrag“ und „You Can't Stop The Funk“.

Fleißige MP3-Sammler kennen sämtliche Tracks natürlich aus Binärpilots Forum. Allerdings unterscheiden sie sich auf Robot Wars teilweise stark von den im Forum veröffentlichten Versionen. Hier und da wurden Melodien eingespielt, Parts weggenommen und neue hinzugefügt. Nicht immer zum Vorteil. „Smile (Make Your Body Move)“ hat mir an manchen Stellen in der alten Version besser gefallen. Dafür gibt es „A New Galaxy“, eine ausgearbeitete Version des Schnellschusses „She is cool!“.

Homepage + Torrent-Download:
www.binaerpilot.info

Paza Rahm — Amigo EP

(Electronica) Die Releases auf X-Dump haben allesamt einen eigenständigen Charakter. Unter den Künstlern des schwedischen Uber-Netlabels ist auch Paza Rahm. Paza konnte unter anderem beim großen Chiptunes-Label 8bitpeoples sein Album „Ninjani Diskus“ platzieren, das komplett 8-Bit ist. Die „Amigo EP“ hingegen vereint Techno, Breakbeats, Ethno-Sounds und DJ-Cuts, die vom Sound eher an seinen ersten X-Dump-Release „Hell On A Cornfield“ erinnern. Wer sich auch mit elektronischer Musik abseits von Chiptunes anfreunden kann und Hip-Hop-Einflüssen nicht abgeneigt ist, sollte sich dieses Release nicht entgehen lassen.

Download: netlabel.x-dump.com
Paza Rahms Homepage:
www.pazarahm.com

Xerak — Pixel Def

(Chiptunes/French Kiss) Was passiert, wenn man seine Soundchips in eine französische Disko mitnimmt, kann man auf diesem wunderbar funky Release hören. „Pixel Def“ ist eine Symbiose aus piepsenden Chips und French Kiss, der Weiterentwicklung des französischen House. Alles ist stimmig und wunderbar tanzbar! Dabei ist ein Flashvideo zum Track „Pxlcoucou“.

Download: www.daheardit-records.net
Xerak Homepage: www.xerak.com

Random — Bad Joke EP

(Chiptunes) Auf dieser EP gibt es tanzbare Gameboy-Tracks, die in jedem Club die Menge zum Toben bringen würden. Dabei beschränkt sich Random nicht auf den einfachen Gameboy-Sound, sondern setzt an den richtigen Stellen Filter und Effekte ein. Aber niemals so, dass es zu bearbeitet klingt.

USK kann sich warm anziehen, denn hier kommt Random!

Download: www.8bitpeoples.com

Phlogiston — Croquel

(Chiptunes) Der offizielle Weltrekord für das kürzeste Album der Welt liegt bei ca. 20 Minuten und 13 Tracks. Phlogiston unterbietet diesen Rekord locker und bringt dabei sogar 16 Tracks feinste NES-Tunes mit. Jedem Track wurde ein eigenes kleines Artwork in Pixel-Art verpasst, was besonders Leuten gefallen dürfte, die ihre Musik mit iTunes oder anderen Playern abspielen, die das Einfügen von Grafiken in die MP3s unterstützen.

Download: www.iipause.com

Mr. Spastic — Über 133t n00b br34k5

(Chip Hop) Welcome to the 80ies! So oder so ähnlich könnte der Titel dieses Albums auch lauten. Gleich die ersten beiden Songs scheinen, als seien sie mit einer Zeitmaschine direkt aus den 80er Jahren auf den Server der 8bitpeoples geholt worden. Nur Track Nummer 3 fällt etwas aus der Reihe. Geniale Breaks à la Aphex Twin oder Squarepusher hämmern hier durch die Boxen.

Download: www.8bitpeoples.com

Pornophonique — 8-Bit Lagerfeuer

(Chiptunes/Rock) Pornophonique mischen auf „8-Bit Lagerfeuer“ Chip-Sounds mit richtigen Gitarren und Gesang. Doch im Gegensatz zu vergleichbaren Bands wie Anamanaguchi kommen dabei teilweise richtige Rock-Songs raus. Kein Wunder also, dass sie auch auf Metal-Festivals auftreten und in dieser Szene ebenfalls eine große Fangemeinde haben. Die Texte mancher Songs haben Bezug zu alten Videospiele, was auch perfekt zum Sound passt.

Jeder Song hat dabei ein Artwork von verschiedenen Künstlern bekommen. Darunter auch Joscha Sauer, dessen „Nicht Lustig“-Comics deutschlandweit bekannt sind. Absolut hörpflichtig!!!

