

IN THE REAL WORLD THE GOOD GUYS RARELY WIN

Lotek64



#38 / OKTOBER 2011

Musik + Tetris Tower 3D + Clever & Smart + CDTV + Colasoft/C16 + Omega Race + Die Datenfresser + Momodora II + Earthworm Jim + Lo*bert



Interview mit Simon Krätschmer

Das digitale Monstrum

SEITE 10



Gehirnkuchen, Glibberbrunnen und Zombie-Eier

Halloween mit Stil

SEITE 24



Zeitloser Gameboy-Klassiker

Super Mario Land

SEITE 16



Was steckt hinter Nintendos mysteriösen Farbbecken?

Geheimsache Farbcodes

SEITE 22



 **Post.at**

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria



Doc's Hardwarekiste

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



Anzeige

Ein Besuch lohnt sich ! www.DocsHardwarekiste.de

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



LIEBE LOTEKS!

Leider ist mit Datum vom 1. Mai 2011 eingetreten, was wir schon seit einiger Zeit befürchtet haben: Die Österreichische Post AG hat jene Tarife, die für den Lotek64-Versand im In- und Ausland gelten, kräftig erhöht. Da die Tarifgestaltung nun noch schwerer im Voraus zu kalkulieren ist und für einen großen Teil der Auflage Kuverts zwingend nötig werden, ergibt sich daraus eine starke Erhöhung der Versandkosten und des damit verbundenen zeitlichen Aufwandes. Wir wollen das Heft weiterhin kostenlos halten und keinen Gewinn machen, aber um nicht kräftig draufzuzahlen, haben wir uns nach einer Nachdenkpause dafür entschieden, den Abopreis pro Heft von 1 Euro auf 2 Euro zu erhöhen. Ein Jahresabo kostet künftig 8 Euro.

Der neue Tarif gilt rückwirkend ab Heft 37 und auch bei allen bestehenden und künftigen Abos, da der Abopreis lediglich die Porto- und Versandkosten abdeckt. Ich hoffe auf Verständnis für diese Maßnahme, zumal wir auch mit den neuen Tarifen lediglich die Versandkosten abdecken können.

Im Juli verbreiteten wir diese schlechten Nachrichten über unseren Newsletter. Mehrere Leser haben uns daraufhin mit äußerst großzügigen Spenden unterstützt, was uns einen wesentlich größeren Spielraum verschafft. Dafür ganz herzlichen Dank!

Georg Fuchs (für die Redaktion)

INHALT

Lo*bert (Martinland)	2
Editorial, Impressum, Abo-Info.....	3
Newsticker / Versionscheck (Tim Schürmann), Kurzmeldungen	4
Kurznachrichten (Klemens Franz, Georg Fuchs)	5
Tetris Tower 3D (Marleen).....	6
Adventure-Schatzkiste #06: Clever & Smart (Axel Meßinger)	8
Interview mit Simon Krätschmer (Axel Meßinger)	10
Aus dem Nähkästchen: Amiga CDTV (Teil 2).....	15
Super Mario Land 1-3 (Steffen Große Coosmann).....	16
Retro Treasures: Omega Race (Atari VCS).....	18
Interview mit dem ehemaligen Colasoft-Geschäftsführer (C16)	19
Das Geheimnis der Nintendo-Farbcodes (Simon Quernhorst, Ingo Boyens).....	22
Happy Halloween – aber mit Stil (Marleen)	24
Buchrezension: Die Datenfresser (Steffen Große Coosmann).....	27
Indie-Game Momodora II (Steffen Große Coosmann).....	27
Hier spielt die Chipmusik (Steffen Große Coosmann)	28
Videogame Heroes #04: Earthworm Jim (Steffen Große Coosmann).....	32


Keeping up with you.



IMPRESSUM, ABO, 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. Da für den Versand der Hefte ins In- und Ausland völlig unterschiedliche Bedingungen gelten, wir aber vermeiden möchten, dass für unsere Abonnentinnen und Abonnenten unterschiedliche Tarife gelten, gilt seit Lotek64 #37 der Preis von 2 Euro pro Heft. Ein Jahresabo (4 Ausgaben) kostet also 8 Euro.

Abos werden nicht automatisch verlängert. Jedes persönlich adressierte Heft erhält einen Vermerk mit dem Guthaben VOR Versand. Läuft ein Abo aus, wird dies ebenfalls auf dem Adressticket bekannt gegeben, damit eine Verlängerung rechtzeitig erfolgen kann.

Internationale Bankverbindung (IBAN):
AT58 1200 0766 2110 8400, BIC: BKAUATWW
Kontoinhaber: Georg Fuchs
Österreich:
Konto 76621108400, BLZ 12000 (Bank Austria)
Paypal: commodore@aon.at

Als Verwendungszweck bitte „Lotek64-Abo Vorna-
name Nachname“ angeben, max. 35 Zeichen! Wer
ein Abo bestellt, 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](http://www.facebook.com/pages/Lotek64/164684576877985)



DIE REDAKTION



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

Juni 2011

26. Juni 2011

Sonic wurde 20 Jahre alt.
<http://web.de/magazine/spiele/aktuell/13092882.html>

26. Juni 2011

C64 Pixel-Lookalikes: Hier kann man sein eigenes Porträtfoto in ein **C64-Pixelbild** umwandeln.
<http://c64.superdefault.com/>

26. Juni 2011

Tinyhack, das vielleicht **winzigste Adventure** aller Zeiten.
<http://www.boingboing.net/2011/06/20/tinyhack-minimalist-1.html>

26. Juni 2011

Preview-Video zu **Choplifter HD**
<http://www.gamestar.de/index.cfm?pid=1589&pk=18662>

10. Juli 2011

Propeddle, Software Defined 6502 Computer
<http://www.propeddle.com>

10. Juli 2011

Artikel über einen Mann, der **alle PS2-Spiele** besitzt, sie aber noch nie gespielt hat.
<http://web.de/magazine/spiele/aktuell/13190564-mann-besitzt-alle-playstation-2-spiele.html#.A1000107>

10. Juli 2011

Es gibt neues von Revolution: Zwei Spiele sind im Entstehen, eines davon ist **Baphomets Fluch 5**, das andere noch unbekannt. Beide Spiele erscheinen aber nicht mehr dieses Jahr. Zudem ist noch unbekannt, auf welchen Plattformen die Spiele überhaupt erscheinen.

17. Juli 2011

Chang's Adventure, ein Spiel für den Commodore 64:
<http://noname.c64.org/csdb/release/index.php?id=101086>

17. Juli 2011

Chatprogramm für den C64 mit RR-Net
<http://www.commodoreserver.com/PublicDiskDetails.asp?DID=9E88BCED8A504CFBB6DCFF20572C3288>

28. Juli 2011

Raster (Radek Štěrba), einer der nettesten und tollsten Scener überhaupt, ist bei einem Zuganglück ums Leben gekommen.
<http://www.infos.cz/zprava.php?id=413>

31. Juli 2011

25 Jahre **Triad**
<http://www.triad.se>

7. August 2011

C64-Icons für Desktop und Folder

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=39030>

7. August 2011

M.U.L.E. für Vier-Spieler-Adapter
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=101455>

7. August 2011

Edge Grinder, ein neues C64-Spiel auf Modul wird ausgeliefert.
<http://www.rgcd.co.uk/search/label/projects>

7. August 2011

Video: **Assassin's Creed** im 8-Bit-Stil
http://www.youtube.com/watch?v=Ie72KzPO_t0&feature=player_embedded

7. August 2011

Super-Mario-Tanz
<http://www.geeksaresexy.net/2011/08/03/the-super-mario-bros-swing-dance-video/>

7. August 2011

Apple II+ in einem FPGA
<http://www.extremetech.com/extreme/91832-apple-ii-retrocomputing-with-an-fpga>

7. August 2011

Damenmode
<http://superlevel.tumblr.com/post/8340893326>

7. August 2011

20 Jahre **World Wide Web**
http://www.nzz.ch/nachrichten/digital/www_20_jahre_1.11783681.html

16. August 2011

Supaboy: SNES-Spiele für unterwegs
<http://derstandard.at/1311803131734/Retro-Gaming-Supaboy-SNES-Spiele-fuer-unterwegs>

16. August 2011

Neues vom X1000: Amiga lebt, **OS 4.2** kommt.
<http://www.golem.de/1108/85543.html>

21. August 2011

Gerüchte über einen **Chameleon-Klon**
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=39199>

21. August 2011

Soulless, ein neues C64-Spiel, angekündigt:
http://www.psytronik.net/main/index.php?option=com_content&view=article&id=97:soulless&catid=34:commodore-64&Itemid=57

21. August 2011

The Marlo Files, ein neues C64-Adventure, ist fertig:
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=101675>

28. August 2011

Vec-o-mat, ein Projekt zur Programmierung von Vectrex-ähnlichen Spielen für den PC, hat den ersten Titel vorgestellt. Das Spiel heißt **Klingoid** und kann kostenlos (Open Source) heruntergeladen werden.
<http://home.arcor.de/gn8cq>

28. August 2011

Mit **Amiga Forever 2012** erscheint der kommerzielle Amiga-Emulator mit einer Menge ROMs und leicht bedienbarem Frontend in einer neuen Version. Unter anderem wird nun auch AROS unterstützt und der Amiga Walker, ein niemals erschienenes Modell, emuliert. Das Paket wird bereits als Windows-8-kompatibel deklariert.
<http://www.amigaforever.com>

28. August 2011

Das Softwarehaus **Cinemaware**, das in den 80ern mit Spielen wie Defender of the Crown legendären Status erlangt hatte, versucht neu-

Versionscheck (Stand: 25.09.2011)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	2.3.3	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	0.143u6	Heimcomputer und Konsolen	http://www.mess.org/
MAME	0.143u6	Automaten	http://mamedev.org/
Power64	4.9.5	C64	http://www.infinite-loop.at/Power64/index-de.html
Yape	1.0.2	Plus/4	http://yape.homeserver.hu/
ScummVM	1.3.1	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74	MS-DOS	http://www.dosbox.com/

erlich ein Comeback. Defender of the Crown (1986) erscheint nun für iPhone und iPad.
<http://www.cinemaware.com>

4. September 2011

Die Indizierung des FPS-Klassikers **Doom** wird aufgehoben.
http://www.chip.de/news/Doom-1-und-2-BPjM-hebt-Indizierung-auf_51265552.html

4. September 2011

Auf der Assembly hat ein (neues) **Atari-2600-Spiel** den 5. Platz belegt.
<http://archive.assembly.org/2011/game-development/bell-hopper-by-tjoppen>

4. September 2011

Der einzig wahre Wohnzimmertisch
<http://www.bitrebels.com/geek/killingest-retro-arcade-coffee-table-ever-made/>

4. September 2011

Auf der GDC 2011 haben bekannte Größen über die Entwicklung ihrer alten Spiele gesprochen. Davon gibt es Video-Mitschnitte.
 Ron Gilbert über **Maniac Mansion**:
<http://www.gdcvault.com/play/1014732/Classic-Game-Postmortem-MANIAC>
 Will Wright über **Raid on Bungling Bay**:
<http://www.gdcvault.com/play/1014635/Classic-Game-Postmortem-RAID-ON>
 Eric Chahi über **Another World**:
<http://www.gdcvault.com/play/1014630/Classic-Game-Postmortem-OUT-OF>
 Jon Romero und Tom Hall über **Doom**:
<http://www.gdcvault.com/play/1014627/Classic-Game-Postmortem>

6. September 2011

Michael Stern Hart, Gründer des **Projekts Gutenberg** ist tot.
<http://www.crackajack.de/2011/09/08/r-i-p-michael-stern-hart-inventor-of-ebooks-founder-of-project-gutenberg/>

18. September 2011

Bericht über einen Nachbau des **Z3** von Konrad Zuse
<http://www.golem.de/1109/86322.html>

18. September 2011

Super Mario Bros. als analoges Videospiel
<http://www.bitrebels.com/geek/first-analog-video-game-in-a-cardboard-box/>

18. September 2011

Anregungen für die Gestaltung eines **Arbeitszimmers**:
<http://www.bitrebels.com/design/creative-use-of-keyboard-characters-in-an-office-redesign-6-pics/>

18. September 2011

Lunch Bags für Geeks
<http://www.geeksareshy.net/2011/09/08/geektastic-lunch-bag-art-gallery/>

SCACOM endgültig eingestellt

Stefan Egger hat nach 22 Ausgaben sein Magazin SCACOM eingestellt. Die finale Ausgabe umfasst 62 Seiten und beschäftigt sich unter anderem mit dem Prototypen von Minimig AGA (FPGA Arcade) und den Anfängen von Commodore mit dem KIM1. SCACOM 22 steht als PDF und ZIP zum Download zu Verfügung. Das 38 MB große Archiv umfasst neben dem PDF auch Desktop-Hintergrundbilder und eine Heftdisk. Die erschienen Ausgaben können weiterhin heruntergeladen werden.

Link
<http://www.scacom.de/vu>

In Ausgabe 62 /Juli 2011 der Zeitschrift GEE wurden einige Artikel der Lotek64-Serie „Retro Treasures“ für einen mehrseitigen Artikel verwendet.



Star Odyssey (Noch ein) Neues Rollenspiel für Sega Mega Drive

Über Nachschub an Rollenspielen können sich Mega-Drive-Besitzer wirklich nicht beklagen. Nach dem sehr feinen „Pier Solar“ von Water Melon legt nun das Superfighter Team rund um Brendon Cobb mit Star Odyssey ein SciFi-Rollenspiel der alten Schule vor. Das 1991 in Japan veröffentlichte Blue Almanac sollte ursprünglich auch in einer US-Fassung erscheinen, die Lokalisierung wurde aber schlussendlich eingestellt. 2007 bekam Brendon Cobb den angeblich einzigen Prototypen der englischen Lokalisierung in die Finger und hat die Zeit bis zur Veröffentlichung im Juni 2011 genutzt, um sowohl die Übersetzung komplett zu überarbeiten als auch den einen oder anderen Bug auszubügeln. Grafisch gibt sich das Spiel etwas spröde – die Jahre sind an dem optisch westlich angehauchten Spiel nicht so gut vorübergegangen wie etwa an den knuffig-pummeligen Japano-Sprites, aber Fans der frühen Fantasy-Star-Teile werden sich trotz-

dem wohlfühlen. Das ausgesprochen liebevoll gemachte farbige Booklet und die gelungene Cover-Illustration im typischen 90er Rollenspielstil passen ebenso wie der Preis von 55\$ (Versand inklusive). Mega-Drive-Fans haben sich das Spiel sowieso schon bestellt und alle anderen warten auf die Besprechung in einer unserer nächsten Ausgaben. (kf)

Link
<http://www.starodysseygame.com>

Art-Retro

Mit „Art-Retro“ ist ein neues C64-Demo erschienen, welches viele Grafiken zeigt, die nur aus dem Originalzeichensatz des C64 zusammengesetzt wurden.



Link
<http://http://noname.c64.org/csdb/release/?id=101504>



„Als wenn Tetris und Lego ein Kind gekriegt hätten“

Neulich, in der Lotek-Redaktion...: „Wir sollten mal eine Ausgabe über Brettspiele machen!“ Sofort fiel mir ein, dass ich für den Blog Noise To Signal (<http://www.noisetosignal.org>) vor Jahren schon einmal über Tetris Tower geschrieben hatte. Deshalb lest nun, in einer für die Lotek liebevoll überarbeiteten Fassung, von Tetris Tower 3D.

von Marleen

Genau wie die Lotek beschäftigt sich auch Noise To Signal ausführlich mit dem Thema „Spiele“. Brettspiele waren jedoch unterrepräsentiert. In letzter Zeit erfahren sie wieder mehr Aufmerksamkeit in den Medien, und da möchten wir nicht hintenanstehen. Also, Spiele, die ohne Computer auskommen – offline, analog, handbetrieben... klingt langweilig? Ist es ganz und gar nicht! Aus diesem Grund besitze ich Tetris Tower 3D.

Leider nicht ganz einfach zu bekommen in Deutschland! Ich hatte längere Zeit versucht, das Spiel in meine Finger zu bekommen, aber ich fand einfach keinen Händler, der nach Deutschland liefern wollte. Mit DVDs und Büchern gibt es selten Probleme, aber bei Spielzeug ist das leider etwas Anderes. Mein guter Freund Jake (jaktrip) konnte eins organisieren und tauschte es mit mir gegen die letzte Packung einer ansonsten vergriffenen Sorte Zahnseide. Ich finde ja, dass ich das bessere Geschäft gemacht habe!

Tetris: Das ist der Spiele-Klassiker schlechthin! (Ich frage mich manchmal, warum nicht

viel mehr Menschen mit Tattoos davon herumrennen oder ihre Kinder danach benennen...) Und mit Tetris Tower 3D gibt es eine Version, die das Spielerlebnis um die haptische Erfahrung ergänzt, die Spielsteine von Hand zu bewegen.

Die Regeln sind ganz einfach. Man lässt die kleinen Tetrominos das Spielbrett herunterfallen und versucht, ununterbrochene Zeilen zusammenzubauen, bis man das obere Ende des Bretts erreicht hat – was dann GAME OVER bedeutet.

Das Spiel fühlt sich in etwa so an wie... als wenn Tetris und Lego ein Kind gekriegt hätten (mit einer guten Prise Vier Gewinnt in der Multiplayer-Version).

Das kann Tetris Tower 3D:

- ✦ die ewig wunderbare Tetris-Melodie und auch Sound-Effekte abspielen – oder nur Sound-Effekte oder auch gar nichts.
- ✦ den aktuell zu spielenden Tetromino anzeigen (leuchtet) und auch den nächsten (blinkt).
- ✦ dem Spieler sagen, wie viel Zeit noch für

den Zug übrig ist, indem es am Spielfeldrand langsam von fünf auf null herunterzählt.

- ✦ den Zeittakt und auch die Musik beschleunigen, damit man zum Spielende hin auch richtig in Spielrausch kommt.
- ✦ weitere Spiele auf höheren (schnelleren) Leveln beginnen, bis zu Level fünf.
- ✦ erkennen, wenn man oben angekommen ist, und einen entsprechenden GAME-OVER-Sound abspielen.
- ✦ einen Single-Player- und einen Multiplayer-Modus anbieten (mehr dazu weiter unten).

Das kann Tetris Tower 3D nicht so gut:

- ✦ einen Spielstein unter einen Überhang manövrieren.
- ✦ einen Stein drehen. Das muss der Spieler schon selbst machen, d.h. zuerst dreht man seinen Stein in die richtige Lage und dann lässt man ihn fallen. Logisch, oder?
- ✦ merken, dass der Spieler mogelt und einen falschen Stein benutzt.
- ✦ eine durchgehende Zeile verschwinden lassen. Ich hatte Besucher bei mir zuhause, die das Ding in der Hand hielten, es hin und her drehen und ernsthaft danach fragten, wie man die Zeile wegwirft. Nein, geht nicht. Ist ungewohnt, ich weiß!
- ✦ merken, wenn eine Zeile komplett ist. Auch das muss der Spieler regeln. Es gibt für jede Zeile einen kleinen Schalter am Rand, und wenn eine fertig ist, dann schaltet man entsprechend um und hat damit gepunktet.
- ✦ immer weiter spielen. Das Brett unterliegt eben räumlichen Beschränkungen, deshalb dauert ein Spiel höchstens fünf Minuten.

Das heißt nicht, dass dies nun Nachteile sind. Sie machen allenfalls für Tetris-Süchtige Tetris Tower 3D ein ganz bisschen unintuitiv in der Bedienung. An einige Aspekte dieses ansonsten klassischen Spiels muss man sich halt etwas gewöhnen.

Das Spiel hat eine interessante Vielfalt an Spieleinstellungen, zum Beispiel:

Singleplayer-Modus

Das Spiel sagt an, welchen Stein man spielen soll, der Spieler macht das, kriegt die Zeilen fertig (oder die Krise), kommt irgendwann oben an und das war's dann. Diese Version





Der Spielmodus „Tetris Paint“ ist eine echte Herausforderung: Hier ein paar Beispiele von Marleen.

fühlt sich ein wenig so an wie Zen im Tetrisgewand – keiner, der gegen einen kämpft (nur die Zeit), kein Ziel zu erreichen – wenn das Spielfeld voll ist, ist Schluss. Warum das jetzt so einen tierischen Spaß macht, kann ich nicht genau sagen, aber es ist so.

