

ELIMINATE ALL ROGUE ROBOTS

Lotek64



#37 / JULI 2011

Musik + CodeMasters CD Games Pack (C64) + Szene + Shirts + Sony + Nintendo + Imperium Romanum + Kirby + NICHTLUSTIG + Lo*bert



Neuerscheinung für den Commodore 64:

Jim Slim getestet

SEITE 06



Die Mario-Kart-Formel

Das Fun-Racer-Special

SEITE 12



Lotek64-Interview:

Oliver Uschmann

SEITE 08



Der phantastische Tetris-Kuchen

Tetrominos in Marzipan

SEITE 35



Bar freigemacht/Postage paid

8025 Graz

Österreich/Austria



Doc's Hardwarekiste

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

z.B.

Commodore C64

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

Amiga

Scartkabel, Joystickkabel Verlängerung, DTU-Kabel

Plus4, C16, C116

Joystickadapter (zum Anschluß eines Competition Pro !)

Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3

Scartkabel

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

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

Sonderwünsche ? Kein Problem !



Ein Besuch lohnt sich ! www.DocsHardwarekiste.de

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



LIEBE LOTEKS!

Mit diesem Heft, Ausgabe 37, nähert sich Lotek64 rasant dem 10. Jahr seines Bestehens. Dass uns in dieser langen Zeit die Themen nicht ausgegangen sind, liegt einerseits an den vielen spannenden Projekten und Entwicklungen aus der Retro-Welt, wobei gerade für den Commodore 64 eine Menge genialer Hardware das Licht der Welt erblickt hat, die dafür sorgt, dass dieser Wunderrechner auch im 30. Jahr noch für Überraschungen sorgt. Andererseits sind Konsolen, Computer und Programme, die vor 10 Jahren noch den Stand der Technik repräsentierten, inzwischen selbst „retro“ geworden und somit auch für Lotek64 ein Thema.

In dieser Ausgabe testen wir ein neues C64-Spiel, sprechen mit Joscha Sauer (Nichtlustig) und dem Autor Oliver Uschmann, beschäftigen uns mit der raren C64-CD-Rom der CodeMasters, berichten von Veranstaltungen und Neuigkeiten, stellen Musik-Neuerscheinungen vor und vernachlässigen nicht die neuste Nerd-Mode. Schließlich weicht euch Marleen in die Kunst des Tetriskuchenbackens ein.

Bitte vergesst nicht, uns mitzuteilen, welche Themen euch am Herzen liegen und was ihr vom Layout haltet, das mit der Doppelnummer 34/35 eingeführt wurde.

Wir wünschen euch einen schönen und erholsamen Sommer und freuen uns auf ein neues, spannendes Herbst-Heft!

Georg Fuchs (für die Redaktion)

INHALT

Lo*bert (Martinland)	2
Editorial, Impressum, Abo-Info.....	3
Newsticker / Versionscheck (Tim Schürmann).....	4
Jim Slim: C64-Jump'n'Run mit Strategieallüren (Jens Bürger)	6
Interview mit Oliver Uschmann, Autor und Visions-/GEE-Mitarbeiter (Simon Quernhorst)	8
Fun-Racer-Special: Die Mario-Kart-Formel (Steffen Große Coosmann).....	12
Studie: Gewichtszunahme durch Videospiele (Lars Ghandy Sobiraj)	16
Studie: Fußballspiele machen aggressiver als Egoshooter (Lars Ghandy Sobiraj)	16
Aus dem Nähkästchen: Commodores Amiga CDTV (Thomas Dorn).....	17
Sony im Krieg (Stefan Egger).....	18
Retrobörse 7 in Bochum (Steffen Große Coosmann)	20
Nintendo 3DS: Der Ausverkauf aller Verbraucherrechte (Lars Ghandy Sobiraj)	21
Retro Treasures: The CD Games Pack von CodeMasters für den C64 (Simon Quernhorst).....	22
Adventure-Schatzkiste: Imperium Romanum (Axel Meßinger)	24
Nachlese zum Retro-TV-Gewinnspiel.....	25
Commodore-Treffen \$05 in Graz (Martinland)	26
Commodore Meeting 2011, Wien (Christian Dombacher).....	27
Interview mit Joscha Sauer (NICHTLUSTIG) (Marleen).....	28
Musik (Steffen Große Coosmann).....	29
Nerd-Shirts (Marleen, Simon Quernhorst)	34
Rezept: Der Tetris-Kuchen (Marleen)	35
Videogame Heroes #03: Kirby (Axel Meßinger).....	36

IMPRESSUM UND KONTAKT

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

Lotek64 ist kostenlos, für die Portokosten muss jeder Leser / jede Leserin allerdings selbst aufkommen. Um die Sache nicht unnötig zu verkomplizieren, werden die Portokosten seit Ausgabe 15 mit 1 Euro veranschlagt, auch wenn sie außerhalb Österreichs (je nach Gewicht der Gesamtsendung) manchmal ein paar Cent darüber oder darunter liegen können. Das 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.

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

Innerhalb Österreichs:
Konto 76621108400, BLZ 12000 (Bank Austria)
Paypal: commodore@aon.at

Als Verwendungszweck bitte „Lotek64-Abo Vornahme 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!

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



DIE REDAKTION



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

März 2011

20. März 2011

Nigel Parker hat Ausgabe 48 des Commodore Free-Magazins veröffentlicht. Diese steht nun in verschiedenen Formaten zum Download bereit: <http://www.commodorefree.com>

20. März 2011

CBM-Command, ein Datei-Manager für C64/C128/VC-20 und C16, ist in der Version 2.0 erschienen. Er ist an Norton Commander & Co. angelehnt. Für alle genannten Plattformen gibt es eine eigene native Version der Applikation. <http://cbmcommand.codeplex.com>

20. März 2011

Die BCC Party #5 fand vom 25. bis 27. Februar 2011 in Berlin statt. Alle C64-Veröffentlichungen stehen zum Download bereit: <http://noname.c64.org/csdb/event/?id=1612>

20. März 2011

Die amerikanische Gruppe Style veröffentlichte Version 2.2 ihres Tools DirMaster, einer Windows-Applikation zum Betrachten, Verändern und Konvertieren aller gängigen und weniger gängigen C64-Emulator- bzw. Archivformate. <http://style64.org/release/dirmaster-v2.2-style>

20. März 2011

Nach knapp einem Jahr gibt es jetzt die neue Ausgabe 91 des Urgesteins deutschsprachiger Diskettenmagazine, Digital Talk. <http://www.c64.at/pages/aktuelle-diskmags/digital-talk.php>

20. März 2011

Die erweiterten Versionen von Zak McKracken und Maniac Mansion für das EasyFlash-Modul gibt es hier: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=98674>, die deutsche Variante bekommt man hier: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=98675>

20. März 2011

Eine neue Turbo-Hardware soll den C64 auf 2 MHz beschleunigen: <http://noname.c64.org/csdb/>, <http://projekt64.filety.net/index.php?dir=TDC/>

20. März 2011

Eine überarbeitete Version des Synthesizers Fastfingers: <http://musicinit.com/fastfingers.php>

April 2011

10. April 2011

Der R-MIGA A 1000 wird angekündigt: <http://www.retro-genius.co.cc/>

10. April 2011

Das freie Betriebssystem Linux feiert seinen 20. Geburtstag, die Linux Foundation bietet dazu ein umfassendes Programm: <http://www.linuxfoundation.org/20th/>

10. April 2011

Blit Terminal, eine grafische Benutzeroberfläche aus dem Jahr 1982: <http://www.youtube.com/watch?v=qwIAjB99ucw>

10. April 2011

Jóhann Jóhannsson verwendet einen IBM 1401-Mainframe aus den 60ern für seine Musik: http://www.youtube.com/watch?v=tBw_wSoVQrY

17. April 2011

Aufgrund von Problemen mit dem Bezahlsystem PayPal stellt das Projekt Commodore Bounty seine Arbeit ein. Ursprünglich sollte es die Entwicklung von C64-Hard- und Software sponsern. http://commodorebounty.com/index.php?option=com_kunena&Itemid=54&func=view&catid=6&id=240

17. April 2011

Die Musik-CD Immortal 4 ist erschienen. <http://www.maz-sound.com/>

17. April 2011

Heinrich Lenhardt im Ferienprogramm des ZDF: <http://www.youtube.com/watch?v=6IQ2BMEgH3s&feature=related>

17. April 2011

„First Person Tetris“: <http://firstperson Tetris.com/>

17. April 2011

Dave Haynie, Amiga-Chipsatz-Hardwaretüftler, versteigert den nie veröffentlichten AAA-Prototypen für einen guten Zweck: http://cgi.ebay.com/Haynies-Garage-Nyx-AAA-Prototype-/130507479231?pt=LH_DefaultDomain_0&hash=item1e62da18bf

24. April 2011

Neo Geo aus Holz: <http://www.analogueinteractive.com/product.php>

24. April 2011

Topflappen für Retro-Freunde: <http://www.clickshop.com/product/4819/pixel-oven-mits/ng5304/>

Mai 2011

1. Mai 2011

Anfang Mai wurde bekannt, dass Matt Stubbington (Lizard), der die Ladescreens für einige bekannte C64-Spiele gepixelt hat, bereits im Februar 2011 verstorben ist.

1. Mai 2011

Die Computerspielezeitschrift GEE erscheint nur noch in elektronischer Form für iPad und Co. Später wird bekannt gegeben, dass das Heft quartalsweise nun doch auch auf Papier in kleinerem Querformat erscheinen wird.

1. Mai 2011

Neues Maniac Mansion Remake: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=z86pGuwnNcE

1. Mai 2011

Katakis 2: <http://www.youtube.com/watch?v=08VCnqv8VIU&feature=share>

8. Mai 2011

Neue C64 Spiele: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=99865> und http://www.gtw64.co.uk/Pages/e/Review_Escape.php

8. Mai 2011

Den Minimig-Core gibt es jetzt auch für das Chameleon: <http://www.forum64.de/wbb3/board65-neue-hardware/board289-diverses/board322-chameleon/42489-minimig-core-f-r-chameleon-jetzt-offiziell/>

8. Mai 2011

Neues von „Elite“-Programmierer David Braben: http://www.chip.de/news/Raspberry-Pi-Mini-Mini-PC-fuer-20-Euro_48895576.html

Versionscheck (Stand: 27.06.2011)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	2.3.2	Amiga	http://www.winuae.net/
VICE	2.3	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV	http://vice-emu.sourceforge.net/
CCS64	V3.8	C64	http://www.ccs64.com/
Hoxs64	v1.0.7.2	C64	http://www.hoxs64.net/
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de/
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cenix.net/
MESS	0.142u6	Heimcomputer und Konsolen	http://www.mess.org/
MAME	0.142u6	Automaten	http://mamedev.org/
Power64	4.9.5	C64	http://www.infinite-loop.at/Power64/index-de.html
Yape	1.0.1	Plus/4	http://yape.homeserver.hu/
ScummVM	1.3.0	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74	MS-DOS	http://www.dosbox.com/

15. Mai 2011

Neue C64-Spiele: "Coins": <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=100072> und "On the Farm 2": <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=100049&show=notes>

15. Mai 2011

Mit dem NUVIEmaker v0.1e kann man Filme für die 1541Ultimate- und Chameleon-Hardware erstellen: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=100031&show=summary>

15. Mai 2011

Retro-Gummibären: <http://www.youtube.com/watch?v=IJcUiAR8YeY>

15. Mai 2011

Alle, denen die ZoomFloppy zu teuer ist, können auf Basis des Teensy oder eines seiner Klone eine billigere Fassung selbst löten: <http://www.forum64.de/wbb3/board2-c64-alles-rund-um-den-brotkasten/board107-sonstiges/board6-daten-bertragung/42525-zoomfloppy-als-billiges-teensy-device/>

15. Mai 2011

Jim Brain arbeitet an einer kleineren Fassung der ZoomFloppy, uZoomFloppy: www.go4retro.com/2011/02/25/uzoomfloppy-updates/

22. Mai 2011

C64 als USB-Tastatur, unterstützt auch Paddles: http://www.waitingforfriday.com/index.php/C64_VICE_Front-End

22. Mai 2011

FPGA64: <http://fpga64.blogspot.com/>

22. Mai 2011

Die neu geschriebene Fassung von 64net unterstützt auch den kommenden Nachfolger des RRNet. 64netNG-0.1: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=100099&show=summary>

22. Mai 2011

Disassembler „Infiltrator“ V1.0: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=100129>

22. Mai 2011

Audiotap 1.5 wandelt WAVs in PRGs: <http://wav-prg.sourceforge.net/audiotap.html>

22. Mai 2011

Computergeschichte-Poster als PDF: http://www.chip.de/news/Gratis-Poster-Meilensteine-der-IT-Geschichte-laden_49044014.html

29. Mai 2011

Ein Algorithmus vektorisiert und skaliert alte Pixelgrafik: <http://games.slashdot.org/story/11/05/24/2355239/Upscaling-Retro-8-Bit-Pixel-Art-To-Vector-Graphics>

29. Mai 2011

Space-Invaders-Sessel: <http://www.wearedorothy.com/art/space-invader-chair/>

29. Mai 2011

PySkool, ein Remake von Skool Daze and Back to Skool für Windows und Linux: <http://py-skool.ca/>

29. Mai 2011

Neuer Core für C-One: Der ZX-One-Core emuliert ZX Spectrum mit 48k und ULA+ <http://c64upgra.de/c-one/>

29. Mai 2011

ProtoCart, eine Experimentierkarte für den C64: <http://c64world.com/protocart/>

Juni 2011

5. Juni 2011

Sheepoid, ein Spiel von Richard Bayliss im Geiste von Jeff Minter, ist fertig. http://www.psytronik.net/main/index.php?option=com_content&view=article&id=93:sheep&catid=34:commodore-64&Itemid=57

5. Juni 2011

1541UII Update 2.2 korrigiert u.a. Bugs von Update 2.1: <http://www.1541ultimate.net/>

19. Juni 2011

Frantic Freddy ist keine falsch geschriebene Version des bekannten „Frantic Freddie“, sondern eine brandneue C64-Umsetzung eines Spiels von Spectravideo, das ursprünglich in den frühen 80er-Jahren für Colecovision und Spectravideo 318/328 veröffentlicht wurde. Die C64-Version stammt von Undone. <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=100606>

19. Juni 2011

Disassembler Regenerator 1.0: <http://csdb.dk/release/?id=100585>

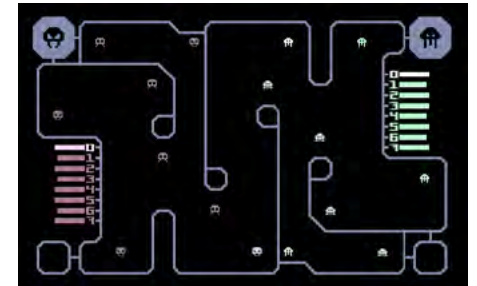
19. Juni 2011

Bereits 2009 veröffentlichte Onslaught ihr C64-Spiel „Not Even Human“ in der „Inhu-

mane Edition“ als kostenlosen Download. Wer lieber etwas in den Händen hat, freut sich sicher über die nun erhältliche Modul-Version, inklusive Verpackung und gedruckter Anleitung. <http://www.rgcd.co.uk/2011/06/not-even-human-inhumane-edition.html>

19. Juni 2011

Ein Stereo-SID-Board: <http://digitalaudioconcepts.com/>



19. Juni 2011

Al Lowe arbeitet an einer Neuauflage des ersten Larry-Teils „Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards“: http://www.gamestar.de/spiele/leisure-suit-larry-remake-/news/leisure_suit_larry,46995,2323502.html

20. Juni 2011

Das Buch Kunst, Code und Maschine – Die Ästhetik der Computer-Demoszene von Daniel Botz ist erhältlich. Leseprobe und Bestellung: <http://www.transcript-verlag.de/ts1749/ts1749b.php>

25. Juni 2011

Psytronik Software veröffentlicht ist die Snakes-Variante „Hyper Viper“ von Jamie Howard, bestellbar im Binary Zone Interactive Retro Store: <http://www.binaryzone.org/retrostore/>

25. Juni 2011

Die High Voltage SID Collection (HVSC) hat ihr mittlerweile 55. Update spendiert bekommen. Damit enthält die Sammlung stolze 40.400 SID-Files, aber auch einige grundlegende Neuerungen wie das „PSID V3“-Format, das von den gängigen SID-Playern aber derzeit (noch) nicht unterstützt wird. <http://hvsc.c64.org/>



Eine kleine Ergänzung zum Artikel „Mit Hochgeschwindigkeit auf Nintendos 8-Bit-Rennstrecken“ in Lotek64 #36, S. 16ff.:

Das besondere Feature des Arcadegames **Road Fighter** ist das „Gegenlenken“, wenn man über eine Ölpfütze gefahren ist oder ein Hindernis leicht touchiert hat. Das Abfangen eines ins Schlittern geratenen Wagens ist zwar extrem schwer (wie Axel Meßinger ja erwähnt hat, ist das Spiel auch rasend schnell), aber außergewöhnlich spannend inszeniert.

Nik Ghalustians



Jump'n'Run mit Strategie-Allüren

Es kommt dieser Tage ja nicht mehr oft vor, dass noch neue Spiele für den C64 erscheinen – als alter Jump-and-Run-Fan war ich dann umso interessierter, als ich von Jim Slim erfuhr. Ich freute mich darauf, es testen zu können.

von Jens Bürger

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, bekommt man die Randgeschichte zu dem Spiel erzählt – in Form von Text und unterstützt durch kleine Bilder, eingebettet in eine spannungsgeladene Musik. Hier hätte es sich angeboten, mithilfe der Bilder auch direkt die Spielfiguren vorzustellen – somit weiß man bis hierhin nur, dass man Jim Slim heißt und der Held des Spiels ist. Wie man aussieht (und mit Blick auf die Spielschachtel, warum) leider nicht.

Rahmenhandlung

Man muss nicht nur sein Volk und sein Land vor der Verwüstung durch einen bösen Herrscher retten, sondern auch seine von ihm entführte Freundin. Irgendwie erinnert mich diese Geschichte und deren Erzählweise ein bisschen an diverse Computerspiele aus den 80er und 90er Jahren: Die Verpackungen waren höchst aufwendig gestaltet, sie trugen begeisternde Illustrationen und waren meist begleitet von ebenso aufwendig und kunstvoll zusammengestellten Anleitungen. Wenn man das Spiel dann aber tatsächlich startete, waren die toll aussehenden Charaktere auf der Schachtel und aus der Anleitung kaum (wieder) zu erkennen und die einleitende Geschichte wurde entwertet, weil sich herausstellte, dass das Spiel letztlich „einfach nur“ ein Spiel vom Typ X war und es im Spiel selbst keinen Bezug mehr zur Rahmenhandlung gab. Ist Jim Slim auch so?

Die Fakten

Die Anfänge der Entwicklung von Jim Slim gehen zurück auf etwa 2002, hier kam der Kontakt zwischen den ursprünglichen Entwicklern, Mitgliedern der belgischen Demoszene-Gruppe „Argus“ und Protovision zustande. Jim Slim war zu diesem Zeitpunkt „fast fertig“, es fehlte hauptsächlich an Musik und Soundeffekten. Glenn Rune Gallefoss (6R6) arbeitete sich in den Maschinencode des Spiels ein und war hauptsächlich an der Fertigstellung des Programmcodes beteiligt; zusätzlich schrieb bzw. programmierte er noch den kompletten Soundtrack und die Soundeffekte.

Das Spiel kommt in einer schicken Kunststoffhülle, ähnlich derer für VHS-Kassetten (die Älteren werden sich erinnern). Neben der eigentlichen Spieldiskette liegt noch eine Protovision-Werbedisk mit Demos und Previews bei. Ebenso Inhalt der Packung ist eine gedruckte, 14-seitige Anleitung, die zweiseitig gesetzt ist und die erforderlichen Spielhinweise auf Englisch und Deutsch gemeinsam auf einer Seite darstellt. Die Anleitung enthält eine kurze technische Einführung (unterstützte Laufwerke, Ladebefehl), noch einmal die Rahmengeschichte und schließlich Informationen rund um Steuerung, Menü und Spielelemente. Wenngleich die Grafiken des in schwarz-weiß gedruckten Heftchens gut zu erkennen sind, stellt sich dennoch die Frage, ob bei den heutigen moderaten Druckpreisen nicht auch Farbdruck drin gewesen wäre.

Der erste Kontakt

Im Anleitungsheftchen zu stöbern war eine gute Idee, enthält es doch den deutlichen Hinweis, eventuelle Fastloader zu deaktivieren. Ich versuchte es einfach trotzdem mal, musste dann aber einsehen, dass der Hinweis doch ernst gemeint war, und deaktivierte mein Retro Replay. Nach einer angenehm kurzen Ladezeit mittels eines spieleigenen Loaders, der sich mit „PROBOOT“ meldete, war ich dann auch schließlich mitten im Geschehen – und leider mehrfach schon nach kurzer Zeit gezwungen, den Reset-Taster zu bemühen, da meine sonst sehr zuverlässig arbeitende Testmaschine immer wieder abstürzte. Da ich aber sowieso Probleme hatte, mittels eines konventionellen Joysticks mit der Steuerung klarzukommen, wechselte ich auf einen Emulator.

Ziel des Spiels

Jim Slim lässt sich für mich als altem DOS-Spieler am ehesten mit den ersten Commander-Keen-Episoden vergleichen: Die Level sind nicht als reine „Von-links-nach-rechts“-Landschaft aufgebaut, sondern rechteckig, etwa in der Größe von 2x2 Bildschirmen. Jim startet auf einem mit „GO“ beschrifteten Block und muss zum „OK“-Block geführt werden. Dabei



Verheißungsvoller Einführungsbildschirm: Eine nicht näher genannte Dame erklärt uns, was wir zu tun haben.

gibt es diverse Abgründe zu überwinden und man muss Gegnern oder ihren verschiedenen Geschossen ausweichen. Auf dem Weg zum Ziel gibt es diverse Items aufzusammeln, die für zusätzliche Sekunden (das Spiel läuft unter Zeit), zusätzliche Leben oder natürlich für viele Punkte sorgen. Ab und an liegen auch Waffen bereit, mit denen man das Ausweichen vor Gegnern ersetzen kann durch Zeit sparende Kampfhandlungen. Zusätzlich gibt es in manchen Levels verschiedenfarbige Türen, die man nur durchschreiten kann, wenn man zuvor den entsprechenden Schlüssel gleicher Farbe eingesammelt hat. Leider wird dem Spieler nicht angezeigt, welche Schlüssel man bereits gefunden hat.

Bei Jim Slim gibt es insgesamt 15 Welten zu je drei Levels zu bestreiten, also insgesamt 45 Levels. Die Welten unterscheiden sich in ihren Hintergründen, in Musik, Gegnern und weiteren Details. Nach jeweils drei erfolgreich beendeten Levels wird ein Passwort angezeigt, das den Sprung vom Hauptmenü direkt in den entsprechenden Level ermöglicht.

Die Steuerung: Jump and Run vs. Schachbrett

Die Steuerung war es, die mich dann auch die meisten Mühen beim Spielen kostete. Die Be-



Grobe Steuerung mit Jenga-Charakter: Nur einmal kurz den Joystick in die falsche Richtung getippt und man fällt in den Abgrund.

wegung der Figuren erfolgt in einem groben Raster. Die Levels selbst sind aus quadratischen Blöcken aufgebaut, aber genau in diesem Raster steuert man auch Jim.

Das bedeutet insbesondere: Steht Jim gerade nahe an einem Abgrund, genügt ein ganz kurzer, versehentlicher Druck nach links oder rechts auf den Joystick und man hat verloren.