Download + CD-Bestellung:
www.pornophonique.de

Ansonsten

Divag - GB_REVENGE (Chiptunes)
dwdrecords.ho.com.ua

Nullsleep - Electric Heart Strike (Chiptunes)
www.8bitpeoples.com

V.A. - Other Movements (Elektro/Chiptunes)
www.tonmagnet.de

V.A. - EQUIP (Chiptunes) www.iipause.com

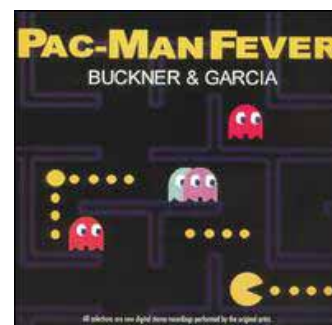
V.A. - Microdisco Vol. 5 - Space (Chiptunes)
www.microdisco.de

Oldie: Buckner & Garcia, Pac-Man Fever (1982)

Die Idee, Melodien und Klänge aus Computerspielen zu entlehnen, ist viel älter, als die meisten von uns annehmen. Das US-Duo Buckner & Garcia erreichte 1982 mit dem Song „Pac-Man Fever“ immerhin Platz 82 der US-Charts und nahm in Folge ein ganzes Album auf, das sich damals populären Arcade-Spielen widmete. Die Spiele, die musikalisch verarbeitet wurden, sind Pac-Man, Frogger, Centipede, Donkey Kong, Asteroids, Defender, Mouse Trap und Berzerk. Die verwendeten Soundeffekte wurden live in unterschiedlichen Spielhallen aufgenommen, weshalb auch gelegentlich Hintergrundgeräusche zu vernehmen sind.

1999 veröffentlichten Buckner & Garcia eine neu aufgenommene Version des Albums, die seit dem Jahr 2002 von K-Tel vertrieben wird. Der Grund für die Neuaufnahme ist ein Streit mit dem Inhaber der Rechte am Original-Album von 1982, Columbia. Leider ging bei der Neufassung auch das Flair des ursprünglichen Albums verloren, da nun digitale Samples verwendet oder – wie beim Song „Mouse-trap“ – einfach weggelassen wurden, weil die Musiker keinen funktionierenden Automaten mehr finden konnten. Besitzer der alten Vinyl-Fassung können sich seither über einen steigenden Sammlerwert freuen, obwohl MP3-Fassungen im Internet unschwer zu finden sind. (gf)

>> <http://bucknergarcia.com>



aus dem Nähkästchen



Ich erzähle in Lotek64 immer wieder ein paar kleine Geschichten aus dem Nähkästchen – und hoffe, dass sie euch gefallen! Die meisten Geschichten haben schon fast 20 Jahre am Buckel. Manchmal kommt es mir aber vor, als wäre es erst vor Kurzem passiert. Also viel Spaß beim Lesen! thomas@dorn.at auf www.dorn.at



Amiga-Messen in Wien

Im technischen Support der Commodore Österreich war ich nicht nur für das Amiga-BTX zuständig, sondern auch für Messen und Shows. Vorbereiten, Aufstellen, Messedienst, Abbauen etc. Dabei kann ich mich an eine Messe besonders gut erinnern: die Amiga Messe 1990 im Museumsquartier. Das war ein Spaß! Wir hatten versucht, alles, was Commodore- und Amiga-Fans toll finden, zu vereinen. Eine riesige Bühne, Verkaufsstände, Präsentationen, Fan-Artikel – und eine Video-Wall! Das war auch einer der Höhepunkte: Wir hatten eine SAT-Live-Schaltung zur Entwicklungszentrale von Commodore in Kalifornien gelegt und Frage-Antwort mit dem Publikum moderiert!

Außerdem hatten wir Dave Haynie aus Kalifornien eingeladen, der uns auf der Messe so einiges erzählen konnte. Immerhin war er verantwortlicher Entwickler für das AA- und AAA-Chipset des Amiga und hatte bei fast allen Entwicklungen ab dem Amiga 2000 mitgewirkt. Für mich war das besonders anstrengend, denn der nette Mann wollte auch nach der Messe noch unterhalten werden. Das heißt: nach dem Abendessen Nachtleben in Wien! Diverse Biersorten ausprobieren – und feststellen, dass ein Budweiser in Wien eine ganz andere Wirkung zeigt als in Amerika! Vollkommen aus dem Häuschen war Dave, als wir den Ring entlang marschierten und er die Autosalons bestaunte. Ferrari/Mercedes/Lamborghini etc. waren wohl in Amerika nicht an jeder Ecke zu finden...

