

Lotek64



Nr. 26 / Juli 2008



Zak McKracken — Between Time and Space, Dirty Split... Adventure-Boom!

Seite 20-30



Till things are brighter, I'm the Man In Black: The Last Ninja Seit 1987 für uns da

Seite 8-9



Ein (fast) perfekter Laufwerksersatz: Die ultimative 1541

Seite 18-19



Eine Genealogie des First-Person-Shooters bis 1993 Doom: Verdammte Ahnen

Seite 10-15

 **Post.at**

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria

Doc's Hardwarekiste

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

z.B.

Commodore C64

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

Amiga

Scartkabel, Joystickkabel Verlängerung, DTU-Kabel

Plus4, C16, C116

Joystickadapter (zum Anschluß eines Competition Pro !)

Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3

Scartkabel

Für Sega-Mega Drive, Playstation oder Xbox liefere ich ebenfalls Kabel.

Sonderwünsche ? Kein Problem !



Ein Besuch lohnt sich ! www.DocsHardwarekiste.de





Liebe Loteks!

Entgegen erster Ankündigungen wird sich diese Ausgabe nicht mit Fußball befassen. Die EM ist vorbei, also lassen wir ein bisschen Gras drüber wachsen und machen im Herbst einen neuen Anlauf zu einem Schwerpunkt rund um das allseits beliebte Thema Fußball am Heimcomputer. Auch andere bereits fertig gestellte Beiträge müssen wir verschieben, darunter die Fortsetzung des lange angekündigten Civilization-Berichtes.

Der Grund dafür ist überaus erfreulich: Mit den vorliegenden Texten für die 26. Ausgabe von Lotek64 hätten sich problemlos 48 Seiten füllen lassen, was aber weder technisch noch finanziell problemlos zu bewerkstelligen gewesen wäre. Mit 32 Seiten ist aber hoffentlich reichlich Lese-stoff für einige gemütliche Stunden vorhanden.

Besonders auf ihre Kosten kommen diesmal Adventure-Freunde. Nachdem mit Turrican vor wenigen Monaten ein hochkarätiges Action-Remake veröffentlicht wurde, waren es in den letzten Wochen kostenlose, aber hoch-

wertige Adventure-Titel, die unsere Herzen höher schlagen lassen. Mehr dazu ab Seite 20.

Ein eher historisch orientierter Beitrag widmet sich diesmal der Geschichte der First Person Shooter, auch eine kleine Würdigung von The Last Ninja gibt es in diesem Heft. Ein besonderer Höhepunkt in der C64-Community war die Veröffentlichung der 1541 Ultimate, die wir ausführlich getestet haben (S. 18).

Genug der Worte, wir wünschen euch allen einen schönen und erholsamen Sommer!

*Georg Fuchs
(für die Lotek64-Redaktion)*

PS: Unser besonderer Dank gilt Thomas Dorn, der durch seinen besonderen Einsatz für Lotek64 helfen konnte, verschiedene Schwierigkeiten, die uns bei der Gestaltung dieser Ausgabe begleitet haben, zu überwinden.

Danke an alle Autoren, Abo-Verlängerer, Unterstützer und Mitarbeiter!

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

INHALT

Newsticker (Tim Schürmann), Nachruf: Albert Hofmann (Georg Fuchs)	4
Kurztest: Enforcer II (Volker Rust)	5
Fairlight-Gründer in Schwierigkeiten (Georg Fuchs)	6
Milliways: Entwurf für Hitchhiker's-Guide-Nachfolger aufgetaucht (Georg Fuchs)	7
Klassiker: The Last Ninja (Yvon Folz)	8
Verdammte Ahnen: Genealogie des First-Person-Shooters Doom bis 1993 (Klemens Franz)	10
Retro Treasures: Rez mit Trance Vibrator (Simon Quernhorst)	16
4K4U: Neues Demo für Atari VCS (Simon Quernhorst)	17
Hardware: 1541 Ultimate – Eine Floppy für dieses Jahrtausend (Martin Schemitsch)	18
Test: Fan-Adventure Zak McKracken 2 – Between Time and Space (Tim Schürmann)	20
Interview: Artificial Hair Bros. (Tim Schürmann)	21
Cocktails, Tikis und Mord... Freeware-Adventure Dirty Split (Andre Hammer)	25
Interview mit Uwe Sittig von Dreamagination (Andre Hammer)	26
Wintermute Engine und WME-Spiele, Fan-Adventures (I) (Andre Hammer)	28 / 30
Musik: Interview mit dem C64 Orchestra / Chicago (Daniel Meyer)	31

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 liegt an einem komplizierten Posttarif.

Daher kostet ein Abonnement 1 Euro pro Ausgabe bzw. 4 Euro pro Jahr, wobei im Ausnahmefall höhere Portokosten anfallen können.

Bankverbindung

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

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

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

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

immer dabei:



Jens Bürger

Arndt Dettke

Georg Fuchs

Lars „Ghandy“ Sabiraj

Martin Schemitsch

Klemens Franz

Andre Hammer

Retro-Newsticker

gesammelt von Tim Schürmann

Quick Eyes – nicht nur für C128 11. Mai 2008

Mit Quick Eyes gibt es nach langer Zeit mal wieder ein Spiel für den Commodore 128 im 80-Zeichenmodus. Besitzer des kleinen Bruders C64 wurden mit einer eigenen Variante bedacht: members.aol.com/iceout0002/

Neues Forum für C64endings.co.uk

11. Mai 2008

Die Web-Seite C64endings.co.uk feiert ihre zweijährige Wiedereröffnung mit der Einführung eines Forums.

Projekt64

11. Mai 2008

Unter <http://projekt64.filety.pl/> wurde ein neues Hardwareprojekt namens C64+ alias Projekt64 begonnen. Es handelt sich dabei um eine Erweiterungsplatine, die den C64 erweitert um CF/HD (FAT16) handler, bis zu 2MB RAM, bis zu 512kB FlashRom, one channel 12bit PWM (16,5kHz) und mehr.

Soundtrack für Remix-Fans

13. Mai 2008

Infamous und Ovine by Devine haben einen kostenlosen Soundtrack veröffentlicht. Auf der selbst zu brennenden Musik-CD befinden Remixe bekannter Spiele. <http://www.retroremakes.com/wordpress/infamousovine-soundtrack/>

C64 und ein Stepboard

1. Juni 2008

Dass sich der C64 auch mit einem Stepboard verbinden lässt, zeigt die-

ses Video: www.dailymotion.com/relavance/search/8bit/video/x5aooob_musicipad-demo_creationovine.net

38 Jahre Haft für Schüler?

20. Juni 2008

Im kalifornischen Schulbezirk Capistrano werden zwei Schüler der renommierten Tesoro High School beschuldigt, in den Schulcomputer eingedrungen zu sein, um sich Prüfungsfragen zu besorgen und ihre eigenen Noten sowie die Noten von

Mitschülern zu manipulieren. Dem Hauptangeklagten Omar K., derzeit in Untersuchungshaft, droht nun wegen über 60 Straftaten – darunter Einbruch, Diebstahl, Dokumentenfälschung, Verschwörung und Identitätsdiebstahl – eine Höchststrafe von 38 Jahren Gefängnis. Der gleichaltrige Schulkollege Tanvir S. wird der Beihilfe beschuldigt und hat mit einer geringeren Strafe zu rechnen. Weiters wird untersucht, inwiefern Klassenkameraden daran beteiligt waren.

Versionscheck

WinUAE 1.4.6 und 1.5.0 (nur Windows XP/Vista)

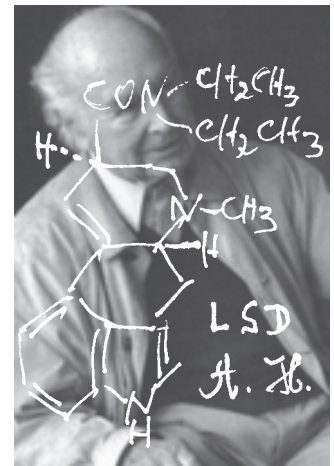
- VICE 1.22
- CCS64 V3.5
- Hoxs64 v1.0.5.25
- Emu64 3.30
- Frodo 4.1b
- MESS 0.125
- Power64 4.9.5
- Yape 0.80

Nachruf: Albert Hofmann 1906–2008

Mit Albert Hofmann ist am 29. April 2008 eine Ikone des 20. Jahrhunderts verstorben, die zwar einer breiten Öffentlichkeit unbekannt war, deren Einfluss auf die (Pop-) Kultur der vergangenen Jahrzehnte aber nicht unterschätzt werden darf.

Der Schweizer Hofmann wollte eigentlich ein kreislaufförderndes Medikament entwickeln, als er 1938 in einem Labor des Pharmakonzerns Sandoz Experimente mit dem Mutterkornpilz durchführte. Beim ersten unfreiwilligen Selbstversuch der auf diese Weise gewonnenen Substanz Lysergsäure-diethylamid am 19. April 1943 – der Chemiker hatte sie wohl versehentlich über die Haut absorbiert – wurde sich Hofmann schnell der halluzinogenen Wirkung von „LSD-25“ bewusst und hielt seine Erlebnisse protokolllarisch fest. Er war davon überzeugt, dass sich psychedelische Substanzen therapeutisch einsetzen ließen. Hofmann hielt über seine Erfahrung fest: *„Jetzt begann ich allmählich, das unerhörte Farben- und Formen-spiel zu genießen, das hinter meinen geschlossenen Augen andauerte. Kaleidoskopartig sich verändernd drangen bunte phantastische Gebilde auf mich ein, in Kreisen und Spiralen sich öffnend und wieder schließend, in Farbfontänen zersprühend, sich neu ordnend und kreuzend, in ständigem Fluss. Besonders merkwürdig war, wie alle akustischen Wahrnehmungen, etwa das Geräusch einer Türklinke oder eines vorbeifahrenden Autos, sich in optische Empfindungen verwandelten. Jeder Laut erzeugte ein in Form und Farbe entsprechendes, lebendig wechselndes Bild.“*

Bald darauf fand LSD in den USA erfolgreich Eingang in die Behandlung von Alkoholsucht, auch Geheimdienste in den USA sowie in der Sowjetunion wurden auf den geheimnisvollen Stoff aufmerksam und führten Experimente an lebenden Menschen durch, um die Eignung von LSD als chemische Waffe zu testen. (Tatsächlich wurde in Vietnam von den USA dann der Benzilsäureester QNB als Psychokampfstoff eingesetzt. Diese Substanz war 1952 von der Firma Hoffmann-La Roche synthetisiert worden und sollte ursprünglich in Medikamenten zur Behandlung von Geschwüren eingesetzt werden. Aufgrund seiner tatsächlichen Wirkung auf den menschlichen Organismus wurde QNB 1997 durch die Chemiewaffenkonvention international geächtet und seine Herstellung verboten.) Gleichzeitig begann der US-Psychologe Timothy Leary, das bis 1966 noch nicht illegale LSD sowie Meskalin und Psilocybin („Magic Mushrooms“) als Massendroge zu propagieren, was auf heftige Kritik Hofmanns stieß, der einer unkontrollierten Abgabe der Substanz, die bereits in winzigsten Mengen bewusstseinsverändernde Effekte hat, nichts abgewinnen konnte. Die Experimente des CIA nannte Hofmann ein Verbrechen. Leary wurde aber bald zur Kultfigur, und LSD inspirierte seit den 1960ern unzählige Künstler von den Beatles („Lucy in the Sky with Diamonds“) bis zum Simpsons-Schöpfer Matt Groening. Leary war 1986 auch Pate des Commodore-64-Spiels Mind Mirror aus dem Hause Electronic Arts. Hofmann hielt bis ins hohe Alter Vorträge und Vorlesungen. Die CD „Erinnerungen eines Psychonauten. Von



der Entdeckung entheogener Drogen“ geben 68 Minuten lang einen Eindruck davon. Bemerkenswert auch seine Schilderung gemeinsamer Drogenexperimente, die Albert Hofmann gemeinsam mit dem umstrittenen deutschen Autor Ernst Jünger, der 1998 kurz vor seinem 103. Geburtstag starb und den Hofmann 1948 kennengelernt hatte, durchführte. Jünger schildert diese Erfahrungen in sehr nüchterner Sprache in seinem 1952 erschienenen Buchlein „Besuch auf Godenholm“. Zum 100. Geburtstag von Hofmann fand im Januar 2006 in Basel das Symposium „LSD – Sorgenkind und Wunderdroge“ statt. Als der Schweizer Psychotherapeut Peter Gasser Ende 2007 die Erlaubnis der Ethikkommission erhielt, LSD zu therapeutischen Zwecken zu testen, nannte Albert Hofmann das in einem Fernsehinterview die Erfüllung seines Traums. Hofmann starb am 29. April im Alter von 102 Jahren in Burg im Leimental in der Nähe von Basel.

gf

Brettspiel Agricola ausgezeichnet

Agricola, ein materialaufwändiges Aufbau-Strategiebrettspiel, wurde bereits 2007 veröffentlicht.

Aufmerksame Leser erinnern sich vielleicht noch an das Inserat aus Ausgabe 23. Das Spiel wurde von Klemens Franz, der bei Lotek64 die pixelpunch-Kolumne schreibt, illustriert und hat Ende Mai den Sonderpreis „Komplexes Spiel“ im Rahmen der Wahl zum Spiel des Jahres erhalten. Demnächst geht Agricola in die zweite Auflage und erscheint in insgesamt acht Sprachen. Zwei weitere folgen im Herbst. Infos zum Spiel gibt es hier: www.lookout-games.de

Enforcer II: Kampf um's Trenzsche Erbe

Eigentlich sollte man vermuten, dass die Fußstapfen von Manfred Trenz schon ziemlich ausgelatscht sind. Denn wie oft haben Programmierer schon versucht, in eben jene zu treten? Nach „Boom“ von Brainstorm, „Crush“ und „Turrican 3“ von Smash Designs und „Metal Dust“ von Protovision für die Super-CPU gibt es jetzt etwas fast Neues: die Wiederaufnahme der schon nahezu verloren geglaubten Fortsetzung des Trenz-Ballerspektakels „Enforcer“ für den Standard-C64.

Die Wunder, die man schon in einem älteren Videobericht erahnen konnte, spielen sich jetzt in den ersten Previews tatsächlich auch genauso wundersam am eigenen C64: Horden von Gegnern jagen durch einen Sprite-Multiplexer, der die Zahl 8 oder 16 schon lange verlernt zu haben scheint. Nicht minder beeindruckend der Endgegner: Hier wird gezoomt, was das Zeug hält – und das ganz ohne die Grafikchips eines Super Nintendo. Wenn man es nicht besser wüsste – man wäre geneigt, nochmal nachzusehen, ob da nicht doch eine Super-CPU im Expansionsport steckt. Einziger Kritikpunkt: Die Ähnlichkeiten zum Vorgänger in Punkto Grafik und Sound sind noch etwas frappie-

ihn per E-Mail zschieg2@lycos.de kontaktieren oder bei der Diskussion im Protovision-Forum des Forum-64 mitmischen. Ein besonderer Tipp noch zum Schluss: Auf YouTube gibt es bereits unglaublich „tiefe“ Einblicke in das zweite Level des Spiels des Spiels – und das im wahrsten Sinne des Wortes! vr



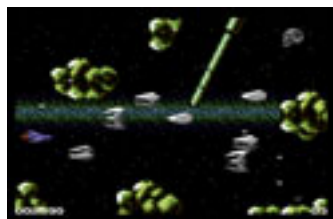
Und dann...



„...hat es einfach...“



„...ZOOM gemacht!“



„Scheibenwischer an – es hagelt Gegner!“

rend. Fortsetzung hin oder her – wir wollen etwas Neues sehen! Musik im Spiel wird es auch geben – im Probelevel wird derzeit noch damit gespart. Programmierer Andre Zschiegner („It's Magic“) zeigt sich übrigens ungewöhnlich offen für Verbesserungsvorschläge. Wer möchte, kann

>> Links:

Preview: <http://noname.c64.org/csdB/release/?id=67182>

Video: <http://youtube.com/watch?v=50CHjyIiMO>

Diskussionsforum: <http://www.forum64.de>

Weitere Infos: <http://www.protovision-previews.de>

Der Werdegang eines Kultcomputers

Der Amiga – zu Beginn ein (unbezahlbarer) Traumcomputer mit außergewöhnlichen Eigenschaften, später der Spielecomputer schlechthin, heute Exot und Nischenlösung. Von Beginn an bis heute aber vor allem eins: faszinierend und mit dem gewissen Etwas, das ihm auch heute noch Fans in aller Welt sichert. Der Amiga sicherte – neben dem C64 – das Überleben des von Missmanagement gebeutelten Herstellers Commodore und schaffte das Kunststück, diesen Computerhersteller zu überdauern.

Michael Kukafka schildert die Geschichte dieses außergewöhnlichen Computers, der zunächst als Spielkonsole geplant war, und beschreibt, warum heute nicht Amigas, sondern Macs und Linux-Rechner die einzigen nennenswerten Alternativen zu den farblosen Windows-Computern sind.

Wie Sie den Amiga per Emulation auf Ihrem PC wieder zum Leben erwecken können, wird ebenfalls ganz konkret erklärt – bis hin zu den Einstellungsmöglichkeiten des verbreiteten Amiga-Emulators *WinUAE*.

Autor: Michael Kukafka

120 Seiten / 59 teils farbige Abbildungen

ISBN 978-3-938199-15-2

17 x 22 cm

16,80 €

Erhältlich bei:

Retrobooks.de

Amazon.de

Libri.de

... und in jeder Buchhandlung



Von der Vergangenheit eingeholt: Fairlight-Gründer in Schwierigkeiten

Fairlight war eine der einflussreichsten Gruppen der C64-Szene. Die schwedischen Cracker traten 1987 in die Fußstapfen von Triad, der ersten Gruppe, die ihre Cracks regelmäßig mit Trainern versah und von 1986 bis 1987 unzählige C64-Spiele vom Kopierschutz befreite und zur Verteilung brachte. Triad war nach 1987 kaum noch aktiv, so entstand eine Lücke, die Fairlight bald ausfüllte. Fairlight verwendete lange Zeit ein technisch ausgefeilteres Intro, in dem die Druid-II-Musik zum Einsatz kam und das praktisch jedem C64-Besitzer ein Begriff ist. Zusammen mit Gruppen wie den dänischen Papillons dominierte Fairlight ca. zwei Jahre lang die europäische Szene und brachte weit über 100 gecrackte Spiele in Umlauf.

Warez-Reagonomics

1992 wanderte ein junger Mann namens Tony Krvaric, ein in Schweden aufgewachsener Sohn jugoslawischer Gastarbeiter, in die USA aus. Dieser Schritt war nach eigener Aussage von Ronald Reagan inspiriert, den Krvaric seit seiner frühesten Jugend als Idol verehrte. In Schweden und dem Rest Europas sah er aufgrund der „verheerenden Auswirkungen des Sozialismus“ keine Perspektive mehr. Tony wurde 2003 US-Staatsbürger, ein guter Republikaner und im März 2007 sogar deren Parteiboss in San Diego, der zweitgrößten Stadt Kaliforniens – ein Ehrenamt. Sein Geld verdient er als Finanzberater und Versicherungsmakler.

Diesen Schritt dürfte die Partei, die traditionell für „law and order“ steht, nun gründlich bereuen. Denn Tony Krvaric ist kein Geringerer als „Strider“, Mitbegründer von Fairlight, in den späten 1980er-Jahren eine der umtriebigsten und aktivsten Gruppe von Raubkopierern – zuerst auf dem C64, dann auch auf Plattformen wie Amiga und PC, später schließlich mittels von Krvaric vertriebenen Cartridge-zu-Disk-Kopierstationen auf Super Nintendo. Nun sei es dahingestellt, ob diese Art der Verbreitung von Software nicht genau das Gegenteil jenes vom Politiker Krvaric propagierten Reagan-Kapitalismus ist und vielmehr in eine andere politische Richtung weist, die in den unzähligen Fairlight-Intros mit Slogans wie „Kill a Commie for Mommie“ kommentiert wurde. Tatsache ist, dass in Kalifornien mehr Menschen von der Softwareindustrie leben als an jedem anderen Ort der Welt. Strider, benannt nach einem Pseudonym der tolkien'schen Heldenfigur

Aragorn, war dem „organisierten Verbrechen“ – als solches wird von manchen US-Ideologen die von Fairlight betriebene Form des Software-Freihandels heute eingeschätzt und sogar mit Terrorismus in Verbindung gebracht – keineswegs entwachsen, als er 1992 seinen Fuß auf amerikanischen Boden setzte.

Software-Terrorismus?

Sofort gründete er eine neue Fairlight-Niederlassung im Mekka der Computer- und Spieleindustrie, in der Raubkopierer wohl nicht zuletzt auf Druck der Industrie häufig zu drakonischen Haftstrafen verurteilt werden. Krvaric blieb in den USA noch jahrelang als Fairlight-Mitglied aktiv, wie eine einfache Google-Recherche belegt, auch wenn er seine Vergangenheit in einem offenen Brief an die

Republikanische Partei selbst herunterspielt und Fairlight auf eine Gruppe Halbwüchsiger reduziert, die im Schulhof Disketten ausgetauscht haben, wie es heute mit MP3s üblich sei. Das alles blieb der „Grand Old Party“, in der Krvaric einen kometenhaften Aufstieg erlebte, jedoch verborgen, obwohl er selbst gar nicht den Versuch unternahm, die Verbindung zu verschleiern, sondern seine Fairlight-Mailadresse auch in offiziellen Parteidokumenten angab. Die Republikaner waren im Rahmen der Wahl Krvarics vielmehr damit beschäftigt, sich mit der innerparteilichen Opposition rund um den christlichen Fundamentalisten James Hartline auseinanderzusetzen, die gegen den wachsenden Einfluss gottloser Europäer wie Arnold Schwarzenegger und Tony Krvaric auf die kalifornischen Repub-

likaner kämpfen. Der Präsidentschaftswahlkampf dominiert die politische Auseinandersetzung in den USA seit Monaten, an diesen Geschützen gemessen ist die Fairlight-Affäre eine Kleinigkeit, die Krvaric politisch wohl schadlos überstehen wird. Dass das Lager der Raubkopierer nun die Wahlurnen stürmen wird, um den Fairlight-Mitbegründer zu unterstützen, darf hingegen bezweifelt werden. In einem Prozess, der große mediale Aufmerksamkeit fand, wurde ein 26-jähriger Betreiber einer Warez-Seite, David M. Fish, von einem Gericht im eher liberalen Connecticut zu einer Strafe von 30 Monaten unbedingter Haft verurteilt. Danach stehen 36 weitere Monate zur Bewährung an. Zusätzlich erfolgte die Auflage, dass Fish nie wieder einen Computer verwenden darf – eine Strafe, die in den USA bereits in den 80er-Jahren zur Anwendung kam. (Mehr darüber kann in Bruce Sterlings interessantem Buch „The Hacker Crackdown“ aus dem Jahr 1992 nachgelesen werden, das sich mit der Geschichte des „Digital Underground“ auseinandersetzt und im Internet an vielen Stellen kostenlos – und legal – verfügbar ist.)

gf



Infocoms verlorene Schätze: Entwürfe für den Nachfolger von „Hitchhiker's Guide to the Galaxy“ aufgetaucht

Andy Baio, ein 31jähriger Journalist und Blogger aus Portland, Oregon, traute seinen Augen nicht, als ihm vor kurzem eine Kopie der gemeinsam genutzten Festplatte des legendären Adventure-Produzenten Infocom zugespielt wurde. Die Sicherung spiegelt den Stand kurz vor Schließung der Firma im Jahr 1989 wider und ist, in den Worten von Baio, eine wahre Schatzkiste, gefüllt mit Firmeninterna, privaten E-Mails und Programmcode von unveröffentlichten Spielen.

– von Georg Fuchs –

Die Spiele von Infocom waren zum Großteil reine Textadventures und genossen einen guten Ruf, der sich teils auf die literarische Qualität der in den Spielen verarbeiteten Texte und teils auf die hervorragende Qualität des Parsers stützte, der den Konkurrenzprodukten meilenweit voraus war und lange, komplexe Eingaben nicht nur richtig interpretierte, sondern auch auf fast alles eine passende Antwort hatte.

Ab Mitte der 1980er Jahre neigte sich die Ära der Textadventure-Spiele dem Ende zu. Die Computer wurden leistungsfähiger, die Spieler waren verwöhnt von schönen Grafikwelten und wollten, statt Textkommandos einzutippen, lieber mit Joystick oder Maus spielen. Das „Point and Click“-Adventure setzte sich mit großartigen Titeln wie Maniac Mansion oder Monkey Island schnell durch. Schade für Fans der Textadventures (ob mit oder ohne Illustrationen), denn Firmen wie Infocom oder Magnetic Scrolls konnten von den plötzlich anachronistisch anmutenden Spielen keine ausreichenden Stückzahlen mehr verkaufen und verschwanden im Nebel der Wirren des Spielmarktes.

Dabei hatte gerade Infocom gleich mehrere Spiele im Sortiment, die tatsächlich Kultstatus genießen und die schon in den 80er Jahren ein Hauch von Geschichte umhüllte, darunter die Zork-Trilogie, Suspended oder The Leather Goddesses of Phobos, um nur einige zu nennen. Für besonderes Aufsehen sorgte 1984 auch die Zusammenarbeit mit Douglas Adams, der an der Adventure-Umsetzung seines über alle Maßen erfolgreichen Romanes „The Hitchhiker's Guide to the Galaxy“ (dt. „Per Anhalter durch die Galaxis“) selbst maßgeblich beteiligt war und weit mehr in das Spiel einbrachte als nur seinen Namen. Das Spiel verkaufte sich sehr gut und ließ zahlreiche Fans auf eine Fortsetzung hoffen, immerhin erlebte auch der



Roman vier Fortsetzungen und wurde somit zur „einzigen vierbändigen Trilogie in fünf Teilen“ der Literaturgeschichte. Adams hatte aber nach Fertigstellung des Adventures und des ebenfalls 1984 erschienen vierten Bandes das Bedürfnis, ein bisschen Abstand von der Reihe zu nehmen und widmete sich in den folgenden Jahren anderen Projekten – darunter das Infocom-Spiel Bureaucracy (1987). Finanziell war das Adams-Spiel ein gigantischer Erfolg, zwei Jahre nach Erscheinen waren eine Million Exemplare verkauft.