Am gewöhnungsbedürftigsten war für mich allerdings das Springen: Hier beschreibt Jim keine Parabel, sondern er kann einen „Block“ in die Höhe springen und sich auf diesem Niveau zwischen 0 und 2 Blöcken nach links oder rechts bewegen. Genau so umständlich muss man Jim auch steuern: Erst den Joystick nach oben und dann nach links bzw. rechts bewegen, Diagonalbewegungen bringen nichts. Die Level machen von dieser ungewöhnlichen Steuerung allerdings häufig Gebrauch, sodass zumindest in der ersten Zeit viel „Um-die-Ecke-Denken“ gefordert war und das Spiel für mich weniger ein intuitiv zu steuerndes Jump and Run darstellte, sondern eher ein bisschen ein Strategiespiel, bei dem man sich überlegen muss, wohin man kommt, wenn man bestimmte Bedienschritte macht.

Überhaupt macht Jim Slim einen leicht unruhigen Eindruck. Die Passwordeingabe führt einen wieder zurück ins Hauptmenü, von dem aus man dann explizit das Spiel starten muss. Dies beginnt zunächst mit der ziemlich überflüssigen Anzeige genau des Passworts, das man ja gerade erst eingegeben hat. Der Bildschirm „Get Ready Player One“ hilft irgendwie auch nur wenig, da ohne Feuertastendruck überhaupt nichts passiert, und schließlich ist die Anrede „Player One“ bei einem ausdrücklichen Single-Player-Spiel auch eher sinnfrei.



Gebannt warten hilft hier wenig, der „Get Ready“-Bildschirm muss mit der Feuertaste quittiert werden.

Ein ziemlich störendes Manko zeigt sich zudem beim Waffengebrauch: Wenn Jim schießt, verschwinden die Wurfgeschosse im letzten „Block“ vor dem Gegner. Das bedeutet nun nicht, dass man weiter an den Gegner heran muss, um ihn zu treffen, sondern man ist bereits munter dabei, den Gegner ernsthaft zu beschießen, was leider weder akustisch noch optisch erkennbar wird.

Fazit

Denkt man an Jump and Run auf dem C64, denkt man sicherlich an Klassiker wie Gianna Sisters, Green Beret und Turrican. Wenn man berücksichtigt, dass Jim Slim mehrere



Kaum zu glauben, aber wahr: Das hier bedeutet nicht „deine Schüsse reichen nicht weit genug“, sondern „du beschießt gerade deinen Gegner“.

Jahrzehnte Entwicklungsabstand zu diesen Spielen hat, vermisst man den entsprechenden technischen Fortschritt. Ja, Jim Slim ist eher ein 80er-/90er-Jahre-Spiel! Die grobe Steuerung ist stark gewöhnungsbedürftig, kann aber gerade noch als Abwechslung zur konventionellen Jump-and-Run-Gestaltung angesehen werden – Verzögerung bei den Bewegungen wäre dann allerdings schon sehr wünschenswert. Die Musik fügt sich gut in das Spielgeschehen ein und ist nicht zu aufdringlich. Kleinere Macken deuten darauf hin, dass dem Spiel vor der Veröffentlichung noch etwas Feinschliff gut getan hätte. Wer aufgeschlossen ist für die ungewöhnliche Steuerung, für den ist Jim Slim sicherlich interessant. Die vielen unterschiedlichen Welten und die Vielzahl der Level sorgen gut und gerne für einige Stunden Beschäftigung.

Zweite Meinung zum Spiel

Ich habe *The Adventures of Jim Slim in Dragonland* sowohl auf einem C64 auf der Bochumer Retrobörse gespielt als auch die Demo-Version auf dem heimischen Emulator. Beide Male war ich begeistert von den tollen Grafiken und Sounds. Und beide Male war ich genervt von der Steuerung, die mit einem Competition Pro meiner Meinung nach nicht zu bewältigen ist. Aber auch mit den Pfeiltasten der PC-Tastatur habe ich Jim Slim selten an jene Stellen befördern können, an denen ich ihn haben wollte. Die miese Steuerung hat mir dieses Spiel, das genügend Potenzial hätte, der neue Verkaufsschlager von Protovision zu werden, etwas verhaselt.

(Steffen Große Coosmann)



Die Strandlandschaft ist eine der Welten bei Jim Slim.



Hier wird es elektrisch: Teleporter stellen eine Fortbewegungsmöglichkeit in den Levels dar.



Schlüssel und Tür: Ohne vorher einen Schlüssel in passender Farbe eingesammelt zu haben, kommt man nicht durch Türen durch.

„Jedes Videospiele ist anregender als der mediale Mainstream“

Oliver Uschmann, Romanautor und Mitarbeiter bei Visions und GEE, im Gespräch mit Simon Quernhorst.

Lotek64: Hallo Oliver, wir haben uns 2009 bei einem Interview für GEE erstmalig getroffen – und dass, obwohl wir aus derselben Stadt stammen und sogar jahrelang zur selben Schule gegangen sind. Bitte stelle dich kurz vor (Studium, Alter, Website, etc.).

Doktor Shepherd aus „Grey’s Anatomy“ wird in einer Folge am frühen Morgen aus dem Bett geworfen und sagt mit kleinen, verklebten Augen: „Eben haben wir noch geschlafen.“ Ich wache manchmal morgens auf und denke mir: „Eben war ich noch in der Schule.“ Jetzt lebe ich mit Frau, Katzen und Fischen in einem Haus auf dem Land und gebe Interviews, weil es im Buchhandel acht Bücher gibt, auf denen „Oliver Uschmann“ steht. Während die Katze mir auf dem Bauch stampft, frage ich mich dann: Habe ich 2007 tatsächlich eine 300 Kilometer lange Lese-Tournee barfuß absolviert? Haben meine Frau und ich 2010 tatsächlich im Museum für westfälische Literatur die Kulissen unserer Bücher aufgebaut, weil sich um die „Hartmut und ich“-Romane mittlerweile eine ganze „Hui-Welt“ entspinnt?

Lotek64: Inwiefern entspinnt sich da was?

Eines vorweg: Wenn ich in diesem Interview häufig „uns“ sage, liegt das nicht daran, dass ich schizophrän wäre, sondern daran, dass die Hui-Welt eigentlich das Baby von Sylvia Witt & Oliver Uschmann ist, was in Zukunft auch auf den Büchern stehen wird. Sie entsteht im Teamwork. Wobei Teamwork übertrieben ist, wenn wir über die Internetseiten oder alles Graphische reden, denn da habe ich als Buchstabenmensch gar keine Ahnung, da schwingt meine Frau die Design- und Programmierpinsel. Es gibt die „Hartmut und ich“-Romane, es gibt Kurzgeschichten in Anthologien und Zeitschriften und es gibt sogar intertextuelle Wurmlöcher in die anderen Bücher aus unserem Hause. Die sind zwar nicht aus der Hui-Reihe, aber sie spielen immer in der gleichen Welt zur gleichen Zeit. Charaktere begegnen sich in einem Buch und im nächsten: Hält man die Szenen nebeneinander, bemerkt man, dass es die gleiche Begebenheit aus zwei verschiedenen Perspektiven ist. Dazu kommt die Online-Welt auf www.hartmut-und-ich.de.

Die WG aus den Romanen kann dort interaktiv besucht und durchstöbert werden. Es gibt Rubriken wie den „Trashtest“, in dem die Romanfigur Jochen Formate wie „Die Dschungelshow“ oder Film-Kleinode wie „American Fighter 2“ so interpretiert wie ein Germanist Kafka oder Kleist ausdeuten würde – als wäre das alles metaphorisch zu lesen. Im Roman ist das nur ein skurriler Gedanke, auf der Webseite wird er in mittlerweile 15 Folgen ausgelebt und führt zu unglaublichen Ergebnissen. Zum Roman „Wandelgermanen“ hat meine Frau Sylvia Witt zusätzlich www.wandelgermanen.de programmiert. Man wandelt dort über die Landkarte aus dem Buch und findet in jedem Dorf ein Quiz oder ein kleines Spiel, das auf Klassikern basiert und humorvoll Bezug zum Roman nimmt. Aus „Pang“ wird „Luftatmers Leid“, aus „Kaboom“ wird „Theorie und Praxis im Baumarkt“ und aus „Artillery Duel“ wird „Das Ziel ist das Ziel ist das Ziel“, indem es gilt, nicht den Kater Hartmuts, der gerade ein Kaninchen jagt, die Schilder in der Landschaft aber sehr wohl zu treffen. Der aufmerksame Mensch kann die Historie der Spiele nachlesen; unser „Memory“ hat Spiele-Charaktere als Motive und wird so nebenher zum Kompendium der Game-Geschichte. Du siehst: Wir spielen gerne, in jeder Hinsicht.

Lotek64: Welche Romane umfasst dein bisheriges Werk und welcher deiner Romane gefällt Dir selbst am besten?

„Hartmut und ich“, „Voll beschäftigt“, „Wandelgermanen“, „MURP!“ und „Feindesland“ sind die Romane der Hui-Reihe. Dann gibt es noch Romane für junge Erwachsene beim Verlag Script 5 mit jüngeren Hauptdarstellern, „Das Gegenteil von oben“ und „Nicht weit vom Stamm“, die beide übrigens in Wesel spielen. „Fehlermeldung“ ist ein Ratgeber zur männlichen Selbstsabotage. Ein Lieblingswerk habe ich nicht, es sind immer einzelne Stellen, die mir besonders am Herzen liegen, aus ganz verschiedenen Gründen. Die Szenen bei Ernst und Johanna in „Wandelgermanen“ zum Beispiel, wo Hartmut und ich in der surrealen Provinz das erste Mal ihre heidnischen Nachbarn kennen lernen. Die paranoide Panik



Oliver Uschmann:
„Das eBook ist bislang irrelevant.“

von Dennis in „Das Gegenteil von oben“, der bis drei Uhr morgens „Silent Hill 4“ spielt und dann die Augen des Beobachters vom Dach gegenüber in seinem Nacken glaubt. Wie der Ich-Erzähler sich in „Voll beschäftigt“ in Caterina verliebt. Zum Beispiel.

Lotek64: Deine Romane wurden als Hörbücher sowohl von dir als auch von bekannten Personen gesprochen (z.B. Bela B., Ingo Naujoks). Was meinst du, lässt sich ein Buch viel persönlicher vom Autor selbst vertonen oder benötigt ein Hörbuch gerade auch den nötigen Abstand eines vom Autor unabhängigen Sprechers?

Live auf der Bühne spiele ich die Romane regelrecht. Und gäbe es die Möglichkeit, Komplettlesungen live aufzuzeichnen, wäre das die beste aller Lösungen. Das bezahlt aber keiner. „Voll beschäftigt“ habe ich als einziges der Hui-Bücher selbst im Studio eingesprochen, ungekürzt auf sechs CDs, aber es lief nicht, weil ich im Studio nicht so rocken kann wie vor Publikum. „Fehlermeldung“ wurde als 2-CD-Hörbuch live eingespielt, aber es lief nicht, weil das Marketing nicht vermitteln konnte, dass es auf dem Produkt um den Witz einer Live-Show und nicht so sehr um den Inhalt des Buches geht. Die restlichen Hui-Romane hat Ingo Naujoks auf jeweils vier CDs gekürzt sehr gekonnt eingesprochen, vor allem, was die wechselnden Stimmfarben angeht. Wir hatten auf allen Hörbüchern sogar promi-

nente Gastsprecher wie Bela B oder K. Dieter Klebsch, die Stimme von Dr. House. Das lief aber auch nicht, weil Patmos Audio bankrott ging. Jetzt lagern alle restlichen Hörbücher auf unserem Dachboden. Derweil bekommen wir täglich Post von LKW-Fahrern und Blinden, die ungekürzte Aufnahmen wollen. Die müssen wir dann eines Tages selber machen, am besten bei einer 60-Stunden-Marathon-Lesung vor Publikum.

Lotek64: Kannst du uns verraten, in welchem Mengenverhältnis sich Bücher zu Hörbüchern verkaufen? Lässt sich daran ein Trend weg vom Buch erkennen?

Bücher stehen noch im Laden, Hörbücher stehen auf dem Dachboden. Solange Hörbücher noch im Laden stehen, verkaufen sich im Bestfall 10 Prozent der Buchauflage als Hörbuch. Im realistischen Fall sind es fünf bis sieben Prozent.

Lotek64: Für welche Magazine hast du bisher Artikel verfasst? Welche Musik- und Videospielgrößen konntest du bereits treffen und interviewen? Videospielgrößen habe ich in den letzten Jahren entweder für das Spielmagazin GEE oder für das Interview- und Kulturmagazin GALORE befragt. GALORE ist leider platt, die Restauflage lagert auf unserem Dachboden. Ich denke, man bekommt langsam eine Vorstellung davon, wie groß dieser Dachboden ist. Peter Molyneux habe ich mehrfach interviewt und auch die Lionhead-Studios besucht. Am Telefon sprach ich Designer wie Will Wright, David Perry, Richard Garriott, Nolan Bushnell und David Braben sowie die Musiker Tommy Tallarico und Chris Hülsbeck. Ferner natürlich einen besonderen Virtuosen namens Simon Quernhorst. Fasziniert hat mich bei allen die manische Passion für ihre Arbeit, diese Mischung aus jungenhafter Begeisterung und knüppelharten Puritanismus.

Lotek64: Mit welchen Personen würdest du gerne mal einen Zockerabend verbringen und dabei die wichtigsten Fragen des Lebens klären? Was wird dabei gespielt?

Die wichtigsten Fragen des Lebens habe ich schon geklärt. Mit meiner Frau. Wir spielten dabei „Animal Crossing“. Diese winzige Existenzinsel mit den paar Häuschen und dem friedlichen Fluss wird sehr unterschätzt. Es ist die Musik, denke ich... Wenn du um 23 Uhr Ortszeit im Spiel in der dunkelblauen Abenddämmerung angelst und das Plätschern des Wassers sich mit dem behaglichen Perlen dieses Minimal-Ambient verbindet, findest du im inneren Frieden und Erkenntnis. Gegen „Animal Crossing“ kann jedes buddhistische Kloster einpacken.

Lotek64: Wandelt sich der Pressemarkt, insbesondere die Magazine zu Unterhaltungsmedien wie Musik und Games? Gehen eher die Auflagenzahlen oder die Inserenzahlen zurück?

*** FLOPPY - SENSATION SFD 1001 ***

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

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



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

Eine umfangreiche Anleitung, natürlich in deutsch und auf Papier ist auch dabei. **SFD 1001 die Superfloppy mit sagenhafter Geschwindigkeit und Speichergröße.**

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



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

oder gleich die ganze Huckepackplatte wie diese: **Einige SFD1001 geln biete ich Alles in sehr be-nehmen Sie die zu zu gehören maliges Ange-** **mit kleinen Män-für 69,50 € an. grenzter Menge. Chance wahr da-die dieses ein-bot annehmen.**



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

ELEKTRONIK-TECHNIK-PETERS ING. UWE PETERS

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

Die Auflagenzahlen sind gerade bei Qualitätsmagazinen wie GALORE oder GEE, die ihren Betrieb einstellen oder (im Falle von GEE) reduzieren mussten, bis zum Schluss gestiegen. Es gab also ausreichend Heftkäufer, aber die Werbekunden brachen weg. Die investieren ihr Anzeigengeld lieber entweder in reine Publikumsmagazine wie den Spiegel oder in reine Hardcore-Magazine wie Gamestar oder Maniac. Sogar wie GEE hängt genau dazwischen. Zu „magazinig“ für die einen, zu „hardcore“ für die anderen. Ich habe übrigens noch einige tausend GEEs auf dem Dachboden...

Lotek64: In deinen Romanen finden sich viele Bezüge zu Videospielen, welche Konsolenhistorie hast du bzw. welches war dein erster Computer?

Mein erster Computer war der Amiga 500. C64 habe ich vorher nur bei Freunden gespielt. Meine erste Konsole war tatsächlich so ein nachgemachtes Pong-Gerät, ich glaube von Quelle/Universum. Gab es das? Es enthielt mehrere Varianten von Ballspielen mit den zwei Strichen rechts und links. Viel später kam dann der Game Boy, dann Super Nintendo und Playstation 1. Die Rechner wuchsen sich ganz klassisch vom 286er bis zum heutigen Vaio-Laptop hoch, mit einer kurzen Apple-Unterbrechung. Playstation 2, Playstation 3, Xbox 360, Wii, DS. Im Nachhinein schaffe ich mir nun ebenso wie meine Romanfiguren in der „Retro-WG“ aus „Feindesland“ all die Konsolen an, die ich zu ihrer Zeit wegen anderer Interessen (vor allem Studium und Weltrevolution) übersprang.

Lotek64: Welche Games haben die gravierendsten bei dir Eindrücke hinterlassen? Haben Spiele dich für deine Romane inspiriert?

Ich verarbeite viele Spiele in meinen Romanen sehr intensiv und genau. Die Szenen aus den Spielen werden detailliert beschrieben; das Spiel wird literarisch mit der Psyche der Figur und dem Plot verknüpft. Ich zitiere also nicht willkürlich, was ich persönlich mag, sondern lasse meinen ebenso sensiblen wie paranoiden Dennis aus „Das Gegenteil von oben“ bewusst Survival-Horror spielen und eine Szene im Keller des Nachbarhauses später so erleben wie eine Szene in einem Spiel. Der halbstarke Sven aus „Nicht weit vom Stamm“ spielt „GTA: Chinatown Wars“ als Parallele zu seiner kriminellen Real-Existenz. Die Hartmut-Leute bleiben bockig an der PS1 kleben, weil ihnen die moderne Welt ein zu hohes Tempo vorlegt und weil die PS1 nachweislich die Konsole lässiger Männer-WGs war. Mich persönlich haben unabhängig von den Romanen besonders die Spiele der frühen und mittleren 90er-Jahre geprägt. Die Lucasarts-Adventures, allen voran „Monkey Island 2“, die „Turrican“-Reihe, Shooter wie „R-Type“, „Apidya“ oder „Project X“, aber auch sehr viel von Psygnosis, weil Games wie „Shadow of the Beast“ oder „Agony“ für die damalige Zeit eine atemberaubende Atmosphäre hatten. Die Mario- und Donkey-Kong-Jump'n'Runs auf dem SNES, die Zelda-Reihe... man kann gar nicht aufhören. Interessant ist, dass die Point&Click-Adventures und teilweise selbst die groß-leveligen Jump'n'Runs einem früher das Gefühl einer offenen Welt vermittelten, obwohl die gar nicht so offen war. Die Phantasie blühte durch sie auf.

Lotek64: Was spielst du momentan?

„The Legend of Zelda: Phantom Hourglass“ auf dem DS, „Medal Of Honor“ auf der PS3 und wechselnde PS1-Games.

Lotek64: Als Ruhrgebiets- und Fußballfan: welches Fußballspiel bevorzugst du? Welchen Verein lenkst du im Bundesligamanager?

Die „FIFA“-Reihe, allein schon, weil ich nicht verstehen kann, wie man Fußball ohne echte Spielernamen zocken kann. Zurzeit lenke ich den VfL Bochum auf dem DS und den 1.FC Nürnberg auf der PS3. Ich kann in meiner Trainerkarriere allerdings auch schon stolz behaupten, Bayer Uerdingen und Wacker Burghausen in die Europa-Liga geführt zu haben.

Lotek64: In den Hartmut-Romanen wird meistens an der WG-Playstation gezeckt, in „Das Gegenteil von Oben“ hauptsächlich an der PS2: warum gerade die Playstation und welche Favoriten hast du auf dieser Konsole?

Als „erste männliche Konsole“ war die PS1 wie gesagt tatsächlich Bestandteil jedes Männer-WG-Mobiliars der mittigen 90er- bis mittigen 00er-Jahre. Außerdem ergab es sich in meinem Leben eben so, dass ich der Playsta-



Oliver Uschmann im Gespräch mit Simon Quernhorst: „Wir vermissen die Übersichtlichkeit unserer Kindheit und Jugend“

tion anhängen. Zu meinen Favoriten gehören Survival-Horror-Klassiker wie „Resident Evil“ und „Silent Hill“ und klassische Adventures wie „Discworld“ oder „Baphomets Fluch“, die auf der PS1 erstmals richtig Stimme bekamen. „Oddworld“ war innovativ und bedeutsam, „Medieval“ mit seinem Humor oder „Pandemonium“ als 2D-Jump'n'Run mit 3D-Optik. Nicht zu vergessen die „Final Fantasy“-Reihe, aus der vor allem Teil 7 unvergesslich bleibt. Auf der PS2 begeistern mich vitale Hüpfen wie „Viewtiful Joe“, Horrorstories wie „Project Zero“ oder einzigartige Kunstwerke wie „Okami“ oder „Ico“. Ich lege allerdings auch gerne ganz profane Sachen wie „Crazy Taxi“ ein und sause dann zu The Offspring oder Bad Religion durchs nachgemachte Kalifornien.

Lotek64: In deiner Ausstellung „Ab ins Buch“ im Jahr 2010 war auch eine Vitrine mit Games zu sehen. Welche Spiele waren enthalten und wie viele Spiele, VHS- und DVD-Filme hast du für die Ausstellung zusammengetragen?

Wir haben tatsächlich die 350 PS1-Spiele, die Hartmut in den Romanen und auf der Webseite in seiner Sammlung hat, zusammengetragen. Dazu 107 DVDs und 71 VHS-Filme, die meisten mit Bezug auf die Romane und Jochens Trash-Leidenschaft.

Lotek64: Welche drei Filme würdest du als deine Favoriten nennen?

Matrix, Pulp Fiction, Jackie Brown.

Lotek64: Wie erklärst du dir die Aktualität von Retro-Themen und -Spielen? Suchen wir in der schnelllebigen Zeit nach Bekanntem und Unvergänglichem?

Ich denke schon. Wir vermissen die Übersichtlichkeit unserer Kindheit und Jugend. Wobei es spannend ist, sich zu fragen, wie das Jahr 2035 aussehen wird, in dem dann die jetzigen Teenager die Übersichtlichkeit ihrer Kindheit und Jugend vermissen. Neulich las ich an einer Tankstelle ein Werbeschild, auf dem stand: „App, Coffee to go & co“. Man bekam also zu einem Kaffee zum Mitnehmen, wenn man wollte, auch noch eine Mobiltelefonanwendung dazu. Da wünschte ich mich auf der Stelle auf einen Trödelmarkt, auf dem mit Edling auf ein Pappschild „Kaffee schwarz“ geschrieben steht und man für ein paar Euro extra ein altes Gameboy-Modul von „Gargoyle's Quest“ dazu bekommt.

Lotek64: Glaubst du, dass das Interesse an Retro-Plattformen wie C64 und Co. vererbt werden wird, oder stirbt jede Hardwaregeneration auch mit der jeweiligen Jugendgeneration aus?

Einige Plattformen werden vererbt werden, einige nicht. In der Musik erlebt die Vinyl-Platte eine Renaissance, während die Original-MC es nicht geschafft hat. Die Menschen werden immer die Beatles hören, aber vielleicht nicht Sebadoh. Wobei in kleinsten Nischen alles überlebt. Und wenn die Nische nur aus 90 Interessenten besteht.

Lotek64: Klaus Wowereit (Bürgermeister von Berlin) sieht das neue Computerspielmuseum als „weiteres Highlight in der Berliner Kulturlandschaft“. Lassen sich Computerspiele tatsächlich als Kulturgut und Kunstform bezeichnen und sind öffentliche Fördergelder gut in alten Videospielen investiert?

Selbstverständlich sind Spiele ein Kulturgut und eine Kunstform. Ob und wie öffentliche Fördergelder ohne demokratische Mitbestimmung der Steuerzahler überhaupt investiert werden sollen, steht auf einem anderen Blatt. Aber die sorgsame Konservierung alten Kulturguts jeder Art – vom Denkmal bis zum Computerspiel – ist sicher eine der sinnvollen Investitionen.

Lotek64: Ist die Indizierung von Spielen in Deutschland noch zeitgemäß oder wegen der Internationalisierung der Märkte inzwischen längst überholt? Verstärkt nicht der Index sogar das Interesse an diesen Titeln?

