

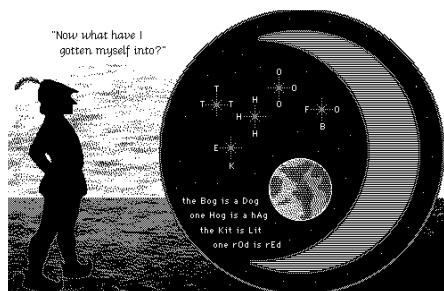
FOR TRUE BELIEVERS

Lotek64



#43 / DEZEMBER 2012

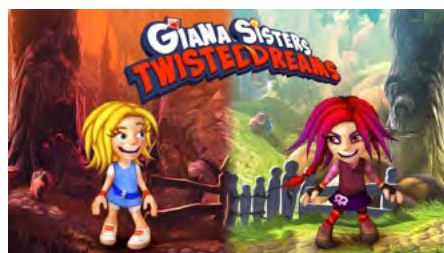
Earthraid (ZX) + C64-Beat'em Ups + Musik + SIDologie + Comet64-Modem + Shirts + Amiga CDTV vs. Philips CD-i + Sonic-Comics +



Obskures Spiel findet nach 25 Jahren eine Fortsetzung

The Fool and His Money

SEITE 14



Giana Sisters – Twisted Dreams

Giana ist wieder da!

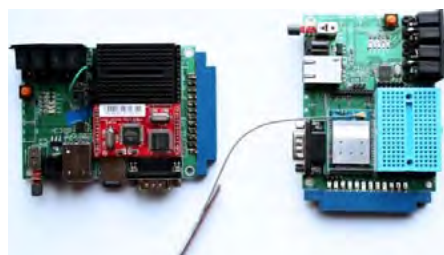
SEITE 12



Spiele für den Commodore 64

Acht RGCD-Module

SEITE 08



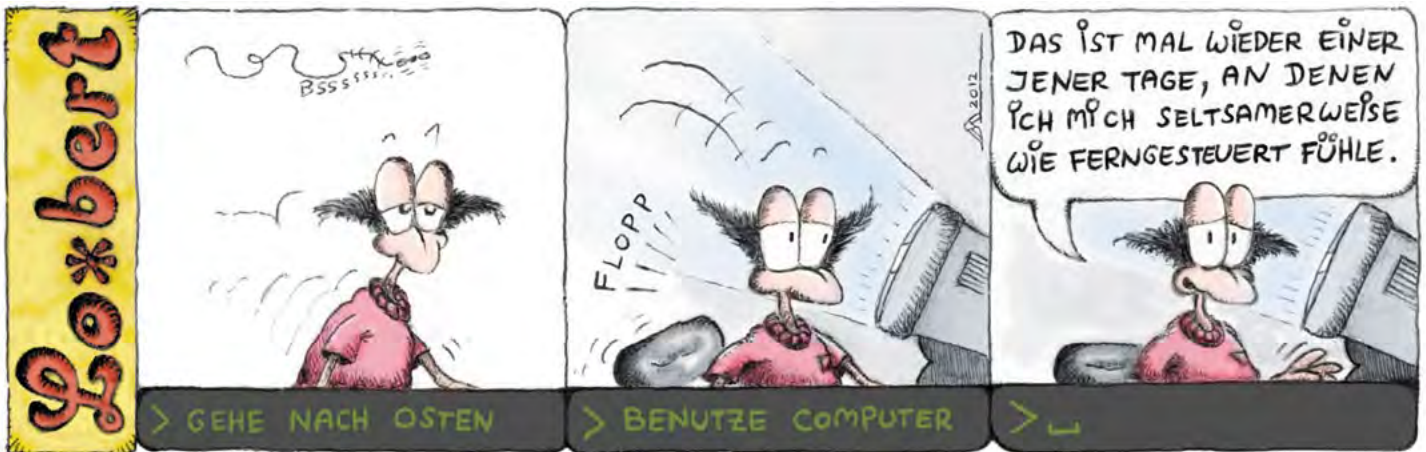
Start im Jahr 1982, Punktlandung 2013

C64-Modem Comet64/+

SEITE 18



Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria



Doc's Hardwarekiste

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

z.B.

Commodore C64

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

Amiga

Scartkabel, Joystickkabel Verlängerung, DTU-Kabel

Plus4, C16, C116

Joystickadapter (zum Anschluß eines Competition Pro !)

Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3

Scartkabel

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

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

Sonderwünsche ? Kein Problem !



Ein Besuch lohnt sich ! www.DocsHardwarekiste.de

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



LIEBE LOTEKS!

In der 43. Ausgabe von Lotek64 beschäftigen wir uns mit vielen alten und neuen Spielen, stellen interessante Hardwareentwicklungen vor (Comet+/64-Modem), wollen wissen, ob Philips' CD-i oder Commodores CDTV das bessere Gerät war und stellen die Frage, ob der C64 noch immer eine Cracking-Szene braucht. Weiters dokumentiert Gastautor Leszek Chmielewski, wie er ein C64-Programm auf den ZX Spectrum übertragen hat.

Wie es der Zufall so will, testen wir in diesem Heft zwei Spiele, die nach unfassbaren 25 Jahren fortgesetzt werden. Das eine, The Great Giana Sisters, ist jedem C64-User bekannt ist und gehört zum Kanon der 8-Bit-Klassiker. Das andere, The Fool's Errand, ist ein eher unbekanntes Spiel aus der Mac-Welt, das zu entdecken sich aber lohnt – und sei es nur in Form der Fortsetzung, an die zu glauben Marleen nie aufgehört hat.

Schöne weihnachtliche Tage und alles Gute im neuen Jahr! *Georg Fuchs*

Mein besonderer Dank gilt Thomas Dorn für seine großzügige Unterstützung von Lotek64!

Logo „30 Jahre“ (S. 1, 29): Kollage von WTE, Foto von Bill Bertram



Das Land Steiermark

→ Kultur

INHALT

Lo*bert (Martinland) 2
 Editorial, Impressum, Abo-Info..... 3
 Newsticker / Versionscheck (Tim Schürmann)..... 4
 Feedback, Whacky-Bit, Lotek64-Nachbestellungen 6
 Weihnachts-Retro-Shirts (Marleen)..... 7
 RGCD-Module für den C64: „Ich bin zu alt für diesen ...“ (Klemens Franz)..... 8
 C64-Cracking-Szene 2012: Totgesagte leben länger (Georg Fuchs)..... 10
 Spiel: Giana Sisters – Twisted Dreams (Georg Fuchs) 12
 Spiel: The Fool and His Money (Marleen)..... 14
 Retro Treasures: „Sonic der comic“ (Simon Quernhorst) 16
 SIDologie (Martinland) 17
 Hardware: Das Comet+/ Comet64-Modem (Nico) 18
 C64-Beat'em-Up-Special, Teil 4 (Schluss) (Georg Fuchs) 20
 The Making of Earthraid for ZX (Leszek Chmielewski)..... 22
 Philips CD-i-210 vs. Commodore CDTV (Stefan Egger) 24
 Spiel: Klomanager Deluxe (Steffen Große Coosmann) 27
 Bericht: 4. Retro Börse Wien (Stefan Egger) 28
 Bericht: Hobby & Elektronik 2012, Stuttgart (Christian Dombacher) 29
 Hier spielt die Chipmusik (Steffen Große Coosmann) 30
 Videogame Heroes #09: Mario Bros. (Steffen Große Coosmann)..... 32

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 Adressetikett 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-
 me 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



DIE REDAKTION



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

September 2012

17.09.2012

Mann spielt alle **Rollenspiele** seit 1979.
<http://derstandard.at/1347492725158/Jaeger-der-verlorenen-XP>

20.09.2012

Casemodding: Ein PC im Gewand eines Atari 2600
<http://windowsteamblog.com/windows/b/extremewindows/archive/2012/09/12/custom-atari-2600-pc-by-hard-drives-northwest.aspx>



Jeri Ellsworth, bekannt durch den C64DTV, baut für Valve eine **Spielekonsole**.
<http://www.gulli.com/news/19768-valve-naechstes-jahr-mit-eigener-set-top-box-oder-spielkonsole-2012-09-20>

21.09.2012

Computer:club² – Folge 91 – 30 Jahre Commodore 64 mit dem Return-Magazin:
<http://www.youtube.com/watch?v=5pymxsNdtKo>

23.09.2012

Rekordpreis für das seltene **Atari-2600-Spiel Red Sea Crossing**
<http://www.nexgam.de/VCS-Atari2600/Red-Sea-Crossing-der-heilige-Gral-des-Atari-2600.html>



25.09.2012

Mechanisches **Donkey Kong** aus Pappe zum Nachbauen
<http://de.engadget.com/2012/09/25/mechanisches-donkey-kong-aus-pappe-zum-nachbauen-video/>

Revolution hat sich offenbar breitklopfen lassen, nach Baphomets Fluch die Arbeit an **Beneath a Steel Sky 2** aufzunehmen.
<http://www.ubuntuvibes.com/2012/09/beneath-steel-sky-sequel-is-coming-to.html>

Der ehemalige Ocean-Programmierer **Allan Shortt** (Yie Ar Kung Fu II, Mario Bros., Arkanoid II, Combat School) ist verstorben.
<http://www.facebook.com/media/set/?set=a.185545224904156.20430.159443427514336&type=1>



26.09.2012

40 uralte **Computeranzeigen**
<http://www.hongkiat.com/blog/vintage-tech-ads/>



29.09.2012

Mode Machines SID: **C64-Synthesizer** mit Stepsequenzer
<http://de.engadget.com/2012/09/29/mode-machines-sid-c64-synthesizer-mit-stepsequenzer-videos/>

30.09.2012

Magician Lord 2, ein unveröffentlichtes Spiel für Neo Geo Pocket Color, wurde wiederentdeckt. Ob der leider unvollständige Sidescroller im Castlevania-Stil der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird, ist noch unklar.
<http://www.retrocollect.com/News/unreleased-magician-lord-2-neo-geo-pocket-color-prototype-discovered.html>

Oktober 2012

03.10.2012

Rekordpreis für den Giana-Sisters-Nachfolger **Hard'n'Heavy** auf eBay
http://www.ebay.de/itm/HARD-N-HEAVY-Commodore-Amiga-Great-Giana-Sisters-OVP-boxed-english-/251150584019?pt=DE_PC_Videospiele&hash=item3a79bdc8d3

06.10.2012

12 (Technik-) **Töne**, die euch an eure Kindheit erinnern
<http://www.buzzfeed.com/stacylambe/12-sounds-that-take-you-straight-back-to-your-child>

10.10.2012

Mettris, PacMett und natürlich ein **Mett-Space-Invader**:
<http://www.museum-of-modern-mett.de/momme/archiv-2011/>
<http://www.museum-of-modern-mett.de/momme/archiv-2010/>

Mike Singleton, Programmierer von Spielen wie Lords of Midnight, Midwinter und Starlord, ist gestorben.
<http://www.golem.de/news/lords-of-midnight-spielentwickler-mike-singleton-gestorben-1210-95119.html>

11.10.2012

In der ersten Ausgabe des wieder auferstandenen **Yps**-Heftes (diesmal für die Kinder von gestern) wird auch über den C64 und den damaligen Krieg der Systeme berichtet (hinter folgendem Link auf das Bild ganz unten mit dem Inhaltsverzeichnis klicken):
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Was-bist-du-gross-geworden-Yps-fuer-Erwachsene-1727146.html>

Remake von **Target: Renegade**

http://www.viridis-cosmos.be/target_us.htm



13.10.2012

Der Entwickler des Ur-„**Sword of Fargoal**“ sicherte knapp eine Remake-Fortsetzung des C64-Spiels über eine Kickstarter-Finanzierung.
<http://www.kickstarter.com/projects/fargoal/sword-of-fargoal-2-classic-dungeon-crawler-adventu?ref=category>

20.10.2012

Wie das Spiel „**Angry Birds**“ als 8-Bit-Version aussehen würde:
<https://www.youtube.com/watch?v=OOurrhvnB9U>

21.10.2012

Die Entwickler von „**Quest of Glory**“ suchten und fanden auf Kickstarter Geldgeber für ein neues Rollenspiel.
<http://www.kickstarter.com/projects/1878147873/hero-u-rogue-to-redemption>

Das ungewöhnliche 1994er-Adventure **Dreamweb** wurde als Freeware veröffentlicht und wird auf der ScummVM-Seite zum Download angeboten.
<http://www.scummvm.org/downloads/?p=downloads>

28.10.2012

Neue C64-Spiele: **Trance Sector** und **Dunkle Katakomben 2**
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic>

php?t=44728
<http://www.eway10.de/DK2/DunkleKatakomben2.html>

31.10.2012

BluREU 3D: C64-3D-Effekt ohne Brille
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=112326>

November 2012

01.11.2012

Adventure-Fans dürfen sich freuen: **The Longest Journey** wird fortgesetzt.
<http://www.golem.de/news/dreamfall-chapters-the-longest-journey-wird-fortgesetzt-1211-95466.html>

04.11.2012

Nach Chris Hülsbeck möchte auch **Allister Brimble** seine Amiga-Hits (unter anderem Superfrog und Alien Breed) auf CD herausbringen und fand dafür auf Kickstarter Geldgeber.
<http://www.kickstarter.com/projects/2059538678/the-amiga-works>

06.11.2012

David Braben sammelt via Kickstarter die fast schon größtenwahnsinnige Summe von 1,25 Mio. GBP (ca 1,6 Mio. Euro) für ein Remake seines Weltraum-Handelsspielklassikers Elite.
<http://www.bbc.co.uk/news/technology-20165344>
<http://www.kickstarter.com/projects/1461411552/elite-dangerous?ref=live>



19.11.2012

Kassetten: Totgeglaubte leben länger!
<http://derstandard.at/1350260605781/Kassetten-Totgeglaubte-Technologie-koennte-noch-lange-erhalten-bleiben>

23.11.2012

61 Jahre alter Computer reaktiviert.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/61-Jahre-alter-Computer-reaktiviert-1755875.html>

Peter Molyneux startet Kickstarter-Projekt „Godus“, das die besten Elemente aus seinen alten Spielen in einem neuen God-Game vereinen soll.
<http://derstandard.at/1353206934479/Godus-Peter-Molyneux-entwickelt-neues-Gott-Spiel>

24.11.2012

Apple I für 400.000 Euro versteigert
<http://web.de/magazine/digitale-welt/computer/16719332-pc-welt-versteigert.html>

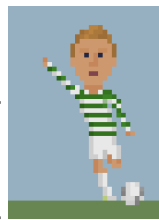


25.11.2012

Leif Bloomquist hat den Quellcode einiger seiner (C64-) Projekte auf Github veröffentlicht, darunter auch NetRacer.
<https://github.com/LeifBloomquist>

29.11.2012

8-Bit-Fußball
<http://8bit-football.com/>



Chimera-Remake für PC und Mac erschienen
<http://chimera2010.com/>

MIDI wird 30

http://news.bbc.co.uk/today/hi/today/newsid_9773000/9773564.stm

Dezember 2012

02.12.2012

Neues C64-Spiel **Assembloids**
<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=113183>

03.12.2012

Das New Yorker Museum of Modern Art erklärte Videospiele zur **Kunst**.
<http://derstandard.at/1353207947170/New-Yorker-Museum-erklarte-Videospiele-zur-Kunst>

Echtzeit-Strategie-Klassiker **Dune 2** im Browser spielen:
<http://play-dune.com/>



Und die SMS wird 20.

05.12.2012

Es gibt ein erstes Bild vom **Steve-Jobs-Film**.
<http://www.de.bgr.com/2012/12/04/ersterbilder-so-sieht-ashton-kutcher-als-steve-jobs-aus/>



06.12.2012

300 DOS-Klassiker kostenlos im Browser spielen.
<http://derstandard.at/1353208383573/300-DOS-Klassiker-kostenlos-im-Browser-spielen>

07.12.2012

Portal auf einem TI-83/84
<http://arstechnica.com/gadgets/2012/12/portals-physics-engine-rebuilt-in-25kb-on-a-graphing-calculator/>

Arcade Game Studio, eine Art neuzeitliche Version von Garry Kitchen's Game Maker für Spiele im Stil der Spielhallenklassiker der 80er Jahre, ist in Arbeit. Das Paket soll schon alles enthalten, um Spiele nach dem Muster von Pac-Man, Commando, 1942 oder Ghosts'n'Goblins zu entwerfen. Programmierkenntnisse werden dabei nicht vorausgesetzt.
<http://www.arcadegamestudio.com/index.php>



Versionscheck (Stand: 14.12.2012)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	2.5.0	Amiga	http://www.winuae.net/
VICE	2.4	C64, VC 20, C128, Plus/4, PET, C64DTV, CBM-II	http://vice-emu.sourceforge.net/
CCS64	V3.9	C64	http://www.ccs64.com/
Hoxs64	v1.0.7.5	C64	http://www.hoxs64.net/
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de/
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net/
MESS	0.147	Heimcomputer und Konsolen	http://www.mess.org/
MAME	0.147u3	Automaten	http://mamedev.org/
Yape	1.0.3	Plus/4	http://yape.homeserver.hu/
ScummVM	1.5.0	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74	MS-DOS	http://www.dosbox.com
Boxer	1.3.2	MS-DOS (unter Mac OS X)	http://boxerapp.com

Feedback



vs.



Die Diskussion, ob ein Z80 oder ein 6502 schneller ist, ist vermutlich so alt wie der Spectrum/C64-Frontenkrieg. Und seit damals ist eigentlich klar, dass es *nicht* der Z80 ist, auch wenn er höher getaktet wird.

Guckt man sich das Timing der Befehle an, so sieht man, dass der 6502 mindestens 2 Zyklen, maximal 7 Zyklen benötigt. Sondergeschichten wie Interrupts lassen wir mal außen vor. Beim Z80 sieht es so aus, dass selbst ein NOP 4 Taktzyklen (aka T States) benötigt. Klickt man sich durch das Gros der Befehle, findet man z.B. für die Ladebefehle 7, 13 oder 19 Zyklen, je nach Adressierungsart. Unterprogrammaufrufe benötigen 17 Zyklen, Rücksprünge 10 Zyklen.

Unterm Strich dürfte sich ein 3.5MHz-Z80 ungefähr so schnell anfangen wie ein 1MHz-6502, je nach Befehlmix.

Der Einwand, arithmetische Befehle seien so schnell, ist Augenwischerei. Selbst mit einem 4MHz-Z80 ist die resultierende Berechnungs-

rate maximal 1MHz – und auch das nur für reine Registeroperationen, denn Immediates brauchen schon 7 Zyklen und indiziert-indirekt bereits 19 Zyklen.

Anders ausgedrückt: Sobald der Z80 auf den Speicher rausmuss, stinkt er gegen einen 6502 ganz gewaltig ab. Ein wenig davon macht er wett durch die höhere Registerzahl. Wer mal selbst gucken will:

http://www.z80.info/zip/z80cpu_um.pdf

Richtig gruselig wird's dann, wenn der Z80 sich den Bus mit anderen Busteilnehmern teilen muss, denn eine schöne Phasenverschränkung wie beim 6502 oder 6809 geht gar nicht, da muss dann brav mit BUSRQ# (brutal) oder komplexerer Arbitrierung gearbeitet werden, in der die CPU schlicht am Speicherzugriff gehindert wird. Amiga-User kennen das Konzept als SlowMem. *Rainer Buchty*

Erratum: SQRXZ (Test in Lotek64 #42)

Die Grafiken im Test stammen von der SQRXZ-Webseite seite und stammen eigentlich von der PC-Version. Den originalen GFX-Modus (Screenshot 1) gibt es in der Amiga-OCS-Version nicht. *Shahzad*

Brettspiel Whacky-Wit

Mit Hilfe der Crowdfunding-Plattform Startnext.de geht nun ein Brettspiel in Produktion, das unübersehbar an Pac-Man angelehnt ist. Norman Sommer, der Mann hinter dem Projekt, konnte den in aufwändiger Kleinarbeit gebauten Prototypen auf der GamesCom 2012 in Köln präsentieren. „Die Begeisterung und Faszination für Whacky Wit war unglaublich. Das Spielbrett war permanent von Kindern und Erwachsenen umlagert, die das Brettspiel ausprobiert haben“, sagt Sommer. Um das Spiel in einer Kleinserie herzustellen, muss erst einiges investiert werden.