Zu spät für eine Fortsetzung

1989 hätte endlich die Fortsetzung des „Hitchhiker's Guide“-Adventures erscheinen sollen. Der Name stand schon fest: „Milliways: The Restaurant at the End of the Universe“. Douglas Adams sollte wieder aktiv daran mitarbeiten. Zwei spielbare Prototypen, Arbeitstitel „Restaurant“, waren bereits fertiggestellt worden, als Activision, seit 1986 Eigentümer von Infocom, die Tore von Infocom endgültig schloss. Wie schon beim ersten Hitchhiker-Spiel war Steve Meretzky hauptverantwortlich für die Spieleentwicklung. Der Mailverkehr, der von Baio teilweise öffentlich gemacht wurde, zeichnet ein Bild von chaotischen Arbeitsbedingungen und fehlendem Teamgeist im Hause Infocom, was allerdings von zahlreichen ehemaligen Mitarbeitern, die sich mittlerweile zu Wort gemeldet haben, dementiert wird. Allerdings scheinen sich alle einig zu sein, dass Adams ein schwieriger und unberechenbarer Zeitgenosse war, der seine Aufgaben

immer erst nach monatelangen Verzögerungen erledigte – auch sein Verlag litt darunter. Allerdings seien die Ergebnisse dann immer hervorragend gewesen. Rückblickend bedauert Meretzky, dass das Spiel nicht einfach ohne Adams gemacht wurde. Das Spiel wäre zwar ohne ihn nicht so gut geworden, aber immerhin hätte es veröffentlicht werden können. Darüber zu sinnieren, ob „Milliways“ sogar die Rettung Infocoms gewesen wäre, ist aber nichts als reine Spekulation. Infocom hatte sich durch hausgemachte Fehlentscheidungen selbst ins finanzielle Abseits gebracht, vor allem die Datenbank Cornerstone geriet zum Fiasko. Aber auch ohne dieses Debakel ist fraglich, ob mit Textadventures, auch wenn sie zuletzt mit grafischen Elementen angereichert wurden, noch Gewinne zu erzielen waren.

Milliways

Andy Baios hat nun einen der spielbaren Prototypen frei im Internet zugänglich gemacht, der Adams-Enthusiasten zweifellos einige Aha-Erlebnisse bescheren wird. Leider ist das Milliways-Spiel nur ein äußerst unvollständiger Entwurf, der wenige Rückschlüsse auf das fertige Produkt zulässt.

Die ersten Skizzen gehen auf das Jahr 1986 zurück. Spieledesigner Michael Bywater wollte die Handlung dort beginnen lassen, wo der erste Teil endet. Die Entwürfe für die Handlung wurden mehrfach geändert, aber zumindest der Anfang und das Ende des Spiels sowie einige Schlüsselszenen und Handlungsorte, darunter

natürlich Milliways, das Restaurant am Ende des Universums, standen im Februar 1987 fest.

Große Pläne

Ein weiterer Mitarbeiter, Stu Galley, brachte im März 1987 weitere Vorschläge ein: Das Spiel sollte auch die Perspektiven anderer Personen umfassen (unter anderem jene von Zaphod), auf Textbasis visuelle Effekte darstellen und mit einem Parser mit „Persönlichkeit“ aufwarten. Unabhängig von diesen Überlegungen plante auch Bywater das Spiel in vielen Details, aber weit gediehen waren die Arbeiten noch nicht, als das Projekt eingestellt wurde. Die ältere der beiden Versionen auf der Infocom-Platte trägt als Datum den Mai 1988, die zweite Version stammt vom April 1989. Der Autor scheint Stu Galley zu sein, was aber nicht zweifelsfrei festgestellt werden kann. Die ältere Version enthält zwar nur eine Handvoll Räume und lässt nur wenige Spielzüge zu, allerdings ist sie noch umfangreicher als die jüngere Fassung. Nicht nur eingefleischte Fans des 2001 im Alter von nur 49 Jahren verstorbenen englischen Kultautors werden durch den Fund schmerzlich an eine vertane Chance erinnert. Auch die zahlreichen Adventure-Spieler, die „The Hitchhiker's Guide to the Galaxy“ einfach als gelungenes und anspruchsvolles Puzzle genossen haben, müssen sich damit abfinden, dass ein Spiel, das wahrscheinlich ein Höhepunkt des Genres geworden wäre, eine rohe Skizze bleiben wird. Während die Fans von Velvet Underground das sagenumwobene „Lost Album“ 1985 mit siebzehnjähriger Verspätung doch noch zu hören bekamen, werden hoffnungsvolle Milliways-Spieler nie in den Genuss dieses Adventures kommen. Zumindest ist das unendlich unwahrscheinlich.

>> Weblinks

Blog von Andy Baio: waxy.org

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy online spielen:

www.douglasadams.com/creations/infocomjava.html

Die Betaversion der Fortsetzung online spielen: waxy.org/random/software/milliways/milliways_release15.html

The Last Ninja

Es war einmal in den glorreichen 80er Jahren...

Martial-Arts-Filme boomten. Das Publikum war begeistert von Karate Tiger, Karate Kid, Bloodsport und den Teenage Mutant Ninja Turtles. In diesen Jahren wurde die englische Software-schmiede System 3 gegründet (1984). System 3 wurde vor allem bekannt durch Spiele für den Commodore 64 und den Amiga. 1987 veröffentlichten sie für diese Systeme das erste The-Last-Ninja-Spiel.

Im Gefolge von The Last Ninja entstanden so bekannte Kampfspiele wie International Karate. System 3 benannte sich im neuen Jahrtausend vorübergehend in Studio 3 um, wechselte aber bald wieder zurück zum alten Firmennamen.

Der letzte Ninja

Die Hintergrundgeschichte zu The Last Ninja ist simpel, aber faszinierend: Der Shogun Kunitoki lässt bis auf eine Ausnahme alle Ninjas in seinem Reich töten. Er will auf der Insel „Shrine of the White Ninja“ seine eigene Elitetruppe zu Ninja-Kämpfern ausbilden. Aber es gibt noch einen Überlebenden: Amakuri. In diese Rolle schlüpft der Spieler und steuert den letzten Ninja durch sechs große Levels. Das Spiel beginnt im Außenare-

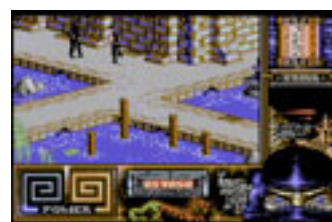
Zwar sind die Rätsel manchmal ein wenig unlogisch, zum Beispiel die Vase in einem der späteren Levels, die eine geheime Treppe passierbar macht. Dennoch war das Spiel ein riesiger Erfolg. Weltweit sollen über zwei Millionen Kopien des Spieles verkauft worden sein, und hier sind die damals unvermeidlichen Raubkopien nicht mit einkalkuliert. Kleiner Tipp, um nicht schon im ersten Level alle Nerven zu verlieren: Man kann den Drachen im ersten Level mit der „Stinkbombe“ betäuben.

Fortsetzung folgt: The Last Ninja 2 Der Nachfolger wurde gleich 1988 herausgebracht. Wer schon 1987 gedacht hatte, der grafische und soundspezifische Perfektionismus hätte nicht überboten werden kön-

in Folge 2 nicht mit vielen Gags und lustigen Anspielungen. Außer vor Gegnern wie Polizisten und Krokodilen muss der Spieler sich diesmal auch vor Passanten schützen, die einen mit Blumentöpfen bewerfen. Im weiteren Verlauf sieht man in einer Szene sogar Superman vorbeifliegen. Die Levels sind abwechslungsreicher geraten. Aus dem Central Park geht es in die Innenstadt, hin zur Kanalisation von New York. Am Ende wartet ein großer Showdown, der den Spieler mit einem wunderbaren Finale belohnt. Das Spiel verkaufte 1,2 Millionen Exemplare und erschien nicht nur für den Commodore 64, sondern auch für Amiga, Atari ST und Co. Für mich konnte die Amiga-Version nicht mit der des C64 mithalten, aber das ist sicher Geschmackssache.

Alle guten Dinge sind drei: The Last Ninja 3

Einige Jahre später sollte Last Ninja zu einer Trilogie anwachsen. 1991 war es soweit. Mit einem wunderschönen Intro, das es in dieser Form für ein Spiel noch nicht gegeben hatte, wunderbarer Grafik und Musik stellte das System-3-Spiel vom technischen Aspekt die beiden ersten Teile klar in den Schatten. Noch mehr Details und Feinheiten verblüfften den Spieler, diese Folge konnte mit einem stimmungsvollen Intro gefallen. Leider blieb die Spieltiefe dabei ein wenig zurück. Der dritte Teil kann spielerisch nicht an die Vorgänger anknüpfen, siedelt sich aber im guten Mittelmaß an.



Technisch eine Meisterleistung: The Last Ninja 3.

Last Ninja 3 handelt in Tibet. Wieder muss der Titelheld Amakuri gegen den bösen Shogun Kunitoki antreten. Dieser hat sich in den „Palace of Mysteries“ zurückgezogen. Das Spiel führt durch fünf Levels. Als Neuerung wurden zwei neue Features eingeführt, die sich mit Ehre und Bushido umschreiben lassen. Geht Amakuri Kämpfen aus dem Weg, verliert er an Ehre bzw. an Bushido-Kraft. Das Spiel wurde auch auf Cartridge ausgeliefert, um die langen Ladezeiten in den Griff zu bekommen.

Im Zuge des Erfolges von The Last Ninja wurde für diverse Rechner der sogenannte Last Ninja Remix aufgelegt. Für die 8-Bit-Welt, wie zum Beispiel für den Commodore 64, wurde eine Neuauflage von Last Ninja 2 programmiert, während für die 16-Bit-Rechner der erste Teil nachgeschoben wurde.

Ausgebliebene Nachfolge: The Last Ninja 4

Vor einigen Jahren wurde The Last Ninja 4 für die Xbox angekündigt. Bis auf einige vielversprechende Screenshots kam der Nachfolger jedoch nie auf dem Markt. Die Entwicklung wurde von System 3 leider eingestellt. Es wäre interessant gewesen zu schauen, ob man das Flair der Ori-



Leider nie erschienen: die Xbox-Version.

ginaltrilogie auf die Next-Generation-Konsole hätte hinüberretten können. Nach einigen Recherchen im World Wide Web scheint ein Remake für PSP, Wii und Nintendo DS in der Entwicklung zu sein. Solche unbestätigt-



Der letzte Ninja (hier: Commodore 64) hinterließ Spuren in der Spielewelt.

al vor dem Palast des Shogun. Im weiteren Verlauf kämpft man sich durch den Palast bis zum letzten Endgegner vor. Zu den zahlreichen Gegnern, die es zu überwinden gilt, zählen „andere“ Ninjas, Skelette und diverse Endgegner. Das Spiel lebt von den kniffligen Rätseln und der beeindruckenden isometrischen Ansicht. Der gelungene Soundtrack verleiht dem Spiel ein wunderbares fernöstliches Flair.

nen, wurde gleich eines besseren belehrt. Sauberes Scrolling, noch realitätsnähere Bewegungen der Charaktere. Alles war richtig. Hier ist die Story schnell erzählt. Amakuris Gegenspieler Kunitoki ist mittels Zeitsprung in das New York der Gegenwart gerüstet, um ein neues Imperium aufzubauen. Amakuri soll den Shogun stoppen und besiegen. Amakuri steuert sich flüssig und elegant wie im ersten Teil. System 3 sparte

ten Infos sind aber mit Vorsicht zu genießen. Über die Virtual Console der Nintendo Wii ist es möglich, über den Online-Shop alte Spiele diverser Systeme (SNES, N64, NeoGeo etc.) zu spielen. Unter anderem sind auch Spiele des Commodore 64 lizenziert worden.

Tim Best. Für die Programmierung der ersten beiden Teile war John Twiddy verantwortlich. Die Grafik wurde von Hugh Riley entworfen. Für die Programmierung von The Last Ninja 3 zeigte sich Stan Schembri verantwortlich. Die Grafiker in diesem Falle waren Robin Levy, Arthur Van Jole, Dan

wurde wunderbar eingefangen. Das Spiel lebte Ende der 80er, Anfang der 90er Jahre vor allem von der fernöstlichen Martial-Arts-Welle, die nach Europa und Amerika schwappte. Aber auch heute noch begeistert The Last Ninja. Einziges Manko ist die etwas umständliche Steuerung, die einiges an Übung erfordert, sowie die an einigen Stellen schlampige Kollisionsabfrage. Auch auf einem Emulator lässt sich das Spiel wunderbar steuern. Am besten nimmt man einen „alten“ Joystick für das Spiel, da die Steuerung mit einem modernen Joypad zum Geduldsspiel werden kann. In einigen Levels bedeutet dies den vorzeitigen Tod des Helden.

Verfügbare Plattformen

Last Ninja 1: Commodore 64, Apple II, BBC Micro, Acorn Archimedes, Amstrad CPC, MS-DOS, Acorn Electron.

Last Ninja 2: Commodore 64, Amiga, Apple II, BBC Micro, Acorn Electron, MS-Dos, NES, Atari ST, Amstrad CPC, Sinclair ZX Spectrum.

Last Ninja 3: Commodore 64, Atari ST, Amiga CD32.

>> Weiterführende Links

System3: <http://www.system3.com>

The Last Ninja Archive: lastninja.lemon64.com

Last-Ninja-Soundtrack im Rockgewand:

<http://www.puffy64.de>

Yvon Folz

Geb. 26.11.1980,

Wohnort: Saarbrücken.

Yvon Folz arbeitet als

Software Entwickler und

freut sich über seinen

Atari 400, den er ge-

schenkt bekommen hat. Nach jahrelangem Aufent-

halt im Keller läuft das gute Teil wie neu gekauft und

es wird fleißig Pac Man gezockt.



Screenshot der unveröffentlichten Xbox-Version von The Last Ninja.

Die Engine von The Last Ninja

Zur damaligen Zeit war die Spiel-Engine, die für The Last Ninja verwendet wurde, der Konkurrenz absolut überlegen und wurde auch für andere Spiele ausgeschlachtet, unter anderem für The Beauty and the Beast, Vendetta und Tusker. Im Last Ninja Archive (siehe „weiterführende Links“) kann man interessante Informationen zur verwendeten Engine recherchieren.

Philipps und John Kemp. Da die Spiele aus vielen Grafiken bestanden und nicht komplett in den Arbeitsspeicher geladen werden konnten, ging man den Weg vieler Adventures und Action Shooter der vergangenen Zeit: Hatte man einen Level abgeschlossen, wurden weitere Daten von der Diskette oder auch Datensette nachgeladen. Alle Teile der Serie wurden auf mehreren Diskettenseiten ausgeliefert.

Fazit

Bis heute kam nie wieder ein vergleichbares Spiel auf dem Markt, das derart überzeugen konnte. Es stimmte einfach alles. Das fernöstliche Flair

Entwickler und technische Details

Alle Teile der Trilogie wurden entwickelt und designt von Mark Cale und



Last-Ninja-Remake für PSP, Wii und Nintendo DS: Gerücht oder Wahrheit?

Amiga Forever 2008

Alle Jahre wieder veröffentlicht die italienische Softwarefirma Cloanto eine neue Version ihres Amiga-Pakets „Amiga Forever“. Das neueste Update bringt wirkliche Neuerungen, die das Produkt vor allem für Einsteiger interessant machen.

Amiga Forever ist in erster Linie ein Frontend für den Amiga-Emulator WinUAE, enthält die nötigen ROMs, um (fast) alle Amiga-Modelle zu emulieren und wird mit einer Menge klassischer Amiga-Spiele und Szene-Demos ausgeliefert. Obwohl Teile des Pakets auch mit anderen Betriebssystemen zusammenarbeiten, ist Amiga Forever in erster Linie ein Windows-Produkt, das in der neuen Fassung auch mit Vista zusammenarbeitet.

Das herausragende Feature der neuen Fassung: Amiga-Diskettenimages (z.B. ADF) können aus Windows per Doppelklick direkt gestartet werden, Amiga Forever analysiert die Amiga-Software und wählt automatisch eine passende Konfiguration. Das erspart vor allem Anfängern, die mit Begriffen wie ECS, OCS und AGA nicht viel anfangen können, Zeit und Ärger.

Der mitgelieferte Amiga Explorer hilft bei der Datenübertragung zwischen PC und einem „echten“ Amiga.

Amiga Forever 2008 ist in mehreren Geschmacksrichtungen erhältlich: die Value Edition (30 Euro) enthält nur das Nötigste, die Premium Edition (40,-) ist ein komplettes Amiga-Paket mit allen ROMs und vielen nützlichen Features, die Premium Edition (50,-) enthält zusätzlich zwei DVDs mit Filmmaterial. Besitzer einer alten Version bekommen es 10 Euro billiger.

Die einsteigerfreundlichen neuen Features wie die automatische Konfiguration sowie die teilweise hochkarätigen mitgelieferten Spiele und Demos ergeben eine klare Empfehlung. Wer es gerne bequem hat, sollte zugreifen: www.amigaforever.com *gf*



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

von Klemens Franz



pixel punch VERDAMMTE AHNEN

Eine mögliche Genealogie des First-Person-Shooters DOOM bis 1993

Im Grunde geht es um den Versuch, einen Stammbaum – Stamm- baumforschung nennen Wissenschaftler auch „Genealogie“ – für den First-Person-Shooter DOOM zu entwerfen. Dabei wird, ausge- hend von einer isolierten Betrachtung des Begriffes *First-Person- Shooter*, eine im wörtlichen Sinn oberflächliche Ahnenverwandt- schaft skizziert. Aufbauend auf der Frage, was Spieler an DOOM faszinierte, und einer folgenden Aufspaltung des psychologischen Begriffs „Immersion“ wird eine genealogische Unterscheidung vorgenommen. Es werden schließlich Computerspiele betrachtet und strukturiert, die entweder in ihrer (erzähl-) perspektivischen, konzeptionellen oder themati- schen Wirkung auf Spieler eine Verwandtschaft zu DOOM aufweisen. Dazu wird auf eine in den Fachmagazinen übliche Genre-Spezifikationen zurückgegriffen.

Das Genre

Die Sprache, in der Computerspieler untereinander über Computerspiele sprechen, ist alles andere als eindeutig und für Außenstehende manchmal sogar irritierend. Wenn bei ihnen von einem speziellen *Genre* die Rede ist, erstreckt sich dieser Begriff oft auf mehrere Aspekte: So geht es etwa um visuell-perspektivische Dinge (First-Person-Shooter), um Aspekte des Spielkonzepts (Jump'n Run) und auch um das Thema des Spiels (Fußball- Sim, Future-Racer). Das Wichtigste für Spieler aber ist, dass sie selbst wissen, worüber sie sprechen. Genre und eine allgemeingültige Spiele-Ty- pologie beschäftigt nicht nur Wissen- schafter; vor allem Zeitschriften ar- beiten mit – und sie überarbeiten die- se Kategorisierungen auch gelegent- lich und steuern damit die Auffas- sungen von Spielern. Einen Stamm- baum zu DOOM zu skizzieren, bedeu- tet also zuerst einmal, den Genre-Ber- griff des *First-Person-Shooters* (FPS), bei uns auch bekannt unter dem Scheinanglizismus *Ego-Shooter*, zu betrachten. Im angloamerikanischen Raum wird man nämlich, wenn man über einen *Ego-Shooter* spricht, ähn- lich ratlos angeschaut als fragte man nach einem *Handy*.

Power Play

Zurück ins Jahr 1993: Die Zeitschrift *Power Play* ordnete DOOM in einem

Test dem Genre *Action* zu. Diese weit gefasste Kategorisierung gibt eine Richtung vor, ist aber dann doch et- was zu grob. *Action* kann in einem Sportspiel, in einem Rennspiel oder in einem Shoot'em Up der vorherr- schende Aspekt sein. Der Spieletheo- retiker Wolf sieht DOOM, und damit den FPS, als Kombination der Genres *Maze* und *Shoot'em Up*. Es geht in dieser Genre-Mixtur nach Wolf um die Navigation durch ein Labyrinth und um das Schießen und Ausschalten von Gegnern. Der Begriff Laby- rinth wiederum steht für eine Anord- nung von Innen- und Außenräumen. Ein weiterer Theoretiker, Espen J. Aarseth, geht einen anderen interes- santen Weg: Er sieht DOOM als *Virtual-Reality-Spiel*, das die Folge von Text- und Grafikadventures antritt. Klar sein muss allerdings, dass Aarseth den Terminus *Adventure* sowohl für nicht actionorientierte Titel wie ZORK verwendet als auch für Actio- nadventures wie etwa ZELDA. Und tat- sächlich finden sich in Actionadven-



tures viele Parallelen zu der Spiel- mechanik von DOOM: Es gibt ein Laby- rinth, es existieren feindliche Mon- ster, Schlüssel und verschiedene Waf- fen. Der Autor Konrad Lischka geht in seinem Buch „Spielplatz Compu- ter“ sogar so weit, DOOM und QUAKE



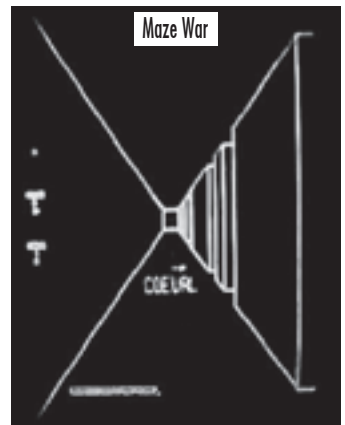
auch dem Bereich *Strategie* und *Simulation* zuzuordnen, da er die Gren- zen zwischen Action und Simulation als fließend betrachtet. Lischka um- schreibt Actionspiele sehr schön als „Simulationen [...], die vor allem den Raum fühlbar machen“. Scheinbar geht es bei FPS also um die spieleri- sche, konfliktorientierte Raumerfah- rung und -eroberung aus der Ego- Perspektive.

First-Person-Shooter

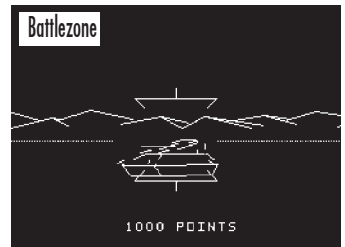
Einen eindeutigen Nachweis über den ersten FPS gibt es nicht wirklich. Die Weiten des Internets und die spärli- che einschlägige Fachliteratur sind sich da bisweilen uneinig. Immer wieder genannt werden zwei Compu- terspiele aus der ersten Hälfte der 70er Jahre: SPASIM (1974), das sich



durch eine Netzwerk-Mehrspielerop- tion für das PLATO-Netzwerk aus- zeichnete, und das ebenfalls für Netz- werk-Spiele ausgelegte MAZE WAR



(1973/74). Letzteres fand seinerzeit über das ARPAnet Verbreitung. Wei- tere bekannte frühe FPS-Vorläufer, wie etwa BATTLEZONE (1980), 3D MONS-



TER MAZE (1981) oder RESCUE ON FRACTA- LUS! (1984) zeigen die Relevanz tech- nischer Restriktionen: Dreidimensio-

nale Grafiken waren eigentlich schon immer eine Art Messinstrument für die Fähigkeiten von Hardware und von Programmierern. Auch auf technisch schwachen Rechnern wie dem ZX Spectrum wurden dreidimensionale Spiele geschaffen. 3D MONSTER MAZE ist nicht nur dadurch interessant, dass die Grafiken auf einem modifizierten Zeichensatz beruhen, sondern auch wegen der Atmosphäre. Zwar kein FPS im herkömmlichen Sinne – die Spielfigur war waffenlos in einem Labyrinth gefangen – aber mit vielen Elementen, die das Genre später kennzeichnen würden.

id internum

Anfang der 90er Jahre übernahm id Software die technologische und konzeptionelle Führungsrolle in der Entwicklung von FPS. Kushners lesenswerte Biografie von John Romero und John Carmack zeigt, dass das Gespielte in das zu Spielende einfluss. Der Blick auf die von Carmack entwickelten Spiele zeigt eine klare Struktur:



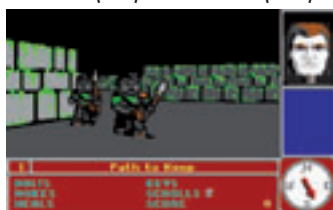
Dark Designs (oben) und II (unten)



Auf DARK DESIGNS I und II (1990) folgten HOVERTANK (1993), CATACOMBS 3D (1992) und Wo..... 3D (1992). Oft übersehen werden die Spiele, die nicht aus der Ego-Perspektive gespielt wurden. Der zweidimensionale Vor-

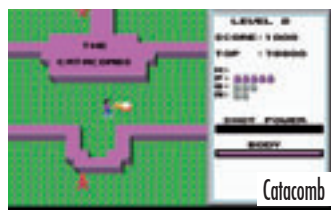


HOVERTANK (oben) und Catacombs 3D (unten)

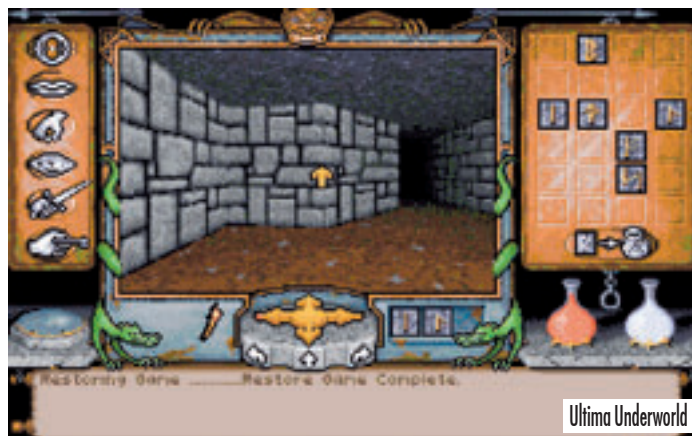


Das verbotene Spiel Wo..... 3D.

gänger von CATACOMB 3D (also ohne den so prickelnd klingenden Zusatz „3D“) ließ die spielerische Verwandtschaft zu FPS bereits deutlich erkennen: Nicht nur die Steuerung wies Parallelen auf (ein seitliches Gehen, auch Strafen genannt, war bereits möglich), auch die Idee selbst, die Navigation durch Labyrinth und das Ausschalten von Gegnern, war bei CATACOMB (1989) vorhanden. Der



Grund hierfür liegt in Carmacks Leidenschaft für Rollenspiele. Ein richtiger Nerd. Somit ist es nicht verwunderlich, dass seine frühen Spiele das klassische Pen&Paper-Rollenspiel mit Echtzeit-Action verknüpften. Diese Verbindung war und ist nach wie vor typisch für Computerspiele: Etwa zeitgleich zu CATACOMB 3D erschien 1992 ULTIMA UNDERWORLD, ganz in der Tradi-



Ultima Underworld

tion der Echtzeitkampf-Rollenspiele DUNGEON MASTER (1987) und EYE OF THE BEHOLDER (1991). Was aber unterschied



Dungeon Master

nun DOOM von actionorientierten Rollenspielen und faszinierte deren Spieler so viel mehr? Oder besser: Was faszinierte so viel mehr Spieler?