Von VD-Paint zu Xi-Paint

Zu dieser Zeit half ich meinem Freund Herbert Beilschmidt, dass der sein Programm Amanda (ein Fraktalprogramm für den Amiga) an den Mann bekam. Und kurze Zeit darauf wurde ich von Herrn Köhler gefragt, ob ich ein Malprogramm für einen Framebuffer schreiben könne. Eine ziemlich überraschende Anfrage! Damals war auf dem PC gerade mal EGA in, vielleicht VGA in 256 Farben. Der Amiga mit seinen 4096 Farben (wenn auch in HAM) stellte immer noch etwas Besonderes dar. Und dann gleich 16 Mio. Farben! In Verbindung mit einem Echtzeitdigitizer! – Dies war die Geburtsstunde von VD-Paint. Dessen erste Versionen benahmen sich noch ziemlich abenteuerlich. Aber man konnte immerhin einen Text in den Bildern platzieren und kleine Retuschen machen. Es wurde aber besser und besser. Herbert half mir und entwickelte ein Fenstersystem, mit dem man dann auf der Grafikkarte arbeiten konnte, als wäre man im Betriebssystem – verblüffenderweise nur schneller... Kommt uns das bekannt vor? Eine Reihe von Anfragen anderer Grafikkartenhersteller für den Amiga kam, und ich portierte VD-Paint mittels einer Bibliothek auf nahezu jede Grafikkarte, die es damals gab. Nur der Name durfte nicht so bleiben: VD steht in Amerika für „venereal diseases“, also Geschlechtskrankheiten. Ein neuer Name musste her, interimsmäßig taufte ich es Xi-Paint – und dabei blieb es dann! Damals gab es die Firma BSC, die später auf die Idee kam, dass ich XiPaint auf dem Amiga 1200 zum Laufen bringen sollte, im erweiterten Grafikmodus des AA-Chipsets. Heraus

kam das Produkt TruePaint – immer noch XiPaint, nur eben mit einem AA-Treiber.

Die Entwicklung ging weiter, es gab noch viele Messen – auch in Wien. Natürlich waren diese nicht mit der Kölner Amiga-Messe vergleichbar. Aber für Österreich war es ganz beachtlich, was eine kleine Firma wie Commodore da erreicht hatte. Man darf nicht vergessen, dass z.B. Microsoft oder IBM keine eigene Messe jährlich abhielten...

Eine der weiteren besonders erwähnenswerten Messen war die IE 1991 (Internationale Elektronikausstellung), auf der u.a. auch die Sally durchgeführt wurde. Das ist ein Framebuffer von Herrn Köhler, der damals unglaubliche 120 MB RAM (!!!) mit-

brachte und in Echtzeit bis zu zwei Minuten Live-Video in 24 Bit aufzeichnete. Das war sensationell! Zeitgleich kam das CDTV auf den Markt. Viel zu früh, wie wir heute wissen. Es konnte damals schon, reduziert auf HAM-Farben, Echtfarb-Videos von CD abspielen. Zum Erinnerung: damals hatten CD-Laufwerke noch 1x-Speed. Und dennoch war ich mittels Sally auf der Messe in der Lage, ein Zwei-Minuten-Video innerhalb einer halben Stunde zu mastern! D.h. ein Live-Video wurde umgerechnet und auf eine CD gebrannt und konnte dann mittels CDTV angeschaut werden. Natürlich muss ich zugeben, dass das heute jeder popelige PC mit Webcam auch hinkriegt – aber damals?



Der Autor

Seit meinem dreizehnten Lebensjahr bin ich mit Computern verbandelt: damals ein ZX81, danach ein C64. Die Amiga-Serie habe ich komplett durchgekostet. Damals bin ich auch als Freier Mitarbeiter zu Commodore gekommen: ich habe dort im technischen Support anfangs die BTX-Seiten gewartet, dann die Messefolder gemacht. Und natürlich war ich auf allen österreichischen Computermessen vertreten, auf denen Commodore ausgestellt hat! Ich habe eine Menge Software entwickelt, heute fühle ich mich nun auf einem Linux-Rechner am wohlsten. Aber keine Angst: neben mir steht noch ein Apple und ein PC – man darf nie etwas aus den Augen verlieren! Und wenn einer mit der Webcam in mein Büro sieht, dann wird er sogar einen Amiga 600 hinter mir entdecken!

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



Der Schrecken der Telefonnetze

Wer kann sich nicht an die kleinen Zugaben in Cornflakes-Packungen erinnern: mal ein Plastikauto, dann wieder ein Sammelbild und noch vieles, vieles andere mehr. Hier fängt unsere Geschichte an: An einem Morgen irgendwo in den USA frühstückt ein junger Mann, wie jeden Morgen seine Cornflakes.

– von Christian Schäbsdat –

Er reißt die Packung auf, um deren Inhalt genüsslich mit Milch zu verzehren, da fällt ihm eine Spielzeugpfeife auf. Er nimmt sie in die Hand, bläst hinein und das entstehende Geräusch kommt ihm irgendwie bekannt vor. John Draper heißt der junge Mann, und er arbeitet bei der US Air Force. Direkt nach der Schule hatte er dort angefangen, wollte Nachrichtentechniker werden. Als rechter Bastler vor dem Herrn, der er war, las er damals alles, was er über Telekommunikation, Elektronik usw. in die Hände bekam.