„Das Brettspiel besteht aus über 400 Einzelteilen. Ich brauche Werkzeuge, Montage- und Lagerflächen. Farben, Lacke, Verpackungsmaterialien müssen beschafft werden. Drechsler- und Druckereien müssen beispielsweise bezahlt werden, die die Spielfiguren drehen, bzw. das Spielfeld und die Spielanleitung drucken“, so Norman Sommer.

Trotz der Starthilfe der beinahe 11.000 Euro, die per Crowdfunding eingebracht wurden, müssen nun eine Menge Komponenten hergestellt und zusammgebaut werden. Deshalb hat das fertige Produkt auch den stolzen Preis von 399



Euro. Dieser wird wohl dafür sorgen, dass Whacky-Wit nicht einmal in der Retro-Szene ein großer Verkaufsschlager werden wird. Sammler mit ausreichenden finanziellen Reserven dürfen sich hingegen über ein exklusives Spiel freuen, das auch ein echter Blickfang ist.

<http://spielquader.de>



In finsternen Verliesen...

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

Ausgabe	Preis
#42	1 Euro
#41	0,5 Euro
#40	2 Euro
#39	3 Euro
#38	1 Euro
#37	2 Euro
#34/35	1 Euro
#29	1 Euro
#28	2 Euro
#27	1 Euro
#26	1 Euro
#25	2 Euro
#23	2 Euro
#17	2 Euro (Farbumschlag)
#17	0,50 Euro (SW-Umschlag)
#15	2 Euro
#14	0,50 Euro
#12	3 Euro
#11	1 Euro
#10	2 Euro
#07	2 Euro
#Extended (PSP)	1 Euro

Nicht mehr verfügbar sind die Hefte: 01-06, 08, 09, 13, 16, 18–22, 24, 30–33, 36





Weihnachten



3 „8 Bit Tie“
Das Richtige für den „formellen“ Anlass: das Weihnachtsbaumschlips-shirt.
<http://www.spreadshirt.co.uk/tie-8-bit-christmas-t-shirts-C4408A18348478>

Es weihnachtet sehr! Auch wenn wir in Deutschland nicht der englischen und amerikanischen „Christmas Jumper“-Tradition folgen... Vielleicht hat ja doch jemand Lust, sich festlich zu einzukleiden.

von Marleen

Anzeige

1 „Christmas Invasion“
Leise rieseln die Space Invaders... süß, wie eh und je.
<http://lowrez.spreadshirt.com/en/Christmasinvasion>



2 „The 8 Bits of Christmas“
Ganz klassischer Look mit Bäumen und Rentierchen.
<http://www.skedouche.com/shirts/eight-bits-of-christmas-tshirt-mens.aspx>

*** 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 5 1/4" Disk 4,95 € pro Stück)
ab 200 St. nur 1,24 € und 0,7 Ct./KByte

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

Reparaturen ab nur 14,95 € + Material in 24 Std. mit allen Originalersatzteilen, Modulen, Kabeln, Adaptern, RAMs, Steckern, Erweiterungen und Einzelteilen. Floppy-Reparatur ab 19,95 € + Ersatzteilen. Keyboards, Modulatoren, Quarze, alle Netzteile, Tauschgeräte und Platinen, LEDs, Schaltbilder, ICs, Paddle und Kabel, EPROM-Bänke mit 12 stufigem Drehschalter und 2 x 6 Steckplätzen, Extensionport Steckern, Abschirmungen von z.B. Floppy 1551 etc. gegen Störstrahlung, Tastaturreinigung und Utility Module. Wir programmieren und brennen auch Ihre Programme auf ICs ggfls. auch mit Menu-Einschaltmeldung nach Ihren Angaben. 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

Ich bin zu alt für diesen...

Manchmal merkst du unverhofft, aber dafür umso deutlicher, dass du alt wirst. Es sind die Momente, in denen dich die Realität einholt und vor Augen führt, wie weit sie denn schon ist... Du selbst bist irgendwie und ganz ohne es zu merken, stehen geblieben. Einfach so. Mit den ganzen „du“-s meine ich natürlich mich, denn vor Kurzem musste ich feststellen, dass nicht nur eine ganze Konsolengeneration an mir vorbeigezogen ist – Was? WiiU?! Ich hab mir doch erst letztens vorgenommen, mir endlich ein(e) Wii zu kaufen! –, sondern auch, dass sich in der digitalen Spielewelt da draußen einiges verändert hat.

von Klemens Franz

Da gibt es mittlerweile Joypads ohne Kabel, dafür aber mit Batterien und Verbindungsproblemen, allerlei Bewegungssensoren (mal leuchtend, mal vibrierend, mal wirklich gut funktionierend). Der erste Videorekorder meiner Eltern hatte noch eine Fernbedienung mit Kabel und das ist vermutlich der kindlich geprägte Grund, warum ich einer Peripherie ohne direkten Anschluss skeptisch gegenüberstehe. So etwas macht mich nervös.

Oder der ganze DLC-Kram. Natürlich gibt es Expansion Discs schon ziemlich lange, aber mich beschleicht da trotzdem ein seltsames Gefühl. Ist das Spiel etwa noch nicht fertig? Die Festplatte in einer Konsole ist da nur ein weiteres Indiz für mich, dass früher sowie so alles einfacher war, weil so etwas wie ein „Patch“ vertriebstechnisch gar nicht möglich gewesen wäre. Da war ein Bug noch ein Bug noch ein Bug (und die Spiele auch noch kompakter, jaja). Das war ärgerlich und daher tunlichst zu vermeiden. Was das ganze Herumgejammer soll? Nachdem mich einer jener Momente erwischt hatte (20 Minuten lang wurde vergebens versucht, einen Controller mit der Xbox360 zu verbinden – ich sehnte mich nach einem Kabel), nutzte ich die heranziehende Epiphanie, um mich noch am selben Abend dem absoluten Plug'n'Play-Luxus hinzugeben und die sich auf meinem Regal (links oben) angesammelten RGCD-Module zu spielen. Am bzw. im C64 und auf einem 100Hz-Röhren-Fernseher. Und – ja genau – mit vielen sympathischen Kabeln. Und damit mein Modulschacht nicht ausleierte, hab ich mir einen Verteiler – X-Pander 3 – zugelegt. Der ragt zwar hinten aus dem C64 gefühlt einen Meter heraus und hat zirka 300 Kippschalter, aber er beruhigt mich (nur macht mir jetzt zu schaffen, welche Module wo ihren fixen Platz bekommen sollen). Das Ergebnis dieser

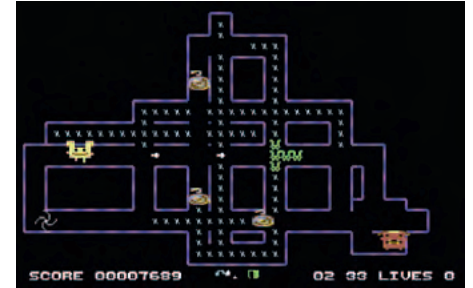
Sitzung ist folgender Querschnitt, wobei ich die in einer der vorhergehenden Ausgaben besprochenen Titel auslasse, obwohl C64anabalt [siehe Lotek64 #40, Anm.] eigentlich so gut ist, dass man es ganz problemlos und ohne schlechtes Gewissen öfter erwähnen könnte. Also noch einmal: **C64anabalt**.

Space Lords ist im Grunde Breakout gegeneinander und für vier Spieler. Oder eben ein aggressives Pong für vier Spieler. Oder eben Warlords (Spielhalle, 1980, Atari) am C64 für vier Spieler. Das Schöne an dem Modul: Es ist für vier Spieler und funktioniert nicht nur mit dem Vier-Spieler-Adapter, sondern auch in einer Mischung aus Joystick, Paddle, Tastatur oder sogar Maus. Space Lords ist zwar nicht so direkt wie etwa Bomb Mania, aber eine wunderbare Ergänzung für die Multiplayer-Hausapotheke.



get 'Em DX ist eigentlich nicht viel mehr als ein aufgebohrtes Pac-Man (mit Kanonen) und einem simultanen Zwei-Spieler-Modus. Oder eben eine überraschend akkurate Verbeugung vor Forget Me Not (iOS). Nur eben ohne ungenaue Touchscreen-Steuerung. Und da Protovisions Vier-Spieler-PacIt nach wie vor Winterschlaf hält und nicht jeder das nötige Equipment für das großartige Pac Man vs. zur Hand hat (Gamecube inklusive Game Boy

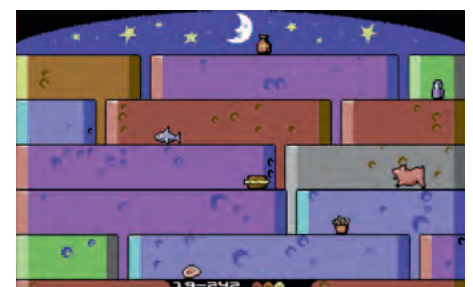
Advance), ist get 'Em DX ganz klar eine Empfehlung wert.



Mollusk Redux ist thematisch der unattraktive, kleine, fast schon verstörend bizarre Bruder von Ecco (dem Delfin). Spielerisch bewegt sich der Tintenfisch zwar unter Wasser – und damit inmitten von Seegras, Seepferdchen, Haien, Seeschlangen, Seesternen Seeschnecken und diesen komischen Tiefseefischen mit Laternenfühlern – aber doch recht nahe bei Defender und Dropzone. Mollusk Redux ist wirklich seltsam, aber gut.

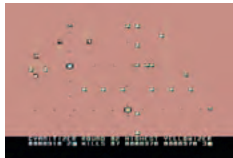


Quod Init Exit ist eine ziemlich Sauerei. Zuerst geht es darum, sich als rosa Sau wild herumspringend allerlei Essen einzuverleiben, um zum Levelende hin noch rechtzeitig die Toilette (die ziemlich flott über den Bildschirm scrollt) zu erreichen. Was rein kommt, muss auch irgendwann wieder raus. Das Spielkonzept ist schon arg einfach gehalten, aber die ungewöhnliche High-Res-Optik schaut so gar nicht nach C64 aus.



Greenrunner/Redrunner/Retroskoi+ ist zweimal das gleiche Spiel und einmal ein „two-oscillator monophonic synthesizer“. Na, wenn das kein Paket ist! Die Runners schauen und

fühlen sich ziemlich nach Jeff Minter (Gridrunner, diverse Mutant Camels und das legendäre Tempest 200 auf Atari Jaguar) an und stammen eigentlich schon aus dem Jahr 2006. Die einfache, aber stimmige Grafik und der launige Zweispielmodus sorgen aber für puristischen Shooter-Spaß.



Soulless ist im Grunde Impossible Mission (Spielkonzept) meets Castlevania (oder noch besser Draconus). Opulent ausgestattet mit Comic, Karte des Schlosses und einer Bonus&Soundtrack-CD ist Soulless auch das „größte“ Spiel im RGCD-Portfolio: Über 70 Bildschirme brauchen immerhin ein 64 KB Modul. 64 KB! Wunderschön (Intro und Endsequenz) und hochgradig spielbar, weckt es die Vorfreude auf das neue Projekt der Entwickler: Ein Metroid-Klon am C64.



Fairy Well ist alleine schon, weil es vom Knight'n'Grail-Entwickler Wide Pixel Games stammt (und man viele Grafiken und Sounds wiedererkennt), mein persönliches Highlight. Spielerisch und optisch bewegt sich Fairy Well ziemlich genau zwischen Adventure (dem alten und blockigen auf der noch älteren und blockigeren Atari-2600-Konsole) und Castlevania. Labyrinthübersichtskarte inklusive. Oder, um das titelgebende Wortspiel zu bemühen: Very well done, Fairy. Farewell!

UWOL: Quest For Money spielt zwar auf einem recht kleinen Bildschirmausschnitt, dafür ist die Grafik (High-Res) aber schick und auch das eigentlich simple Jump'n'Run Konzept fein aufgepeppt: Wer nämlich auf einer Seite aus dem Bildschirm läuft oder springt, kommt auf der anderen Seite wieder rein. Das ist zwar schon seit Mario Bros. nichts Neues mehr, aber UWOL setzt dieses Feature pfiffig und spielrelevant um. Wer nicht aus dem Bildschirm raus denkt, wird nicht sehr erfolgreich beim Münzensammeln sein.



*** 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 Lagerbe-uns haben dies möglich Floppy wird von uns und ggfls. mit Original-ist 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 Rücksei-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 Kopier-der mit-diskette 49,50 € / weil ich sehr, programme gelieferten gleich enthal-Interface sind damals die IC-sehr günstig sind auf Support-ten. Die möglich und Teil-über-nehmen konnte. Auch Ersatzteile und Original-Dokumentationen habe ich noch auftreiben können. Originaldokumente sind einmalige, seltene Sammlerstücke.



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

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

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

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

Der Spielekatalog von RGCD ist im letzten Jahr wirklich schnell und sehr schön ange-wachsen. Für jeden Geschmack ist was dabei, das Niveau angenehm und teilweise auch überraschend hoch – haben doch die meisten Module nur 16 KB. Für mich sind die kleinen, bunten und oft sogar blinkenden (LED sei Dank) Plastikteile eine willkommene Erdung – gerade wenn ich höre, dass auf der kommen-den Konsolengeneration voraussichtlich keine gebrauchten Spiele mehr laufen werden. Und vielleicht sollte ich noch meinen Neffen zitieren, der seinem Vater (der mir ja seiner-zeit seinen alten C64 schenkte) nach einer C64anabalt-Session vorwurfsvoll und voller Inbrunst entgegen-schmetterte: „DU bist schuld, dass wir DAS nicht zuhause spielen können!“

Nachtrag: Mittlerweile ist die zweite RGCD Cartridge Development Competition beendet und bietet einen guten Ausblick auf einige kommende Highlights. Vor allem der Zelda-Klon Wonderland und das herrlich destruktive **Super Bread Box** (im Grunde Mario Bros. mit vielen und unterschiedlichen Waffen – Raketenwerfer und Minigun inklusive) se-hen vielver-sprechend aus!



Link
<http://www.rgcd.co.uk>

Totgesagte leben länger

Seit frühesten C64-Tagen sind Raubkopien im Umlauf und haben maßgeblich zur erfolgreichen Verbreitung des C64 beigetragen. Auch bei späteren Plattformen haben die Menge von Software und deren Kopierbarkeit als Systemseller gewirkt (z.B. bei Amiga und Playstation). Doch benötigt der inzwischen dreißigjährige C64 auch heutzutage noch eine aktive Cracker-Szene? Was sind die Beweggründe für neue C64-Cracks?

von Georg Fuchs

Durch die Beliebtheit der alten Hardware erscheinen auch heutzutage noch neue Spiele. Diese sind von unterschiedlichster Qualität und werden entweder durch die Entwickler als kostenlose Downloads über Websites und Foren, aber auch als kostenpflichtige Downloads oder als physische Datenträger durch Publisher wie z.B. Psytronik oder RGCD angeboten. Natürlich sollen in der heutigen kleinen Fan-Entwicklerszene keine finanziellen Schäden entstehen, deshalb werden Cracks von neuen Spielen oft nach Absprache mit dem Entwickler oder erst deutlich später zum öffentlichen Download angeboten. Sammler besorgen sich in jedem Fall das Originalspiel, denn eine schöne Box mit Originaldatenträger kann selbst der beste Crack nicht ersetzen.

Kopierschutz ist kein Thema mehr

Der heutigen Crackingszene geht es weniger um das Entfernen der – meist sowieso nicht mehr enthaltenen – Kopierschutzmechanismen als vielmehr um die Verbesserung und Komplettierung der eigentlichen Spiele. Als Verbesserungen gelten folgende Modifikationen, die meist durch Abkürzungen auch im Dateinamen des gecrackten Spiels aufgeführt werden (siehe Tabelle).

Durch Einbau verschiedenster Verbesserungen können sich kryptische Dateinamen wie z.B. „GANYMED+3EH#FX“ ergeben, d.h. das Spiel „Ganymed“ wurde um drei Trainer, englische Übersetzung, Highscore-Saver, Spielanleitung und NTSC-Fix erweitert. Mit einem ausführlichen Test, ob alles korrekt funktioniert, sind schnell einige Abende in eine derartige Verbesserung eines Spiels investiert.

Während bei einer Spielübersetzung ins Englische sämtliche Texte übertragen werden und anschließend das nun rein englische Spiel gespeichert wird, bieten neuere Cracks auch die Option, das Spiel entweder unverän-

dert in Originalsprache oder in der englischen Übersetzung zu spielen. 2012 wurden Spiele z.B. aus folgenden Sprachen übersetzt: ungarisch, serbokroatisch und deutsch. Bei manchen Spielen genügt es, die Texte im Speicher zu übersetzen. Aufwändiger wird eine Übersetzung, wenn Spiele auch anderssprachige Texte in Sprites, Zeichensätzen und Grafiken enthalten, denn dann müssen diese Elemente einzeln umgemalt werden, wie z.B. bei „5 WEEKS IN A BALLOON+6ED“.

Vorabversionen von kommenden Spielen werden als „Preview“ bezeichnet und mit „Prv“ oder schlicht „-“ im Dateinamen vermerkt, so z.B. „HESSIAN PRV“. Spätere Preview-Versionen desselben Spiels werden mit „V2“ oder „V3“ gekennzeichnet. Wenn eine dritte Vorabversion mit zwei Trainern versehen wurde, kann es aus Platzgründen dann zu Filenamen wie „SUPERNATURAL-3+2“ kommen. Da ein C64-Dateiname nur 16 Zeichen fassen kann, müssen die Spielnamen zusätzlich abgekürzt werden, damit nach einem Schrägstrich auch noch abschließend das Kürzel der jeweiligen Crackergruppe genannt werden kann.

Noch viel interessanter als das Modifizieren von neuen Spielen ist der Aspekt, dass in allen Jahrzehnten des C64 bis heute Spiele zu finden sind, die noch nie durch eine Crackergruppe modifiziert wurden. Teilweise galten diese Spiele sogar als komplett unbekannt oder verschollen. Als Beispiel sei hier „LITTLE PEOPLE BOWLING ALLEY“ von Fisher-Price aus dem Jahr 1988 genannt, welches bis zu seinem Release im Oktober 2012 noch nicht einmal einen Eintrag in der Datenbank von www.GB64.com hatte – und dort sind bereits über 23.000 Titel enthalten. Ohne die Bemühungen der Cracking-Szene würden derartige Spiele wesentlich weniger gesucht werden. Natürlich erscheinen auf diese Weise nicht nur wirklich gute Spiele, aber letztlich ist es sicherlich besser, möglichst alle Spiele

digital zu sichern, bevor die Originaldatenträger unlesbar werden und irgendein Spiel beliebiger Qualität verloren ginge.