Ich weiß nicht, ob ein „Verboten!“-Schild heu-

te noch die Relevanz hat, die es früher hatte, als die Ärzte mit Claudias Schäferhund provozieren konnten. Heute machen ohne Filter Hinrichtungsvideos die Runde und jeder 12-jährige kann auf YouPorn surfen. Das verbotene Land ist offen wie ein Scheunentor.

Lotek64: Ist der Begriff „Medienverwahrlosung“ in deinen Augen ein weiterer Versuch zur pauschalen Diskreditierung einer ganzen Branche oder hältst du sie für eine reale Gefahr, der man entgegensteuern muss? Wie viel Medienkonsum verordnest du dir selbst?

Die größte Verwahrlosung findet in dem statt, was wir „Nachrichten“, „Diskurs“ oder „öffentliche Meinung“ nennen. Jede Sau, die dort durchs Dorf getrieben wird, hat eine Halbwertszeit von maximal vier Monaten und zwar ganz egal, ob es sich um Knieoperationen bei Fußballstars oder Atomkatastrophen handelt. Es werden einerseits politisch korrekte „Wahrheiten“ erschaffen, die nicht ohne gesellschaftliche Sanktionen hinterfragt werden

dürfen und andererseits der uralte, reißerische, sexistische Boulevardjournalismus gemacht. Jedes Videospiel ist klüger und angeregender als die mediale Soße des Mainstream, den ich lieber Mainswamp nenne. Ich meide ihn wo ich kann zugunsten handfester Informationen aus den Nischen.

Lotek64: Darf man im Jahr 2011 noch unbeschwert elektronische Unterhaltungsmedien genießen, ohne ein schlechtes Gewissen bezüglich des Energieverbrauchs fossiler Ressourcen, Produktion von Klimagasen und genereller Atomabhängigkeit zu haben?

Ja.

Lotek64: Ich weiß, dass du neben Büchern und Games auch Vinyl-affin bist. Bist du medial eher retro unterwegs oder in allen Epochen zu Hause? Gibt es deine Bücher auch schon für E-Reader oder würdest du dagegen beim Verlag ein Veto einlegen?

Es gibt einige Romane als eBook und einige (noch) nicht, aber die Erfahrung zeigt, dass das eBook bislang irrelevant ist. Auf 1000 verkaufte Papierbücher kommt höchstens ein eBook.

Lotek64: Bei freier Wahl des Mediums: würdest du das neue Album deiner Lieblingsband als MP3-Download, CD, LP oder Tape erstehen? Benötigst du als Konsument einen physischen Datenträger mit Booklet und Verpackung oder genügt dir der tatsächliche Content des eigentlichen Spiels/Films/Albums?

Ich will was in der Hand haben, mit Lust sammeln und gleichzeitig die Daten zum täglichen Gebrauch und zum Brennen haben. Ergibt also als optimales Format das Vinyl-Album inkl. Gratis-Download der MP3s.

Lotek64: Wie sehen deine weiteren Pläne aus? Sind neue (Hör-)Bücher und Vorbereitung? Werden Hartmut & Co. demnächst verfilmt oder verソフトet?

2012 erscheinen der nächste „Hui“-Roman, dieses Mal unter Oliver Uschmann & Sylvia Witt und mit einem formal ganz neuen Ansatz. Ferner kommen 2012 ein satirisches Buch über Rockfestivals sowie der erste Teil einer neuen Reihe für Jungs ab 12 Jahren. Mit Verfilmung oder Versoftung im großindustriellen Sinne ist nicht zu rechnen. Hörbücher machen wir wieder, wenn auf dem Dachboden ein wenig Platz frei wird.

Vielen Dank für das Interview und weiterhin viel Erfolg!

Das Interview führte Simon Quernhorst. ■

Links

<http://www.hartmut-und-ich.de>

<http://www.wandelgermanen.de>

Oliver Uschmann: „Das verbotene Land ist offen wie ein Scheunentor“





$$\lim_{N \rightarrow \infty} \frac{b-a}{N} \sum_{k=1}^N f(a+k \cdot Q^2) \cdot \frac{2 \cdot B \cdot x}{e \cdot i} = \text{MARIOKART}$$

Die Mario-Kart-Formel

Heruntergebrochen auf die Grundelemente bietet Mario Kart nicht mehr als Figuren aus dem Mario-Universum, die in Go-Karts immerzu im Kreis herumfahren. Auf dem Weg ins Ziel sammelt man Power-Ups ein, die als Waffen genutzt werden können oder das eigene Kart schneller machen. Allein durch den hohen Mehrspielerspaß hat das erste Super Mario Kart für SNES das Fun-Racer-Genre neu definiert. Und wie so oft, wenn Nintendo ein funktionierendes Konzept entdeckt, gibt es auch hier andere, die ein Stück vom großen Kuchen abhaben wollen. In diesem Artikel soll es also um gelungene und auch weniger gelungene Mario-Kart-Klone gehen.

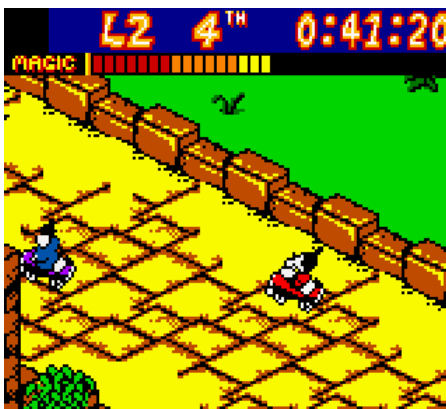
von Steffen Große Coosmann

Jedem Franchise seinen Renner

Inspiziert durch die Erfolge, die Nintendo mit Marios Rennspielen hatte, gab es in den letzten 20 Jahren eine riesige Flut an Lizenz-Rennern. Viele Konsolen, die nach Mario Kart mit Fun-Racer-Games versorgt wurden, hatten aber einfach nicht die Grafik-Power, ein Rennspiel akkurat darzustellen. Das beste Beispiel sind hier Nintendos erste Handhelds. Leider sind die technischen Möglichkeiten des Gameboy und des Gameboy Color derart begrenzt, dass die Grafik der dort veröffentlichten Rennspiele oft extrem dürftig ausfällt. Die Fahrersprites sind sehr klein und meist sieht man erst auf den zweiten Blick, dass sich auch Karts unter den Fahrern befinden. Auch die Perspektive entspricht selten der gewohnten Rückansicht aus Mario Kart. Oft wurde eine Draufsicht aus der Vogelperspektive gewählt, nur ganz selten ist sie isometrisch. Doch mit beschränkter Hardware-Power kann man nicht alles entschuldigen. Nicht jedes Universum passt in ein Rennspiel und glücklicherweise haben viele nie nachgetankt.

Mickey's Racing Adventure/ Mickey's Speedway USA

Wirklich innovative Ideen brachte Disney Interactive mit Mickey's Racing Adventure für den GBC. Das Spiel ist kein reines Rennspiel, sondern wie der Name schon sagt ein Renn-Adventure. Bevor man das erste Rennen starten kann, muss man mit dem Zug zur Rennstrecke gelangen. Dafür läuft man mit ganz nett animierten Disney-Figuren durch eine Zeichentrickstadt, betritt den Bahnhof und gelangt zu einem kleinen Schieberätsel, in dem man den Zug zum Ziel leiten muss.



Bei Mickey's Racing Adventure (GBC) muss man sich das Rennen erst erarbeiten.

Die Rennen erarbeitet man sich durch vorher eingesammelte Münzen. Dazu spricht man mit den bekannten Figuren aus Entenhausen und Umgebungen und erledigt kleine Aufgaben für sie. Die Grafik ist für ein GBC-Spiel ausgesprochen hübsch ausgefallen. Gerade die Abenteuer-Parts überzeugen mit den schön gestalteten Häusern und Charakteren.

In Mickey's Speedway USA auf dem N64 geht es ebenso bunt wie fantasievoll auf die Jagd nach der Pole-Position. Wieder einmal ist Pluto von den Wieseln rund um Kater Karlo entführt worden. Um ihn zurückzubekommen, müssen Micky und seine Freunde sie in Kartrennen besiegen. Dabei geht es quer durch die USA. Jede Strecke ist von einer bekannten Stadt oder Region in Amerika inspiriert. Leider ist der Schwierigkeitsgrad gerade auf den unteren Stufen sehr niedrig und das Spiel ist relativ schnell durchgespielt. Dafür hat man zahlreiche Disney-Charaktere zur Auswahl. Deshalb ist das Spiel gerade für jüngere Spieler eine der besten Alternativen zu Mario-Kart.

Wacky Races

Ein großes Lob bekommt Wacky Races für den Gameboy Color. Neben den bekannten Charakteren aus der gleichnamigen Zeichentrickserie von Hanna-Barbera wie etwa Captain Caveman gibt es in diesem Spiel einen wirklich genialen Soundtrack, der euch den Staub aus den Lautsprechern bläst. Wacky Races bietet eine Mario Kart ähnliche Ansicht von hinten und versorgt euren Wagen mit vielen bekannten Power-Ups. Leider fehlt eine Minimap der Strecke. Anstatt dieser sieht man den eigenen Fortschritt an einem Punkt, der über einen Kreis wandert. Ebenso störend: Egal, ob man beim vorherigen Rennen den ersten Platz gemacht hat oder nicht, startet man immer von Position 8. Dennoch macht das Spiel einen Riesenspaß und gehört in jede Gameboy-Sammlung eines Fun-Racer-Fans.



Wacky Races: Captain Caveman auf dem Weg ganz nach vorne.

Digimon Racing

Ein wirklicher Griff ins Klo ist für den GBA erschienen: Digimon Racing lässt zahlreiche Digimon in Karts gegeneinander antreten. Mit einer arg konstruierten Story und einer mittelmäßigen Grafik fährt dieser Fun-Racer sein Potenzial komplett gegen die Wand. Das Potenzial liegt im serieneigenen Konzept der Digitation. Fährt man über bestimmte Felder auf der Strecke, erhöht sich die Energie des Digimon. Sind zwei Balken komplett gefüllt, „digitiert“ der Fahrer auf die nächsthöhere Entwicklungsstufe, das Champion-Level, was ihn kräftiger und resistenter gegen gegnerische Angriffe macht. Wirklich seltsam sind die Bosskämpfe. Sobald man einen Cup abgeschlossen hat, kann man erst zum nächsten

Rennen gelangen, wenn man den jeweiligen Boss besiegt. Dieser Kampf wird nicht – wie man erwarten könnte – auf der Rennstrecke ausgefochten, sondern in einer Kampfarena. Die gegnerischen Digimon (Omnimon, Diaboromon und MaloMyotismon) stehen in der Mitte der Arena und attackieren das Kart. Nun weicht man aus, sammelt Power-Ups ein und beschießt die Bosse, sobald sie schlafen. So etwas hat in einem Kart-Renner nichts zu suchen. Ein weiterer Minuspunkt ist die Grafik: Die Strecken sind oft kaum vom Hintergrund zu unterscheiden. Da reißen auch die Sprachsamples der Digimon nichts mehr heraus. Ich würde lügen, wenn ich als größter, wenn nicht einziger Digimon-Fan der Redaktion schreiben würde, dass das Spiel gar keinen Spaß macht. Digimon Racing ist aber leider nur ein weiterer Versuch, Geld mit einem Digimon-Videospiel zu machen, das in einem komplett unpassenden Genre angesiedelt ist. Ein kleiner Pluspunkt: Als eines von wenigen Spielen unterstützt Digimon Racing den Wireless Adapter des GBA, was Rennen im Multiplayer ohne Kabelsalat möglich macht.



Digimon Racing – Angemon am Steuer.

Lego Racers

Ein wirklich geniales Konzept bringen die Dänen mit ihren Plastikklötzchen. In den LEGO Racers-Spielen hat man die Möglichkeit, sich seinen eigenen Flitzer aus den verschiedensten Einzelteilen zusammenzubauen. Erschienen sind Ableger der Serie unter anderem für GBC und GBA sowie PS, PS2 und N64. Die GBC-Variante ist Wacky Races sogar ein klein wenig überlegen. Zwar ist das Spiel längst nicht so schön bunt ausgefallen, allerdings gibt es hier auch Steigungen und Talfahrten, die dem Hanna-Barbera-Racer fehlen. Sein wirkliches Potenzial kann der Klötzchen-Renner erst in den 3D-Varianten beweisen. Hier überzeugen vor allem die Grafik, der Sound und die verschiedenen Strecken, die größtenteils den bekannten LEGO-Welten nachempfunden sind. Das Power-Up-System ist hier etwas anders als gewohnt. Auf den Strecken sind LEGO-Steine in verschiedenen Farben verteilt. Bis zu drei dieser Steine können kombiniert werden und so die unterschiedlichsten Waffen hervorbringen. Fortgesetzt wurde die Reihe mit Drome Racers, das nicht mehr auf die LEGO-System-Steine, sondern auf LEGO

***** DER COMPUTER - SPEZIALIST *****

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

Hardware

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

Software

Free-, PD-, Shareware, Anwenderprogramme, DFÜ, RS232, Centronics, Superbase, Figforth, CP/M Vollversion mit großem engl. Riesen-Handbuch sowie System und Supportdisks für 49,95 €, LOGO, Ultra-Forth, Spiel-USA- und Ungarn-Software, Turbotape-Super für 64 KB Computer, alle Disks randvoll mit 170 Kbyte Programmen für je 4,95 €, Betriebssysteme für C64 wie GEOS und PAOS auch für den PLUS/4, Sound Sprach- und Modulsoftware, Original GEOS auch in Version 3.5 für PLUS/4 und die schnelle 1551, Kopier- und Knackprogramme, Maschinensprache, Assembler, Compiler, CALC und SCRIPT in deutsch, Nibbler etc., Reparatur-Test-Kopier-IC-Tester-Module (jetzt nur noch ca. 2 Ct. pro Kilobyte)

Rabatte für Disketten:
Stückzahl 5 10 15 20 30 50 75 100 200
Rabatt % 15 20 25 30 40 50 60 70 75
(jetzt jede 5 1/4" Disk 4,95 € pro Stück)
ab 200 St. nur 1,24 € und 0,7 Ct./KByte

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

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

Eine immer neue Gratisdiskette pro Bestellung sowie Informationen mit Tipps und Tricks und unseren Kunden-Beratungs-Service + wöchl. Sonderbonus-Verlosung

ELEKTRONIK-TECHNIK-PETERS ING. UWE PETERS

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

Technik setzt. Das Setting ist einen Tick futuristischer, aber am Gameplay hat sich wenig verändert.



Lego Racers

Und der Rest?

Neben all diesen Spielen gab es noch Renner auf den verschiedensten Plattformen mit den Looney Tunes, den Muppets, Figuren der Sender Nickelodeon und Cartoon Network, den Schlümpfen, ganz aktuell mit den Disney-Helden Phineas und Ferb auf dem Nintendo DS und natürlich dem nicht tot zu kriegenden TV-Kobold Hugo. Wirklich erfolgreich war keines dieser Spiele.

Die direkte Konkurrenz: Sonic (SEGA)

Inzwischen treten Nintendos Klemptner mit dem Schnauzbart und SEGAs Rennigel gemeinsam in olympischen Disziplinen an. Das war natürlich nicht immer so. Mit viel Kalkül entwarf SEGA sein Aushängeschild Sonic, das

in sich in vielen Punkten von Mario unterscheiden sollte. Leider kopierte SEGA danach immer wieder erfolgreiche Nintendo-Konzepte und das auch eher schlecht als recht. Sonic Drift für das SEGA Game Gear ist da nur ein Beispiel. Zunächst wurde das Spiel gar nicht in westlichen Gefilden veröffentlicht. Es kam Anfang 1994 japanexklusiv auf den Markt. Erst durch SEGAs zahlreiche Retro-Compilations ist es auch für europäische Videospiele erhältlich. Anstelle von Münzen sammelt man die für das Sonic-Universum typischen Ringe ein. Das Spiel krankt an der geringen Auswahl von Fahrern (nur Sonic, Tails, Amy und Eggman) und Strecken. Der Nachfolger Sonic Drift Racing wurde 1995 international veröffentlicht. Er bietet drei weitere Charaktere und einen Bossmodus, in dem man je nach gewähltem Charakter gegen Eggman oder Sonic antritt. Jeder Fahrer hat spezielle Fähigkeiten, die man im Austausch für die eingesammelten Ringe einsetzen kann. Witziges Nerdwissen am Rande: Auf der Verpackung der europäischen und amerikanischen Versionen steht zwar Sonic Drift Racing, im Titelschirm prangt aber weiterhin der original japanische Titel Sonic Drift 2. Der zweite Teil ist beispielsweise für den Gamecube in der Sonic Gems Collection erneut erschienen. Leider reichen beide Titel nicht im Entferntesten an die Qualität des ersten Mario Karts heran. Die Portabilität und die solide bunte Grafik, die ihrer Zeit weit voraus war (erst der GBA konnte das Game Gear technisch schlagen), machen aber einige Minuspunkte wieder wett.



Sonic and SEGA All Stars Racing – Sonic fährt allein davon.

Sonic and SEGA All Stars Racing erschien im Frühjahr 2010 für Wii, Xbox 360, PS3 und DS. Dort kämpfen neben den obligatorischen Sonic-Helden auch andere Figuren aus den verschiedensten SEGA-Franchises um die Pole-Position. Darunter Billy Hatcher, Amigo aus Samba de Amigo, AiAi aus Monkey Ball und viele weitere. Das Spielprinzip folgt dabei recht genau dem Genre-Primus Mario Kart. Einen netten Kniff bietet das Spiel allerdings: So hat jeder Charakter eine spezielle charaktertypische Attacke, mit der man das Feld leicht von hinten aufrollen kann.

Crash Bandicoot (Sony)

Ein weiterer Versuch, das Fun-Racer-Genre mit eigenen Figuren zu einem Erfolg zu ma-

chen, kam von Sony. Was Mario und Sonic für Nintendo und SEGA sind, war für die Playstation lange Jahre der Beuteldachs Crash Bandicoot. Durch Lizenz-Wirrungen hat dieser jedoch inzwischen die Exklusivität und damit seine Rolle als Maskottchen auf Sonys Konsolen eingebüßt. Im Gegensatz zu Sonic kann Crash Bandicoot aber auf eine längere Wegstrecke auf vielen unterschiedlichen Plattformen zurückblicken. 1999 startete das Renn-Franchise Crash Nitro Kart noch exklusiv auf der ersten Playstation. Genau wie in Mario Kart kann man hier verschiedenste Charaktere aus den Crash-Bandicoot-Games als Fahrer auf die Piste schicken. Für damalige Verhältnisse bot das Spiel eine geniale 3D-Grafik, die sich sogar vor Mario Kart 64 nicht verstecken musste. Hier waren die Fahrer nämlich voll gerenderte Polygon-Modelle, während Mario Kart 64 noch immer auf 2D-Sprites setzte. Weiter ging es erst 2003 auf Playstation 2, Nintendo Gamecube und Xbox mit Crash Team Racing. Die Riege der Fahrer wurde um viele in den Hauptspielen neu eingeführte Charaktere ergänzt. Geboten wird hier das übliche Rennvergnügen. Das Spiel glänzt aber durch die größere Hardwarepower der neueren Konsolengeneration mit brillanter Grafik, die nur durch Mario Kart: Double Dash!! noch übertroffen wird. 2005 gab es dann auch den Versuch, ein Double Dash ähnliches Konzept auf das Crash-Renn-Franchise zu übertragen. Crash Tag Team Racing bietet die Möglichkeit, auf Knopfdruck den eigenen Wagen mit einem weiteren zu verschmelzen. So hat der eigene Fahrer die Kontrolle über eine Kanone und vor einem liegende gegnerische Fahrer können von der Strecke geputzt werden. Weitere Handhelds wurden ebenfalls bedient, so gab es 2003 und 2004 Ableger von Crash Nitro Kart für den GBA und das Nokia N-Gage. Eine Fortsetzung von Crash Nitro Kart für die Hosentasche erschien 2008 mit Crash Nitro Kart 3D für N-Gage 2, iPod Touch und das iPhone. Crash Bandicoots Ausflüge in den Motorsport beweisen imposant, dass das Mario-Kart-Konzept mit einigen witzigen neuen Ideen auch auf anderen Konsolen erfolgreich sein kann.

Crash Bandicoot



Wacky Wheels (Apogee)

Auch der IBM-PC im Arbeitszimmer sollte nicht von einem Kart-Renner verschont bleiben. 1994 brachte Apogee das Spiel Wacky Wheels für MS-DOS auf den Markt. Wacky Wheels kam nur zwei Jahre nach dem Original von Nintendo heraus und ist tatsächlich das einzige mir bekannte Spiel, das sowohl technisch als auch vom Gameplay auf einer Stufe mit Super Mario Kart für das SNES steht. Als Fahrer stehen hier Tiere zur Verfügung. In der kostenlos erhältlichen Shareware-Version sind es nur fünf, in der Vollversion erhielt man weitere Fahrer und sogar 21 neue Strecken dazu. Im Gegensatz zu Mario Kart bietet Wacky Wheels aber nicht die Fülle an Power-Ups. Die Hauptmunition sind Igel, die mitten auf der Strecke stehen, mit einer Gehhilfe die Seite wechseln oder mitten auf der Straße – auf einer Kloschüssel sitzend – ihr Geschäft verrichten. Sammelt man einen solchen Igel ein, bekommt man vier Igel-Bälle, die man nun verschießen kann. Daneben gibt es Bomben, Feuerbälle und Ölkannen, die die anderen Fahrer behindern. Besonders an Wacky Wheels war, dass sowohl über Modem oder Nullmodemkabel als auch im Splitscreen zwei Spieler gegeneinander antreten können. Dazu gibt es neben dem normalen Rennmodus auch Kampfmodi, die denen aus Mario Kart nicht unähnlich sind. Das Spiel kann man sich bis heute kostenlos in der Shareware-Version von der 3D-Realms-Seite laden und über DOSBox spielen [1]. Gerade durch den glasklaren FM-Sound lohnt es sich für alle DOSen-Fans, dieses Spiel noch einmal anzuspielden.



Wacky Wheels – Der Fahrer ist ein Hai!

Konami Krazy Racers (Konami)

Ein weiteres Beispiel für einen guten Klon ist Konami Krazy Racers für den GBA, das Mario Kart bis auf das letzte Detail kopiert. Das Spiel war in Deutschland als Launch-Titel des GBA erhältlich und schon allein deswegen Mario Kart, das erst später erschien, ein klein wenig überlegen. Als Fahrer treten hier Charaktere aus dem Konami-Rennstall gegeneinander an. Darunter Goemon aus der Mystical-Ninja-Reihe, Dracula aus der Castlevania-Serie und Cyborg Ninja aus Metal Gear

Solid. Außer den Fahrern, einigen Zusatzmodi und der Aufmachung unterscheidet sich das Spiel kaum vom Vorbild. Dennoch wurde es in einer Umfrage nach den besten GBA-Spielen noch vor den GBA-Ableger der Mario-Kart-Serie Super Circuit gewählt, was auch an der eher mäßigen Qualität des Klempner-Renners sowie an den beliebten Konami-Figuren gelegen haben mag. Auch die Grafik des Konami-Renners ist einen Tick flotter, und die J-Pop-Musik im Hintergrund unterstützt das gute Gameplay noch weiter. Ende 2009 kam ein Nachfolger für iPhone und iPod Touch heraus. Gesteuert wird das Kart hier entweder durch Neigung des iPhones oder durch Verschieben eines Reglers am unteren Bildschirmrand. Die Apple-Handheldversionen bieten eine Grafik auf gehobenen N64-Niveau und kosten um die 6,00 €. Bei unverändertem Gameplay also ein echtes Schnäppchen.