Eye of the Beholder

Das Drama DOOM

Ari Hiltunen führt in seinem Buch zum Thema Dramaturgie in einem Kapitel, das etwas plakativ der Begrifflichkeit Cyberspace gewidmet ist, die Faszination, die DOOM auf Spieler ausübte, nicht etwa auf die grafischen Effekte zurück. Vielmehr entspringt diese nach seiner Vorstellung scheinbar der intensiven Furcht, die das Spiel hervorrief. Vielleicht etwas naiv schlussfolgert Hiltunen, dieses Gefühl entstehe dadurch, dass Spieler und Spielerinnen selbst zu den aus Hollywoodfilmen bekannten Helden würden. Wer DOOM gespielt hat, weiß, dass dem nicht wirklich so ist. Ein vollständiges Abtauchen, eine gänzliche Identifikation, das Auflösen des eigenen Selbst, so wie Hiltunen es in

Fragen wir die Spieler: Der Usability-Experte Marc Hassenzahl bezeichnet im Kontext Interface Design gute Spiele als *wahre Motivationskünstler* und geht soweit, eine These aufzustellen, die von diesen guten Spielen inspiriert in etwa Folgendes besagt: „Benutzer moderner Software wollen überrascht werden, Neues entdecken und lernen, beeindruckt werden - kurz: Sie wollen etwas erleben.“ In Interviews mit 15 Spielern zwischen 26 und 32 Jahren wurde versucht herauszuarbeiten, was DOOM zu so einem Motivationskünstler macht, und verglichen, ob sich die Erfahrungsberichte auch mit den Auffassungen Hiltunens decken. Alle Aussagen waren im Kern annähernd identisch – die Gewichtung der relevanten Elemente unterschied sich nur im Detail. Wo für manche Spieler die Atmosphäre, hervorgerufen durch Grafik und Spielkonzept, ausschlaggebend war, legten andere den Fokus eher auf den Mehrspieler-Modus des Spiels. Einigkeit herrschte dahingehend, dass bei DOOM viele Elemente sehr effektiv zusammenspielen, oder, um es mit den prägnantesten Worten eines der Befragten zu sagen: „Erst wenn Spielprinzip im Einklang mit der neuen Technik ist – dann wird aus dem Spiel Kult. DOOM ist Kult. Damals wurde nichts falsch gemacht – mehr Möglichkeiten als andere Spiele dieser Zeit und mehr ‚Woah‘-Effekt – das war die Mischung.“ Viele Elemente wirkten also bei DOOM zusammen, um aus dem Spielerlebnis für die Spieler etwas Besonderes zu machen. Hassenzahl würde dies wohl auf die besondere Motivation zurückführen, Hiltunen eher auf das Versinken im Cyberspace. Beide sind vermutlich keine erfahrenen Spieler; aber beide haben irgendwie recht. Der Bereich der Motivationstheorie und Immersion – also das völlige Versinken in einer Tätigkeit – können helfen, die Aussagen strukturiert zu deuten.

seinem Buch beschreibt, sind Vorgänge, die beim Computerspielen gar nicht so oft auftreten wie Experten vielleicht vermuten. DOOM war 1993 aber kurz davor. Hiltunen schwächt seine Aussage etwas später auch ab, denn es sei den Spielern seiner Meinung nach jederzeit klar, dass sie nicht wirklich in Gefahr schweben. Das Vergnügen liegt also scheinbar in der hohen Intensität kontrollierter Furcht. Womit wir bei der nächsten Frage wären: Welche Elemente und Faktoren lösen nun aber dermaßen intensive Empfindungen aus?

Doom und die Immersion

Ob es sich um ein Grafikprogramm, eine Datenbankapplikation oder eben um ein Computerspiel handelt, das Ziel digitaler Medien, oder genauer gesagt: der Schnittstelle zwischen Medium und Mensch, ist es, von den Benutzern nicht mehr als Hürde – besser noch: überhaupt nicht mehr wahrgenommen zu werden. Zwar ist bei DOOM ein Interface sichtbar, aber während des Spiels rückt es mit zunehmender Action in den Hintergrund und verschwindet schlussendlich aus dem Aufmerksamkeitsbereich der Spieler. Das Medium und die Schnittstelle zu selbigem behindern das Spiel nicht, es wird vielmehr der passende Rahmen für ein intensives Spielerlebnis geschaffen – wobei Rahmen bisweilen wörtlich zu verstehen ist. Dieses Wegfallen von Barrieren ermöglicht ein Fallenlassen und Eintauchen in das digitale Spiel, meint etwa Richard Bartle, ziemlich praxisnaher Experte im Bereich künstlicher digitaler Welten. Seiner Meinung nach gibt es vier Immersionsebenen: Spieler (player), Avatar, Charakter und Rolle (persona). Am einen Ende der Betroffenheitsskala ist sich der Spieler permanent der Trennung zwischen ihm und dem gespielten Charakter bewusst, am anderen Ende existiert diese Trennung nicht mehr. Auf den Begriff der Immersion aufbauend schafft ein finnisches Modell einen passenden Leitfaden für die Verbindung von Theorie hin zum wirklichen Spiel.

Das Modell besteht aus drei Komponenten: der sensorischen, der herausforderungsbasierten und der imaginativen Immersion. Klingt komplizierter als es ist. Der Spieleforscher Frans Mäyrä stellt den Bezug zu DOOM selbst wie folgt dar: Die intensive Qualität von Bild und Ton führt zu einer sensorischen Immersion und blockt damit beim Spieler Eindrücke aus der Realität. Das actionorientierte Spielkonzept schafft Herausforderung als Immersion. Und die mentale, imaginative Immersion wird durch die düstere und bedrohliche Spielwelt erzeugt. Das Eintauchen in das Computerspiel DOOM und damit auch – im Sinne dieses Artikels – in dessen Genealogie kann von eben diesen drei Ebenen aus betrachtet werden.

Perspektive, Konzept und Thema

Wie kann so ein Modell immersiver Strukturen konkret bei unserer Ahnenforschung hilfreich sein? Stellt

man hinter die theoretischen Begriffe existierende Spiele, die ähnliche Wirkungen hervorrufen und ordnet diese chronologisch, erhält man im Prinzip eine Genealogie, die sich nicht nur auf eine Begrifflichkeit wie FPS stützt, sondern eine Zusammenstellung an Spielen, die Gemeinsamkeiten mit DOOM auf den verschiedenen Ebenen aufweisen. Daher wird erstens die (erzähl-)perspektivische Genealogie beleuchtet, also die Frage, wie sich die Ego-Perspektive in digitalen Spielen entwickelt hat. Dies geschieht soweit möglich unabhängig vom Spielkonzept und vom Spielthema. Dieser Bereich entspricht Teilen der sensorischen Immersion (die auditiven Aspekte werden dem Umfang dieser Betrachtung zuliebe ausgeklammert). Danach folgt zweitens eine konzeptionelle Genealogie. Diese betrifft Computerspiele, die unabhängig von der gewählten Darstellungsform ähnliche Spielkonzepte aufweisen. Eine notwendige Strukturierung erfolgt auf Darstellungsebene (Seitenperspektive, Vogelperspektive, isometrische Perspektive). Ein dritter Bereich beleuchtet dann abschließend die thematische Genealogie und damit die Herkunft der in DOOM verwendeten Themen. Zu Beginn jeden Bereiches stehen Zitate der befragten Spieler.

(Erzähl-) Perspektive

„DOOM hatte eine schnelle 3D-Grafik.“

„DOOM wurde aus der Ego-Perspektive gespielt.“

Spiele, die das Geschehen aus der Perspektive der ersten Person visualisieren, müssen sich mit einem technologischen Problem auseinandersetzen: Wie werden Objekte am Bildschirm realisiert, die sich entlang aller drei Achsen bewegen? Zweidimensionale Spiele, bei denen das Hauptgeschehen entlang zweier Achsen stattfindet, kennen dieses Problem nicht. Eine Möglichkeit, diese Einschränkung zu umgehen, ist Nutzung einer isometrischen Perspektive, die zwar eine Bewegung entlang dreier Achsen ermöglicht, aber doch keine Ego-Perspektive und auch keine Verkleinerung weit entfernter Objekte. Die Ego-Perspektive, der Blick aus der Spielfigur heraus, verlangt eine perspektivische Darstellung, bei der Elemente, die weiter vom virtuellen Auge entfernt sind, kleiner dargestellt werden als nahe Objekte. Bei der Umsetzung muss es sich nicht zwangsläufig um eine wirklich perspektivisch korrekte Darstellung handeln. Auf Grund technischer Limitierungen griffen Entwickler immer

wieder gerne auf diverse Tricks zurück. Beispielsweise wurden Sprites mehrfach in verschiedenen Größen gezeichnet, oder, wenn es die Hardware erlaubte, auch gezoomt. Die daraus entstehende grobe Auflösung bei naher Position der Gegner war typisch für frühe FPS. Die Darstellung mittels Vektoren und Polygonen ermöglichte es schließlich, perspektivisch korrekt zu zeichnen.

Die Bewegung aus der Ego-Perspektive

Da Ego-Perspektive oftmals bedeutete, gewisse technische Rahmenbedingungen zu umgehen oder geschickt zu verstecken, haben sich mehrere Kategorien entwickelt. Heute verschmelzen diese zwar zusehends wieder, da technologisch einiges machbar geworden ist, sie haben aber aus Sicht des Spielkonzepts nach wie vor Bedeutung: Grundsätzlich unterscheiden man zwischen mehrachsiger und einachsiger Bewegung.

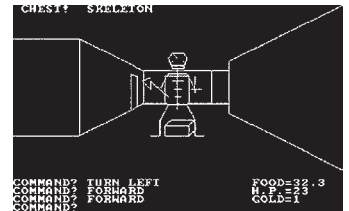
Zu Spielen, bei denen aus Ego-Perspektive eine mehrachsige Bewegung möglich war, zählen etwa Rennspiele, die bereits sehr früh eine Tiefenbewegung realisierten, oder Rollenspiele, die das Geschehen, oder mindestens einen Teil des Geschehens, aus der Ich-Perspektive zeigten. Unter einachsiger versteht man Spiele, bei denen keine Bewegung in die Tiefe, aber dafür die Rotation um die eigene Achse bzw. die Bewegung entlang einer vorgegebenen Route möglich war. Hierzu zählten vor allem sogenannte Light-Gun-Shooter wie z.B. DUCK HUNT (1984). Soll die Action auf nur einem Bildschirm stattfinden, handelt es sich um eindimensionales Gameplay. Findet die Bewegung entlang einer vorgegebenen Route statt, spricht man von On-Rail-Shootern, bei denen höchstens die Geschwindigkeit, mit der die Bewegung entlang einer Route oder um die eigene Achse stattfindet, beeinflussbar ist.

Diskrete und kontinuierliche Methoden zur Visualisierung

Bereits angesprochen wurden die Tricks wie etwa zoomende Sprites, mit denen eine Tiefenwirkung erzeugt werden kann. Computerspiele, die durch ein Bild-für-Bild-Umschalten den Eindruck einer Tiefenbewegung erzeugen, fallen in den Bereich der diskreten Visualisierung. Ein Beispiel hierfür ist AKALABETH: WORLD OF DOOM (1979). Diese Art der Darstellung gründet auf technischen Restriktionen.



Duck Hunt (oben) und Akalabeth: World of Doom (unten).

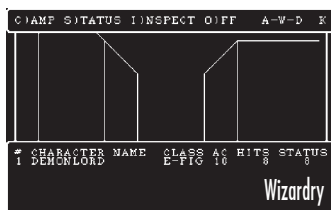


Ein flüssiger Übergang war nicht möglich, daher wurden Bilder bei Bewegung einfach ausgetauscht. Es wird somit auch nicht von Scrolling (screen rolling), sondern von einem Umschalten der Bildschirme gesprochen. Als Mischform oder auch Übergangsform kann die diskret-kontinuierliche Darstellung verstanden werden: Hierbei handelt es sich um Computerspiele, die durch zoomende Sprites oder Sprites, die in verschiedenen Größen gezeichnet wurden, eine Tiefenwirkung erzeugen. Ein Beispiel ist NIGHT DRIVER (Midway Games West, 1980). Generell nutzten Rennspiele diesen Ansatz gerne, um durch größer werdende Objekte am Fahrband den Eindruck von Tiefenbewegung zu erzeugen. Im Prinzip wurde lediglich die Frequenz der einzelnen Bilder erhöht. Diese Erhöhung führte auch letztlich zur kontinuierlichen Darstellung, da bewegte Bilder üblicherweise aus Bildern in rascher Folge bestehen. Die kontinuierlich dargestellte Tiefenbewegung umfasst vor allem aber Computerspiele, die nicht auf Pixelgrafiken aufbauen, sondern Vektoren und Polygone zur Visualisierung nutzen wie etwa I OF THE MASK (1985). Für frühe Konsolen und Heimcomputer war die Darstellung dieser komplexen, auf zahlreichen mathematischen Berechnungen beruhenden Umgebungen ausgesprochen rechenintensiv, sodass eine polygonale Umgebung auf Kosten der Spielgeschwindigkeit ging.



Die Ego-Perspektive in verschiedenen Genres

Spannend bei der Betrachtung der Ego-Perspektive ist, dass gewisse Genres offenbar besonders geeignet für diese Darstellung waren. Ganz vorne dabei die digitalen Rollenspiele. „Nicht umsonst bezogen schon frühe Rollenspiele ihre dichte Atmosphäre aus ihrer Präsentation und haben bis heute Vorbildcharakter“ fasst etwa der Redakteur Michael Labinger in einem Jokers-Sonderheft zum Thema Rollenspiele 1993 zusammen. Die technologische Entwicklung lässt sich gerade beim Rollenspiel besonders deutlich nachvollziehen. Frühe Titel wie etwa AKALABETH: WORLD OF DOOM (1980) oder auch WIZARDRY (1981) nutzen statische Strichgrafiken zur Visuali-



sierung. Es folgte mit größerer Rechenleistung die Ausdehnung des Sichtbereiches, sowie detailliertere und buntere Grafiken. An dem Konzept, Bild für Bild umzuschalten, hielten digitale Rollenspiele lange fest. Lediglich die Anzahl der Zwischenbilder wurde erhöht, um einen fließenden Übergang zu simulieren. Eine freie Beweglichkeit wurde nicht erreicht, da nach wie vor meist nur im rechten Winkel gedreht werden konnte. Ein immer wieder beachtenswertes Beispiel ist BLOODWYCH (1989), das mittels Teilung des Bildschirms (Split-screen) ein kooperatives Spiel ermöglichte. Etwas sperrig mag vielleicht der Begriff Cockpit-Spiele klingen, aber er schafft es, eine recht heterogene Spielegruppe auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Es geht um Spiele, bei denen die Spieler scheinbar im Cockpit eines Fahr- bzw.



Flugzeuges oder eines Raumschiffes Platz nehmen. Typischerweise sind Armaturen und Steuergeräte sichtbar, seltener Gliedmaßen der virtuellen Spielfigur. Aus konzeptioneller Sicht sind Panzerspiele oder auch Spiele, bei denen ein Science-Fiction-Gefährt gesteuert wird, wie RESCUE ON FRACTALUS!, Vorläufer des FPS, da die Gefährte, meist im Gegensatz zu Autos, über Schusswaffen verfügten. Als recht frühe Vertreter von Ego-Spielen haben Light-Gun-Shooter eine lange Geschichte. Beim Light-Gun-Shooter erscheinen auf dem Bildschirm Figuren, die vom Spieler abgeschossen werden müssen. Dazu dient ein spezieller Controller in Form einer Pistole oder eines Gewehrs. Ein steuerbarer Avatar ist nicht sichtbar (im Gegensatz zu Spielen wie CABAL



Cabal (oben) und Wild Guns (unten).

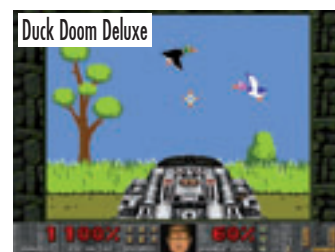


oder WILD GUNS). Als Erfinder dieser Spielgattung gilt Ralph Bear, der 1968 die erste Light-Gun nach unserem heutigen Verständnis entwickelte. Der eigentliche Ursprung dieser Schießspiele geht aber weiter zurück: Wurf- und Schießbuden (shooting galleries), bei denen zuerst mit Bällen und Ende des 19. Jahrhunderts

auch mit Luftdruckgewehren auf Ziele gefeuert wurde, sind auf Jahrmärkten nach wie vor eine beliebte Attraktion. Mit den Arcades, also stationären Spielhallen, wurden neue Technologien eingesetzt, wie beispielsweise Projektionen in Nintendos WILD GUNMEN (1974), das etwas später als Light-Gun-Shooter



(1984) auf dem NES neu aufgelegt wurde. In dieser Light-Gun-Serie erschien im gleichen Jahr auch DUCK HUNT (1984), das inzwischen eine nennenswerte Neuinterpretation erfuhr: DUCK DOOM DELUXE (2005) kombiniert das Spielkonzept der Light-Gun-Shooter mit Waffen und Gegnern aus DOOM und schafft dadurch einen bizarren Brückenschlag, der die Verwandtschaft aber deutlich illustriert.



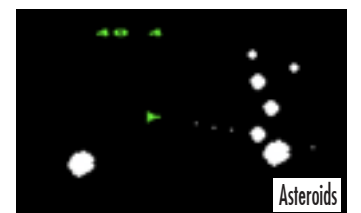
Konzept

„DOOM hatte ein organisches und variables Leveldesign.“
 „DOOM spielte sich flüssig.“
 „DOOM konnte gegeneinander oder miteinander gespielt werden.“

Eine Betrachtung der Genealogie ähnlich konzipierter Spiele mit Ego-Perspektive hat ja bereits im vorhergehenden Abschnitt stattgefunden. Daher werden jetzt Spiele betrachtet, die aus einer anderen Perspektive ähnliche Spielkonzepte realisierten. Gerade hier spielt der Begriff des Genres wieder eine tragende Rolle. Die zu Beginn erwähnte Spezifikation von DOOM als Action-Computerspiel erweist sich als hilfreich, um Verwandtschaften zu identifizieren. Wird das Spielkonzept von DOOM in seine Elemente zerlegt (und dabei vom Merkmal der Perspektive abgesehen), ergibt sich ein Mix, der auch in anderen Actionspielen zu finden ist: Die Spieler

steuern bei DOOM einen Avatar zu Fuß durch Levels, die von feindlichen Kreaturen bevölkert werden. Dabei stehen dem Spieler Schusswaffen (und natürlich die obligatorische Motorsäge) zur Verfügung. Ziel ist es, den jeweiligen Levelausgang zu erreichen. Um erfolgreich zu spielen, braucht der Spieler schnelle Reaktionen. Ein essentieller Schlüsselfaktor ist, dass die Welt von DOOM deutlich zu spüren Widerstand gegen den Spieler leistet. Der Wissenschaftler Fritz fasst die Ergebnisse einer recht breiten Studie zum Thema Spiel und auch dessen Genres so zusammen: Das Actionspiel im Allgemeinen ist gekennzeichnet durch Spannung, Unmittelbarkeit und Lebendigkeit. Die Handlungen der Spieler/Spielerinnen wirken direkt und sind auf Aktion gerichtet. Es entsteht ein unmittelbarer Handlungsdruck, der zu permanenter Konzentration und Handlungsbereitschaft seitens des Spielers führt. Als notwendige Fähigkeiten der Spieler werden Auffassungsvermögen, Reaktionsschnelligkeit, gute Auge-Hand-Koordination, räumliches Vorstellungsvermögen und Stressresistenz aufgezählt.

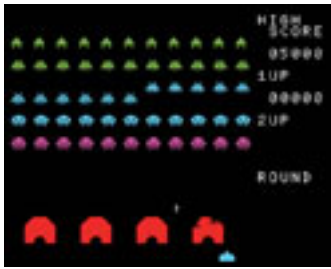
Was aber noch wichtiger ist: Auch wenn es bei DOOM Treppen, Lifte und Teleporter gibt, so war das Leveldesign im Endeffekt zweidimensional. Dies wurde besonders deutlich durch das Umschalten auf die Level-Karte (Auto-Map). Die Darstellung der Umgebung reduzierte sich auf Umrisse und erinnerte stark an ASTEROIDS



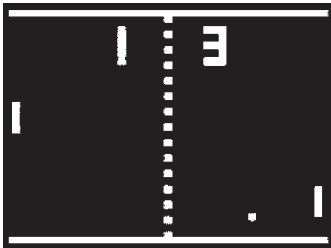
(1979). DOOM legte seinen visuellen Deckmantel ab und offenbarte seine konzeptuelle Struktur, die stark an Actionspiele aus der Vogelperspektive angelehnt war.

Vogelperspektive

Ursprung fast aller Actionspiele ist SPACE INVADERS (1978). Verstanden als aggressive Hochkant-Version von PONG (1972) war das Spiel in der Seitenperspektive dargestellt, legte aber auch den Grundstein für vertikal scrollende Shoot'em Ups, die das Geschehen meist aus der Vogelperspektive zeigen. Durch den Austausch des Raumschiffes mit einer von oben dargestellten menschlichen Spielfigur entstand das Run'n-Gun-Genre. Die



Space Invaders (oben) und Pong (unten).



visuelle Klarheit war aber die Ausnahme: Der Raum wurde bisweilen eindeutig von oben dargestellt, die Avatare und Gegner aber von der Seite. Ein Zugeständnis an die Lesbarkeit der Bilder (WIZARD OF WOR). Aus



Sicht der Steuerung waren diese Computerspiele aber in der Vogelperspektive dargestellt, was sich in den Bewegungsachsen der Figuren widerspiegelte. Mit der Zeit wurde der Spielraum von einem Bildschirm (ROBOTRON) zu vertikal scrollenden Run'n Guns (COMMANDO) bis hin zu frei erkundbaren Labyrinthen (GAUNTLET) erweitert. Die letztgenannte Form

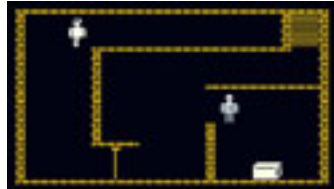


V.o.n.u.: Robotron, Commando, Gauntlet.

wurde um strategische Elemente wie Schleichen (METAL GEAR) oder Rollen-



Metal Gear (oben) und Castle Wolfenstein (unten).



spielelemente wie das Sammeln von Gegenständen (CASTLE WOLFSTEIN) erweitert. Dabei handelte es sich um Elemente, die bei FPS der ersten Generation wieder stark reduziert wurden. So blieben von WOLFSTEIN in der 3D-Version nur wenige der zahlreichen Gegenstände übrig. Ein Zugeständnis an den Spielfluss zur Hervorhebung der spielerischen Dynamik.

GAUNTLET bedarf besonderer Aufmerksamkeit, da es Inspirationsquelle für Carmacks frühe Spiele gewesen zu sein scheint. Nicht nur die beiden Erstlinge SHADOWFORGE (1987) und WRAITH (1988), auch CATACOMB nutzt die Vogelperspektive und reichert das Rollenspiel-Setting mit Actionaspekten an.

Seitenperspektive

Im Unterschied zu horizontal scrollenden Shootern (Shoot'em Ups), bei denen oft eine Art Raumschiff gesteuert wird, ist beim *Jump'n Shoot* die Spielfigur meist menschlich und das Spielfeld scrollt nicht zwingend automatisch. Ähnlich der Vogelperspektive gibt es auch bei seitlich dargestellten Actionspielen eine Varianz in punkto Raumerfahrung und Raumnavigation: Am Anfang stehen auch hier Computerspiele, die nur auf einem fixen Bildschirm bzw. Bildausschnitt stattfinden (OUTLAW). Im Kontext-Scrolling sind an einem Ende des



Contra

Spektrums digitale Spiele, deren Raum linear aufgebaut ist (CONTRA) und deren Ziel bzw. deren Zielrichtung klar definiert ist. Am anderen Ende stehen Computerspiele, deren Umgebung frei in alle Richtungen begeht- und erkundbar ist (TURRICAN). Somit spielt bei diesen Jump'n Shoots die Orientierung eine größere Rolle, womit auch ein stärkerer konzeptioneller Bezug zu DOOM gegeben ist.



Isometrische Perspektive

Auch wenn bei der isometrischen Perspektive mehrere Achsen visualisiert werden konnten und somit eine Bewegung auf mehreren Ebenen möglich gewesen wäre, nutzten dies nur Ausnahmen, da es auf Kosten der Action gegangen wäre. Isometrische Actionspiele sind vom Konzept her näher an der Vogelperspektive. Deutlich erkennbar ist dieser Umstand an Nachfolgern zu erfolgreichen Run'n Guns wie etwa GAUNTLET 3 oder ARNIE 2 (1992).



Nicht-digitale Spiele

Das Konzept, mit einem einsamen Charakter (oder auch in einem Kleinteam) durch düstere Räumlichkeiten zu manövrieren und dabei nicht enden wollende Horden an Monstern zu vernichten, ist kein Kind digitaler Spiele. Aus seinem Ursprung in klassischen Pen&Paper-Rollenspielen, wie etwa DUNGEONS & DRAGONS, haben sich zwei Genres – der *Dungeon-Crawler* und das *Quest-Spiel* – herausgebildet. Dabei wurden meist Miniaturen über ein oft zufällig erstelltes Spielfeld aus Gängen und Korridoren navigiert. Konflikte wurden durchs Würfeln entschieden. Als Urvater dieses Quest-Genres gilt TALISMAN. Wenn auch mit seinen starren Strukturen etwas an PACHISI (quasi die Urform des Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiels) erinnernd, fanden sich doch schon viele konzeptuelle Parallelen zu späteren Titeln. Der *Dungeon-Crawler* setzt noch stär-

ker auf Zufallselement und Kampf. Im Vergleich zu den Quest-Spielen treten Aspekte wie das Erfüllen von Aufträgen in den Hintergrund. *Dungeon-Crawler* sind damit so etwas wie „ein *Ego-Shooter ohne Computerunterstützung*“ und werden auch gerne *Pseudo-Ego-Shooter* genannt.

Interessant ist auch, dass einige der aufgeführten Brettspiele als Computerspiele umgesetzt wurden. Dabei blieb der actionfreie Spielablauf erhalten und das Spiel wurde mehr oder weniger originalgetreu umgesetzt (HERO-QUEST, SPACE CRUSADE). Der umgekehrte Weg hingegen, also vom digitalen zum analogen Spiel, hatte in den meisten Fällen, wie auch bei DOOM: THE BOARDGAME (2004), eine Veränderung des Spielkonzepts zur Folge. Ein actiondominiertes *Dungeon-Crawler-Brettspiel* gibt es derzeit leider nicht.