Charts für ehrgeizige Cracker

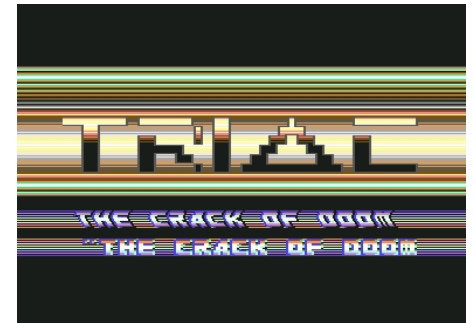
Als Anreiz gibt es für einen „Firstrelease“, d.h. als erste Gruppe eine fehlerfreie Version eines Spiels zum öffentlichen Download anzubieten, Punkte in den sogenannten Cracker-Charts einiger Diskettenmagazine wie z.B. der australischen „Vandalism News“. Je nach Qualität bringen Previews zwischen 0,1 und 0,9 Punkte und komplette Spiele zwischen 2,0 und 5,9. Bei kompletten Spielen können zusätzlich 1 Punkt für Textübersetzung, 1 Punkt für Grafikübersetzung und 3 Punkte für PAL-/NTSC-Anpassung erreicht werden. Keine Punkte gibt es für Spiele, die in BASIC oder mittels eines Spieleditors wie SEUCK erstellt wurden. Als verpflichtend für einen Firstrelease ist, dass Trainer verfügbar sein müssen, wenn diese im Spiel möglich sind, und dass das Spiel in englischer Sprache spielbar ist.

Teilweise kommt es auch 2012 noch zum Firstrelease-Gerangel um einzelne Spiele, wie z.B. bei „TRANCE SECTOR“, „MARKET FORCES“ und „ALIEN BASH 2“. In den ersten Versionen dieser Spiele hatten sich Fehler der Crackergruppen eingeschlichen, die nicht im Original enthalten waren. Wenn diese Fehler gefunden werden und auch andere Gruppen das Originalspiel haben, können fehlerfreie Versionen nachgeschoben werden, die dann als saubere Firstreleases zählen.

Bei dem Versuch, auch Jahre oder sogar Jahrzehnte später noch ein altes Spiel als Firstrelease zu veröffentlichen, besteht stets die Gefahr, dass das Spiel zwar nirgendwo im Internet als bereits erschienener Crack zu finden ist, jedoch trotzdem ein Crack existiert und diese vorherige Version erst anschließend hochgeladen wird. Damit wird der neuere Release als „Rerelease“ disqualifiziert und mit Minuspunkten (-1 bei Previews und -5 bei kompletten Spielen) bestraft. Sehr gut stehen die Firstrelease-Chancen noch bei alten Spielen, die nicht auf Englisch veröffentlicht wurden und sich so erst durch eine nachträgliche, aufwändige Übersetzung als „Firstrelease“ qualifizieren können.

Auch wenn ein Spiel bereits in der Vergangenheit gecrackt wurde, so kann weiterhin der Anreiz bestehen, durch zusätzliche Trainer oder Modifikationen eine noch bessere Version zu schaffen. Diese erhalten dann keine Punkte mehr, werden aber trotzdem als perfekte „Mailversion“ von vielen Fans gesammelt und gespielt. Der Name leitet sich

Modifikation	Erklärung	Abkürzung
Trainer	Eingebaute Cheat-Optionen wie Unverwundbarkeit, unendlich Zeit, Auswahl des Levels etc.	„+“ gefolgt von Anzahl
Übersetzung	Das Originalspiel lief in einer anderen Sprache als Englisch und bietet nun auch englischen Text, ggf. wurden sogar Zeichensätze oder Grafiken auf Englisch neu gezeichnet.	„E“
Bug-Fix	Das Originalspiel enthielt Fehler, die im Crack entfernt wurden.	„101%“
NTSC-Fix	Das Spiel wurde für PAL-Geräte entwickelt und wurde so angepasst, dass es auch auf NTSC läuft.	„F“, „FX“ oder „FIX“
PAL-Fix	Das Spiel wurde für NTSC-Geräte entwickelt und wurde so angepasst, dass es auch auf PAL läuft.	„F“, „FX“ oder „FIX“
Onefile	Das Originalspiel verwendet mehrere Dateien und lädt diese bei Bedarf nach. Durch Reorganisation des Speichers finden nun alle Inhalte in nur einer einzigen Datei Platz, Ladezeiten entfallen dadurch.	Keine Abk.
Levelpacking	Alle Nachlade-Dateien werden neu gepackt, um eine geringere Größe auf Diskette zu erreichen. Als Sonderform packt IFFL (Integrated Flexible File Loader) alle Dateien in einer einzigen, großen Datei zusammen.	Nur „I“ bei IFFL
Highscore-Saver	Eine im Spiel geführte Bestenliste wird nun auch auf Diskette gespeichert und bei Spielstart geladen.	„H“ oder „HI“
Spielanleitung	Die Spielanleitung (Documents oder Docs) wurde von Papier oder Textdatei abgetippt und in die Spieldatei eingebunden.	„D“ oder „#“
Zusätzliches Bild	Ein zusätzliches Bild (z.B. das ehemalige Ladebild oder das Titelbild eines Diskettenmagazins) wurde in die Spieldatei eingebunden.	„I“
Passwörter	Verwendete Passwörter wurden herausgesucht und können vor Spielstart angezeigt werden.	„P“



THE LIST NOVEMBER 2011-MAY 2012			
Rank:	Group:	Points:	Releases:
#01	Laxity	120.1	62
#02	Genesis Project	69.4	44
#03	Onslaught	33.5	20
#04	Triad	13.8	10
#05	Armageddon	9.5	6
#06	Success&TRC	5.8	1
#07	Alpha Flight 1970	3.4	2
#08	Nostalgia	2.9	1

NTSC/PAL FIXING NOVEMBER 2011-MAY 2012			
Rank:	Group:	Points:	Fixes:
#01	Laxity	51	17
#02	Genesis Project	6	2

Abbildungen (v.o.n.u.) 1. Übersetzte Grafiken von „5 Wochen im Ballon“; 2. Neues Intro der australischen Gruppe Onslaught; 3. Mit Abstand erfolgreichste Gruppe 2012: Laxity; 4. Bunte Rastereffekte der schwedischen Gruppe Triad; 5. Firstrelease-Charts aus Vandalism News Ausgabe 59.

Link
<http://www.csdb.dk>

vom ehemaligen Dateiaustausch ab, da es bei einem „Firstrelease“ immer nur auf die schnellste, per Modem übertragene Version ankam, während eine „Mailversion“ zwar langsamer per Post verschickt wurde, aber ohne den Zeitdruck oft mehr Verbesserungen erfahren hat.

Bemerkenswert ist, dass neben alten, noch immer aktiven Cracking-Gruppen wie Triad (3AD), Onslaught (ONS), Laxity (LXT), Alpha Flight 1970 (AFL), Nostalgia (NO), Excess (EX) oder Success + The Ruling Company (SCS+TRC) auch heute noch neue Gruppen wie Mayday! (MYD) und Antarctica (ANT) auftauchen und bessere Versionen von alten Titeln oder sogar vergessene oder unveröffentlichte Spiele releasen. Da generell vor jedes Spiel auch ein Crack-Intro der jeweiligen Gruppe eingehängt wird, erscheinen auf diese Weise auch ständig neue Intros mit feinen Musiken und Grafiken, die dann für C64-Fans interessant sind, die sich mehr für Demos als für Spiele interessieren.

Neben vielen aktuellen Spielen und den bereits im Artikel genannten erschienen durch die Cracking-Szene 2012 u.a. folgende Spiele in schönen Versionen, die sonst vielleicht komplett vergessen worden wären: ALIEN ZOO, KOSMODROM, UNDERGROUND, AEGEAN VOYAGE, CRACK OF DOOM.

Ohne die Cracking-Szene hätte sich der C64 sicherlich in den ersten Jahren nicht so weit verbreitet und über all die Jahrzehnte gehalten. Die heutige Bedeutung der Cracking-Szene liegt eher in der Verbesserung von Spielen sowie dem Wiederfinden verlorener Titel. Beides dient letztlich wiederum jedem C64-Fan. Eine lange Liste von unveröffentlichten oder unübersetzten Spielen sowie die unbekannte Anzahl von verschollenen und unbekanntem Titeln verspricht auch weiterhin viel Spaß mit diesem Teil der C64-Szene.

Alle genannten Cracks stammen aus dem Jahr 2012 und sind auf <http://www.csdb.dk/> verfügbar.

Giana kehrt zurück

1987 erschien mit „The Great Giana Sisters“ zuerst für den Commodore 64, später auch für weitere Plattformen, ein Jump’n’Run, das schnell zum Klassiker und bald zur Legende werden sollte. Die Gründe dafür waren einerseits in der hohen spielerischen Qualität des Programms zu suchen, die der großen Nähe zu Nintendos „Super Mario Bros.“ geschuldet ist. Andererseits trug gerade die daraus resultierende Auseinandersetzung des kleinen deutschen Softwarehauses mit dem großen multinationalen Spielekonzern zur Mythenbildung bei. Obwohl das Spiel kurz nach Verkaufsstart wieder aus dem Verkehr gezogen wurde, ist es bis heute eines der beliebtesten C64-Spiele geblieben. Im Oktober erschien ein Remake, das sich am Original messen lassen will. Wir haben das Spiel unter die Lupe genommen.

von Georg Fuchs

Giana, die eigentlich den italienischen Namen Gianna trägt, wie man am Vorspann des C64-Originals ablesen kann, verlor irgendwann ein „n“ und damit auch den schwungvollen Klang. Das tat ihrer Beliebtheit keinen Abbruch, die Auseinandersetzungen mit Nintendo rund um die Veröffentlichung der C64- und Amiga-Versionen sind bereits fester Bestandteil der Retrogaming-Folklore geworden.

Die Urfassung, die ihre Herkunft aus der Welt der Super-Mario-Brüder nicht leugnen kann, war spielerisch mehr als gelungen und hatte hohes Suchtpotenzial. Optisch gefällig, musikalisch von Chris Hülsbeck genial unterstützt und auch noch präzise steuerbar, bot „The Great Giana Sisters“ mehr Spielvergnügen als die meisten Genre-Konkurrenten.

2009 erfolgte eine Neuauflage für die Handheld-Konsole Nintendo DS (Test in Lotek64 #30, Juli 2009), noch unter Mitwirkung des kurz nach Veröffentlichung verstorbenen Programmierers der Ur-Version, Armin Gesert. Lotek64-Tester Axel Meßinger lobte damals Grafik, Steuerung und Präsentation, ließ aber am Gameplay kein gutes Haar und sprach zusammenfassend von einer „Ernüchterung“.

Kickstarter machte es möglich

Am 30. Juli 2012 wurde dann – Lotek64 berichtete – via Kickstarter Geld für ein weiteres Remake gesammelt. Das erwies sich offenbar als keine allzu schwere Aufgabe: Black Forest Games aus Offenburg übertrafen die projektierte Summe von 150.000 US-\$ und sammelten 186.158 US-\$ für ihre Neuauflage, die

kurz darauf im Oktober – vorerst nur für Windows – veröffentlicht wurde.

Ich habe das Spiel kurz nach dessen Veröffentlichung heruntergeladen und war dabei schon über die Datenmenge erstaunt, die mehr erwarten ließ als ein kleines, nostalgisches Hüpfspielchen. Tatsächlich erweist sich Giana Sisters – Twisted Dreams als zeitgemäßer Titel, der bei hoher Auflösung auch entsprechende Rechenpower voraussetzt und die Lüfter des heimischen PCs ein paar Gänge höher schaltet.

Hohes technisches Niveau

Grafisch spielt GSTD in der Oberliga der 2D-Jump’n’Runs. Ansprechende Welten mit fantasievollen Hintergründen von düster-

beklemmend bis fröhlich-bunt, mit flüssigen Animationen, wunderschönen Lichtstimmungen und beeindruckenden Morph-Effekten machen das Spiel zu einer wahren Augenweide. Der Soundtrack, an dem unter anderem Chris Hülsbeck und die schwedischen SID-Metallerer Machinae Supremacy beteiligt sind, orientiert sich am Original, bietet aber wesentlich mehr Abwechslung und Atmosphäre.

Das Spiel besteht aus drei Welten, die wiederum in einzelne Levels unterteilt sind. Wie beim Original steuert man Giana durch ober- und unterirdische Landschaften, sammelt Edelsteine ein und versucht, den Ausgang zu erreichen, ohne dabei allzu viele Leben zu verlieren. Diese stehen bei GSTD unbegrenzt zur Verfügung, man bekommt nie ein „Game Over“ eingeblendet. Wer nun denkt, dass das Spiel deshalb schnell durchgespielt ist, irrt: Die letzten Levels jeder Welt können erst betreten werden, wenn genügend Punkte gesammelt wurden. Diese bekommt man für das Einsammeln von möglichst vielen Edelsteinen sowie für das Absolvieren der einzelnen Levels mit möglichst geringen Lebensverlusten. Das ist schon in der ersten Welt eine schwierige Aufgabe. Die Bemühung wird mit einem ausgesprochen fiesem Levelboss belohnt, den ich erst nach unzähligen Fehlversuchen bezwingen kann.

Hoher Schwierigkeitsgrad

In den – übrigens sehr abwechslungsreichen – Levels sind Kisten verteilt, zu denen Giana im Fall ihres plötzlichen Ablebens zurückversetzt wird. Das spart viel Frust, bei den ersten Gehversuchen sind Fehler aufgrund des Schwierigkeitsgrades des Spiels unvermeid-

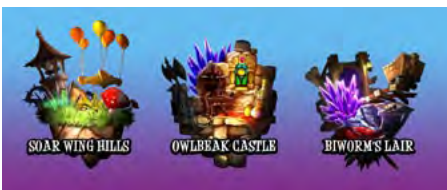


lich. Lediglich die Verteilung der Kisten ist etwas unausgewogen: Gelegentlich wird man weit zurückgesetzt und muss unangenehme Passagen immer wieder spielen.

Anders als beim Original findet Giana keine Waffe und auch keine Bonusgegenstände wie die Uhr, mit der damals die am Bildschirm befindlichen Gegner-Sprites eingefroren werden konnten. Dafür beherrscht Neo-Giana von Haus aus zwei Spezialmanöver: den Wirbelflug, mit dem sie lange Strecken in der Luft zurücklegen kann, und den Raketenprung, mit dem Mauern durchbrochen, die meisten Gegner (die Eulen sind zurück!) ausgeschaltet und andere waghalsige Unternehmungen durchgeführt werden können.

Das herausragende Spielelement sind aber nicht die verschiedenen Arten zu springen, sondern die Möglichkeit, an jeder Stelle des Spiels zwischen einer bunten und einer düsteren Version der Spielwelt umzuschalten. Das sieht aufgrund des Morph-Effektes nicht nur eindrucksvoll aus, sondern hat auch Bedeutung für das Gameplay, da bestimmte Passagen nur in der einen oder der anderen Ansicht gemeistert bzw. Edelsteine bestimmter Farben nur in jeweils einer Version der Welt eingesammelt werden können. Oft ist es nötig, immer wieder schnell umzuschalten, was seltenerweise ein wenig an die Spielmechanik des Shooters Ikaruga erinnert. Der Wechsel zwischen düsterer und bunter Welt vollzieht sich übrigens auch auf musikalischer Ebene.

Für Spieler, denen das bisher geschilderte Spiel nicht ausreicht, gibt es zusätzlich Spielmodi, bei denen möglichst viele Punkte gesammelt werden müssen bzw. die Levels in möglichst kurzer Zeit zu durchlaufen sind. Hat man den regulären Modus durchgespielt, winkt als Belohnung der Hardcore-Modus. Wem auch der nicht schwierig genug ist, kann sich zum „Hardcore“-Modus hocharbeiten. Für mich stellt schon der normale Schwierigkeitsgrad eine echte Herausforderung dar – allerdings habe ich The Great Giana Sisters in den 80ern auch nicht am ersten Tag durchgespielt, die Hoffnung lebt also.



Fazit

Giana Sisters – Twisted Dreams ist ein überraschend gutes Remake eines unsterblichen Klassikers, der mit ungewöhnlichen Ideen und einer technisch perfekten Umsetzung aufwarten kann. Gameplay und Leveldesign sind in der Oberliga des Genres angesiedelt, auch wenn einzelne Passagen die Freude leicht trüben. Hervorgehoben werden muss, dass das Spiel nicht nur von seinen Rückgriffen auf das Original lebt, das seinerseits ein



Remake von Super Mario Bros. war, sondern ein Eigenleben entwickelt, das sein Vorbild aus den 80ern stellenweise zitiert, ohne es zu kopieren. Nichts davon ist völlig neu, aber solide umgesetzt und kunstvoll gestaltet. Die Design-Skizzen, welche als Belohnung für das Auffinden besonders großer Steine freigeschaltet werden, lassen erkennen, dass nichts dem Zufall überlassen wurde. Für den Preis

wird jedenfalls viel geboten, weshalb ich das Spiel uneingeschränkt empfehlen kann.

Giana Sisters – Twisted Dreams ist (derzeit nur für Windows) bei verschiedenen Gaming-Portalen erhältlich und kostet ca. 15 Euro. ■

Link
<http://gianasisterstwisteddreams.com>

The Fool and His Money

*Marleen glaubt an das Gute im Menschen – und wird dafür belohnt.
Eine Odyssee.*

von Marleen

The Fool's Errand ist ein verdammt vertracktes Rätselspiel aus dem Jahr 1987. Im Großen und Ganzen eher eine unbekannt Perle – ich selbst weiß auch gar nicht mehr, wie wir damals an dieses Spiel gekommen sind. Viele der Rätsel sind

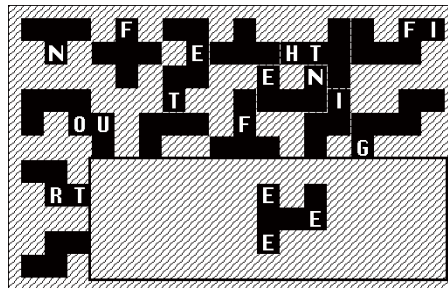


Eine Reise durch das Land „Tarot“ mit vielen, vielen Hindernissen

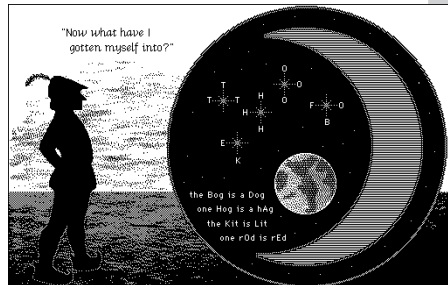
buchstabenbasiert. Da gibt es Altbekanntes (Wordfinder, Anagramme...), aber auch sehr schwierige, innovative Rätsel (Codes, Buchstaben transformation, Geschicklichkeitstests, Um-die-Ecke-Denken...) oder ein Kartenspiel, dessen Regeln man sich erst durch Fehlversuche selbst erarbeiten muss. Das Ganze ist verpackt in eine Story, in der ein Narr (The Fool) eine Reise durch ein verwünschtes Reich bestehen, Kartenteile sammeln und eine böse Priesterin besiegen muss.

Die Legende (aka Internet) berichtet von total vertrackten Urlauben und Hochzeitsreisen, von Frust und Freude und diversen Menschen, die sich von diesem wunderbaren Rätselspiel schier in den Buchstabenwahnsinn treiben ließen. Auch meine kleine Schwester und ich rätselten bis zum Erbrechen, knackten einen

Code nach dem anderen und lernten nebenbei die seltensten Fisch- und Vogelnamen auf Englisch. Alleine die Karte zusammensetzen war eine erstaunlich große Herausforderung. Oft saßen wir, mit Papier und Bleistift bewaffnet, stundenlang am selben Rätsel.



Das Original auf dem Mac, in schwarz-weiß... andere Plattformen bekamen das Ganze später auch in Farbe zu sehen.



Aber irgendwann waren alle Rätsel gelöst (auch wenn wir manchmal selbst nicht so genau wussten, wie wir zu den Lösungen der richtig obskuren Rätsel gekommen waren), die Karte zusammengesetzt, die Tarot-Herausforderungen bestanden und die Hohenpriesterin besiegt. Zuerst fühlten wir uns großartig. Jedenfalls, bis der Kater einsetzte, wie er das eben so macht nach einem wirklich tollen, herausfordernden Spiel.