John Draper entdeckte mit einer Pfeife die Welt der kostenlosen Telefongespräche.

Zurück zu der Pfeife in der Cornflakes-Packung. Er blies hinein und hörte die richtige Frequenz. 2.600 Hertz, eine Frequenz, die auch im Bereich der Kommunikation zwischen den Vermittlungsstellen bei Telefongesellschaften genutzt wird. Ohne lange zu überlegen, griff John zum Telefon, wählte einen Freund an und blies in die Pfeife. Das Gespräch wurde getrennt, die Leitung blieb jedoch stehen, die Vermittlung war überlistet. Nach einigen Experimenten gelang es John Draper, seine Entdeckung zu nutzen, um sich kostenlos weltweit durch das Telefonnetz zu bewegen. Er baute Verbindungen rund um die Welt auf, nur um sich auf seinem zweiten Telefon, 10 cm entfernt, selber anzurufen, seine Stimme also ein Mal rund um den Erdball zu schicken. Das war die Geburtsstunde von Cap'n Crunch.

Cap'n Crunch? So hieß die Cornflakes-Marke, in deren Packungen er die Pfeife gefunden hatte. John Draper wurde Cap'n Crunch. Als die US Air Force ihn zwecks weiterer Ausbildung nach England schickte, nutzte er auch dort die Fähigkeiten seiner Pfeife, kostenfrei seine Freunde in den USA anzurufen. Er hatte inzwischen beim Erforschen der Telefonnetze noch mehr Möglichkeiten entdeckt, Vermittlungsstellen zu kontrollieren. Nach seinen Aussagen war es z.B. möglich, mit internen Service-schaltungen laufende Gespräche zu trennen oder sogar in Gespräche hineinzuhören, ohne dass irgendjemand es merkte. Er belauschte Verbindungen zwischen dem Weißen Haus und dem FBI. Er forschte – wie er es nannte – viel und blieb nicht lange allein damit. Während seiner Streifzüge durch die Weiten des Telefonnetzes traf er bald auf Gleichgesinnte. Phone Phreaker, wie sie sich nannten, waren in den USA inzwischen sehr aktiv. Tote Leitungen zu nutzen, um untereinander per Konferenzschaltung zu diskutieren und sich über

die neuesten Entdeckungen auszutauschen, war tägliches Geschäft. Natürlich bewegte man sich nicht mehr in der Legalität, aber das war allen egal.

Viele werden sich fragen, woher die Phone Phreaker eigentlich wussten, wie und was alles möglich war. Nun, einmal war es der Forscherdrang. Man probierte und experimentierte und lernte dabei, wie solche Systeme funktionieren. Dann gab es noch die Möglichkeit, an Gratisinformationen direkt von den Telefongesellschaften zu kommen. Diese waren immer sehr spendabel mit technischen Informationen. Und unvorsichtig. Es war z.B. immer sehr lohnenswert, nachts bei den großen Telefongesellschaften in den Müllcontainern zu wühlen. Da fand man immer mal Handbücher über Vermittlungstechnik, die keiner mehr brauchte oder – noch viel besser – Ausdrücke von Systemkonfigurationen, welche die Phone Phreaker immer tiefer und weiter in die Systeme brachte.

Mittlerweile hatten auch die Telefongesellschaften bemerkt, dass ihre



Blue Box, die elektronische Version der Cap'n-Crunch-Pfeife.

Anlagen missbraucht werden konnten, und fanden es nicht wirklich lustig. Sie suchten Hilfe bei den Strafverfolgungsbehörden, das FBI nahm sich dieser Fälle an. Nach einem Interview mit Cap'n Crunch für das „Esquire Magazine“ im Oktober 1971 hatte das FBI eine Adresse. Er wurde vom FBI überwacht, und als er mal wieder telefonierte, um die Telefonnetze zu „erforschen“, stand auf einmal die Polizei bei ihm im Zimmer, als er seine Blue Box noch in der Hand hatte. Blue Box, ein kleines Gerät, das Cap'n Crunch baute, um die Steuertöne nicht mehr mit der legendären Pfeife erzeugen zu müssen, sondern synthetisch mit einem Soundgenerator. Nicht nur mit dem bekannten 2600-Hz-Ton darin, son-



So sehen die berühmten Cap'n-Crunch-Pfeifen aus.

dern mit beliebigen anderen Tönen, welche die Telefongesellschaften für Servicefunktionen nutzen. Da er die kleine Box blau anmalte, hatte sie schnell ihren Namen weg, die Blue Box war geboren.