Multiplayer

Unabhängig von der Art der Visualisierung wurde bei vielen Actionspielen die Option eröffnet, gemeinsam oder gegen einen Mitspieler zu spielen. Besonders in Spielhallen, wo Actionspiele sehr häufig zu finden waren, stellte ein Mehrspielermodus auch eine finanzielle Motivation für die Herstellerfirmen dar. Zusätzlich erhöhte ein menschlicher Mitspieler den Reiz. Dieser Kick war es auch, der dann für DOOM essentiell wurde: Die Spieler mussten sich keinen Bildschirm teilen wie etwa bei OUTLAW oder GAUNTLET, sondern jeder Spieler saß vor seinem eigenen Rechner und das Netzwerk schaffte die notwendige Infrastruktur. DOOM ermöglichte sowohl ein kooperatives Spiel wie etwa bei CONTRA, aber auch ein Deathmatch wie bei OUTLAW oder Mischformen, die sowohl kooperatives als auch kompetitives Spielen ermöglichten (WIZARD OF WOR).

Das Thema

„DOOM war wie ein Actionfilm.“
 „DOOM hatte eine düstere, unheimliche und bedrohliche Atmosphäre.“

Die Geschichte, die Doom als Einleitung und Rahmenhandlung dient, liest sich wie folgt:

„You're a Soldier, one of Earth's toughest: Hardened in combat and trained for action. [...] A few hours ago, Mars received a garbled message from

Phobos. 'We require immediate military support. Something evil is coming out of the gateways! Computer systems have gone berserk!' [...] You hear animal-like growls echoing throughout the distant corridors. They know you're here. There's no turning back now..."

DOOM bestand vom thematischen Standpunkt aus aus einer Mischung von militärischer Science-Fiction mit mittelalterlichen Dämonen und Zombies sowie bizarren Mischungen aus Maschine und Monster und Motiven des Satanismus. DOOM spielte nicht nur in der Zukunft, sondern dazu noch auf einem fernen Mars-Mond. Durch die Alleinstellung des Charakters fanden sich Motive aus dem Hollywood-Actionfilm wieder. Auf den Punkt gebracht schildert das Spiel den Kampf ums Überleben in einer feindlichen Umgebung.

Horror

Was durch die FPS ermöglicht wurde, waren intensivere Empfindungen beim digitalen Spielen (ein Gewöhnungseffekt ist natürlich zu diskutieren). Damit folgten sie der Tradition früherer Horrorspiele wie z.B. HAUNTED HOUSE (1981), bei dem sich die Spielfigur durch ein dunkles Haus bewegen muss, oder 3D MONSTER MAZE. Explizite Gewaltdarstellung findet sich vor allem in der Umsetzung von Roman- oder Filmvorlagen wie FRIDAY THE 13TH oder ELVIRA. Gemeinsam ist den Spielen, dass das Thema gewisse abseitige Umgebungen begünstigt: Ob ein einsames Haus, ein Sommerlager oder ein menschenleeres Filmstudio, im Wesentlichen entsprechen diese isolierten Umgebungen dem Marsmond bzw. den Marsmonden in DOOM.



V.o.n.u.: Haunted House, Friday the 13th, Elvira.

SciFi-Horror

Das oben beschriebene Motiv ist beim Science-Fiction-Horror noch klarer: Ein einsamer Held sieht sich fremden Aggressoren gegenüber. Das Spektrum reicht von Dutch (Arnold Schwarzenegger), dem Elitekämpfer in PREDATOR (1987), bis hin zu der unfreiwillig zu Aggression gezwungenen Ellen Ripley (Sigourney Weaver) in der ALIEN-Reihe (USA 1979-1997). Auch die populäre RAMBO-Filmreihe (FIRST BLOOD, USA 1982-1988) und STIRB LANGSAM (DIE HARD, USA 1988-



Alien (oben) und First Blood (unten).



1995) bauen auf diesem Konzept auf. Zwar sind die fremden Aggressoren keine Aliens, Killerroboter oder Dämonen, aber stark klischeehaft überzeichnete Gruppen von Akteuren. Auch Motive des Zombie-Films tauchen in DOOM auf und unterstützen somit das Motiv der gegnerischen Übermacht.

Conclusio

Der Erfolg von DOOM scheint die Rezensentur zu bestätigen, dass eine Sache doch mehr sein kann als die Summe seiner Einzelteile. Das Computerspiel DOOM war zweifelsfrei eine programmiertechnische Meisterleistung von John Carmack, aber die einzelnen Elemente waren nicht neu. Geschickt verband DOOM ein nur am Computer zu realisierendes actionorientiertes Spielkonzept mit intensiven, fast schon spektakulär schnellen Grafiken aus der Ego-Perspektive und einem Thema, das eine große Masse ansprach. Hiltunen hat mit seiner Auffassung, die Spieler würden zu Helden eines Hollywood-Films, nicht ganz unrecht. DOOM zog die Spieler in den Bann und erreichte einen bis dahin ungeahnten Grad an Immersion. Was dieser Artikel zeigen will, ist, dass DOOM in vielerlei Hinsicht eine logische Konsequenz seiner Vorläufer war: Man nehme bei einem digitalen Rollenspiel mit Echtzeitkampf etwas Rollenspiel weg und erhöhe

dafür das Tempo. Voilà: DOOM. Man stelle sich ein Jump'n Shoot oder Run'n Gun wie TURRICAN oder ALIEN SYNDROME aus der Ego-Perspektive vor. Voilà: DOOM. Man denke an die Helmkameras im Film ALIENS. Voilà: DOOM. Man stelle sich vor, der Light-Gun-Shooter wäre aus seinen vorgegebenen Bahnen ausgebrochen. Noch einmal: DOOM.



„Alien Syndrome + Ego-Perspektive = Doom.“

Literatur

Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Austin, Debbie / High, Steve / Murphy, Shawn / Young, Dave (1995) *Doom Manual für die Sony Playstation*. Williams Entertainment / id Software.

Bartle, Richard (2003) *Designing Virtual Worlds*. New Riders Publishing

Bolter, Jay David / Grusin, Richard (2000) *Remediation: Understanding New Media*. Massachusetts: The MIT Press

Ermí, Laura / Mäyrä Frans (2005) *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.

Fernández-Vara, Clara / Zagal, José Pablo / Mateas, Michael (2005) *Evolution of Spatial Configurations In Videogames*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.

Forster, Winnie (2003) *GAMEplan. Joysticks: Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972-2004*. Utting: Gameplan.

Forster, Winnie/ Freundorfer, Stephan (2002) *GAMEplan. Spielkonsolen und Heimcomputer*. Utting: Gameplan.

Frey, Gerd (2004) *Spiele mit dem Computer – SciFi, Fantasy, Rollenspiel & Co. Ein Reiseführer*. Kilchberg: SmartBooks Publishing AG.

Fritz, Jürgen (1995) *Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen*. In Fritz, Jürgen (Hrsg.) Warum Computerspiele faszinieren: Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim/München: Juventa Materialien.

Graber, Jan (2004) Wo ist der Feind? In: *20 Minuten, week H.42*, S. 44-45.

Guillfoyle, Erik (2006) *Quake 4 Mods For Dummies*. New York: Wiley Publishing, Inc.

Hassenzahl, Marc (2003) *Attraktive Software - Was Gestalter von Computerspielen lernen können*. In Machate, Joachim / Burmester, Michael (Hrsg.) User Interface Tuning. Frankfurt: Software & Support Verlag.

Hiltunen, Ari (2001) *Aristoteles in Hollywood: Das neue Standardwerk der Dramaturgie*. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe.

Järvinen, Aki (2006) *Games Without Frontiers*. Unpublished Ph.D. Manuscript Chapter 4.

Kushner, David (2004) *Masters of Doom: how two guys created an empire and transformed pop culture*. New York: Random House, Inc.

Labiner, Michael (1992) Die Welten. In: *Joker Sonderheft Rollenspiele*. Haar: Joker Verlag.

Lischka, Konrad (2002) *Spielplatz Computer: Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Heidelberg: Heise.

Mäyrä, Frans (2004) *Introduction to the History and Culture of Digital Games: 3D and the early 90s* University of Tampere, Hypermedia Laboratory.

McMahan, Alison (2003) *Immersion, Engagement, and Presence*. in Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernhard (Hrsg.): *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge.

Newman, James (2004) *Videogames*. London: Routledge.

Pias, Claus (2002) *Computer Spiel Welten*. München: sequenzia.

Schütte, Steffen (2006) Die Geschichte der Abenteuer-Spiele. In: *Nautilus* 29, S. 28-34.

Van Wunnik, Jonathan (2002) *A Graphical User Interface (GUI) for designing interactivity in game creation*. Graduate Report.

Weitz, Volker (1994) I'm Death Incarnate: Doom. In: *Powerplay* 4,3, S. 28-29.

Wirsig, Christian (2003) *Das Große Lexikon der Computerspiele: Spiele, Firmen, Technik, Macher – von „Archan“ bis „Zork“ und von „Activision“ bis „Zipper Interactive“*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf.

Wolf, Mark J. P. (Hrsg.) (2003) *The Medium of the Video Game* (2. Aufl.). Austin: University of Texas Press.

Folgende Online-Datenbanken wurden verwendet:

Digitale Spiele: www.mobymgames.com, www.thelegacy.de
 Spielautomaten: www.klov.com, www.arcade-history.com
 Analoge Spiele: www.luding.org, www.boardgamegeek.com
 Filme: www.imdb.com

Diese Arbeit war ursprünglich als Beitrag zu einem wissenschaftlichen Sammelband zum Thema Shooter geplant. Die Publikation erscheint voraussichtlich im Laufe dieses Jahres – jedoch ohne diesen Beitrag. Das ist zwar schade, aber dank der üblichen terminlichen Gründe und einem knappen Redaktionsschluss wurde nichts daraus. Der Sammelband wird dennoch lesenswert sein, zu gegebener Zeit wird die passende Besprechung auch hier im Heft zu finden sein. Der Autor dankt Lotek64 für die Möglichkeit, den Beitrag in etwas abgewandelter Form doch noch veröffentlichen zu können.

Retro Treasures X

Simon Quernhorst

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

Rez mit Trance Vibrator

Entwickelt wurde „Rez“ von dem SEGA-Studio United Game Artists (UGA) und 2001 (Japan) bzw. 2002 (USA, Europa) von SEGA für Dreamcast und PlayStation 2 veröffentlicht. 2008 erschien das von Q Entertainment veröffentlichte „Rez HD“ als Download für die Xbox 360.

„Rez“ wird oft als besonders künstlerisch angesehen und gerne als innovatives Spiel erwähnt. Sicherlich ist das Spiel optisch und besonders akustisch interessant, spielerisch erinnert es jedoch sehr stark an „Panzer Dragoon“ für SEGA Saturn. Gemeinsamkeiten sind u.a. die feste Flugroute, identische Perspektive, Gegner aus allen Richtungen, drehbare Blickwin-



Screenshot von „Rez“.

kel, Schießen entweder direkt oder durch vorheriges Markieren von mehreren Zielen. Dies ist auch nicht weiter verwunderlich, wenn man be-



Der USB-Vibrator.

denkt, dass viele SEGA-Mitarbeiter des Panzer-Dragoon-Entwicklerteams Team Andromeda nach dessen Auflösung zu den beiden SEGA-Teams Smilebit – z.B. „Panzer Dragoon Orta (Xbox)“ – und United Game Artists wechselten.

Als Retro Treasure eignet sich das „Special Package“ der japanischen

PS2-Version von „Rez“. In einer großen Umverpackung befindet sich neben einer Standard-PS2-Box auch eine separate Schachtel mit dem 2001 von ASCII Corporation hergestellten „Trance Vibrator“. Neben der Dokumentation liegt eine zusätzliche Stofftasche für den „Trance Vibrator“ bei. Erhältlich war diese Zusatzhardware nur in Japan, allerdings unterstützen auch die Europa- und US-Versionen von „Rez“ den „Trance Vibrator“. Dieses Gerät wird per USB-Port mit der PlayStation 2 verbunden und bietet eine zusätzliche, sehr intensive, Rumble-Funktion. Zusätzlich deshalb, weil jedes PS2-Pad bereits zum Takt der Musik und Schüsse vibriert.



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

Wie zu befürchten war, finden sich im Internet Berichte, in denen Männer das Spiel spielen, während sich der „Trance Vibrator“ nebenbei um deren Frauen „kümmert“. Die japanische Disc von „Rez“ kann übrigens auch deutsche Bildschirmtexte anzeigen.



Das komplette Original.



Aufsteller zu Rez.

4K4U – neues Demo für Atari VCS

– von Simon Quernhorst –

Für die Entwicklung eines Titelschirms für mein neues Spiel „I Project“ kamen mir mehrere neue Effekte in den Sinn. Wegen der Menge der Ideen entschied ich mich, parallel zum Spiel ein reines Demo für das Atari VCS zu programmieren. Als Rahmenparameter setzte ich mir eine Demogröße von 4 Kilobytes.

Auch in diesem Jahr fand über Ostern wieder die mit ca. 1.000 Besuchern größte deutsche Demoparty Breakpoint in Bingen am Rhein statt. Neben Grafik-, Sound- und Democompetitions für C64, Amiga und PC wurde auch der plattformunabhängige Wettbewerb „Console/Real Wild“ ausgerichtet. Deadline für diese Competition war der Ostersonntag, die Präsentation der eingereichten Beiträge startete gegen 19 Uhr und wurde auch als Videostream im Internet übertragen. Die Demos waren fast alle hervorragend und liefen auf so unterschiedlichen Geräten wie PSP, GBA, MegaDrive und Epson HX-20. Mein Demo „4K4U (Four kilobytes for you)“ lief auf der ältesten Plattform im Wettbewerb. Die Demos kamen sehr gut beim Publikum an und wurden mit viel Applaus honoriert.

Das VCS-Demo besteht aus sieben verschiedenen Parts und zeigt u.a. 3D-Rasterbalken, einen Reißverschluss-Upscroller und eine sich drehende „The End“-Tafel. Das gesamte Demo



Der Demopart 4 namens „Waved Title“.

belegt inklusive Musik und aller Grafiken 4096 Bytes und läuft im PAL-Format bei 312 Scanlines.

Am Montag wurden ab zwölf Uhr die Gewinner bekannt gegeben. Den ersten Platz belegte mit 1318 Punkten ein Demo auf einer selbst gebastelten Hardware. Zwischen den Plätzen zwei bis sieben lagen insgesamt nur

97 Punkte Differenz und „4K4U“ landete in diesem sehr dichten Feld auf dem 6. Platz von insgesamt 13 eingereichten Beiträgen.

Mehr Informationen, Kommentare und natürlich den Download des Demos bietet z.B. <http://www.pouet.net/prod.php?which=50142>, Module des Demos können über <http://www.quernhorst.de/atari/4k.html> bezogen werden.

Auf YouTube.com finden sich bei Suche nach dem Stichwort „4K4U“ zwei verschiedene Videos des Demos: neben der offiziellen Aufzeichnung zur Präsentation auf der Leinwand auch eine aus dem Publikum heraus abgefilmte Version bei der man auch den Szenenapplaus hören kann.



Die 26 hergestellten Module.

DIGITAL TALK sucht:

- Grafiker, die uns neue DT-LOGOS pixeln (4 Farbig, 8 Chars hoch),
- Musiker, die uns (nach Möglichkeit exklusive) Musikstücke für eine der kommenden Ausgaben der DT vermachen (Startbereich ab \$1000-\$2000),
- Coverzeichner für DT-Hüllen.
- Ihr habt ein tolles Spiel oder Anwenderprogramm in eurer Diskettenbox schlummern, das ihr selbst geschrieben und es für alle zugänglich machen wollt? Dann schickt es an uns, uns wir veröffentlichen es in eine der nächsten Ausgaben!
- Leute die Lust haben den ein oder anderen Artikel für die DT zu verfassen, sei es ein kleiner AN DICH, AN ALLE Text oder einfach irgendwas anderes kurioses, was euch in der letzten Zeit so in Sachen C64 passiert ist! Ihr wisst von tollen News rund um den Brotkasten? Dann teilt sie uns mit! Ihr mögt eine Leserhistory schreiben, wie ihr an euren ersten C64 geraten seid, einen kleinen Leserbrief, oder möchtet einfach so euren Senf abgeben? Eure Texte sind uns willkommen! Schreibt eure Texte nach Möglichkeit mit dem DT-EDITOR, und sendet sie an einen der folgenden Redakteure (Texte Einsendeschluss, Samstag 3.5.2008)

Marc „CHAMP“ Kayser
Wittekamp 9, D-30177 Hannover
Tel. 0511/6768750
E-Mail: [DigitalTalk\(at\)web.de](mailto:DigitalTalk(at)web.de)

Wenn ihr mit dem DT-EDITOR nicht klar kommt, könnt ihr eure Texte auch per E-Mail schicken, sie werden an unseren Layouter weitergeleitet. Schickt sie entweder auf Disk oder per Mail an:

Matthias „DEJUHRA“ Köth
In der Ziegelei 45
D-55566 Bad Sobernheim
Tel. 06751/856584
Email: [dejuhra\(at\)web.de](mailto:dejuhra(at)web.de)

Außerdem suchen wir zuverlässige Spreader, die unser Magazin nach Veröffentlichung per Swap oder Mail verbreiten. Um offizieller Spreader zu werden, bitte bei der DT-REDAX melden (Anruf, Brief, Mail...!)

Wer also Lusten hat sich an der DT rege zu beteiligen, soll uns einfach kontaktieren.. Let the Scene alive!!

CHAMP
Co-Redakteur www.digitaltalk.de

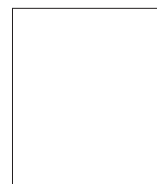


Ich möchte

- eine kostenlose Probeausgabe
- 3 Ausgaben Digital Talk – 7,50 Euro
(Halbjahresabo – Geld liegt bar oder in Briefmarken bei)
- 6 Ausgaben Digital Talk – 15 Euro
(Jahresabo – Geld liegt bar oder in Briefmarken bei)
- Digital Talk-CD: enthält die ersten# 50 Ausgaben + viele Zugaben
(20 Euro – Geld liegt bar oder in Briefmarken bei)

NAME: _____

ADRESSE: _____



Marc Kayser
Wittekamp 9
D-30177 Hannover

Tel.: 0511/6768750
Web: digitaltalk@web.de

Hardwaretest: 1541 Ultimate Die Floppy für dieses Jahrtausend

Im Hause des Autors läuft der Commodore 64 seit Wochen wieder auf Hochtouren – und das nach mehr als zwanzig Jahren. Ladegeschwindigkeiten, Spezialkabel zum Überspielen von Disketten, Probleme mit Lesefehlern, all dies scheint in die Vergangenheit, in weite Ferne gerückt zu sein. Der Grund dafür ist eine der brauchbarsten und modernsten Erweiterungen für den C64, die Dank Gideon Zweijter aus den Niederlanden für mittlerweile bereits an die hundert glückliche User anschließbare Wirklichkeit geworden ist... Ein Erfahrungsbericht aus dem Martinland.

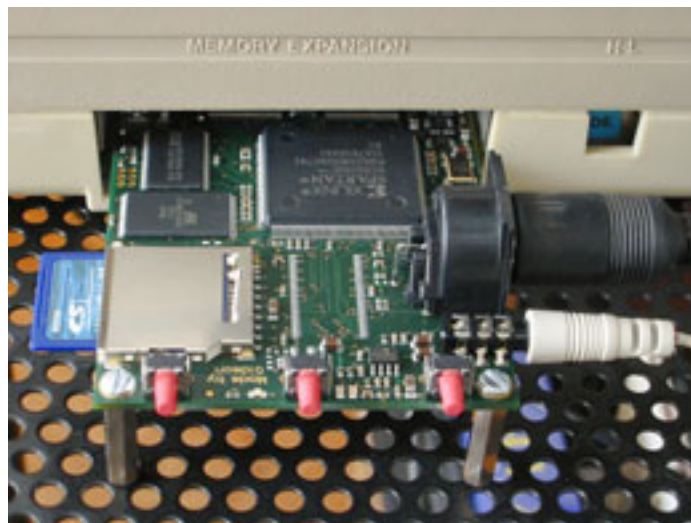
– von Martin
„Martinland“ Schemitsch –

Vor einigen Wochen war es soweit: Ich konnte das kleine Päckchen mit der Aufschrift „From: Gideon...“ in Händen halten. Es war eines der 1541U-„Laufwerke“ der ersten Serie, die Gideon Zweijter produziert hatte. Glücklicherweise wurde ich rechtzeitig auf dieses neue Stück Hardware aufmerksam, gab meinem Commodore-Herzen einen Ruck und überwie im Vertrauen, das ich mir im Internet erlesen hatte, an den „Erfinder“ dieser Erweiterung 105 □ für die mittlerweile ein-gestellte „Basic“-Ausstattung (d.h. mit 16 MB SDRAM). In Zukunft wird es ausschließlich die etwas teurere „Plus“-Version mit saten 32 MB SDRAM mit Platz für noch mehr Features bzw. eine 16 MB RAM-Erweiterung für den C64 geben – doch dazu später mehr.

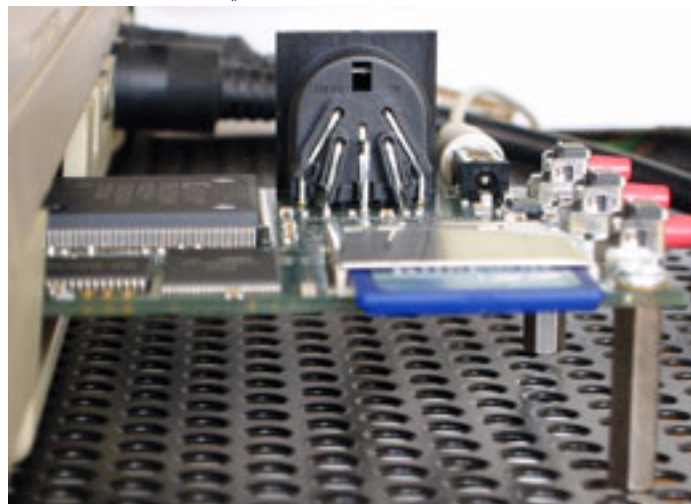
Nach einem kurzen, freundlichen und informativen E-Mail-Austausch mit Gideon und einigen Monaten (von ihm vorher angekündigter) nicht enden wollender Wartezeit wurde ich nach Lieferung und Öffnen des Päckchens für mein Vertrauen belohnt: Eine kleine Platine – „nackt“, was schon einige freudige Freaks zu fröhlichem Case-Modding veranlasst hat – mit zweierlei Offensichtlichkeiten: Einerseits ein Steckplatz für eine SD-Speicher-karte sowie ein großer, runder Anschluss für das serielle 1541-Kabel des C64.

„Ein vollwertiges Laufwerk in FPGA gegossen“

Letztgenannter Umstand deutet schon auf das große Plus dieser Lösung hin: Es handelt sich aus der Sicht des C64 tatsächlich um ein vollwertiges Dis-



Das 1541U-„Laufwerk“ im Modulschacht des Commodore 64.



kettenlaufwerk mit Prozessor, „Mechanik“ (!, siehe weiter unten), Kommando-Kanal und allem Drum und Dran in FPGA „gegossen“. Nachdem das Kabel der altgedienten 1541 an die 1541U, die bereits im Modulschacht Platz genommen hatte, angeschlossen, eine SD-Karte gekauft und etliche eigene Disketten-

Images sowie neueste Demo-Disketten auf dieselbe kopiert waren, konnte es losgehen – nach einem weiteren kleinen Problem ausgerechnet mit der „modernen“ Hardware meines Standrechners, das überhaupt nichts mit der 1541U zu tun hatte: Mein bis dato ungenutzter 5in1-Kartenleser war nicht in der Lage, mit

SD-Karten von 2 GB Größe umzugehen, die 1541U hat damit überhaupt kein Problem; ganz im Gegenteil unterstützt sie SD-Karten mit FAT, FAT16, FAT32 und langen Dateinamen, die allerdings bei der Anzeige auf 22 Buchstaben gekürzt werden, um im C64-Bildschirmspeicher des Datei-Browsers überhaupt Platz zu finden.

10.000 Disketten auf einer SD-Karte

Beim Überfliegen des beigelegten Quick Guides zeigen sich bereits weitere Stärken der 1541U:

Man erhält nicht nur ein vollwertiges 1541-Laufwerk mit Platz für mehr als 10.000 Disketten (!, bei einer SD-Karte mit 2 GB), sondern quasi als Bonus, da ja der Expansionschacht besetzt ist, noch wahlweise frei konfigurierbar die Final Cartridge III, die Action Replay oder ein Speichererweiterungs-modul mit bis zu 16 MB (je nach Ausstattung der erworbenen 1541U)!

Ich könnte seitenlang über die neu gewonnene Freude im Umgang mit dem C64 schwärmen, doch in der Praxis lässt sich diese Euphorie auf drei grundsätzliche Eigenschaften der 1541U zurückführen:

Erstens: Die Handhabung ist denkbar einfach. Ein Knopfdruck auf den mittleren Taster und man befindet sich im proprietären Disketten-Browser, mit dem man in der Dateistruktur der SD-Karte stöbern bzw. mit einem weiteren Tastendruck eine Diskette „einlegen“ bzw. „wechseln“ kann. Letzteres dauert im Gegensatz zum Hantieren mit echten Disketten für den geübten 1541U-Adepten nur Sekundenbruchteile. Angenehmes Detail am



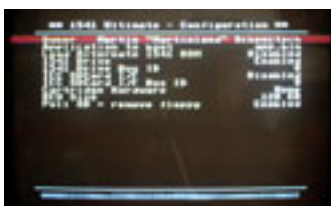
Der Diskettenbrowser mit Schnellsuchfunktion ist sehr bequem.

Rande: Durch eine Quick-Search-Funktion in diesem Browser ist es möglich, Namen der Disketten-Images durch Eintippen der ersten paar Buchstaben sofort anzuspringen!

„...funktioniert tadellos!“

Zweitens: Die 1541U funktioniert tadellos! Obwohl es sich bei meinem Exemplar um die allererste Veröffentlichung der Firmware und FPGA-Implementierung handelt, funktioniert alles, bis auf ein paar kleine Kinderkrankheiten, die – da bin ich mir sicher – vom Perfektionisten Gideon mit den ersten Revisionen angegangen werden. Man braucht nur einen Blick in das speziell dafür ein-gerichtete Forum zu werfen. Demos wie Krestology & Co. laufen problemlos. Was schon früher nicht mit FC III oder Action Replay harmoniert hat, tut dies reproduzierbarerweise auch jetzt nicht, mit einem Unterschied: Es genügt eine kurze Umkonfiguration oder ein „KILL“-Kommando getippt auf dem C64 im Falle der FC III, und schon ist wieder vollständige Kompatibilität zu einem C64 ohne jegliche Erweiterung hergestellt.