Und weiter?

Jahre später, inzwischen im Internetzeitalter angekommen, suchte ich mal auf gut Glück nach dem Spiel und landete auf der Website von Cliff Johnson, dem Vater des guten Stücks, und siehe da, er arbeitete an einer Fortsetzung. Mein Herz frohlockte. Es gab einen voraussichtlichen Liefertermin

(31.10.2003) und man konnte das Spiel sogar für vierzig Dollar vorbestellen, was ich sogleich tat... und zwar als Weihnachtsgeschenk für meine süße Schwester. Alle „Frühbucher“ wurden namentlich in das „Compendium of True Believers“ aufgenommen, eine Wall of



The Compendium of True Believers... scrollt und scrollt und scrollt

Fame, die später im Spiel zu sehen sein sollte.

Und dann wurde es erst richtig spannend: Eine Odyssee begann. In unregelmäßigen Abständen kamen E-Mails von Cliff Johnson, es ging um Umzüge nach Kanada und zurück, Krankheit, Familien-Notfälle, Naturkatastrophen, natürlich auch kritische Software-Fehler in der Entwicklung und andere Hürden. Der Liefertermin wurde ein ums andere Mal verschoben; von Jahr zu Jahr mehrten sich kritische Stimmen, die unkten, „The Fool and His Money“ (so der Titel der Fortsetzung) sei nichts weiter als ein cleverer Weg, an das Geld der Fans zu kommen... oder vielleicht auch ein seltsames Kunstprojekt. Doch ich blieb stark in meinem Glauben an das Spiel.

Zwischendurch wurde immer mal über den Zaun geworfen; hier ein Screenshot und dort ein kurzer Flash-Film (nämlich das Compendium mit den Namen der „Frühbucher“). Aber der Druck auf Cliff Johnson wuchs, und schließlich bot er allen Vorbestellern an, das Geld auf Anfrage zurück zu überweisen. Wie viele von dieser Möglichkeit Gebrauch machten, weiß ich nicht, aber aus Wikipedia-Kommentaren geht hervor, dass das zumindest zuverlässig funktionierte.

Die ziemlich lange Liste der „Release Announcement History“ konnte bis vor Kurzem auf der Wikipedia-Seite des Spiels nachgelesen werden. (Inzwischen gelöscht, steht sie interessierten nur noch in der Seitenhistorie zur Verfügung.)

Aber ich bin unverbesserlicher Optimist und glaube an das Gute im Menschen, und im Oktober 2012, ganze neun Jahre nach der geplanten Veröffentlichung, wurde ich für mein Vertrauen und das lange Warten belohnt: eine Demoversion mit den ersten Rätseln wurde zum Download angeboten.

Die Freude war groß und ich lachte allen Zweiflern ins Gesicht... um kurz darauf an den

neuen Rätseln zu verzweifeln. Da waren sie wieder: Frust, Verzweiflung und Kopfschmerzen der besten Sorte. Großartig, Im Anschluss gab es noch einen Aufruf, sich am „Omega-Test“ zu beteiligen, und dann ging plötzlich alles furchtbar schnell – vier Wochen lang wurde gerätselt und getestet und nach einem Endspurt mit hochfrequenten und detaillierten E-Mails war es endlich soweit – alle bekannten Bugs behoben – Spiel fertig.

The Fool and His Money

Über The Fool and his Money kann ich noch nicht so viel sagen. Ich habe lange noch nicht alle Level freigespielt. Einige der Rätsel kommen mir bekannt vor – Story, Schatzkarte, Tarot-Kartenspiele, die bekannten Buchstaben- und Logikrätsel – aber es gibt natürlich auch viel Neues.

Es ist 2012, und wieder sitze ich mit Papier und Stift vor dem Computer und starre auf die vertrauten Scherenschnitte, versuche Buchstaben zu ordnen und Codes zu knacken... Ich freue mich auf jede Minute Frust, auf jeden kleinen Erfolg, und darauf, mit meiner Schwester über Skype Strategien zu diskutieren.

Nun leben wir inzwischen in einer Zeit, in der man statt drei Monate an seiner Schatzkarte herumzuschieben auch innerhalb von drei Sekunden in Googles Bildersuche zu vielen Rätseln die Lösung finden kann. Natürlich gibt es auch Rätsel, in denen man bestimmte Klicks in einer bestimmten Reihenfolge machen muss, da hilft ein Bild der Lösung dann weniger. Cliff Johnson bietet daher einfach selbst mal einige Hinweise (keine Lösungen) auf seiner Website an.

Meine Empfehlung: Wer Rätsel, Logik oder Sprache liebt, sollte sich unbedingt das Original herunterladen (inzwischen natürlich kostenlos) und bei Gefallen natürlich gerne die Fortsetzung erstehen. Aber teilt es euch ein bisschen ein... wer weiß, wann es einen Teil drei geben wird!

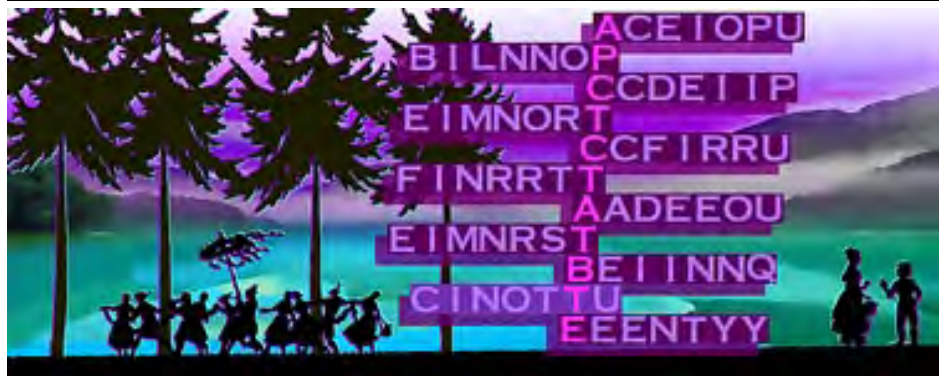
Marleen, True Believer.

The Fool's Errand

- Release: 1987
- Mac OS, MS-DOS, Amiga, Atari ST (oder Executor Emulator)
- Download: <http://www.thefoolandhis-money.com/01-the-fools-errand/index.htm>

The Fool and his Money

- Release: Oktober 2012
- OS X 10.4 und höher, Windows XP und höher
- Demo: <http://www.thefoolsgold.com/downloads/TFaHM-teaser-WIN.htm>
- Kaufen: <http://www.thefoolsgold.com/store/fm-paypal.htm> (US-\$ 39,99)
[Und wenn du es hast, finde meine Schwester und mich im „Compendium of True Believers“.]



Screenshots aus der Demo-Version

Prolog zu The Fool and His Money



„Sonic der comic“

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

von Simon Quernhorst

Habt ihr die neuen Sonic-Hefte am Kiosk gesehen? Seit dem 18.07.2012 vertreibt der Panini-Verlag das Magazin „Sonic – the Hedgehog“ für 2,99 Euro pro Heft inklusive eines beigegepackten Gadgets. Doch obwohl die Pressemeldung auf der Panini-Website mit dem folgenden Text suggeriert, dass es vorher keine Sonic-Comics in Europa gegeben habe, ist dies jedoch nicht die erste Verwendung des Sega-Igels als Zugpferd für ein deutsches Jugendmagazin.

Bereits ab Frühjahr 1994 erschienen in Deutschland 16 monatliche Ausgaben von „Sonic der comic“ im Bastei-Verlag aus Bergisch Gladbach und kosteten jeweils 3,80 DM (heute etwa 1,95 Euro). Die ersten 13 Ausgaben erschienen im Format eines Taschenbuchs und beinhalteten 100 Seiten während die letzten 3 Ausgaben in Heftform mit 92 Seiten erschienen. Allen Ausgaben fehlt ein Editorial, auch

„Sonic der comic“ Nr. 1 bis 16 (1994/95)



Diana M. Dieckmann, FremantleMedia Enterprises's Vice President, Licensing Germany & CEE beschreibt den Comic als: „Highlight unter den Comics - Wir sind stolz darauf, künftig neben einer so fantastischen und weltweit bekannten SEGA Marke wie Sonic the Hedgehog, in Europa nun auch den passenden Comic repräsentieren zu dürfen. Mit dem somit vergrößerten Produktportfolio sind wir uns sicher die Fans des weltweit erfolgreichsten Gaming-Character auch außerhalb der Videowelt zu begeistern.“

Ausgabe 1 enthält keinerlei Vorwort sondern beginnt, wie alle späteren Hefte ebenfalls, sofort mit einem Wrestling-Artikel. Die Hefte enthalten außerdem kein Erscheinungsdatum, nicht einmal bei den Magazin-Gewinnspielen in Ausgabe 1, 9 und 12 wird ein Einsendeschluss genannt. Nur aus den Einsendeschlüssen von Werbe-Gewinnspielen in den Ausgaben 9 und 15 kann man deren Erscheinungsmonate ableiten.

STC statt SDC

„Sonic der comic“ basiert auf dem wesentlich langlebigeren englischen Magazin „Sonic the comic“ (es wurde übrigens versäumt, die in jeder deutschen Ausgabe verwendete Abkürzung „STC“ ebenfalls in „SDC“ zu übersetzen, auch die Kleinschreibung blieb erhalten) und die enthaltenen Sega-Comics bilden den – mit großem Abstand – interessantesten Teil der übersetzten Inhalte. Zusätzliche Artikel behandeln lokale Themen wie die Toten Hosen, den

Flugsimulator in Mönchengladbach, Michael Schumacher oder FC Bayern. Beispielhaft für die Qualität mancher Artikel sei folgender Textbaustein eines Gewinnspiels aus Heft 1 erwähnt: „Möchtest Du total gute Spiele spielen? Dann brauchst Du Sega Hardware (Spiel-ausrüstung) und Sega Software (Spiele)“. Das Schönste an diesem Gewinnspiel war jedoch, dass im Heft z.B. MegaDrive-Tipps zu „Sonic 2“ abgedruckt sind, als Gewinne jedoch nur die alten Plattformen MasterSystem und GameGear ausgelobt werden.

Kendo, Sumo, Capoeira

Der Bastei-Verlag verwurstete in den deutschen Sonic-Heften noch die zusätzlich lizenzierten Comics der Abenteuer von „Mr. T“. Diese Geschichten sind wenig zimperlich und bestehen zum Großteil aus Kämpfen, Drogen und Waffeneinsatz. Generell war das Thema „Kämpfen“ in allen Sonic-Ausgaben sehr stark vertreten: Neben den fest für Wrestling reservierten ersten Heftseiten kommen auch Boxen, Sumo, Kendo, Strongest Man, Thai-Boxen und Capoeira nicht zu kurz.

Weitere Inhalte der Ausgaben waren Artikel über (Extrem-)Sportarten, andere Länder, Filme und Fernsehsendungen sowie Spieletipps und Spieletests. Letztere wurden in der sogenannten „Durchblick Zone“ vorgestellt und beinhalteten natürlich nur Spiele für die Sega-Systeme GG, MS, MD und MCD. Obwohl es sogar eine Kategorie für Bewertungen unter 40% gab, war der niedrigste vergebene Wert wohl 65%, denn schlecht bewertet wurde kein Titel. Als Beispiele lagen die Ottifanten bei 70%, Robo Aleste bei 75%, Sonic Spinball bei 80%, Sonic Chaos bei 85%, Ballz bei 86%, Ecco-CD sowie Hulk bei 90%, Thunderhawk bei 93% und schließlich Sonic 3 bei 96%.

Die vorletzte Seite jedes Heftes, auch der letzten Nummer 16, enthält eine Vorschau auf das nächste Heft. Allerdings wird auch hier keinerlei Veröffentlichungsdatum genannt. Interessant ist auch, dass auch das letzte Heft Nr. 16 noch eine Anzeige für ein Abonnement von „Sonic der comic“ enthält. Vermutlich rechnete der Verlag bereits mit der Einstellung des Magazins und hätte nur dann weitere Nummern herausgebracht, wenn sich nach Nr. 16 noch genügend Abonnenten gefunden hätten. Außerdem fehlte es dem Heft augenscheinlich an Inserenten, denn die enthaltenen Anzeigen werben meist entweder für das SEGA-Magazin, für Sonic-Hörspielkassetten, Sonic-Sticker oder andere Bastei-Verlagserzeugnisse wie Lucky Luke Hefte oder Wrestling-Kalender. Nur bei der Hälfte der Sonic-Hefte war die Rückseite als auffälligste Anzeigenseite gebucht, bei den

Heft-Guide

Nr.	Format	Cover	Enthaltene Comics	Artikel über z.B.
1	13 x 18	Sonic	Sonic, Wonder Boy, Mr. T	Basketball, Sonic CD, Liegeräder, SeaQuest, Kartsport
2	13 x 18	Sonic	Sonic, Wonder Boy, Mr. T	Star Trek – DS9, Guns'n Roses, Slotcars
3	13 x 18	Sonic	Sonic, Wonder Boy, Mr. T	Coneheads, BMX, Mr. T, Eishockey, Mountain Bike
4	13 x 18	Sonic	Sonic, Shinobi	Skateboarding, Route 66, Baseball, Surfen
5	13 x 18	Sonic	Sonic, Ecco	BMX, Beverly Hills 90210, Delfine, Freeclimbing, Tauchen
6	13 x 18	Sonic	Sonic, Kid Chameleon	Bungee, Haie, Alien Wars, Skaterhockey, Young Indy, Moto Cross
7	13 x 18	Wrestling	Sonic, Mr. T	GZSZ, Krokodile, Body Building, Triathlon, Fallschirmspringen
8	13 x 18	Wrestling	Sonic, Eternal Champions	Segelflieger, RayCokes (MTV), Fußball
9	13 x 18	Sonic	Sonic, Tails	Games World (SAT.1), Berlin, Drogen, Fußball: Schalke vs. Dortmund
10	13 x 18	Wrestling	Sonic, Wonder Boy, Shinobi	Comix (RTL), Fußball: Köln vs. Leverkusen
11	13 x 18	Tails	Sonic, Streets of Rage	Traktor Pulling, Windhundrennen, Bungy
12	13 x 18	Kendo	Sonic, Doctor Robotnik, Tails	Tom Cruise, New York City, DTM, Lenkdrachen
13	13 x 18	Fahrrad	Sonic, Mutanten-Liga	Keanu Reeves, Ronaldo, Take That, Speedway
14	18 x 26	Henry Maske	Mr. T	Gasballone, Snowboard, Motorradkuriere
15	18 x 26	Michael Schumacher	Sonic	Jeep, Baywatch, Indien, Street Fighter Film
16	18 x 26	Sonic	Sonic, Streets of Rage, Megadroid, Shinobi, Amy, Doktor Robotnik	Shaq, Indianer, Star Trek: TNG

Sonic The Hedgehog Nr. 1 (2012)



anderen Heften mit ganzseitigen Sonic-Zeichnungen gefüllt.

Als Abonnent erhielt man zusätzlich noch das Sonic-Postermagazin. Wie auch bei anderen Magazinen aus dem Bastei-Verlag üblich, erschienen später noch Sammelbände mit jeweils drei zusammengeklebten Sonic-Einzelheften zum Sonderpreis. Diese Sammelbände wurden im Bastei-Verlag als Ausgaben 1001, 1002, etc. gezählt.

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: Tomb Raider Legend (Xbox).



Die famose Klangwelt des Commodore 64 anhand zweier konkreter Beispiele aus dem goldenen Zeitalter und der Neuzeit des SID-Chips.

von Martinland

Silhouette

(1997), geschaffen von Wizard alias Piotr Kuciapski

Ein Grenzfall, was die Datierung ins „Goldene Zeitalter“ angeht, doch spätestens beim Hören der ersten Takte wird klar: Klassisch schön, wir sind „daheim“ und in guten Händen. Eine wunderbar getragene Melodie trägt uns über eine kurze, schwebende Brücke zu einem langen und dramaturgisch weit gespannten, wahrlich musikalischen Solo. Unbedingt ein- oder gleich zweimal in Schleife laufen lassen, da sonst die Freude allzu kurz währt. Ganz und gar nostalgisch!

Link

<http://tinyurl.com/d26va6p>
Originalaufnahme eines 8580R5 aus der SOASC

Gemini

(2010), geschaffen von Drax alias Thomas Mogensen

Drax entführt uns auf eine akustische Reise für den alten Chip und zeigt uns unterwegs seine schwerelose Welt: Mühelos folgt dem positiven, Aufbruchsstimmung verbreitenden Intro nach einer halben Minute eine fanfarenähnliche und dabei singende, über herrlich modulierenden Akkorden schwebende Melodie. Nach einer Atempause auf einer dem Anfang ähnelnden akustischen Wolke folgt ein Solo, wie es nur Drax in seiner Leichtigkeit und fröhlichen Tiefe zu schaffen vermag. Es gilt Ähnliches wie oben: Dieses Stück verdient es, in Schleife gespielt zu werden. Ein Umstand, der ja bei SID-Musik oftmals einen integralen Wesensbestandteil darstellt. Traumhaft!

Info

<http://www.csdb.dk/sid/?id=43915>
CSDB-Seite, SID-Player erforderlich

Start im Jahr 1982, Punktlandung 2013

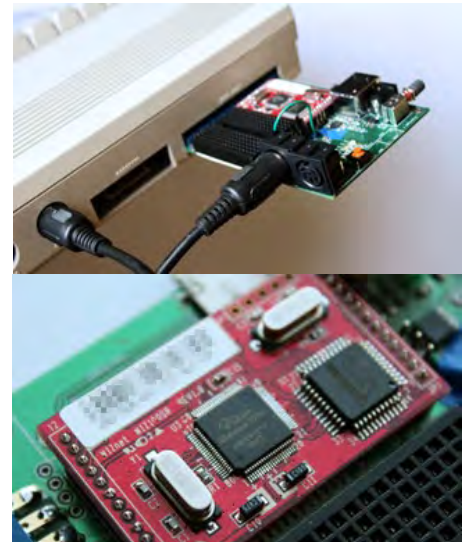
Die Zeiten, als Commodore Business Machines eine ganze Reihe von kostengünstigen Modems für den C64 anbot – das 1650, 1660 oder das 1670 –, sind ja nun lange vorbei. Diese 300- bzw. 1200-Baud-Modems revolutionierten den Homecomputer in den 1980er Jahren zu einem Tor in die Telekommunikation, indem sie Mailboxen zugänglich machten und der Allgemeinheit das Internet eröffneten.

von Nico, übersetzt von Arndt Dettke

Es gibt nun gute Neuigkeiten für Commodore-User, da ist nämlich: das Comet64 Internet Modem. Goog von der Portland Commodore Users Group aus Portland (Oregon) in den USA hat ein ganz ausgezeichnetes Produkt entwickelt, das „Cloud“, „Mailboxen/Foren“ und „RS-232“ zu einer glücklichen kleinen Familie zusammenführt. Wirklich umwälzend! Das Comet64 wird bei einem ganz normalen C64, SX64, VC20 oder C128 auf den Userport aufgesteckt. Mit einer Software von CommodoreServer.com kann man nun Spiele und andere Dateien herunterladen, sich aber auch in beliebige Internetseiten einwählen. Je nach Software-Ausstattung lassen sich E-Mails anschauen, man kann chatten, twittern, Facebook benutzen, per FTP Daten austauschen, CSIP verwenden (auf CommodoreServer.com), ins WWW gehen oder ein beliebiges heutzutage aktuelles Internetprotokoll an-

zapfen. Der Preis für dieses Comet64 ist 49,99 US-\$ für die fertige Nur-Internet-Version; für Bastler, die selbst Hand anlegen wollen, gibt es andere Preismöglichkeiten.