Aber was geschah nun weiter mit John Draper? Er wurde dem Richter vorgeführt und zu 1.000 Dollar Geldstrafe und Gefängnis verurteilt, fünf Jahre. Allerdings auf Bewährung.

Kurios ist der Fall des jungen, blinden Joe Engressia, der die nötigen Töne pfeifen konnte. Richtig gelesen, er benötigte keine Cornflakes-Tröte und keine Blue Box, nur seine Lippen, seine Zunge und etwas Luft, und damit tauchte er in die Netze ab. Ziemlich unauffällig, aber auch er wurde erwischt. Es gab jedoch einige Leute bei der Bell Company, die von ihm sehr angetan waren und ihm einen Job gaben.

Die Phreaking-Szene war nicht nur in den USA aktiv, die Welle schwappete auch nach Europa über, und selbst in Deutschland gab es eine solche Szene. Auch hier war es möglich, mit Blue Boxing die Telefonnetze unsicher zu machen, auch hier gab es tote Leitungen, welche man anwählen konnte, um sich zu treffen. Das Phreaking wurde in Deutschland sehr populär. Selbst für den Commodore 64 gab es ein Blue-Box-Programm, das die entsprechenden Töne erzeugte. Man hielt einfach im richtigen Moment den Telefonhörer an den Monitorlautsprecher und schickte die Tonsequenzen ab.

Irgendwann stellte die damalige Deutsche Bundespost die Vermittlungsstellen von analoger Technik auf Digitaltechnik um. Es gab für die Vermittlung von Gesprächen keine Relais mehr, sondern nur noch Halbleiter. Dabei blieb es der Deutschen Bundespost nicht verborgen, was dort in ihren Systemen geschah. Im Rahmen des Fortschreitens der Digitalisierung des Telefonnetzes ergriff man die Gelegenheit, diese Frequenzen, die zum Phreaking genutzt wurden, zu filtern und zu protokollieren. Auf diese Weise hatte die Post die Möglichkeit, direkt zu sehen, wer wann Blue Boxing betrieb. Statt aber nun die Phreaker zu verklagen, bot ihnen die Post an, die Kosten zu tragen, welche verursacht worden waren, und verzichtete auf rechtliche Schritte. Nur wer nicht zahlen wollte, bekam eine Strafanzeige. Nachdem diese Praxis in der Szene die Runde machte, war das Thema Blue Boxing in Deutschland ziemlich schnell erledigt.

Nach kompletter Digitalisierung des gesamten deutschen Telefonnetzes, wurde das Blue Boxing dann ganz unmöglich. Bei Einführung von ISDN traten die Phreaker zwar wieder auf den Plan, aber dies ist aber eine andere Geschichte.

Man konnte nicht nur Blue Boxing. Red Boxing (nach der damals in England gebräuchlichen öffentlichen Telefonzelle) erzeugte Frequenzen, die ein Münzfernsprecher sendete, wenn man Geld einwarf. Auch hier gab es verschiedenste Frequenzen für die unterschiedlichen Funktionen der Münzfernsprecher. In Deutschland funktionierte dies nicht.

Es gab noch andere Boxen: Beige Box, Black Box, Green Box usw. Diese hatten nicht immer etwas mit der Erzeugung von Tönen zu tun, sondern dienten z.B. zum Schalten von Konferenzen über zwei Telefonleitungen oder dem Herauswählen aus einer zweiten Leitung usw. Es handelte sich meist um kleine Hardwarebasteleien, die man in die Telefonanschlüsse einsteckte.

Zu Zeiten der Analogtechnik war alles das spannend, spannend, spannend. Heutzutage mag man darüber schmunzeln. Aber die Ideen, die die Findigen damals hatten, waren schon beeindruckend, fantastisch und in den Augen der übrigen revolutionär.

Bilder: Wikipedia, www.syberia.it, www.marinelayer.com

Der Autor

Christian Schäbsdat erblickte am 19.6.1974 in Berlin das Licht der Welt.



1984 entdeckte er sein Interesse an Computern und fing mit dem Atari XL 800 an, blieb aber beim Commodore 64 hängen. Auch sein Interesse für Elektronik und Telekommunikation wurde mit dem C64 geweckt. 1988 wurde die Mailbox Media 2000 eröffnet, welche gerne von Elektronikfans und Telefonfreaks besucht wurde, um stundenlang in den Archiven zu stöbern. Nach der Einführung des WWW wurde der Schwerpunkt der Information im Internet zur Verfügung gestellt. Inzwischen wurde der Computer Club Media 2000 gegründet und präsentiert sich im WWW. Christian Schäbsdat arbeitet als Consultant im Bereich der Netzwerkinfrastruktur sowie der Security als Freiberufler für verschiedene Unternehmen.