Konami Krazy Racers

Super Tux Kart (Linux/WIN)

Wenn Mario und Sonic sich schon heiße Rennen liefern, sollten auch kleine Pinguine die Möglichkeit dazu haben. Eine kleine Gemeinde von Hobbyprogrammierern hat sich zusammengetan, um einen Open-Source-Renner mit dem beliebten Linux-Maskottchen Tux zu programmieren. Wie in Mario-Kart gibt es zahlreiche fantasievoll gestaltete Fahrer, die bis auf Tux und Wilber, dem Maskottchen der Open-Source-Grafikanwendung GIMP, alle frei erfunden sind. Geboten werden viele bunte Strecken, die sich am Fun-Racer-Standard orientieren. Es gibt die F1-Rennstrecke, die Insellandschaft, einen Vulkan, eine Stadt und

Super Tux Kart – Könnte Mario gefährlich werden!



ein Weltraumlevel. Hier kann sich Super Tux Kart also wenig vom Rest des Genres abheben. Seine Stärke liegt in der Community, die das Spiel ständig weiterentwickelt und verbessert. Die aktuelle Version von Super Tux Kart gibt es kostenlos auf der Projektseite des Spiels. [2]

Diddy Kong Racing

Ein gelungener Versuch, das Konzept neu zu interpretieren, ist Diddy Kong Racing für das N64 aus dem Jahr 1997. Rare, damals noch als First-Party-Entwickler für Nintendo tätig, entwickelte diesen Klassiker im Fun-Racer-Genre. DKR bietet einige Neuerungen, die den Mario-Kart-Spielen bis heute fehlen. So gibt es neben den reinen Kart-Rennen auch Rennen in Luftkissenbooten und Flugzeugen, was einen deutlichen Unterschied zu allen bisherigen Spaßrennern darstellt. Gerüchten zufolge hielt Nintendo die Entwicklung des Spiels lange Zeit geheim, um die Verkäufe von Mario Kart 64 nicht zu gefährden. Rares Renner um den „bananophilen“ Jung-Gorilla war offensichtlich einen Tick besser als die Neuauflage des Genre-Gründers in 64 Bit. Erst als Banjo-Kazooie verschoben werden musste, zog man das fast fertiggestellte Diddy Kong Racing vor. Eigentlich sollte ein Nachfolger für den GBA erscheinen. Noch während der Entwicklung von Diddy Kong Pilot wurde Rare von Microsoft aufgekauft. Nun fehlten Rare die Rechte an Nintendos Kong-Familie und so wurde kurzerhand Banjo ins Cockpit von Banjo Pilot gesetzt. Diddy Kong Racing wurde 2005 auf dem Nintendo DS neu aufgelegt. Wieder von Rare entwickelt, bietet es bis auf Diddy Kong komplett neue Fahrer. Die Charaktere, die Rare bei seinem Weggang von Nintendo mitgenommen hatte, wurden durch zahlreiche teils neue Vertreter der Kong-Familie ersetzt.



Diddy Kong Racing

Kirby's Air Ride

Etwas übers Ziel hinaus schoss HAL Laboratories mit Kirby's Air Ride. Das Kirby-Universum ist zwar seit jeher für Kinderfreundlichkeit bekannt, allerdings hat man in dem Gamecube-Renner um die rosa Knutschkugel neben dem Analog-Stick nur die A-Taste zur Verfügung. Eigentlich sollte dies die Bedienbarkeit erleichtern, führt aber gerade beim Einsetzen der Power-Ups zu Problemen. Das

Spiel sollte ursprünglich noch auf dem N64 erscheinen und das sieht man der Grafik auch noch an. Ansonsten ist Kirby's Air Ride ein spaßiger Renner für die kleineren Gamer unter uns.

A New Challenger

Ein vielversprechender Herausforderer ist Mod Nation Racers für die PS3. MNR verbindet ein solides Mario-Kart-Gameplay mit einem schnell erlernbaren Streckeneditor, der es den Spielern ermöglicht, praktisch während der Fahrt eigene Strecken zu kreieren und sie mit der restlichen Community zu teilen. Ebenso lassen sich schnell eigene Fahrer und Karts erstellen. So verbindet MNR alle Stärken von Mario Kart mit vielen Ideen aus Little Big Planet.

Trotz der untypischen Aufmachung steckt beim PS3-Spiel Blur ein waschechter Fun-Racer unter der Haube. Zwar rast man hier mit lizenzierten Boliden durch fotorealistische Städte, das Gameplay orientiert sich dennoch an Mario Kart. Auf den Strecken sind Felder verteilt, die das Auto mit Defensiv- und Offensiv-Waffen ausstatten. Blur wird seinem selbst gewählten Image, ein Fun-Racer für Erwachsene zu sein, also voll und ganz gerecht. Auch in der Werbung [3] spielt Blur mit dem typischen Mario-Kart-Image. Dort rasen zunächst knuddelige Fantasiewesen in einer bonbonfarbenen Welt um die Wette. Einem broccoliähnlichen Charakter ist dies aber zu öde und er blickt durch den Zaun auf das angrenzende Areal, auf dem gerade ein Blur-Rennen stattfindet. Er ist traurig, dass er nicht dabei sein kann, und sein rosafarbener Rennkollege, der ihn aufmuntern will, wird mit einem Schlag in die Magenröhre ausgeknockt.

Fazit

Trotz zahlreicher Versuche ist es bis heute nicht gelungen, eine beständige Fun-Racer-Serie neben der Mario-Kart-Reihe auf die Beine zu stellen. Crash Bandicoot hat seine wahre Bestzeit bereits länger hinter sich und Sonic tritt immer nur sporadisch aufs Gas. Aber es wird auch weiterhin zahlreiche Spiele geben, die Mario im Kampf um Platz 1 herausfordern. Sollte Nintendo die Qualität der Mario-Kart-Spiele auch künftig so konstant hochhalten, sehe ich kaum eine Chance für einen Konkurrenten, ein Fun-Racer-Franchise erfolgreich daneben aufzubauen. Vielleicht ist SEGAs aktueller Renner ein guter Anfang in diese Richtung. Ob er oder Mod Nation Racers sich längerfristig gegen Schildkrötenpanzer und Bananenschalen durchsetzen können, wird sich schon noch zeigen. ■

Links

- [1] <http://tinyurl.com/wackydownload>
- [2] <http://supertuxkart.sourceforge.net>
- [3] <http://tinyurl.com/blurwerbung>

Videospieler: 28 Kilogramm in 10 Jahren

Eine kürzlich veröffentlichte Studie besagt, dass Videospielfans täglich etwa 80 Kalorien zusätzlich zu sich nehmen. Unter dem Strich konsumieren sie mehr Nahrungsmittel und nehmen langsam, aber sicher zu. Einen Einfluss der Spieletätigkeit auf das Hungergefühl konnte man nicht nachweisen. Die Bluttests brachten keine zusätzliche Ausschüttung von entsprechenden Hormonen zutage.

von Lars Ghandy Sobiraj

Die kanadisch-dänische Studie wurde kürzlich im Fachmagazin „The American Journal of Clinical Nutrition“ veröffentlicht. 22 jüngere männliche Teilnehmer zählte die Studie, bei der diese zunächst eine Stunde gemütlich in einem Sessel sitzen und dann eine weitere Stunde Games spielen durften. Enorm: Die zusätzliche Nahrungszufuhr soll innerhalb von zehn Jahren zu einem zusätzlichen Gewicht von 28 Kilogramm führen. Durchgeführte Bluttests konnten aber keine Ausschüttung von Hormonen feststellen, die sich auf das Hungergefühl auswirken. Die Forscher nehmen an, die Gamer belohnen sich vielmehr bei ihrem Hobby einfach mit ihren Lieblingspeisen. Möglicherweise vor allem dann, wenn sie im Spiel gerade nicht so gut abschneiden.

Dr. Ara Sharma, der Leiter der Untersuchung, schätzt, weil einige Menschen gerne

zusammen spielen und auch essen, käme es dadurch zum Verzehr von noch mehr Nahrungsmitteln. Jede sitzende Tätigkeit soll nach seiner Ansicht grundsätzlich zu einem erhöhten Konsum von Nahrungsmitteln führen. Das betrifft beispielsweise auch Menschen, die am Computer arbeiten. Dr. Sharma möchte in Zukunft prüfen, welchen Einfluss die Spiele der Wii haben, bei der sich die Spieler vermehrt bewegen. In Kanada sind nach offiziellen Angaben immerhin 17% aller Kinder übergewichtig und 9% sogar stark übergewichtig. Der Anteil der fehlernährten Kinder hat in den vergangenen 20 Jahren um fast ein Drittel zugenommen. Die betroffenen Kinder gehen jeden Tag mindestens an acht Stunden einer sitzenden Tätigkeit nach. Diese bewegungsarme Zeit sollte auf ein Viertel reduziert werden, empfehlen Ärzte.

Fußballspiele

Eine britische Studie zeigt, dass der negative Einfluss von Fußballgames weitaus größer ist als der von Gewalt enthaltenen Videospielen. Die Flut von Emotionen sei beim Spielen von Fußballgames weitaus höher als bei Grand Theft Auto & Co. Selbst Autorennen förderten bei den Teilnehmern der Studie mehr Gemütsbewegungen zutage als bei Egoshootern.

von Lars Ghandy Sobiraj

Wenn anstatt der üblichen Killerspiele ausgerechnet Sportspiele von Forschern negativ beurteilt werden, ist dies überraschend und neu. Die Forschungsergebnisse wurden kürzlich von Dr. Simon Goodson und Sarah Pearson von der Huddersfield Universität in England veröffentlicht. Die Forscher untersuchten Atemfrequenz, Puls und Hirnaktivität bei Personen, die ein Sportspiel auf ihrer Spielkonsole spielten, und solchen, die einen Egoshooter bedienten. Die Testreihe wurde an 40 zufällig ausgewählten weiblichen wie männlichen Probanden durchgeführt. Sie sollten auf einer Xbox 360 entweder eines der üblichen Gewaltspiele oder ein Fußballspiel testen. Die Personen, die einen Egoshooter bedienten, blieben selbst bei ihrem virtuellen Tod gelassen, während bei den Fußballspielern die Emotionen regelrecht aufflamnten.

Untersuchungsleiter Dr. Goodson konnte beobachten, dass die bisherigen Forschungsergebnisse wohl verfälscht sind, weil die Spieler eines Fußballspieles emotional weitaus aufgewühlter waren als die Probanden an Egoshootern. Beim Fußball könne man sich viel eher mit der Spielfigur identifizieren, weil die Situation realistisch auf den Spieler wirke. Emotionen und Aggressionen in gleicher Ausprägung konnte man bei den Egoshootern nicht feststellen. Der virtuelle Tod hat mit der Wirklichkeit der Teilnehmer wenig zu tun, dementsprechend hatte dies weniger Auswirkung auf ihre Vitalzeichen und ihre Hirnaktivität. Deutlich mehr Emotionen als bei Egoshootern wurden auch beim Spielen von Autorennen sichtbar, sofern das Szenario realitätsnah ausfiel.

Die ausführlichen Untersuchungsergebnisse wollen die Wissenschaftler in Kürze auf einer Konferenz für Psychologie im schottischen Glasgow vorstellen. Zu befürchten ist,



manuel333: „The Crazy Videogamer“

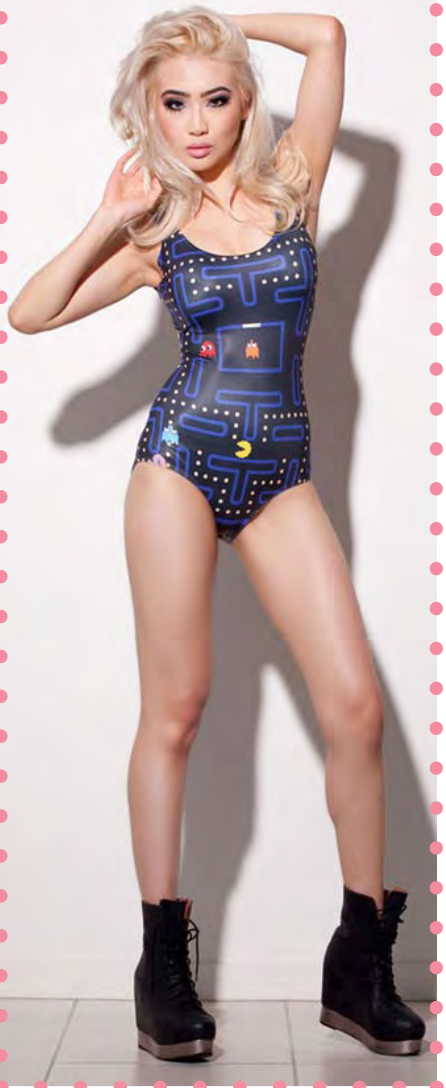
vs. Killerspiele

dass die neuen Ergebnisse in Großbritannien oder anderswo wenig Einfluss auf die Sicht der Politiker haben werden. Die vertrauen womöglich lieber auf Studien, deren Urheber Resultate liefern, die ihrer persönlichen Weltanschauung entsprechen. Da erscheint auch die Aussage von Bayerns Innenminister Joachim Herrmann in einem eher anderen Licht, der seine Söhne im gulli:Interview [1] als „Ego-Shooter“ bezeichnete, weil diese mit Erfolg im Verein Fußball spielen. ■

Links

[1] <http://www.gulli.com/news/2284-joachim-herrmann-ueber-killerspiele-drogen-und-kipos-2009-04-17>

Fashionably Geek: Der Pac-Man-Badeanzug kostet stolze 90 US-\$. – <http://shop.blackmilkclothing.com/product/pacman-swimsuit>



Aus dem Nähkästchen



Thomas Dorn, geb. 1965 in Wien, EDV-Dienstleister. Arbeitete von 1987 bis 1993 bei Commodore, dann bei Siemens, anschließend selbstständig. Amiga-Entwicklung diverser Programme. XiPaint, ein 24-Bit-Malprogramm, wurde auf nahezu alle Grafikkarten des Amiga portiert. Danach Entwicklung von Akaba auf Casablanca (Videoschnittsystem auf Basis eines Draco). Heute spezialisiert auf Linux-Lösungen. E-Mail: thomas@dorn.at

Der PC-Markt boomt. Commodore setzt, nach einem schwachen Amiga-3000-Verkaufsjahr, 1990 ebenfalls voll auf die x86-Schiene. Wir im technischen Support schütteln bloß noch die Köpfe... Anstelle eines starken Amiga-Auftritts kommt nichts als massive PC-Werbung! In Österreich wird gar eine eigene PC-Marketing-Abteilung angestellt. Diese soll PCs und Amiga 500 verkaufen – so viele wie möglich. Alles andere: interessiert uns nicht.

Erschwerend kommt hinzu: massenhafte Grau-Importe aus Deutschland. Lächerlich, sagt ihr? Man konnte in Deutschland einen Amiga 500 um 20 bis 30 Prozent billiger



Gutes Design ergibt noch keinen Erfolg.

Die Commodore vertreibenden Fotoketten konnten das nicht glauben und pochten auf Gegenmaßnahmen. Es konnte doch nicht sein, dass der Mediamarkt billiger verkaufte als er einkaufte. Und doch war es so. Kurzerhand wurde die gesamte Commodore-Mannschaft umfunktioniert, jeder bekam ein Bündel Bargeld auf die Hand, und wir fuhren von Mediamarkt zu Mediamarkt, Amiga 500 kaufen! Zwei Stück jeder – denn mehr pro Nase war im Mediamarkt nicht erlaubt. Auf diese Art und Weise holten wir zwei Paletten Amiga 500 zurück, zu einem spürbar günstigeren Preis als zuvor dieselben Geräte an die Läden verkauft worden waren! Unglaublich witzig, nicht wahr? –

Die nächste IFABO rückte näher und Commodore hatte ein vielversprechendes neues Baby im Programm: das CDTV. Eigentlich ein HiFi-Gerät, passend für das Wohnzimmer, gedacht als CD-Spieler. Eine wirklich schicke Maschine! Das Innenleben war ein reiner Amiga 500. Welch eine Marketing-Idee. Philipps versuchte dasselbe mit dem CD-i, jedoch gab es bei denen keine etablierte Multimedia-Plattform in Hintergrund (wie der Amiga sie darstellte). Ja, CDTV, ein geniales Gerät! Die Fernbedienung hielt man quer, sie hatte viele Tasten und sah irgendwie aus wie eine moderne Spielkonsolen-Steuerung. Dennoch simpel: Durch das Starten direkt von einer CD waren CDTV-Spiele ohne weiteres Zutun geladen. Und bei Erscheinen des Gerätes gab es bereits fast 50 Titel, darunter das Kultspiel Lemmings, der Multimedia-Brockhaus, aber auch Ratespiele usw.

(Fortsetzung im nächsten Heft)



Commodores CDTV

erstehen! Also, dem Mediamarkt und Fotoketten wie Hartlauer war es egal, wo sie ihre Ware herbekamen. Hauptsache billig. Dann eben aus dem Endverkauf in Deutschland.

Dazu fällt mir folgende äußerst witzige Geschichte ein, die geniale „Rückkauf-Aktion“. Mediamarkt hatte gerade wieder eine neue Filiale eröffnet und puschte in allen erreichbaren Tageszeitungen doppelseitig ein Schleuderangebot für den Amiga 500. Das Angebot war glatt um 10 Prozent billiger als Commodore Österreichs Großhandelspreis!

Sony im Sicherheits-Krieg

Aus aktuellem Anlass ein Bericht über Sony und die Sicherheit der Spielekonsolen der PlayStation-Reihe.

von Stefan Egger

Schon zu PSP-Zeiten gab es große Sicherheitsprobleme bei Sony-Konsolen. Nun ist auch die PS3 betroffen. Die seit 2007 in Europa erhältliche Konsole ist geknackt – und Sony schlägt zurück!

PS3 – ein offenes System

Die PS3 wurde mit der Funktion „Other OS“ (anderes Betriebssystem installieren) ausgeliefert. Damit war es möglich, ein Linux neben dem Sony-eigenen XMB zu installieren. Allerdings war dieses sehr stark eingeschränkt und viele Grafikfunktionen der PS3 konnten gar nicht angesprochen werden – auch, um den PS3-Spielen keine Konkurrenz zu machen. Doch damit handelte sich Sony Probleme ein. Hacker tüftelten am Linux herum und immer wieder gab es kleine Erfolgsmeldungen. Mit PS3-Firmware 3.21 entfernte Sony die OtherOS-Funktion – „aus Sicherheitsgründen“, wie es offiziell hieß. Die Hacker berührten scheinbar einen kritischen Punkt – und Sony löste mit 3.21 eine Kettenreaktion aus. Nun arbeiteten Hacker ganz gezielt auf unterschiedlichsten Wegen daran, „Other OS“ zurückzubekommen. Zunächst: Sony hielt sich nicht an das Versprechen, dass „alle Funktionen der Vorgängerversionen auch in den Updates zu finden sind“. Man klagte, doch das Gericht entschied, dass beworbene Funktionen nur ein Jahr lang vorgehalten werden müssten. Ein Rückschlag für die Käufer und „Other OS“-Benutzer.

Dank der Hacker gab es kurz darauf eine Software-Lösung: Man konnte die „Other OS“-Funktion durch einen Hack „wiederherstellen“ – auch in der FW 3.21, aus der diese entfernt worden war. Ermöglicht hat das Programmierer George Hotz, bekannt als „Geohot“. Er hatte zuvor schon einen Jailbreak für Apples iPhone veröffentlicht und untersuchte nun die PS3 von Sony. Geohot selbst wollte eigentlich nur die „Other OS“-Funktion zurück, doch andere hatten das Ziel, Sicherheitskopien abzuspielen. So kann man derzeit Sicherheitskopien von Festplatte abspielen, allerdings wegen des Dateisystems nur bis zu einer 4-GB-Grenze. BluRay-Spiele knacken diese Grenze üblicherweise, sind dann aber nicht mehr von Festplatte spielbar.

Nach und nach wurde sogar der Master- bzw. Root-Key (oftmals auch „Metldr Key“ genannt) des PS3-Systems entschlüsselt und veröffentlicht. Damit wurde die PS3 zu einem „offenen System“. Mit diesem Key ist es möglich, Code zu signieren und das Kopierschutzsystem der PS3 zu umgehen. Er kann nachträglich nicht geändert werden – Sony hatte ein Problem und musste erst einmal machtlos zuschauen.

Sony investierte einiges Geld für dieses „sichere“ Verfahren (ein siebenzeiliger Code aus Buchstaben- und Zahlenkombinationen), das nun seine Funktion nicht mehr erfüllt. Es kann passieren – wie bereits vorher auf der PSP –, dass immer weniger Spiele für das System erscheinen, da es für Hersteller unrentabler wird. Sony hat in der Folge weniger Lizenzinnahmen durch Spiele. Man musste handeln.

Sony vs. „Geohot“

Zuerst verklagte Sony den erst etwas über 21 Jahre alten Geohot und weitere Hacker. Sie sollten ihre Daten sowie das gesammelte Wissen über das PS3-Sicherheitssystem unwiederbringlich löschen. Computer und Datenträger mit den entsprechenden Informationen mussten innerhalb von zehn Tagen an Sony-Anwälte übergeben werden. Zeitgleich brachte Sony die OFW 3.56 (Original Firmware 3.56) heraus, die die Sicherheit der Konsole verbessern sollte. Nach wenigen Stunden war diese ebenfalls geknackt.

Geohot verfiel nicht in Angst vor Sony. In einem Video rappt er über seine Geschichte und Sony (siehe Link am Ende des Artikels). Außerdem verkündete er in einem Interview auf die Frage, welches Gerät er als nächstes untersuchen würde, scherzhaft: die PSP2 (die höchstwahrscheinlich Ende dieses Jahres erscheint). Doch die Sony-Anwälte setzten Geohot weiter zu und man kam schließlich zu dem Vergleich, das Gerichtsverfahren gegen ihn einzustellen, unter der Auflage, dass er Sony-Produkte nicht mehr untersuchte oder interne Abläufe und Codes veröffentlichte. Währenddessen hatte Sony angekündigt, alle



PS3-Konsolen aus den PSN- (PlayStation Network) Online-Diensten auszusperren, eine Methode, die auch Microsoft bei der Xbox 360 verwendet. Mit dem Hinweis, dass das Originalsystem geändert sei und möglicherweise Sicherheitskopien enthalte, warnt man den Benutzer von CFWs („Custom Firmware“). Man solle die Kopien löschen und eine OFW installieren. Folgt man der Aufforderung nicht, wird man aus dem PSN ausgesperrt: „You cannot use the PlayStation Network with this account (8002a227)“.

Sony vs. „graf_chokolo“

Sony weitet seine Klagestrategie aus. Der deutsche Hacker „graf_chokolo“, Echtnamen möglicherweise Alexander Egorenkov, hatte ebenfalls die PS3 untersucht, um die OtherOS-Funktion zurückzubringen: Anklage. Der Streitwert wurde von Gericht auf eine Million Euro angesetzt. Egorenkov lud daraufhin seine sämtlichen Unterlagen, die er „Hypervisor Bible“ nannte, ins Netz hoch. Genau wie Geohot bittet er nun um Spenden, um gegen Sony mit guten Anwälten gewinnen zu können. Sony scheint weiter auf der Gewinnerseite: Sie bekamen Zugang zu allen Paypal-Aktivitäten von Geohot, auch alle IP-Adressen der Besucher seiner Seite sowie Informationen über Leute, die Youtube-Videos über Sony-Hacks aufgerufen hatten bzw. kommentierten. Viele Netzanbieter kooperieren mit Sony, entfernen Videos oder Informationen und Downloads zu den Hacks. Sony hat nun also ermöglicht, dass selbst Leute, die sich nur ein Video angesehen haben, ausgeforscht werden können.

Die meisten PS3-Besitzer haben bestimmt keine Hacks installiert und bekommen von alledem kaum etwas mit, doch die echten Fans reagieren auf diese Meldungen und werden künftig eher zweimal überlegen, sich weitere Sony-Playstation-Produkte anzuschaffen.