Multiplayer-Modus

Trotz des einfachen Spielprinzips verkompliziert der Multiplayer-Modus das Ganze heftig. Zwei Spieler sitzen sich gegenüber und lassen abwechselnd ihre Spielsteine fallen. In Online-Versionen von Tetris im Multiplayer-Modus spielt man ganz normal, aber man kann seinen Gegner behindern, indem man Zeilen schnell und/oder in großer Menge fertigstellt. In Tetris Tower 3D haben beide Spieler natürlich auch das gleiche Brett vor sich, so dass beide versuchen müssen, Zeilen fertigzustellen, aber gleichzeitig darauf achten, dass der Gegner keinen Stich machen kann... Das macht Tetris Tower 3D ein ganz kleines bisschen taktisch. In diesem Punkt ist es mehr ein traditionelles Brettspiel wie Dame oder Mühle (aber nur gerade so eben).

Was den Multiplayer-Modus so schwer zu spielen macht, ist, dass es keinen Pause-Knopf gibt (oder irgendwas, was dem entspräche – ich habe nichts gefunden). Diesen könnte man aber gut gebrauchen – zum Beispiel, wenn es an der Tür klingelt, oder, viel schlimmer, wenn einer der Spieler einen falschen Stein gespielt hat. Das kann unabsichtlich schnell mal passieren, besonders wenn man in einer gut beleuchteten Umgebung spielt (etwa bei hellem Tageslicht), wodurch die Anzeige für das nächste Steinchen schlechter lesbar wird. Zu sagen „He, du hättest den quadratischen Stein spielen sollen!“ kostet einen viel zu viel Zeit während des eigenen Zuges, und außerdem leuchtet dann ja auch schon der eigene zu spielende Stein auf. Um das zu regeln, schlage ich vor, dass man sich vor dem Spiel auf ein-silbige Zurufe einigt, damit die Verständigung auf ein Minimum reduziert und dennoch auf Spieler mit falschen Spielsteinen geachtet

wird, und so am Ende diese Fehlpunkte vom Gesamtpunktstand abgezogen werden.

Auch das Markieren fertiger Zeilen als „eigene“ und dann das Holen des nächsten Steinchens braucht zu lange – das Spiel ist verdammt schnell, sogar auf niedrigen Levels!

Multiplayer-Modus mit Schiedsrichter

Wir haben deshalb einen weiteren Modus erfunden: Multiplayer-Modus mit Schiedsrichter. Wenn eine dritte Person mit am Tisch sitzt, die nur dafür verantwortlich ist, fertige Zeilen zu markieren und darauf zu achten, dass die richtigen Tetrominos gespielt werden, haben die Spieler auch mehr Zeit, sich auf ihren eigenen Zug zu konzentrieren. So klappt es am besten.

Weitere bereits erprobte Modi:

- * Multi-Multi-Player, auch Turnier genannt. Die zeitliche Begrenzung pro Spiel bedeutet, dass man unheimlich viele Durchläufe spielen kann, was Tetris Tower 3D zum perfekten Spiel für turnierähnliche Wettkämpfe macht – falls man genügend vorrückte Freunde aufreiben kann.
- * Pirmille-Player: Ist wie der Multiplayer, nur dass man alkoholisiert ist. In meiner Gruppe wurde per Abstimmung entschieden, dass das die überhaupt die beste Art ist, Tetris Tower 3D zu spielen.
- * Tetris Paint: Man kann Tetris Tower 3D dazu verwenden, beeindruckende Pixelgrafiken zu erzeugen. Das ist eine größere Herausforderung als es zunächst den Anschein hat. Im Bild oben sind ein paar Beispiele von mir.
- * Tetris Tangram: Diese Variante wiederum kann sowohl als Zen-Puzzle als auch im Wettkampfmodus gespielt werden (wobei die Spieler abwechselnd dran sind und dabei Formen mit den Tetris-Teilen herstellen müssen) – siehe Bild rechts.

Kurz gesagt: hier findet wirklich jeder einen Spielmodus, der ihm liegt. Das Spiel ist aller-

dings nicht für jede Situation geeignet. Gut für Tetris Tower 3D sind:

- * LAN-Partys (für den Überraschungseffekt, die Ironie und ganz allgemein für die Liebe zu 8Bit)
- * die meisten Partys, bei denen Alkohol im Spiel ist (Ausnahmen siehe unten weiter)
- * Brettspielabende (bei denen man z.B. seine Eltern mit seiner nerdigen besseren Hälfte bekannt machen möchte, oder umgekehrt seinen neuen Partner mit den eigenen Nerd-Eltern)
- * wenn es im Sommer richtig warm ist und keine Klima-Anlage zur Verfügung steht (man kann sich also mal vom Computer trennen... ohne gleich auf Tetris zu verzichten).

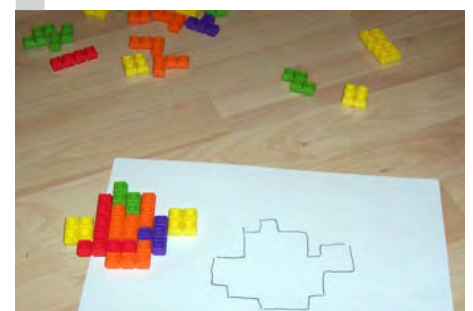
In diesen Situationen sollte man besser ganz ohne Tetris Tower 3D auskommen:

- * Kneipentouren (weil man die Tetris-Steine nicht nachbestellen kann, die man gegebenenfalls im Tran verliert)
- * Im Zug/Flugzeug/Wartesaal... (aus demselben Grund – besser einen Gameboy nehmen)
- * überall dort, wo Hunde oder kleine Kinder die Teile verschlucken könnten.

Pro und Kontra Tetris Tower 3D

- * Die Lampen, die anzeigen, wer dran ist oder welcher Stein gespielt werden soll, können bei hellem Tageslicht schlecht wahrgenommen werden.
- * Es gibt keinen Pause-Knopf – der vor allem im Multiplayer-Modus sehr praktisch wäre.
- * Es gibt auch keinen „Aus“-Knopf. Das Spiel schaltet sich selbst nach 60 Sekunden ohne Benutzung automatisch ab, aber – na klar – wenn die Musik so toll ist, möchte man vielleicht Batterien sparen.
- + Es macht Spaß, es ist knuffig, es ist eine Neuheit und es läuft auch beim nächsten Stromausfall.
- * Die Rollenspielgruppe meines Freundes bezeichnete es als „zu nerdig und verrückt, so etwas dürfte es gar nicht geben“ – aber viele meiner Freunde kommen abends mal eben auf ein Spielchen Tetris zu uns nach Hause. ■

Spielmodus „Tetris Tangram“





Clever & Smart – A Movie Adventure

Willkommen zu einer neuen Ausgabe unserer Adventure-Schatzkiste. Diesmal habe ich nicht ganz so tief gegraben, sondern ich bespreche ein vergleichsweise neues Spiel aus dem Hause der spanischen Entwicklerfirma Alhachofa Soft. Diese entwickelte seit 1997 eine ganze Reihe von Adventures um die spanischen Kultcomics. Der letzte Teil der Reihe wurde 2003 auch in Deutschland veröffentlicht und hört auf den Namen „A Movie Adventure“.

von Axel Meßinger

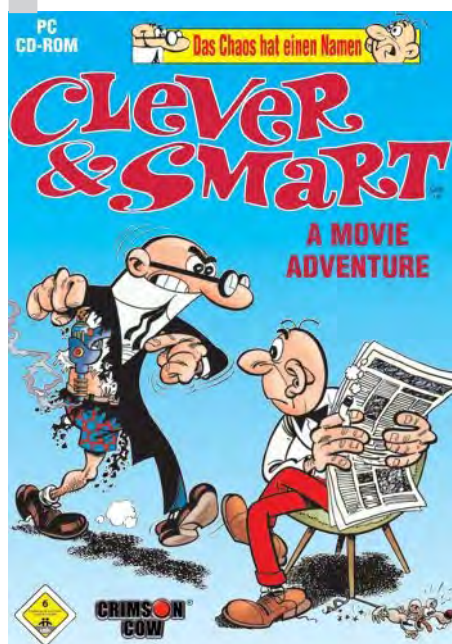
Nach einem haarsträubenden Abenteuer im Amazonasgebiet kehren Fred Clever und sein Chef Jeff Smart zur T.I.A. zurück. Ganz wie in den Comics hat die Zentrale der Geheimorganisation wieder einen neuen Geheimeingang. Doch den haben wir schnell gefunden. Gerade im Hauptquartier angekommen bleibt den beiden Detektiven dennoch keine Verschnaufpause vergönnt. Dafür sorgt der verrückte Wissenschaftler Doktor Bakterius. Dieser hat ein Gerät entwickelt, das „Teledingens“, mit dem es möglich ist, Gegenstände und Personen aus Filmen in die Wirklichkeit zu transferieren. Der Plan: der Schatz aus dem Film „Die Mumie“ soll „verwirklicht“ werden, denn die

T.I.A. ist in Zahlungsschwierigkeiten geraten, weil die Fördermittel gestrichen wurden. Doch statt des Schatzes wird die Mumie Imhotep zum Leben erweckt. Fred und Jeff müssen nun in die Filmwelt hinüber, um das „Buch der Toten“ zu finden. Statt in das alte Ägypten verschrägt es die beiden zuerst einmal in einen Western mit John Wayne und Billy the Kid. Noch dazu ist die Fernbedienung, mit der die beiden in den nächsten Film springen könnten, kaputt...



einfach, da man häufig nicht weiß, was eigentlich als nächstes zu tun ist. Hinweise in Form von Dialogen gibt es nur selten. Hinzu kommt, dass einige Gegenstände auch sehr gut versteckt sind und oft nur wenige Pixel auf dem Bildschirm einnehmen. Es wird also seine Zeit brauchen, bis man hinter die Logik der Programmierer steigt und das Spiel meistern kann. Vom Schwierigkeitsgrad richtet sich Clever&Smart an Spieler, die schon viele Adventures gespielt haben. Zum Glück kann man nicht sterben: das wäre für ein Comic-Adventure auch ziemlich unpassend.

Die Verpackung der CD-ROM



Mit dieser Situation startet das Abenteuer endgültig. Wer Maniac Mansion und Day of the Tentacle gespielt hat, der wird sich noch daran erinnern, dass man zwischen den Figuren hin und her wechseln konnte. Genau so ist das auch in diesem Spiel. Die Dialoge unterscheiden sich, je nachdem, ob man den forscher Jeff oder den taktvolleren Fred steuert, zum Teil erheblich. Ihr werdet also nicht umhinkommen, mit jeder Person im Spiel zweimal zu reden, einmal als Jeff und einmal als Fred. Auch manche Rätsel mit Inventar-Objekten können nur von einem der beiden Akteure gelöst werden. Gelegentlich muss man beispielsweise als Jeff eine Person ablenken, um mit Fred an einen Gegenstand zu kommen. Dabei sind die Rätsel nicht einmal



Kommen wir zur eigentlichen Stärke des Spiels: der Story. Diese ist in der Tat sehr gut ausgearbeitet. Es gibt immer wieder Anspielungen auf beides, auf die Comic- und die Filmwelt. Der Drehbuchautor hatte sichtlich seine Freude, mit Klischees zu spielen und die beiden chaotischen Detektive immer wieder in die unmöglichsten Situationen hineinzusetzen. Die Geschichte bleibt, bedingt durch die verschiedenen Settings, abwechslungsreich. Hinzu kommt eine exzellente deutsche Synchronisation. Wer allerdings Karl Dall und Wolfgang Völz als Synchronsprecher erwartet, könnte enttäuscht sein, da diese nicht mit an Bord sind. Aber die für das Spiel



gewählten Sprecher passen gleichfalls sehr gut zu den Charakteren und machen ihren Job absolut fantastisch. Die Dialoge wurden hier und da an das deutsche Publikum angepasst, gerade, was Anspielungen auf Film und Fernsehen betrifft. Die Geschichte an sich wird originalgetreu wiedergegeben. Die Lokalisation ist von vorne bis hinten wirklich gut und man könnte fast denken, wir hätten es mit einem Spiel aus Deutschland zu tun. Dass viele Texte in der Spielweltumgebung, z.B. auf Schildern, eingedeutscht wurden, bestärkt diese Illusion. Ich würde sogar so weit gehen zu sagen, dass die Lokalisation zu den besten im Adventure-Bereich der letzten Jahre gehört.

Technisch durchwachsen

Technisch ist der Titel eher durchwachsen. Zwar ist die Auflösung von 1024x786 Pixeln für die Zeit absolut in Ordnung, das Bild ist auch immer sehr klar. Die Qualität ist sogar so gut, dass man auf Screenshots nicht ausmachen kann, ob das Bild eine Spielsequenz oder eine der zahlreichen Cutscenes darstellt. Was hingegen negativ auffällt, sind die wenigen Animationen im Spiel. Häufig werden Aktionen nur angedeutet oder bruchstückhaft gezeigt. Das ist etwas schade, da auf diese Weise ein wenig mit dem Zeichentrickstil in den sehr guten Zwischensequenzen gebrochen wird. Musikalisch bleibt der Titel ebenfalls im Durchschnitt hängen. Die Musikstücke passen zwar immer zu den jeweiligen Szenarien und Settings, jedoch dudeln sie im Hintergrund so vor sich hin. Sie stören aber auch nicht weiter, da das Hauptaugenmerk im Spiel auf der Sprachausgabe liegt.

Viel Charme und schwierige Rätsel

Was kann man als Fazit sagen? Die Rätsel sind zum Teil sehr schwierig, die technische



***** 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, Datensetzenjustage, 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 €

Sonderangebote: SFD1001 + IEC64W - Interface mit Stecker und Kabel, Netzteile, Goliath EPROM-Brenner, Floppieköpfe, Platinen 1541 II, Jack Attack, IC-Tester, Magic-Desk/Turbo+Hardcopy-Modul

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 5¼" 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. Brennfiles von allen gängigen Programmen stellen wir Ihnen auch per email für 2,50 € per File zur Verfügung. **Für weitere Informationen sehen Sie bitte auf unserer 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](http://WWW.ELEKTRONIK-TECHNIK.BIZ) + 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

Präsentation ist nicht immer auf höchstem Niveau. Aber das Spiel besitzt trotzdem Seele. Es versprüht einen ganz eigenen Charme, und gerade Fans der Comics werden sich sofort wohl fühlen. Auch Spieler, die mit Sam&Max oder Tony Tough viel Spaß hatten, werden aufgrund des eher schwarzen Humors in Clever&Smart bestens unterhalten werden. Schade, dass die ganzen Vorgängerspiele genau zu der Zeit produziert wurden, als das Genre hierzulande in einen Dornröschenschlaf verfiel. Somit stellt „A Movie Adventure“ das einzige Clever&Smart-Adventure in deutscher Sprache dar. Alle anderen erschienen nur in Spanien. Sollte euch dieses Spiel irgendwann mal auf einem Grabbeltisch anlächeln oder günstig bei eBay zu erwerben

sein: zögert nicht und schlägt zu! Ihr werdet es, trotz der im Test benannten Kritikpunkte, nicht bereuen.



Trailer

www.youtube.com/watch?v=9wRT64eA1-Q

„Große Hoffnungen liegen im Indiebereich“

Simon Krätschmer, 1979 geboren im rheinischen Hanau, gehört zu den bekanntesten Videospieldjournalisten in Deutschland. Vielen Fans ist er vor allem als ehemaliger GIGA-Moderator und Gestalter der Sendung „Game One“, welche seit fünf Jahren auf MTV und VIVA läuft, ein Begriff. Was liegt also näher, als einmal ein Gespräch mit ihm über Game One, Politik, den Kunstbegriff in Bezug auf Videospiele sowie ganz allgemein über die öffentliche Wahrnehmung dieses Mediums zu führen? Da sein Terminkalender mehr als überfüllt ist, haben Simon und ich lange gebraucht. Doch nun hat es endlich geklappt und herausgekommen ist ein hochinteressantes Gespräch.

Lotek64: Hallo Simon. Schön, dass du dir Zeit für unseren kleinen Plausch nimmst. Bevor wir uns richtig in die Materie stürzen: Magst du dich kurz vorstellen? Viele unserer Leser werden dich sicher von „Game One“ oder von deiner Zeit bei GIGA kennen. Wann bist du mit Videospiele in Berührung gekommen und wie hat sich „Game One“ bis heute entwickelt?

Das Thema „Spiele“ verfolgt mich eigentlich schon so lange ich denken kann, bereits mit zwölf wollte ich unbedingt Spieleredakteur werden, zur Angst meiner Eltern, die das natürlich ganz schön lächerlich fanden. Ich musste immer alles haben, auf dem man zocken konnte: von Pong über 286er, 386er, 486er, SNES bis Mega CD, Neo Geo, Handhelds, Dreamcast, Playstation... Scheiße, ist da viel Kohle draufgegangen (und die Eltern haben bald aufgehört, mir immer neues Zeug ins Zimmer zu stellen), weshalb ich schnell mein eigenes Geld verdienen musste. Ab 17 habe ich deshalb erste Gehversuche in der Branche unternommen und für den kleinen Verlag „modern media“ Lösungsbücher für Spiele wie „Mission Impossible“ und „Resident Evil 2“ sowie diverse Tipps-und-Tricks-Sammlungen geschrieben. Das kam gut an und wurde gut genug bezahlt, um mir noch mehr von dem „Schrott“ in die Wohnung zu stellen.

Nach dem Abi ging's deshalb nahtlos weiter und zwar nach Würzburg zur „fun generation“, meinem damaligen Lieblings-Multiformat-Mag. Da wieder zwei Jahre gearbeitet, dann (passend zur letzten Ausgabe, damals begann das große Magazinsterven) zu Giga Games auf „NBC Europe“ gewechselt und da fünf Jahre lang alle Bereiche von „Help“ über „Maxx“, „PC“ und „Konsole“ durchgewechselt. Irgendwann war aber auch da die kreative Luft

einfach raus – weshalb ich schon bald zusammen mit meinem guten Freund und Kollegen Daniel Budiman bei MTV saß und wir den damals games-technisch noch jungfräulichen Fernsehleuten und Marketing-Menschen mithilfe mehrere selbstgeschnittener Videos unser Konzept für eine 30minütige Games-Sendung näherbrachten.

Eines dieser Videos, eine kleine Liebeserklärung an „Mario“ und „Donkey Kong“, wurde innerhalb MTVs dann so populär, dass der ganzen Sache plötzlich nichts mehr im Weg stand. Also haben wir uns eine Co-Produktionsfirma in Hamburg gesucht und angefangen, uns jede Woche aufs Neue mit MTV anzulegen – denn die waren anfangs wenig begeistert von unserem Stil und versuchten massiv Einfluss zu nehmen, dem wir uns wiederum durch ständige Kündigungandrohungen zu entziehen versuchten. Es war ein großer Spaß. Auch die große Entfernung zu Berlin hat dabei geholfen, denn so waren wir größtenteils „unter uns“. Irgendwann lief dann alles inhaltlich und quotentechnisch recht gut, weshalb wir seitdem machen dürfen, was wir wollen – was wirklich ein enormer Luxus in der deutschen Fernsehlandschaft ist (für den wir MTV auch enorm dankbar sind).

Vor zwei Jahren haben wir dann mit einem neuen Konzept für die Finanzierung von gameone.de geworben – und diese Webseite bis heute zu etwas aufgebaut, das (theoretisch) auch ohne TV-Sendung funktionieren würde. Sowohl Sendung als auch Seite sind 2011 für die jeweiligen Grimme-Preise nominiert worden, was uns natürlich wahnsinnig stolz macht und zeigt, dass sich die viele Arbeit durchaus gelohnt hat. Reich wird man da-



Simon Krätschmer: Musste immer alles haben, worauf man zocken konnte.

mit aber leider nicht, um an dieser Stelle mal mit einem beliebten Vorurteil aufzuräumen.