ERSTE PREVIEW ZUM INNOVATIVEN BRETTSPIEL

DIE LEGENDE VON KYRANIA: DRACHENBLUT

Kyrania im Jahre 1120. Das einstmalig prächtige Reich steht knapp vor dem Zerfall. Feindliche Truppen aus dem Norden haben die Hauptstadt Syranis eingenommen und den alten König brutal ermordet. Im Chaos der gewalttätigen Auseinandersetzungen gelingt einer kleinen Gruppe von Kyranern die Flucht in die Berge, wo sie den Abstieg in ein verwinkeltes Höhlensystem wagen. In der Hoffnung dadurch ihr Land zu retten, begeben sie sich auf die Suche nach einem Drachen, dessen Blut der Legende nach eine unerschöpfliche Machtquelle für denjenigen darstellt der es trinkt. Doch in der Tiefe der Katakomben hat sich etwas Böses niedergelassen und schon bald finden sich die Flüchtlinge in einem alptraumhaften Szenario wieder, in dem sie von menschenfressenden Teufeln und blasphemischen Hexen von kalblütiger Grausamkeit heimgesucht werden...

Übernehmen Sie die Rolle eines Gekjagten und setzen Sie dabei all Ihre Fertigkeiten ein, um den Gefahren im unterirdischen Labyrinth zu trotzen. Nur wenn Sie unerbittlichen Widerstand leisten haben Sie eine Chance die Herausforderung zu meistern und Kyrania zu befreien oder zu unterjochen!

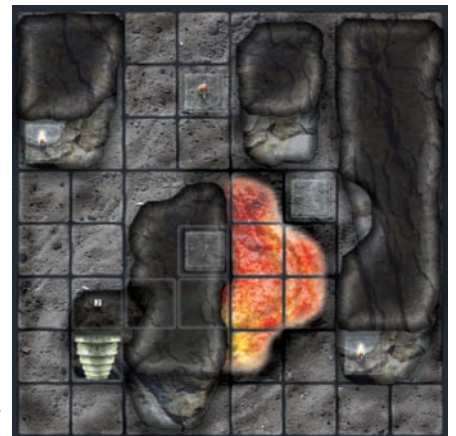
Die geheimnisvolle Spielwelt von Kyrania bietet Abenteuer mit zahlreichen Möglichkeiten:

- **Variables Spielbrett:** Durch den Einsatz unterschiedlicher Geländekarten sieht jede Umgebung anders aus! Befestigungsleisten sorgen für den Halt des Spielplans.
- **Freies Charakterdesign:** Erstellen Sie einen Heldentypen nach Ihrer Vorstellung und definieren Sie seine Werte auf dem Aktionsbrett.
- **Neue Story-Elemente:** Seien Sie gut, böse oder neutral, aber vergessen Sie nicht: Jede Ihrer Entscheidungen hat eine Aus-

wirkung auf den späteren Spielverlauf!

- **Interagieren Sie mit Ihrer Umwelt:** Greifen Sie Dungeon-Bewohner an oder schleichen Sie unbemerkt an ihnen vorbei. Verstecken Sie sich in Felsspalten oder hinter seltsamen Skulpturen, tauchen Sie in tiefem Gewässer nach seltenen Artefakten oder schweben Sie über heiße Lava hinweg. Stoßen Sie einen Mitspieler direkt in die Klauen einer Bestie oder werfen Sie ihm einen Heiltrank zu, wenn er Not ist. Die universelle Spielmechanik erlaubt Ihnen fast jede denkbare Aktion. Alternativ wird es auch Wege geben, das Spiel gewaltfrei zu bestreiten.
- **Kreieren Sie eigene Waffen und Zauber oder greifen Sie auf eine Palette vorgegebener Objekte zu!**
- **Gruppendynamik:** In bestimmten Situationen können Sie alleine nicht viel ausrichten. Tun Sie sich mit Ihren Mitspielern zusammen, um schwere Felsbrocken wegräumen oder effektvolle Gemeinschaftszauber zu wirken.

Ideen, Wünsche und Anregungen senden Sie bitte an andre.hammer@gmx.at. Das Spiel steckt in einer sehr frühen Entwicklungsphase. Ob bzw. wann es offiziell erscheint kann an dieser Stelle nicht eingeschätzt werden. „Es kann sein, dass ich noch alles umschmeiße und meine Idee in anderer Form verwirkliche. Man wird sehen.“ – Hammer.



Die Abbildung zeigt das erste Modell einer Geländekarte für einen Prototypen des Spieles.