PSP – Probleme von Anfang an

Die nur in Japan erschienene PSP-Firmware 1.0 hatte große Sicherheitsprobleme. Mit ihr konnte man von Anfang an unsignierten Code ausführen. Das ist Code, der nicht von Sony abgesegnet und verschlüsselt werden muss. Praktisch konnte jeder eigene Programme und auch schadhafte Software für die PSP entwickeln. Mit der OFW 1.50 kam die PSP nach Europa und auch hier konnte man mit einem Trick unsignierten Code ausführen. Erst mit FW 1.51 und 1.52 erschienen kleinere Sicherheitsupdates. Es folgte der große Schritt zur FW 2.0 mit Internet-Browser. Diese Updates unterbanden erst einmal die unsignierten Programme erfolgreich. Doch die Hacker suchten neue Wege.

Lange bevor Pandora-Akkus aufkamen (siehe weiter unten), gab es die wildesten Versuche, Homebrew – selbst geschriebene, unsignierte Programme – auf die PSP zu bringen. In FW 2.0 konnte man im Foto-Menü mit einem speziellen TIFF-Bild einen sogenannten Buffer-Overflow erzeugen. Dabei wird für den zu klein reservierten Speicherbereich dennoch die zu große Datenmenge geladen, die im Overflow-Bereich (als Teil des TIFF-Bildes) ausführbaren Code enthält. Somit konnte man eigene Programme auf der PSP ausführen – über das Fotomenü. Beliebte Anwendungen hierfür waren Downgrader. Man ging damit zurück zu FW 1.50, womit man fast alles starten konnte, außer solchen Originalspielen, die eine bestimmte Version – damals meist FW 2.0 – benötigten (was einem Zwang zum Update entsprach).

Hacker überlisten Firmware

Es gab zwei Ideen: Entweder man hatte FW 2.0 und startete über das Foto-Menü das Programm eLoader von Hacker Fanjita oder man verwendete von FW 1.50 aus das Programm DevHook. Der eLoader ist ein Menü, welches eine ganze Reihe Homebrews starten konnte. Mit DevHook konnte man von FW 1.50 aus softwaremäßig Firmware bis zu 3.x starten und sogar ISOs, also Abbilder der UMD-Disks, illegal abspielen. Sowohl Homebrews als auch neue Spiele konnte man mit diesen beiden Hacks starten. Vorteil für den User: Dies alles war „ungefährlich“. So erschienen Erweiterungs-Plugins, um Musik in Spielen zu hören, oder man konnte das XMB seinen eigenen Wünschen anpassen – ganz ohne Gefahr, die Konsole zu zerstören. Man brauchte keine Angst vor einem sogenannten Brick zu haben. Mit „Brick“ ist eine defekte Konsole gemeint, bei der der Flash-Inhalt fehlerhaft ist und die Konsole nicht mehr startet. Hardwareschrott aus Softwaregründen.

Gefährlicher war es, von FW 2.0 zu FW 1.50 downzugraden. Dabei greift man direkt in den Flash-Inhalt der Konsole ein. Während der „User Mode“ nur Zugriff auf Teile der Hardware erlaubt, kann man mit dem Kernel Mode auch den Flash ansprechen. Mit bestimmten

Viren konnte man seine PSP damals leicht bricken. Doch Downgrades funktionierten meistens. Allerdings: Abhilfe für Bricks gab es keine. Das änderte erst der Pandora-Akku.

Sony war darüber natürlich „not amused“. Was war geschehen? Eine Zeitlang sendeten viele User defekte PSPs aus fehlgeschlagenen Downgrade-Versuchen zur Reparatur an Sony ein. Es kam, wie es kommen musste: Ein Arbeiter ließ einen Reparatur-Stick in der PSP stecken und sendete das Gerät zurück zum Kunden. Volltreffer! Dieser veröffentlichte umgehend den Inhalt des Sticks. Erkenntnisse: Erstens, Sony verwendete einen speziellen Akku, mit dem man den Flash der PSP wiederherstellen konnte (über den dritten Akkuanschluss in der PSP). Zweitens, in jedem PSP-Akku ist ein kleiner Flash bzw. ein (E)EPROM eingebaut, in den man spezielle Werte eintragen konnte, die die PSP in den Service Mode versetzten. Mit den Informationen des Memorysticks der Fabrik gelang es tatsächlich, gebrickte PSPs wieder zu reparieren. Dies funktioniert an PSP-1000 und PSP-2000 Modellen, ab der PSP-3000 wird dies unterbunden.

Beide, eLoader und DevHook, geraten allerdings wegen Dark_Alex' „Custom-Firmware“ (die schon erwähnte „CFW“) immer mehr in Vergessenheit. Die CFW erlaubt es, eine fest in den Flash gespeicherte, abgeänderte (O)FW mit allen Vorteilen von Homebrew und Plugins, zusätzlichen Einstellungen usw. zu installieren. Die zuerst SE („Second Edition“) genannten CFWs wurden in später in OE („Open Edition“) umbenannt. Man konnte diese von FW 1.50 an installieren. Kaum kam eine neue Version von OFW heraus, war diese in wenigen Tagen entschlüsselt und es gab davon auch eine CFW.

Dark_Alex verschwand irgendwann. Ein ominöses „TEAM M33“ aus Russland führte seine Arbeit fort. Viele misstrautem dem Team zuerst, galt Dark_Alex ja als Meister des CFW-Entwicklung. Doch die Team-Software lief stabil. Später stellte sich heraus, dass es in Wirklichkeit gar kein Team M33 gab, sondern dass die Software weiterhin aus Dark_Alex' Feder war. Das war seine Reaktion auf Streitigkeiten, die die PSP-Szene nur allzu gut kennt. Viele gute Coder verschwanden aufgrund der Tatsache, dass andere deren Arbeit kopierten und als ihre eigene ausgaben.

Als Dark_Alex mit CFW 5.00 M33 endgültig ausstieg, kam die PSP-Hackerszene zum Erliegen. Es gab praktisch keine neue Homebrew mehr. Auch keine CFW mehr? Hatte Sony gewonnen? Keineswegs! Auf der Basis von 5.00 M33 erschien später eine 5.50 GEN. Wie das Kürzel andeutet, vom Team GEN. Sony legte OFW 6.xx vor und einige interne Dinge veränderten sich stark. GEN schaffte es nicht, eine entsprechende CFW zu veröffentlichen, zeigte nur ein paar Videos.

Diesmal ging man zurück zu den Wurzeln des PSP-Hacking. In der gratis erhältlichen

Demo zum Spiel Patapon 2 wurde abermals ein Buffer-Overflow-Hack mit dem Spielstand erzeugt. Man konnte ein Menü (ähnlich dem eLoader) starten, welches es erlaubte, Homebrew auszuführen. Doch auch hier ging die Schlacht weiter: Mit FW 6.20 wurde die CFW 6.20 TN (von Total_Noob) eingeführt. Sie wird nicht im Flash installiert, sondern mit dem Patapon-Hack geladen. ISOs sind mit TN nicht möglich, doch andere Coder haben ISO-Loader entwickelt. Somit funktioniert nun auch Homebrew auf der PSP Go.

Vorläufiger Höhepunkt des Krieges: Sony unterschätzte abermals die Hacker. Auch der PSP Master Key wurde gefunden und es ist nun möglich, jeden Code zu signieren und auf jeder PSP mit jeder Firmware abzuspielen – ganz ohne Hacks. Die PSP glaubt, es handle sich um ein Originalspiel und startet den selbstgemachten Code.

Der PSN-Vorfall – Online-Probleme

Ganz schlimm für Sony waren Angriffe von Hackern auf die PSN-Server („Playstation Network“), was auch in den Medien ein großes Thema war. Die Daten von weltweit mindestens 77 Millionen PSN-Nutzern wurden von Hackern aufgefunden und entwendet. Sony bemerkte erst nach Tagen, dass an den PSN-Servern etwas nicht stimmte und nahm sie vom Netz. Das Schlimmste: Erst rund eine Woche nach den Vorfällen gab Sony genauere Details bekannt. Name, Adresse, Passwort, Online-ID und – wenn man etwas im PS-Store gekauft und bezahlt hatte – auch Kreditkarteninformationen waren von den Hackern gestohlen worden. Sony wurde verständlicherweise scharf kritisiert, sich so lange Zeit zu lassen, die Betroffenen vom entstandenen Schaden zu informieren.

Wochenlang waren die PSN-Server offline. Die Netz-Spiele funktionierten nicht. Sogar Offline-Spiele, welche online prüfen, ob es sich um eine legale Kopie handelt, streikten. Der Playstation Store war nicht erreichbar, dem Konzern fehlen wichtige Einnahmen aus den Online-Spielen.

Sony hat ein „weltweit anerkanntes Unternehmen“ (welches, wird nicht erwähnt) beauftragt, die Sicherheit auf den PSN-Servern zu verbessern. Währenddessen gab es fast täglich weitere Angriffe auf Sony. So war wegen massiver DDoS-Attacken die Playstation-Seite kurzzeitig nicht erreichbar. Auch SOE-Server (Sony Online Entertainment) wurden angegriffen und Daten entwendet. Es gab Angriffe auf regionale Seiten (z.B. in Japan, Indonesien und Griechenland), deren Kundendaten veröffentlicht wurden. Sony lernte nicht aus den Fehlern und nun wurde nach Sony Music auch Sony Ericsson gehackt. Peinlich: Die Daten aus einem alten Gewinnspiel waren einfach so auf den Sony-Servern zu finden. Ein ganz normaler Kunde (kein Hacker!) wies darauf hin. Nebenbei: Sony hat weiterhin massive allgemeine Sicherheitsprobleme. Auf den Servern von

Sony Thailand war von Sony unerkannt eine Phishing-Website zu finden, womit den Kunden Zugangsdaten entlockt werden sollten. Probleme auch in Japan: Hier verhinderten die Behörden einen Neustart der Sony-Server, da diese Bedenken wegen der Sicherheit der Kundendaten hatten. Sony wurde nicht nur online angegriffen, sondern auch im „Real Life“: Man hat im Internet dazu aufgerufen, Sony-Geschäfte mit Maskenmännern zu belagern. Sony hatte daraufhin wirklich Geschäfte geschlossen gehalten und Sicherheitsleute davor positioniert. Bis auf ein paar wenige, friedliche Maskenmänner kam aber niemand.

NGP und Xperia Play

NGP bedeutet „New Generation Portable“ und ist der Codename für die PSP2. Sie soll Ende 2011 erscheinen. Ein möglicher Name für das Gerät ist Playstation-Vita. Die Domains www.pspvita.com und www.playstationvita.com wurden schon von Sony beantragt, dies könnte aber auch eine Täuschung oder eine Werbemaßnahme sein – die Seiten sind noch offline und nicht offiziell aktiv. Technisch gesehen ist NGP ein großer Sprung, sehr leistungsstark mit Quad-Core-CPU. Der von vielen gewünschte, zweite Analogstick wird eingebaut. Das moderne OLED-Display ist ein Touchscreen. Auch die Rückseite des Handhelds erkennt Berührungen. Der NGP hat aber weiterhin die normalen PlayStation-Buttons und ein Steuerkreuz.

Das bekannte XMB-Betriebssystem verschwindet und wird durch Seifenblasen-Optik mit Facebook bzw. „Social Networks“-Verknüpfung ersetzt, bedient mit einem Touchscreen. Das Handheld erscheint mit Bluetooth bzw. GPS in zwei Varianten, wobei eine zusätzlich 3G eingebaut hat, um mit SIM-Karten ins Internet zu gehen. Facebook und Social Networks haben einen großen Einfluss auf das Menü. Die Preise liegen angeblich zwischen 250 und 350 Euro. Die Hardware soll sehr leistungsfähig sein – auf PS3-Niveau, wird berichtet. Erst kürzlich gab es Gerüchte, dass die möglichen 512 MB RAM auf 256 MB RAM reduziert würden. Konkurrent ist der 3DS von Nintendo.

Unter dem Namen Xperia Play gibt es ein neues Produkt von Sony Ericsson. Es handelt sich um ein Telefon auf Android-Basis, welches „Playstation Certified“ ist. Das bedeutet, es hat PlayStation-Knöpfe und erfüllt einige weitere Anforderungen – auch andere Hersteller können Playstation-taugliche Telefone vermarkten, die dann Playstation-Software aus dem Store laden können. Ein Übertragen von PSP- oder PS3-Inhalten, welche im PSN bzw. auf UMD gekauft wurden, ist laut Angaben von Sony nicht geplant. ■

Link

<http://youtu.be/9iUvuaChDEg>

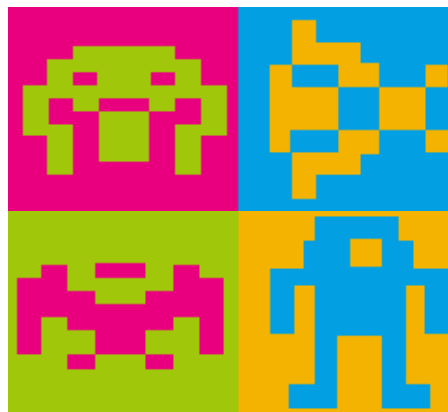
Flohmarkt für Nerds

Zum bereits siebten Mal wurden am 7. Mai 2011 die Tore des Bochumer Falkenheims geöffnet, um Sammlern und Spielern gleichermaßen Eintritt zur Retrobörse zu gewähren.

von Steffen Große Coosmann

Sämtliche Räume des Jugendheims waren voll mit Ausstellern, hauptsächlich mit Händlern, die ihre Ware an den Mann, aber auch an die Frau bringen wollten. Unter den wenigen tatsächlichen Fachausstellern war neben unseren beiden großen Schwestermagazinen Retro und Return auch Protovision vertreten. Diese präsentierten auf einem C64 ihren neuesten Spielhit „Jim Slim“. Mit tags waren die Hallen noch gut gefüllt und man bekam nur schwer einen Fuß vor den anderen. Nachmittags leerte es sich dann und man konnte endlich etwas ruhiger stöbern, ohne direkt vom Hintermann an die Seite geschoben zu werden. Auch die Luft wurde trotz steigender Außentemperaturen erträglicher. Abseits des Flohmarkt-Getümmels gab es in einem kleinen Nebenzimmer die Möglichkeit zu spielen.

Ein unübersehbares Thema auf der 7. Retrobörse war das Pitfall-Franchise, dessen zahlreiche Versionen man von Atari über NES und



Mega Drive bis hin zur Playstation und dem Gamecube anspielen konnte. Gerade die Platz- und Klimaprobleme machten mir als Klustrophobiker doch persönlich zu schaffen. Zwar boten die wenigen Aussteller auch immer wieder Inseln des Ausruhens. Ich habe mir z.B. mit einem Freund die Zeit beim „Final Fight“-Spielen vertrieben, das von einem Aussteller auf seiner Plattform präsentiert wurde. Dennoch überwog der Händleraspekt bei Weitem. Gerade um das Platzproblem zu umgehen, sollte man über kurz oder lang die Börse in größere Räumlichkeiten verlegen. Auch fehlte mir auf dieser Retrobörse eine zentrale Veranstaltung wie etwa ein Vortrag. Auch ein Aufenthaltsraum, in dem Chip- oder Videospiele-Musik gespielt wird, fehlte mir ein wenig. Natürlich liegen diese Dinge nicht im Hauptaugenmerk einer Börse,

allerdings konnte ich das Gefühl nicht loswerden, auf einem großen Flohmarkt für Nerds gelandet zu sein.

Die nächste Retrobörse findet am 23. Juli 2011 in Rosenheim statt. Dies wird dann bereits die zweite bayrische Retrobörse sein. Info: www.retroboerse.de ■

In finsternen Verliesen...

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

Ausgabe	Preis
#Extended (PSP)	0,50 Euro
#36	3 Euro
#34/35	0,50 Euro
#32	3 Euro
#33	3 Euro
#31	3 Euro
#30	3 Euro
#27, #28, #29 je	1 Euro
#26	0,50 Euro
#25	3 Euro
#23	0,50 Euro
#17	1 Euro (Farbumschlag)
#17	0,50 Euro (SW-Umschlag)
#15	2 Euro
#14	0,50 Euro
#13	3 Euro
#12	2 Euro
#10	1 Euro
#11	1 Euro
#09	2 Euro
#07	1 Euro
#05	3 Euro
#04	3 Euro

Nicht mehr verfügbar sind die Hefte: 01, 02, 03, 06, 08, 16, 18, 19, 20, 21/22, 24.



Nintendo 3DS

Der totale Ausverkauf aller Verbraucherrechte

Die Nutzungsbedingungen des neuen Nintendo 3DS haben es in sich. Einerseits wird das Gerät durch das implementierte DRM geschützt. Zusätzlich: Alle Daten und Inhalte, die auf dem 3DS entstehen oder es passieren, werden an Nintendo übertragen. Nintendo besitzt somit automatisch alle Rechte an allen Texten, Videos oder Bildern, die mit dem 3DS erstellt werden. Auch bei Kindern unter 13 Jahren.

von Lars Ghandy Sobiraj



In den USA ist den Nutzern aufgrund des Digital Millennium Copyright Acts (DMCA) grundsätzlich untersagt, ihre Geräte zu verändern, um den Kopierschutz des Herstellers zu umgehen. Wer sich am DRM seines gekauften Gutes zu schaffen macht, macht sich damit zumindest in den USA strafbar.

Doch die Kritiker verstört derweil ein ganz anderer Tatbestand, nämlich die Tatsache, dass das Nintendo 3DS sämtliche Aktivitäten und anfallenden Daten unentwegt an den Konzern überträgt. Das Gerät schneidet mit, wie die Konsole eingesetzt wird, welche Spiele gespielt werden, welche Anwendungen benutzt und welche Kreationen mithilfe der

Spielkonsole erschaffen werden. Die auf diese Weise übertragenen Daten sind: Name, Adresse (und alles weitere, was die Kunden freiwillig angeben), Alter, Geschlecht, Fortschritt in den Spielen, Onlinestatus, die Seriennummer und Geräte-ID des 3DS, Cookies, Daten über die WLAN-Netzwerke, in die man sich eingeloggt hat, IP-Adressen, MAC-Adressen und vieles mehr. Darüber hinaus besitzt Nintendo automatisch sämtliche Rechte an allen Werken, die mit dem 3DS erstellt wurden, seien es Texte, die darauf geschrieben wurden, selbst gedrehte Filme oder damit gemalte Bilder. Sollte dem Unternehmen der Content gefallen, hat er weltweit das Recht an der Benutzung, Reproduktion, Modifikation, Übersetzung, Veröffentlichung, Verkauf, Vermarktung der Lizenzen und so weiter und so fort. Man stelle sich vor, Canon oder Sony produzieren eine Digitalkamera, die ihren Käufern die Nutzungsrechte an ihren Bildern entzieht. Was im Fotobereich (noch) undenkbar ist, hat bei der tragbaren Spielkonsole von Big N bereits Einzug gehalten.

Die einzige Möglichkeit, das Ganze als Anwender zu verhindern, wäre, dass man mit dem Gerät überhaupt nicht mehr online geht. In den Nutzungsbedingungen stimmt man nämlich zu, dass sich die Spielkonsole mit den firmeneigenen Servern verbinden darf, um Updates einzuspielen, Diagnosen durchzuführen, die eigenen Daten an die Firma zu übertragen oder neue zu erhalten. Doppelte Vorsicht: Dies darf sowohl im aktiven Gerätezustand als auch im Schlafmodus durchgeführt werden. Der Hersteller könnte so unbemerkt neue

Software aufspielen, die Firmware verändern oder die Spielkonsole bei Bedarf ganz außer Betrieb setzen. Wird eine Veränderung der Hardware oder eine Umgehung der Kopierschutzmaßnahmen entdeckt, darf Nintendo das 3DS dauerhaft unbrauchbar machen. Das Gerät wurde in so einem Fall zwar gekauft und bezahlt, kann aber nicht mehr benutzt werden. Unerlaubt aufgespielter Content, also raubkopierte Spiele oder Programme, können ohne Vorwarnung wieder entfernt werden. Vorbei die Zeiten, wo die Käufer noch selber bestimmen konnten und durften, was mit ihren Geräten passiert. Wer seine Hardware längerfristig keinem Update unterziehen will, dem kann es zudem passieren, dass mit der älteren Firmware ganz neue Spiele nicht mehr funktionieren.

Diese Spielkonsole richtet sich ganz gezielt an eine sehr junge Gruppe von Anwendern. Da passt es nur zu gut, dass Nintendo und Fremdanbieter selbst bei Kindern unter 13 Jahren das Nutzungsverhalten auswerten und die Erkenntnisse daraus weiter veräußern dürfen. Merke: Umso detaillierter die Marketingfirmen wissen, was die Kleinsten in ihrer Freizeit anstellen, umso gezielter kann die Werbung für neue Produkte erfolgen.

Nintendo 3DS

Erwachsene auszuhorchen und zu bespitzeln ist eine Sache. Kinder zu belauschen, um aus ihrem Nutzungsverhalten bare Münze zu machen, ist etwas ganz anderes. Da kann man eben nicht nur, wie in der Werbung beschrieben, erleben, „wie Entertainment in unseren Händen lebendig wird“. Da wird man leider auch ganz lebendig an Werke im Stil von George Orwells 1984 erinnert. Abwegig ist so ein Gedanke nicht, sollten noch mehr Hersteller zu einer derartigen Beschlagnahme aller Nutzerrechte tendieren. ■



The CD Games Pack von CodeMasters (C64)

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

von Simon Quernhorst

In Ausgabe 17 von Lotek64 wurde die „Rainbow-Arts CD“ vorgestellt und darauf verwiesen, dass es auch noch eine zweite offizielle Spiele-CD für den Commodore 64 gab: das im Dezember 1989 veröffentlichte „The CD Games Pack“ der 1986 gegründeten britischen Spieleschmiede CodeMasters Software Co. Ltd., welche bis dahin für Niedrigpreisspiele (Slogan „Why pay more?“) für die Heimcomputer Spectrum, CPC und C64 bekannt war.

Das „Games Pack“ wurde mit verschiedenen CD-Versionen sowohl für Spectrum als auch für C64 vertrieben. Eine Version für Amstrad CPC wurde zusätzlich geplant, aber scheinbar nicht fertig gestellt, auch wenn die Website der Firmengründer Oliver auf <http://www.olivertwins.com/TheCDGamesPack> alle drei Systemversionen als Veröffentlichungen nennt. Die Verpackung ist identisch und die Rückseite zeigt 30 Coverabbildungen von Spielen. Seitlich ist jedoch der Hinweis abgedruckt, dass die enthaltenen Spiele je nach Computersystem abweichen können.

Die Schachtel enthält die CD, einen Adapter mit Kabel und 3,5 mm Klinkenstecker, einen Klinkenstecker-Adapter auf 6,35 mm, eine Kassette oder Diskette und ein Handbuch.

Während bei der „Rainbow-Arts CD“ ein CD-Player über einen beiliegenden Adapter an den Kassetten-Port angeschlossen wird, liegt der „CodeMasters CD“ ein entsprechender Adapter für den zweiten Joystickport bei. Das Kabel des Adapters wird mit dem Kopf-



Laden über den Joystickport? Hiermit geht's...

hörerausgang des CD-Players verbunden. Zunächst ist jedoch ein kleines, nur wenige Blocks großes Bootprogramm von der beiliegenden Kassette oder Diskette zu starten. In einem minimalistischen Menü kann anschließend ein Signalempfangstest durchgeführt oder ein Spiel gestartet werden. Leider zeigt das Menü keine Spielbezeichnungen an – man muss vorher im Handbuch nachsehen, welche Tracknummer das gewünschte Spiel hat und eben diesen Track am CD-Player einstellen.

Die CD ist nach dem Laden rechtzeitig zu stoppen bzw. der Adapter zu entfernen, denn sonst werden die folgenden CD-Signale bereits als Steuerungssignale eines Joysticks interpretiert und dadurch z.B. bei „Magnum Force“ das Spiel gestartet. Die Ladedauer der Spiele liegt durchschnittlich bei ca. 35 Sekunden. Zum Vergleich: das Originaltape von „Ninja Massacre“ benötigt 6 Minuten und 45 Sekunden bis zum Spielstart. Nebenbei bemerkt wurde der im Tape-Original enthaltene Schreibfehler „STRENGHT“ in der CD-Version dieses Spiels korrigiert.