Massenspeicher: Micro-SD-Karte mit FAT-32-Filesystem, Zugriff auf D64s wie auf normale Disketten.



Das Comet64 Internet Modem ermöglicht auf einfache Weise Internetkonnektivität via Userport, und damit Einwahl in Telnet-Bretter, den Q-Link-Reloaded-Server und den CommodoreServer. Außerdem bietet es einen extra RS-232c-Port, mit dem man sich direkt mit anderen RS-232-Geräten verbinden kann, z.B. einem beliebigen Heimcomputer. Das Comet64 ist ein Seriell-auf-Ethernet-Gerät, angeschlossen am Userport mit Verbindungsmöglichkeit ins Internet über beliebige Server. Es hat die vierte Board-Revision hinter sich, wobei es jedes Mal substantiell verbessert wurde. Ich habe das Comet64 richtig genossen, es brachte mir das nostalgische Gefühl meiner ersten Telekommunikationsversuche Anfang der 80er Jahre zurück.

Nächste Generation Comet+

Das Comet+ ist nun das Comet64 Internet Modem der nächsten Generation und dessen natürliche Evolution. Es bietet WLAN-Zugriff (das erste im Handel erhältliche 802.11b/g-Gerät für Commodore-Computer), hat eine

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

Vorschau auf Heft 44

Im nächsten Heft beschäftigen wir uns mit der ursprünglich für dieses Heft angekündigten **Breakout-Welle**, die den C64 nach dem Erfolg der Arkanoid-Konvertierung überrollte. Axel Meßinger setzt seine Serie über YouTube-**Retrokanäle** fort. Eine Reportage widmet sich der Geschichte von Eigenbau-Computern. Außerdem gibt es wie gewohnt eine Menge Musik, News, Spiele... Lotek64 #44 erscheint im März 2013.

Mischung aus Diskdrive, Massenspeicher, blitzschnellem Internetzugriff (wahlweise über den IEC- und/oder über den Userport) mit der Option auf eigene Hardware-/Software-Hacks und stellt damit einen völlig neuen Gerätetyp für Commodore-Computer (oder andere Retro-Computer) dar.



Das Comet+ hat einen eingebauten Mikrocontroller, der auf das Arduino-Entwicklungssystem zurückgeht. Der Arduino-Bootloader wurde dafür neu erstellt, um einem C64 (oder anderen Computern) den Upload von Arduino-„Sketches“ (Programmen) ohne den Umweg über einen PC zu erlauben. Dies öffnet die Tür für ganz neue Arten von Zusatzgeräten und/oder Firmware. User können Sketches erstellen, mit denen zusätzliche, bisher nicht vorhandene Aufgaben in der mitgelieferten Firmware ausgeführt werden können, oder sie erstellen neue Anwendungen für einige oder alle der Onboard-Komponenten.

Mit der Firmware kann man über Internet oder lokale Netzwerke auf beliebige Drucker ausdrucken, aber auch ein eigenes Onboard-Foren-System erzeugen, indem sie die verschiedenen Komponenten für Kommunikation und Dateizugriff nutzt (Dateien aus dem Internet, lokal aus SD-Karten und/oder dem IEC-Port). Man kann aber auch die parallelen Datenleitungen auf dem Userport und das SPI auf dem Userport nutzen, um sie für einen Gameserver einzubinden (etwa für Multiplayer-Games auf CommodoreServer.com). Das Comet+ arbeitet dann als Webserver und reserviert extra Prozessorleistung für den Commodore-Rechner (Nutzung als Koprozessor).

Features des Comet+

- ✦ WLAN (das erste im Handel verfügbare 802.11b/g-Gerät für Commodore-Computer)
- ✦ IEC nach Internet (LOAD für Dateien direkt aus dem Internet über den seriellen bzw. IEC-Bus)
- ✦ Zugriff auf beliebige Internetseiten
- ✦ Micro-SD-Karte mit FAT32-Dateisystem – Zugriff auf D64s wie auf einen Diskdrive
- ✦ Emuliertes Diskettenlaufwerk (wählbare Geräteummern, um Zugriff auf D64s oder anderen Inhalt zu bekommen, der auf der Onboard-SD-Karte liegt oder im Flash-RAM gecachet wird)
- ✦ Userport auf Internet mit 38,4 KBAud (noch höhere Geschwindigkeiten sind zu erwarten, wenn die Fähigkeit des C64 zu paralleler Datenübertragung genutzt wird)
- ✦ Internetforen (ohne weiteren Computer),

kompatibel mit vorhandenen Forensystemen und Terminalprogrammen

- ✦ Open-Source-Firmware, aufgebaut auf dem Arduino-Entwicklungssystem
- ✦ Anpassbare Hardware und Firmware (Onboard-Lochrasterplatine zum Zufügen von Komponenten und Entwickeln von neuer Peripherie)
- ✦ Standard-RS-232c-DE9-Interface zur Kommunikation mit anderen RS-232-Geräten
- ✦ Der RS-232-Port kann von anderen Retrocomputern verwendet werden und bietet damit allen die Comet+-Features und -fähigkeiten
- ✦ Flexible Steuerung durch Arduino-Bootloader
- ✦ Das Comet+ kann stand-alone als Diskdrive oder Internetmodem verwendet werden, oder man steckt es auf den Userport des C64, C128, VC20, Plus/4 oder C16 und erhält damit zusätzliche Funktionalität
- ✦ 4 MB Onboard-Flash-RAM, frei programmierbar (D64s oder andere Daten dauerhaft speichern)
- ✦ 64 KB Onboard-Static-RAM, frei programmierbar
- ✦ 4 KB Onboard-EEPROM
- ✦ RAM programmierbar über IEC oder Userport
- ✦ Onboard-TCP/IP-Stack (eine Softwarelösung erübrigt sich dadurch)
- ✦ Kompatibel mit zahlreichen Commodore- und anderen Retro-Computern (IEC-Bus, Userport, RS-232-Schnittstelle und Anschlüsse für weitere Kommunikationsleitungen)
- ✦ Kompatibel mit anderer Seriell-auf-Ethernet-Software
- ✦ Kompatibel mit der Original-Comet64-Spezifikation
- ✦ Erschwingliche Möglichkeit zum Upgrade von einem Comet64 Internet Modem

Das Comet+ ist mit einer Lochrasterplatine ausgestattet, so dass ganz nach Wunsch zusätzliche Peripheriegeräte und Interfaces entworfen bzw. eingebaut werden können – eine wunderbare Ergänzung für Elektronikbastler oder Menschen, die gerne mit Mikrocontrollern herumexperimentieren. Die folgenden Features stehen für das Arbeiten mit Lochrasterplatinen und das Herstellen von Verbindungen zu den Komponenten des Comet zur Verfügung (bitte beachten: einige Bauteile könnten in Zukunft durch bessere ersetzt werden, da die endgültige Spezifikation noch nicht abgeschlossen ist):

- ✦ +3,3 V, +5 V und Masse
- ✦ 2 frei verwendbare I/O-Leitungen, die direkt mit dem Arduino verbunden sind
- ✦ 2 frei verwendbare LEDs onboard
- ✦ 2 frei verwendbare GPIO-Leitungen (General-purpose Input/Output), über SPI gesteuert
- ✦ 8 GPIO-Leitungen (zusätzlich verdrahtet

mit dem Userport)

- ✦ 4 GPIO-Leitungen (zusätzlich verdrahtet mit den Logikbausteinen der RS-232-Schnittstelle)
- ✦ Userport-Handshake-Leitungen
- ✦ RX-, TX-, CTS- und RTS-Leitungen vom Arduino (zusätzlich über Jumper verdrahtet mit dem Internetmodul)
- ✦ SPI-MOSI-, MISO- und CLK-Leitungen verfügbar an Pfosten (damit kann man leicht andere SPI-Geräte an die Lochrasterplatine anstecken)



Außer über die externen Leitungen hat der User vollständige Kontrolle über alle Onboard-Peripheriegeräte mittels eines ATMEGA-Mikrocontrollers (MCU). Neue Firmware oder von Usern erzeugte Arduino-„Sketches“ können mit einem C64 oder mit anderen externen Geräten direkt in den MCU hochgeladen werden.

Der MCU hat vollen Zugriff auf die folgenden Onboard-Module und Interfaces: SPI-Interface (kontrolliert das Flash-RAM, SRAM, die SD-Karte und das GPIO neben beliebigen von Usern hergestellten SPI-Geräten), RS 232, Userport, IEC-Bus, Internetmodul, User-Inputschalter, User-I/O-Leitungen.

Angesichts des Wiederauflebens der Commodore-64-Computer und der „Retro“-Szene sind das Comet64-Modem und das Comet+ ein wahrgewordener Traum für jeden Retrofreund. Goog hat der Welt bewiesen, dass Commodore-Computer ein Werkzeug für Telekommunikation sein können, ganz wie damals in den 80er Jahren. Ich kann dieses Modem nur wärmstens empfehlen. ■



Bestellung

<http://cometplus.net>

Der Autor

```
10 PRINT „Nico is an artist,
collector and“;:INPUT A$
20 PRINT „The man inside
Commodore 64 Orchestra“ A$
30 POKE V+3,100:FOR
X=24TO1055:POKE V+2,X:NEXT:POKE
V+13,2: FOR X=0TO77: POKE V+1,X:
NEXT X
40 X=108TO14 STEP-1: POKE
V+4,X:NEXT
50 END
```



Vier Fäuste, acht Bit (Teil 4)

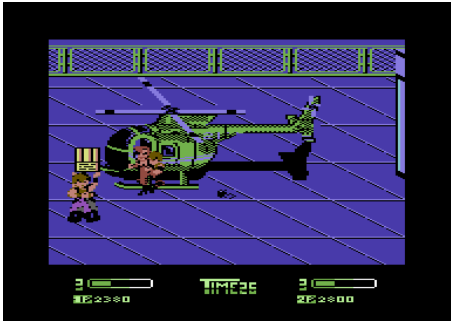
Der Prügelspiel-Boom der 1980er-Jahre spiegelt sich in einer Veröffentlichungsflut von Spielen dieses Genres für den Commodore 64 wider. In einer Reihe von über 40 Kurztests wollten wir herausfinden, welche Titel noch immer einen Versuch wert sind und von welchen man besser die Finger lässt. Hier der vierte und abschließende Teil der Serie.

von Georg Fuchs

Double Dragon II: The Revenge

(Virgin Mastertronic, 1989)

The Revenge ist der Untertitel der Fortsetzung von Double Dragon. Tatsächlich verspürt man nach dem Versuch, Teil 1 zu spielen, große Lust, sich für die verlorene Lebenszeit zu rächen. Aber ist eine Runde Double Dragon II tatsächlich der richtige Weg, nachdem es noch dazu vom ehemaligen Billiglabel Mastertronic programmiert wurde? Tatsächlich handelt es sich um ein unterhaltsames, technisch nicht schlechtes und



spielerisch zumindest engagiert programmiertes, insgesamt gut gemachtes Beat'em Up. Animierte Hintergründe, gute Musik und Soundeffekte, eine relativ präzise, nachvollziehbare Steuerung, Interaktion mit Objekten, Slapstick-Einlagen, ein Koop-Modus... was will man mehr? Bin ich hier auf den perfekten Überraschungstitel gestoßen? Leider nein, denn Double Dragon II leidet auch unter typischen Brawler-Krankheiten: Das Zeitlimit ist manchmal unfair, zu eintönig verlaufen die Prügeleien. Aber davon abgesehen ist Double Dragon II: The Revenge eine überdurchschnittlich gut gelungene Arcade-Umsetzung, die dem C64 zumindest keine Schande macht.

Prügelfaktor: 7/10 Schlagringe



Double Dragon 3: The Rosette Stone

(Storm, 1991)

Ein dritter Teil, eine dritte (bzw. vierte, wenn man Ocean mitzählt) Firma, die sich an die Umsetzung eines Double-Dragon-Spiels wagt. Auf den ersten Blick sieht DD3 wie ein Rückschritt gegenüber DD2 aus, weil die Hintergrundgrafik stellenweise sehr lieblos wirkt und die Animationen etwas gewöhnungsbedürftig sind. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase macht das Spiel aber keinen schlechten Eindruck. Die Kämpfe sind schwieriger geworden, dafür gibt es eine Spezialkombo, die nur im Koop-Modus ausführbar ist, mehr Abwechslung in den einzelnen Levels und sogar Shops, in denen man neue Ausrüstung erwerben kann. Wirklich erstaunlich ist aber die Geschwindigkeit. Fast alle C64-Brawler laufen gegenüber Arcade-Spielen im Schneckentempo ab, dieses Spiel ist aber erstaunlich schnell. Stellenweise fällt es hinter Teil 2 zurück, aber alles in allem ist Double Dragon 3 der Höhepunkt der Serie und eines der besten Arcade-Beat'em-Ups für den C64.



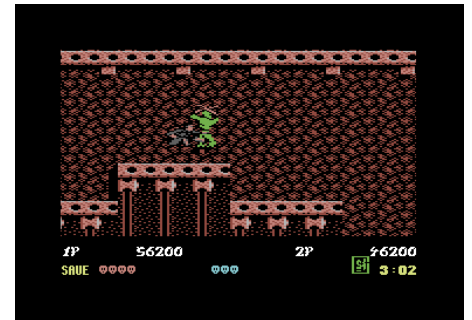
Prügelfaktor: 7/10 Nietengürtel

Shinobi

(Virgin Games, 1989)

Shinobi war 1987 ein außergewöhnlich erfolgreicher Automat in den Arcades. Programmiert wurde er in den Laboratorien von Sega, die gerade an der perfekten Hack-and-Slay-Formel arbeiteten. Da Ninjas auch gerade angesagt waren, kam eine extrem angesagte Mischung heraus. Immerhin wird die Shinobi-Reihe auf zeitgenössischen Konsolen noch immer fortgesetzt.

Der erste Teil wurde 1989 von Virgin für den C64 programmiert, und das Ergebnis kann sich sehen lassen. Es kommt dem Original näher als die meisten hier getesteten Konvertierungen. Technisch ist Shinobi absolut sauber programmiert, jedoch ist es ein ziemlich stummes Programm, was dank Mini-Bonussspielen, großer Levelbosse und abwechslungsreicher Levelgestaltung aber kaum auffällt. Ein guter Einfall war es, das



Spielgeschehen manchmal auf zwei Ebenen stattfinden zu lassen, zwischen denen man per Sprung hin- und herwechseln kann. Wäre nicht die Ninja-Thematik, müsste man es eher als Shooter à la Green Beret einstufen, da meistens mit Wurfsternen geschossen wird. Typische Nahkampf-Prügeltechniken kommen eher selten zum Einsatz, daher kann dieses hervorragende Spiel nicht wirklich als Referenztitel im Prügeln Genre dienen.

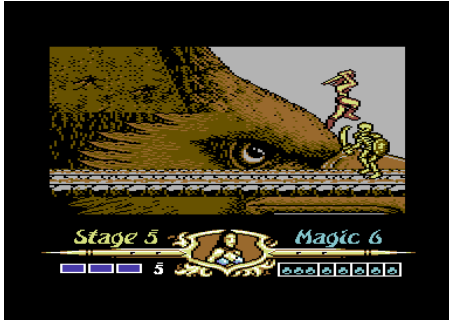
Prügelfaktor: 6/10 Fliegende Shuriken

Golden Axe

(Virgin Games, 1990)

Golden Axe von Sega war 1989 einer der größten Hits in den Spielhallen. Das in einem Fantasy-Universum angesiedelte Hack-and-Slay-Spiel wurde auf nahezu allen damals verfügbaren Plattformen veröffentlicht und fehlt selten auf einer

Sega-Compilation. Während die Amiga- und Atari-ST-Version den Ruf genießen, dem Arcade-Original sehr nahe zu kommen, leiden die Konvertierungen auf 8-Bit-Systemen unter den eingeschränkten technischen Möglichkeiten. Das muss aber noch nicht bedeuten, dass das Spiel nichts taugt. Zzap! gab der C64-Version im November 1990 nicht weniger 96 %, das schraubt die Erwartungen hoch.



Nach einigen Runden lässt sich die euphorische Wertung nicht ganz nachvollziehen. Zwar ist das Spiel tatsächlich außerordentlich gut umgesetzt und bietet einige technische Feinheiten, das Gameplay ist aber ein wenig öde, trotz guter Sprite-Animationen und schön gezeichneter Hintergründe. Dafür ist die Steuerung intuitiv und reaktionsschnell, was ein großer Pluspunkt für Golden Axe ist. Geprotzt wird mit grafischen Effekten und Spezialeinlagen wie einem Drachenritt, der allerdings spielerisch kaum Vorteile bietet. Auch muss man sich bei Spielbeginn zwischen Musik und Soundeffekten entscheiden. Musik ist hier die bessere Wahl, da sonst die meiste Zeit eine bedrückende Stille herrscht, die die mangelnde Abwechslung noch deutlicher spürbar macht. Wo in ähnlichen Spielen unzählige Figuren den Bildschirm bevölkern, verspürt man hier eine fast kontemplative Atmosphäre: Mehr als ein Gegner ist selten unterwegs. Dass der Multiplayer-Modus gestrichen wurde, ist natürlich schade, trotzdem bietet Golden Axe beste Prügelnkosten im Barbarmilieu.

Prügelfaktor: ●●●●●●●●●●
7/10 Drachensteaks

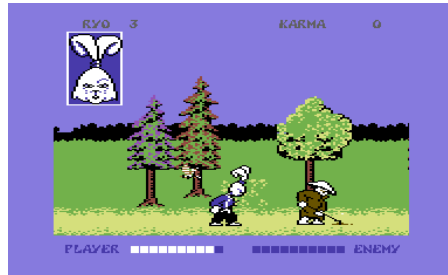
Samurai Warrior – The Battles of Usagi Yojimbo

(Firebird, 1988)

Eines der originellsten Beat'em Ups ist Samurai Warrior. Im feudalen Japan des 17. Jahrhunderts muss der Ronin-Hase Usagi Yojimbo seinen Herren Noriyuki befreien, der in die Hände des bösen Fürsten Hikiji gefallen ist.

Die Musik ist nicht die allerbeste, dafür gibt es wunderschöne Cartoon-Grafik, feine Animationen und einen außergewöhnlichen Spielverlauf, der sich nicht auf Kämpfe beschränkt. Wer beim Wandern durch die

schönen Landschaften friedfertige Bauern oder Mönche attackiert, dessen Karma sinkt auf Null. Dann weiß der Hase, was zu tun ist: Seppuku. Doch manchmal tarnen sich Ninjas als Bauern, oder sie verstecken sich in Baumkronen und stürzen sich auf unseren Hasen. Dann muss schnell das Schwert gezogen und gekämpft werden, was eine sehr kurzweilige Angelegenheit ist. Für mich eines der besten C64-Spiele, seit ich es 1988 zum ersten Mal gespielt habe.



Prügelfaktor: ●●●●●●●●●●
8/10 Kampyo-Maki

Samurai Trilogy

(Gremlin Graphics, 1987)

Auf den ersten Blick sieht dieses Kampfsportspiel gar nicht schlecht aus. Die erste Herausforderung ist es, einmal bis zu einem Kampf vorzudringen, denn unzählige Menüs stehen diesem Ansinnen im Weg. Welche Taktik ich wähle, will das Programm wissen, gegen welchen Gegner ich antreten möchte, ob ich eher defensiv oder offensiv kämpfen möchte, und welches Training ich genossen habe. Dann gilt es noch, Skill-Punkte zu vergeben, wieder für die Offensive und die Defensive. Irgendwann erscheinen dann doch zwei Samurai-Sprites auf dem Bildschirm, verneigen sich höflich voreinander, dann geht es zur Sache. Aber was ist das? Tanzen die Sprites? Oder soll die Darbietung doch einen Kampf darstellen? Und welche Rolle spielen meine Versuche, mittels Joystickbewegungen die Choreografie zu beeinflussen? Lauter Fragen, die von anderen Spieleforschern geklärt werden müssen. Angeblich gibt es gleich drei Kampfsportarten, Karate, Kendo und „Samurai“, aber so genau will ich das jetzt gar nicht mehr wissen.