Lotek64 #24 PREVIEW

Lotek64 ist ein Magazin mit eigenem Charakter, ein widerspenstiges Biest mit unbezähmbarem Eigenwillen, das Artikel, aber auch seinen eigenen Erscheinungstermin gerne hinauszögert und Redakteure und Leser damit beinahe in den Wahnsinn treibt. Trotz der Probleme haben wir das sture Ding irgendwie liebgewonnen, weil es uns immer wieder mit Nettigkeiten versöhnlich stimmt, wenn wir nicht damit rechnen: In einem solchen Fall „trifft es sich“ mit Promis wie Chris Hülsbeck zum netten Gespräch oder es gebärt süße Kinder mit dem Nachnamen Extended. Oftmals zieht es aber auch hochinteressante Artikel an, die man gerne liest. Diese in einer Vorschau zu nennen ist angesichts der Eigenwilligkeit des Heftes fast schon unmöglich. Vorsichtig schreiben wir ein paar Artikel auf, die von diversen Autoren für eine der nächsten Ausgaben angekündigt wurden:

- Fortsetzung des Civilization-Artikels (Ausgabe 19)
- Visionen in der REM-Schlafphase (2)
- Die besten Prügelspiele für den C64
- Wirtschaftssimulationen für den Commodore 64
- Lotek64 Extended Ausgabe 2 (2008)

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

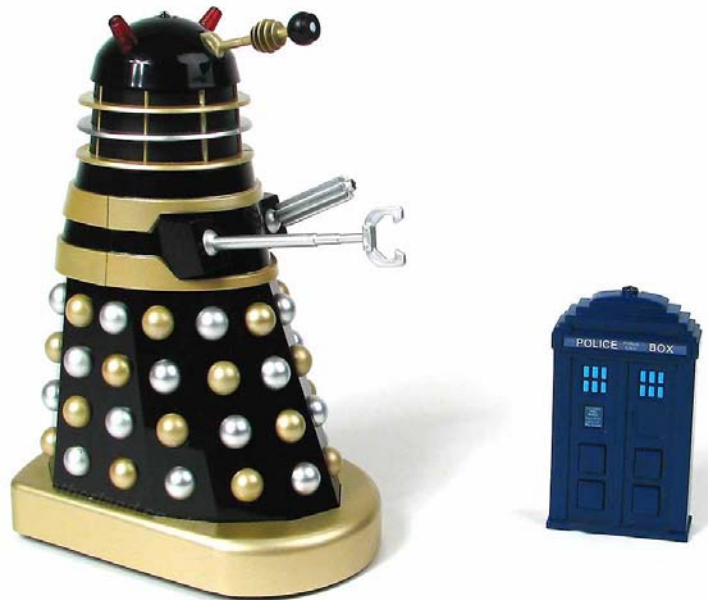
Lotek64

Lotek64 #21 erscheint im Dezember 2007.

COMMODORE 64 GAME CHARTS

1. THE LAST NINJA 2 System 3 1988 /1/
2. MANIAC MANSION Lucasfilm 1987 /4/
3. PIRATES! Microprose 1987 /3/
4. ZAK McKRACKEN Lucasfilm 1988 /5/
5. IK+ System 3 1987 /2/
6. ELITE Firebird 1985 /6/
7. TURRICAN II Rainbow Arts 1991 /7/
8. THE LAST NINJA System 3 1987 /14/
9. BUBBLE BOBBLE Firebird 1987 /8/
10. SUMMER GAMES II Epyx 1985 /10/
11. WASTELAND Electronix Arts 1988 /17/
12. DEFENDER of the CROWN Cinemaware 1987 /16/
13. BRUCE LEE Datasoft 1984 /13/
14. ARCHON Electronic Arts 1983 /9/
15. TURRICAN Rainbow Arts 1990 /15/
16. PROJECT FIRESTART Electronic Arts 1989 /12/
17. ULTIMA IV Origin 1986 /11/
18. EMLYN HUGHES INT. SOCCER Audiogenic 1988 /19/
19. ALTER EGO: MALE VERSION Activision 1986 /18/
20. MICROPROSE SOCCER Microprose 1988 /21/
21. M.U.L.E. Electronix Arts 1983 /20/
22. LEADERBOARD GOLF Access Software 1986 /22/
23. HYPER SPORTS Imagine 1985 /24/
24. SAMURAI WARRIOR Firebird 1988 -/
25. IMPOSSIBLE MISSION Epyx 1984 /25/

(Quelle: <http://www.lemon64.com>, Stand 9. September 2007.
/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an.)



Lord Lotek LP-Charts November 1991

01. My Bloody Valentine — Loveless
02. Metallica — Metallica („Black Album“)
03. Urge Overkill — Supersonic Storybook
04. Slint — Spiderland
05. Young Gods — T.V. Sky
06. Ween — The Pod
07. Primus — Sailing the Seas of Cheese
08. Smashing Pumpkins — Gish
09. Saint Etienne — Fox Base Alpha
10. Primal Scream — Screamadelica
11. Nomeansno — Live and Cuddly
12. Monster Magnet — Spine of God
13. Saint Etienne — Fox Base Alpha
14. Magnapop — Magnapop
15. Massive Attack — Blue Lines



NOSTALGIA MEETS CURRENT HARDWARE

YOUR C64 IS NOT OUTDATED!