Komfortabler Spielewechsel

Sehr komfortabel ist, dass man jedes Spiel mit der RESTORE-Taste verlassen und anschließend sofort ein anderes Spiel von CD laden kann, d.h. die Startkassette/-diskette wird nur einmal benötigt und anschließend kann man mit RESTORE die verschiedenen Spiele innerhalb einer guten halben Minute wechseln. Als einzige Ausnahme funktioniert RESTORE nicht beim „Rugby Simulator“.

Obwohl die Verpackungsrückseite vollmundig die jeweils besten 30 CodeMasters-Spiele für jedes System verspricht, waren die Spielrezensionen des britischen Magazins Zzap!64 damals eher schwach bis mittelmäßig mit nur wenigen Ausnahmen über der 70-Prozent-Marke. Der Bewertungsdurchschnitt der getesteten Spiele liegt bei etwa 45 %.

Auf die im Verpackungsuntertitel genannte „30 Games on CD“ kommt man, weil die Tracks 30 und 31 dasselbe Spiel in verschiedenen Schwierigkeitsgraden sind. Track 30 heißt eigentlich „Dirt Biking“ und wird im Inhalts-



Vorder- und Rückseite der Verpackung

verzeichnis falsch erwähnt. Die Tracks 32, 33 und 34 wurden nie als Einzelspiele verkauft, sondern waren Bestandteile des auf der Verpackungsrückseite abgebildeten „4 Soccer Simulators“, dessen vierter Bestandteil „Soccer Skills“ sich jedoch nicht auf der CD befindet. In der Spectrum-Version sind u.a. die abweichenden Spiele Bigfoot, Fast Food (obwohl 1989 auch schon als C64-Version erhältlich), 3D Starfighter und Twin Turbo V8 enthalten.

CD und Boot-Kassette



Track	Titel des Spiels	Jahr	Zzap!64
1	Lautstärke-Test	/	/
2	BMX Simulator	1986	83 %
3	Pro Skateboard Simulator	1988	79 %
4	Super Robin Hood	1987	/
5	Grand Prix Simulator	1987	59 %
6	Vampire	1987	34 %
7	Poltergeist	1988	66 %
8	Redmax	1987	36 %
9	Fruit Machine Simulator	1987	18 %
10	Ninja Massacre	1989	/
11	Magnum Force	1987	/
12	Rugby Simulator	1988	39 %
13	Super Stuntman	1988	21 %
14	Lazer Force	1987	32 %
15	BMX Freestyle	1989	/
16	Super G-Man	1987	23 %
17	Dizzy	1988	48 %
18	Ghost Hunters	1987	35 %
19	Advanced Pinball Simulator	1989	/
20	Pro Snooker Simulator	1988	63 %
21	Thunderbolt	1987	52 %
22	Cosmonut	1987	46 %
23	Arcade Flight	1989	41 %
24	Moto X Simulator	1989	/
25	SAS Combat Simulator	1989	/
26	ATV Simulator	1987	42 %
27	Pro Ski Simulator	1989	73 %
28	Super Hero	1988	43 %
29	Treasure Island Dizzy	1989	/
30	BMX 2 – Dirt Riding – Standard	1989	/
31	BMX 2 – Quarry Racing – Expert	1989	/
32	Street Soccer	1989	24 %
33	Indoor Soccer	1989	24 %
34	11-a-side Soccer	1989	24 %

Keines der Spiele kann Daten von CD nachladen, d.h. sämtliche Spiele liegen komplett im Speicher vor, wenn sie ausgeführt werden. Aus diesem Grund fehlen auch sämtliche Loadingscreens der Tapeversionen, so z.B. bei

Ghost Hunters, Thunderbolt und SAS Combat Simulator. Viele der enthaltenen Spiele sind thematisch oft inhaltsgleich und technisch eher anspruchslos, oft wird auf Scrolling verzichtet. Verschiedene Spiele der CD verwen-

den sogar gleiche Musiken, so z.B. die Tracks 10, 30 und 34 sowie 31 und 32.

Jedes Spiel der C64-Version ist in jedem Track immer doppelt enthalten. Sollte es während des ersten Ladedurchgangs zu einem Fehler gekommen sein, so wird das Spiel automatisch aus dem hinteren Teil des Tracks erneut geladen. Bei der Spectrum-Version ist jedes Spiel in separaten Tracks doppelt enthalten: die Tracks 35 bis 66 enthalten Kopien der Tracks 2 bis 33. Track 34 der Spectrum-CD enthält eine Slideshow, welche nicht doppelt auf der CD enthalten ist.

Chaotische Anleitung

Das beiliegende Handbuch trägt den Titel „Instruction Book V1.0“ und hat 48 Seiten. Seite 4 zeigt das enthaltene C64- und Seite 5 das abweichende Spectrum-Verzeichnis der einzelnen Tracks. Das Handbuch versucht, die Anleitungen aller Spiele auf beiden Plattformen (Spectrum und C64) in mehreren Sprachen abzubilden – dies ist aufgrund der teilweise abweichenden Spiele für beide Systeme schwierig. Die anfänglichen Ladeanweisungen der Datenträger sind lediglich in Englisch und Deutsch enthalten, wobei sogar Ladehinweise für Amstrad CPC vorhanden sind. Die folgenden Anleitungen jedes C64-Spiels sind immer in Englisch, meistens auch in Deutsch und manchmal auch in italienisch verfasst. Die Spectrum-Anleitungen hingegen immer in Englisch, meistens auch in Spanisch und manchmal in Französisch. Aufgrund der verschiedenen Versionen und Sprachen, sowie teilweise vom Inhaltsverzeichnis abweichenden Spielbezeichnungen ist die Anleitung ein großes Chaos: obwohl nicht im Track-Verzeichnis enthalten, fasst sie z.B. die Fußballspiele wiederum unter dem Begriff „4 Soccer Simulators“ zusammen, teilt dazu aber nur minimale Instruktionen in vier Sprachen mit – und diese auch nur für die Spectrum-Version.

Auch nach Veröffentlichung der CD publizierte CodeMasters weiterhin qualitativ sehr gemischte C64-Ware – hervorragend sind z.B. „Stuntman Seymour“ und „Steg the Slug“. Jedoch wurden selbst zu den schlechtesten Spielen noch Nachfolger herausgebracht, so z.B. „Fruit Machine 2“. Auf späteren Systemen konnte der Hersteller u.a. mit „Micro Machines“ und „Colin McRae Rally“ Erfolge erzielen. ■

Der Autor



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



Imperium Romanum

Willkommen zu einer neuen Ausgabe der Adventure-Schatzkiste! Heute graben wir mal ganz, ganz tief in den dunklen Archiven der deutschen Spielebibliothek. Was passiert, wenn Veteranen wie Bernd Lehahn, Manfred Linzner und Chris Hülsbeck an einem Adventure beteiligt sind? Eigentlich kann da ja nur Gutes herauskommen, oder? Ob das ambitionierte Adventure aus dem Hause Rainbow Arts tatsächlich mit seinen großen Brüdern von Lucas Arts und Sierra mithalten kann, erzähle ich euch im nachfolgenden Testbericht.

von Axel Meßinger

Entwickelt wurde das Spiel von der Firma EgoSoft, welche 1988 von Bernd Lehahn gegründet wurde und bis heute existiert. Seit 1999 ist EgoSoft vor allem durch deren „X“-Reihe bekannt. Mit den Amigatiteln „Fatal Heritage“ und „Flies – Attack on Earth“ konnte man erste Erfahrungen im Grafikadventure-Bereich sammeln. Vielen unter euch ist sicher auch das SPD-Werbespiel „Abenteuer Europa“ ein Begriff. Der Schritt zu diesem ambitionierten Adventure „Imperium Romanum“ war somit nicht weit. Mit diesem Titel wollte man ein Grafikadventure entwickeln, das mit den großen Genrevorbildern gleichziehen kann.

Rom steht Kopf

Das Spiel startet mit einem schönen Intro im alten Wochenschaustil. Julius Cäsar – ja, der große Cäsar – verkündet seine Machtansprü-

che mit neu gekauften Waffen und Panzern. Diese Veranstaltung wird als Nachrichtensendung auf allen Fernsehkanälen in Rom übertragen. Kurze Zeit später sehen wir den Protagonisten unseres Spiels, Gaius Ludus, auf dem Weg zu seiner Arbeit in einem Museum. Natürlich ist er zu spät dran – dumm nur, dass er gerade um die Ecke wohnt, sonst hätte seine Ausrede mit dem Verkehr in der Innenstadt wohl funktioniert. Nachdem Gaius mit Hilfe eines Skateboards eine Statue Cäsars ins Büro des Chefs gebracht hat, können wir als seine Begleiter endlich seinen Wohnort, eine Kleinstadt unweit von Rom, besichtigen. Hmm... es gibt Punks, Buchmacher, Toiletten, Automaten – nanu, eigentlich alles, was wir aus der Moderne kennen. Auch unserem Helden fallen ein paar Ungereimtheiten auf und er findet bald heraus, dass fiese Zeitpiraten mit einer Zeitmaschine gehörig in den



Ablauf der Weltgeschichte eingegriffen haben. Auch Gaius reist nun durch die verschiedenen Zeitepochen und möchte den normalen Zeitablauf mit Hilfe der Wissenschaftlerin Paula Potterley wieder herstellen.

Die spinnen, die Zeitpiraten!

Die Zeitreisetematik ist sicher nicht neu, aber in Verbindung mit dem Setting des alten römischen Reiches wirkt die Geschichte doch unverbraucht. Die Geschichte selbst bleibt dennoch hinter ihren Möglichkeiten zurück. So erfährt der Spieler erst im fortgeschrittenen Stadium von der Existenz der Zeitpiraten. Bis dahin ist man damit beschäftigt, die römische Innenstadt nach Gegenständen, Gesprächspartnern und Rätseln zu erkunden. Da die Spielwelt von vornherein recht offen angelegt ist, dauert es ein wenig, bis man sich zurechtfindet. Erschwerend kommt hinzu, dass die Rätsel bisweilen recht knackig sind und nicht immer ersichtlich ist, was eigentlich als nächstes zu tun ist, da lange Zeit der rote Faden fehlt. Auch die Dialoge wissen nicht immer zu überzeugen: Über manche Gags kann man schmunzeln, aber manchmal langweilen die Gespräche auch. Vielmehr überzeugt das Spiel durch die Situationskomik, die durch die temporalen Veränderungen entstanden sind. Denn was die Ausgestaltung der Spielwelt betrifft, haben sich die Programmierer große Mühe bei den Details gegeben.

Mittelmäßiges Vergnügen

Was die Technik des Spiels betrifft, so macht das Spiel nichts falsch. Der Soundtrack von Chris Hülsbeck und Manfred Linzner weiß durchaus zu gefallen und die Grafik geht in Ordnung. Dennoch hat man im Jahr 1995 schon bessere Leistungen gesehen. Mit Imperium Romanum wollte man eine comicartige Welt erschaffen, aber im Endeffekt ist dies



nicht wirklich so gelungen wie gewollt. Gerade gegen Ende fällt die Qualität der Gestaltung und der Geschichte merklich ab. Die Animationen der Figuren sind okay und die Sprachausgabe ist ebenfalls gelungen. Im Großen und Ganzen lässt sich aber sagen, dass in allen Bereichen durchaus noch Luft nach oben gewesen wäre.

Wie lässt sich das Spiel insgesamt bewerten? Das Setting unverbraucht, aber am Ende in allen Bereichen nicht das Ergebnis, das drin gewesen wäre. Ich will nicht sagen, dass das Spiel schlecht sei. Die Jagd nach den Zeitpiraten hat durchaus seine Momente. Letztendlich handelt es sich um einen grundsoliden Titel, den man zwar gespielt haben kann, aber es fehlt einem nichts, wenn man es nicht getan hat. Das Spiel ging damals in der öffentlichen Wahrnehmung ziemlich unter und ist heute unbekannt: Es gibt kein einziges Review von Imperium Romanum im gesamten Internet! Zudem kommt das Spiel aus Deutschland und heimische Adventureproduktionen waren eher rar gesät (die zahlreichen Werbespiele mal außen vor gelassen). Bei Ebay findet sich das Spiel immer mal wieder für durchschnittlich 5 Euro im Angebot und ja, diese lohnen sich auf alle Fälle! Über den DosBox-Emulator lässt es sich wunderbar spielen.

Wie gesagt: Imperium Romanum ist nichts Weltbewegendes, aber auch keine Gurke. Eben ein grundsolider Geheimtipp für Fans! ■



Screenshots: Imperium Romanum

Gallien: Terroristen der "A.F.E.F.R.U.V.R.B.G.", die sich selbst als Kämpfer für ein freies Rom bezeichnen, haben am frühen Morgen in der Provinzhauptstadt Lutetia einen feigen Anschlag auf unsere Imperium verübt.



Retro TV – Gewinnspielnachlese

In der letzten Ausgabe haben wir ein Gewinnspiel veranstaltet, bei dem ihr drei DVD-Boxen gewinnen konntet. Die Gewinner sind:

Lars B., Hamburg
Tina L., Rudolstadt
Manuel F., Mainz

Dazu gab es auch einige Erinnerungen, die ihr uns geschickt habt:

Für mich ist das Fernsehen der späten 70er und 80er mit vielen Kindheitserinnerungen verbunden. Ich wuchs in einer konservativen Familie auf und da war der TV-Konsum streng reglementiert. So durfte ich in der Woche nur ein paar Sendungen schauen. Besonders die „Sendung mit der Maus“ jeden Sonntag war, und ist auch heute noch, ein großes Highlight für mich.“

(Alexander R., Köln)

Bei uns in der Familie wurde nicht sonderlich viel Fernsehen geschaut! Aber was Pflicht für die ganze Familie war: jeden Montagabend die ZDF-Hitparade mit Dieter

Thomas Heck! Das war für uns alle so spannend, welche neuen Titel vorgestellt wurden und welche Titel so auf- bzw. abgestiegen sind. Meine Eltern haben sogar ein paarmal per Postkarte mit abgestimmt. Schade, dass im Fernsehen heute so viel Mist ausgestrahlt wird. Deswegen greife ich auch lieber zu einem guten Buch oder spiele ein gutes Videospiel!“

(Caroline S., München)

Wenn ich eure tolle Zeitschrift lese und dank eures Interviews auch Retro-TV schaue, dann kommen mir immer wieder Erinnerungen von damals. Ich war ein sehr großer Fan der Zeichentrickserien wie He-Man, Spiderman, Thundercats, Silverhawks und was es damals nicht so alles gab. Jeden Samstag und Sonntag bin ich schon um 6:00 Uhr aufgestanden, um mir diese ganzen Serien im Fernsehen anzuschauen. Nebenbei habe ich natürlich mit Lego gespielt. Nachmittags saß ich dann häufig vor meinen Nintendo Entertainment System und habe Mario, Zelda, Propotector & Co. gezoockt. Das waren tolle Zeiten!“

(Frank L., Stuttgart)

retro tv



[17. Juni 2011]

Commodore-Treffen Graz \$05

An diesem einem der ersten lauen Vorabende des Sommers wurde außer Bier noch genossen: (ungefähre Chronologie)

von Martinland

- * C64 mit SID 6581 und 1541U mit Ethernet samt Gehäuse von Lorianio aus Italien (siehe Treffen \$03) plus am selben Tag ein paar Stunden zuvor ausfindi ggemachter und sogleich erstandener kleiner aber feiner Farbfernseher von Philips (mit trotz Verwendung eines einfachen Antennenkabels wunderbarem Bild; Kabelspende dankenswerterweise von Lord Lotek)
- * 'Star Mode for Insomniacs': Quasi-Bildschirmschoner mit wunderbar animiertem Sternfeld, gefunden in Mega Apocalypse
- * Mayhem in Monsterland
- * Greenrunner (großartiges, rasantes Game, entstanden anno 2006 beim „Game Over(view) Freestyle Jam“)
- * Ultrakurzchipmusikdisko mit Martinlands 'Best of HVSC Classic' und 'Best of HVSC Variou's' v54: Mittels PSID64 (<http://psid64.sourceforge.net>) konvertierte und folgerichtig auf Original-Hardware abgespielte SIDs
- * Zum Abschied: Part 14 der Demo "We Are New" (Jakob's Lullaby)

[ML]

- * VC-20 (siehe Treffen \$01) mit in der Zwischenzeit neu erstandener „MegaCard“ (<http://www.mega-cart.com>), damit und darauf angespielt Gridrunner, Pinball Spectacular, Chuck Norris und Metagalactic Llamas
- * Um Anschluss für PS/2-Maus oder -Tastatur erweiterter (bisher jedoch noch ohne Treiber-Software) Spezial-Joystickport-Umschalter in großer Plastikbox (siehe Treffen \$01)
- * Grafik-Demo „Yes VIC can“ (<http://sleepingelephant.com/ipw-web/bulletin/bb/viewtopic.php?t=5140>): Neuer Graphikmodus bzw. überhaupt erst am VC-20 ermöglichte Bitmapgrafik
- * VicDoom (<http://rickmelick.org/blog/2011/02/10/vicdoom/>)
- * Hubbard-Sounddemo „Vicious SID“ von Aleksie Eben: Genialerweise originalgetreue Wiedergabe eines Hubbard-SIDs über den VIC-Chip

[Arndt]

- * Noch fehlerbehaftete Umschaltplatine für Vierfach-Kernal
- * Riesenhafte Sammlung an Commodore-Dokumenten (Bücher, Magazine, Zeitschrif-

ten, Anzeigen, Anleitungen und mehr – insgesamt mehr als 58 Gigabyte); eine Spiegelung von <http://bombjack.org/commodore>

[Antitrack]

- * C128DCR mit „Lego-Resettaster“, 1541 Ultimate II und mittlerweile neu eingebautem Laufwerks-ID-Umschalter (8 oder 9) für das interne Diskettenlaufwerk, um die Kompatibilität von Software mit zusätzlich installierter 1541 Ultimate II zu gewährleisten
- * Auf obigem Commodore: Giana Sisters, Duotris und Gameboy-Tetris

- * Kurze Quelltextsichtung von und Programmiersitzung an bzw. Algorithmusentwurf für Hauptschleifenroutine zu Flexmans „Shuffle-Puck“ (siehe auch Treffen \$03)
- * Mehrspielerbewerb über Projektor, wie immer mit ausführlichen Bewerbungseinführungen von Flexman höchstselbst: Summer Games I+II Combo (7 Teilnehmer)

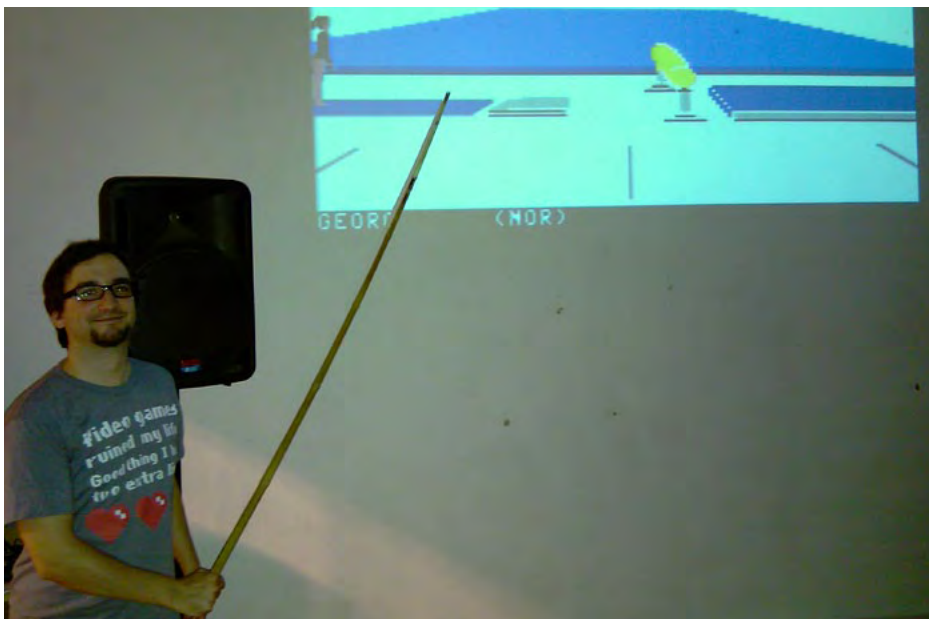
[Flexman]

- * (Gonzo-)Commodore-Logo und Ankündigung in Kreide auf Klapptafel vor Spektral-Portal

[LARA]

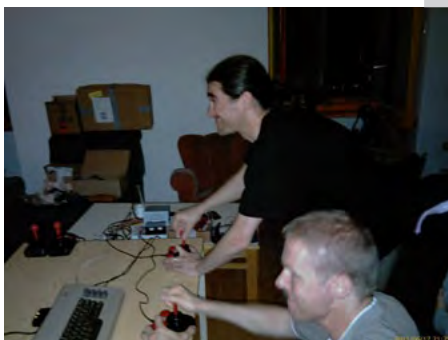
Infos

<http://martinland.mur.at/ctg/>



Summer Games: Einer fachkundigen Unterweisung folgt ein verbissener Wettkampf.

Laras Tafel weist der interessierten Öffentlichkeit den Weg ins Spektral.



Bericht eines Besuchers

Commodore Meeting 2011, Wien

Es hat bereits Tradition – das alljährliche Wiener Commodore-Treffen [5]. Auch dieses Jahr, am 29. Mai, konnten wieder viele Gäste in der Wiener Freiheit begrüßt werden. Die Schaulustigen unter ihnen bewunderten neben den Klassikern auch seltenere Geräte und in manchen Fällen probierten sie auch das eine oder andere Spiel darauf aus.

von Christian Dombacher

Bereits nachmittags ab halb vier waren wir (all die anderen Besucher, die etwas zum Betrachten/Bestaunen/Begreifen mitgebracht hatten, und ich) mit dem Aufbau der Geräte beschäftigt, denn um vier sollte es losgehen. Da ich mit öffentlichen Verkehrsmitteln unterwegs war, beschloss ich, möglichst nur bequem transportierbare Peripheriegeräte einzustecken. Neben den Leichtgewichtigen C64SD und Easyflash hatte ich mir also gerade noch eine SFD1001 samt IEEE488-Interface auf den Rücken geschnallt. Nun, da sie vor mir auf dem Tisch stand, war ich im wahrsten Sinne des Wortes erleichtert.

Da kam auch schon Günter Walter mit seiner getunten SFD1001, welche gleich neben meiner ein Plätzchen fand. Dank geöffnetem Gehäuse konnten die Besucher so einen Einblick in die teilweise recht finkelige Technik dieses doch schon recht besonderen Laufwerks erhalten. Darüber hinaus hatte Günter die ROMs seines Laufwerks und seines IEC64W-Interfaces sogar noch modifiziert, um so einen IEEE488-Schnelllader zu schaffen. Ich präsentierte nun auf dieser Hardware einige Programme, u.a. einen Directorysorter und einen Diskettenmonitor für die SFD1001 (und anverwandte Laufwerke wie die 8250, 8250LP und die 8050).

Auch meine italienische SD2IEC-Variante, das C64SD, fand allerhand Interessenten. Das Gerät ist robust verbaut und erlaubt dem Be-

Commodore-Sammler Marc Schwarzburg mit der Rarität CBM B500.



nutzer, eine SD-Karte über den IEC-Bus des C64 als Diskettenlaufwerk anzusprechen. Ein weiteres Highlight auf der Wiener Freiheit war die auf dem IEC2ATA [3] basierende Festplatte von Christoph Egretzberger, die er samt Interface in ein eigenes dafür angefertigtes Metallgehäuse eingebaut hatte. So ausgestattet, war das Gerät einfacher zu handhaben als eine CMD-Festplatte und nahm auch noch weniger Platz ein.