Lotek64: Und den Grimme Online Award habt ihr ja sogar gewonnen! Herzlichen Glückwunsch dazu. Das mit der „Narrenfreiheit“ ist in der Tat ein großer Luxus. Inwiefern hat MTV zu Anfang versucht, sich in die Gestaltung der Sendung einzumischen? Magst du da einen kleinen Einblick geben?

Die vergangenen fünf Jahre Game One waren durchaus von so einigen Diskussionen geprägt. Es ging dabei um so ziemlich alles: Welche Spiele sollten wir in der Sendung haben? Wie lange darf man Spielszenen am Stück zeigen, ohne dass etwas „Menschliches“ dazwischen muss (ein Dreh, ein O-Ton, ein Interview-Satz, eine Animation, etc.)? Was für Rubriken braucht eine Games-Sendung? Wie viel Nerd-Kram darf, wie viel Mainstream muss rein? Welche Kritik muss rein, welches Lob? Alles Fragen, die manchmal von uns und MTV unterschiedlich beantwortet wurden (und immer noch werden). Es heißt ja: Ein guter Kompromiss ist, wenn beide Seiten unzufrieden sind. Das war in unserem ersten Produktionsjahr Dauerzustand. Kleine Erfolge wie „Half Life in 60 Seconds“ haben uns im Laufe der Zeit zu etwas mehr Vertrauen verholfen. Ich glaube aber auch, dass dieser Reifeprozess einfach dazugehört. Ein bisschen Reibung ist schon ok.

Mittlerweile ist das Verhältnis von beiden Seiten aus ganz relaxt, man arbeitet sich ja auch ein bzw. rauft sich zusammen. Einziger, vermutlich ewiger Knackpunkt: die Länge der Sendung. Wir hätten gerne mehr als 15 Minuten, zu MTV passt aber besser schnell und kurz. Auf gameone.de haben wir dagegen ja alle Zeit des Netzes.

Lotek64: Wer kam auf die Idee, statt in einem Studio die Sendungen vor einem Greenscreen aufzunehmen? In eurem Forum gibt es da ja durchaus kontroverse Diskussionen darüber.

Das Original-Studio wurde uns langsam et was zu „old school“, aber ein „Game One Reloaded“-Studio wäre einfach zu teuer geworden. Außerdem kann man im Green wunderbar rumspielen und dadurch lernen, was klappt und was vielleicht nicht klappt. Dafür sind wir letztendlich doch alle hier. Es macht auf jeden Fall einen Heidenspaß, sich hinzusetzen, aufzuschreiben „Budimon werden von einem NEXT-Zug überfahren“ und zu wissen, dass anschließend zwei arme (aber coole) Schweine das tatsächlich für einen animieren. Und man im Green auf eine Box knallt und einfach nur hofft, dass der imaginäre Zug später auch die Form hat, an die man gerade denkt. Die armen Schweine sind übrigens „J“ und „J“, kein Scheiß, die heißen beide Jay. Außerdem gingen Budi und mir beim Schreiben der Moderationen nach 160 Folgen im selben Raum auch so langsam die Ideen aus, schließlich versuchen wir, uns bestenfalls nicht zu wiederholen. Da muss man auch ehrlich genug sein zu sagen: Bis hierhin war's schön, aber jetzt mal zu etwas völlig anderem!

Zum Schluss wurde das Studio ohnehin ständig digital erweitert, es war also ohnehin nur noch zum Teil „echt“. Es ist schön, sich inhaltlich mal „ganz“ digital austoben zu können – auch auf die Gefahr hin, dass manche das doof finden. Klar, der typische „Hauen und Pappe“-Charme der Sendung leidet da vielleicht manchmal etwas darunter, doch die Unberechenbarkeit macht es auch irgendwie spannend. Außerdem sieht unser Studio seit September wieder anders aus, vielleicht gefällt den Leuten ja diese Version besser – oder schlechter.

Lotek64: Im Mai 2011 hat die US-National-Endowment-for-the-Arts-Behörde Videospiele auf dieselbe Ebene wie Fernsehen und Radio gesetzt. Eine Entwicklung, die meiner Meinung nach lange überfällig ist. Dies hat die Folge, dass Spiele ab 2012 in der Entwicklung von der US-Regierung mit 200.000 USD mitfinanziert werden können. In meinen Augen bräuchten wir so ein Gesetz in Deutschland viel eher, wenn man mal sieht, wie wenig deutsche Spieleentwickler nicht nur seitens der Politik, sondern auch von der Spielerschaft beachtet werden. Könnte man mit so etwas nicht ein wenig mehr Aufmerksamkeit auf deutsche Studios lenken? Und bisher sind deutsche Studios finanziell ja auch zum großen Teil auf sich allein gestellt. Da fällt mir zum Beispiel gerade das Münchner Studio Shin'en ein, die in den letzten Jahren für den DS und die WiiWare wirklich klasse Titel veröffentlicht haben, aber die große Mehrzahl bekam davon wenig mit.

Man kann dem Spieler nun mal nicht vorschreiben, was er spielen soll. „Far Cry“ ist z.B. auch ohne diesen „Druck“ ein außerordentlich erfolgreiches Spiel geworden, während die „Anno“-Serie ja schon seit Jahren mit „deutschem Entwicklergeist“ verbunden wird. An diesen Beispielen sieht man aber

auch gut, wie stiefmütterlich und selektiv die Politik mit dem Thema „Spiele“ umgeht. Die mit den niedlichen Siedlern werden gefördert, die anderen als „Killerspiel“-Entwickler abgetan. Auch die letzten beiden Jahre „Deutscher Spielepreis“ mit ihrer überall belächelten Spiele-Auswahl haben deutlich gezeigt, dass noch niemand in der Politik wirklich begreift, welche Bedeutung dieses Thema für Deutschland haben sollte. Aber sind wir doch mal ehrlich: Von welchem Aspekt des alltäglichen Lebens haben Politiker schon Ahnung? Ich denke, da macht sich niemand mehr etwas vor, hier bekommt man ja von den Lenkern dieses Landes fast täglich erschreckende Wissenslücken präsentiert.

Da muss wohl erst die nächste Generation in den wichtigen Ämtern landen, was sicher noch eine Weile dauert. Es gibt immerhin ei-

tionen“ festgehalten und sich zu wenig nach dem Geschmack des Spielers gerichtet.

Lotek64: Ich würde nicht so weit gehen, die deutsche Spielelandschaft auf Shooter und Strategie zu reduzieren. Zum Beispiel im Adventure-Genre wurde in den letzten Jahren wirklich gute Arbeit geleistet. Piranha Bytes haben zudem recht starke RPGs geschaffen, und dann gibt es eben Schmieden wie die bereits erwähnten Shin'en mit eher traditionellen Spielkonzepten. Ich denke wirklich, dass wir in Deutschland schon Vielfalt aufbieten können. Was in meinen Augen schade ist, ist, dass scheinbar jeder für sich sein eigenes Ding macht. Vielleicht wäre eine größere Zusammenarbeit zwischen den verschiedenen Herstellern ganz gut. Und dann ist es eben ein Unding, dass politisch so gar nichts an Unterstützung kommt. Zumal wir in Deutschland wirklich kreative Spieleprogrammierer haben, wenn man sich



„Ich war nie ein Freund von Prozentwertungen.“

nen Trost: Zumindest in der Presse scheint das Thema (wohl ausschließlich aus finanziellen und werberelevanten Gründen) mittlerweile etwas differenzierter betrachtet zu werden, hier liest der deutsche Wutbürger nur noch selten über „Killerspiele“ und „Mordsimulationen“.

Deutsche Studios könnten sicher auch mehr als Shooter und Strategie, nur gibt es bislang einfach zu wenig Unterstützung – sowohl von den jeweiligen Bundesländern als auch von Seiten der Spieler. Doch wie schon oben erwähnt: Man kann nun mal niemandem vorschreiben, was er gut finden soll. Im Umkehrschluss sollten sich deutsche Entwickler aber auch mehr am Massenmarkt orientieren, wenn sie am Ende des Weges gute Verkaufszahlen erreichen möchten. Da wird meiner Ansicht nach ebenfalls noch zu oft an „Tradi-

verschiedene Studienarbeiten anschaut. Da geht ein riesiges Potenzial flöten, eine gute Infrastruktur aufzubauen. Das wäre doch auch wirtschaftlich sinnvoll. Wie sollte deiner Meinung nach eine politische Unterstützung ausschauen?

Ich bin kein Politiker und habe deshalb natürlich nur begrenzt Einblick in die Möglichkeiten, die man in der Realpolitik zur Förderung und Unterstützung hat bzw. hätte – aber ein paar Punkte würde vermutlich jeder von uns zusammenkriegen. Ganz platt kann man vielleicht sagen: Alle Arten der Medienförderung müssten ausgeschöpft werden, der Einstieg vereinfacht und die Firmengründung kompetent begleitet werden – auch wenn es sich vielleicht nur um ein kleines 8-Kopf-Team für Handyspiele handelt. Da wird wie immer zu sehr den dicken Investoren hinterhergelaufen und das Wachstumspotenzial kleiner, beweglicher Firmen unterschätzt.

Der „Deutsche Spielepreis“ ist ein guter Anfang, doch die Reaktionen von Spielern und Fachpresse zeigt deutlich: Hier versucht man gezielt, Stimmung für und gegen bestimmte Spiel-Inhalte zu machen, indem preiswürdige Titel bei „unpassendem“ Inhalt kurzerhand ignoriert werden. Damit macht man sich in einem derart von kompetenten Usern geprägten Bereich natürlich hochgradig verdächtig und das gleich für mehrere Jahre im Voraus. Niemand erwartet eine(n) CS-zockenden Bundeskanzler(in), der (die) kurz vor der Pressekonferenz noch ein paar n00bs wegmessert. Aber deutsche Entwickler haben eine Politik verdient, die das Potenzial virtueller Unterhaltung erkennt und nicht als „Kinderkram“ oder „Schundware“ wegwischt, sondern die es als immer wichtiger werdenden Wirtschaftsfaktor ernst nimmt. Alle paar Monate schauen Politiker bei deutschen Autowerken vorbei, rammen Spaten in die Erde, zerschneiden Bändchen oder lassen sich in Keksfabriken durchfüttern, doch bei Entwicklerfirmen sieht man sie höchstens mal im Rahmen einer Medienwoche oder Preisverleihung und das maximal auf der Bühne oder mit medialer Begleitung auf gesichertem Messe-Terrain. Dieses Interesse darf auch nicht je nach Genre ab- oder zunehmen, der reine Inhalt der Spiele sollte in diesem Fall nicht zum entscheidenden Faktor werden. Alles andere ist in meinen Augen Zensur oder Erpressung, je nach Sichtweise.

Lotek64: Du hast eben kurz die Presse angesprochen. Im Fernsehen hat die Berichterstattung über digitale Inhalte dieses Jahr mehrere Dämpfer erhalten. So wurden ja das „c't Magazin“ und

Muss ich real existierende Gräueltaten unbedingt spielerisch erleben?



„Neues“ abgesetzt. Gerade letzteres ist ein ziemlicher Verlust, da die Themen dort wirklich gut aufbereitet wurden. Aber ansonsten scheint mir, dass im Fernsehen in letzter Zeit ziemlich viel Angst gerade gegen das Internet geschürt wird.

Die Angst des Fernsehens vor dem Netz hat ja eine mittlerweile recht lange Geschichte, dabei könnte es so einfach sein. Natürlich zieht das Internet Aufmerksamkeit von den einzelnen Sendern ab und natürlich finden die das dann nicht allzu gut. Gleichzeitig verwursten Sender aber auch nur zu gerne Internet-Inhalte für ihre Shows, Top-Listen und Promi-Magazine – und locken den geliebt-gehassten Online-User mit Community-Aktionen, Video-Archiven und Webisodes. Hier hat sich in den letzten Jahren zum Glück schon einiges zum Positiven verändert.

Wieso ausgerechnet in diesen bewegten Zeiten die beiden Urgesteine „c't“ und „Neues“ eingestellt wurden, wo sie doch wunderbar ins Senderaster hineingepasst hätten, erschließt sich mir auch nicht wirklich. Aber gut zu wissen, dass einige „Neues“-Leute jetzt bei den „Pixelmachern“ sitzen, da gehören sie ja auch hin. Vielleicht möchte man neue Marken etablieren und konnte deshalb die alten Marken nicht mehr gebrauchen... keine Ahnung. So richtig verstehe ich es nicht, das waren doch beides etablierte Magazine und bei „Neues“ habe ich immer gern mal wieder reingeschaut, da fühlte man sich verstanden. „c't“ soll ja auch seine Momente gehabt haben, aber mir war schon das Heft damals zu schwere Kost.

Lotek64: Dass Videospiele eine Kunstform sind, da wirst du mir sicher recht geben. Aber sind alle Spiele per se als Kunst zu bezeichnen? Häufig lese vor allem bei Forendiskussionen in Zusammenhang mit der Gewaltdarstellung mancher Spiele, dass Kunst ja eigentlich alles darf. Ich denke eher, dass viele Spiele zu einheitlich, zu – ich möchte mal sagen – „gekünstelt“ wirken, um tatsächlich als Kunst bezeichnet zu werden. Wie siehst du diese Diskussion?

Das „Spiele sind Kunst“-Thema ist ein sehr komplexes, denn wie auch bei „echter“ Kunst gibt es da deutliche Definitionsunterschiede bei den Konsumenten. Meine Meinung: Es gibt Spiele, die ganz klar „Kunst“ sind, die zum Nachdenken anregen und dem Spieler mehr abverlangen als „nur“ zu konsumieren.

Doch dies trifft nur auf einen verschwindend geringen Teil der Spiele zu. Ein „Modern Warfare“ besitzt wohl nur wenig künstlerischen Anspruch – und dem großen Rest der kommerziell erfolgreichen Spiele geht es ähnlich. Natürlich gibt es Ausnahmen wie „Ico“, „Flower“, „Limbo“, „Killer 7“, „Okami“ und „Shadow of the Colossus“ – doch auch hier dürften sich unterschiedliche Meinungen finden, zu welchem Grad sich ein Spiel mit einer „klassischen“ Spielweise und kommerziellem Hintergrundgedanken als Kunst bezeichnen lässt.

„Kunst darf alles“ mag als generelle Aussage wahr sein, trifft bei Spielen aber nicht ins Schwarze. Gewaltdarstellung alleine macht ganz sicher keine Kunst, vor allem wenn der Rest des Spiels linearer, lächerlicher Mist ist. „Call of Duty“ ist nun mal keine Kunst (egal ob von „Infinity Ward“ oder „Treyarch“), ebenso wenig wie „Halo“, „GTA“ und „Starcraft“ – und das muss es auch nicht sein, um zu unterhalten. Doch um zum Nachdenken anzuregen und gegebenenfalls als „gesetzt“ akzeptierte gesellschaftliche oder moralische Normen zu hinterfragen, muss ein Spiel mehr bieten als „nur“ Unterhaltung. Ich muss dazu sagen, dass ich auch einige der als „Kunst“ bezeichneten „Kunstwerke“ nicht als „Kunst“ bezeichnen würde. Heutzutage wird da doch oft auch nur noch nach Hype- und Provokationsfaktor entschieden. Es ist alles wirklich ein bisschen wie in „Exit through the Gift Shop“.

Das Gute daran: Spiele können sich noch deutlich weiter entwickeln als im Moment, wir werden also noch eine Menge Spiele erleben, die an unseren Wertevorstellungen rütteln und die wir, ohne darüber nachdenken zu müssen, als „Kunst“ bezeichnen werden.

Lotek64: Die Frage ist nur, ob der Großteil der Spieler schon dafür bereit ist. Denn Videospiele sind ja auch immer ein Abbild der Gesellschaft und da wir in einer recht schnelllebigen und oberflächlichen Gesellschaft leben, würde es recht schwer für diese Art von Spielen sein. Es gibt zum Beispiel die „Global Conflicts“-Reihe. In diesen Spielen übernimmt man die Rolle eines Reporters und recherchiert über Themen wie „Flüchtlinge an der US-Mexiko-Grenze“ oder „Kindersoldaten in Uganda“. Diese Spiele sind sehr textlastig und besitzen nicht die Aufmachung eines Spiels von einem großen Publisher. Zudem sind die Themen auch sehr schwer zu verdauen. Dennoch bewirken sie bei mir aufgrund des realen Hintergrunds ein beklemmendes Gefühl als jedes Survival-Horror-Spiel. Einfach weil man dadurch eine ganz andere Sicht auf die Welt bekommt. Weil man da eigentlich erst merkt, wie gut es uns in unserem Wohlstand geht. So was kann ein Spiel durch die Interaktivität noch mal viel besser verdeutlichen als ein Dokumentarfilm. Ich denke aber nicht, dass viele Spieler auch mit einer Präsentation eines AAA-Titels von solch einem Spiel angesprochen werden könnten – leider. Wenn, dann wird so eine Entwicklung hin zu anspruchsvollen Spielen wohl nur in ganz kleinen Schritten vonstattengehen können.

Erst einmal sollte man für sich selbst klären: Will ich von einem Spiel der „Global Conflicts“-Reihe überhaupt auf die gleiche Art unterhalten werden wie von einem Survival-Horror-Spiel? Muss ich real existierende Gräueltaten unbedingt spielerisch erleben? Oder geht es mir um die Metaebene, die Empathie, das Wissen darum, dass dieser Ort wirklich so ähnlich existiert, diese Sachen wirklich passieren?

Hier dürfte für viele potenzielle Spieler schon die erste Hürde sein, nicht jeder möchte sich gern in eine solche Lage hineinversetzen. Und wer sich ernsthaft für das Thema interessiert, der kümmert sich nicht um Grafik oder technische Details und spielt die Spiele einfach aufgrund der Message. Natürlich wäre da noch einiges mehr möglich – und das wird sicher auch geschehen.

Titel wie die „Global Conflicts“-Reihe würden mit mehr Geld im Rücken sicher besser aussehen und eindrucksvoller wirken, doch Massenmarkt wird aus spielbaren Flüchtlingen und Kriegsreportern wohl nie. Fantasy-Welten oder Science-Fiction-Visionen sind einfach leichter zu ertragen, obwohl selbst diese ja meist nur ein Spiegel unserer Gesellschaft sind. Und wenn schon Gesellschaftskritik, dann als Parodie und so unterhaltsam verpackt wie in „GTA IV“ oder gleich ganz ballaballa wie im neuen „Saints Row“.

Lotek64: Was ich mich auch in dem Zusammenhang frage, ist Folgendes: Wie würden wir z.B. ein Rollenspiel wahrnehmen, das uns für unseren Fleiß vor den Kopf stößt? Mit in der Partie ist ein Widersacher unserer Figur. Und der kassiert die Schätze und Erfahrungspunkte dafür, dass wir das Monster getötet haben. Natürlich alles in eine gute Story eingebettet. Erst dann könnten doch richtige Gefühle wie Hass oder Rache entstehen, wenn man selbst als Spieler auch mal das Gefühl bekommt, direkte Rückschläge oder Benachteiligungen zu spüren. So eine radikale Erzählweise wäre wirklich mal was Progressives. Ein Hasswort, das dich auf der Suche nach dem perfekten Spiel immer begleiten wird, lautet Zielgruppenanalyse. Die meisten guten Ideen scheitern daran, zumindest reime ich mir das so zusammen. Wenn man mit Entwickeln spricht, haben die immer die geilsten Vorstellungen – wenn die dürften wie sie wollen, wäre das Ergebnis oft viel progressiver als der weichgespülte Mist, den wir im Westen manchmal spielen müssen. Da ist Japan mit Leuten wie Hideo Kojima, Sumo 51 und Shinji Mikami schon deutlich weiter, obwohl sie in allen anderen Belangen momentan dem Westen ein wenig hinterherhinken. Aber völlig krank auf dem Hirn der Spieler rumhämmern, das können sie wirklich gut!