1: 4-player interface

incredible fun with two additional joysticks. Play IK+, Bomb Mania and other games with up to four players at the same time!

2: Super PLA

essential for many repair jobs. 100% functional replica of the PLA chip. Also available for C16, C116, plus/4, C610, C710, VC1551.

3: RR-Net

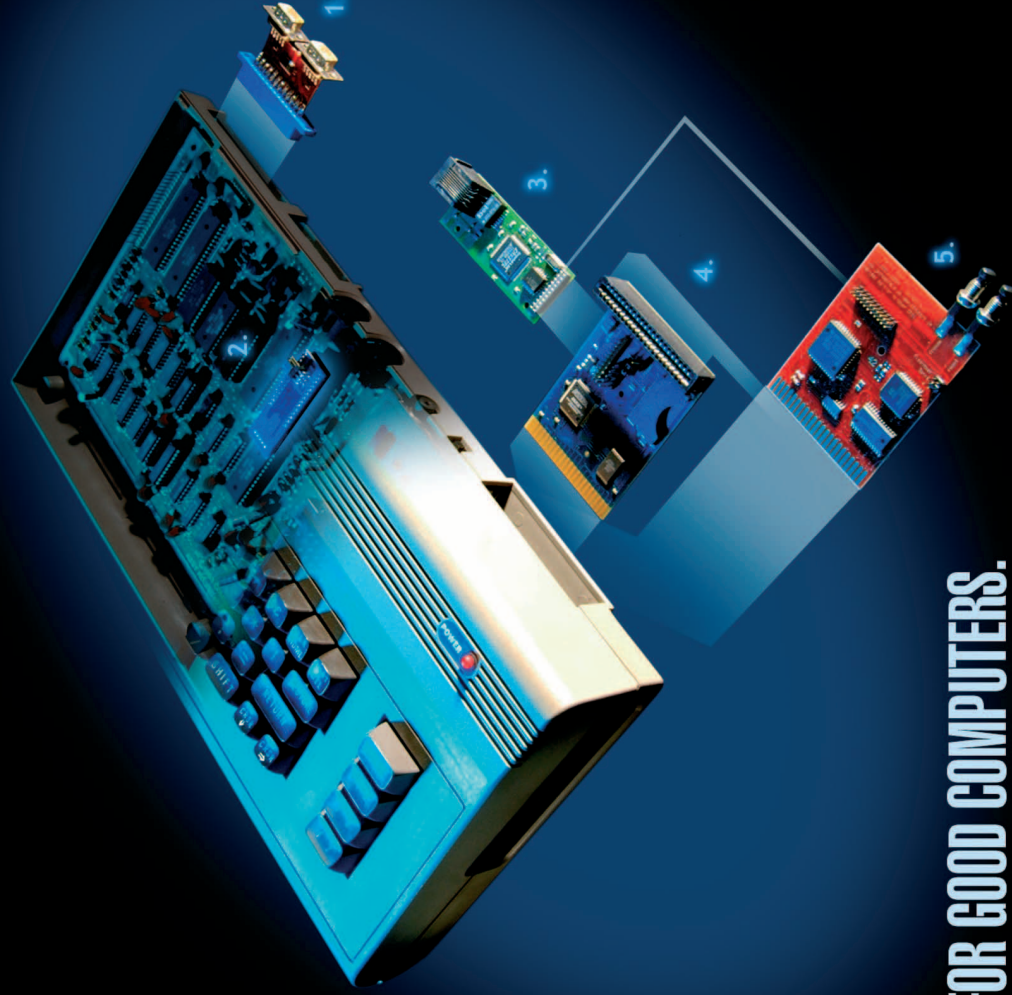
10MBit twisted-pair ethernet add-on for Retro Replay or MMC64. Transfer disks at warp speed to/from current computers, surf the net or use the C64 as IRC client. Supported by the free internet-enabled operating system "Contiki".

4: MMC64

MMC/SD flashcard reader. Use flashcards up to 4G with standard FAT16 format. Integrated file browser and whole-disk transfer (d64 reader and writer). MP3 playback with MP3@64 add-on.

5: Retro Replay

Freezer and Fastloader cartridge. 32K ram, 128K flash, Turbo assembler integrated. Stop ("freeze") any program/game at any time, do changes in memory, and re-start the machine at the same spot. Use it to backup your games or save a game for continuing the same level later.



GOOD HARDWARE FOR GOOD COMPUTERS.

INDIVIDUAL
COMPUTERS
www.ami.ga