Prügelfaktor: ●●●●●●●●●●
3/10 Portionen Natto

Budokan

(Electronic Arts, 1991)

Zuletzt noch ein Juwel aus späten C64-Tagen, das viele auch als Amiga-Spiel kennen: Budokan aus dem Hause Electronic Arts. Dieses Kampfsportspiel gehört zu den technisch besten seines Genres, Grafik und Musik bewegen sich auf hohem Niveau. Das Spiel simuliert vier japanische Kampftechniken: Karate, Kendo, Bo und Nunchaku. Alle vier sind meisterhaft umgesetzt und es ich wage zu behaupten, dass es auf dem C64 nicht besser gemacht werden kann.



Der Schwerpunkt bei den vier Varianten liegt nicht auf actiongeladenen Hochgeschwindigkeitsprügeleien, sondern auf Genauigkeit in der Steuerung, Konzentration und Reaktion. Die Sprites sind sehr gut animiert, groß und detailreich gezeichnet, dafür ist die Animation nicht ganz so flüssig wie bei actionlastigeren Titel wie IK+. Auch die Hintergründe sind hervorragend gelungen. Etwas sinnlos ist das Auswahlmenü, in dem sich eine kleine Version unseres Kämpfers durch ein Dorf bewegt und die verschiedenen Schauplätze ansteuert. Das ist zwar originell und sieht gut aus, kostet aber eine Menge Ladezeit. Hat man den jeweiligen Schauplatz erreicht, muss man sich nicht sofort in den Kampf werfen, sondern kann erst alleine trainieren, bevor man sich mit wahren Könnern misst.



Ein Volltreffer, wären da nicht das etwas zu langsame Gameplay und der fehlende Zwei-Spieler-Modus.

Prügelfaktor: ●●●●●●●●●●
8/10 Portionen Tekka donburi

Ende der Serie.

The Making of Earthraid for ZX

Die Happy-Computer 8/86 war eine der ersten käuflich von mir erworbenen HC-Ausgaben, und als ZX-Spectrum- und späterer C64-Benutzer hat mich darin am meisten das Listing „Earthraid“ in seinen Bann gezogen. In dem Spiel muss man wasserscheue Killermollusken aus dem All an der Ausbreitung hindern. Man muss strategisch vorgehen und Gräben ausheben, Gift sprühen, Minen legen, Häuser evakuieren, bevor sie verschlungen werden, und so weiter.

von Leszek Chmielewski (LCD)

Ich war nicht der einzige, dem das Spiel sehr gefallen hat. Einfache Strategie, geniale Unkompliziertheit... Heutzutage bezeichnet man das als Casual Games, und diese sind sehr populär am PC. Die Lernphase ist bei diesen Spielen sehr steil und man benötigt keine komplizierten Anleitungen, keine Tutorial-Missionen, die einen ganzen Abend verschwenden... Man steigt ein und spielt los!



Schon damals, bevor ich den C64 kaufte, wollte ich als Speccy-Programmierer nur aufgrund der Beschreibung in der Happy Computer das Spiel irgendwann mal für den ZX Spectrum umsetzen, jedoch reichten meine Kenntnisse zunächst bei Weitem nicht aus.

Auf Diskette bekam ich das Spiel erst später. Es hat mich nicht enttäuscht. Ist ja nicht so, dass die Grafik sich am Spectrum nicht realisieren ließe, man kann sie fast 1:1 am ZX darstellen. Der Bildschirm (und damit auch das Spielfeld) ist beim Spectrum etwas kleiner, der C64 hat 40x22 Felder, beim Spectrum sind es schmalere 32x22 (und eine Zeile weniger für die Menüs, nachdem das Spiel ins Englische umgesetzt wurde und dadurch von Wörtern wie „Graben“ oder „Hubschrauber“ meist kürzere Begriffe wie „dig“ oder „Heli“ übrig blieben, und <f1> dem invertierten „1“ wich). Auch Sprites, die beim C64 für Cursor und Hubschrauber verwendet wurden, beherrscht der Spectrum nicht.

Es gab jedoch noch weitere Anpassungshindernisse. Beim C64 verwendet Earthraid den Charmodus, also wenn sich die Bitmap eines

Zeichens ändert, verändern sich alle gleichen Zeichen an anderen Positionen am Bildschirm genauso. Dadurch konnte der C64 unglaublich flüssig das Wasser und die Mollusken animieren. Am Spectrum wäre das nicht ohne Weiteres möglich, da dieser nur einen Bitmap-Modus bietet und das Simulieren eines Charmodus viel langsamer wäre (beim C64 müssen acht Bytes für die Bewegung von Wasser verändert werden und beim Speccy bis zu 6144, also bis zu 768 Mal mehr).

Erste Versuche

Mein Ziel war es, das Spiel mit einem BASIC-Compiler zu schreiben, aber selbst die besten waren nicht in der Lage, das ZX-Spielfeld schnell genug zu animieren. Anfangs wollte ich sogar auf Bewegungen verzichten, aber das sah nicht so gut aus. Ich führte zwar Experimente durch, die das Wasser fast brauchbar animierten, indem ich bei jedem Frame das ganze Spielfeld mit einer PRINT-Anweisung füllte, und währenddessen den String direkt mit POKEs manipulierte, aber es war eben immer noch nicht schnell genug, weil die ROM-PRINT-Routine an sich zu langsam ist. Ich legte das Projekt vorerst zur Seite.

Im Mai 2012, als ich öfters die Wochenenden im Haus eines Freundes verbrachte und meinen Laptop mit Entwicklungsumgebung dorthin mitnahm, suchte ich nach neuen Herausforderungen und stieß daheim auf meine alten Aufzeichnungen, in denen ich Earthraids Spielmechanik analysiert hatte.

Mein alter Laptop war ein Gericom Phantom Superlight mit 1,5 GB RAM, Celeron-M-CPU auf Core-Architektur aufgebaut, jedoch störte mich der glänzende Bildschirm enorm, und die Akkuleistung lag bei nur ca. 30 Minuten. Er war laut, heiß und zum Programmieren nicht geeignet, weswegen ich etwas Neues benötigte. Mein neues Netbook, ein Lenovo X121e, hat einen wohlthuend matten Bildschirm, E-350 CPU von AMD (Dual Core), 8 GB RAM und der Akku hält so seine acht

Stunden. Ohne das Gerät würde ich sicher nicht so viel programmieren können. Der Lenovo ist zwar nicht so schnell wie der Gericom, aber Geschwindigkeit war nicht entscheidend. Es ging mir um Akkuleistung, Größe, Bildschirm und Geräuschentwicklung, also um Sachen, die ich beim Programmieren benötige. Das Wichtigste war der matte Bildschirm statt des Gericom-Schminkspiegels.

Fortschritte

Inzwischen nutzte ich meine BorIDE-Entwicklungsumgebung für Boriels Crosscompiler, der in der Lage ist, Assemblerbefehle inline auszuführen. Das sollte für eine schnelle Routine, die das Spielfeld so schnell animierte, dass ich zufrieden war, ausreichen, selbst wenn viel Wasser oder Mollusken zu sehen waren. Also machte ich mich an die Arbeit. Natürlich mussten Anpassungen her. Das C64-Programm wurde in Assembler geschrieben, während ich kompiliertes, sehr fortgeschrittenes BASIC nutzte. Wer sich für diesen ausgezeichneten Compiler interessiert, kann unter www.boriel.com das Programm herunterladen, denn ab Version 2.0 will Boriel auch andere Architekturen unterstützen, und der C64 ist auf der ToDo-Liste. Im Moment sind aber MSX und Amstrad CPC populärer, und aufgrund des gemeinsamen Prozessors auch leichter zu implementieren.

Die Illusion, dass das Programm schneller oder kleiner als beim C64 sein würde, hatte ich nie, aber das waren auch nicht meine Ziele. Ohne die Features Charmap und Sprites musste ich umständlich tricksen, wodurch das Programm unweigerlich größer wurde. Auch die Anleitung und ein paar Zusätze trugen zur Programmgröße bei. Und schließlich und endlich lassen sich die SID-Sounds nicht so leicht am Spectrum realisieren (nebenbei bemerkt bin ich ein absoluter Loser, was Sonderstellung betrifft, total unmusikalisch!)

Wie gesagt, beherrscht der Spectrum keine Sprites, daher musste ich gewisse Änderungen vornehmen. Auch sind andere Umsetzungen von C64 zu Spectrum oft keine 1:1-Umsetzungen, was mir gewisse Freiheiten bei der Gestaltung erlaubte, ohne dass daraus ein ganz und gar anderes Spiel wurde.

Ich wollte Earthraid für ein internationales Publikum machen, weswegen Deutsch dem kompakteren Englisch weichen musste. Zudem baute ich eine Bildschirmanleitung ein, die auf jener basiert, die in der Happy Computer abgedruckt war. Anstatt des Raketen-sounds schickte ich zwei Raketen-Zeichen (also so ein 16x8 Pixel großes „Sprite“) über den Bildschirm bis zur Einschlagstelle.



Das Cursor-Sprite wurde durch einen POKE in das Farb-RAM ersetzt. Beim Hubschrauber- und Raketen- „Sprite“ hingegen merkte ich sehr schnell, dass die Updates am Bildschirm für Wasser und Mollusken die Hubschrauber-Zeichen überschreiben und der Hubschrauber darüber stark flackert. Die Lösung war, dass ich mit einem Puffer arbeitete, der das verhinderte. Alle Positionen, die im Puffer markiert sind, werden bei der Spielfeldanimation einfach ausgelassen. Das Auslesen dieses weiteren Puffers bewirkte eine nur geringe Verlangsamung des Programms.

Durchbruch

Das Spielfeld hat beim Spectrum 704 Zeichen (beim C64 waren es 880), also mussten die entsprechenden Puffer genauso groß sein. Ich entschied mich dazu, mehrere Puffer zu nutzen:

- ✦ Spielfeld-Zeichen: Ein Puffer, der zeigt, wo die einzelnen 8x8-Tiles sind, ohne Animationen. Animationen werden gesondert von einer Routine durchgeführt, die nur nach Wasser- und Mollusken-Tiles scannt, und nur dort das Tile-Frame aus dem Speicher hineinschreibt. Auch Mollusken sind hier gespeichert. Übrigens hat Wasser acht Frames und Mollusken haben nur vier. Mollusken-Frames und andere Grafiken konnte ich aus der C64-Version rippen, doch die Wasseranimation musste ich selber machen.

- ✦ Farb-RAM: Hier wird abgelegt, welche Farbe die Tiles haben, wobei vergiftete Felder natürlich andere Farben aufweisen. Dadurch habe ich mir einen Puffer erspart, in dem vergiftete Felder angezeigt werden.

- ✦ Lebenszeit der Mollusken: zwischen 10 und 20, je nach Spiellevel, das sind die Runden, die die Mollusken leben. Die Lebensdauer jedes einzelnen musste gespeichert werden, um seinen Tod rechtzeitig auszuführen.

- ✦ Evakuere Häuser: Falls sie von Mollusken aufgefressen werden, musste man für die Punktebewertung wissen, dass sie vorher mal da waren und evakuiert wurden. Nachträglich

betrachtet, hätte ich auch einfach die aufgefressenen, evakuierten Häuser als einfachen Zähler speichern können.

- ✦ Spielfeldmaske: Zeigt, welche Felder nicht animiert werden dürfen, um Flimmern beim Hubschrauber oder bei den Raketen zu verhindern.

- ✦ Puffer: Das ist ein allgemeiner Puffer, der für die Generierung der Wasserfläche und die Molluskenvermehrung benutzt wird. Die Wasserflächen werden nämlich durch Routinen zur Molluskenvermehrung erzeugt und je nach Spiellevel verschieden oft durchlaufen. Das war im Originalprogramm genauso gelöst.

Durch Spielen auf dem C64 hatte ich bereits vor Jahren einige wichtige Informationen zu dem Spiel notiert. So wusste ich, dass die Lebensdauer der Mollusken, wie auch die Zeit, bis man die nächste Rakete bekommt, vom Spiellevel abhängig ist. Im Level 1 betragen beide Zeiten zehn Runden und erhöhen sich um jeweils zwei Runden pro Level.

Die Vermehrung der Mollusken ist einfach: Sie vermehren sich auf eine der angrenzenden freien Flächen, abhängig von einer Zufallszahl. Es steht jeweils eine von acht Möglichkeiten zur Auswahl.

Da der Zufallsgenerator von ZXBC stark beschleunigt wurde, ist die Version 1.1 von Earthraid in dieser Hinsicht etwa doppelt so schnell, was man vor allem bei der Landschaftsgenerierung bemerkt. Auch wurden ein interruptgesteuerter AY-Soundtrack eingebaut und ein paar kleinere Fehler ausgebügelt.

Der Rest der Spielmechanik war danach beinahe einfach zu programmieren, bis eben auf die oben erwähnten Feinheiten. Für die Soundeffekte nahm ich das BeepFX-Tool und die vorgefertigten Effekte, da sie sehr gut passten.

Fortsetzung folgt!

Übrigens plane ich eine Fortsetzung mit dem Titel „It came from Outer Space“. Die Pläne dazu reichen bis ins Jahr 1987 zurück. Dieses Mal wird es um mutierte Mollusken gehen, die ihre Allergie vor Wasser verloren haben, oder etwa doch nicht? Größere Karten (mehrere Szenarien, keine zufallsbasierten Karten), schönere Grafik und ein Intro sind geplant. Wer weiß, vielleicht schaffe ich, das alles umzusetzen? Mit BorIDE sollte sich meine Produktivität steigern, sobald es halbwegs fertig

ist. Ich habe mir jedenfalls schon eine kleine Bibliothek an häufig benötigten Funktionen zusammengestellt.

Das Spiel wird etwas langatmiger sein als Earthraid und die Schlachten werden komplizierter, aber ich hoffe, dass es trotzdem gut von den Spielern aufgenommen wird. Es sind aber vorher noch andere offene Projekte da, die ich erst fertigstellen möchte. Das soll aber nicht bedeuten, dass ich nicht bereits an dem Programm sitze.

Übrigens hat Dirk Meier, der Autor der Originalversion am C64, zu der gelungenen Version gratuliert, worauf ich wirklich stolz bin. Er meinte, dass er eventuell noch die Sources von Earthraid finden und veröffentlichen könnte. Wäre nun vielleicht sogar eine Atari XL-Version möglich? In Polen setzen viele Atarianer Spectrum-Spiele für den XL um. Ihr, liebe Leser, dürft jedenfalls weitere Spiele von mir mit Spannung erwarten. ■

Der Autor



Ich komme ursprünglich aus Polen, bin ein 41-jähriger Künstler, Programmierer und Retro-Fan. Unverheiratet und zurzeit beschäftigungslos, nachdem mein Arbeitgeber pleite gegangen ist. Vom Spectrum abhängig seit 25 Jahren. Der C64 ist meine andere Lieblingsplattform, auch wenn ich am Cevi noch nie etwas Richtiges zustande gebracht habe (da bin ich eher Spieler). Ich mag Katzen und bin ein Fan von Serien wie Gatchaman und Doctor Who. Meine weiteren Hobbys sind Laser, Physik, Astronomie und weitere Wissenschaften. Meine Werke sind u.a. Bildkonverter, um Bilder von PC- zu Retro-Plattformen zu konvertieren.

Seit einigen Jahren bin ich auch Redakteur der Clubzeitschrift des Spectrum & SAM Profi Clubs Köln, seit der letzte Clubleiter leider viel zu jung verstorben ist.

CDTV vs. CD-i

Zwei vielversprechende, aber schließlich gescheiterte Systeme und Konzepte sollen hier gegenüber gestellt werden.

von Stefan Egger

Während sich das CD-i minimalistisch gibt und an der Front nur vier Knöpfe, Display, CD-Fach und einen Input-Anschluss aufweist, ist dagegen das CDTV mit zehn Knöpfen (inkl. CD-Auswurfknopf), Display, Kopfhörer-Ausgang, CD-Caddy-Fach und abgedecktem Speicherkarten-Slot mit mehr Funktionen versehen. Am Philips CD-i-210 kann man Titel ohne Fernbedienung nicht auswählen oder vor- und zurückspulen. Die einzigen Tasten am Gerät für die Audio-CD-Wiedergabe sind „Stop“ und „Play“. Das Design wirkt gegen das CDTV einfach, die Blechteile sind dünn. Das CDTV prahlt gegen seinen grauen Rivalen mit schwarzer Optik, Metall-Firmenlogo, edlem Design und hochwertigen Metall-HiFi-Füßen an. Etwas praktischer und hochwertiger verarbeitet: CDTV.

Das Innenleben des Philips CD-i.



Das Innere

Das CD-i ist einfach aufgebaut: kleine Platine (teils in SMD-Technik), Netzteilplatine und CD-Laufwerk in ein Gehäuse geschraubt – fertig. Hier spürt man ebenfalls den Qualitätsvorteil des CDTV, denn dies ist sehr komplex aufgebaut. Die Platine – noch in älterer Bauweise inkl. vieler DIP-Sockel – liegt oben und ist abgeschirmt. Auch das Netzteil ist in einem eigenen Gehäuse untergebracht und damit sicherer. Unten liegen das aufwendige, aber im Betrieb etwas nervige Caddy-CD-Laufwerk, zusätzliche Platinen für Speicherslot und MIDI-Ports sowie Führungsschienen für die zwei hinteren Erweiterungsschächte. Im Vergleich günstigere Produktionskosten für das CD-i.