Lotek64: Was ist für dich ein Spiel, welches du als Kunst bezeichnen würdest? Ich finde zum Beispiel, dass Spiele wie „Okami“ oder auch das Geschicklichkeitsspiel „Echochrome“ (PSN Spiel für PSP und PS3) gut vorgemacht haben, was man mit dem Medium Videospiel alles anstellen kann – natürlich auf unterschiedliche Weise. Aber im Großen und Ganzen bleiben das Nischentitel hinter den bekannten Reihen wie Mario, Zelda, Call of Duty oder den Sportspielen. Dabei zeigt aber auch der Indie-Bereich, wie experimentierfreudig man das Medium ausgestalten kann. Auch meine größten Hoffnungen liegen im



„Hasswort Zielgruppenanalyse“

Indie-Bereich, alleine schon deshalb, weil hier keine wirtschaftlichen Interessen über den Inhalt bestimmen. Allerdings spielt man diese Spiele oft auch nicht aus reinem Spaß, sondern weil der Inhalt zum Nachdenken anregt. Auch die Tatsache, dass bei Indie-Projekten meist nur eine Person bzw. eine kleine Gruppe über diesen Inhalt entscheidet, trägt dazu bei, dass man hier die höchste Konzentration an „intelligenten“ Spielen findet – je größer ein Team, desto massenmarktauglicher wird das Spiel, was natürlich der Tod für jeden künstlerischen Anspruch ist.

Nehmen wir als Beispiel mal das „White Bouncy Castle“, ein Kunstwerk, das seit zehn Jahren um die Welt reist und im Grunde nichts anderes ist als eine weiße Hüpfburg, wie es vor jedem Baumarkt eine gibt. Die Kunst entsteht laut dem Künstler in dem Moment, in dem die Besucher im Innern der Hüpfburg sind und wie blöde herumhüpfen. Wenn das also Kunst ist, was unterscheidet das „White Bouncy Castle“ dann bitte von einem Spiel wie „Minecraft“, in dem Ähnliches in weitaus größerem, kreativerem Maßstab geschieht?

Lotek64: Wo wir gerade über den Kunstaspekt sprechen: Ist es sinnvoll, Spiele in dieser Form zu beurteilen, wie es häufig der Fall ist? Also mit der 100%-Wertung für Grafik, Sound, Spielspaß usw.? Ich meine, ich habe noch nie eine Buchrezension gelesen, wo abschließend gesagt wird: Lyrik 72%, Story-Verlauf 67%, Gesamturteil 69%. Auch bei Film- und Musikkritiken findet man solche Wertungen nicht. Wie kommt es dazu, dass dies ausgerechnet bei Spielen der Fall ist? Wenn ich mich nicht irre, seid ihr ja in der GameOne-Redaktion auch kritisch gegenüber der Prozentwertung, oder? Im Endeffekt kann man Spiele ja nur so beurteilen wie jedes andere Unterhaltungsmedium auch: Entweder ist es gut gemacht und gefällt mir oder eben nicht. Es gibt meiner Meinung nach keine Objektivität in diesem Be-

reich – aber dies wollen die Prozentwertungen ja vermitteln.

Ich war nie ein Freund von Prozentwertungen und eigentlich wissen auch die meisten erfahrenen Spieler, dass ihr Hobby so nun mal nicht funktioniert. Jeder Mensch hat eine etwas andere Sicht auf Genres, Features und Spiel-Inhalte – das lässt sich nun mal nicht objektiv für „alle“ festhalten. Schon der Versuch ist zum Scheitern verurteilt, was man ja an den nie enden wollenden Diskussionen, der berühmten Wertungsinflation und nicht zuletzt dem aktuellen Wechsel zu einer „subjektiveren“ Schreibe zeigt.

Ich denke, die einzigen, die noch etwas auf Wertungen geben, sind jüngere Spieler, da geht es allerdings auch oft mehr um die Bestätigung der eigenen Meinung („Ich hab das gekauft, also will ich jetzt auch Gutes drüber lesen“) als um objektive Spielberichterstattung. Die Spiele-Redaktionen sind allerdings auch selbst schuld, immerhin hätte man das Thema „Prozentwertungen“ schon längst kollektiv abschaffen können. Das hätte durchaus auch sein Gutes, denn dann müssten sich die Leser wieder mit dem Inhalt eines Spieletests beschäftigen und wären nicht nur auf die Wertung am Ende fixiert.

Lotek64: Was sind deiner Ansicht nach die Gründe, warum viele Spieler immer noch auf diese Art der Wertung anspringen? Die GEE war das einzige Heft in den letzten Jahren, das darauf verzichtet hat. Dass sie eingestellt wurde, hat sicher auch noch viele andere Aspekte, zumal der Print-Markt immer weiter an Bedeutung verliert. So spielt sich ja auch vieles online ab. „Lotek64“ erreicht 95% seiner Leser durch die PDF-Version. Auch „Freaks on Sofa“ – die vom Konzept her ähnlich der GEE sind – machen ihr Heft ausschließlich online. Denkst du, dass sich klassische Spielmagazine auf längere Sicht noch halten können? Der Print-Markt ist am Boden und das ja schon seit Längerem. Das geht nicht nur

Spiele-Magazinen so und ist logischerweise dem Internet und seiner „Kostenlos“-Mentalität geschuldet. Das ist nun mal so, damit muss man leben – dafür bietet das Netz ja genug Vorteile, die das verschmerzen lassen. Es wird wohl immer Leute geben, die lieber etwas „in der Hand haben“, doch mit dieser Minderheit wird sich in Zukunft natürlich keine Redaktion finanzieren lassen. Was bleibt also übrig? Mit einem überzeugenden Online-Konzept wird man sich durchsetzen können, doch bis man damit auch ähnlich viel Geld verdient wie zu Magazin-Hochzeiten, wird es wohl noch dauern. Immerhin zeigen neue Anzeigegeräte wie das iPad, dass es nicht zwingend ein Nachteil sein muss, nur noch im „Netz“ zu existieren. Wer hier seine Karten gut ausspielt und den Lesern wirklichen Mehrwert abseits von Newstickern bietet, kann in Zukunft sogar mehr verdienen, als es mit einem Print-Magazin möglich gewesen wäre. Doch das klappt nun mal nur, wenn die Macher (und ganz besonders die Verlage) auch hinter ihrem Werk stehen; was zurzeit eher selten der Fall ist.

Lotek64: Ich würde es sehr schade finden, wenn die Relevanz immer weiter zurückginge. Denn so ein abgeschlossenes Heft eignet sich viel besser zum Archivieren als es jede Newsseite je könnte. Es macht mir zumindest mehr Spaß, in alten „Video Games“- oder „ASM“-Heften der späten 80er und frühen 90er zu blättern, als ein Archiv von Newsseiten zu durchforsten. Auf der anderen Seite haben die aktuellen Magazine auf dem kommerziellen Markt keine Wiedererkennung mehr, da ständig Redakteure wechseln. Mir fehlt da die „persönliche“ Bindung, die ich früher zu Boris Schneider-Johne oder Sandra Alter hatte. Da wusste ich, wie man die Texte einordnen konnte, da man deren Geschmack über die Zeit mit dem eigenen abgleichen konnte. Heute dagegen schauen viele nur auf die Prozentwertung, lesen vielleicht noch das Fazit und das war es dann.

Klar, „Blättern“ macht mehr Spaß als „Klicken“ (besonders in Klassikern wie „ASM“ und „Video Games“), doch dies betrifft größtenteils „unsere“ Generation, während unsere Kinder damit sicher weitaus weniger Probleme haben werden. Schließlich haben sie schon als Kinder kaum Hefte in der Hand gehabt, das „Nostalgiegefühl“, das viele von uns mit Magazinen und etwas „Greifbarem“ verbinden, wird in zukünftigen Generationen nicht mehr so stark vorhanden sein.

Was allerdings wiederkommt, ist – wie eben schon angedeutet – der „subjektive“ Spielertest. Die Redaktionen gehen offensiver mit ihren Kompetenzen um, bieten Personen, Gesichter und Meinungen mit Ecken und Kanten an. Nur an echten Persönlichkeiten kann man sich orientieren und von deren Meinung gegebenenfalls auf den eigenen Spielegeschmack schließen. Das ist für viele Redakteure zwar erst mal ungewohnt, muss aber sein.

Lotek64: Würdest du heute eigentlich nochmal Print machen wollen? Oder fühlst du dich mit der audio-visuellen Präsentation wohler? Ihr macht ja nicht nur die Sendung auf MTV bzw. VIVA, sondern auch sehr viele Videos und den wirklich gelungenen Plauschangriff-Podcast auf der Homepage, wo ihr häufig nicht weniger als zwei Stunden über ein Thema sinniert.

Online würde ich immer machen (bzw. mache ich ja momentan), doch Print ist mir offen gesagt mittlerweile einfach zu „old school“. Die Goldgräberstimmung ist da schon lange vorbei, alles Machbare wurde gemacht und als Kind des Internets habe ich mich einfach schon zu sehr an direkte Rückmeldungen und Kommentare gewöhnt, um diesen „Rückschritt“ machen zu wollen.

Ich persönlich glaube auch, dass man in ein Video mit knackigem subjektivem Off-Text mehr Informationsgehalt und Redakteursmeinung packen kann als es bei einem 2/4/6-Seiter überhaupt möglich wäre – von dem Vorteil, ein Spiel „live“ zu sehen, statt auf Screenshots starren zu müssen, mal ganz abgesehen.

Lotek64: Wie würdest du eigentlich das heutige gesellschaftliche Standing von Videospielen bewerten? Über die Medien und Politik haben wir ja schon gesprochen. In meiner Kindheit galt das Hobby ja noch als etwas Seltsames. Das ändert sich in den letzten Jahren so langsam. Und ich denke da sogar, dass wir da auch an einer Art Wendepunkt stehen. Das merkt man gerade daran, dass viele Spieler so engstirnig in „Core“ und „Casual“ unterscheiden. In Japan ist das zum Beispiel überhaupt kein Thema. Da haben Videospiele seit Ende der 80er dasselbe Standing wie Mangas, Musik oder Filme. Es gehört dort einfach dazu, und großartig gravierende Unterteilungen in der Spielerschaft gibt es da nicht. Bin mal gespannt, ob sich diese wirklich unsinnige Unterteilung mit der Zeit auch in unseren Regionen wieder aufhebt.

Die Gesellschaft kann mittlerweile ja gar nicht mehr anders, als „uns“ Spieler zu akzeptieren, ihre Handys sind schließlich voll davon. Doch der Begriff „Casual“ kommt ja eigentlich eher von den „Core“-Leuten, um sich vom frisch hinzugekommenen Pöbel abgrenzen zu können. Natürlich werden die Grenzen da immer weiter verwischen, schließlich gibt es ja jetzt schon Spiele, die beide Gruppen ansprechen – irgendwann wird diese Unterteilung so schnell wieder verschwinden wie sie gekommen ist. In Japan sieht nun mal alles anders aus, dort ist man in der Akzeptanz deutlich weiter. Scheinbar ist man in diesem Land wesentlich verspielter als hierzulande, was sicher viele unterschiedliche Gründe hat. Wie von dir schon gesagt: Es gehört da einfach dazu.

Lotek64: Der Schein trägt in diesem Fall nicht: Die Menschen waren in Japan schon immer sehr verspielt – nirgendwo findest du eine Kultur, wo

das Spielen so fest verankert ist. Gerade Brettspiele wie „Shōgi“ werden dort seit zweitausend Jahren gespielt. – „And now for something completely different“: Viele Retro-Spieler, sicher auch einige unserer Leser, sagen ja häufig, dass die Spiele damals mit mehr Herz gemacht wurden. Dass mehr Herausforderung bestand und man sich auch länger mit einem Spiel beschäftigt hat. So wurde ja auch der gute „Game Over“-Bildschirm heute so gut wie abgeschafft, und wenn man mal stirbt – alle fünf Minuten gibt es einen Rücksetzpunkt. Auf der anderen Seite gibt es heute viel mehr Möglichkeiten, Geschichten zu erzählen und Gefühle auszudrücken (inwiefern diese tatsächlich genutzt werden, sei mal dahingestellt). Technisch sowie in der Präsentation wurde vieles gemacht. Auf der anderen Seite ist das Prinzip eines modernen Shooters dasselbe wie in Wolfenstein 3D, und schon für das NES oder den Amiga gab es viel schlechte Lizenzsoftware. Das E.T.-Spiel war 1982 ja sogar mit schuld am Crash in den USA. Die Wahrheit liegt also, wie immer, irgendwo mittendrin. Wie würdest du die Evolution der Spielindustrie beschreiben (weg von kleineren Studios hin zu riesigen Konzernen)?

Früher hätte ich die These unterstützt, dass die großen Firmen langfristig der Untergang der Spielebranche sein werden, da sie sich einfach immer weiter vom „klassischen“ Spiel entfernen und alles immer größer, teurer und massenmarktauglicher werden muss. Doch dank des Siegeszugs – oder sollte ich sagen: der Rück-Eroberung – des Markts durch Indie-Entwickler bin ich mittlerweile wieder optimistischer gestimmt.

Die Spielebranche braucht keine Mega-Publisher, um gute Ideen zu entwickeln, das zeigen die wenigen wirklich originellen Spiele jedes Jahr aufs Neue. Sollen die Lemminge doch ruhig jedes neue „Call of Duty“ mit immer krassereren Verkaufsrekorden ins Guinness-Buch bringen – letzten Endes entscheidet trotzdem jeder für sich, was ihm gefällt bzw. wann ihm etwas NICHT mehr gefällt.

Nichts ist für ewig, und letzten Endes werden die großen Publisher auch weiterhin den kleinen, originellen Ideen hinterherrennen und daraus unkreative Massenmarkt-Titel destillieren. Man könnte sagen: es ist ihr Job. So wie es auch der Job des Spielers ist, irgendwann zu sagen: Ich hab keinen Bock mehr auf immer denselben Quatsch. Ich bezahle nur noch für Spiele, die mutig genug sind, mir etwas Neues zu bieten.

Lotek64: Was muss für dich heutzutage ein gutes Spiel bieten? Abseits vom ganzen Brimborium drum herum.

Für mich persönlich? Ganz klar: eine gute Story, glaubwürdige authentische Charaktere und eine liebevolle Spielumgebung. Die Geschichte muss nicht zwingend in ausufernden Cut-Scenes oder Dialogen erzählt werden,

sondern kann auch still und leise im Subtext mitschwingen – doch auf alle Fälle muss sie mich emotional ansprechen und originell genug sein, um mich zum Weiterspielen zu motivieren. Dann verzichte ich auch gerne auf einen Multiplayer-Modus oder endlos lange Spieldauer, das ergibt ohnehin nur bei bestimmten Spielen Sinn. Ansonsten lasse ich mich gerne überraschen, ich gebe im Grunde jedem Spiel in jedem Genre eine Chance.

Lotek64: Als letztes möchte ich dir noch eine philosophische Frage stellen: Wenn man mal von all der Grafik, all der Technik und all dem Drumherum eines Videospiele abstrahiert und alles wegnimmt: Was würde deiner Ansicht nach übrig bleiben? Welche Idee des Mediums könnte auch noch in hundert Jahren von Bedeutung sein?

Nimmt man alles weg, bleibt im Grunde ja nur noch die Geschichte übrig. Wir Menschen haben schon vor tausenden von Jahren Geschichten erzählt und machen es sicher auch in Zukunft noch. Auch wenn wir uns nur noch in hyperrealistischen Virtua-Über-Welten bewegen, die sich nicht mehr von der realen Welt unterscheiden lassen, werden wir weiterhin Geschichten erleben wollen. Und zwar die, die in der echten Welt niemals möglich wären. Doch die heute üblichen Spiele werden dann ohnehin nur noch ein kleiner Teil des riesigen digitalen Monstrums sein, das uns dann vermutlich komplett umgeben und vollständig einlullen wird. Sind wir erst einmal so weit, wird der Mensch allerhand unvorstellbare Erfahrungen machen...

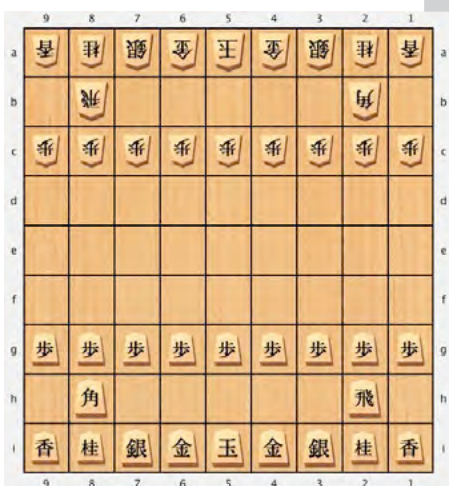
Lotek64: Vielen Dank für dieses spannende Gespräch.

Das Interview führte Axel Meßinger.

Link

<http://www.gameone.de>

In Japan ist das Spielen fest verankert. Brettspiele wie „Shōgi“ werden dort seit zweitausend Jahren gespielt.



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

CDTV – Commodores Multimedia-Baby

(Fortsetzung aus Heft 37)

Der Knaller obendrauf: Das Commodore CDTV konnte Karaoke-CDs abspielen, was sonst nur sehr teuren Profi-Geräten vorbehalten war. Noch ein Knaller: Man konnte Videos direkt von der CD anschauen! Es gab dafür sogar ein eigenes Format (CDXL). Zugegeben, durch die damals noch langsame CD-Drehgeschwindigkeit war die Auflösung nicht sonderlich hoch, und die Ausgabe musste für den Amiga auf 4096 Farben (HAM) heruntergerechnet werden. Dennoch war das eine Sensation! Es gab zum damaligen Zeitpunkt nichts CDTV-Vergleichbares im Consumer-Bereich.

Auf der Internationalen Elektronikmesse IE führte ich vor, wie man Videos für das CDTV produzieren konnte: Ich hatte einen Amiga 2000 mit 68030er Turbo-Karte und einer SALLY-Erweiterung für den VD2001-

Video-Digitizer. Mit dieser Karte war es möglich, ein ca. 30 Sekunden langes Live-Video in voller PAL-Auflösung mit 16 Millionen Farben aufzuzeichnen. Man bedenke, RAM war damals noch unglaublich teuer – und in dieser Karte steckten gleich unglaubliche 120 MB drinnen!

Die Video-Rohdaten rechnete ich mittels ADPro (Art Department Professional) in das CDXL-Format um und lud es unmittelbar in den CDTV-Simulator. Für Multimedia-Entwickler ein absolutes Novum! Innerhalb nur weniger Minuten konnte man für das CDTV Videos präsentationsfertig entwickeln! Doch ach – der Markt war noch nicht reif fürs CDTV. Die Kunden verstanden nicht einmal ansatzmäßig, wozu man sich im Wohnzimmer von einer CD Videos anschauen sollte! Abstruser Gedanke! Und heute? Ja, heute nimmt schon jedes einfachste Smartphone problemlos Videos in Minutenlänge auf...

Wunderkiste Commodore CDTV: Karaoke-CDs und Video-CDs auf einem Amiga waren damals eine Sensation.





Willkommen im Super Mario Land

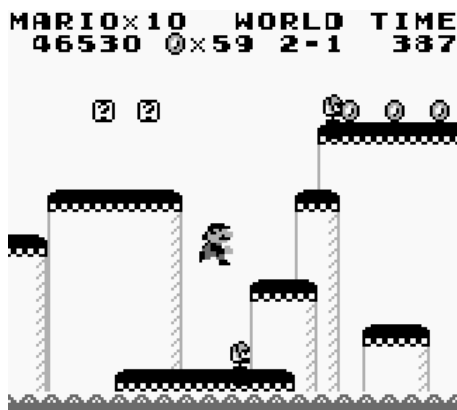
Die technischen Möglichkeiten des Game Boys lagen weit unter denen zeitgenössischer Heimkonsolen. Mit nur 8 KB RAM, 8 KB VideoRAM und einer Auflösung von gerade einmal 160 x 144 Pixeln in vier Graustufen war an eine grafische Komplexität, wie sie die Super-Mario-Reihe auf NES und SNES bot, nicht zu denken. So machte man das Beste aus den vorhandenen Mitteln. Das R&D1 unter Gunpei Yokoi (s. Infokasten) entwickelte und veröffentlichte ab 1989 die Super-Mario-Land-Serie, deren erster Teil 1990 auch in Europa auf den Markt kam.

von Steffen Große Coosmann

Super Mario Land (Game Boy)

Die Mission, in der Mario sich befindet, ist anders als sonst. Ein böser außerirdischer Tyrann namens Tatanga übernimmt die Herrschaft über das Land Sarasaland und entführt die Prinzessin Daisy. Klassische Mario-Charaktere wie Peach (bzw. Prinzessin Toadstool), Toad oder gar Luigi tauchen nicht auf. Die Spielwelt Sarasaland hat vier Königreiche, die je einem Thema folgen: Birabuto ist ägyptisch angehaucht, Muda ist eine Welt voller Seen und Meere, Easton ist den Osterinseln nachempfunden und im Königreich Chai könnte man problemlos ein China-Restaurant eröffnen. Nach jeweils drei Levels wartet ein Endgegner auf Mario. Im Gegensatz zur Mario-Bros-Reihe oder Super Mario World sind dies nicht Bowser oder seine Kinder, sondern der jeweiligen Welt angepasste Gegner.