Gleich nebenan zeigte Stefan Egger Filmanimationen am C64. Dazu wurde die 1541 Ultimate V1 herangezogen, welche mit ihrer integrierten 16MB großen Speichererweiterung die Verarbeitung solcher Daten erlaubt.

Commodore-Sammler Marc Schwarzburg hatte diesmal eine ganz seltene Neuerwerbung mitgebracht. Es handelte sich dabei um einen CBM B500, einem Vertreter der CBM-PET-II-Serie. Günter Walter war vor lauter Begeisterung gar nicht mehr zu halten und

DracoTower als Welcome



programmierte sogleich einen Softscroller für das Gerät.

Auch die Amigafraktion des Wiener Treffens spielte all ihre Stärken aus. Gleich im Eingangsbereich begrüßte der eindrucksvolle DracoTower von Thomas Dorn die Gäste (siehe Bild [[5]]). Außerdem gab es einen Amiga 3000 auf Basis des PowerPC-Prozessors zu bewundern. Leider war dessen Betriebssystem defekt, sodass eine Softwaredemonstration



ausfallen musste. Besonders ins Auge fiel das große Spektrum an Amiga-Konsolen: Vertreten waren ein CDTV mit Tastatur, Trackball, Fernbedienung und Floppy CD1411 (an Stefan Eggers Tisch) sowie zwei CD32, eine davon mit Playstation-Adapter (auch bei Stefan Egger) und das andere mit SX-Erweiterung (AMike).

Wie jedes Jahr ergaben sich auch diesmal wieder neue Freundschaften und die durch nichts zu ersetzende Möglichkeit zum Austausch von Wissen und Erfahrungen. Und die Hilfesuchenden wurden auch nicht vergessen – diesmal erhielt z.B. ein defekter Amiga 500 ein neues Diskettenlaufwerk und konnte auf diese simple Weise wieder zu frischem Leben erweckt werden. Alles in allem war das Meeting einfach ein Riesenspaß. Allen ist klar: Nächstes Jahr sieht man sich wieder. ■

Referenzen

- [1] <https://picasaweb.google.com/lotek64/295CommodoreMeeting#>
 - [2] <https://picasaweb.google.com/peter444444/>
 - [3] <http://www.dienstagstreff.de/>
 - [4] <http://www.computer-collection.at/tc/>
 - [5] <http://www.telecomm.at/commodore-meeting>
- Hinweise und Ergänzungen von Stefan Egger [4]; Fotos von Georg Fuchs [1] und Peter Urban [2].

„Grafik finde ich für den Spielspaß nicht so relevant.“

NICHTLUSTIG kennt wohl jeder, der sich für (meistens doch lustige) Cartoons interessiert. Einige der beliebten Figuren trafen wir 2010 plötzlich in klassischen Arcade-Motiven wieder – Riebmann eingeklemmt zwischen Tetrominos, die Professoren liefern sich ein Zeitmaschinen-Pong-Duell mit einem Dinosaurier... und das Ganze auf des Nerds liebstem Medium: dem T-Shirt. Joscha Sauer, Vater der suizidalen Lemminge, trottelligen Professoren und verpeilten Yetis, war nicht nur so super, uns zehn T-Shirts zum Verlosen zu schenken, sondern hat sich auch am Telefon von Marleen Löcher in den Bauch fragen lassen.

von Marleen

Lotek64: Dann erzähl doch mal... Was machst du denn eigentlich auf der Gamescom?

Joscha: Dieses Jahr war ich eingeladen von einer Firma, die gerne ein Produkt mit mir vorstellen wollte. Es war aber eine sehr kurzfristige Sache, und es hat sich dann auch herausgestellt, dass das so nicht klappt, wie wir uns das gedacht hatten. Damit hatte man mich

dann ganz umsonst auf die Gamescom geholt. Messen finde ich immer eher anstrengend. Und ich bin selbst auch eigentlich kein Zocker, deshalb habe ich mich auf der Gamescom dann nur kurz umgesehen. Ich habe einfach zu wenig Zeit zum Spielen. Trotzdem finde ich Games aber als Medium sehr interessant. Für NICHTLUSTIG könnte ich mir das schon vor-

stellen – ähnlich wie der Trickfilm, an dem ich gerade arbeite. Da könnte ich Sachen machen, die ich mit Büchern oder Internetveröffentlichungen nicht so umsetzen kann.

Lotek64: Und wie hat sich das mit den T-Shirts ergeben?

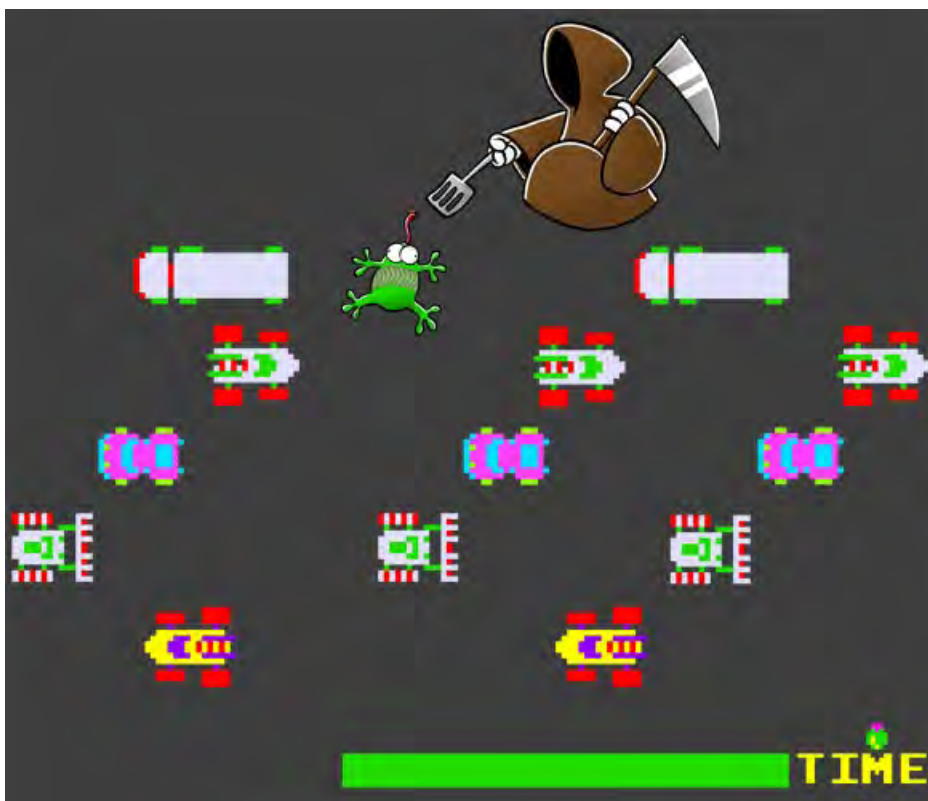
Joscha: Das hatte eigentlich mit meiner Einladung auf die Gamescom erst mal gar nichts zu tun, das hat sich zufällig so ergeben. Angefangen hat es mit einer Skizze in meinem Skizzenbuch von dem Super-Mario-Lemming. Meine Cartoons mag ich eigentlich zeitlos und vermeide deshalb pop-kulturelle Bezüge oder moderne Technik – sogar im Labor der Professoren gibt es hauptsächlich dampfende Kessel und so etwas. Ich wollte also den Cartoon so nicht veröffentlichten. Das Motiv fand ich aber lustig genug, dass ich es aufbewahrt habe, um irgendwann mal etwas draus zu machen. Als ich dann wusste, ich fahre auf die Gamescom, habe ich mit Matze (der den NICHTLUSTIG-Shop leitet) überlegt, ob man neue T-Shirts machen könnte. Dabei bin ich über die Skizze gestolpert. Dann habe ich überlegt, was könnte man noch machen mit den NICHTLUSTIG-Figuren, die immer wieder auftauchen, und anderen klassischen Spiel-Motiven. Das ging dann alles sehr schnell. Die T-Shirts kamen auch sehr gut an, also werden wir in Zukunft vielleicht weiter limitierte Editionen zu bestimmten Themen machen. Hat Spaß gemacht.

Lotek64: Auch wieder etwas zum Thema Computerspiele?

Joscha: Eher nicht. Wie gesagt, die Welt, in der die Cartoons spielen, ist eine Welt der Hebel und Kessel. Eher so in Richtung 50er Jahre. Da fand ich die Technik ästhetischer und greifbarer. Das war jetzt eine einmalige Persiflage.

Lotek64: Der Mario-Lemming ist echt toll. Das muss ich haben. Hast du auch ein Lieblingsmotiv?

Joscha: Schwierig! Das ist immer wie die Frage nach dem Lieblingskind. Ich mag mehrere. Das Mario-Motiv, natürlich, damit hat ja alles angefangen. Na ja, ich trage meine eigenen Motive jetzt nicht auf T-Shirts spazieren. Deshalb muss ich mich auch nicht entscheiden. Ich hatte übrigens großen Bammel, ob mir Abmahnungen von Nintendo in den Briefkasten flattern. Aber bis jetzt ist nichts passiert.





Joscha: Das Interessante ist für mich dabei die Limitation auf begrenzte Speichergrößen, die dafür gesorgt hat, dass mehr Energie in das gesteckt wurde, was keine technische Umsetzung war – die Spielidee, das Konzept. Heute finde ich zum Beispiel das iPhone spannend, weil die technischen Möglichkeiten wieder zurückgefahren wurden. Da muss man gucken, was man mit einer kleineren Auflösung und so weiter an guten Spielen realisieren kann. Das erinnert mich doch stark an die Amiga-Zeit. Grafik finde ich für den Spielspaß nicht so relevant.

Lotek64: Ist dir ein bestimmtes Spiel in schöner Erinnerung geblieben?

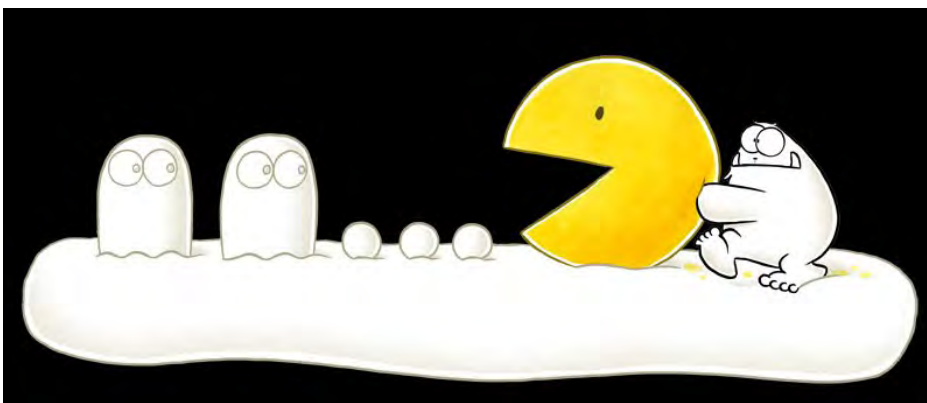
Joscha: In schöner Erinnerung? Hmm... also Strip Poker jedenfalls nicht. Ich überlege... ich weiß nicht so genau. Doch, Moon Patrol, auf dem Atari. Stundenlang habe ich das gezockt. Auf dem Amiga fand ich Speedball eine Zeit lang unglaublich toll. Eigentlich alles von den Bitmap Brothers, die fand ich richtig cool. Oh, da fällt mir noch ein anderes Spiel ein, das war aber später. Neverhood, ein Stop-Motion-Adventure aus Knete. Bubble Bobble... und dann natürlich die ganzen LucasArts Adventures

Mein Bekannter, der auch auf der Gamescom war, hat wohl auch T-Shirts an Nintendo-Mitarbeiter verschenkt und die fanden sie lustig. Deswegen hoffe ich, da nicht verklagt zu werden. Und jetzt sind sie ja auch bald ausverkauft.

Lotek64: Hast du allgemein einen Bezug zu alten Rechnern oder alten Spielen?

Joscha: Ich komme aus einer Generation, in der ich zwangsläufig damit aufgewachsen bin. Ich hatte den Krempel auch zu Hause stehen, einen Atari 2600 und später den Amiga 500. Ich bin dann irgendwann damit nicht weitergegangen, für moderne Konsolen kann ich mich nicht so begeistern. Was mich am meisten mit Spielen verbindet, ist tatsächlich das nostalgische Erinnern, wie man damals mit einem Kumpel vor dem Amiga gesessen hat und ständig Disketten auswechseln musste.

Lotek64: Na, dann haben wir ja etwas gemeinsam.



Gewinnspiel

Die T-Shirts erschienen pünktlich zur Gamescom – und waren auf 500 Stück pro Motiv limitiert. Inzwischen sind sie so gut wie ausverkauft. Wer die Aktion verpasst hat, braucht aber nicht zu trauern: wir haben noch welche.

Schreibt uns einen Tweet mit dem Inhalt: [@Lotek64](#) Ich will auch ein NICHTLUSTIG-Shirt von [@joschasauer!](#) <Größe> #Lotek64.

Bei Größe eintragen: S | M | L | XL. (Hinweis für unsere weiblichen Leser: S liegt etwa zwischen Girlie-M und Girlie-L.) Und das Ganze bis zum 30. August 2011.

Wir haben insgesamt zehn T-Shirts in verschiedenen Größen – dadurch müssen wir das Motiv leider dem Zufall überlassen.

von Maniac Mansion und Zak McKracken bis Day of the Tentacle.

Lotek64: Kennst du Loom? Das fand ich super.

Joscha: Ja, an Loom kann ich mich auch noch erinnern! Das war doch das mit der magischen Laute oder Flöte oder so. Ich habe das aber nie geschafft! Vielleicht, weil ich keine Originalversion hatte. Ich weiß noch, dass man immer irgendwelche Kombinationen aus dem Handbuch abtippen musste, damit es weitergeht. Diese Raubkopiererei fand ja nicht nur digital statt, sondern man bekam auch ein über zig Generationen kopiertes Handbuch dazu, das kaum noch zu entziffern war. Das war lustig. Heute wäre ich dazu viel zu ungeduldig.

Lotek64 sagt vielen Dank, und viele Grüße vom Nerdpol!



Info

Joschas Nichtlustige Cartoons findest du hier: <http://www.nichtlustig.de>

Und mit etwas Glück kannst du im Nichtlustig-Shop noch ein Arcade-T-Shirt mit Wunschmotiv in deiner Größe erwerben: <http://www.nichtlustig-shop.de>



Hier spielt die Chipmusik

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

_node – d3ad_form4t

(Chip) Ich mag das NES. Der Sound ist einfach einmalig und unverkennbar. Das dacht sich wohl auch _node und hat sein Album „d3ad_form4t“ gleich auf NES-Cartridges veröffentlicht. Unter den acht schnellen und beatlastigen Tracks ist auch ein Cover des 8-Bit-Weapon-Klassikers „Bombs Away“. Für die Cartridge müssen 20 US-\$ locker gemacht werden. Aber keine Angst, auch Chipmusik-Fans ohne Nintendos Unterhaltungssystem kommen in den Genuss des Albums. Zum kostenlosen Download gibt es das Albumartwork im PDF-Format dazu. Dieses bringt Fotografien vom NES und Außenaufnahmen, die mit einer Gameboy-Kamera gemacht wurden.

Infos
Download/Kauf: www.nodetransmission.com



Bear & Walrus – Image Poems

(Elektro/Chip/Jazz) Manchmal wüsste ich ja schon gern, woher manche Künstler die Inspiration für ihre Projektnamen hernehmen. „Image Poems“ vom Bären und Walross ist am ehesten als verschroben zu beschreiben. In den ersten Noten ist es noch ein klassisches Chip-Album, es wird nach wenigen Sekunden aber schon eine Mischung aus organischen und künstlichen Klängen. Gerade der Kontrast aus Elektrobeats, Klavier, E-Gitarre, Schlagzeug und eingestreuten 8-Bit-Sounds sowie die niemals langweiligen Songstrukturen aus Jazz und Soul machen das Album zu einem Pflichtdownload. Und dieses Prädikat verteile ich nicht oft, oder?

Infos
Download: bearandwalrus.bandcamp.com

Bit_Rat – Test Subject 2

(Chip/Rock/Hörspiel) Als im Frühjahr 2010 die erste Ausgabe von „Test Subject“ erschien, war ich noch wenig begeistert. Klar, die Songs waren mitreißend und energiegeladen, allerdings störten mich die eingestreuten Hörspielfetzen doch sehr. Was hat sich seitdem geändert? Einmal wird auf „Test Subject 2“ die Geschichte um die künstlich geschaffenen Robo-Ratten weitergesponnen, andererseits hat sich das Konzept aus Chipmusik und Hörspiel spätestens seit Jay Tholens „Danny’s Incredible 8-Bit Voyage“ etabliert. Josiah Tobin rockt mit Gitarre und NES auf diesem Album richtig ab!

Infos
Download: www.josiahtobin.com/bit_rat/index.html



brokenkites – Parameter Reallocation

(Techno/Chip) Der letzte Release, den ich von brokenkites gehört habe, war das fast 2,5 Stunden lange Meisterwerk „Brand Loyalty“. Meine Erwartungen lagen also recht hoch, als ich dieses Album startete. Meine Erwartungen wurden nicht enttäuscht. Auf „Parameter Reallocation“ gibt es tanzbare Songs, aber auch langsamere Stücke. Alles noisy und stellenweise auch etwas glitchy, aber durch die tollen Flächen immer mit einer fast symphonischen Tiefe.

Infos
Download: brokenkites.bandcamp.com

Chillbots – Entertainment System

(Chip/Elektro/Experimental) Selten höre ich vor dem Download in Alben rein, selbst wenn diese Option zur Verfügung steht. Dieses Album habe ich vor dem Download bei Jamendo fast zur Gänze gehört. Nicht weil ich mir unsicher war, ob das Album meinen Geschmack treffen würde, sondern weil ich es einfach nicht stoppen konnte. Der Mix aus kratzigen 8-Bit-Sounds, knackigen Elektrobeats und experimentellen Synths hat mich einfach gefesselt. Aufgebaut ist das Album aus zwei großen Blöcken. Einerseits dem Megaman Jam in sechs Teilen, andererseits dem Shadowgate Jam in weiteren vier Teilen, die jeweils ohne Pausen zwischen den Tracks durchlaufen. Der Megaman Jam klingt in weiten Teilen tatsächlich stark nach der Musik zu Megaman. Der Shadowgate Jam ist langsamer und sphärischer. Immer wieder werden zu den experimentellen Parts auch Gitarre und Piano eingeworfen. Auf diesem Album werden klassische elektronische Elemente gekonnt mit Chipklängen verwoben. Herausgekommen ist ein kleines Meisterwerk.

Infos
Download: www.jamendo.com/de/album/89390



Computer at Sea – Palace of the Lightbulbs

(Elektro/Chip/Noise) Wenn man komplett unvorbereitet einen Release startet, ohne vorher Probe zu hören, wird man manchmal extrem überrascht. Nach den ersten Tönen vom Opener „How the Cup is Being Filled (Now)“ war ich definitiv wach, denn er startet mit einem wilden Krach aus Fiepen und Zischen. Gerade der Kontrast aus den verträumten Gesängen und Melodien, den Elektro-Beats und 8-Bit-Percussions sowie den krachigen, disharmonischen Elementen dieser EP ist genial. Die Stimme des Sängers hat mich sehr an Mixel Pixel erinnert, die allerdings sehr seltsame Texte bringen. Das fehlt diesem Release zum Glück.

Infos

Download: www.jamendo.com/de/album/89390



Electric Children – I AM

(Chip/House) Wenn man es mal wieder krachen lassen will, sollte man sich dieses Album nicht entgehen lassen. Auf „I AM“ gibt es großartige Housebeats gepaart mit noch großartigeren Melodien aus dem Gameboy. Das Album kostet in seiner Gesamtheit 5,40\$. Allerdings kann man sich alle Tracks auch einzeln für je einen Dollar laden. In der Komplettversion gibt es noch sechs Bonustracks sowie vorgefertigte Patches von auf „I AM“ genutzten Instrumenten, die man in LSDJ übertragen und nutzen kann.

Infos

Download: electricchildren8bit.bandcamp.com



EvilWezil – Requiem For A Dying Star

(Chip) Beim Coverartwork musste ich unwillkürlich an Perry Rhodan denken. Genau so stelle ich mir das Weltall vor, auch wenn das Bild passend zur Gameboy-Musik dieses Albums natürlich etwas verpixelter ist. Musikalisch wird genau das geboten, was man von EvilWezil gewohnt ist, komplexe Rhythmen, schöne und eingängige Melodien sowie grandiose Songstrukturen.

Infos

Download: evilwezil.bandcamp.com



godinpants – Schrodinger's Punk is Dead

(Chip/Punk/Lo-Fi) Also, man stecke eine Katze in einen Karton. Dazu gebe man einen instabilen Atomkern, der wahrscheinlich zerfällt, und einen Geigerzähler. Zerfällt der Atomkern, registriert dies der Geigerzähler und erschießt die Katze. Jetzt öffnet man den Karton und die tote Katze ist überlagert... oder so. Was Schrödingers Katze mit diesem Album zu tun hat? Keine Ahnung! „Schrodinger's Punk is Dead“ ist schnell, macht Spaß und am Ende der Aufnahmen wurde vielleicht eine Katze erschossen. Wer weiß?!

Infos

Download: godinpants.bandcamp.com



gwEm – Decade of Fragments

(Nerdcore/Chip) Kaum ein anderer Künstler hat die Chipszene so geprägt wie der Londoner gwEm. Auf „Decade of Fragments“ blickt er zurück auf die zehn Jahre, die er jetzt Teil

der Chipmusik-Szene ist. Besonders interessant ist der kleine Text, der dem Download beiliegt. In ihm erzählt gwEm seine Geschichte. Für mich ist das deshalb besonders spannend, da ich seit der zweiten Hälfte dieser zehn Jahre selbst Teil der Szene bin. Wir teilen eine Menge Erinnerungen. Musikalisch wird ein Rundumschlag von gwEm's Schaffen geboten. „Decade of Fragments“ enthält B-Seiten und Raritäten, die zu einem halbstündigen DJ-Mix zusammengestellt wurden.

Infos

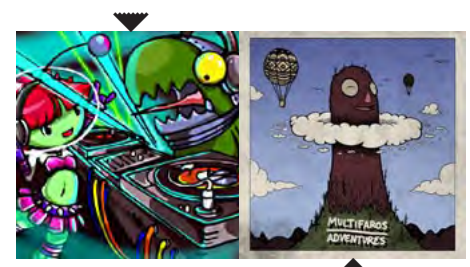
Download: www.calmdownkidder.com/records

Jake Kaufman – Mighty Milky Way / Mighty Flip Champs OST

(VGM/Chip) Wem Jake Kaufmann jetzt nichts sagen sollte: In der Chipmusik-Szene ist der gute seit etlichen Jahre unter dem Namen Virt bekannt. Vor einigen Jahren hat er seine Passion zum Beruf gemacht und komponiert nun professionell Videospelmusik. Eines seiner bekanntesten Werke dürfte wohl der Soundtrack zum DS-Ableger von Contra sein. Ich kann gar nichts zu den Spielen sagen, deren OST wir hier vor uns haben. Jake Kaufmann hat allerdings zwei wunderbare Alben abgeliefert. Die erste Hälfte zum Spiel „Mighty Milky Way“ erinnert mich dabei stark an Tunes aus einem Kirby Game. Jake Kaufman verwebt geschickt elektronische Sounds, orchestrale Elemente und klassische Chiptunes und wird dabei seinen großen Vorbildern Konami und Capcom musikalisch mehr als gerecht. „Mighty Flip Champs“ hat hingegen einen viel raueren Chipsound spendiert bekommen, wobei das Hauptthema aus dem vorherigen Spiel übernommen wurde. Und während ihr euch dieses Album im Dauerloop reinzieht, werde ich zum nächsten Mal etwas über die beiden Spiele recherchieren.