Die Bedienung

Hier unterscheiden sich die Konzepte am meisten. Das CD-i gibt sich einfach und gut durchdacht: Die kabellose Fernbedienung er-



setzt die Maus. Je stärker man am analogen Richtungs-Pad drückt, desto schneller bewegt sich der Cursor in diese Richtung. Nach etwas Eingewöhnung funktioniert dies tadellos. Da-

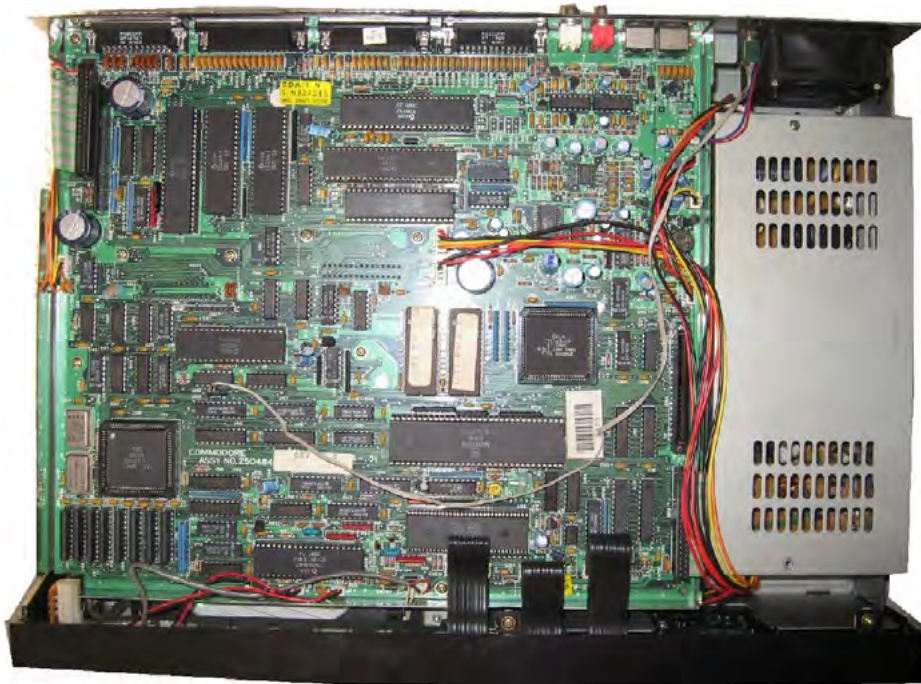


CD-i-Fernbedienung

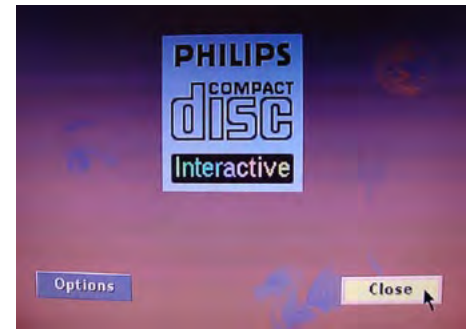
bei sind noch drei Knöpfe, die etwas seltsam mit „“ und „“ beschriftet sind. Zwei der drei haben die gleiche Funktion. Unter einer Abdeckung befinden sich weitere Bedienelemente, die v.a. für das Abspielen von Audio-CDs wichtig sind. Hier gibt es Play, Pause, Stop und CD-i/TV. Außerdem kann man die Tracks und die Lautstärke ändern. Es wurde auf einfache Bedienung Wert gelegt und somit auf weite-



Fernbedienung des CDTV



Blick in das Commodore CDTV



Die Menüs: CD-i (oben) und CDTV (unten)

re Funktionen oder ein Zahlen-Tastenfeld verzichtet. Die Tatsache, dass sich die Bedienelemente verbergen lassen, soll hervorheben, dass das Gerät einfach zu bedienen ist. Etwas unpraktisch allerdings die nach unten geschobene Klappe, falls man diese Elemente verwenden möchte. Auch wenn die Fernbedienung gut funktioniert, ist sie für Spiele nicht gut geeignet.

Das CDTV hat ebenfalls eine kabellose Fernbedienung, setzt allerdings auf ein klassisches Tasten-Kreuz. Für speziell dafür programmierte Programme und Menüs ist das kein Problem. Für die Steuerung der Maus und in Spielen ist es allerdings unpraktisch. Rechts zwei Buttons „A“ und „B“. Dazwischen gibt es Zahlentasten, Enter, Escape, Tasten zum Steuern von Audio-CDs und Lautstärke, sowie die Sondertasten Genlock, CD/TV, POWER und Joy/Mouse.

Ein- und Ausschalten über die Fernbedienung lässt sich nur das CDTV, das dann im Standby die Uhrzeit anzeigt. Das CD-i muss am Gerät abgeschaltet werden – und ist dann komplett aus.

Etwas komplexer, aber – falls die Funktionen sinnvoll verwendet werden – praktischer, ist die CDTV-Fernbedienung. Die CD-i-Fernbedienung ist innovativ und passt zum minimalistischen Gerät, bietet aber selbst ausgeklappt nur Grundfunktionen und ist zum Spielen noch weniger geeignet.

Erweiterungen

Das CD-i sollte zum Spielen um einen Controller erweitert werden. Dieser ist dann per Kabel verbunden, kann aber praktischerweise vorne anschlossen werden. An der Rückseite gibt es nur Anschlüsse für Stromkabel, Vi-

deoausgänge (Cinch und Scart) sowie einen Schacht für Erweiterungen. Hier passt die Video-Cartridge 22ER9956. Großer Pluspunkt: Hiermit kann man VCDs, die Vorgänger der DVDs, abspielen.



CD-i-Controller

Das CDTV punktet klar bei den Anschlussmöglichkeiten. Neben Strom und (sogar austauschbarem) Video-Modul (z.B. SCART, Antenne und Cinch etc.) bietet es Anschlüsse für Seriell, Parallel, Input (Maus, Joystick-Adapter), Tastatur, Erweiterungsschacht (für SCSI), Disk-Drive, MIDI, Audio-Out sowie RGB-Video-Ausgang (wie Amiga). Leider ist es nicht VCD-kompatibel, dafür aber zum Computer erweiterbar. Selbst kabellose Geräte gab es damals (z.B. kabellose Maus, Trackball).

Menü

Während das CD-i-Menü etwas einfach, ja fast langweilig gestaltet ist, bietet das CDTV viel fürs Auge. Eine tolle Startanimation empfängt den Benutzer anstatt eines beim Philips CD-i starren Logos mit Einfachhintergrund. Der CD-Player am CDTV ist mit Animation



und vielen Funktionen (Shuffle, Programmierung, Vorschau, Wiederholung) ebenfalls eine tolle Sache. Das CDI dagegen etwas zu zurückhaltend, die Bedienung etwas anstrengend. So kann ein Titel am Bildschirm im virtuellen CD-Player nur mit Klick auf die Nummer weitgeschaltet werden. Bei den Optionen ist es ähnlich. Dafür bietet CD-i bereits eine Option auf 16:9-Displays. CDTV hat dagegen einen Bildschirmschoner eingebaut.

Spiele, Programme und Videos

Für Spiele ist klar der Amiga im Vorteil. Via Disk Drive ist das CDTV kompatibel mit der großen Auswahl an Spielen für Amiga 500.

Technische Daten Philips CD-i 210

Erscheinungsjahr:	1991
Gebaut bis:	1998 (alle Modelle)
Neupreis ca.:	Ca. € 700
Prozessor/Takt:	erweiterter Motorola MC-68000
(SCC-68070, 15 MHz)	
Arbeitsspeicher:	1 MB
Betriebssystem:	Philips-eigenes
Grafikchip:	SCC66470 (VSC, Video-System Controller)
max. Auflösung:	768x560
Farben:	16,7 Millionen
Soundchip:	MCD 221
Sound:	8 Stimmen, Stereo
Maße:	420 x 290 x 95 mm
Anschlüsse:	Strom SCART Video-/Audio-Ausgang Cinch Video Cinch Stereo 2x Input
Erweiterungen intern:	MPEG-1 Decoder 22ER9956 Digital Video Cartridge
Verkaufszahlen:	ca. 567.000
Rarität:	2 von 5

Technische Daten Commodore CDTV

Erscheinungsjahr:	1991
Gebaut bis:	1992
Neupreis ca.:	€ 1100
Prozessor/Takt:	MC68000 (7,14 MHz)
Arbeitsspeicher:	1 MB
Betriebssystem:	Kickstart 1.3 + CDTV Software/ Workbench
Grafikchip:	MOS 8362 „Denise“ und MOS 8370 „Agnus“
Auflösung:	640x512
Farben:	4096
Soundchip:	MOS 8264 „Paula“
Sound:	4 Stimmen, Stereo
Chipsatz:	OCS
Maße:	320 x 428 x 91 mm
Anschlüsse:	Strom Stereo-Audio 2 x Midi Remote Seriell Parallel Disk Drive 2 x Joystick
Erweiterung intern:	Expansion-Port Card-Slot (speziell) Video-Slot (versch. Module)
Verkaufszahlen:	25.800 (Deutschland)
Rarität:	2 von 5

Zusätzlich dazu gibt es einige CDTV-Titel, die auch Gebrauch von den Funktionen des CDTV machen (z.B. Sim City mit verbesserter Grafik, angenehmer Menüführung und Funktionsbelegung an den Zahlentasten der Fernbedienung). Sowohl auf Amiga als auch fürs CD-i

gibt es das Spiel MicroMachines. Am CD-i gibt es zusätzlich noch grobe Animationen vor dem Levelstart, die der Amiga-Version fehlen. Dafür ist diese insgesamt flüssiger, schneller und macht einfach mehr Spaß, weil die kleinen, flinken Autos besser zum Konzept von

MicroMachines passen. Beim CD-i wirkt das sehr träge.

An Programmen hat sicher auch das CDTV – mit Tastatur und Maus erweitert – die Nase vorne, hier gibt es neben der Workbench und unähnlicher PD-Programme auch gute Software für Office-Anwendungen.

Bei den Videos macht klar das CD-i mit VCD das Rennen. Hier kann CDTV nichts entgegensetzen, ein eindeutiger Vorteil und Pluspunkt für das System von Philips.

Fazit

Jedes der beiden Multimedia-Systeme hat sowohl Vor- als auch Nachteile. Obwohl beide oft zusammen erwähnt werden, sind die Systeme erheblich unterschiedlicher als erwartet. CDTV punktet vor allem bei Optik, Erweiterungsmöglichkeiten und Menüführung sowie der Amiga-Kompatibilität. CD-i bietet eine innovative Steuerung, VCD-Kompatibilität, eine einfachere Bedienung und die CD-Lade. Vergleich daher unentschieden. Beide konnten sich damals nicht am Markt durchsetzen, zeigten aber schon die Zukunft mit kabellosem Zubehör, einfacher Bedienung und hübschem, kompaktem Wohnzimmer-Design. Allerdings haben sich nicht die Computer in diese Richtung verändert, sondern die Konsolen. So kann man die PS3 ebenso mit Controller, Tastatur usw. aufrüsten und hat dann ein einfaches Menü zum Abspielen sämtlicher Multimedia-Formate und Videos. ■



Verpackung der Software und Screenshots bei beiden Systemen: oben CDTV (All Dogs Go to Heaven, Wrath of the Demon), unten CD-i (Dragon's Lair, The Apprentice)



Der Klomanager – Spül' mir das Lied vom Kot

Ein Griff ins Klo?

Es gibt zwei Arten, an dieses Thema heranzugehen, und ich habe durchaus beide in Betracht gezogen. Nummer 1: Alle bekannten und unbekannt Anspielungen auf Toiletten und Verdauung aus-schlachten, die mir einfallen würden. 2: Vernünftig sein, mich dem Thema ernsthaft nähern und das Spiel sachlich besprechen. Nummer 2 klingt doch gut, oder? Ja, aber wo bleibt denn da der Spaß?

von Steffen Große Coosmann

Wirtschaftssimulationen gibt es eine Menge. Gerade in den 1990ern waren diese Spiele besonders beliebt. Manchmal verwaltete man kleine Städte, einzelne Restaurants und nicht selten eine ganze Welt. Etwas kleiner angelegt ist da der Klomanager, in dem es um die, na ja, sagen wir es mal nett, Verdauung geht. Man verwaltet öffentliche Toiletten, Scheißhäuser, eben die namengebenden Klos.

Man könnte jetzt erwarten, dass das Spiel nicht besonders gut ist. Das Gegenteil ist der Fall. Als Jugendlicher saß ich stundenlang am Rechner und habe Parzelle um Parzelle mit Schüsseln und Spülungen ausgestattet. Aber fangen wir vorne an. Den Klomanager kann man alleine gegen einen Computergegner oder sogar mit bis zu vier Spielern an einem Rechner per Hotseat spielen. Jetzt geht es reihum Runde für Runde um die Wurst. Zunächst sieht man sein Büro mit einem Schreibtisch, anstelle eines Bürostuhls hat man dort allerdings eine Kloschüssel stehen. Hier hat man die Möglichkeit, die Karte aufzurufen, die an der Wand hängt, um seine Parzellen zu verwalten.

Anfangs kauft man dort eine Parzelle und kann diese nun mit Klo-Utensilien bestücken. Dazu gehören Schüsseln, Spülungen, Brillen und Klopapier. Alles gibt es in mehreren Luxusstufen, von der Apokalypse-Spülung über die Gold-Schüssel bis hin zum Klopapier aus Nerz. Mit der Ausstattung steigt auch der Preis, den man für eine Sitzung verlangen kann. So kann man für einen prunkvoll ausgestatteten Donnerbalken schon 6 € verlangen. Dazu sollte man auch in Waschbecken, Handtrockner und einen Seifenspender investieren. Dies sorgt für zusätzliche Sauberkeit der Gäste und damit der Parzellen selbst. Ebenso sollte man einen Kondomautomaten aufstellen, denn dieser sorgt für weitere Einnahmen. Die etwas teurere Lichtschranke hingegen sorgt dafür, dass vom Gegner engagierte Randalierer schneller entdeckt werden. Diese haben sonst freie Bahn und kotzen alles



voll oder knüppeln die Brillen von den Klos herunter, die man dann wieder ersetzen muss. Über die Reagenzgläser auf dem Schreibtisch gelangt man zur Forschung. Hier kann man für 40.000 € verbesserte Spülungen und Brillen erforschen, die man auch dringend braucht. Denn die Gäste haben je nach Gebiet auch gewisse Ansprüche.

Latrinengerüch(t)e

Das Hinterzimmer im Büro ist für die selbst für das Klo-Gewerbe schmutzigen Geschäfte gedacht. Hier kann man sogenannte „Kaputtmacher“ und „Vollkotzer“ engagieren, die gegnerische Parzellen zerstören oder beschmutzen. Gegen ein Entgelt versteht sich. Ebenso kann man hier Gerüchte über gegnerische Klos verbreiten lassen, einen Spion beauftragen, sich die Funktionsfähigkeit der Parzellen der Mitspieler genauer anzusehen, und ihnen dann schlussendlich noch das Gesundheitsamt auf den Hals hetzen. Ist der Herr vom Amt dann noch schlecht gelaunt, macht er selbst gut laufende, aber zu dreckige Parzellen kurzerhand dicht. Dann bekommt man zwar den Kaufpreis für die Parzelle wieder gutgeschrieben, die komplette Ausstattung inklusive Goldschüssel und Kondomautomat geht dann aber das Klo runter. Jetzt besteht natürlich die Chance für den Gegner, diese Parzelle zu kaufen und selbst zu nutzen.

Für Zwischenziele bekommt man immer wieder Auszeichnungen, die auch im Büro



nach und nach sichtbar werden. So wird die Goldene Klobürste genauso verliehen, wie der Titel "Dr. san". Irgendwann steht dann das ganze Büro voll mit Trophäen und an den Wänden hängen Urkunden. Für besonders gute oder schlechte Leistungen wird man immer wieder befördert oder degradiert. Je nach Spielmodus kann dies auch spielentscheidend sein, weil ein bestimmter Rang gefordert ist. Nach jeder Runde wird ein Rundenbester gekürt, der dafür in einer Tombola ein zufällig ausgewähltes Item bekommt. Gerade wenn man jetzt die Spülung oder die Schüssel bekommt, die man sich eben noch nicht leisten konnte, ist dies besonders schön.

Trotz der definitiv vorhandenen Spieltiefe und Komplexität, nimmt sich das Spiel kein Stück ernst. Die Saboteure haben Namen wie Udo Übel oder Max Kaputt, Klobrillen tragen Bezeichnungen wie Spülmann oder Kaiserthron und die Gerüchte, die über die gegnerischen und eigenen Parzellen verbreitet werden, sorgen für ein breites Grinsen. Im Menü kann man sogar den Spielspaß ausschalten, woraufhin das Spiel bei jedem Klick fragt, welche Maustaste man gerade gedachte zu drücken. Als Partyspiel ist dieser Titel also bestens geeignet. Allerdings sollte man einen starken Magen und etwas derben Humor mitbringen. Ein paar Biere dürften da auch genügen, um auf das richtige Spielniveau herunter zu kommen.

Anvil-Soft hat das Spiel vor kurzem in der Deluxe-Variante neu veröffentlicht. Über den Blog der kleinen deutschen Software-Schmiede kann man sich das Spiel für knapp 10 € herunterladen. Ebenfalls dort erhältlich ist die kostenlose Demo-Version der Deluxe Edition, in der man für 5 Runden in das Spiel hineinschnuppern kann. Hoffentlich riecht es nicht nur nach Domestos oder WC-Ente.



Links

<http://klomanager.wordpress.com/>
<http://www.klomanager.de/>

Retro Börse Wien

Die 4. Retro Börse Wien fand am 8.12.2012 im Freihaus der TU statt.

von Stefan Egger

In aller Ruhe können die Verkäufer von 8 bis 10 Uhr ihre Ware am festgelegten Standplatz auspacken. Die ersten Kontakte werden geknüpft und die ersten Geschäfte getätigt. Eine lange Schlange bildet sich derweil draußen, die ersten Objekte werden durch die Glastüre gesichtet und auf den Wunschzettel genommen.

Pünktlich um 10 Uhr strömt die Menschenmenge in den Saal, der Eintritt für Besucher kostet 3 Euro. Die Gänge füllen sich, einige beliebte Artikel werden gleich verkauft, wofür einige Verkäufer oder Besucher von weit her extra anreisen. So gab es Besuch natürlich aus anderen Städten Österreichs, darunter Graz. Aber auch aus Deutschland erschienen für diese Veranstaltung ein paar besondere Gäste, darunter Enno Connors vom CSW-Verlag.

Die Börse ist gedacht sowohl für private Sammler als auch für Verkäufer, die dies mitunter (haupt-)beruflich machen. Die Preisspanne an den Ständen reicht von Schnäppchen bis teuer. Teils schwer zu verstehen ist, wie manche Artikel gekonnter Nichtbeachtung unterliegen, während andere sehr oft nachgefragt werden. Zwei Beispiele: es hat mich sehr erstaunt, dass ein klassischer GameBoy der ersten Serie um günstige 15 Euro nicht verkauft wurde, ein limitierter grüner um 10 Euro wurde lange ignoriert.

Konsolen dominieren

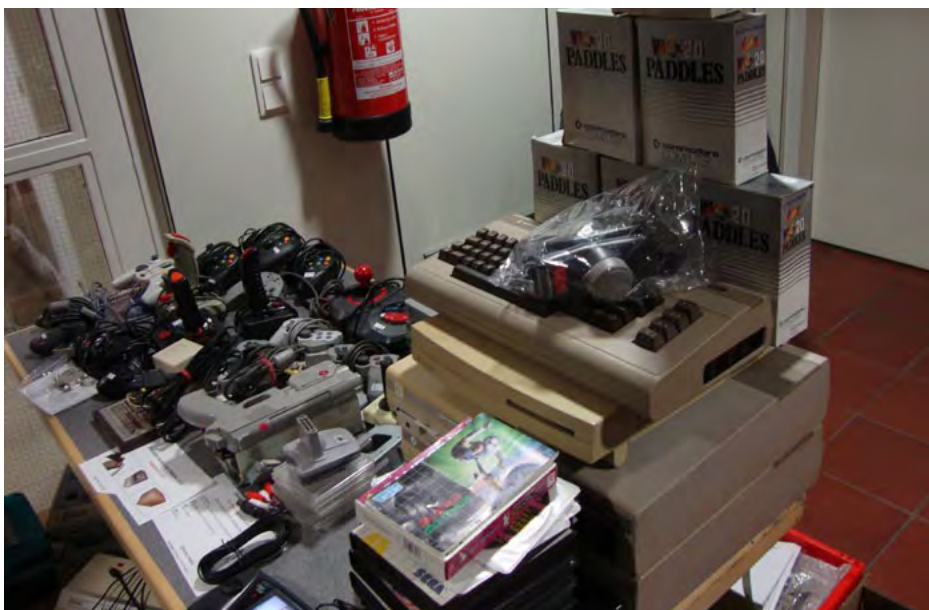
Die Konzentration lag – wie schon früher – eher auf Konsolen. Auch Arcade-Games waren vertreten, so wurde eine Zeit lang Puzzle Bobble präsentiert. Heimcomputer waren mit einem Atari-Stand (mit der neuen Entwicklung „Firebee“ und einem klassischen Atari Mega ST mit HDD und SM124 Schwarz/Weiß-Monitor) und einem TI-99/4A vertreten – allerdings eher zur Präsentation und Information. Commodore-Produkte gab es nur an wenigen Ständen, darunter ein C64G, 1541-Laufwerke und hier und da mal ein kompatibler Joystick. Außerdem wurde das neue Amigaspiel SQRXZ 2 auf einem A500 präsentiert und auch an Besucher verteilt. Dabei kam eine abgeklebte HD-Diskette mit schön buntem, farbigem Logo zum Einsatz. Die erste Version des Games wurde gratis an

Besucher ausgegeben, war in ausreichender Stückzahl vorhanden und auch gegen Ende der Veranstaltung noch nicht vergriffen.