Viele Elemente in der Super-Mario-Land-Serie sind einzigartig und stammen nicht aus der Originalreihe. So kann man im ersten Teil die Schildkrötenpanzer nicht wegtreten oder aufnehmen, sie explodieren nach kurzer Zeit. Das Spiel bietet vergleichsweise wenige Kniffe und ist im Prinzip ein einfacher Plattformer. Besonders zu erwähnen sind nur zwei Level:



Im jeweils letzten Level der Königreiche Muda und Chai ändert sich das Spiel vom Plattformer zum waschechten Shmup. Zunächst taucht Mario mit einem U-Boot ab und schießt sich mit Torpedos seinen Weg zum Endgegner frei, dann steigt er in ein Flugzeug und muss am Ende sowohl gegen den regulären Boss als auch gegen Tatanga antreten. Diese beiden Levels sind also schon fast das Highlight des Spiels. Leider sind viele Spielpassagen sehr unfair. Gerade im zweiten Level des Königreichs Easton, das in einer Tropfsteinhöhle angesiedelt ist, wird man die hakelige Steuerung, die winzigen pixeligen Sprites und die gemein platzierten Gegner verfluchen.

Das Spiel bietet keine Speicherfunktion und muss in einem Rutsch durchgespielt werden. Geübte Spieler schaffen dies in 20 bis 30 Minuten. Nach dem ersten Durchspielen wartet noch ein schwerer Modus auf den Spieler, der mehr und anders platzierte Gegner bietet. Hier merkt man dann deutlich, dass Spiele damals einen viel höheren Schwierigkeitsgrad hatten als heutzutage. Spielt man das Spiel dann nochmals durch, kann man im Titelbildschirm die Levels gezielt anwählen.

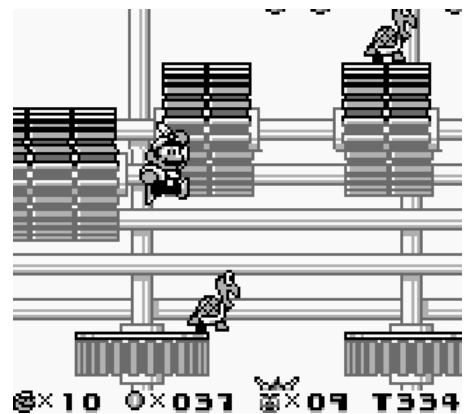
Als Erstling in der Gameboy-Familie von Mario-Jump'n'Runs ist Super Mario Land ein guter erster Versuch, Mario auch auf Nintendos Handheld erfolgreich zu machen. Nicht umsonst gilt das Spiel als zeitloser Klassiker. Allerdings zeigt der Nachfolger bereits, wie es besser geht.

Super Mario Land 2 – Six Golden Coins (Game Boy)

Bereits 1993 kam nämlich der zweite Teil nach Europa. Technisch machte das R&D1-Team in Super Mario Land 2 einen großen Sprung nach vorne. So bestehen die Sprites nun aus mehr als nur drei Pixeln und die verschiedenen Gegner sind komplett ausgestaltet. Auch Mario hat ein Facelifting



erhalten und sieht seinem Pendant aus Super Mario World zum Verwechseln ähnlich, von den immer noch fehlenden Farben mal abgesehen. Ganz neu ist die Speicherfunktion, die drei Spielstände ermöglicht. Dabei wird immer automatisch gespeichert. So kann man den Game Boy einfach ausschalten, wenn man keine Lust mehr hat, ohne befürchten zu müssen, dass der Spielfortschritt verloren geht.



Die Story ist recht einfach erklärt: Das Schloss, das Mario am Ende des ersten Teils von Prinzessin Daisy erhalten hatte (mit Heiraten und Kinderkriegen war wohl mal wieder nichts) wird von Marios bösem Vetter Wario eingenommen und das angrenzende Land verflucht. Mario kann nur in sein Schloss zurückkehren und es zurückerobern, wenn er die sechs Titel gebenden goldenen Münzen von sechs Bossen zurückgewinnt. Diese werden am Eingang zum Schloss gesammelt, das sich erst öffnet, sobald man alle sechs Münzen im Tor verankert hat. Verliert man allerdings alle seine Leben und sieht den Game-Over-Screen, verliert man damit auch eine der goldenen Münzen, die man sich daraufhin vom jeweiligen Boss zurückholen muss.

Super Mario Land 2 weist wesentlich mehr Parallelen zur Originalserie und besonders

zum damals jüngsten Teil Super Mario World auf als es noch das erste Super Mario Land tat. So gibt es ab diesem Teil eine Overworld-Map, auf der man die einzelnen Spielwelten erreichen kann. Zu denen gehören die Tree Zone, die Turtle Zone, die Space Zone, die Pumpkin Zone, die Mario Zone sowie die Macro Zone. Daneben gibt es noch zahlreiche versteckte Level. Das Leveldesign ist der jeweiligen Welt genauestens angepasst. Es kommt auch äußerst selten vor, dass Gegner aus einer Zone in einer anderen nochmals auftreten, von Koopas, Gumbas und den Piranha-Pflanzen mal abgesehen, die man in so gut wie jeder Zone antrifft. So hat man es in der Tree Zone vornehmlich mit Insekten und Vögeln zu tun. Die Mario Zone, die von außen aussieht wie ein gigantischer Mario-Roboter, stellt dem Spieler hingegen hauptsächlich Spielzeug entgegen. Auch rennt man hier auf großen Lego-Steinen herum und rollt auf Bällen umher. Grafisch bietet das Spiel also allerhand. Besonders toll finde ich das neueste Power-Up, die Hasenohren. Mit etwas Übung kann man mit ihnen nicht nur kurzzeitig flattern und schweben, sondern sogar wie ein Häschen herumhüpfen und auf diese Weise mit ein bisschen Übung weite Strecken fliegen.



Im ersten Teil verwandelten sich 100 gesammelte Münzen noch automatisch in ein Extraleben. Das geht hier nicht mehr. In der unteren Punkteleiste gibt es nun einen Zähler für besiegte Gegner. Erreicht dieser Zähler die 100er Marke, bekommt man ein Extraleben spendiert. Seine gesammelten Münzen kann man in einer Höhle im Zentrum der Inselandschaft bei einem Glücksspiel einsetzen. Hier kann man – einen gewissen Einsatz vorausgesetzt – entweder viele Extraleben oder Power-Ups gewinnen oder seinen Einsatz auch an die Hexe verlieren. Durch die zahlreichen abwechslungsreich gestalteten Level und Gegner, die tolle Musik von Kazumi Totaka und viel Liebe zum Detail gehört Super Mario Land 2 – Six Golden Coins bis heute zu meinen Lieblingsspielen und landet immer mal wieder im Modulschacht meines Game Boys.

Wario Land – Super Mario Land 3 (Game Boy)

Natürlich hat Mario am Ende des zweiten Teils sein Schloss zurückbekommen und Wario in hohem Bogen rausgeschmissen. Dieser lässt sich aber nicht so leicht entmutigen. Er hat gehört, dass die Brown-Sugar-Piraten eine riesige Goldstatue von Prinzessin Peach gestohlen haben und Mario bereits auf dem Weg ist, sie zurückzuholen. Wario will ihm zuvorkommen und reist zu den Pfeffer-Inseln, auf der die Brown-Sugar-Piraten ihr Lager haben.

Wario Land aus dem Jahre 1994, wieder produziert von Gunpei Yokoi, macht einfach

süchtig. Viele Elemente aus dem zweiten Teil wurden wieder aufgegriffen, auf Wario angepasst und verbessert. Natürlich hat Wario ganz andere Fähigkeiten als Mario. So kann man zwar auf Gegner springen, erledigt sie damit aber nicht, sondern betäubt sie nur. Nun kann man sie aufheben, herumtragen und wegwerfen, zum Beispiel in Schluchten oder auf andere Gegner. Erledigen kann man sie auch sofort mit Warios Rempelattacke, mit der man auch poröse Blöcke aus dem Weg räumt. Im Gegensatz zu Mario benötigt Wario keine Pilze, um groß zu werden, sondern Knoblauch. Alle weiteren Kräfte erhält man durch die sogenannten Pötte. Ist Wario bereits groß oder trägt einen anderen Pott und isst dann einen weiteren Knoblauch, wird er automatisch zum Stier-Wario, der mit dem Helm aussieht wie ein Wikinger. Drückt man als Stier während des Sprungs nach unten, führt Wario eine kraftvolle „Po-Attacke“ aus, die Gegner in der Umgebung durch eine Erschütterung lähmt oder bei einem direkten Kontakt sofort pulverisiert. Daneben gibt es noch den Stier-Pott, der Wario aus jedem Stadium zum Stier werden lässt. Das Pendant zur Feuerblume ist der Drachen-Pott, der Wario einen Flammenwerfer auf den Hut spendiert. Allerdings kann Wario jetzt nicht mehr die Rempelattacke ausführen. Mein Lieblingspott ist und bleibt aber der Jet-Pott. Er ermöglicht es Wario zu fliegen. Viele geheime Levelbereiche lassen sich nur mit ihm erreichen.



Die Piraten und sonstige Gegner hinterlassen immer eine oder mehrere Münzen, die sich Wario als geldgieriger Schatzjäger natürlich gerne einsteckt. Gesammelt werden Schätze und Münzen in Warios Schatzkammer. Am Ende jedes Levels werden die eben gesammelten Münzen auf einem Konto gutgeschrieben. Die Schätze der Brown-Sugar-Piraten ruhen in großen Truhen, die man nur mit einem gut im jeweiligen Level verborgenen Schlüssel öffnen kann. Besonders ist, dass sich bestimmte Level im Spielverlauf ändern. Dann kann man viele Abschnitte erreichen, die vorher versperrt waren. Neu ist ebenso die Zehner-Münze, die man mit der Kombination Oben und B erzeugt. Diese benötigt man, um den mittleren Rücksetzpunkt zu aktivieren, und auch, um die Levelausgänge zu öffnen.

Gunpei Yokoi



Der Name Gunpei Yokoi ist gleichbedeutend mit Nintendos Schaffen in den 1980ern und 1990ern. Viele sehr erfolgreiche und wichtige Entwicklungen, die Nintendo groß gemacht haben, stammten von ihm. Er entwickelte nicht nur die Game&Watch-Geräte, sondern auch den Gameboy. Ebenso gilt er als Erfinder des digitalen Steuerkreuzes, welches man heute auf fast jedem Controller findet. Er war Leiter von Nintendos hauseigenem Entwicklerteam „Research & Development 1“ (R&D1). Neben Kid Icarus und Metroid begründete er mit dem R&D1 auch das Fire-Emblem-Franchise. Nach dem Flop des von ihm mitentwickelten Virtual Boy verließ Yokoi im Jahr 1996 Nintendo und gründete die Firma Koto, mit der er für Bandai die Handheld-Konsole Wonderswan entwickelte. 1997 kam Gunpei Yokoi nach einem tragischen Autounfall ums Leben.

Wario Land hat mich als Kind an den Gameboy gekettet. Eine regelrechte Gameboy-Sucht wurde mir attestiert. Für mich war es während der Recherche zu diesem Artikel wirklich erschreckend, wie genau ich den Aufbau des Spiels noch im Kopf hatte. Ich wusste genau, in welchen Blöcken sich welches Power-Up befindet. Mich faszinierten an Wario Land besonders die zahlreichen versteckten Dinge, die man wie ein echter Schatzjäger suchen muss. Auch die toll gestalteten Gegner und Settings sind ein wahrer Augenschmaus. In Zusammenarbeit mit der Musik von Ryoji Yoshitomi und Kozue Ishikawa wird eine geniale Atmosphäre erzeugt. Hier wurde auf die Leistung in Super Mario Land 2 noch mal eine Schippe draufgelegt.



Im zweiten Teil dieses Artikels in der nächsten Ausgabe widme ich mich den weiteren Episoden der Wario-Land-Serie.

Omega Race (Atari VCS)

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

von Simon Quernhorst

Wer schon einmal versucht hat, die Atari-VCS-Version dieses Spiels im Emulator oder, wenn als loses Modul erstanden, in der Konsole zu zocken, wird sich vielleicht gewundert haben, warum man zwar das Raumschiff beschleunigen, aber scheinbar nicht schießen kann. Doch holen wir zunächst ein wenig aus...



Screenshot der farbenprächtigen C64-Version

Der 1981 erschienene einzige Vektorautomat „Omega Race“ der Firma Midway wurde in den Folgejahren für die Heimsysteme C64, VC20, ColecoVision und Atari VCS umgesetzt. Während das C64-Modul im Jahr 1982 durch Commodore Ltd. veröffentlicht wurde, erscheint die VCS-Version von CBS Electronics erst 1983.

Das Raumschiff kann mit folgenden Kontrollen gesteuert werden: Linksdrehung, Rechtsdrehung, Beschleunigung und Schuss. Die C64-Version lässt sich wahlweise mit Tastatur, Paddle oder Joystick spielen, wobei die Joystickvariante Links und Rechts für die Drehung, Oben für die Beschleunigung sowie (naheliegend) den Feuerknopf für den Schuss verwendet.

Nur der originalverpackten VCS-Umsetzung jedoch liegt der „Booster-Grip“ bei. Dieser Aufsatz wird zunächst auf den Standard-Atari-Joystick geschoben und mit einem eigenen Stecker am Joystickport angeschlossen. Dieser Stecker besitzt einen durchgeschliffenen Joystickport in den wiederum nun der reguläre Joystickstecker eingesteckt wird. Auf diese Weise erhält der Spieler einen zweiten Joystickknopf zur Verfügung gestellt: einen für die Beschleunigung und einen für



Bedienelemente des Automaten

den Schuss. Das Spiel bietet auch eine 2-Spieler-Variante, da die beiden Spieler jedoch nie gleichzeitig sondern immer nacheinander agieren, genügt es vollkommen, abwechselnd denselben Joystick mit Booster-Grip zu verwenden. Trotzdem bietet das Spiel auch die Option, dass jeder Spieler einen eigenen Joystick mit Booster-Grip verwenden kann, somit unterstützt auch der zweite Joystickport den Adapter.

Natürlich ist die Zwei-Knopf-Bedienung näher am Spielhallenautomaten, trotzdem bleibt die Frage der Notwendigkeit der Zusatzhardware nur für den zweiten Knopf, da in der Umsetzung auf den Joystick gesetzt wird während der Automat einen Drehregler zur Steuerung verwendet. Die Joystickbelegung der C64-Version wäre auch für den VCS-Ableger ausreichend gewesen – wie die

Booster-Grip auf Atari-Joystick



Screenshot der VCS-Version von Omega Race

gleichen Funktionen in der VCS-Version von Asteroids (Atari, 1981) beweisen.

Während ein loses VCS-Modul von „Omega Race“ leicht erhältlich ist (Seltenheitsgrad 3 von 10), ist der Booster-Grip wesentlich schwieriger zu finden – und das, obwohl beides ursprünglich nur gemeinsam verkauft wurde. Obwohl der Booster-Grip sogar zum Patent angemeldet wurde und seine Erwähnung stets mit einem TM-Symbol (Trademark) versehen ist, bleibt „Omega Race“ das einzige kommerziell erschienene Spiel für dieses Zubehör. Als Besonderheit beinhaltet das als „RAM-Plus“TM gekennzeichnete VCS-Spiel noch einen speziellen Speicherbaustein mit zusätzlichen 256 Bytes RAM – dieser wurde ansonsten nur noch in den CBS-Modulen „Tunnel Runner“ und „Mountain King“ verwendet.

Die Emulatoren Z26 und Stella bieten Tastenbelegungen für den Booster-Grip an (bitte dazu die enthaltenen Hilfeseiten konsultieren), so dass sich das Spiel doch noch ohne das Zubehör zocken lässt.

Modul, Verpackung und Anleitung der VCS-Version



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: Sam Power Firefighter (NDS, NTR-CRCP-UKV ;-).

Das legendäre C16-Softwarehaus Colasoft im Interview

„Wir wollten einfach nur Profis sein!“

In Lauterbach bei Völklingen wurden zu Beginn des Informationszeitalters die unglaublichsten Ideen für den C16 geboren. Leider schaffte es keines der bahnbrechenden Werke jemals an die Öffentlichkeit. Wir haben mit dem damaligen Geschäftsführer des Softwarehauses Colasoft gesprochen und veröffentlichten das Interview in zwei Teilen.

von Karsten Uhl

1984 veröffentlichte Jack Tramiel mit seiner Firma Commodore die „264-Reihe“. C16, C116 und der Plus4 waren Billigcomputer, die an den großen Erfolg des C64 und des VC20 anknüpfen sollten. Ziel war es, über reduzierte Produktions- und Qualitätsstandards die Preise so niedrig zu halten, dass mit ihnen eine neue Zielgruppe erschlossen werden konnte. Die potentiellen Kunden, die nicht bereit waren, die im Verhältnis viel höheren Preise für die High-End-Rechner von Commodore zu bezahlen, sich aber trotzdem einen Heimcomputer in ihre Wohnung stellen wollten, sollten so angesprochen werden. Die Serie floppte wegen technischer Unausgewogenheit und inkonsequenten Design-Entscheidungen. Commodore fand kein schlüssiges Konzept, um der Öffentlichkeit seine neue Rechnerserie schmackhaft zu machen. Lediglich in Osteuropa war die „264-Reihe“ bis in die späten achtziger Jahre erfolgreich. In Deutschland gab es nur sehr wenige Firmen, die trotzdem Programme für Commodores Kleinsten, den C16, entwarfen.

Eines der ganz großen deutschen Softwarehäuser war die 1986 gegründete Firma Colasoft aus Lauterbach bei Völklingen. Dort wurden zu Beginn des Informationszeitalters die unglaublichsten Ideen für den C16 geboren. Leider schaffte es keines der bahnbrechenden Werke jemals an die Öffentlichkeit. Sie wurden in Wahrheit noch nicht einmal wirklich erfunden, sondern lediglich konzipiert. Man fand einfach keine Zeit zur Ausführung der Pläne. Der Arbeitsalltag in der Branche war so umfangreich und anstrengend, dass es den Verantwortlichen nicht gelang, auch nur ein Produkt ihres Unternehmens auf dem neuen Markt vorzustellen. Trotzdem profitiert die gesamte Branche noch heute von der Pionierarbeit, die damals von Colasoft geleistet wurde.

Wir hatten die Gelegenheit, mit dem damaligen Geschäftsführer ein aufschlussreiches Gespräch über die ganz speziellen, ja fast

schon magischen Gefühle zu sprechen, die sich in ganz Deutschland bei den Angehörigen der Generation 8-Bit einstellen, wenn der Name Colasoft fällt.

Lotek64: Ich freue mich sehr, dass Sie sich die Zeit nehmen, um mit uns über Ihre ehemalige Firma Colasoft Ltd. und die Jahre, in denen sie existierte, zu sprechen. Damals waren Sie elf Jahre alt. Colasoft: Heute sind Sie für viele unserer Leser wegen dem, wofür Colasoft auch heute noch steht, eine Art lebender Legende.