Last but not least: Für einzelne PRG-Dateien bzw. die erste (eventuell große) zu ladende Datei auf einer Diskette besteht bei der 1541U die Möglichkeit, diese sofort mittels DMA in den Speicher des C64 zu übertragen, d.h. das Programm ist innerhalb einer halben Sekunde geladen und gestartet und das bei voller C64/1541-Kompatibilität ohne irgendwelche „Zusätze“. Bitte anschnallen!



Der Konfigurationsschirm der 1541U.

Weitere Features

Um diesen zugegebenermaßen äußerst subjektiv und positiv gefärbten Erfahrungsbericht abzurunden, möchte ich noch weitere (ja, es gibt noch mehr!) wunderbare Features der 1541 Ultimate erwähnen:

Eines, das ich nicht mehr missen möchte: Es befindet sich nämlich links hinten an der Seite eine kleine Klinckenbuchse, aus der zusätzlich zum optischen Feedback der an der Rückseite vorhandenen Laufwerks-LED die Originallauf- und Positionierungsgeräusche der Floppy-Mechanik erklin-



gen, so man dort einen kleindimensionierten Lautsprecher oder gar Vorverstärker etc. anschließt. Damit ist die Illusion für alle, die den „akustischen 1541-Takt“ internalisiert haben und vermissen bzw. z.B. unbedingt auf der Floppy-Mechanik „musizierende“ Software oder gar von Demos erzeugte „Floppy-Beats“ hören wollen, komplett!

Interessant ist noch folgendes Detail: Standardmäßig wird auf (der natürlich frei wählbaren) Laufwerksnummer 8 die 1541-Emulation betrieben und auf einer weiteren Laufwerksnummer, z.B. 9, lässt sich (so man auf Kompatibilität mit Software, die nur eine einzige Floppy erwartet, temporär verzichtet!) ein weiteres Laufwerk emulieren, das den direkten Zugriff auf die SD-Karte ermöglicht. Dies wird durch spezielle Kommandos für Navigation und Bearbeitung von Dateien und Verzeichnissen über den Kommandokanal dieses zweiten Laufwerks bewerkstelligt!

Eine letzte Besonderheit ist die Möglichkeit, die 1541U im sogenannten „Stand Alone Mode“ zu betreiben: In diesem befindet sie sich nicht im Expansionsschacht des C64, sondern erhält ihre Stromzufuhr über einen ebenfalls vorhandenen kleinen USB-Anschluss, und es wird mittels der Taster an der Rückseite „blind“ in den Disketten-Images navigiert.

Eines noch: Ein Kenner des Platinen-Layouts hat mir während des Wiener Commodore Meetings 2008 verraten, dass Gideon anscheinend noch einige Erweiterungen der Hardware geplant hat, wie man an auf der Unterseite der Platine vorgesehenen Layouts erkennen könne...

Eine Empfehlung!

Ich kann nur jeder Benutzerin und jedem Benutzer des Commodore 64 dieses Kleinod aus den Niederlanden ans Herz legen, um zeitgemäß und mit noch mehr Freude den C64 und

die neuesten Disketten-Veröffentlichungen direkt aus dem Internet auf SD-Karte gespeichert nutzen zu können.

Allein schon das Gefühl, endlich die Jubiläumsdiskette zur High Voltage SID Collection oder etwa aktuelle Disk-Mags bzw. Szene-Infos ohne Umwege direkt aus dem Internet auf dem echten C64 einlegen und genießen bzw. lesen zu können, sollte Motivation genug sein. Gideon Zweijtzter ist bemüht, weitere Vorbestellungen entgegenzunehmen und neue Serien zu produzieren, es



Der Inhalt eines D64-Images.

sei in seinem Namen jedoch darauf hingewiesen, dass er dies alles (noch) im Alleingang und in seiner freien Zeit bewerkstelligt.

Zu guter Letzt möchte ich mich bei Gideon für seine Vision und die grandiose Umsetzung der 1541 Ultimate bedanken!



Eckdaten der 1541 Ultimate

- 512kB SRAM
- 4 MB Flash Rom
- 32 MB SDRAM (Ultimate Plus)
- SD-Karten Interface
- Emulation der Action Replay und Final Cartridge III
- Datei-Browser für D64 Disketten-Images und schneller DMA für PRGs
- Volle 1541-Kompatibilität
- Vollkompatible Emulation einer Ram Expansion Unit bis zu 16 MB (Ultimate Plus)
- Datei-Browser mit Selektion der Disketten-Images auch im C128-Modus!

Kontakt: info@1541ultimate.net

Aktuelle Infos und das Forum zur 1541 Ultimate:
<http://www.1541ultimate.net>

Die Entstehungsgeschichte:
http://commodore-gg.hobby.nl/innovatie_1541kaart_eng.htm

Zeitreisendes Biogemüse

Fan-Adventure Zak McKracken: Between Time and Space

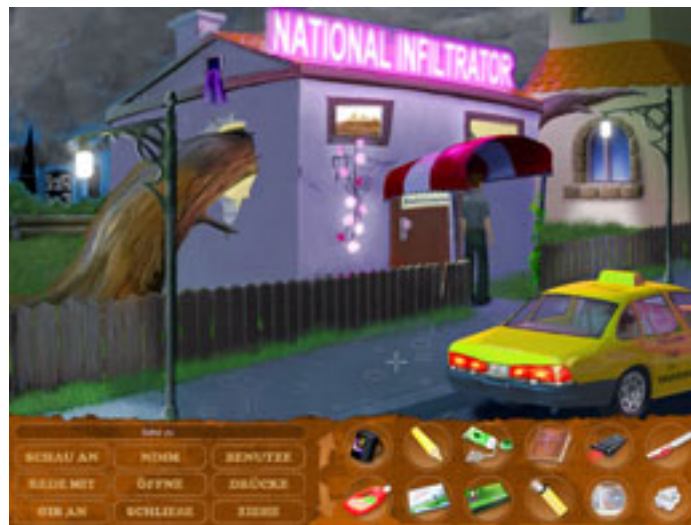
Ganze sieben Jahre werkelten die Artificial Hairbrothers an einem inoffiziellen Nachfolger zum Kultspiel Zak McKracken. Herausgekommen ist das vermutlich längste, aufwendigste und schönste Fan-Adventure der letzten Jahre.

— von Tim Schürmann —

1988 rettete der Boulevardreporter Zak McKracken die Welt vor den außerirdischen Caponiern. Diese hatten sich mit hohen Cowboyhüten, einer Nasenbrille und falschem Bart verkleidet unter die Menschen gemischt und die weltweit operierende Telefongesellschaft übernommen. Über deren Netz verbreiteten sie einen speziellen Ton, der langsam, aber sicher alle Menschen verdummen ließ. Die Geschichte sprühte vor aberwitzigen Einfällen und einzigartigen Charakteren, wie dem berühmt gewordenen zweiköpfigen Eichhörnchen.

Ansturm

Im Gegensatz zu anderen Adventures aus dem Hause LucasFilm Games (heute LucasArts) blieb Zak McKracken eine Fortsetzung verwehrt - zum Leidwesen vieler Fans. Diese kramten kurzentschlossen selbst die Ärmel hoch und setzten sich an einen inoffiziellen Nachfolger. So entstanden im Laufe der Jahre viele interessante Projekte, die jedoch meist schnell wieder einschliefen. Das gleiche Schicksal schien auch „Zak McKracken: Between Time and Space“ zu



ereilen. Die Homepage wies nur sporadische Lebenszeichen auf, neue Bilder vom Spiel oder andere Appetitanreger suchte man vergebens. Daher überraschte das Entwicklerteam „Artificial Hairbrothers“ im April 2008 mit der Meldung, das Spiel endlich fertiggestellt zu haben und es in Kürze als kostenlosen Download freigeben zu wollen. Zum Veröffentlichungstermin am 19. April wurde eigens eine Releaseparty in Köln auf die Beine gestellt. Wer sich dort ein-

fand und einen kleinen Obolus entrichtete, bekam auch gleich noch eine professionell produzierte DVD mit dem Spiel in die Hand gedrückt. Der Platz auf diesem Datenträger war auch bitter nötig: Während sich das Ur-Zak-McKracken mit zwei labberigen 5,25-Zoll-Disketten begnügte, pröhlte das Sequel mit Sprachausgabe, hochauflösender Comic-Grafik und zahlreichen Videosequenzen. Fast 2 GByte Daten wollen vor dem ersten Start auf die Festplatte geschaufelt werden. Kein Wunder, dass die Downloadserver kurz nach der Veröffentlichung regelmäßig zusammenbrachen. Mittlerweile hat sich die Lage zwar entspannt, Besitzer von Modem oder ISDN-Leitung werden dennoch nicht besonders jubeln. Leider untersagt der Markeninhaber LucasArts jegliche Verbreitung als Beilage auf Heft-CDs oder ähnlichen Wegen, so dass man auf den Download aus dem Internet festgenagelt bleibt [1]. Glücklicherweise gestattet LucasArts überhaupt die Verbreitung des kostenlosen Adventures. In der Vergangenheit war man nicht immer so generös und ließ verschiedene Monkey-Island- und Maniac-Mansion-Fanprojekte schließen.

Wiedersehen macht Freude
Davon blieben die Artificial Hairbrothers glücklicherweise verschont und so sprintet ein sichtlich gereifter Zak McKracken genau zwanzig Jahre nach seinem ersten Einsatz über ein Rollfeld, versteckt sich in letzter Sekunde im Frachtraum eines kleinen Passagierflugzeuges, um dort erneut die unliebsame Bekanntschaft der außerirdischen Caponier zu machen. Mit dieser nervenaufreibenden Sequenz startet Zak McKracken: Between Time and Space. Während die Außerirdischen das Flugzeug auf den Kopf stellen, gilt für den Spieler zunächst, dem Antihelden zur Flucht



zu verhelfen — was natürlich gründlich misslingt. Im letzten Moment dringen die Caponier in den Laderaum ein, stellen Zak und setzen ihn mit einem gezielten Schlag auf den Hinterkopf außer Gefecht. Mit brummendem Schädel wacht der Reporter schließlich in seinem bescheidenen Schlafzimmer auf. Bevor man sich gemeinsam mit dem Gedächtnislosen auf die Suche nach einer Erklärung für die Ereignisse macht, darf man noch einen von zwei Schwierigkeitsgraden wählen. Die beiden unterscheiden sich lediglich in der Anzahl und Schwere der zu lösenden Puzzles. Obwohl sie bis auf ganz wenige Ausnahmen logisch sind, geraten im „harten“ Modus selbst geübte Rätselprofis recht schnell ins Schwitzen — und in Versuchung, in einer Lösung zu spicken.



Alte Bekannte

Die Macher des Spiels schaffen es sehr gut, den alten Charme des originalen Spiels einzufangen. Auch im Nachfolger reist Zak um den halben Erdball und trifft dabei auf einige alte Bekannte, wie seine mittlerweile mit einem Franzosen durchgebrannte Freundin Annie, eine sich beständig leerende Cash-Card, eine penetrante Stewardess oder den recht gewalttätigen Bäcker. Verzichtet wurde komplett auf Labyrinth, deren Durchquerung die Spieler im Original einige Nerven kostete. Die Entwickler brachten aber auch massig neue Ideen ein. So wohnt beispielsweise in der Nachbarschaft ein äußerst gesprächiger Frisör, der Zak unbedingt eine seiner modischen Perücken andrehen will. Aufgrund der eigenständigen Hintergrundgeschichte muss man den Vorgänger nicht zwangsweise kennen, viele Witze und Anspielungen verpuffen dann aber. Teilweise bleibt man sogar mit einem Fragezeichen auf der Stirn zurück, beispielsweise wenn der Bäcker mit altem Brot im wahrsten Sinne des Wortes um sich schießt. Der Untertitel des Spiels ist ebenfalls etwas irreführend: Um Zeitreisen dreht es sich nur am Rande. Stattdessen bekommt es Zak im späteren Verlauf mit genmanipuliertem Gemüse und depressiven Gärtnern zu tun.

Bedienung!

Die Steuerung erfolgt ganz im alten Stil über eine Verbenliste am unteren Bildschirmrand. Dort wählt man eine Aktion und klickt dann in der Szene auf den zu manipulierenden Gegenstand. Im Gegensatz zum originalen Zak McCracken wurden die Aktionsmöglichkeiten grundlegend entschlackt: Eine Tür entriegelt man nicht mehr explizit per „Schließe auf“, sondern indem man einfach den Schlüssel mit der Tür „benutzt“. Die Bedienung entspricht somit weitestgehend der Steuerung aus Monkey Island II. Wer jedoch die extrem vereinfachte Bedienung moderner Adventures gewohnt ist, wird das alte System als äußerst umständlich empfinden. Wünschenswert wären deshalb ein paar kleinere Hilfen gewesen, wie beispielsweise das Betrachten eines Gegenstandes per Rechtsklick. Gefundene Gegenstände wandern in das Inventar in der unteren, rechten Ecke. Das Aufspüren von brauchbaren Utensilien in den liebevoll und detailreich gezeichneten Szenen ist allerdings häufig alles andere als einfach. So ist man immer wieder zum

sogenannten Pixelhunting gezwungen, dem peniblen Absuchen des Bildschirms nach verwertbaren Materialien. Einige Gegenstände sieht Zak zudem erst, wenn er zuvor eine ganz bestimmte andere Aktion ausgeführt hat: Beispielsweise findet der Protagonist im Laderaum des Flugzeugs die Ersatzsicherung erst dann, wenn eine alte zuvor an anderer Stelle herausgesprungen ist. Folglich heißt es, auch schon einmal besuchte Orte immer mal wieder erneut zu abzuklappen. Ungewöhnlich für ein Fan-Adventure ist die durchgängige Sprachausgabe. Die Macher konnten für das Spiel einige hochkarätige Sprecher gewinnen, die den Figuren kostenlos ihre Stimme liehen (siehe das Interview rechts). Sogar David Fox, der Erfinder von Zak McCracken, hat mehrere kleine Gastauftritte. Obwohl die Aufnahmen nicht in einem Studio aufgenommen wurden, klingen sie äußerst professionell und stimmig. Einzig die teilweise extrem schwankende Lautstärke fällt negativ auf. Hier hätten die Entwickler vor der Veröffentlichung noch eine Angleichung vornehmen sollen, da gerade in leisen Partien die Hintergrundmusik die Sprecher zu übertönen droht. Abdrehen kann der Spieler das launige Gedudel leider nicht, da entsprechende Regler komplett vergessen wurden.

Etwas schwankend ist auch der Grafikstil der Figuren: Einige passen sich wunderbar in die Hintergrundgrafik ein, andere wirken etwas aufgesetzt. Dazu zählt auch der Protagonist, der zwar sehr schön gezeichnet ist, für den Comic-Look des restlichen Spiels aber dennoch etwas zu realistisch wirkt.

Fazit

Dies sind jedoch nur kleine Kritikpunkte am Rande eines hervorragenden und liebevoll gestalteten Fan-Adventures. Zak-McCracken-Fans und Adventure-Liebhaber sollten unbedingt einen Download wagen. Die erste Version von Zak McCracken: Between Time and Space kämpft allerdings noch mit ein paar Kinderkrankheiten, die sich vor allem in gelegentlichen Abstürzen manifestieren. Abhilfe kann hier die Installation eines neuen Xvid-Codex schaffen. Das Forum auf der Homepage [1] hält hierzu detaillierte Anleitungen und weitere Hinweise bereit.

Infos

[1] Homepage und Download von Zak McCracken: Between Time and Space: <http://www.zak2.org>

Interview mit den Artificial Hair Bros.

Lotek64: *Stellt euch bitte kurz vor (Name, Alter, Beruf, Hobbys).*

Artificial Hair Bros.: Die Mitglieder des Kernteams erblickten zwischen 1977 und 1987 das Licht der Welt. Die „Artificial Hair Bros.“, also das zak:btas-Kernteam, sind: Thomas „Marvel“ Dibe, Wiebke „aeyol“ Scholz, Christopher „kite“ Grabinski, Daniel „SmallSoldier“ Carl, Jeffrey Wipprecht, Ingo „Ogni“ Eisenhard, Simon Tschirner, Konrad „Dread“ Koch, Axel „Jupital“ Eisenhard, Manuel „Heimdall“ Rülke, Andreas Max, Alex Hartmann, Timotheus Pokorra und Robert Neumann.

Während zum Beispiel Ingo als kaufmännischer Angestellter arbeitet, haben Konrad und Christopher mittlerweile ein Studium begonnen. Einige von uns arbeiten auch beruflich in dem Bereich, mit dem sie im Team betraut waren. Zum Beispiel als Programmierer, Schreiberlinge, Grafiker, Musiker oder Synchronsprecher. Hobbys (auch gesammelt): Musik, Kunst, Literatur, Spiele, Sport, Film, Sprache, Botanik, interessante Projekte, Kommunikationsguerilla, Computer (Internet und Videospiele), Animationen, Freunde...

Lotek64: *Wie und wann entstand die Idee zu dem Spiel?*

AHB: Die Idee entstand Ende 2001, als ein anderes, damals prominentes Zak-McCracken2-Projekt scheinbar aufgegeben hatte. Diese Jungs wa-

ren schon seit 1996 aktiv, aber es gab u.a. teaminterne Probleme. Also versuchten wir unser Glück... mit dem Ziel, es besser zu machen und fertigzustellen. Wenn man gerne mal wieder ein gutes Adventure im Stil der LucasArts-Klassiker spielen würde und bis auf Weiteres nicht mit Nachfolgern zu rechnen ist, dann kommt man als kreativer Fan schon mal auf die Idee, die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Zak McCracken war ein großartiges Spiel – leider ohne Nachfolger! Dabei bot die Geschichte um Zak McCracken doch soviel Raum für weitere Abenteuer.

Lotek64: *Auf den Bildern seht ihr teilweise noch recht jung aus (wie ist denn das Durchschnittsalter im Team?). Wie wird man als junger Mensch Fan eines so alten Spiels?*

AHB: Die Teammitglieder sind heute zwischen 18 und 31 Jahre alt. Die Jüngeren von uns hatten zum Beispiel schon als Kind entweder durch ältere Geschwister mit dem C64 oder Amiga und den entsprechenden Spielen zu tun – oder haben später Adventures wie z.B. Monkey Island gespielt und sind durch die erwachte Begeisterung fürs Genre dann auch auf die Vorgänger aufmerksam geworden. Gerade weil es Zeiten gab, in denen kaum noch Adventures veröffentlicht wurden, hat man eben die alten Spiele wieder rausgekratzt.

Ingo: Ich hab Zak McCracken and



Die Artificial Hair Bros. bei der Release-Party von zak:btas.

the Alien Mindbenders im Alter von 11 Jahren gespielt, bin also damit aufgewachsen. Meine ersten Englischkenntnisse hab ich z.B. mit Maniac Mansion gesammelt.

Lotek64: *Wie seid ihr auf die Idee zur Geschichte gekommen bzw. wie entstand sie? Wurde sie mehrfach überarbeitet?*

AHB: Die Geschichte wurde mehrfach überarbeitet und hat sich im Laufe der Zeit sehr gewandelt. Sie sollte zwar an den Vorgänger anknüpfen und stilistisch an die Klassiker erinnern, aber auf jeden Fall auch etwas Eigenes sein.

Lotek64: *Wie sah die Geschichte denn ursprünglich aus?*

Marvel: Die Geschichte war anfangs doppelt so lang; die Grundidee war dieselbe, aber das Spiel wurde später auf dem Mars weitergeführt. Auf dem Mars musste man einige archäologischen Rätsel bestehen und ein Konzert vom „King“ sabotieren, um das Spiel zu lösen. Die Story musste ich kürzen, um überhaupt mal fertig zu werden.

Lotek64: *Wie hat sich das Team gefunden? Erst durch die Präsenz im Internet?*

AHB: Marvel hat zum Beispiel per Mail gezielt Grafiker (zum Beispiel Wiebke) und Synchronsprecher gefragt, ob sie Interesse haben mitzumachen. Entsprechende Gesuche wurden auch in vorhandenen AdventureForen gepostet, und schließlich präsentierte sich unser Projekt auch auf einer eigenen Website, die schon durch den Projektnamen weitere hilfsbereite Fans anzog. Die persönlichen Anfragen brachten mehr Erfolg als allgemeine Mitarbeiter-Gesuche in Foren.

Ingo: Ich wurde durch meinen Bruder Axel Eisenhard – er hat die Musik zum Spiel gemacht – zum Projekt geholt.

Lotek64: *Gab es Wechsel bei der Teambesetzung? Wenn ja, warum gab es diese Wechsel und wie hat sich das auf das Projekt ausgewirkt? Gab es beispielsweise Verzögerungen oder gar Qualitätsprobleme?*

AHB: Abgesehen von der Programmierung gab es in fast jedem Bereich Wechsel. Der häufigste Grund für den Verlust von Teammitgliedern war Zeitmangel. Um jahrelang an einem solchen Projekt zu arbeiten, braucht man natürlich Durchhaltevermögen.

Ingo: Zu der Zeit als ich zum Team

Eine schöne Exklusiv-Studie macht deutlich, wie sich Zak im Laufe der sieben Jahre verändert hat.



gekommen bin, war es schon ein festes Team. Verzögerungen gab es natürlich, etliche Dinge wurden erst recht spät ergänzt bzw. überarbeitet (z.B. die Zak-Figur. Auch wurden einige Kulissen und Rätsel erst nach dem Teamtreffen 2006 ergänzt).

Lotek64: *Wie seid ihr bei der Entwicklung vorgegangen, bzw. wie habt ihr die Arbeiten koordiniert?*

AHB: Größtenteils hat Marvel (Thomas Dibke, Projektleiter) direkt mit den entsprechenden Leuten per E-Mail kommuniziert, aber auch in unserem Forum wurden bestimmte Aspekte diskutiert.

Lotek64: *Warum habt ihr euch für die Verwendung der Visionaire-Engine entschieden?*

AHB: Die Visionaire-Engine ist benutzerfreundlich und bot alle Features, die wir uns für unser Spiel gewünscht haben. Außerdem wurde die Engine teilweise parallel zum Spiel weiter entwickelt – wenn zak:btas eine Funktion brauchte, die mit Visionaire noch nicht machbar war, so wurde sie implementiert. Das zak:btas-Team arbeitete also sehr eng mit den Entwicklern der Engine zusammen. Die Frage sollte anders lauten: warum hat sich das Visionaire-Team dazu entschieden, eine Fortsetzung von Zak als technisches Demo zu veröffentlichen...? Marvel, unser Projektleiter, ist Mitbegründer der Visionaire-Engine.

Lotek64: *Welche anderen Werkzeuge habt ihr bei der Entwicklung verwendet?*

AHB: Für 2D-Animationen wurde mit Flash gearbeitet, 3D-Sequenzen wurden mit Monzoom3D erstellt, Grafiken mit Photoshop erstellt und bearbeitet. Wer in der Richtung experimentieren möchte, sich dafür aber nicht extra das teure Profi-Werkzeug zulegen will oder kann, sollte aber

auch einfach mal einen Blick auf kostenlose Programme wie Blender, GIMP, MonkeyJam oder Artweaver werfen.

Lotek64: *Ich las, dass ihr dem Original treu bleibt, was die handgepixelten Hintergrundgrafiken angeht. Welche Auflösung verwendet ihr, und habt ihr die Grafiken alle von Hand gepixelt, oder doch Renderwerkzeug eingesetzt? Die Zwischensequenzen laufen in 3D. Seht ihr da nicht einen Stilbruch?*

AHB: Die Auflösung der Hintergründe ist 1024x768. Die sind zwar nicht „gepixelt“, aber tatsächlich wie auch die Figuren alle handgemalt. Renderwerkzeug wurde ausschließlich für die Intro- und Zwischensequenzen verwendet. Natürlich haben sowohl 2D- als auch 3D-Grafiker versucht, einen möglichst homogenen Stil zu erreichen, damit es da keinen großen Bruch gibt.

Die 3D-Sequenzen sind zwar an modernen Adventures orientiert, ermöglichen aber eine dynamischere Darstellung, spannende Perspektiven, ein anderes Eintauchen in die Atmosphäre. 3D-Technik kann gerade für Animation dieser Art eine riesige Erleichterung sein. Außerdem war es spannend, unserem Zak McKracken auch mal in 3D ein Gesicht zu geben. Warum sollte jemand, der Adventures spielt oder entwickelt, seinen Horizont künstlich begrenzen?

Ingo: Die 3D-Sequenzen waren anfangs wohl mehr „Mittel zum Zweck“, mit der Zeit hat Daniel aber ein unglaubliches Talent entwickelt und zusammen mit unserer Grafikerin Wiebke den 3D-Zak so gut ausgearbeitet, dass die 3D-Sequenzen wunderbar mit der 2D-Grafik im Spiel harmonisieren.

Lotek64: *Wie habt ihr denn die Arbeiten bei den Grafiken koordiniert? In der Profi-Spieleproduktion erstellt*

man ja beispielsweise ein Design-Dokument mit Vorgaben, wie eine Figur genau auszusehen hat.

Wiebke: Für Zak hatte ich just for fun mal ein etwas realistischeres Portrait gemalt, als im Spiel selbst noch eine Figur im Comicstil verwendet wurde (die gab es schon, bevor ich zum Team gestoßen bin, daher sind mir eventuell weitere Designvorgaben dafür nicht bekannt). Einigen Teammitgliedern gefiel der Stil der alten Figur nicht mehr und Ingo schlug vor, Zak im Stil des Portraits umzusetzen. Der Stil des Portraits entwickelte sich zuvor auch über mehrere Stufen, da hat niemand drum gebeten oder danach gefragt, das entstand einfach nebenbei. Einige Richtlinien für das Aussehen der Figur gab es natürlich durch den Vorgänger – rote Krawatte, blau-graues Hemd, schwarze Hose, dunkle Haare... ich habe dann die Ansichten von Zak gezeichnet, und mit dem Team wurden dann in einem internen Forum weitere Feinheiten abgestimmt (da kamen dann Ideen wie „mach ihn mal ein bisschen jünger“ u.ä.). Die fertigen Ansichten dienen dann wiederum als Vorlage für die Proportionen der aktuellen 3D-Figur. Die 3D-Figur hat Daniel konstruiert, die Kopftextur habe ich gemalt.

Loket64: *Ich persönlich finde, dass Zak im Spiel irgendwie schon zu „realistisch“ aussieht. Gab es da irgend-ein Vorbild in der Realität?*

Marvel: Für eine überzeugende Zeichnung des Faltenwurfs stellte sich Marvel als Foto-Referenz zur Verfügung (hehe, ich meine das Hemd). Ansonsten diente auch Steve Purcells Zak McKracken vom Original-Cover als Inspiration. Die Kritik an der etwas zu realistischen Figur ist nicht unberechtigt, zumal die übrigen Figuren im Spiel alle mehr oder weniger comic-lastig sind. Da hätte einfach die Zeit gefehlt, die auch entsprechend anzupassen.