Infos

Download: virt.bandcamp.com



Multifaros – Adventures

(Elektro/FM/Chip) In das Coverartwork dieses Releases habe ich mich sofort verliebt. Der große Berg mit dem witzigen Gesicht ist schon sehr skurril. Da war die Vorfreude auf die Musik immens, und beim Namen Multifaros

liegen bei mir die Erwartungen automatisch eh sehr hoch. All das wurde nicht enttäuscht. Wider Erwarten ist das Album sehr synthetisch und lässt groß angelegte Chipklänge vermissen. Stattdessen liegt das Augenmerk auf elektronischen Beats und FM-Synths. Die Melodien sind herrlich verträumt und ich habe gar nicht gemerkt, wie die Zeit verging und das Album schließlich zu Ende war.

Infos

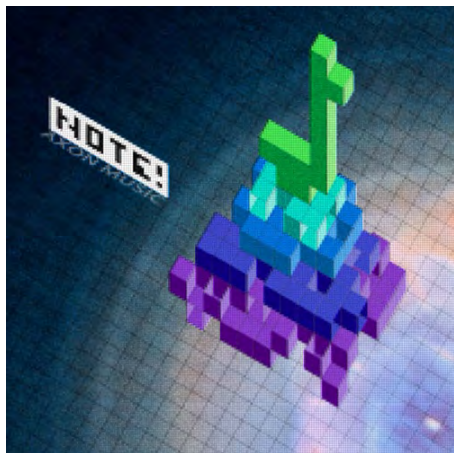
Download: multifaros.info.se

Note! – axon music

(Gameboy Techno) Note! ist ein Allroundtalent. Meine erste Begegnung mit ihm hatte ich vor einigen Jahren, als er für die Weihnachts-compilation meines kleinen Chipmusik-Labels Pixelmod Records spontan das Coverartwork erstellte. Auf „axon music“ präsentiert er sechs energiegeladene Gameboy-Techno-Stücke, die mit genialen Melodien und großartigen Beats und Rhythmen aufwarten. Im Anschluss gibt es das ganze Album noch einmal als zusammenhängenden 20-Minuten-Mix, der in meinen Augen (und Ohren) etwas überflüssig ist.

Infos

Download: note.bandcamp.com



RushJet1 – Forgotten Music

(Chip) Plötzlich ploppte ein unscheinbarer Tweet bei Twitter auf. Das neue RushJet1-Album war soeben auf Ubiktune erschienen. Voller Erwartungen wurde der Release heruntergeladen und ohne vorheriges Herumspringen in den Tracks habe ich ihn sofort durchgehört. Zwar bringt „Forgotten Music“ in seinen 15 Tracks älteres Material, das jahrelang unfertig auf RushJet1' Festplatte lag. In einem Kraftakt sondergleichen hat RushJet1 dieses aber zu einer extrem melodischen, manchmal verschwurbelten, aber nie aufdringlichen halben Stunde zusammengestellt. Alle Tracks

sind ebenfalls im NSF-Format verfügbar, so dass man das Album auch auf dem Emulator, über NSF Plug oder ähnliche Programme hören kann.

Infos

Download: www.ubiktune.org



SH Music – Digital Memories

(Chip/Industrial Rock) Vom mir bis dato nicht bekannten Sender 8bitXradio wurde SH Music zum Künstler des Jahres 2010 gekürt. Da wurden also schon im Vorfeld mächtig Vorschusslorbeeren verteilt und meine Erwartungen lagen verständlicherweise recht hoch. Sie wurden noch übertroffen. Neben den üblichen Klängen von Gameboy und C64 gibt es immer wieder schnelle Techno- und Trance-Einlagen. Immer wieder fügen Schlagzeug und Gitarre die richtige Portion Härte zu den elektronischen Klängen.

Infos

Download: www.lukhash.com



Spintronic – The Great Paper Adventure

(Gameboy Techno) Dieses Album ist der offizielle Soundtrack zum gleichnamigen Indie-Shooter. Ohne das Spiel zu kennen, finde

ich allerdings, dass es als Spielmusik nicht wirklich taugt. Gerade die Musiken zu Bosskämpfen u. Ä. lassen die richtige Geschwindigkeit vermissen. Die Musik an sich ist aber toll. Es gibt großartige Melodien und schnelle Beats aus dem Gameboy, dazu ein witziges Albumcover, das sich von Spintronics letzten beiden Alben „Cookie, or not cookie“ und „Cauliflower's celebration“ deutlich abhebt.

Infos

Download: www.jamendo.com/de/album/85421



Tom Woxom – Robot

(Chip) Als Chipmusik-Fan und Chipmusiker in einer Person ist man sowieso überprivilegiert. So hatte ich im Oktober 2010 in Wuppertal die Chance, Tom Woxom bei seiner Performance mit Gameboy und Amiga buchstäblich über die Schulter zu schauen. Auf seinem Zweitwerk „Robot“ schlägt Tom Woxom jetzt genau die gleichen Saiten an wie bei seiner Performance, was mich natürlich sehr gefreut hat. In weiten Teilen hat mich der Sound sogar sehr an älteres Material von Binärpilot erinnert. Die Beats klickern und pluckern sich dabei zackig durch die Boxen. Fazit: Tanzbar, nicht zu gradlinig, melodisch, runterladen!

Infos

Download: www.daheardit-records.net

USK vs. FIGHTER X – dto.

(Gameboy Techno) Auf dieser Split-EP präsentieren die beiden japanischen Chipmusiker USK und Fighter X jeweils drei ihrer Songs. Diese sind energiegeladen, melodisch und immer wieder total überraschend. Gerade für Fans von schnellen Gameboy-Klängen ist diese Split-EP ein Muss.

Infos

Download: www.calmdownkidd.com/records



YM Rockerz – Seven

(Atari Musicdisk) Die Tunes dieser Disk stammen unter anderem von gwEm, 505, Stu und dma-sc, also Künstlern, die mich persönlich schon viele Jahre begleiten. Dazu gibt es ein tolles Design, das mich sehr an die 1950er Jahre erinnert hat. Wer es sich aber einfach machen will, lädt sich den MP3-Release auf 8bitpeoples.com herunter. Allerdings bieten Musicdisks mit ihren Menüs und Scrolltexten einen ganz eigenen Charme.

Infos

Musicdisk-Download: www.ymrockerz.com
MP3-Download: www.8bitpeoples.com

**V. A. – Kittenrock Duck Compilation**

(Chip/Duckstep) Wie klingt eigentlich Musik, die von Enten inspiriert ist? Darüber gibt diese Compilation Auskunft. In vielen Tracks quaken reale, gesampelte Enten, oft wurden Synths und Soundchips aber so malträtiert, dass entenähnliche Töne aus ihnen herauskamen. Leider liefern nur 4mat und µB waschechte Duckstep-Songs ab. Skurril sind die Ergebnisse aber allemal.

Infos

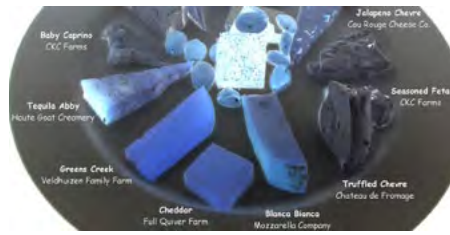
Download: www.kittenrock.co.uk

V. A. – 1 second chipnoise comp vol. 1 + 2

(Chipnoise) In all den Jahren, die ich Teil der Chipmusik-Szene bin, habe ich so manch interessantes Compilation-Konzept mitbekommen. Und was haben wir hier? Eine Chipnoise-Compilation mit Tracks von gerade mal einer Sekunde Länge! Dabei werden größtenteils nur einzelne Geräusche durch die Boxen gejagt, manchmal gibt es aber sogar sehr groovige Ausschnitte von richtigen Liedern. Nach knapp fünf Minuten ist der Spaß aber schon wieder vorbei. Am besten erleben kann man es mit dem offiziellen Youtube-Video. Auch Teil zwei dieser Compilation ist bereits erschienen. Das Konzept bleibt das gleiche, jetzt gibt es den Release allerdings auch zusätzlich in einem zusammenhängenden Mix.

Infos

Infos: www.dualmoderecords.com/
Download Part 1: tinyurl.com/chipnoise1
Download Part 2: tinyurl.com/chipnoise2
Youtube Part 1: tinyurl.com/chipnoise1yt
Youtube Part 2: tinyurl.com/chipnoise2yt



Tellerrand

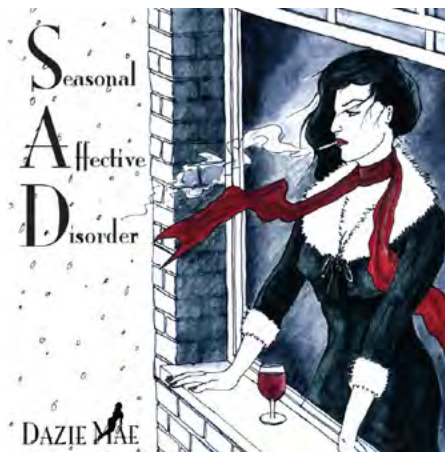
Aus eigener Erfahrung weiß ich, 8-Bit-Musik allein tut irgendwann weh in den Ohren. Darum gibt es ab dieser Ausgabe diese neue Rubrik für exotische und außergewöhnliche Musik abseits von 8-Bit!

Dazie Mae – Seasonal Affective Disorder

(Chanson/Blues) Dazie Mae verfolgen eine interessante Methode. Das Album wurde zwar kostenlos im Internet veröffentlicht, allerdings klassisch in einem Studio aufgenommen. Finanziert wurde das Ganze durch Spenden, die durch das Vorgänger-Album eingenommen wurden. Auf „Seasonal Affective Disorder“ gibt es schwungvolle und träumerische Chansons in englischer Sprache, die ums Betrügen, die Liebe an sich und um ein gutes Gefühl gehen.

Infos

Download: www.jamendo.com/de/album/87145

**DKSTR – Some Places**

(IDM/Downbeat) Es gibt für mich nichts Schöneres als am Wochenende mit einer großen Tasse Kaffee aus meiner Senseo-Maschine und dem aktuellen Perry-Rhodan-Heft auf dem Bett zu liegen und dabei Musik zu hören. DKSTR hat mit seinem 2011er RPM-Album neues Material für meine Playlist beigetragen. Neben den tollen Melodien und Harmonien gibt es ständig wechselnde Beats und tolle

Rhythmen. Das Ganze wird garniert mit einer klitzekleinen Portion Chiptunes. Und Philips: Meine Kontonummer zur Geldüberweisung für die Schleichwerbung gibt es auf Anfrage per E-Mail.

Infos

Download: dkstr.bandcamp.com

**Phrenia – dto.**

(J-Pop) Diese EP erschien unter gleichem Namen bereits 2008 in Japan in Form einer klassischen CD. Zu Promozwecken wurde das Album jetzt kostenlos auf Jamendo freigegeben. Phrenias selbstbetitelt EP bringt herzerwärmende, melancholische Melodien und wunderschöne japanische Gesänge. Und wenn in „SIGNAL“ dann die für J-Rock typischen fetten Gitarren-Riffs ausgepackt werden, sollte man sich längst in die EP verliebt haben. Alternativ kann man noch immer die CD mit massig Bonussongs in Phrenias Jamendo-Shop kaufen. Diese kostet dort 10 Euro.

Infos

Download: www.jamendo.com/album/79925
Kauf: www.jamendo.com/artist/Phrenia/shop
Homepage: www.phrenia.jp

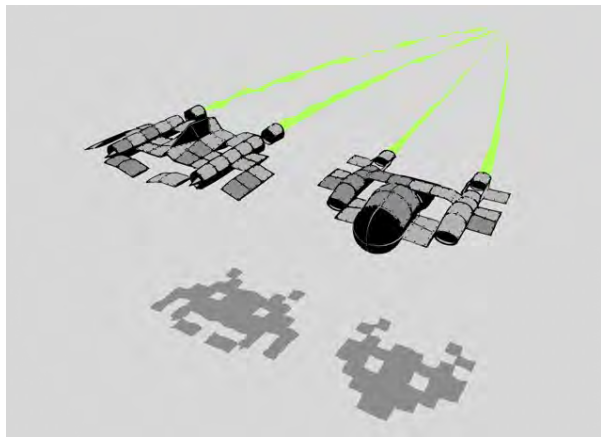


Nerd-Shirts

T-Shirt-Suchti Marleen stellt ihre Lieblings-Shirts vor. Heute: Die besten Space Invaders zum Anziehen!

T-Shirt-Suchti Marleen stellt ihre Lieblings-Shirts vor. Heute: Die besten Space Invaders zum Anziehen!

Die kleinen Space Invaders waren ja eigentlich schon immer zu niedlich zum Abschießen. (Video-Empfehlung: „Ken Ishii vs FLR – SPACE INVADERS 2003“ auf YouTube) Und weil die Kleinen so sympathisch sind, ist es kein Wunder, dass sie Klamotten, Taschen und Schmuck zieren wie kaum eine andere 8-Bit-Ikone.



2. „They're Real“ http://www.threadless.com/product/2076/They_re_Real *

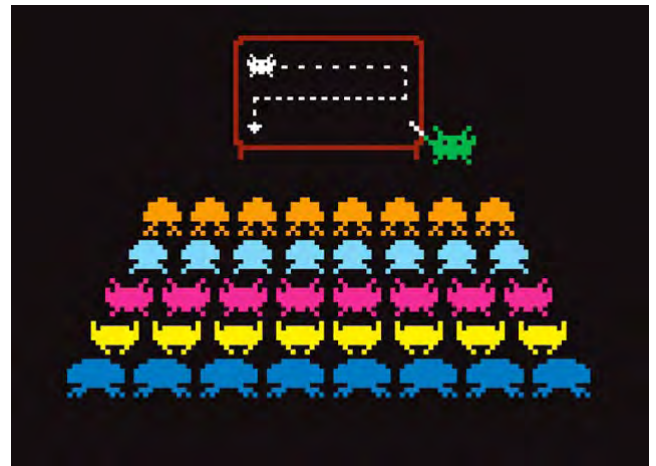
Ein großartiges Design von Jean Salamin. Leider eignet sich das T-Shirt für Mädchen nicht so gut, weil die Schatten verschwinden.

[Die guten Designs sind bei Threadless gerne mal ausverkauft, werden aber auf Nachfrage nachgedruckt.]

Mehr Shirts

Der Klamottenhersteller „Jack Jones“ hat aktuell ein T-Shirt im Angebot, welches den Retrocomputer-Trend huldigt und gleichzeitig auf den Arm nimmt. Das Modell „Synthgamer“ zeigt den fiktiven Retrocomputer „GW-185 Personal Computer“ und ist für 14,95 Euro in den Farben Grau oder Rot sowie den Größen S bis XXL erhältlich, wobei die Größen

sehr klein ausfallen. Der große Druck zeigt einen Computer mit eingebautem Competition-Joystick, der jedoch falsch herum angebracht wurde. Das an dieser Stelle eigentlich ein Tape-Laufwerk sitzt, zeigen die entsprechenden Tasten darunter. Der darunterstehende Text spricht ironischerweise von eingebautem Diskettenlaufwerk, 4K BASIC und 128 seitiger Anleitung für Neulinge und Experten.



1. „A Simple Plan“ http://www.threadless.com/product/1693/A_Simple_Plan *

„A Simple Plan“ von Neil Gregory ist für mich der Klassiker unter den Space-Invaders-T-Shirts. So schlicht und so süß. Die einfachsten Designs sind so oft die besten...

3. „I Believe“ <http://www.splitreason.com/product/877>
Für eine doppelte Portion Retro-Nostalgie werden bei Split Reason Space Invaders mit den X-Files verheiratet.



Lotek64

#38

Im nächsten Heft beschäftigen wir uns mit einem Mitarbeiter des sagenumwobenen C16-Softwarehauses Colasoft. Ebenso geheimnisvoll sind die Farbcodes auf den Nintendo-Verpackungen. Gelingt es Lotek64, sie zu entschlüsseln? Super Mario Land, der große Klassiker, wird endlich auch von uns unter die Lupe genommen. Ein Interview führen wir mit Simon Krättschmer, außerdem gibt es Gerüchte über eine Capcom-Story. Und dann ist uns auch noch zu Ohren gekommen, dass „Schaumkuss-Geister“ unterwegs sind.

Lotek64 #38 erscheint im Herbst 2011.

Eine Anregung für die Back-Wütigen

Der Tetris-Kuchen

Meine Schwester hat mir vor einigen Jahren diesen phantastischen Tetris-Kuchen gebacken. Die einzelnen Tetrominos waren mit buntem Marzipan „verkleidet“ und sehr, sehr lecker. Nicht ganz unaufwendig in der Herstellung, aber es hat sich gelohnt – der Kuchen war ein Hit!

von Marleen

Also – vielleicht möchtet ihr euch oder euren Lieben am nächsten Geburtstag, der Hochzeit oder dem Retro-Spiele-Abend etwas Besonderes gönnen. Dann nehmt ihr einfach euer Lieblingsrezept – zum Beispiel dieses hier:

1 kg Mehl
500 g Zucker
500 g Margarine
10 Eier
1 x Vanillezucker
2 x Backpulver
100 ml Milch
100 ml Mineralwasser
Marzipan, Fondant oder
Zuckerguss (Puderzucker)
Lebensmittelfarben

So wird der Kuchen gemacht:

- 1 Margarine, Eier, Zucker und Vanillezucker wandern in den Topf und werden dort schaumig geschlagen
- 2 Mehl und Backpulver werden gemischt
- 3 Alles wird zusammengerrührt
- 4 Milch und Mineralwasser kommen am Schluss hinzu
- 5 Der Teig wird in eine große, flache Form gegeben – so wie Blechkuchen. Reicht eventuell auch für zwei Bleche, der geht ja noch auf
- 6 Und jetzt wird der Kuchen ungefähr eine Stunde lang gebacken, und zwar im vor-

geheizten Backofen bei 180° C – Und wenn der Kuchen fertig ist, lasst ihr ihn abkühlen. Denn jetzt kommt der aufwendige Teil!

7 Marzipan färben ist einfach, es dauert nur etwas. Marzipan (wer's nicht mag, kann auch Fondant oder Zuckerguss nehmen) in sieben Teile teilen und jeden Teil mit anderen Lebensmittelfarben verkneten.

8 Marzipan oder Fondant mit dem Nudelholz auf 3-5 Millimeter ausrollen

9 Wenn der Kuchen abgekühlt ist, in Würfel schneiden

10 Tetrominos zusammensetzen und „einkleiden“



Was wäre ein Geburtstag ohne Tetris-Kuchen? Hier die noch „unverkleideten“ Tetrominos.

Der Teig im Marzipanmantel.



Natürlich könnt ihr auch jeden anderen festen Teig verwenden. Wenn ich mich richtig erinnere, bestand der Geburtstagskuchen aus selbstgemachten Dominosteinen mit Johannisbeer-Gelee-Füllung. Aber jeder wie er mag und kann!





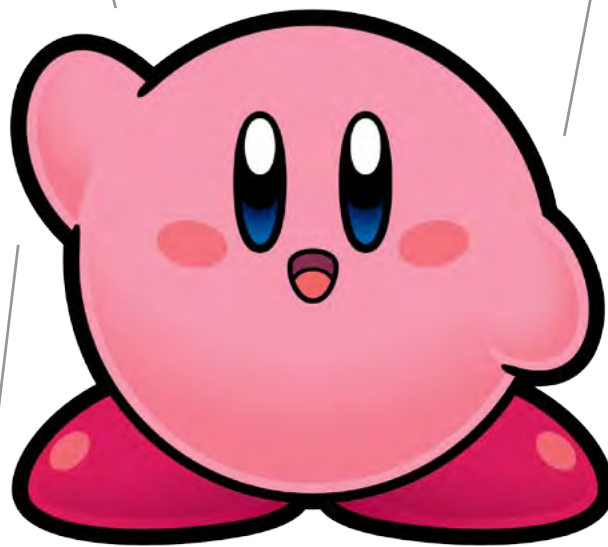
Kirby

(NES, Game Boy, SNES, N64, GameCube, Nintendo DS, Wii)

Vergangenheit: Kirby erblickte am 27.4.1992 das Licht der Videospieldwelt, denn an diesem Tag erschien „Kirby’s Dream Land“ auf dem Gameboy. Ein klassisches Jump&Run-Spiel. Seine Fähigkeit, Gegner einzusaugen und deren Kräfte anzunehmen, erhielt er erstmals beim NES-Titel „Kirby’s Adventure“ aus dem Jahr 1993. Neben zahlreichen J&R-Titeln erschienen auch die Arcade-Titel „Pinball Land“ und „Block Ball“ (ein Breakout-Klon) auf dem Gameboy. Auf SNES gab es zudem das Puzzle-Spiel „Ghost Trap“ und das Mini-Golf-Spiel „Dream Course“.

Erster Auftritt: 1992
Erfinder: Masahiro Sakurai
Publisher: Nintendo
Genre: Jump & Run, Puzzle, Arcade
Vertreten auf: den meisten Konsolen aus dem Hause Nintendo
Wichtige Titel: Kirby’s Adventure (NES 1993), The Chrystal Shards (N64 2000), Sqaek Squad (DS 2006).

Gegenwart: Nachdem es jahrelang ruhiger um Kirby wurde, erschienen in der letzten Zeit wieder mehrere Spiele auf dem DS und der Wii. Bis auf „Power Paintbrush“ (DS) sind alle Spiele klassische Jump&Run-Abenteuer. Das aktuelle Spiel „Epic Yarn“ (Wii) bezaubert durch die durchgehende Stoff-Optik Kritik und Spieler gleichermaßen. Dies ist das erste Spiel seit dem Erstling, in dem Kirby keine Kräfte seiner Gegner imitieren kann. Stattdessen weiß er sich mit einer Peitsche zu helfen.



Zukunft: Es wurden jeweils neue Titel für Wii und DS angekündigt. In beiden Spielen wird wieder auf das klassische Gameplay gesetzt. Nach aktuellem Stand sieht es so aus, als ob die Spiele 2012 in Japan erschienen. Darüber hinaus darf man davon ausgehen, dass Nintendo dieses Franchise weiter fortführen wird.

Kirby ist ein rosafarbener Bewohner des Planeten „Pop Star“. Sein größtes Hobby gilt dem Essen, vor allem Süßigkeiten haben es dem kleinen Helden angetan. Auch sonst ist Kirby ein freundlicher Zeitgenosse. Häufig bekommt er es mit König Deedledee sowie Meta Knight zu tun, beide zählen zu seinen größten Widersachern. Mit Hilfe seiner vielen Fähigkeiten, die Kirby bekommt, wenn er bestimmte Gegner aufsaugt, gelingt es ihm aber immer, den Frieden in Schlummerland aufrecht zu erhalten.

Von allen Nintendo-Figuren gehört Kirby zu den unscheinbarsten. Häufig werden seine Abenteuer hinter den Vorzeigemaskottchen Mario und Link ein wenig unter dem Tisch gehalten. Dabei kann Kirby auf über 20 Spiele und eine eigene Anime-Serie blicken.

Der einfache Schwierigkeitsgrad, die quietschbunten Levels sowie die fröhlichen Melodien machen die Spiele nicht nur für Kinder ideal. Auch Erwachsene erliegen häufig dem lebenslustigen Charme der Reihe. (Axel Meßinger)

Videogame Heroes

Im Jahre 2011 blickt die Welt auf nunmehr 41 Jahre Videospiele zurück. Wir haben Münzen gesammelt, Pillen und Geister gefressen, unseren Konkurrenten die Rücklichter gezeigt, Prinzessinnen gerettet und einen Bossgegner nach dem anderen geplättet. Doch waren das wirklich wir? Oder waren es nicht vielmehr unsere Helden auf dem Bildschirm? Hier bei Lotek64 werden Charaktere vorgestellt, die maßgeblich die Entwicklung des Videospieles vorangetrieben haben und die zu Ikonen der virtuellen Welt wurden.