Colasoft: Vielen Dank! Ich freue mich auch sehr hier zu sein. Ich muss jedoch den von Ihnen gerade verwendeten Begriff zurückweisen. Wir waren damals einfach nur fasziniert von den Möglichkeiten, die uns die erste Welle der Heimcomputer bot. Und das hat uns eben motiviert. Und so sind wir halt schon zugege-

benermaßen enthusiastisch an unsere Arbeit herangegangen. Aber von einer Legende zu sprechen, das halte ich für übertrieben. Wir wollten einfach nur Profis sein!

Lotek64: Das wundert mich, denn kein einziges Produkt Ihres Unternehmens hat jemals das Licht der Öffentlichkeit erblickt. Aber Sie hatten ganz ohne Zweifel ein sehr gutes Gespür für den Nerv der Zeit. Ein Ruf, der Ihnen bis heute naheilt.

Wenn Sie es so wollen, stimme ich Ihnen zu. Wie schon gesagt: Wir waren von den Heimcomputern fasziniert, und das reichte damals schon aus, um in der Szene als Held gefeiert zu werden.

Lotek64: Aus wie vielen Mitarbeitern bestand Colasoft?

Ich habe die Firma quasi im Alleingang betrieben. Geld für Angestellte stand damals nicht zur Verfügung. Meine ehemaligen Mitarbeiter musste ich mir alle in meiner Fantasie vorstellen. Das war die übliche Verfahrensweise, um mit der Ressourcenknappheit dieser Tage umzugehen.

Lotek64: Mit welchen Geräten wurde damals gearbeitet?

Wir hatten einen gebrauchten Commodore C16. Unser Speichermedium war eine sogenannte Datassette. Ein alter Schwarzweißfernseher aus den Sechzigern musste als Bildschirm herhalten. Das war's eigentlich auch schon.

Lotek64: Wie sahen die Arbeitsräume aus?

Die komplette Firma war in meinem Kinderzimmer untergebracht. Im Dachgeschoss des Reihenhauses meiner Eltern. Wir wohnten umgeben von riesigen Wäldern in einem kleinen Zweitausend-Seelen-Dorf im Saarland.



Echte Hinterwäldler eben. Lauterbach liegt direkt an der französischen Grenze. Das gab uns schon damals einen Hauch von internationalem Flair in der Branche. Die Firmenräume selbst sahen ungefähr so aus: ein Schrank, ein Bett und ein Regal. Das war's. Für einen Schreibtisch oder gar einen Computertisch hat es nicht mehr gereicht. Unser Firmenrechner war sogar auf einem ausrangierten Wohnzimmertisch aufgebaut, dessen Oberfläche aus Plastik in Marmoroptik gehalten war. Das war schon wirklich eine verrückte Zeit damals!

Lotek64: Wie kam es zu dem doch etwas ungewöhnlichen Namen Colasoft?

Wir waren in den Achtzigern viele Sommer in Feriencamps unterwegs. „Stadtranderholung“ wurden diese von der Arbeiterwohlfahrt initiierten Einrichtungen genannt. Sie müssen wissen: Lauterbach gehört zur Gemeinde Völklingen. Die Stadt selbst hat immer vom Bergbau und der Stahlerzeugung gelebt. Ganz Völklingen hat unglaublich gestunken wegen der ganzen Industrie dort. Das hat die Leute kaputtgemacht. Deshalb wurden die Kinder zur Erholung in den Schulferien auf die umliegenden Dörfer geschickt. Die Wälder dort sorgten für frische Luft. Da waren wir fast jedes Jahr. Zu trinken gab's da aber leider immer nur Pfefferminz- und Kamillentee oder allerhöchstens mal eine Orangenlimonade von Aldi. Flirt hieß die, glaube ich. Wir wollten aber immer lieber Cola trinken! Unser Wunsch nach Image und Erfrischung wurde uns jedoch stets verweigert, weil das noch nichts für uns wäre, wie es hieß. Deshalb hatten wir die Idee, wenigstens unsere Firma nach der amerikanischen Brause zu benennen. War auch irgendwie passend. Ich bereue diese Entscheidung bis heute nicht!

Lotek64: Aber richtige Produkte wurden niemals veröffentlicht. Wie kam es dazu? Hat Sie etwas

davon abgehalten, Ihre Software in den Verkauf zu bringen?

Damals verbrachten wir einfach eine Menge Zeit mit Recherche. Die Produkte der anderen Softwarehäuser wie Kingsoft waren es einfach wert, dass man einen Blick darauf warf. Daneben hatte ich unsere gesamte Belegschaft bei der Winterolympiade von 1986 angemeldet. Was glauben Sie, was da los war? Wir hatten das ganze Jahr über trainiert, um teilnehmen zu können. Da blieb die Programmierarbeit eben mal liegen! Hat sich aber gelohnt. Wir haben Gold im Biathlon, Slalom, Bobfahren, Eisschnelllauf und im Skispringen geholt. Später wurden wir dann leider disqualifiziert und unsere Goldmedaillen wurden uns wieder aberkannt. Zuviel Koffein und Zucker im Blut.

Lotek64: Das klingt nach einer turbulenten Zeit. Bitte beschreiben Sie uns doch, wie ein typischer Arbeitstag bei Colasoft aussah.

(Überlegt) Wie ein typischer Arbeitstag aussah? Also morgens mussten wir ja alle noch in die Schule. Wenn wir nach Hause kamen, gab's erst mal Mittagessen und dann wurden die Hausaufgaben gemacht. Wieder keine Zeit fürs Programmieren. Am Nachmittag verabredeten wir uns meistens mit unseren Geschäftspartnern oder den Managern anderer Softwarehäuser. Dann wurde ganz zwanglos draußen in freier Natur über die Situation am Markt gefachsimpelt. Wie gesagt: wir waren Profis. Abends wurde dann weiter recherchiert. Fachzeitschriften und Kataloge von Versandhäusern waren das A und O in dieser Zeit. Die Soft- und Hardware, die der Firma zur Verfügung stand, reichte uns oft nicht aus, um eine vollständige Marktanalyse durchzuführen. Wir verglichen stundenlang die Preise für moderne Großrechner wie den C64 und das dazugehörige Diskettenlaufwerk, die 1541, mit unserem winzigen Firmenbudget. Keine Chance! Leider konnten auch die Finanzbeauftragten von Colasoft unseren

Sponsoren nie wirklich glaubhaft vermitteln, warum wir diese Geräte so dringend benötigten. Wir hätten doch einen Computer, sagte man uns in der Chefetage.

Lotek64: Die alte Businessstrategie „Um die Hausaufgaben damit besser machen zu können!“ hatte keinen Erfolg?

Leider nicht! Die entsprechende Werbung, in der wir über diesen cleveren Schachzug der Wirtschaftsdiplomatie informiert wurden, lief morgens sogar in unserem vollbesetzten Schulbus über die Lautsprecheranlage des Fahrzeugs. Das war so ein alter Reisebus mit Gepäckfächern. Economy Class zu reisen gehörte für die New Economy von damals zum guten Ton. Bis zum Bersten war der Bus gefüllt mit allen Größen der damaligen Szene. Eine einzige Ansammlung von Zahnschmalz und Brillen mit Kassengestell. Es gab aber damals schon Sachverständige, die anstatt mit einem Rucksack oder mit einem Ranzen mit einem richtigen Aktenkoffer in die Schule fuhren. Ich kann mir auch gut vorstellen, dass einige dieser Wirtschaftsweisen die Inspiration der Commodore-Reklame erfolgreich in ihre Verhandlungen und bilateralen Gespräche mit ihren Investoren von damals einfließen lassen konnten. Aber unsere Geldgeber ließen sich von unserer Abteilung zur Beschaffung von Ressourcen in keinster Weise damit beeindrucken.

Lotek64: Ich habe gelesen, dass Sie es sogar einmal mit Beten versucht haben, um an eines der benötigten Geräte zu kommen? Die Lage war schließlich ernst, wie wir von Historikern wie Matthias Mertens oder Tobias O. Meißner heute wissen.

Einmal? (winkt ab) Was glauben Sie, was wir damals gebetet haben! Wir mussten monatelang für einen Joystickadapter für unseren C16 beten, weil man an das Ding keine neupoligen Stecker anschließen konnte. Die Nummer mit der sogenannten Arbeitser-

leichterung bei den Hausaufgaben ging beim Thema Joystick natürlich noch mehr nach hinten los als es eh schon der Fall war. Der C64 und der für meinen Geschmack zu hedonistisch geprägte Atari 2600 waren damals einfach das Maß der Dinge. Die ganze Peripherie und Zusatzhardware war auf sie zugeschnitten. Quickshot 2 oder Competition Pro? – Eine Frage unvorstellbaren philosophischen Ausmaßes! Schnellschuss oder professioneller Wettkampf, Sein oder Nichtsein? Gab es eigentlich damals auch andere Joysticks? Egal. Jedenfalls weiß ich noch – unser alter Firmenrechner war mit nichts davon kompatibel. Das war wirklich eine dramatische Sache. Kompatibilität der Zusatzgeräte. Joystickanschluss-Adapter.

Bestellkarte für internetferne Kommunikation



- Ich möchte ein **Probeexemplar** von Lotek64 zugeschickt bekommen (2 Euro)
- Ich möchte das **Lotek64-Fair-Trade-Abo** gegen Erstattung der Portokosten (8 Euro für 4 Ausgaben = Jahresabo).

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

E-Mail: _____

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An



Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz
Österreich

Datensettenanschluss-Adapter. Es gab in Lauterbach nur einen Schreibwarenhandel und einen Mini-Supermarkt. Fragen Sie dort mal nach Adaptern für Großrechner. Fehlanzeige! Und selbst wenn sie dort erhältlich gewesen wären – wie hätten wir so etwas abseits von unserem jährlichen Firmenjubiläum oder dem Weihnachtsfest finanzieren sollen? Also mussten wir beten. Auch die Software der gängigen Rechner war zu dem unseren nicht kompatibel. Es gab ja nicht einmal eine einzige Umsetzung eines großen C64-Hits. (überlegt) Nein.

Lotek64: Was waren für Sie damals die großen Hits?

Ganz klar die Automaten! Keine Frage. Im Sommer des Jahres 1987 war unser Team zum Urlaub in ein Freibad gefahren, das viele Kilometer, damals eine Weltreise, von unserer Firma entfernt lag. Sechsendreißig Grad im Schatten. Der Geruch von Chlor, in der Zeit des Kalten Krieges war das so üblich, und Sonnencreme lag in der flirrend heißen Luft. Tausende von Menschen in Bademode und mit Frisuren der Achtziger! Grüne Liegewiesen und strahlend blauer Himmel, dazu das kühle Nass dieses tropenparadies-ähnlichen Ortes – fantastisch! ...

Fortsetzung im nächsten Heft.

* * * 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 Teil-übernehmen 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 €**



programme gelieferten gleich enthal-Interface sind damals die IC-sehr günstig



sind auf Supportten. Die möglich und Teil-übernehmen konnte.

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

Über den Autor



Karsten Uhl, Jahrgang 1975, arbeitet heute als Gärtner und war lange Jahre als Krankenpfleger tätig. Seit 1986 bereist er die virtuellen Welten aus Bits und Bytes. Stets gilt dabei sein Hauptaugenmerk der besonderen Schönheit des Mediums Videospiele im Kontext der etablierten Kunst- und Kulturformen. Seine Texte sind unter anderem auf videospielegeschichten.de zu finden. Der Hobbygitarist und Katzenfreund lebt mit seiner Frau im saarländischen Saarbrücken.



Marleen

Nintendo-Farbcodes

Wem sind noch nicht die farbigen Ecken auf den Nintendo-Spielverpackungen aufgefallen? Hardcore-Sammler Ingo Boyens aus Krefeld ist diesem Geheimnis auf der Spur, aber der Hersteller möchte sich wohl nicht in die Karten schauen lassen...

Lotek64: Wie und wann bist du auf die Farbecken aufmerksam geworden und hast festgestellt, dass es sich nicht um einen Designaspekt handelt, sondern dahinter ein Codierungsschlüssel steckt?

Ingo Boyens: Aufmerksam geworden bin ich auf diese Farbecken, als ich angefangen habe, Gamecube-Spiele in England zu kaufen. Es waren Spiele, die in Deutschland nicht oder nur stark geschnitten auf den Markt gekommen sind. Nachdem ich dann die erworbenen Spiele in mein Gameregal einreichte, fielen schnell die grünen Farbecken der UK-Versionen auf. Richtig interessant wurde es für mich aber erst mit dem Aufbau meiner Nintendo-DS-Sammlung.

Lotek64: Seit wann verwendet Big-N das System und welche Konsolen betrifft es?

Also seit wann genau kann ich nicht sagen, aber die Farbcodierung betrifft alle Systeme vom GameBoy über NES und SNES bis hin zu aktuellen Systemen wie Wii und 3DS.

Lotek64: Du hattest selbst jahrelang ein Spielgeschäft: Hat Nintendo seine Händler über diese Codierung informiert oder dienten sie nur dem Nintendo-internen Gebrauch?



Beispiel: Xenon 2 (Game Boy) – der Code steht auf der Lasche der Umverpackung

Die Farbcodes bei Nintendo-DS-Spielen.



Infos zu diesen Codierungen gab es auch für Händler nicht, sie dienten nur zum internen Gebrauch.

Lotek64: Und heute – auf deine Nachfragen als Sammler – gibt Nintendo die Informationen gerne heraus? Finden sich Hinweise auf den Nintendo-Websites?

Auf den Nintendo-Websites gibt es keine Infos dazu. Auf eine Anfrage von mir, was die Farbcodes bedeuten, bekam ich die Antwort: „Das ist für Sie als Kunde nicht wichtig.“ Darauf antwortete ich, dass es für mich als Sammler jedoch interessant wäre. Ich erhielt dann folgende Antwort: „Das ist für Sie als Kunde

nicht wichtig.“ Danach habe ich es aufgegeben...

Lotek64: Welche Farben und Versionscodes sind dir bisher begegnet?

Ich habe dazu eine Tabelle erstellt, die auf der rechten Seite wiedergegeben wird.

Lotek64: Das Thema betrifft also hauptsächlich Europa aufgrund der vielen kleinen Länder mit verschiedenen Sprachen. Verwenden andere Regionen (Japan, Nordamerika, Südamerika) vergleichbare Farbcodes?

Ja, es betrifft Europa. Für Japan und Amerika sind mir keine Farbcodes bekannt.

Lotek64: Drückt jedes Land seine eigenen Anleitungen oder gibt es für die Herstellung eine Nintendo-Zentralstelle?

Für Europa ist Nintendo of Europe (NOE) mit Sitz in Großostheim bei Aschaffenburg zuständig. Hier werden alle Verpackungen, Anleitungen und Module produziert bzw. in Auftrag gegeben.

Lotek64: Sind Verpackung, Anleitung und Datenträger immer mit gleichen Codes versehen? Kann man daran erkennen, ob ein gebrauchtes Spiel vielleicht nachträglich aus einzelnen Komponenten zusammengestellt wurde?

Die Farbcodes beziehen sich immer auf die Verpackung und auf die Anleitung. Eine blaue Ecke hat zum Beispiel die Codeendung NOE. Die Codes findet man z.B. bei DS- und Wii-Spielen auf der Verpackungsrückseite,

Farbe	Endung Verpackung	Sprache(n) der Verpackung/Anleitung	Modulendung	Beispiel Code
	NOE	Deutsch	NOE	NTR-AEFX-NOE
	NOE	Deutsch	UKV	NTR-C6CP-NOE
	NOE	Deutsch	EUR	NTR-ATDP-NOE
	FRG	Francais,German	EUR	NTR-ATIP-FRG
	EIG	Espanol,Italiano,German	EUU	NTR-AGYX-EIG
	EUU	Italiano,German	EUR	NTR-ACBP-EUU
	EUU	Holland,German		NTR-AFEP-EUU
	EUU	Espanol,German		NTR-YQLP-EUU
	EUU	Francais,German	EUU	NTR-AJLP-EUU
	EUU	English,Espanol,German		NTR-AO5P-EUU
	EUU	English,Francais,German		NTR-B6ZP-EUU
	EUU	Francais,Holland,German		NTR-AFEP-EUU
	EUU	Italiano,Espanol,German		NTR-AZQP-EUU
	EUU	English,Francais,Italiano,German	EUR	NTR-YLXP-EUU
	FHG	Francais,Holland,German	EUR	NTR-A2GP-FHG
	EUR	English,German	EUR	NTR-AI8P-EUR
	EUR	English,Francais	EUR	NTR-YNKP-EUR
	EUR	English,Holland		NTR-YUTP-EUR
	EUR	English,Francais,German	EUR	NTR-AQPP-EUR
	EUR	English,Italiano,Espanol		NTR-AL5P-EUR
	EUR	English,Italiano,Espanol,German	EUR	NTR-AOLP-EUR
	EUR	English,Francais,Italiano,Espanol		NTR-AB7P-EUR
	EUR	English,Francais,Italiano,Espanol,German	EUR	NTR-YFGP-EUR
	EUR	English,Francais,Holland,German	EUR	NTR-APRP-EUR
	EUR	English,Francais,Italiano,Espanol,Holland,German	EUR	NTR-ACVP-EUR
	UXP	English	EUR	NTR-CHNP-UXP
	EUB	English,Francais,Portuguese	EUR	NTR-APRP-EUB
	SCN	English,Dansk,Swenska,Norwegian	EUR	NTR-A6WP-SCN
	EUR	English,Francais,Italiano,Espanol,Holland,German	EUR	NTR-AWTE-EUR
	EU6	English,Francais,Italiano,Espanol,Holland,German	EUR	NTR-AMFP-EU6
	UKV	English	EUR	NTR-C5CP-UKV
	FHUG	Francais,Holland,UK,German	EUR	NTR-ANOP-FHUG
		Beispiel Code USA	USA	NTR-BJCD-USA
		Beispiel Code Japan	JPN	NTR-XDFG-JPN

bei GameBoy- und NES-Spielen auf einer Lasche der Verpackung. Die Module haben nur eine Codierung mit Endungen wie NOE, EUR, UKV, jedoch keinen Farbcode. Es kann durchaus sein, dass ein Modul mit einer EUR-Endung in einer NOE-Verpackung steckt, da die EUR-Module meist mehrsprachig sind. Kurz: Eine NOE-Verpackung hat auch eine NOE-Anleitung, der Datenträger kann aber anders sein.

Lotek64: Die DS-Varianten sind videonormunabhängig – bedeutet dies, dass in jeder Verpackung weltweit gleiche Module stecken und nur Verpackung und Anleitung andere Sprachen aufweisen, oder gibt es auch hier Modulunterschiede?
Japanische und amerikanische Spiele haben ihre eigene Verpackung, Anleitung und Mo-

dule. Die Modulendungen sind JPN und USA (Beispiel NTR-BJCD-USA). Nur in Europa gibt es diesen Verpackungs-, Anleitung- und Modul-Wirrwarr.

Lotek64: Gibt es bekannte Packungsfehler, wurden also einmal abweichend codierte Anleitungen / Module / Verpackungen verwendet?
Mir sind keine bekannt.

Lotek64: Vielen Dank für deine Informationen und viel Erfolg bei der weiteren Recherche.