Lotek64: *Ihr verwendet viele Open-Source-Komponenten, beispielsweise den XVID-Codec. Es wurde an verschiedenen Stellen auch eine Linux-Konvertierung gewünscht. Plant ihr, das Spiel auch für andere Systeme zu konvertieren? Vielleicht sogar auf Konsolen? Vielleicht als Download für die PS3, die Wii oder die Xbox360? Wenn nein, warum?*

AHB: Da das Spiel Freeware ist, wird es wohl bei einer PC-Version bleiben. Es ist auch ein Visionaire Player für Linux geplant, wie lange es dauert, bis dieser veröffentlicht wird, steht

aber noch in den Sternen. Da wir keine Rechte an der IP „Zak McKracken“ haben, wird das Spiel auch nie über eine kommerzielle Plattform wie Wiiware oder Xbox-Live zur Verfügung gestellt werden.

Lotek64: *Rückwirkend betrachtet: Was würdet ihr anders machen (sowohl im Hinblick auf das Spiel als auch auf den Arbeitsablauf)?*

AHB: Schwachpunkte des Spiels sind die Storyentwicklung und ein paar Rätsel, die eventuell zu sehr über verschiedene Länder verstreut sind, so dass die einzelnen Schritte nicht klar genug aneinander hängen. Dazu kommt, dass im endgültigen Spiel – trotz langer Betatest-Phase – noch einige Bugs enthalten sind. Hinterher ist man immer schlauer! Natürlich würden wir einige Dinge heute anders machen, aber das hier aufzulisten würde wohl den Rahmen sprengen. Klar würde man heute organisatorisch einiges anders angehen, bestimmte Dinge von vornherein anders planen. Was z.B. den Bereich 2D-Animationen angeht, wurde dort für meinen Geschmack zu viel „von der Hand in den Mund“ gearbeitet. Es lag nie ein definitiver Plan vor, aus dem hervorging, was genau noch zu machen ist, es wurde immer nur eins nach dem anderen abgearbeitet. Das war auf Dauer sehr frustrierend, da dadurch einige Dinge äußerst spät angegangen wurden und nie abzusehen war, was noch alles an wichtigen Dingen zu erledigen ist.

Simon: Ein letzter Punkt, den ich am Spiel gerne noch geändert hätte, wäre ein stärkerer Bezug zum Original. Einige Rätselkonzepte, die im Original eine durchaus wichtige Rolle gespielt haben, wurden nicht oder nur am Rande aufgegriffen, aber auch nicht durch markante neue Ideen ersetzt. Außerdem gibt es Stellen, die nicht wirklich zum Original passen.

Lotek64: *Könntest du ja jeweils (kurz) ein Beispiel nennen?*

Simon: Als Rätselkonzepte meine ich zum Beispiel die Kristalle, die im Original unterschiedlichste Funktionen hatten. Stellen, die nicht wirklich zum Original passen, wären neben den – zwar erwähnten, im Spiel aber nicht auftauchenden – Skolariern noch die veränderte Annie.

Lotek64: *Warum haben die Arbeiten ganze sieben Jahre gedauert?*

AHB: Zum einen lief das Projekt ja immer neben Beruf, Studium oder Schule. Manche hatten also nur an

Wochenenden regelmäßig Zeit, an ihrem Bereich zu arbeiten. Zum anderen hat es leider eine Weile gedauert, bis sich ein zuverlässiges, eingespieltes Kernteam gefunden hat. Die Arbeit ging nicht immer so konstant voran wie ab 2004/2005. Wenn man zum Beispiel mal auf Arbeitsergebnisse von jemandem gewartet hat, der sich dann plötzlich gar nicht mehr meldete, blieb die Arbeit auch mal stehen. Kurz: Viel Zeit ging für die Entwicklung der Geschichte und das Zusammenfinden des Teams drauf. Es wurde nicht die ganzen sieben Jahre gleich intensiv gearbeitet.

Lotek64: *Was war das (Zeit-)Aufwendigste bei der Realisierung von Zak:btas? Die Grafiken oder die Fehlersuche?*

AHB: Am zeitaufwendigsten war vermutlich die Zusammensetzung der einzelnen Projektbausteine – Grafik, Sound, Sprache, Musik... und die Programmierung. An zweiter Stelle dürfte die Grafik stehen. Neben der Neukonzipierung der Zak-Figur, die in Absprache mit dem ganzen Team allein schon etwa drei Monate in Anspruch genommen hat, dauerte zum Beispiel die Fertigstellung einer Hintergrundkulisse meist zwei Tage bis zu einer Woche. Auch die Animation der Figuren war nicht ohne. Der Zeitaufwand, den solche 2D-Animationen benötigen, ist einer der Gründe, warum im kommerziellen Bereich inzwischen nur noch 3D-Figuren zu sehen sind. Außerdem: Die Kleinigkeiten. Man bedenkt anfangs nicht, wie viel Aufwand manche kleinen Dinge verursachen. Die Fehlersuche hätte länger dauern sollen, war aber bei weitem nicht der aufwendigste Teil der Arbeiten.

Lotek64: *Wie habt ihr David Fox und die anderen Macher von ZakI rumgekiegt, eine Rolle im Spiel zu übernehmen? Unterstützen diese euer Projekt sogar noch auf andere Weise aktiv?*

AHB: Wir haben ihnen per Mail von unserem Projekt erzählt, und Marvel hat sie sogar in San Francisco besucht. Sie waren begeistert, dass es auch heute noch Fans gibt, die das Spiel nicht vergessen haben und soviel Herzblut in einen Nachfolger investieren. Aktiv unterstützt haben sie uns bei der Erarbeitung ihrer Texte und natürlich durch Motivation in Form von Lob!

Lotek64: *Und wie seid ihr an die Sprecher gekommen? War es leicht, diese für das Projekt zu begeistern?*

Wie sind da die Sprachaufnahmen abgelaufen? Haben die Sprecher die Aufnahmen bei sich zuhause gemacht?

AHB: Einige haben sich direkt beworben, andere wurden per Mail angeschrieben. Die meisten waren sofort und gerne bereit, uns zu unterstützen, obwohl wir kein Honorar bieten konnten – weil sie überzeugt waren, dass wir dieses Projekt zu Ende bringen. Die meisten Sprecher haben ihre Sprachaufnahmen im eigenen Studio bzw. bei sich zuhause gemacht und sie dann Marvel zur weiteren Bearbeitung geschickt (Schneiden, Einbauen).

Lotek64: *Bislang ist ja nur die deutsche Fassung erschienen. Plant ihr noch Übersetzungen in andere Sprachen? Versucht ihr auch da professionelle Sprecher zu bekommen? Wie sieht generell das Feedback aus, das ihr zu Zak:btas aus dem Ausland bekommen habt? Gibt es da ein großes Interesse?*

AHB: Es wird eine englische Übersetzung geben, diese wird jedoch vorerst nur mit deutscher Sprachausgabe veröffentlicht. Falls sich jemand findet, der die Sprachaufnahmen in anderen Sprachen organisieren will, kommt vielleicht eines Tages eine komplett englische Version. Von unserer Seite ist das im Moment jedoch nicht geplant. Feedback aus dem Ausland hält sich derzeit noch in Grenzen, das wird sich wohl erst ändern, wenn eine englische Version verfügbar ist.

Lotek64: *Wie schätzt ihr den Markt für Adventures ein? In den letzten Jahren gab es doch einige sehr ambitionierte Projekte in diesem für tot geglaubten Genre (Black Mirror, Fahrenheit, Runaway etc.). Ist so etwas wie eine Trendwende spürbar?*

AHB: Vor ein paar Jahren hatten wir ja gedacht, wir müssten mit unserem Projekt unter anderem auch etwas dazu beitragen, das Genre wiederzubeleben. Heute sieht es in der Tat so aus, als sei das nicht mehr notwendig. Zumindest scheint der Adventure-Markt in letzter Zeit etwas konstanter, es gibt reichlich Neuerscheinungen auch von „jungen“ Entwicklern, von denen einige durchaus einen Blick wert sind... Ein positives Lüftchen weht da auf jeden Fall. Bleibt zu hoffen, dass sich auch weiterhin genug Spieler finden, die es wagen, auch mal die neuen Adventures zu kaufen. Vielleicht kann man auch positiv werten, dass auch „Mainstream-



Storyboard-Skizze

medien“ nicht mehr nur über Shooter und Online-„Rollenspiele“ berichten, sondern auch über Adventures. Erfreulich zu beobachten ist auf jeden Fall, dass diverse Entwickler – vor allem in Europa – sich wieder trauen, Adventures zu entwickeln.

Lotek64: Welche Adventures spielt ihr persönlich gerne bzw. welche sind eure Lieblingsspiele?

Wiebke: Neben Zak McKracken: Monkey Island (Charaktere, Humor und Rätsel), DOTT (Spielprinzip und Charaktere), Baphomets Fluch (Charaktere, Atmosphäre), The Longest Journey und Dreamfall (Spielwelt, Charaktere und Geschichte), Overclocked (Story des Hauptcharakters), Black Mirror (Atmosphäre) so allgemein spiele ich Adventures besonders gern, wenn mir der Hauptcharakter sympathisch ist und ich ihm gerne helfe, die Rätsel zu lösen.

Simon: Grim Fandango ist für mich das beste Adventure, dort stimmt einfach alles. Auch Fahrenheit – um einen nicht unumstrittenen Titel zu nennen – hat mir sehr gut gefallen, da es wirklich neue Elemente eingebracht hat. DoTT enthält, ähnlich wie Zak, sehr besondere Rätselkonzepte, meiner Meinung nach enthält es wohl die innovativsten Rätsel. Aus Platzgründen beschränke ich mich auf diese kleine Auswahl, möchte aber noch auf die beiden nicht-kommerziellen Adventures „What Makes You Tick“ und „Timanfaya“ hinweisen, die mir extrem gut gefallen haben.

Ingo: Ich bin Fan der Adventures der alten Schule, bevorzugt LucasArts. Zu den Lieblingsspielen gehören bei mir The Dig, Loom und natürlich die Monkey-Island-Serie.

Lotek64: Ein Director's Cut ist ja schon in Aussicht gestellt. Was dürfen wir Spieler dort erwarten?

AHB: Übersetzung in andere Sprachen, spannendere Umsetzung der Geschichte, mehr Story, mehr Atmosphäre und vielleicht ein paar kleine Goodies.

Lotek64: Dürfen wir mit einem weiteren Nachfolger rechnen?

AHB: Nein.

Lotek64: Da muss ich natürlich nachhaken: Warum nicht?

Marvel: Ich hätte schon Lust... zumal das Projekt ja auch wahnsinnig gut angekommen ist und wir gleich die ganze Marke „Zak McKracken“ aufpoliert und in den Fokus der Medien und Spieler gerückt haben. Aber erst mal hätte ich gerne die Lizenz von LucasArts. Und dann wäre unser Ziel sicherlich nicht mehr ein Freeware-Projekt, sondern ein Projekt auf professionellem Niveau, das man dann auch verkaufen könnte... denn fast jeder von uns hat



Zak McKracken, wie er lebt und lebt.

inzwischen Miete, Studiengebühren oder anderes zu tragen.

Lotek64: Denkt ihr auch an eine kommerzielle Vermarktung des Titels, oder soll es als Fanprojekt weiterhin ausschließlich gratis zur Verfügung gestellt werden?

AHB: Der Titel war niemals als kommerzielles Projekt gedacht und so soll es auch bleiben. Da es sich um eine Marke handelt, deren Rechte bei LucasArts liegen, könnten wir das Spiel gar nicht vermarkten, selbst wenn wir es wollten.

Lotek64: Könntet ihr euch vorstellen, an einem weiteren Adventure-Projekt zu arbeiten? Vielleicht sogar an einem kommerziellen?

AHB: Da ist auf jeden Fall Motivation, Inspiration und Interesse da. Ob es allerdings weitere Spiele unter dem „Artificial Hair Bros.“-Label geben wird, ist offen.

Ingo: Ja, ich für meinen Teil auf jeden Fall. Publisher, die Geld für ein Spiel übrig haben, dürfen mich gerne kontaktieren.

Lotek64: Arbeitet ihr gerade an einem weiteren Projekt, oder seid ihr mit abfeiern zu sehr beschäftigt?

AHB: Ingo und sein Bruder arbeiten schon an der Geschichte für ein neues Spiel. Aber wie lange es dauert, um dort etwas vorzeigen zu können, ist momentan nicht abzusehen... Ansonsten sind wir natürlich ganz fleißig damit beschäftigt, Fehler und gelegentlich auftretende Blocker zu sammeln, damit der Director's Cut weniger Probleme bereitet.

Lotek64: Habt ihr hauptberuflich mit dem Computerspielbusiness zu tun?

AHB: Einige vom Team arbeiten (mittlerweile) in der Branche. Die Arbeit am zak:btas-Projekt war dabei eine gute Referenz, um einen Fuß in die Tür zu kriegen.

Lotek64: Die Puzzles sind – zumindest im schweren Modus – teilweise extrem schwer, durchweg aber logisch. Wie seid ihr auf die Puzzles gekommen? Habt ihr den Schwierigkeitsgrad eines Puzzles diskutiert?

AHB: In Bezug auf den Schwierigkeitsgrad herrschten zwei Meinungen vor. Die einen wollten den Spieler nicht schon zu früh durch zu abgedrehte Lösungswege oder Pixelsuchen demotivieren, die anderen meinten, dass das Original schwer war und der Nachfolger es auch sein müsse. Als Folge wurden kurzerhand zwei Schwierigkeitsgrade integriert. Die Entwicklung der Rätsel lief ganz unterschiedlich ab. Einige standen schon beim Schreiben der Story fest, andere wurden erst eingebaut und verfeinert, als mehr Material vorlag. Viele Ideen kamen beim Schreiben der Objektkommentare und Dialoge oder beim Anblick der fertigen Zeichnungen, in die die Grafiker zufällig ein interessantes Detail eingebaut hatten. Andere Rätsel sind direkt im Zusammenspiel mehrerer Teammitglieder entstanden. Während eines Chats hatte man eine Idee, die unbedingt in das Spiel sollte, oder ganze Rätselstränge wurden per Mailingliste zur Diskussion gestellt. Wieder andere Rätsel wurden durch das aktuelle Weltgeschehen beeinflusst – so hat es beispielsweise ein Terrorist mit gefährlichem Handgepäck durch die Sicherheitskontrollen am Flughafen geschafft... Zuletzt wurden aber auch viele Rätsel noch während der Umsetzung mit Visionaire eingebaut und abgewandelt.

Ingo: Zu der Zeit als ich zum Team gestoßen bin, war das alles schon unter Dach und Fach, bis auf ein paar Einzelfälle (z.B. das Ausschalten von Jacques) hatte ich keinen Einfluss auf die Rätsel.

Lotek64: Welche technischen Herausforderungen würdet ihr als die

schwersten bei eurem Projekt bezeichnen?

AHB: Die Kommunikation war sicherlich ein großes Problem. Wenn man sich jeden Tag im Büro trifft und wöchentliche Besprechungen hat, kann man die Arbeit einfach besser koordinieren. Durch den Kontakt per Mailingliste (die gerne mal Mails verliert), Chat und Forum geht viel Zeit und ggf. auch mal Information verloren.

Lotek64: Das Spiel hat in etwa den Umfang einer etwas längeren Sam-and-Max-Episode. Ihr versucht in dieser kurzen Zeit, drei Handlungsstränge zu erzählen (Zak und Annie, Zeitreisen und die Blumenmutationen). Insbesondere die Beziehungsgeschichte mit Zak und Annie kommt etwas zu kurz - warum habt ihr euch nicht (ähnlich wie Sam and Max) auf einen Handlungsstrang konzentriert? Wäre generell das Episodenformat nicht eine Option für Zak:btas gewesen?

AHB: Eine Überlegung war, das Spiel in einzelnen Kapiteln zu verbreiten. Diese wurde jedoch verworfen. Vermutlich war das die richtige Entscheidung. Nach jeder Veröffentlichung hätte man wohl das Team neu motivieren müssen und erneut stetige Anfragen „Wann kommt denn endlich das nächste Kapitel?“ mit unkonkreten Standardsätzen beantworten müssen.

Ein Episodenkonzept wie bei Sam & Max wäre sicherlich interessant gewesen, da man viele Teile hätte wiederbenutzen können. Im Prinzip eignet sich Zak als Reporter ganz gut für ein solches Konzept, aber die Rolle der Caponier hätte geändert werden müssen. Ihr Gesamtplan hätte in viele kleine unterteilt werden müssen, damit der Spieler am Ende jeder Episode ein ausreichendes Erfolgserlebnis hat, aber noch genügend Spannung bleibt.

Für uns wäre es vermutlich zu viel Aufwand gewesen, die Story anzupassen und das Team zwischen den Episoden zusammenzuhalten.



Das Interview führte Tim Schürmann.

Cocktails, Tikis und Mord... *Dirty Split*

Ein kostenloses Krimi-Adventure, das die Geschichte eines Privatdetektivs erzählt, der angeheuert wird, um einen Mordfall in der High Society aufzuklären. Mit entzückenden Charakteren, einer professionellen Vertonung und dem bunten Setting im Stil der 60ies gelingt Dreamagination Entertainment ein überzeugendes Erstlingswerk.

— von Andre Hammer —

Eines Tages erhält Privatermittler Alan Baxter den Anruf einer gewissen Mrs. Vanderbuilt, die ihn in einer heiklen Angelegenheit um Hilfe bittet. Details dazu möchte sie am Telefon nicht erörtern, stattdessen gibt sie ihm ihre Adressdaten mit der Aufforderung, sie persönlich aufzusuchen. Wir begleiten Baxter in die Prime Avenue 361, um der aufgebracht Dame einen Besuch abzustatten. So viel verrät das Intro, danach schlüpfen wir selbst in die Rolle der Spielfigur, die bereits im Vorgarten des mächtigen Anwesens der Vanderbuilts auf Anweisungen unsererseits wartet.

Intuitiv & benutzerfreundlich

Wie es sich bei einem typischen Adventure gehört, werden Befehle natürlich mit der Maus erteilt. Mit einem Linksklick schicken wir den Protagonisten zum gewünschten Zielort, der in unserem Fall der Eingangsbereich des Hauses ist. Um uns umzusehen, bewegen wir den Mauszeiger über den Bildschirm und beobachten, ob ein Schriftzug über einem Objekt auftaucht. Ist dies der Fall, können wir nämlich mit einem Klick der rechten Maustaste ein Menü mit den Interaktionsmöglichkeiten öffnen. Derartiges

dürfte bereits von beliebten Genre-Klassikern wie z.B. Monkey Island 3 bekannt sein. Anstelle der Affenmünze wird uns aber eine transparente Scheibe mit drei nebeneinander angeordneten, schick gepixelten Schaltflächen



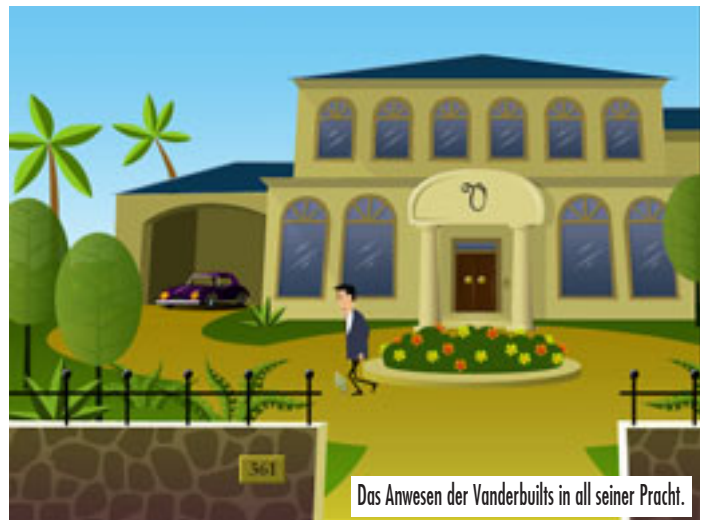
Lola ist eine der Tänzerinnen, die uns in einer bestimmten Angelegenheit helfen wird. Was das ist, verraten wir natürlich nicht.

in Form von Hand, Auge und Mund präsentiert, die wiederum symbolisch für die Aktionen Benutzen, Anschauen und Kommunizieren stehen. Nachdem wir die nähere Umgebung erkundet und dabei nichts Interessantes gefunden haben, betätigen wir die Türklingel und lassen uns vom freundlichen Butler zu Mrs. Vanderbuilt in den Garten führen. Dort angekommen erzählt sie uns von einem tragischen Mord, der sich unlängst ereignet hat, und dass ihr Sohn Walter völlig zu Unrecht verdächtigt wird. Das Mord-

opfer ist Dr. Christopher Bedford, der zu Lebzeiten Schönheitschirurg und der Verlobte von Walters Schwester Denise war. Zumindest bis vor kurzem, denn eine Woche vor seinem Tod hat er die Verlobung ohne erkennbaren Grund aufgelöst, wie Mrs. Vanderbuilt hinzufügt. Diese und andere Informationen entlocken wir der Guten via Multiple-Choice-Verfahren. Bereits gestellte Fragen werden in einem dunkleren Grauton markiert, was angesichts der Textmenge sinnvoll ist. Die Dialoge selbst sind sehr anspre-

chend gelegentlich unter die Arme greift. Während sich der Humor anfangs noch dezent zurückhält, wird es später zunehmend munter. Einige der Gags sind wirklich gelungen und erinnern in ihrer Machart an die Glanzzeit der Lucas-Arts-Ära (Stichwort: Mr. und Mrs. Ocean). Trotz seines Humors haftet dem Spiel stets eine gewisse Seriosität an, was seiner Wirkung als Krimi gut tut. Dennoch hätte eine insgesamt etwas höhere Pointen-Dichte sicher nicht geschadet.

Die einzelnen Areale sind mit Themen der 60er Jahre ausgestattet und sehen auf eigentümliche Weise sehr ansprechend aus. Eigentümlich deshalb, weil ein Grafikstil zum Einsatz kommt, der sich an den Werken des amerikanischen Künstlers Josh Agle



Das Anwesen der Vanderbuilts in all seiner Pracht.

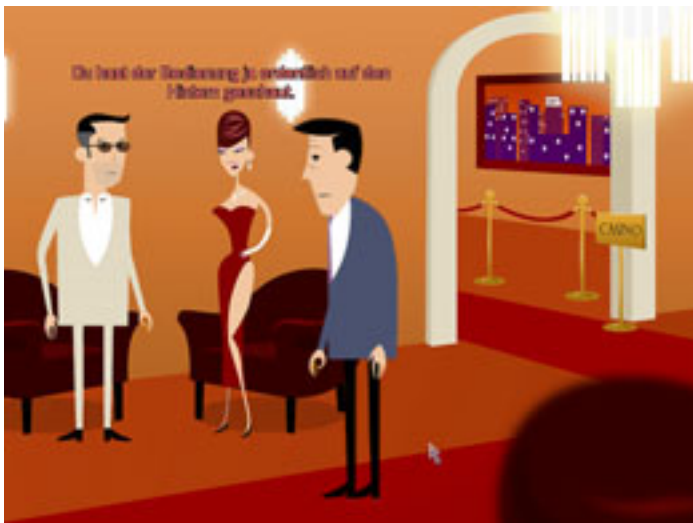
chend geschrieben und obendrein großartig synchronisiert, wodurch die Charaktere an Lebendigkeit und Kontur gewinnen. Nachdem wir genug in Erfahrung gebracht haben, verlassen wir den Ort, um die Ermittlungen aufzunehmen.

Knallbunt & komisch

Im weiteren Verlauf gelangen wir an unterschiedliche Schauplätze und stoßen dabei auf einige ziemlich skurrile Personen. So führen wir im Royal Flush Casino in Las Vegas die leichtbekleidete Tänzerin Lola hinter das Licht, machen Bekanntschaft mit einem anders gearteten Motel-Besitzer, der scheinbar ein Auge auf uns geworfen hat, oder treffen auf dem Polizeirevier frühere Kollegen wie Alans Kumpel Sam wieder, der Alan und damit

(kurz Shag) anlehnt. Hintergründe und Figuren sind zwar perspektivisch korrekt dargestellt, aber aus einfachsten Formen unter der Verwendung eines sehr grellen und bunten Farbschemas zusammengesetzt. Die von Jazz angehauchte leichte Musik passt atmosphärisch ausgezeichnet dazu. Mit einer Spielzeit von knapp zwei Stunden ist Dirty Split alles andere als umfangreich, kommt aber damit Gelegenheitsspielern oder Leuten, die einfach wenig Zeit haben, wunderbar entgegen. Dazu passen der eher simple Schwierigkeitsgrad und die nicht besonders anspruchsvolle Natur der Inventar-Rätsel.

Insgesamt lässt sich sagen, dass Dirty Split ein gutes und liebevoll gemachtes Adventure ist, das sich kein Fan des Genres entgehen lassen sollte.



Im Royal Flush Casino ist Mr. Ocean darum bemüht, seine krankhaft eifersüchtige Frau Mrs. Ocean zu beruhigen.

Interview mit Uwe Sittig von Dreamagination

Uwe Sittig ist 27 Jahre alt und arbeitet als Softwareentwickler in einer Werbeagentur. Neben Job, Freundin und sozialen Verpflichtungen bleibt ihm nicht viel Zeit für Hobbys. Diese widmet er privaten Softwareprojekten wie Dirty Split, dessen jüngste Veröffentlichung ihm einen Achtungserfolg einbrachte. Im Gespräch mit Lotek64 erzählt er über die Entstehung des Adventures, persönliche Inspirationen und verrät uns auch interessante Details über sein erstes, unveröffentlichtes Projekt.



Lotek64: Mit dem Point&Click-Adventure Dirty Split habt ihr ein gelungenes Erstlingswerk abgeliefert und mit Sicherheit einige Fans gewonnen. Wie ist das Projekt ursprünglich entstanden? Welche Beweggründe gab es?

Uwe: Ich war schon immer von den alten LucasArts-Adventures fasziniert, die ich als Kind gespielt und deren Magie ich bewundert habe. Schon ziemlich früh wollte ich etwas Ähnliches erschaffen, hatte aber noch nicht die nötigen Kenntnisse und Fähigkeiten. Und jetzt sind die Zeit und die Tools einfach reif dafür.

Neben dem Spaß an der Entwicklung liegt auch sehr viel Faszination darin, das Wachstum so eines Projektes zu beobachten, sich über die kleinen Fortschritte zu freuen und eine Geschichte nach und nach mit Leben zu füllen. Dabei lernt man wahnsinnig viel in so verschiedenen Disziplinen, angefangen bei Schreibtechniken über die Grafikerstellung und Animation bis hin zur Teamorganisation. Genau dieser Lerneffekt war auch einer der Beweggründe. Außerdem ist das Projekt eine schöne Referenz, die womöglich zukünftige Projekte erleichtert und ein paar Türen öffnet, sowohl bei der Privatentwicklung als auch beruflich.