Das Interview führte Simon Quernhorst. ■

Beispiel: Elektroplankton (Nintendo DS)





Happy Halloween – aber mit Stil

Was deutschen Kindern der Fasching, ist Amerikanern die Halloween-Party. Vorteil: auch die Großen dürfen sich verkleiden. Nachteil: der deutsche Brauch des (unverkleideten) Martinssingens stirbt aus, weil die Kinder mit „Trick or Treat“ auch ohne Sankt Martin an die Süßigkeiten kommen. Ich persönlich finde, man darf die Feste ruhig feiern wie sie fallen. Ein zusätzlicher Grund zum Feiern ist also grundsätzlich erst mal toll. Deshalb teile ich heute mit euch ein paar Anregungen für Halloween.

von Marleen

Erstens: das richtige Outfit

Mein Kumpel Liam und ich gingen letztes Jahr gemeinsam als Super Mario. Also ich als Mario und er als One Up. Dazu brauchten wir:

Mario	One Up
✳ Blaue Latzhose	✳ Quadratischen Karton
✳ Roten Pulli	✳ Acrylfarben
✳ Weiße Handschuhe	
✳ Schnurrbart	
✳ Mario-Mütze	

Beide Kostüme erforderten etwas Handarbeit, was aber für eine alte Basteltante wie mich durchaus zu schaffen ist. Marios Latzhose lieh ich mir aus, und ich bin sehr stolz darauf, dass es eine echte Wasserwerksmitarbeiterhose war. Man sieht es dem Foto natürlich nicht unbedingt an, aber es war einfach schön zu wissen. Ansonsten kann man Latzhosen ganz gut und billig Second Hand bekommen (z.B. bei Humana). Weiße Handschuhe gibt es billig (unter drei Euro) in der Drogerie oder Apotheke. Und selbstklebende Schnurrbärte bekommt man im Internet im Dutzend (z.B. bei Amazon). Die Herausforderung war der Hut. Dabei habe ich mich nach einer Anleitung aus dem Internet gerichtet (<http://www.groovykidstuff.com/?p=167>). Ich bin keine begnadete Schneiderin (mein Medium ist das Papier...) und trotzdem habe ich es geschafft, an einem Samstagvormittag aus einer Rolle rotem Vlies eine Mütze zusammenzustechnen.

Tipps für den Mario-Hut: Der Schirm vorne ist innen mit Pappe verstärkt. Ich habe zuerst die Pappe zugeschnitten und dann in zwei Lagen Stoff „eingenäht“. Der Kreis ist aus weißem Filz, einfach mit Klebestift auf die



Die Mario-Zutaten

Mütze geklebt. Das rote M habe ich aus demselben Stoff zugeschnitten, aus dem auch die Mütze besteht. Damit der Hut vorne schön hochsteht und nicht wie eine Baskenmütze in sich zusammenfällt, habe ich ihn vorne noch etwas mit Watte ausgestopft (nicht eingnäht – buchstäblich vorne nur die Watte reingedrückt, bevor ich den Hut aufsetzte).

One-Up war für mich einfacher herzustellen. Wir nahmen einen alten Umzugskarton, der zufällig genau 16 Zoll Kantenlänge hatte, wodurch das Bild eine Auflösung von genau

Malen nach Zahlen



Partyfein

1 dpi hatte. Ich habe mit einem Bleistift auf vier Seiten ein entsprechendes Gitter gemalt. Anschließend mussten wir nur noch die einzelnen Pixel mit Acryl-Farben bunt ausmalen (Malen nach Zahlen). Eine Seite des Kartons hatten wir zuvor entfernt, und darauf auf die gleiche Weise den Pilz gemalt (von beiden Seiten), und diesen anschließend ausgeschnitten. Fertig!

Zweitens: die richtigen Party-Snacks

Aber ein guter Gast bringt immer etwas Essbares oder Trinkbares zur Party mit. Zum Beispiel Schaumkuss-Geister.

Schaumkuss-Geister

- Schaumküsse
- Puderzucker
- Wasser
- Lebensmittelfarbe
- Schokostreusel oder -stückchen

Dazu eine Packung Schaumküsse kaufen. Zuckerguss anrühren aus Puderzucker und wenigen (!) Tropfen Wasser. Wirklich: Ich weiß, es heißt ZuckerGUSS, aber damit er nicht an den Schokoküssen herunterläuft, muss er die Konsistenz von Butter haben, und zwar von Butter aus dem Kühlschrank.

Den Zuckerguss in Geisterfarben färben (pink, blau, rot, orange). Dabei Vorsicht walten lassen mit roter Lebensmittelfarbe – ein Tröpfchen kann schon zu viel sein. Rot färbt wie Sau. Mit Gelb und Blau kann man nichts falsch machen.



Vorsicht, süß!

Mit dem Zuckerguss die Geister einkleiden: mit einem Löffel außen einschmieren. Der Zuckerguss verteilt sich automatisch gleich-

mäßig. Trocknen lassen. Bei Bedarf nochmal anmalen. Später Augen aus Schokoplättchen eindrücken oder mit Zuckerschrift aufmalen.



Glibberbrunnen (weiße Schokolade + Lebensmittelfarbe)

Drittens: die richtige Deko und Unterhaltung

Aber vielleicht seid ihr auch selbst Gastgeber und möchtet die Wohnung partyfein machen. Gott sei Dank gibt es in der Gaming-Welt Grusel für jedermann. Aus Pappe Silhouetten ausschneiden sollte jeder hinkriegen. Aber wer nicht basteln möchte, wird auch im Internet fündig.

Zum Beispiel kann man auf eBay für wenige Dollar tolle Castlevania-Wandsticker bekommen: Fledermäuse, Ghouls, Medusen...



Bat Boss

Ein schön geschmückter Partyraum ist eine feine Sache, aber Stimmung kommt erst mit der richtigen Musik auf. Ich schlage vor, die etablierte Party-Playlist durch ein paar unkonventionelle Melodien mit Wiedererkennungswert zu erweitern. Bekannte Soundtracks bieten sich an (Psycho, Der Weiße Hai, Raumpatrouille Orion, Captain Future...), aber auch Tracks aus Spiele-Klassikern (Soundtrack Heretic/Hexen, Monkey Island...).



Weitere Serviervorschläge: Gehirnkuchen mit Marzipanwindungen (oben), Zombie-Eier (Eier, geköpft, mit Walnüssen und Ketchup) (unten)



Party-Spiele sind nicht jedermanns Sache, aber wenn die Leute viel Aufwand in ihre Kostüme stecken, kann man die Leistung schon honorieren, indem man einen kleinen Kostümwettbewerb veranstaltet. Dazu braucht man nicht mehr als Schnipsel, auf die die Gäste jeweils ihr Lieblingskostüm schreiben können. Diese werden später am Abend ausgezählt.

Auch toll: der Kürbis-Schnitz-Wettbewerb. Nun sind Kürbisse groß, schwer, teuer und die ganze Sache viel zu aufwendig. Deshalb haben wir Kürbisse und Schnitzwerkzeug kurzerhand durch Orangen und Lackstifte ersetzt. Auf dem Bild unten einige Schöpfungen meiner Gäste im Jahr 2007.

Also dann viel Spaß beim Halloween-Feiern – lasst es krachen!



Mini-Kürbisse... man darf nur nicht so genau hinsehen. Gewonnen hat übrigens der Kürbis mit der Schere im Kopf.



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
#32	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
#20	3 Euro
#17	1 Euro (Farbumschlag)
#17	0,50 Euro (SW-Umschlag)
#16	3 Euro
#15	2 Euro
#14	0,50 Euro
#13	3 Euro
#12	2 Euro
#11	1 Euro
#10	1 Euro
#09	3 Euro
#07	1 Euro
#05	3 Euro
#04	3 Euro
#01	3 Euro

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



Buchrezension

Die Datenfresser

Längst sind Plattformen wie Twitter, Facebook und gerade die Suchmaschine Google ein fester Teil des Online-Lebens vieler Menschen. Darüber, dass diese Internetdienste sehr freigiebig mit unseren Daten umgehen, wissen aber wohl die wenigsten wirklich Bescheid. Die Autoren Constanze Kurz und Frank Rieger sind beide Sprecher des Chaos Computer Club, was man diesem Buch auch stark anmerkt. Anfangs wird anhand eines fiktiven Startup-Unternehmens namens MyBelovedPet.com erklärt, wie sehr gerade kleine Internetplattformen auf direkte Verbindungen zu Werbepartnern angewiesen sind. Besonders wenn man sehr unbedarft ist und nicht viel über das Thema Datenklau weiß, wird man bei der Lektüre sehr geschockt darüber sein, in welchem Maße sich Facebook und Co. unsere Daten einverleiben und welche Gefahren sich dahinter für jeden verbergen. Im vorletzten Kapitel wird dann schließlich eindrucksvoll die Welt in zehn Jahren beschrieben. Das Jahr 2021 ist hier eine wahre Dystopie, in der selbst Fahrräder einen Registrierungs-Chip integriert haben.

„Die Datenfresser“ soll eigentlich eher schocken und wachrütteln als aufklären. Zwar sind alle Angaben auch für Laien nachvollziehbar und glaubhaft. Auch wenn man keine der Beschreibungen als einfacher Nutzer wirklich nachprüfen kann, wirkt nichts in diesem Buch tatsächlich überzogen. Etwas sauer aufgestoßen ist mir aber der Fokus des Buches. So wird ca. 250 Seiten lang beschrieben, wie vollkommen rücksichtslos Zuckerberg, Jobs

und Genossen mit unseren Daten umgehen, anstatt an die Nutzer zu appellieren, ihr Verhalten zu ändern. Anstatt den Leser direkt anzusprechen und ihn vielleicht etwas zu sensibilisieren, mit seinen Daten vorsichtiger umzugehen, wird in jedem Kapitel aufs Neue beschrieben, wie arglose Internetnutzer Tag für Tag ihrer wertvollen Daten beraubt werden. Solche dann doch eher dürrtigen nutzbringenden Hinweise geschehen erst auf den

vergleichsweise wenigen Seiten des letzten Kapitels. In diesem Buch wird der Schwarze Peter also eindeutig den großen sozialen Netzwerken zugeschoben. Dafür bekommt man dann auch sämtliche Schlagwörter dieses Themengebiets präsentiert, allen voran 9/11, gläserner Bürger und Nacktscanner. ■

Steffen Große Coosmann

Infos

Constanze Kurz, Frank Rieger: Die Datenfresser 2011/S. Fischer Verlag, ISBN: 978-3-10-048518-2, ca. 17 €. <http://www.fischerverlage.de>

Indie-Game

Momodora II



Indie-Games find ich einfach toll. Erstens sind sie meist kostenlos, zweitens bieten sie oft das gleiche Feeling wie die guten alten Klassiker. Ein recht neuer Vertreter dieses Genres ist Momodora II.

von Steffen Große Coosmann

Die Story des Spiels tut nicht viel zur Sache. Und auch den ersten Teil muss man nicht zwingend gespielt haben, um an diesem Titel Spaß zu haben. Oberflächlich ist Momodora II ein knuddeliges Jump'n'Run. Man manövriert die Heldin Momo durch Gänge und über Plattformen. Gleich im allerersten Moment hat mich das Spiel an Knytt erinnert. Allerdings war schon nach den ersten paar Räumen klar, dass viel mehr hinter der putzigen Fassade des Plattformers steckt. So kommt man erst mit neu erlernten Fähigkeiten an die verschiedenen Plätze der Spielwelt. Hier drängt sich also eine Ähnlichkeit zu Klassikern wie Metroid auf. In der Indie-Games-Szene gab es mit Within A Deep Forest ein ähnliches Spiel, das nur auf diesem Prinzip aufbaute. Allerdings setzt sich Momo im Gegensatz zum Helden aus Knytt durchaus mit ihrer Klinge und ihren Bannsigeln zur Wehr. Hier hat mich das Spiel dann an Noitu Love erinnert, was vom Gameplay her ähnlich war, allerdings ein viel abgedrehteres Setting hatte. Alle drei Games zusammen und eine Prise Cave Story obendrauf und man hat Momodora II.

Angesiedelt ist das Spiel in einer eher mystischen Welt. Bei der Energieanzeige hat mich das Spiel wiederum an die Zelda-Reihe erinnert. Genau wie dort sind die Energieherzen in Viertel aufgeteilt, und findet man einen Liebesbrief, erhöht sich die Zahl der Herzen um eins. Hin und wieder trifft man auf Statuen, an denen man tatsächlich beten muss, um sich aufzupowern. Gespeichert wird an herumstehenden Glocken, die man mit seiner Klinge anschlagen muss. Die Fähigkeiten, die

Momo nach und nach erhält, haben mich jetzt nicht groß überrascht. So gibt es immer mal wieder Power-Ups für die Siegel und auch der Doppelsprung und ähnliche Spielereien fehlen nicht. Hier kann sich das Spiel also auch nicht wirklich abheben. Die Hintergrund-Musik von Elektrobear klingt mit ihren elektronischen Klängen und leichten Beats sphärisch und stimmung zum Look des Spiels, allerdings beißt sich die Musik hin und wieder mit den 8-Bit-lastigen Spiel-Sounds.

Zu sagen, Momodora II wäre ein weiteres pixeliges Retro-Game, das nicht weiter aus der Masse hervorsticht, wäre falsch. Es ist sicher keine Revolution wie Knytt, sicher keine abgedrehte Hommage an die 8- und 16-Bit-Games der 1990er wie Noitu Love und es wird ganz bestimmt kein Verkaufserfolg wie Cave Story, allerdings reiht es sich trotzdem problemlos in die Reihe dieser Games ein. Und sei es nur dadurch, dass man endlich wieder neue Indie-Retro-Kost geboten bekommt. ■



Link

<http://www.tigsource.com/2011/07/14/momodora-ii/>





Hier spielt die Chipmusik

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

Andrey Avkhimovich – Core Wizard and Dark Master

(Chip/Elektro) Der Sound von Andrey Avkhimovich auf diesem Album ist einfach erfrischend. Zunächst werden elektronische Klänge mit Gameboy-Sounds gemischt, dann gibt es eine Menge pures Gameboy-Zeug. Den Abschluss des halbstündigen Albums bilden aber drei Stücke vom C64. Auf diesem Release ist also genug Abwechslung vorhanden.

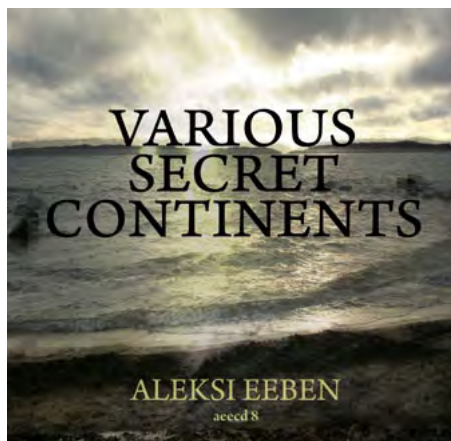


Download

www.archive.org/details/AAS013

Aleksi Eeben – Various Secret Continents

(Elektro/Ambient/VGM) Überraschenderweise kam ich trotz meiner geringen Aufmerksamkeitsspanne mit der Länge dieses Albums



sehr gut zurecht. Die Tracks bauen sich nämlich sehr langsam und dennoch spannend über die ganze Dauer bis zu 11 Minuten auf. Gemein haben die Stücke des Albums, dass sie allesamt nach verschiedenen Salamander-Arten benannt sind. Ironisch wird das Ganze in „The Snow Salamander“ aufgegriffen, in dem es wohl eher um das Arcadespiel Salamander geht.

Download

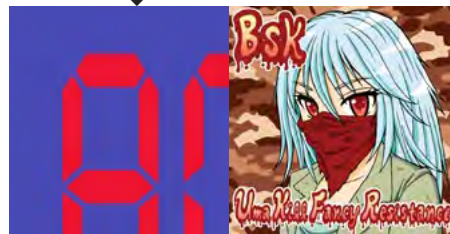
aleksieeben.bandcamp.com

Aloges – 80's

(Retro-Funk/Elektro) Wenn man die Musik der 1980er Jahre beschreiben will, kommt man ohne Synthie-Pop nicht aus. Vieles kam aus programmierten Keyboards und Synthesizern, die Musikern im Studio und auf der Bühne viel Arbeit abnahmen. Ebenso prägend für diese Zeit ist der markante, etwas künstlich klingende FM-Sound dieser Klangerzeuger. Diesen Sound bringt auch Aloges auf seiner vier Track starken EP mit träumerischen und groovigen Arrangements. Mit knapp 20 Minuten ist die EP nur etwas arg kurz geraten.

Download

www.jamendo.com/de/album/95723



Bokusatsu Shoujo Koubou (BSK) – Uma Kill Fancy Resistance

(Nintencore) Wären auf dieser EP wieder nur die typischen zuckersüßen Gameboy-Melodien vertreten, hätte ich ihr keine Aufmerksamkeit geschenkt. Gottseidank (hier empfahl mir die OpenOffice-Rechtschreibüberprüfung übrigens unter anderem „Ortseingang“ als Korrekturwort) geht es in einigen Tracks auch etwas härter zu. Etwas aus der Rolle

fällt der Song „Walhalla“, der mit tiefem Hall und einem recht langsamen Rhythmus daherkommt. Insgesamt ein feiner Release für alle, die es etwas härter und trotzdem melodios mögen.

Download

www.calmdownkiddier.com

Buskerdroid – Gameboy Love EP

(Chip) Der Streit zwischen Puristen und Liebhabern gemischter Chipmusik geht weiter. Neues Feuer für die Puristen bringt der Italiener Buskerdroid mit seiner EP, die rein mit einem Gameboy und LSDJ produziert wurde. Er zeigt, wie genial der alte graue Klotz klingt, ohne die Musik mit Effekten zu verfremden. Die musikalische Bandbreite reicht dabei von Techno über Dance bis hin zu House.



Download

www.daheardit-records.net

Cheapshot & ??? – Remixes EP

(Chip) Ein recht kurzes Vergnügen bieten diese beiden Künstler. Je einen Song gibt es von Cheapshot und ???, der anschließend vom jeweils anderen geremixt wird. Die knackigen Gameboy-Beats und funkigen Melodien haben mich dabei stellenweise an Kraftwerk erinnert.



Download

cheapshot.bandcamp.com

Fabio Santangelo – The Myth of the Last Ninja

(VGM/Rock) Remix-Alben von C64-Spielmusik sind nun wirklich nichts Besonderes. Ganze CD-Compilations werden davon regelmäßig veröffentlicht und im Internet wird man praktisch damit erschlagen. Ganz selten aber gibt es einen Release, der sich etwas aus der Masse hervorhebt. Fabio Santangelos Neuinterpretation der Last-Ninja-Musik ist da ein Beispiel. Mit teils für mich sehr überraschenden Instrumenten wie Orgel und E-Gitarre hat mich der musikalische Stil eher an Pop-Rock der 1970er und 1980er erinnert als an den für C64-Remixe typischen Synthie-Sound.

Download

www.jamendo.com/de/album/93295



Giant Claw – Tunnel Mind

(Chip/Ambient/Elektro) Die alten Klassiker von Kraftwerk sind geprägt von recht einfachen Songstrukturen, die sich über eine lange Zeit aufbauen. So dauert Autobahn in der Komplettversion 22 Minuten, ist aber musikalisch nicht gerade anspruchsvoll. Die Tracks auf „Tunnel Mind“ haben mich oft an diesen Sound erinnert. Vor allem der über siebenminütige Song „Return to Icedome“ ähnelt dem Klang der Düsseldorf sehr. Chipsounds werden durch Filter und Hüllkurven gejagt, wechseln von links nach rechts, und ehe man sich's versieht, ist das Lied auch schon zu Ende.

Download

giantclaw.bandcamp.com

irq7 – Girls ,n' Gameboys

(Chip/Rock) War irq7s letztes Album noch eine Sammlung von Cover-Versionen und Remixen, gibt es auf „Girls ,n' Gameboys“ hauptsächlich Original-Material. Die Beats der ersten beiden Tracks sind noch recht rockig, spätestens bei „Godmode“ wird dann der Staub aus den Boxen geblasen. Ich hätte nicht gedacht, dass man mit LSDJ auf dem Gameboy so feine Drum'n'Bass-Beats machen kann. Die einzige Cover-Version des Albums ist „Get Ready“, das im Original von 2Unlimited stammt. Es kommt etwas relaxter daher als das Original aus den 90ern. Ein Highlight ist „Jamie and me“, ein rockiger Track mit tollen Vocals und leider ein einsamer Vertreter, denn alle anderen Songs kommen rein instrumental daher. Ich war immer wieder überrascht,

dass man mit einem Gameboy tatsächlich solche Sounds erzeugen kann, denn wirklich oft hört man so etwas nicht! Ich kenne die Szene jetzt schon einige Jahre und mit irq7 kommt jemand ganz Großes auf uns zu.



Download

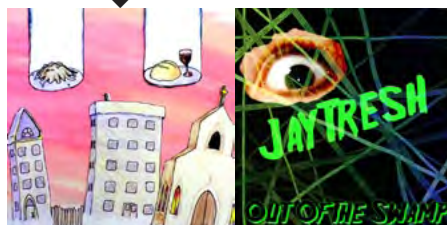
irq7.blogspot.com

Jay Tholen – Mud Pies or Bread and Wine?

(Psychedelic/Elektro/Chip) Jay Tholen ist wohl einer der experimentierfreudigsten Chipmusiker. Nicht selten lässt mich seine Musik mit offenem Mund vor dem Computer sitzen, weil ich seine neuesten Ideen einfach nicht fassen kann. Das neueste Werk klingt überraschend organisch, und Fans von reiner Chipmusik werden definitiv enttäuscht sein. Vorherrschend ist Jays Gesang, der oft schräg, aber dafür immer tief sinnig daher kommt. Allerdings ist auf diesem Album „abgedreht“ die Devise. Gerade im vorletzten Song „Thoughtcrime Funtime“ merkt man das am deutlichsten. Hier quäkt ein Mädels voller Inbrunst die Titelmelodie der Schlümpfe. In wenigen Worten zusammengefasst? Mal was anderes!

Download

jtholen.bandcamp.com



Jay Fresh – Out of the swamp

(Gameboy Techno) Hurra, Gameboy-Techno-Album Nr. 12.236.421!!! Man sagt Chipmusik ja gerne nach, dass sie zu süß und lieblich klingen würde. Mein Vater nennt meine Musik beispielsweise Kaugummi-Verkaufsmusik. Hört man diese EP, kann man sich allerdings

dabei eher vorstellen, dass etwas aus dem Sumpf kommt, während man lauscht. Mit dieser Musik kann man sicher keine Süßigkeiten verkaufen!

Download

coucounetlabel.blogspot.com

Maxo – Level Music (beta)

(VGM/Elektro) Und wieder ein Soundtrack zu einem fiktiven Videospiel. Nein, eigentlich zu mehreren. Aufgeteilt ist er in neun Welten zu je fünf Levels. Jedes Level wurde im Artwork in wenigen Pixeln grob skizziert, damit man sich wenigstens ein kleines Bild machen kann. Denn das Konzept legt sein Augenmerk nicht auf ein bestimmtes Genre. Die einzelnen Stücke könnten teils für ein Jump'n'Run herhalten, andererseits dann wieder in einem Shooter oder Rollenspiel auftauchen. Und ein klein wenig hat sich Maxo auch an Spielen wie Mario und Zelda orientiert, der eine oder andere Song kommt einem beim Hören dann doch bekannt vor. Maxo bedient sich des viel zu selten genutzten SNES und mischt diesen Sound mit beispielsweise elektronischen Beats und Schlagzeugsounds. Das Ganze bewegt sich irgendwo zwischen Pop, Funk und etwas, das ich spontan VGM-Rock nennen würde.

Download

maxolevelmusic.blogspot.com



Mr. Spastic – Lucid

(Chip/Elektro) Irgendwie erinnert mich die neue EP von Mr. Spastic sehr an aktuelle Indie-Elektromusik, obwohl man ein klassisches Chip-Album vor sich hat. Allein der Opener „Absolution“ klingt wie die Musik, die ich sonst abseits von Chipmusik höre. Gerade die Vocals, die eine Neuerung in Mr. Spastics Musik darstellen, haben mich echt umgehauen.

Download

www.8bitpeoples.com

nerdsmasher – nerdsmasher ep

(Elektro/Retro) Oft gerät man vollkommen unvermittelt an Künstler, die mit viel Herzblut immer noch die Musik machen, wie sie in den 1980er Jahren war. So auch die Formation nerdsmasher. Die EP ist zwar mit gut acht Minuten knackig kurz, bringt aber genau auf

den Punkt, wie elektronische Musik zu klingen hat. Kraftvolle Beats, knarzige Synths und cheesige Raps und Gesänge mischen sich zu einer Reise in die gute alte Zeit der Klavier-Krawatten. Vergleichbar ist der Sound in etwa mit Mediengruppe Telekommander.



Download

knertz.bandcamp.com

Poisoncut – dto.

(Chip/Electro) Das Label Pxl-Bot entwickelt sich mehr und mehr zu einem meiner Lieblingslabel. Und das liegt nicht nur daran, dass die beiden Jungs meine letzte EP veröffentlicht haben. Ebenfalls dort vertreten ist Poisoncut, der mit seinem selbstbetitelten Debüt einen gelungenen Mix aus Trackermusik und Chiptunes bringt. Wem der Track „Cockpit View“ bekannt vorkommen sollte, hat wahrscheinlich die „Chip In: Japan“-Compilation gehört, wo dieser Track von ihm zu hören war.

Download

www.pxl-bot.com

Protodome – Blue Noise

(Funk/Electronica/Chip) Jedem Chipmusiker und dessen Fans ist das sogenannte White Noise bekannt. Diesen Ton können die meisten alten Videospielkonsolen ausgeben. In der Praxis wird es verwendet, um Hihats und



andere perkussive Elemente zu erzeugen. Daneben gibt es auch noch das Pink Noise, das von vielen modernen Synthesizern als Filter-Hüllkurve integriert ist. Das aus South Park bekannte Brown Noise lassen wir an dieser Stelle mal aus. Von einem Blue Noise habe ich allerdings noch nie etwas gehört. Sollte es so klingen wie diese EP, dann ist es weitaus angenehmer als alle vorher genannten Geräusche. Die EP bewegt sich treffsicher in der Schnittmenge aus klassischer Chipmusik und genialem FM-Funk, wobei auch Puristen beider Lager auf ihre Kosten kommen.

Download

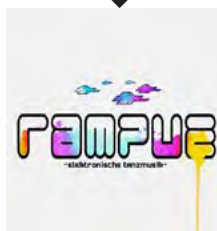
www.ubiktune.org
protodome.bandcamp.com

rampue – elektronische tanzmusik

(Chip/Elektro-Pop) Wenn ich mich recht zurückerinnere, war ich immer schon Fan von Plemo und den Künstlern aus seinem Kollektiv. Rampue selbst fiel mir zum ersten Mal auf, als ich gemeinsam mit ihm auf einer Compilation vertreten war. Und nur kurz danach wurde Plemos und rampues Feature-Album „LOVE HATE PEACE FUCK“ veröffentlicht, das ich bis heute regelmäßig im Dauerloop höre. Jetzt veröffentlicht Audiolith rampues Erstling, der 2007 auf Cobretti Records erschien, in neuer Mischung als exklusiven Download. Geboten wird der für rampue typische 80er-/90er-Elektro-Pop, der zwar oft an der Grenze zum Kitsch kratzt, diese aber nie zur Gänze überschreitet. Gemischt wird das Ganze mit einer großen Portion Chipsounds.

Download

www.audiolith.net



Starpilot – You May Now Enter

(Electronica/Chip) Vielseitigkeit, das sollte bekannt sein, ist mir extrem wichtig. Ich finde es furchtbar, von einem Künstler immer das Gleiche geboten zu bekommen. Ein Gameboy-Techno-Release nach dem nächsten ermüdet mich. Regelrecht überrascht war ich von Starpilots neuem Album. Bestand der Vorgänger „Internastellar“ noch aus reinen Chipsounds, geht „You May Now Enter“ den genau entgegengesetzten Weg. Das fast einstündige Album bietet elektronische Klänge, wilde Arrangement-Wechsel und flotte Synths, die nur stellenweise mit Chipsounds gewürzt werden. Produziert wurde es übrigens mit dem Renoise-Tracker!

Download

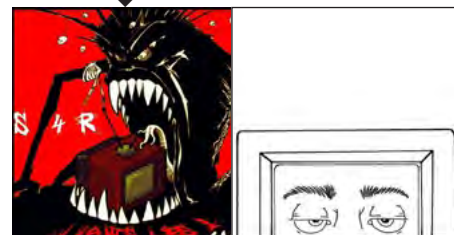
www.pxl-bot.com

steal 4 ram – TvNewsLIES!

(Chip/Experimental/Noise) Etwas war ich doch überrascht, als ich den Gameboy-Sound dieser EP hörte. Verschwurbelte Melodien, zackige Beats, viel Noise. LSDJ wurde förmlich vergewaltigt. Dennoch ist der Release in jedem Fall interessant und hebt sich deutlich von anderen Gameboy-Produktionen ab!

Download

www.jamendo.com/de/album/94732



The J. Arthur Keens Band – Computer Savvy

(Chip/Indie-Rock) Als das erste Demo mit dem Titel „The Bus That Couldn't Slow Down“ veröffentlicht wurde, war ich bereits Feuer und Flamme und konnte es kaum erwarten, dass der Rest des Albums endlich erscheint. Robert Glashüttner hat den Stil in seiner FM4-Radiosendung als „verhallten Indie-Chip-Rock“ bezeichnet. Genau das passt. Der Gameboy-Sound steht auch klar im Vordergrund und es werden keine echten Schlagzeugsounds wie zum Beispiel bei Starscream eingesetzt. Selbst die kraftvollen Gitarren dienen nur zur Untermauerung. Hört man aber eine Spur weniger gut hin, könnte man meinen, ein Elektro-Rock-Album zu hören. Besonders gut gefallen mir die Vocals, die nicht selten zweistimmig gesungen sind. Prädikat: Pflichtdownload!!!

Download

www.8bitpeoples.com

Zef – Ground Zero

(Gameboy Techno) Sorglos drückte ich Play auf der Website des noch jungen Labels Noisechannel, das mit dieser EP auch gleichzeitig seinen ersten Release hatte. Plötzlich brach ein Gameboy-Gewitter aus tollen Beats und noch tollerem Melodien über mich herein. In einem Rutsch hörte ich die EP noch auf der Website zu Ende und lud es mir anschließend erst herunter. Für Fans von Gameboy-Tunes ist dieser Release fraglos ein Pflichtdownload!!!

Download

www.noisechannel.org

V.A. – Hyperwave presents Bit Bounce (Chip) Der Untertitel dieser Compilation lautet „18 Tracks to move to“ und das hält sie auch problemlos ein. Leider bietet Zef mit seinen beiden Beiträgen Material, das von seiner eigenen EP schon bekannt ist, und alle anderen Tracks versumpfen etwas im Gameboy-Techno-Einheitsbrei, aus dem nur Poisoncut mit einem großartigen Elektro-Track ausbrechen kann, der allerdings von seiner weiter oben bereits besprochenen EP stammt. Für die nächste 8-Bit-Party ist diese Compilation aber trotzdem genau das Richtige!

HYPERWAVE PRESENTS
Bit Bounce
18 Chip Tracks To Move To

Download

hyperwave.bandcamp.com

V.A. – italian micromusic 4 japan

(Chip) Auch wenn die Nachrichten über die Katastrophe längst aus den Medien verschwunden sind, benötigen die Menschen in Japan noch immer unsere Hilfe. Darauf macht die italienische Chipmusik-Szene mit ihrer Compilation aufmerksam. Vertreten ist die Crème de la Crème aus Italien, darunter DJ Minaccia, Tonylight, Kenobit, Arottenbit und natürlich Buskerdroid. Im Gegensatz

MICROMUSIC
JAPAN



zur „Chip In: Japan“-Compilation, die ich im Frühjahrsheft vorgestellt habe, muss man nicht zuerst spenden, um die Compilation zu bekommen. Sie ist von vornherein kostenlos. Allerdings sollte man den Aufruf nicht ignorieren, etwas Geld an das Rote Kreuz zu spenden.

Download

coucounetlabel.blogspot.com

Hörspiel-Tipp!

Virtual Dimension – Digitalisiert

Mein letztes selbst gekauftes Hörspiel muss Bibi Blocksberg oder Benjamin Blümchen gewesen sein. Wirklich überrascht war ich, eine Seite im Netz zu finden, die sich auf kostenlose und unter Creative-Commons-Lizenz veröffentlichte Hörspiele spezialisiert hat. Darunter auch „Digitalisiert“, das von der ehemaligen Demogroup Virtual Dimension geschrieben und gesprochen wurde. Mit viel Situationskomik und Sprachwitz geht es für die fünf jung gebliebenen Herren in ein virtuelles Abenteuer, bei dem sie sich auch selbst auf die Schippe nehmen. Auch mit Verweisen auf die Videospiele- und Nerdwelt wird nicht gespart, von Handtüchern, Kettensägenbenzin und Daleks ist alles dabei, was das Geek-Herz höher schlagen lässt. Auch wenn man keine Profisprecher serviert bekommt, ist das Hörspiel ein echter Genuss.

Download

www.mindcrushers.de

MISSILL – Kawaii

(Chip/Black Music/Elektro) Plötzlich poppte bei Facebook eine süße Französin auf, die im Prinzessinnen-Outfit auf bunten Synthesizern spielte. Ich checkte interessiert ihre Myspace- und Soundcloud-Profil und großartige Chipsounds, gepaart mit elektronischen Hip-Hop-Beats sowie Raps und Gesängen flogen mir daraufhin entgegen. Ein paar Klicks später befand sich das Album „Kawaii“ in meiner Sammlung. „Kawaii“ ist japanisch und bedeutet so viel wie „süß“ im Sinne von niedlich. Und zuckersüß wird es immer dann,

CD-Tipp!

wenn MISSILL selbst beginnt zu singen. Die Sänger und Rapper sind aber hauptsächlich bekannte Black-Music-Künstler wie Rye Rye. Die ganze Zeit schwingt ein leichter japanischer Videospiele-Flow mit, der sich in „Feel That Bit“ komplett entlädt. Hier stammen die Vocals von der japanischen Künstlerin Tigarah. Der Mix aus Chipmusik und der immer elektronischer werdenden Black Music ist eine konsequente Entwicklung. Chipmusik dürfte also so langsam den Mainstream erreichen. Erhältlich ist das Album entweder als Import-CD oder als Download bei allen bekannten MP3-Plattformen.



Infos

www.facebook.com/MISSILLofficial

Lotek64

#39

Im nächsten Heft wollen wir zwei Bücher vorstellen: die zweite Auflage des Commodore-Buches von Brian Bagnall und das vielversprechende Werk „Kunst, Code und Maschine“, das Herr Martinland genau unter die Lupe nehmen wollen. Mit Wario Land wird sich Steffen eine Reihe für Gameboy Color, Gameboy Advance und Nintendo DS vornehmen. Edge Grinder ist ein Shoot-em-up für Schneider CPC und C64. Arcade- und Shmup-Experte Nik hat das Spiel getestet. Und natürlich werden wir auch Weihnachtliches präsentieren.

Lotek64 #39 erscheint im Dezember 2011.

Kurz vor Schluss

+++ 8GB - Live in Tokyo 2010 Der Argentinier mit einem fetten Techno/Chip-Live-Set aus Japan. 8gbs.bandcamp.com +++ DJ Cutman - The Legend of Dubstep Kraftvoller Mix aus Videospiele-Songs im Chipsound und hartem Dubstep. Pflichtdownload! www.djcutman.com +++ Floating Isle - 8Bit Traveller Verspielter Pop-Rock aus Deutschland mit Chip-Einlagen. www.jamendo.de +++ Pixelh8 - OCARBOT Soundtrack Der Soundtrack zum gleichnamigen iPhone-Spiel erinnert stark an die 1980er Jahre. www.pixelh8.co.uk +++ R-Sunset - Superhero EP 1980er Jahre Metal gemischt mit Synthie-Sounds aus der gleichen Ära. www.ptesquad.com +++

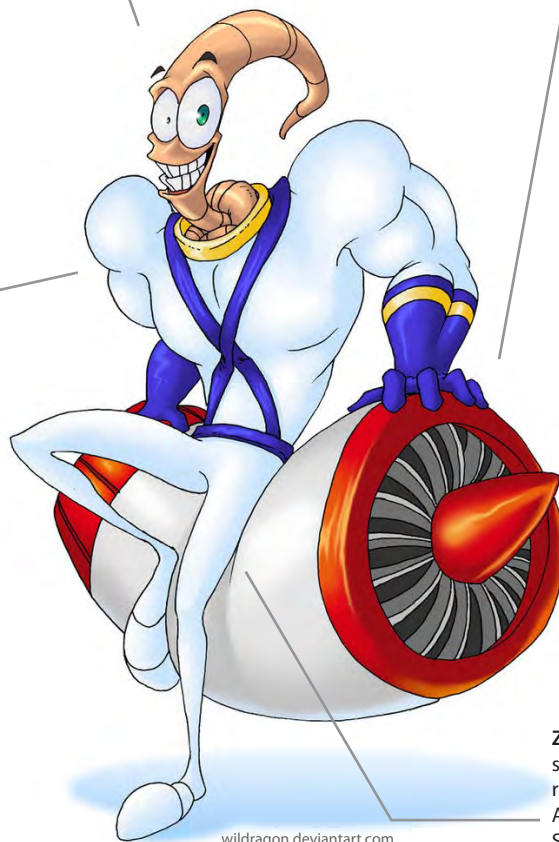


Earthworm Jim

(Mega Drive, Saturn, SNES, GB, MS-DOS, N64 u.v.a.m.)

Kühe und Kühlschränke: Die Reihe hat einen mehr als skurrilen und surrealen Humor. Zum Auslösen von Schaltern benutzt man Kühe, Schweine und vor allem Kühlschränke. Herabfliegende Omas verhauen Jim, während er auf dem Treppenlift sitzt und ein Goldfisch, der der Levelboss ist, wird einfach aufgegessen.

Parallelwelten: Zu Earthworm Jim gab es eine Fernsehserie, die den skurrilen und seltsamen Humor der Spiele auch auf die TV-Schirme im deutschsprachigen Raum brachte. Sämtliche Charaktere, die man in den Spielen gar nicht zu sehen bekam, hatten hier ihren Auftritt. Unter dem Titel „Jim der Regenwurm“ lief die Serie lange Zeit im Samstagmorgen-Programm von RTL. Marvel brachte auch eine kurzlebige Comic-Serie heraus. Im N64-Beat'em-Up-Spiel „Clay Fighter 63 1/3“ (sic!) ist Jim ein spielbarer Charakter. 1999 erschien mit „Earthworm Jim 3D“ der Versuch, das Franchise in die dritte Dimension zu tragen.



wildragon.deviantart.com

Erster Auftritt: 1994

Erfinder: Doug TenNapel

Entwickler: Shiny Entertainment

Publisher: Sega of America, Virgin Interactive

Genre: Jump'n'Shoot

Vertreten auf: Mega Drive, SEGA Saturn, SNES, GB, GBC, GBA, MS-DOS, N64, XBLA, PSN, DSi, 3DS, Wii Virtual Console, iPhone (Auswahl)

Titel: Earthworm Jim, Earthworm Jim 2, Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy, Earthworm Jim 3D.

Zukunft: Mit neuen Titeln wird wohl nicht zu rechnen sein, auch wenn Doug TenNapel selbst großes Interesse an einem vierten Teil der Reihe bekundet hat. Aktuell hält Gameloft die Verwertungsrechte an der Serie. Die aktuellsten Veröffentlichungen sind allesamt Remakes und Portierungen der beiden ersten 2D-Titel auf verschiedensten Plattformen.

Durch ein Gerangel im All fällt ein Cyber-Anzug auf die Erde und trifft auf den alltäglichen Regenwurm Jim, der gerade damit beschäftigt ist, normales Regenwurmzeug zu machen – also vor Krähen zu fliehen und Dreck zu fressen. Von nun an kämpft Jim mit den vom Anzug verliehenen Kräften gegen die Machenschaften der bösen Psy-Crow.

Jim hat ein großes Arsenal an Schusswaffen. Der Regenwurmkörper kann als Peitsche

gebraucht werden und er kann sich mit seinem Kopf an Haken oder ähnlichem festhalten. Auch kann er kurze Strecken schweben, indem er seinen Kopf wie einen Hubschrauber rotieren lässt. Ab dem zweiten Teil trägt er einen grünen Schleim im Rucksack, der dort unter anderem als Fallschirm oder im Gameboy Color Titel „Menace 2 The Galaxy“ als Hüpfball dient.

(Steffen Große Coosmann)

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.