Vor allem aber ist das Feedback der Spieler der tollste Lohn, das allein rechtfertigt bereits den ganzen Aufwand. Die Neugierde und Vorfreude auf die Resonanz ist ein großer Antrieb.

Lotek64: Bitte stelle uns einzelne Teammitglieder und deren Aufgabenbereich bei Dreamagination vor!

Uwe: Da ist erstmal Matthew Brown, der nahezu die gesamte Musik für Dirty Split komponiert hat. Zwar muss die Hintergrundmusik in einem Adventure naturgemäß dezent zurücktreten, um den Spieler während der Rätselphasen nicht zu überfluten. Ich finde aber, Matthew hat das Beste aus der Beschränkung gemacht und in seiner musikalischen Untermalung den Lounge-/Jazz-Stil der Ära sehr schön eingefangen. Matthew kam

ungefähr zur Halbzeit der Entwicklung zum Projekt, als der erste Prototyp stand. Kurz darauf haben sich David Riedel und Andi Krösing (www.2day-productions.de) um die Vertonung gekümmert. Die beiden sind selbst Synchronsprecher und besitzen exzellente Kontakte zur Branche. Neben einigen Sprechrollen haben sie die Aufnahmeleitung und Dialogregie während der Aufnahmen übernommen.

Zu guter Letzt bin da noch ich selbst: Als Initiator des Projektes gehörten neben der Story und den Dialogen auch Grafik, Animation, Sounddesign, Schnitt und die Programmierung zu meinen Aufgaben. Wobei „Programmierung“ fast zu viel gesagt ist, die Wintermute Engine ist schon eine riesige Erleichterung und komfortable Entwicklungsumgebung.

Lotek64: In Anlehnung an die Gemälde des amerikanischen Künstlers Josh Agle überzeugt der in Dirty Split verwendete Grafikstil mit schlichter Eleganz und ausdrucksstarker Farbgebung. Gibt es Werke von Agle, die dich besonders inspiriert haben? Gab es noch andere Inspirationsquellen?

Uwe: Das Schöne an Josh Agle bzw. SHAGs ist, dass der Mann sehr produktiv ist und dass jedes Gemälde eine eigene Geschichte erzählt, die die Phantasie anregt. Daher kann ich gar keine einzelnen Kunstwerke herausgreifen, es gibt immer etwas Neues. Aber die Cocktail-Lounge- und Tiki-Atmosphäre, die in fast allen von SHAGs Bildern zu sehen ist, war schon die größte Inspiration für Dirty Split. Tatsächlich habe ich mir die Handlung erst überlegt, als die Entscheidung für diesen sehr markanten Grafikstil schon gefallen war.



Grafische Entwicklungsfortschritte.

Lotek64: Welche Adventures waren Vorbild bzw. welche der klassischen Adventures hast du selbst gerne gespielt?

Uwe: Besonders die Monkey-Island-Reihe und Indiana Jones & The Fate of Atlantis habe ich als Kind vergöttert, wie eigentlich alle LucasArts-Adventures. Durch ihren Witz, die einzigartige Atmosphäre und markante, liebenswerte Charaktere haben sich die Spiele für mich zum Kult und zum Ideal entwickelt.

Damit will ich nicht sagen, dass das eine unerreichte ‚gute alte Zeit‘ wäre: Heute gibt es zum Glück wieder Titel, die die gleiche wunderbare Magie heraufbeschwören, die mich immer schon gefesselt hat. Zum Beispiel verschlinge ich jede neue Sam&Max-Episode von Telltale, und ich freue mich auch sehr auf Bill Tillers ‚A Vampyre Story‘. Es gibt aber noch so viele weitere Projekte mit ähnlichen Qualitäten, auch abseits des strikten Adventure-Genres.

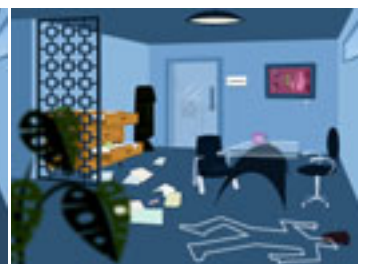
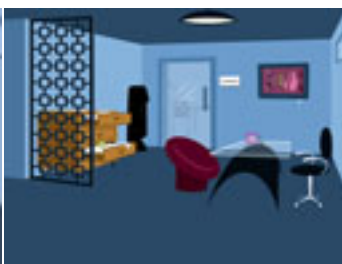
Lotek64: Einige prominente Synchronsprecher haben den Charakteren in Dirty Split ehrenamtlich ihre Stimme verliehen, darunter Dirk Meyer, der bereits Fry in Futurama gesprochen hat und in zahlreichen namhaften Filmproduktionen als Sprecher vertreten war. Wie ist es dazu gekommen?

Uwe: Das war alles sehr überraschend – im September 2007, als ich mit dem Projekt begann, hatte ich noch keine Ahnung, ob und wie eine Vertonung überhaupt stattfinden würde. Ich hatte auf halbwegs ordentliche Amateursprecher gehofft und an Profisprecher gar nicht zu denken gewagt. Als ich David und Andi – die

ich oben schon erwähnte – im Januar 2008 ansprach, hatte ich demzufolge auch keine großen Erwartungen. Was ich nicht wusste: Die beiden besitzen tolle Kontakte zu anderen Sprechern und haben einfach mal bei einigen angefragt. Ich war sehr erstaunt über die Resonanz und habe erst gar nicht glauben wollen, dass so viele unheimlich gute und prominente Sprecher so schnell bereit sind, sich zu beteiligen – und das auch noch ohne jede Gage! Als sie mir die ersten Sprachproben für die Rollen schickten, war ich auch erstmal platt angesichts der hohen Qualität. Und bei mir kamen langsam Zweifel auf, ob die Dialoge, die ich geschrieben hatte, überhaupt ausreichend für solche Kaliber sind.

Ziemlich schnell haben wir uns für eine Besetzung entschieden, und ich bin mit dem Ergebnis überaus glücklich. Das liegt zum einen an der großartigen Leistung aller Sprecher, zum anderen auch an Andi Krösings talentierter Dialogregie. Ich möchte gern die Gelegenheit nutzen, um mich bei allen für ihre exzellente Arbeit zu bedanken.

Lotek64: Die kurze Spieldauer wurde von der Community mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Kostenpflichtige Produkte wie etwa die in Episodenform neu aufgelegte Marke Sam & Max von Telltale Games zeigen allerdings, dass dieses Konzept auch in kommerzieller Form gut funktionieren kann. Könntest du dir vorstellen, Dirty Split auf diese (oder ähnliche) Weise zu vermarkten? Käme eine Kommerzialisierung generell in Frage?



Uwe: Dirty Split orientiert sich grafisch sehr an Josh Agles Werken, daher kommt eine Kommerzialisierung ohne seine Genehmigung in diesem Fall wohl nicht in Frage. Was für ein kostenloses Adventurespiel bzw. eine Hommage okay sein mag, wird dann nicht mehr funktionieren, wenn finanzielle Interessen in den Vordergrund treten.

Generell kann ich mir aber sehr gut vorstellen, zukünftige Projekte auch kommerziell auszurichten. Dabei steht die Qualität im Vordergrund: Wenn ein gewisses Budget vorhanden ist, erlaubt das schließlich professionellere Ergebnisse als bei No-Budget-Projekten, deren Teammitglieder zwar sehr engagiert sind, letztlich aber doch ihre knappe Freizeit opfern. Und so manch komplexe Idee lässt sich ohne die nötige Manpower auch gar nicht verwirklichen. Aus dem Grunde ist die Spieldauer bei Dirty Split auch so knapp gehalten. Für mein Erstlingswerk musste

ich mir eben einen realistischen Rahmen stecken und Ziele setzen, die ich als Einzelperson auch erreichen kann. Ich hoffe darauf, dass Dirty Split mir als Referenz beim nächsten Mal dabei hilft, talentierte Teammitglieder zu finden, mit denen sich etwas Ambitionierteres auf die Beine stellen lässt.

Die Produktion in Episodenform finde ich auch sehr spannend und vorteilhaft für die Entwickler wie auch für die Spieler. So ein Entwicklungsmodell kann ich mir sehr gut für zukünftige Projekte vorstellen.

Lotek64: *Lässt sich gegenwärtig sagen, ob Dirty Split eine Fortsetzung bekommt?*

Uwe: Vielleicht. Es gibt noch viele Ideen aus der Ära, die ich gern verwirklichen würde. Und ich würde auch gern eines Tages zum Cocktail-Lounge-/Tiki-Stil zurückkehren.

Lotek64: *Das Spiel wurde mit dem Wintermute Engine Development Kit, einer frei erhältlichen Software zur Entwicklung eigener Adventures, programmiert. Wie lange ist die Einarbeitungszeit, um einigermaßen professionelle Adventures damit kreieren zu können? Kannst du Neueinsteigern ein paar Tipps geben?*

Uwe: Die Lernkurve ist vergleichsweise gering, und man kommt erstaunlich schnell zu den ersten Ergebnissen. Durch deutliche Beispiele, die sehr gute Dokumentation und die aktive Community in den Wintermute-Foren erhält man alle nötigen Informationen. Zudem steht Jan Nedoma, der Entwickler der Engine, immer prompt mit Rat und Tat zur Seite und kümmert sich sehr engagiert um Fragen und Anregungen. Anfängern kann ich nur raten, sich mal die Beispiele anzuschauen und ein wenig herumzuspielen. So fange ich bei für mich neuen Sachen auch immer an, und nicht zuletzt dieses Experimentieren und neugierige Ausloten von Möglichkeiten macht einen Teil des Spaßes aus.

Lotek64: *Tauscht du dich ab und zu mit anderen Usern der WME-Szene aus? Verfolgst du deren Projekte und*



falls ja, welche Spiele von ihnen schätzt du am meisten?

Uwe: Ich bin nicht nur in der WME-Szene aktiv: Die Wintermute Engine habe ich nur aus persönlicher Präferenz heraus gewählt, es gibt noch einige andere beliebte Engines wie z.B. AGS (Adventure Game Studio), die sehr interessante Projekte hervorgebracht haben. Während mit Wintermute viele kommerzielle Projekte entwickelt wurden (z.B. „Ghost in the Sheet“, „Sunrise“, „Die Kunst des Mordens“), sind es bei AGS überwiegend interessante Independent-Produktionen. Am beeindruckendsten finde ich dort Werke wie Ben Croshaws „Trilby“-Serie (www.fullyramblomatic.com), die einfach sehr gut geschrieben wurde. Mit einfachsten Mitteln und simpler, gar altbackener Grafik erzeugt Ben eine beklemmende Atmosphäre, wie man sie sonst in guten Horrorfilmen erwarten würde. Großartig. Auch Dave Gilberts „Blackwell“-Serie (www.wadjeteyegames.com) ist so ein tolles Beispiel, so wie auch noch in Entwicklung befindliche Titel wie „The Legend of the Lost Lagoon“. Es gibt einfach zu viele geschätzte Projekte, um sie hier aufzuzählen.

Lotek64: *Die Independent-Szene im Spielesektor ist mittlerweile erstaunlich gewachsen: Aufwendige Neuauflagen und Fortsetzungen wie Zak McKracken tauchen nach jahrelanger Entwicklungszeit auf und ziehen sogar die Aufmerksamkeit der Fachpresse auf sich. Daneben stehen andere ambitionierte Projekte wie Baphomets Fluch 2.5 kurz vor der Fertigstellung. Wie stehst du zu diesen Spielen? Wäre es für dich inoffiziell eine solche Fortsetzung zu machen?*

Uwe: Ich finde es großartig, dass es talentierte Teams gibt, die sich die Mühe machen und liebgewonnene Titel fortsetzen. Und gerade im Falle von Zak McKracken 2 kommt man gar nicht aus dem Staunen heraus, wenn man sich den Aufwand anschaut, der da betrieben wurde. Das Ergebnis muss sich auch nicht vor kommerziellen Produkten verstecken und hinsichtlich der Professionalität durchaus auch eine offizielle Fortsetzung sein können. Zak 2 hat die Messlatte für Fan-Sequels ein ganzes Stück höher gesetzt, und ich bin auch schon gespannt auf Baphomets Fluch 2.5.

Die Schwierigkeit bei solchen Fortsetzungsprojekten ist, dass man an bestimmte Konventionen und vorgegebene Richtlinien gebunden ist, und da viele das jeweilige Original kennen, ist da auch eine bestimmte Erwartungshaltung. Zudem gibt es oft noch hakelige Lizenzfragen und rechtliche Probleme, und hinsichtlich der Veröffentlichung ist man immer Restriktionen unterworfen. Insofern finde ich es angenehmer, mit eigenen Handlungen und Charakteren zu arbeiten, statt auf etwas Bekanntem aufzusetzen.

Lotek64: *Einem anderen Interview habe ich entnommen, dass es bereits die Idee für ein neues Spiel im Science-Fiction-Bereich gibt. Kannst du uns ein paar Details darüber verraten?*

Uwe: Das Ganze befindet sich in der Vorproduktion, und es ist noch nicht völlig klar, ob es ein 2,5D-Adventure mit vorgerenderten Hintergründen und Echtzeit-3D-Charakteren wird, oder ob tatsächlich alles komplett mit einer Echtzeit-3D-Engine realisiert wird. Auf jeden Fall wird das Projekt eine Abkehr zu Dirty Split bilden, hinsichtlich des Stils, der Spieldauer und Schwierigkeit. Es wird ambitionierter und düsterer, aber hoffentlich mindestens ebenso unterhaltsam.

Lotek64: *Vielen Dank für das Interview und alles Gute für die Zukunft!*

Das Interview führte Andre Hammer.

Dreamagination

Das erste Projekt von Dreamagination aus dem Jahr 2003 lief unter dem Namen Curse & Effect und wäre mit geplanten 10 Kapiteln und 120 handgezeichneten Hintergründen sehr umfangreich ausgefallen. Die Handlung sollte in den 30er Jahren spielen und sich um einen Kunstdieb drehen, der sich in einer Jagd nach einem Artefakt der Maya wiederfindet. Auch Science-Fiction- und Mystik-Elemente hätten Einzug gefunden. Leider ist das Spiel nie veröffentlicht, geschweige denn fertig geworden. Uwe sieht es als typischen Anfängerfehler, der sich unter anderem mit übertriebenem Perfektionismus beschreiben lässt. Die Idee an sich findet er aber immer noch gut und er wäre auch dazu bereit, diese irgendwann wieder aufzugreifen, allerdings in veränderter Form: „Inzwischen müsste das Projekt ohnehin völlig umgestrickt und die Story neu geschrieben werden: Als ich vor einer Weile ‚Runaway 2‘ gespielt habe, hab ich nicht schlecht über die Ähnlichkeiten in der Handlung staunen müssen. Da gab es dermaßen viele Zufälle, dass ich schon geglaubt habe, jemand hätte mein Designdokument gemopst.“ Als kleinen Trost zeigen wir an dieser Stelle einige Charakterentwürfe und Render-Artworks.



Wintermute Engine: Die Adventure-Maschine

Eines der leistungsstärksten Entwicklungskits zur Erstellung von Point&Click-Adventures entstand nicht etwa in einem professionellen Softwarehaus, sondern als ungeplantes Nebenprodukt der ambitionierten Arbeit des tschechischen Programmierers Jan Nedoma. Die Flexibilität der Engine macht die Software für Einsteiger interessant, lockt aber auch einige Veteranen an, die moderne Abenteuerspiele auf audiovisuell hohem Niveau erzeugen und damit Geld verdienen.

– von Andre Hammer –

Das *Wintermute Engine Development Kit* (WME), ist beileibe nicht die größte Anwendung dieser Art: Diese Ehre gebührt AGS, dem *Adventure Game Studio* von Chris Jones, dessen Fangemeinde allein auf der offiziellen Homepage über 700 Titel zum Download bereitgestellt hat. Während AGS vorrangig klassische Adventures und interessante Independent-Produktionen hervorbringt, sind es bei WME zunehmend kommerzielle Produkte wie *Sunrise* oder *Die Kunst des Mordens*, die zu begeistern wissen (siehe den folgenden Artikel). Auch wenn die Auswahl solcher Werke derzeit noch etwas begrenzt und die Qualität manchmal mangelhaft ist, demonstrieren diese Spiele bereits deutlich, was die Wintermute Engine zu leisten imstande ist. Ein großer Vorteil besteht darin, dass die Schöpfer Nedoma und Jones keinen Cent für den Download ihrer Engines verlangen und die Möglichkeit einräumen, aus Eigenkreationen uneingeschränkt Gewinn zu beziehen. Die Frage, welches Programmierwerkzeug für die Umsetzung eigener Ideen ist, hängt von der Lernbereitschaft und den jeweiligen Ansprüchen ab. Wer hochkarätige Games im Stil eines *Black Mirror* oder *Syberia* anstrebt, ist mit WME besser bedient, weil hier höhere Auflösungen unterstützt und (theoretisch) unendlich viele Objekte (Inventargegenstände/Charaktere) integriert werden können. Bei AGS liegen der allgemeine Grenzwert der Auflösung bei 800x600 und die maximale Objektanzahl bei 300. Dafür sind auch MP3- und Midi-Files abspielbar, eine Option, die WME aus lizenzrechtlichen Gründen nicht verfügbar ist. Letztendlich empfiehlt es sich, beide Programme auszuprobieren, bevor man seine Wahl trifft. In diesem Artikel konzentrieren wir uns aber auf die Möglichkeiten der Wintermute Engine.

Funktionen der WME

Um den Start in die Welt der Heimentwicklungen zu erleichtern, stattete man das Basis-Download-Paket von WME mit allerlei Goodies aus: Einer ausführlichen Dokumentation, einigen anschaulichen Tutorials und einer Skript-Sprachen-Referenz. Die Wintermute Engine ist durch ihren DirectX-Support vollkommen auf das Betriebssystem Windows ausgerichtet – auch Vista-, aber nicht Linux- oder Macintosh-kompatibel.

Der *Projektmanager* fungiert sozusagen als Herzstück der Wintermute Engine, der den Überblick über alle Ressourcen wie animierte Sprites, Fonts (Schriftarten) oder Szenen gewährleistet und diverse Modifikationen des Projektes zulässt, beispielsweise mit welcher Geschwindigkeit Untertitel im Spiel ablaufen oder welche Bildschirmauflösung verwendet wird. Für Änderungen an den Ressourcen selbst stehen spezielle Editoren zur Verfügung, die ebenfalls im Kit enthalten sind. Mit *SpriteEdit* werden Animationen bearbeitet, im *Szenen-Editor* lassen sich Objekte bequem per Maus positionieren, begehbare Areale definieren und Hotspots festlegen. Letztgenannte markieren wichtige Aktionspunkte. Komplexere Abläufe werden mit der eingebauten Skriptsprache umgesetzt, deren Beherrschung erst das volle Potenzial eröffnet. WME arbeitet mit einer objektorientierten Skriptsprache, die eine C-artige Syntax benutzt. Dokumentationen, Demoprojekte und vorgefertigte Templates verschaffen Neueinsteigern Starthilfe. Auch regelmäßige Updates via Internet prüft der Projektmanager auf Wunsch automatisch.

Für Räumlichkeit sorgt das *Parallax Scrolling*, welches ebenfalls ein interner Bestandteil von WME ist. Hinter dem Begriff verbirgt sich die Methode, durch mehrere Ebenen im Bild

Tiefe zu erzeugen. Auch der Einsatz dreidimensionaler Figuren in Echtzeit ist möglich. Erweiterte Grafikeffekte wie zum Beispiel *Alpha Blending* – verschiedene Bilder werden zu einem Gesamtbild überlagert – oder *Anti Aliasing* (Kantenglättung) verleihen dem Geschehen noch mehr Ausdruck. Auf älteren Rechnern ohne 3D-beschleunigte Hardware sind Spielereien dieser Art abschaltbar. Folgende Grafikformate sind kompatibel: BMP, JPG, PNG und TGA (die beiden letzteren mit Alphakanal-Unterstützung). Hinsichtlich der Auflösung ist Wintermute ziemlich unlimitiert, weit über 1024x768 hinaus. Die Einschränkung ist, dass der Vollbildmodus nur mit Standardauflösungen funktioniert und dass bei hohen Auflösungen die Performance nachlässt.

Leider gibt es bei der Akustik aus Lizenzgründen Abstriche, die sich in der fehlenden Unterstützung von MP3-Files auswirken. Als brauchbarer Ersatz gelten die Formate Ogg Vorbis (OGG) und WAV. Videos spielt WME im Ogg-Theora- und AVI-Format ab. Um den Speicher zu schonen, werden größere Dateien von der Festplatte/CD/DVD gestreamt. Wirklich lobenswert ist die Einfachheit, mit der man sein Spiel in andere Sprachen übersetzen kann, sowie die Unterstützung seheingeschränkter Spieler. Hierfür übernimmt ein Sprachsynthesizer das Vorlesen von Texthinweisen, für die ursprünglich keine Sprachausgabe vorgesehen war. Hat man sein Projekt schließlich abgeschlossen, entscheidet man sich, ob alles in eine große Exe-Datei gepackt

oder in kleinere Pakete umgewandelt werden soll. Kleinere Pakete haben den Vorteil, dass man sie leichter updaten oder durch zusätzliche Spielinhalte erweitern kann.

Abschließend lässt sich sagen, dass sich die jahrelange Arbeit von Jan Nedoma, der laut eigenen Angaben seit seinem dreizehnten Lebensjahr programmiert, wirklich bezahlt gemacht hat. Die Software stellt eine gute Ergänzung zum Adventure Game Studio dar und für den einen oder anderen mag sie vielleicht auch den Eintritt in die Spielebranche bedeuten.

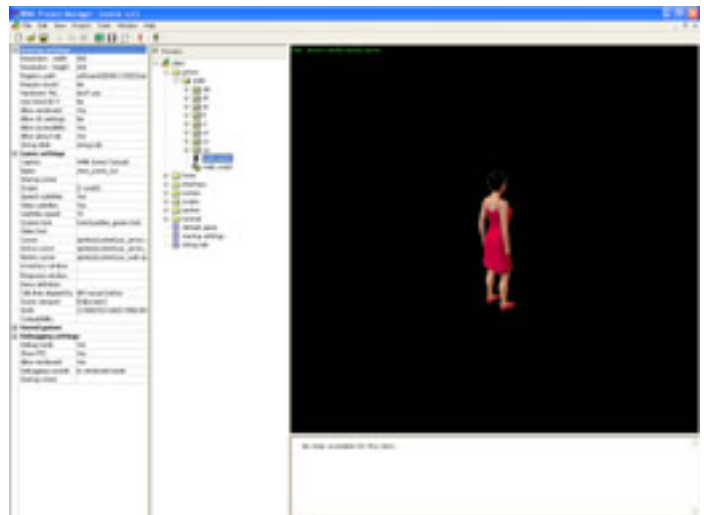
WME steht unter www.dead-code.org zum kostenlosen Download bereit!

Kommerzielle Alternativen

1993 machte der Hersteller Clickteam mit *Klik&Play* erste Gehversuche und liefert bis heute verbesserte Versionen seines Prinzips nach, unter anderem *The Games Factory* und *Multimedia Fusion*.

Den 3D-Bereich deckt bereits seit Jahren das *3D GameStudio* der Firma Conitec erfolgreich ab.

Microsoft ruft die Xbox-360-Gemeinschaft derzeit zum Entwickeln eigener Games mit dem *XNA Game Studio Express* auf. Wer sein Spiel veröffentlichen will, muss dem XNA Creators Club beitreten und einen jährlichen Beitrag entrichten. Sogar an Schulen findet man inzwischen spezielle Versionen dieser Art von Programmen, das allgemeine Interesse scheint noch zu wachsen.



Der „Projektmanager“, das Herzstück der Wintermute Engine.

Die besten Wintermute-Kreationen

vorgestellt von Andre Hammer

Sunrise

Sunrise beginnt vielversprechend: In Anlehnung an typische Hollywood-Filme wird uns mit flotter Schnitttechnik und fetziger Rockmusik im Hintergrund ein sonniges und detailreich dargestelltes Manhattan vorgeführt – ein belebter Schauplatz mit mächtigen Architekturen und geschäftigen Bürgern, die ihren alltäglichen Pflichten nachkommen. Diese Szene wechselt sich mit der Innendarstellung eines Gebäudes ab, in dem die Freunde Rydec (der vom Spieler gesteuerte Protagonist), Max (ein cooler Afroamerikaner) und Brian (ein zurückgezogener Computer- und Technikfreak) an einem wissenschaftlichen Experiment arbeiten, das ihnen im Idealfall den Nobelpreis einbringen könnte. Ein gewagtes Vorhaben, das ohne staatliche Unterstützung mit selbstgebastelter Apparatur auskommen muss. Es endet mit einem Knall und der Blumentopf, der eigentlich auf die andere Plattform im Raum hätte teleportiert werden sollen, hat sich keinen Millimeter von der Stelle gerührt. Dafür ist es in der Stadt verdächtig ruhig geworden und obwohl die Straßen zu dieser Uhrzeit eigentlich von hellem Tageslicht durchflutet sein müssten, umhüllt rabenschwarze Finsternis die Umgebung. Ein apokalyptischer Zustand, den das Trio kurz nach dem Erwachen aus der Bewusstlosigkeit langsam wahrzunehmen beginnt. Und dann ist da noch diese geheimnisvolle junge Frau, die verletzt im Hinterhof liegt...

Das prickelnde Gefühl der Isolation und die Ungewissheit darüber, was einen da draußen erwartet, erschaffen eine packende Ausgangsposition, bei der man als Spieler nur allzu gerne die Maus in die Hand nimmt, um dem Mysterium auf die Schliche zu kommen. Leider trüben Logikfehler den ansonsten soliden Gesamteindruck, genrebewährte Spielelemente wurden einfach umgekrempelt oder ganz weggelassen. So weigert sich Rydec, den gewählten Zielpunkt laufend anzusteuern, er geht stattdessen dorthin, was dem Spieler unnötig lange Wartezeiten beschert. Oder er wiederholt Informationen zu einem Gegenstand nicht und lässt bei abermaligem Anklicken nur einen vielleicht anfangs noch lustigen Spruch los, der später schlichtweg ärgerlich ist. Sonderbar wirkt auch das gelegentlich weltfremde Verhalten der Charaktere. Unkonventionell: Ein Inventar sucht man vergebens, Rydec nimmt immer nur den einen Gegenstand auf, den er im Augenblick benötigt. Ein freies System dieser Art soll auch im lang erwarteten Adventure-Kunstwerk *A Vampire Story* eingesetzt werden, allerdings in raffinierterer Form. So merkt sich die Spielfigur einfach, was

es mit welchem Objekt auf sich hatte. Bei *Sunrise* wird das Prinzip hingegen ad absurdum geführt und man sollte eine gute Merkfähigkeit mitbringen. Unlösbar ist das Spiel aber nicht, im Notfall erhält man Hinweise durch das eingebaute Hilfesystem. Wem die langen Gespräche zu aufreibend sind, der kann das Spiel auch mit gekürzten Dialogen starten. Diese vielen Kritikpunkte werden vom tadellosen übrigen Spielinhalt jedoch mühelos aufgewogen. Zwar wirken einige der Animationen etwas holprig, dafür sind die Hintergründe wunderschön in Szene gesetzt. Auch akustisch gibt *Sunrise* einiges her. Für die deutsche Synchronisation konnten TML Studios prominente Sprecher wie Andreas Fröhlich (Edward Norton) oder Ulrike Stürzbecher (Kate Winslet) gewinnen.

Gemessen an kommerziellen Produkten (was das Spiel ja ist) bleibt *Sunrise* unter Strich nicht mehr als ein passabler Titel, der aber gewiss Fans finden wird. Als Wintermute-Projekt ist es natürlich grandios und gibt einen Einblick in die Möglichkeiten der Engine. Ein Probespiel wäre ratsam: *Sunrise* ist eines der Spiele, mit denen man warm werden muss.



Um die über 140 Schauplätze in *Sunrise* möglichst authentisch zu gestalten, haben die Entwickler mehr als 1000 Fotos in Manhattan geschossen.

5 Magical Amulets

Als *King's Quest I* in den 80ern erschien, läutete es eine neue Ära ein: Es war der Sprung vom textbasierten hin zum grafischen Adventure und bot eine liebevoll gestaltete Spielwelt mit ersten Animationen und einer atemberaubenden Atmosphäre. Weniger sensationell, aber dafür ähnlich stimmungsvoll, gestaltet sich das tschechische WME-Spiel *5 Magical Amulets*, das die Geschichte des Mädchens Linda erzählt, das als Baby von der weisen und gutherzigen Zauberin Twelga in einem märchenhaften Wald gefunden und aufgezogen wird. Als Linda schließlich zur jungen Frau heranwächst, entscheidet Twelga, sie auf eine der besten Schulen in der Reichshauptstadt Tyr zu schicken, wo sie einiges über die Künste, die Wissenschaften und die Geschichte des Königreiches Nyron lernt. Nach ihrer

Rückkehr erfährt sie von ihrer Ziehmutter, dass ein böser Zauberer namens Zarkyr an sich zu reißen, indem er die fünf Fragmente des Steins der Macht vereinet, die in Form magischer, den Elementen zugeordneter Amulette in unterschiedlichen Teilen des Reiches von Hütern bewacht werden. Auch Twelga ist im Besitz eines solchen Artefaktes. Nach der Übergabe des Amulettes an ihre Adoptivtochter verschwindet Twelga unvermittelt. Nun muss sich Linda auf eine gefährliche Reise an die Grenze von Zarkyrans Gebiet begeben, um Twelgas magisch begabten Sohn Tveiran zu finden, der das bevorstehende Schicksal abwenden soll. Von hier an lenkt der Spieler Lindas Geschehnisse und begibt sich in ein märchenhaftes Reich. *5 Magical Amulets* ist eines der ersten WME-Spiele. Man darf sich vom amateurhaften Grafikstil nicht abschrecken lassen, schließlich entstammt das Spiel der Feder von – allerdings passionierten – Hobbyprogrammierern. Hinter der unscheinbaren Fassade verbirgt sich aber ein großartiges Spiel, das den Geist der guten alten Sierra-Adventures wieder aufleben lässt. Die intelligenten Gegenstands- und Dialogrätsel erweisen sich manchmal zwar als ziemliche Kopfnüsse, sind aber nie wirklich unfair. Regelmäßiges Speichern ist dennoch ratsam, weil es Stellen gibt, an denen man sterben kann. Einen Großteil der Faszination des Spieles, das inzwischen auch ins Deutsche übersetzt wurde, macht abseits der Rätsel vor allem die Erzählkunst aus. Linda reagiert clever und kommentiert unsinnige Befehlseingaben nicht mit einem Repertoire vorgefertigter Standardsätze. Auf moralisch fragwürdige Anweisungen wie „Benutze Messer mit Frosch“ wird sie etwa erklären, weshalb sie diese Handlung ablehnt. *5 Magical Amulets* ist ein mit Liebe erschaffenes Spiel, das vor allem Fans der frühen Kings-Quest-Reihe ans Herz gelegt sei. Übrigens arbeitet Jan Nedoma, der Erfinder der Wintermute Engine, bereits an der Fortsetzung mit.



Linda steht vor einer Höhle, in der ein Zwerg haust. Nur wenn sie sich von einer Fee den Stab leiht und sich selbst damit schrumpfen lässt, kann sie den Wohnort des gierigen Kerls betreten.

The White Chamber

Ein Mädchen erwacht in einem dunklen Raum. Ihr Gedächtnis vollkommen ausgelöscht, entsteigt sie einem offenen Sarg. Doch sie zeigt keine Angst. Sie betätigt einen Schalter, verbindet dazu mehrere lose Drähte und öffnet schließlich die Abdeckungen einer Glasfront. Nun weiß sie, dass sie sich im Weltall befindet, vermutlich auf einer Raumstation oder einem großen Schiff. Sie erkundet die angrenzenden Räume und entdeckt Blutspuren. Von Leben keine Spur. Was passiert hier? Eine Frage, die man sich im Science-Fiction-/Horror-Adventure *The White Chamber* noch häufig stellen wird. Während die Anfangsszene noch nicht wirklich gruselig ist, baut sich im späteren Verlauf tatsächlich eine recht unheimliche Atmosphäre auf, sorgsam geplant in Ton und Wirkung. Dabei wird das Bild einer rätselhaften, schemenhaft gezeichneten, aber deutlich präsenten Bedrohung zunehmend verstärkt – durch das Auftauchen undefinierbarer Wesen und/oder durch den Einsatz von widerlichen, ebenso absonderlichen Geräuschen. Es sind ähnlich bizarre Ausdrucksmittel, die auch im Videospieldassiker *Silent Hill* Beklemmung auslösen. Obwohl der Grafik ein comicartiger, allerdings sehr düsterer Animestil zugrunde liegt, tut dies der Spannung keinen Abbruch. Stellenweise werden auch Gore-Effekte eingesetzt. Diese Kombination erinnert entfernt an das seltene Trash-Adventure *Snatchers*. Doch so gut wie die bisher genannten Spiele ist *The White Chamber* keineswegs, deshalb sollte man die Erwartungen nicht zu hoch schrauben. Aber es ist fein gemacht, kostenlos und mit einer kurzen Spielzeit von nur knapp zwei Stunden sowie für Gelegenheitsspieler gut geeignet. Und die Stimme der Hauptdarstellerin ist ziemlich süß!

Weitere WME-Spiele

In *Die Kunst des Mordens: Geheimakte FBI* erlebt eine junge FBI-Agentin, wie ihr Partner auf grausame Weise umgebracht wird. Die Suche nach dem Mörder wird zur Aufgabe des Spielers in diesem kommerziellen Adventure. *Dead City* ist ein englischsprachiges, makabres Free-ware-Spiel, das durchaus einen Blick wert ist. Humorvoll gibt sich *Project Joe*, von dem zumindest eine spielbare Demo existiert. In *Ghost in the Sheet* stirbt der Held und wird als Geist noch einmal auf die Erde zurückgeschickt, um eine Fabrik zu inspizieren. Weitere Spiele und Projekte findet man unter <http://dead-code.org/home/index.php/games/>.

Fan-Adventures (1)

Zwischen 1987 bis 2000 entwickelte die Softwareschmiede *LucasArts* – anfangs unter dem Namen *Lucasfilm Games* – eine Reihe außergewöhnlicher Adventures, von denen heute noch viele Fans schwärmen, darunter *Monkey Island*, *Maniac Mansion* und *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Durch den Niedergang des Genres sah man keinen Markt für Fortsetzungen und ließ prominente Marken einfach brach liegen. Der sehnliche Wunsch nach würdigen Nachfolgern blieb lange ungehört, bis einige Fans beschlossen, die Sache selbst in die Hand zu nehmen...

– von Andre Hammer –

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (das Original): In der Computerspielumsetzung des gleichnamigen Films *Indiana Jones and der letzte Kreuzzug* (1989) machte der berühmte Archäologe bereits eine gute Figur, doch der Nachfolger „Indy 4“ (1992) stellte alles bisher Dagewesene noch einmal in den Schatten und setzte die Messlatte des sogenannten *Graphic Adventures* so hoch, dass es in vielerlei Hinsicht selbst von gegenwärtigen Vertretern des Genres unerreicht blieb. Die seinerzeit von den Drehbuchautoren *Hal Barwood* und *Noah Falstein* geschriebene Story um die Entdeckung von Atlantis wurde meisterhaft in Szene gesetzt und schuf eine dichte Atmosphäre, ohne dabei das Flair der Filme zu vernachlässigen. So bekam Dr. Jones mit der Figur der *Sophia Hapgood* einen widerspenstigen, weiblichen Part vorgesetzt, mit ihr ließ sich das Abenteuer ab einem gewissen Zeitpunkt gemeinsam bestreiten. Er durfte aber alternativ auch alleine gegen die kompromisslos harten Gegenspieler – diesmal wieder Nazis – antreten und neben einer gewaltfreien Vorgehensweise mit Grips auch seine Fäuste spielen lassen. Überdies bot das Spiel optionale Lösungswege und unterschiedliche Enden, die von den Entscheidungen des Spielers ausgelöst wurden. Der Indy-Quotient addierte mehr Punkte für besonders originelle Methoden, ein Rätsel zu lösen, was längerfristig motivierte. Vor allem aber waren es liebevoll gemachte Kleinigkeiten, die das Spielvergnügen perfektionierten: Zum Beispiel das Geschehen, wenn man in einen finsternen Raum trat, der zunächst schwarz dargestellt wurde und etwas später Umriss formte, um zu suggerieren,



rieren, dass Indys Augen sich an die Dunkelheit gewöhnt hatten. Wer heute von *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* spricht, tut dies nicht selten mit einem Funkeln in den Augen. Angesichts der Tatsache, dass es nie eine echte Fortsetzung oder die von Fans gewünschte Filmumsetzung des Spiels gab, kommt aber auch Wehmut auf. Interessant ist, dass das Team rund um Hal Barwood unmittelbar nach *Fate of Atlantis* zwar an einem Nachfolger gearbeitet hatte, dieser aber aufgrund der Befürchtung, sich rechtliche Probleme im Hauptabsatzmarkt Deutschland einzuhandeln, nach 15 Monaten Entwicklungszeit eingestellt wurde. Es gab 1995 sogar eine Präsentation auf der Spielemesse ECTS, doch die heikle Thematik um überlebende Nazis, die ihren Führer mit einem mächtigen Artefakt wiederbeleben wollen, erschien LucasArts dann doch zu riskant, um eine Veröffentlichung für *Indiana Jones and the Iron Phoenix* abzusegnen. Auch der nächste Versuch, *Indiana Jones and the Spear*



of Destiny, scheiterte, diesmal wegen Unstimmigkeiten und der angeblich schlechten Koordination in der Zusammenarbeit mit externen Firmen. Inhaltlich hätte sich alles um die Suche nach der heiligen Lanze gedreht, mit der Jesus Christus am Kreuz verletzt wurde. Letztendlich hieß der nächste Teil *Indiana Jones und der Turm von Babel*, das als 3D-Action-Adventure im Stil

von *Tomb Raider* zwar gute Kritiken einfuhr, aber als FoA-Nachfolger nicht wirklich anerkannt wurde. Von keinem Geringeren als Hal Barwood stammte die Idee zu *Indiana Jones and his Desktop Adventures*, in dem der Grabräuber aus der Draufsicht durch zufallsgenerierte Levels gesteuert wurde, was als ein Spiel für zwischendurch passte, aber natürlich nichts von einem genialen Adventure hatte. Nicht story- und rätsellastig, sondern actionbetont und dreidimensional setzte sich schließlich die Serie fort. Der neueste Ableger *Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer* geht aus einem Deal zwischen Lego und Lucas Arts hervor und entführt Dr. Jones in eine auf niedlich getrimmte, mit virtuellen Bausteinen nachgebaute Kulisse der Filmreihe, die in einem spaßigen Kooperativ-Modus nachgespielt werden kann. Im nächsten Jahr sollen wir dann wieder mit einem Action-Spiel beglückt werden, das auf das DMM-System von Pixelux zugreift, welches für physikalisch äußerst realistische Effekte sorgt und auch im neuesten StarWars-Game *The Force Unleashed* eingesetzt wird, das laut Angaben von George Lucas übrigens die offizielle Fortsetzung der Filme sein wird. Alles in allem also eine satte Auswahl an Spielen zur Marke Indiana Jones, aber der Wunsch nach einem neuen Adventure wurde nicht erfüllt. Kommen wir also zu den Spielen, die als die ideellen Nachfolger schon seit Jahren von den Fans selbst in mühsamer Arbeit zur Fertigstellung vorangetrieben werden.

Indiana Jones and the Fountain of Youth (Fan-Projekt): Die Entstehungsgeschichte von *Indiana Jones and the Fountain of Youth* begann im Jahr 2000, als *Jockel Andersson* ein erstes Konzept für ein neues FoA-Spiel niederschrieb und via Internet nach fähigen Künstlern und Programmierern suchte. Überraschend schnell fand ein Team unter dem Namen *UA-Studios* („Ultimates Abenteuer“) zusammen. Der erste Anlauf



gestaltete sich eher als schwierig, doch bald stießen einige Talente zum Team, 2006 wurde eine erste Demo veröffentlicht, die von einigen Magazinen begeistert aufgenommen wurde. Das Spiel wird voraussichtlich 2008 oder 2009 erscheinen. Die Demoversion zeigt zehn Umgebungen des fertigen Produktes und besitzt einen ähnlichen Charme wie der Lucas-Arts-Klassiker selbst. Einen eigenen Eindruck kann man sich unter www.barnettcollege.com/demo.htm verschaffen.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis 2 (Fan-Projekt): Die Handlung dieser inoffiziellen Fortsetzung setzt fünf Jahre nach der des Originals ein. Im Herbst 1944, als sich der Zweite Weltkrieg langsam dem Ende zuneigt, ergreifen die Nazis verzweifelt jeden sich bietenden Strohhalm, um das Unvermeidliche zu verhindern. Die sagenhafte Stadt Atlantis, von der sowohl Indy als auch seine Feinde glauben, dass sie 1939 zerstört wurde, wartet immer noch auf Entdeckung, nachdem sie jahrtausendlang völlige Isolation überstand. Ihre uralten Kräfte, die dort die Äonen überdauerten, können die ganze Menschheit vernichten, sollten sie jemals freigesetzt werden. Als sie ihren Irrtum Atlantis betreffend erkennen, beilen sich die Nazis, das Weltkriegsglück doch noch zu ihren Gunsten zu wenden, indem sie die Mächte der Verlorenen Stadt entfesseln... So viel zur Story des Spieles, das sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet. Ein Release ist noch nicht absehbar, aber das bereits gezeigte Bildmaterial sieht zumindest recht interessant aus. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler *Amberfish Arts* ihrem Ziel treu bleiben und bis zum Ende durchhalten.



Kraftwerk, Jarre und Italo Disco: Das C64 Orchestra im Interview

Das Commodore 64 Orchestra aus Chicago – nicht zu verwechseln mit jenem klassischen Orchester, das wir in der letzten Ausgabe vorgestellt haben – wurde Nico Demonte (MOS 6510) und Candy Roxx (Gesang) gegründet. Der SID-Sound der Band wird oft mit charakteristischen VC20 und Amiga-Klängen abgerundet. Wichtige Einflüsse der Band sind Mode und Lebensstil der 80er Jahre.

Lotek64: *Wie viele Mitglieder hat eure Gruppe? Wer gibt den Ton an? Wie heißen sie und wie alt sind sie heute?*

Wir haben drei Mitglieder in der Gruppe. Nico Demonte ist 27 (und der Chef). Candy Roxx, die ist 21, und Zhora, die ist 19.

Lotek64: *Welchen Computer hast du zuerst gehabt und wie ging es dann mit Computern weiter, spielt der C64 eine große Rolle?*

Mein erster Computer war ein Commodore 64 und ein VC20 mit Floppy und Bandlaufwerk. Nico hat das Genre Chip Wave erfunden, indem er New Wave, Chicago House, Italo Disco und den 8Bit-Sound des C64 miteinander verschmolz. Er hatte schon immer ein Faible für Chicago-House-Musik und ließ das jeden durch seine Sammlung von Trax-Records-Chicago-Sachen wissen. Frühe Bänder geschrieben in Assembler wurden mit den 64 Kilo-byte RAM des SID und Sounds des VC20 verbunden. Ich war der schräge Junge aus der Nachbarschaft, der Außenseiter, der Typ, der einen Commodore hatte anstatt einen Atari ST wie die anderen alle. Ich denke heute, denen gefiel das. Ich war aber schon immer begeistert für den Commodore 64. Der SID-Sound und die Grafik waren dermaßen fantastisch, dass ich sofort anfing, Sound und Grafik zu programmieren. Vielleicht kriegte ich ja sowas hin wie die Kompositionen aus den Filmen Blade Runner und Tron.

Lotek64: *Wann hast du denn genau mit der C64-Musik angefangen?*

Gleich 1982 als der C64 rauskam. Das Programmieren in BASIC und bald in Assembler war wichtig beim Entwickeln des Sounds, den man heute als „Electro“ klassifiziert und als die ersten Spuren von Italo Disco, wie z.B. Giorgio Moroder, Kraftwerk und Human League. „Die Mensch-Maschine“ (1978) war Kraftwerks Meisterstück und Jean Michel Jarres Oxygen-EPs bildeten die Inspiration für diesen



Klassiker. Kraftwerks „Showroom Dummies“ gaben auch die kreative Richtung vor für Nicos Singles „Mannequins in Alleys“. Die Band war bekannt für ihre Öffentlichkeits scheu, ließ sich nicht interviewen, verschloss ihr Studio gegenüber Journalisten und der Plattenindustrie und arbeitete derweil am Parallel-Super-Computer-Projekt.

Lotek64: *Mit welchem Programm arbeitest du? Ist es kommerziell oder hast du es selbst geschrieben? Bevorzugst du „the real thing“ oder arbeitest du mit einem Emulator?*

Das Commodore 64 Orchestra besitzt sechs Commodore-64-Computer, die aktiv für die Produktion von Alben und Remixes eingesetzt werden. Unser Programm ist selbstgeschrieben, ein SV8000-Prototyp, ein Tracker, der mit Midi- und Sampling-Fähigkeiten ausgestattet ist, mit einer Samplirgare von acht Bit. Das Commodore 64 Orchestra hat mit Ingenieuren und Hardware- und Software-Programmieren zusammengearbeitet, um sowohl neue Technologien als auch bereits angestaubte Computer wie den Commodore 64, 128 und den Amiga, den SuperPET, Plus/4, Sound mit dem 6510-Prozessor, GEOS, C65, den SXE-MIDI-Music-Composer-Synthesizer, C-One, SX-100, den Executive 64 mit 170-KB-Floppy, den Commodore 264, C16/116, Commodore 364 und den Commodore 232 zu testen. Wir arbei-

ten auch mit Programmierern zusammen, die einen MOS-Technology-6510-Cross-Assembler entwickelt haben, den wir für unser nächstes Album Commodore einsetzen.

Lotek64: *Welche Releases habt ihr schon herausgebracht und woran arbeitet ihr momentan?*

Die Band hat im Oktober 2006 auf der MP3-Death The Model herausgebracht. Die letzten Scheiben davor hießen Computer Love aus dem Jahr 2004, Computers and Humans (2000), Robots (1995), Superman (1988) und das klassische Kult-Release aus dem Jahre 1982, Commodore 64.

Das Commodore 64 Orchestra ist unmittelbar involviert ins Programmieren von Sprites und Videografik für Video-Installationen in Galerien, Museen und bei Modeausstellungen. Wir arbeiten zusammen mit XXnaughty Wood, 11:01, 000000000001, Euro Lipstick und Mr. Dada und erstellen für sie fantastische Videoshows, die im 8Bit-Genre angesiedelt sind und nun auf High-Definition-Fernsehenebene realisiert werden. Video-Abmischung war ein wichtiger Bestandteil bei der Geburt der Commodore-64-Ästhetik: Wir mischen viele unserer 8Bit-Seh-Werke mit dem EJ Midi Turntable und mit ScratchTV. Es ist atemberaubend, der alten Commodore-64-Technologie, dem Amiga 500 und dem EJ-System Leben einzuhauchen. Man kann einige dieser Werke demnächst bei Ereignissen wie dem Dance Quest, dem XIT System und überall in den Vereinigten Staaten im Fernsehen bewundern.

Lotek64: *Gibt es dort, wo ihr lebt, eine C64-Szene? Habt ihr Kontakt zu Codern, Magazinen und anderen Musikern?*

Ja, das Commodore 64 Orchestra hat mit anderen Codern zusammengearbeitet, z.B. mit Starpause von MP3Death, hat ihr einzigartiges 8Bit-Elektro über die Radiowellen 92,9 und 93,1 verbreitet und hat Mixes auf



Death Disco Radio gefeuret. Wir kündigen hier schon mal an, dass wir ein exklusives Album über ein Magazin im 5,25"-Format herausbringen werden.

Lotek64: *Wie setzt ihr Percussion-Instrumente ein?*

Das Orchestra verwendet Percussion als ein Mittel, Rhythmus und mechanische Struktur in der Musik zu artikulieren, ähnlich wie Kraftwerk, aber voranschreitend in die industrielle Musik der Zukunft. Das Commodore 64 Orchestra ist fest eingebunden in den Elektro-Synth-Pop der 80er Jahre (keine Wave-Musik) und plant, im kommenden Album Commodore mehr Percussion einzusetzen. Das neue Assemblerprogramm für das Commodore-64-Orchestra-Studio erlaubt eine hohe Flexibilität perkussiver Rhythmen, behält dabei aber strengstens sein Wesen als SID-Produktion bei. Wie immer verweist Gruppen-Chef Nico auf den Einfluss von Jean Michel Jarre, New Order, Depeche Mode, Brian Eno, David Bowie und Devo als seine Inspirationen.

Lotek64: *Wird es Konzerte von euch in Deutschland oder Österreich geben?*

Das Orchestra spielt in den Vereinigten Staaten, plant aber eine Europatour im Jahr 2009 durch Italien und die Schweiz. Österreich und Deutschland sind dabei nicht ausgeschlossen.

Das Interview führte Daniel Meyer.

>> Infos

Web:
www.commodore64orchestra.com

Buchung: Über Anna Astley via annaastley@gmail.com

Lotek64 #27 PREVIEW

Lotek64 ist ein Magazin mit eigenem Charakter, ein widerspenstiges Biest mit unbezähmbarem Eigenwillen, das Artikel, aber auch seinen eigenen Erscheinungstidie 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:

- Fußballspiele für die Zeit bis zur nächsten Weltmeisterschaft
- Gruselspiele für Halloween: Horror interaktiv
- Playstation-Klassiker auf der Sony PSP spielen
- Interviews, Musik, Bücher – und C64!

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

Lotek64 #27 erscheint im September 2008.

COMMODORE 64 GAME CHARTS

1. MANIAC MANSION Lucasfilm 1987 /3/
2. THE LAST NINJA 2 System 3 1988 /4/
3. ZAK McKRACKEN Lucasfilm 1988 /8/
4. PIRATES! Microprose 1987 /2/
5. ARCHON Electronic Arts 1983 /5/
6. ULTIMA IV Origin 1986 /7/
7. IK+ System 3 1987 /6/
8. WASTELAND Electronic Arts 1988 /1/
9. BUBBLE BOBBLE Firebird 1987 /12/
10. PROJECT FIRESTART Electronic Arts 1989 /15/
11. ELITE Firebird 1985 /11/
12. THE LAST NINJA System 3 1987 /13/
13. BRUCE LEE Datasoft 1984 /16/
14. SUMMER GAMES II Epyx 1985 /14/
15. TURRICAN II Rainbow Arts 1991 /10/

AMIGA GAME CHARTS

1. MONKEY ISLAND Lucasfilm Games 1991 /-/
2. MONKEY ISLAND 2 LucasArts 1992 /-/
3. LEMMINGS DMA Design 1991 /-/
4. PINBALL FANTASIES AGA Digital Illusions 1993 /-/
5. CANNON FODDER Sensible Software 1993 /-/
6. DIE SIEDLER Blue Byte 1991 /-/
7. SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE Mirrorsoft 1990 /-/
8. PINBALL FANTASIES Digital Illusions 1992 /-/
9. TURRICAN II Factor 5 1991 /-/
10. PINBALL DREAMS Digital Illusions 1992 /-/
11. ANOTHER WORLD Delphine Software 1991 /-/
12. CANNON FODDER CD32 Sensible Softw. 1994 /-/
13. SLAMTILT AGA Liquid Deziign 1996 /-/
14. FLASHBACK Delphine Software 1993 /-/
15. SIMON THE SORCERER AGA Adventure Soft 1993 /-/

Quelle: www.lemon64.com / www.lemonamiga.com, 8. Juni 2008.
/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an.

Lord Lotek Top 15 des Jahres 1968

01. Velvet Underground – White Light-White Heat
02. The Beatles – Cry, Baby, Cry
03. Deep Purple – Hush
04. David Bowie – In the Heat of the Morning
05. Neil Young – I've Been Waiting For You
06. Silver Apples – Gypsy Woman
07. Van Morrison – Sweet Thing
08. Leonard Cohen – The Stranger Song
09. Jimi Hendrix – All Along the Watchtower
10. Ultimate Spinach – Ego Trip
11. Pretty Things – Death
12. The Zombies – Time of the Season
13. Dr. John – Jump Sturdy
14. Kinks – The Village Green Presevation Society
15. Pink Floyd – Corporal Clegg



Lotek64- Räumkommando

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

Folgende Hefte können gegen Portokosten + 50 Cent pro Heft bestellt werden: 11, 14, 17-SW (Umschlagseiten schwarzweiß).

Gegen Portokosten + mindestens 1 Euro Spende pro Exemplar: 4, 5, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 17-F (Farbumschlag), 20, 23.

Gegen Portokosten + mindestens 2 Euro Spende pro Exemplar (sehr wenige Restexemplare verfügbar): 1, 3, 6, 8, 16, 19, 24, Lotek64 Extended (PSP).

Vergriffen sind die Hefte 2, 13, 18, 21/22.

Bestellungen an lotek64@aon.at