An Konsolen gab es einiges: Hier dominierten v.a. die Spielmodule für Nintendo-Konsolen. Auch Sony-, Sega- und Atari-Spiele waren vertreten. Konsolen selbst gab es nicht so viele, darunter aber z.B. Dreamcast in OVP, ein japanisches MegaDrive, ein Saturn und sogar so seltene Konsolen wie das japanische TurboGrafx und französische Versionen

des G7400. Daneben Standard-Konsolen wie Nintendo 64, SNES, GameBoy in unterschiedlichsten Versionen, GameGear usw.

Mit mehreren 100 Besuchern insgesamt und einem gefüllten Saal voller Retro-Artikel war die Börse eine wie jedes Jahr gelungene und empfehlenswerte Veranstaltung. Dabei wurde der Besucher-Rekord des letzten Jahres noch gebrochen. Die Besucher waren interessiert und die Verkäufer zufrieden. Bis auf die Mittagszeit war der Saal meist voll und gegen Veranstaltungsende kamen sogar noch einige Besucher dazu. Um 16 Uhr schloss die Retro-Börse, die Verkäufer hatten noch ausreichend Zeit, ihre Ware zu verpacken und sich anschließend ab 17:30 Uhr im Restaurant „Wieden Bräu“ zu treffen – wieder in aller Ruhe.



H&E 2012: 30 Jahre C64



Das beliebteste Haustier des digitalen Zeitalters hat einen runden Geburtstag: Der Commodore 64. Was liegt also näher, als dieses ehrwürdige Ereignis auf der Hobby & Elektronik Messe in Stuttgart zu begehen?

von Christian Dombacher

Bereits beim Betreten des Messegebäudes war klar, dass sich einiges geändert hat. So fanden sich die Stände der Retro, der Commodore Connection Line und des Vereins zum Erhalt klassischer Computer in einer anderen Halle als sonst wieder. Zudem waren einige Bekannte wie Conrad, V&S Elektronik sowie der C&L und der Franzis Verlag nicht mehr anzutreffen. Die entstandenen Leerfelder wurden durch neue „interessante“ Stände wie z.B. ADAC, Jugendschutz und Bundesprüfstelle aufgefüllt. Viele von uns waren überrascht, was für neue Hobbys sich so innerhalb eines Jahres gebildet hatten.

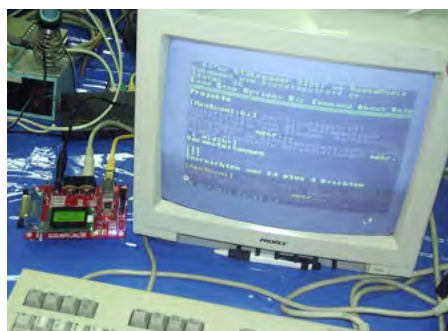
Dennoch ließen sich die Messebesucher vom vielfältigen Angebot unserer Halle nicht ablenken und strömten zielgenau zum Stand der Commodore Connection Line, der mit einem „30 Jahre Commodore 64“-Plakat sowie Aufklebern und selbstgebackenen Keksen die Gäste empfing (siehe Bild unten). Auch für Spannung war gesorgt. Neben klassischen Spielen wie Bomberman für vier Spieler gab es das neue „Space Lords“-Modul zu bestaunen. Ohne 4-Player-Adapter können bis zu vier Spieler zum Paddle greifen. Alle paar Stunden wurden Wettbewerbe in der Disziplin „Disketten stapeln“ veranstaltet. Ziel war es, ein möglichst hohes Gebilde aus Disketten zu erschaffen (Am Foto beweist uns Edikles



Meister Edikles im Diskettenfieber

seine jahrelange Übung). Dem Sieger winkte eine süße Köstlichkeit.

Im Hintergrund wurde das neue Flyer Internet Modem getestet und Software dafür entwickelt. Es bietet neben einem Flashspeicher, auf dem D64-Image-Files abgelegt werden können, auch die Möglichkeit, direkt Dateien aus dem Internet zu laden. Das Konzept hat Potenzial, obwohl man noch mit einigen Kinderkrankheiten zu kämpfen hat. So ist es beispielsweise nicht möglich, die Laufwerksadresse zu ändern. Außerdem zeigten sich einige Timingprobleme mit der IEC-Bus-Implementation. Skern und NLQ haben sich daran gemacht und den Magna-Media-HTML-Reader für das Flyer Internet Modem angepasst. Leider wurden Kürzel mit einer Länge von zwei Zeichen verwendet (anstatt eines Zeichens entsprechend dem Commodore-Standard für Drive-Numbers). So mussten alle Kommandostrings in neue Buffer verschoben werden. Nach einigen intensiven Stunden und Tagen war es vollbracht: Der C64 lädt seine ersten Seiten direkt aus dem Internet und verarbeitet auch Links richtig (Bild unten).



Weitere Informationen zum Flyer Internet Modem findet ihr auf der Website [1] – dort lassen sich auch ausführliche Bedienungsanleitungen herunterladen.

Am Stand der Retro konnte ein anderer Geburtstag gefeiert werden, der 32er von Pacman. Wie wir wissen, ist 32 die Hälfte von 64 und umgedreht 23... Jedenfalls kam pünktlich zum 32er die handgemachte solide Brettspielvariante von Kangaroo MusiQue (Norman Sommer) heraus. Mit viel Liebe zum Detail erschaffen, konnte das Spiel Jung und Alt begeistern. Jeder, der an einem exklusiven langlebigen Brettspiel mit themenbezogenen Figuren interessiert ist, sollte unbedingt bei [2] vorbeisehen. Auch für passionierte Leser war beim Retro-Stand Neues dabei – so konnte man sich mit einer neuen Bearbeitung der Commodore Story sowie der kompletten Buchserie von Constantin Gillies eindecken. Und sollte man weniger Wert auf Buchstaben legen, stand einer Welteroberung mit Hilfe des Tentakels nichts mehr im Wege.

Am Stand des Vereins zum Erhalt klassischer Computer wurde wieder ein breites Spektrum an Geräten im gehobenen Alter geboten. Neben Schneider, DOS & Co gab es dort einen edlen Selbstbau zu bewundern. Wie aus dem Bild unten zu ersehen ist, wurden neben der Kryoflux-Platine auch zwei passende Laufwerke (3,5“ und 5,25“) in ein Gehäuse integriert. Die Erwartungen, die seit dem ersten Auftauchen verwandter Controller geschürt wurden, werden nun von Kryoflux erfüllt und das in einer zeitgemäßen USB-Variante.



Und so freuen wir uns auf das nächste Jahr und auf die Hobby & Elektronik 2013, bei der wir uns hoffentlich alle wiedersehen werden. An neuer Hard- und Software für unsere Lieblingsgeräte wird es kaum mangeln.

Referenzen/Links

- [1] <http://www.retroswitch.com/products/flyer/>
- [2] <http://www.whacky-wit.com/de/>
- [3] <http://www.kryoflux.com/>



Hier spielt die Chipmusik

von Steffen Große Coosmann

She Electric Girl

(Elektro/Glitch/Chip) Unverhofft kommt oft. Und meistens lobpreise ich dann die Social-Media-Kanäle dieser Welt, die schnell Informationen von einem Nutzer zum nächsten weitergeben, ohne dass sich einer von beiden bewegen muss. So ist auch das neue Album von She an mich herangeführt worden.

Der Einstieg in „Electric Girl“ ist buchstäblich etwas holprig, da die Beats wesentlich schleppender als früher daherkommen. Am eigentlichen Klang der Songs hat sich aber wenig geändert. Man hört noch immer sofort, dass es sich um She handelt. Irgendwo in der Schnittmenge von Disco, Funk, Techno und Trance fühlt sich der Schwede wohl am wohlsten. Das Ganze wird köstlich mit einigen Chipsounds gewürzt, die niemals wirklich in den Vordergrund stürmen, aber immer in greifbarer Nähe sind. Was immer schon das Beste an Shes Musik war, ist auch hier wieder zu hören: tolle Vocals.

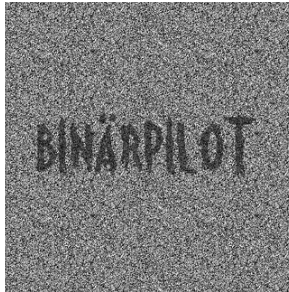
Einige ältere Alben wie beispielsweise „Coloris“ oder dessen Quasi-Fortsetzung „Chiptek“ sind mir zwar wesentlich mehr in Fleisch und Blut übergegangen als die neun Songs auf „Electric Girl“ es tun werden. Dennoch bin ich mehr als froh, dass es endlich wieder etwas von She zu hören gibt. Kaufen kann man das Album im MP3-Format über iTunes oder Amazon.



Download: www.shemusic.org
Preis: ca. 10 €



Binärpilot Songs for Alan Turing



(Elektro/Chip) Da denkt man sich nichts Böses und plötzlich ploppt die neue EP von Binärpilot, mit der man schon gar nicht mehr gerechnet hatte, bei Twitter auf. „Songs For Alan Turing“ ist technisch bedingt das erste von drei Kapiteln. Die drei Songs auf dieser leider viel zu kurzen EP sind wesentlich relaxter und geordneter als von Binärpilot gewohnt. Im Gegensatz zu früheren Titeln lassen sich hier durchgehend Songstrukturen erkennen, was vor allem durch tolle robofizierte Vocals deutlich wird.

Download: www.binaerpilot.no
Preis: kostenlos

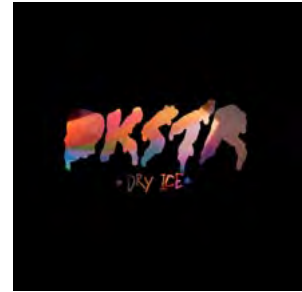
Dj CUTMAN WiiU Grooves



(VGM/Hip-Hop/Chip) Nintendo hat als erster den Einstieg in die neue Konsolengeneration gewagt. Davon inspiriert wurde Dj Cutman, der sich ein paar Songs aus den Menüs genommen und diese mit Hip-Hop-Beats unterlegt durch den musikalischen Fleischwolf gedreht hat. Wenn die WiiU in der Bronx entwickelt worden wäre, dann würde sie wohl so klingen. Irgendwie fehlt auf dem Album jetzt noch ein Rapper, der „Yo Yo Yo“ und „Check It Out“ darüber rappt. Dann wird die WiiU zur WiiYo! It's a me, Gangsta Mario!

Download: music.djcutman.com
Preis: beliebig

DKSTR DRY ICE EP



(Elektro/Chip/Reggae/Funk) Wenn man so komplett unvorbereitet einfach auf Play klickt, ist man oft nicht schlecht erstaunt. Oft zweifle ich dann einfach an mir, weil ich wohl von Vorurteilen durchfressen bin, die dann sofort zerstört werden. Der Soundmix aus den sehr langsamen Reggae-Klängen und den an 1980er Funk à la Prince erinnernden Elementen dieser EP haben mich jedenfalls sehr überrascht. Neben den massenhaft vorhandenen Gameboy-Techno-Releases dieser Zeit also eine echte Abwechslung.

Download: dkstr.bandcamp.com
Preis: beliebig

Gwem Gwine



(Chip/Nerdcore) Gwem ist einer der Künstler, von denen ich schon seit immer Fan bin. Sein unglaublicher Mut beim Singen und Rappen und sein Mix aus Gitarrenmusik und tollem Atari-Pop-Rave machen Gwem zu einem Ausnahme-künstler. Gitarren gibt es auf dieser EP dann leider keine, allerdings großartige, tief sinnige und hingerotzte Texte und schöne Melodiefolgen. Gwem experimentiert auf der zweiten Hälfte der EP sogar mit für Großbritannien typischen Dubstep-Einlagen. Definitiv ein Pflichtdownload!

Download: gwem.bandcamp.com
Preis: kostenlos

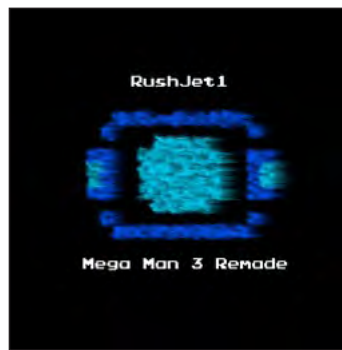
**nickelPUNK
111512**



(Chip-Punk/Techno/Noise) Es ist sehr leicht, einen Gameboy zur Hand zu nehmen, einen 4/4-Takt in LSDJ zu programmieren und damit weltweit die Chip-Festivals zu rocken. Leider kommt viel zu selten etwas wirklich Kreatives dabei heraus. nickelPUNK hingegen ballert harte Techno-Beats, kratzige Chip-Riffs und kleine, bleepige Melodien aus Gameboy, C64 und Co. heraus. Diese EP bringt unfassbar viel Kreativität und Energie mit und kann sich dadurch mit Leichtigkeit vom mir so gehassten Gameboy Techno abheben.

Download: nickelpunk.bandcamp.com
Preis: beliebig

**RushJet1
Mega Man 3 Remade**



(VGM) Und wieder hat er es geschafft. Nach ca. einem Jahr Arbeit ist das Remake-Projekt fertiggestellt und der Mega Man 3 OST erstrahlt in neuem Glanz. Im Gegensatz zum Original nutzen die Neuinterpretationen allerdings Konamis VRC6-Erweiterung des NES, die in Songs eines Capcom-Spiels besonders abgefahren klingen. Als Beweis, dass diese neue Version trotzdem noch immer funktioniert, hat RushJet1 einen kompletten Play Through von Mega Man 3 mit diesen Sounds und Songs unterlegt. Und es klappt!

Download: rushjet1.bandcamp.com
Preis: beliebig
Video: youtu.be/M1UkE9h2zJg

**The Quick Brown Fox
Wanderlust**



(Speedcore/Electro/Chip) Das Gute am abwechslungsreichen Lapfox-Programm ist, dass ich in jeder Ausgabe etwas davon vorstellen kann, ohne befürchten zu müssen, dass es stilistische Wiederholungen gibt. Diesmal also knallharten und kompromisslosen Speedcore! Die Songs sind dennoch immer melodios und niemals nur aggressiv. Dazu gibt es oft singende Roboterstimmen und Chipmelodien, die meist sogar die Geschwindigkeit aus den Songs herausnehmen. Trotzdem muss man es schnell mögen, um hier Spaß zu haben.

Download: lapfox.bandcamp.com
Preis: beliebig

**Yerzmyey
Strange Light Under My Bed**



(Elektro/Ambient) Wenn man sich mit elektronischer Musik und ihren Wurzeln beschäftigt, wird man unweigerlich auf die Berliner Schule treffen. Künstler wie Klaus Schulze oder die Formation Tangerine Dream haben in den 1970ern den Grundstein für alle nachfolgenden Generationen gelegt und diese beeinflusst. Yerzmyey bezieht sich auf diesem Album direkt auf diese Ära. Das Ergebnis sind sich langsam entwickelnde, sphärische Songs, bei denen auf klassische Klangerzeuger gesetzt wurde. Pflichtdownload!

Download: ubiktune.com
Preis: kostenlos

**gameboymusicclub – Das Tor geht
nicht zu weil der Wind so weht**



(Chip) Zehn Jahre gibt es den österreichischen GBMC jetzt schon. Eine wirklich beachtliche Zeit, denn noch immer trifft sich die Gemeinschaft regelmäßig, um miteinander zu musizieren und dabei auch anderen das Musikmachen auf alten Videospiel-Konsolen und dabei vorrangig dem Gameboy schmackhaft zu machen. Der Sound dieser Jubel-Compilation bewegt sich zwischen Gameboy- und FM-Sounds und damit zwischen Techno und Minimal. Also, hoch die Tassen auf weitere zehn Jahre GBMC!

Download: laridae.at
Preis: kostenlos

**V.A.
ChipWIN Expansion Pack**



(Chip/Elektro) Es ist gerade kurz vor 22 Uhr. Ich höre mich durch meine neue Chipmusik, draußen ist es bestimmt gerade sehr kalt. Hey, guck mal, zwischen all den tollen internationalen Größen wie Animal Style, C-Jeff, Disasterpeace und The J. Arthur Keenes Band sind auf dieser Compilation auch die beiden Deutschen von Stern.Fucking.Zeit, deren erstes Album ich damals auf meinem kurzlebigen Label hatte. Interessant, wie sich die Wege von Künstlern so durch die Welt mäandern.

Download: chiptuneswin.com
Preis: beliebig



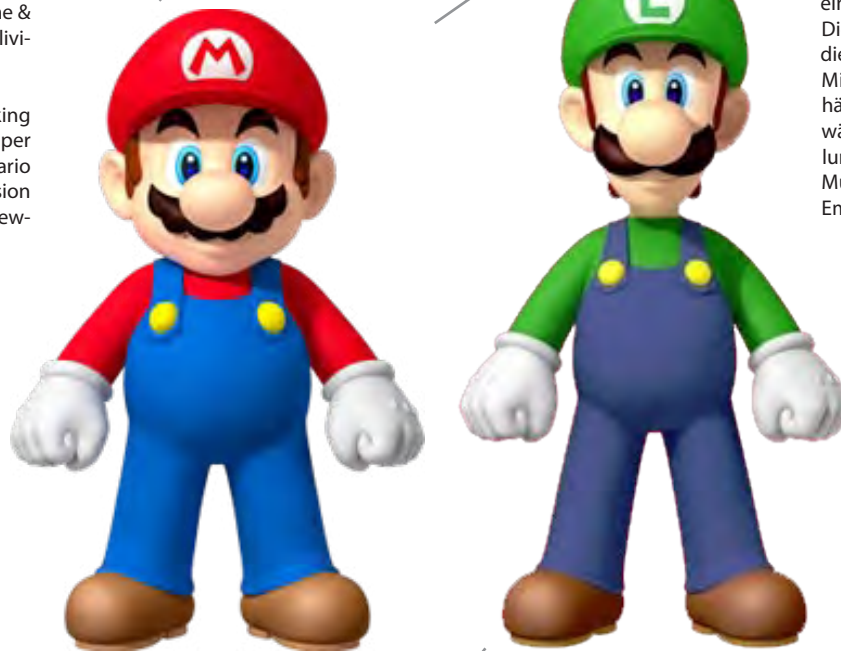
Mario Bros.

(Arcade, Nintendo-Konsolen, ColecoVision, Atari 2600 u.a.)

Erster Auftritt: 1981 (Mario), 1983 (Luigi)
Erfinder: Shigeru Miyamoto
Entwickler/Publisher: Nintendo
Genre: Jump'n'Run/Diverse

Vertreten auf: Arcade, Nintendo Game & Watch, ColecoVision, Atari 2600, Intellivision, sämtliche Nintendo-Konsolen

Titel: Mario Bros. (Arcade), Wrecking Crew, Super-Mario-Bros.-Reihe, Super Mario Kart, Mario is Missing, Super Mario RPG, Super Mario 64 DS, Luigi's Mansion (nur Luigi), Mario & Luigi-Reihe, New-Super-Mario-Bros.-Reihe



Dass beide Klempner-Brüder einen Bart tragen, rührt daher, dass Miyamoto nicht in der Lage war, mit den wenigen verfügbaren Pixeln auf den Arcade-Automaten einen Mund darzustellen. Die Mütze bekamen sie, weil die Animation der Haare, die Miyamoto gerne gemacht hätte, zu aufwendig gewesen wäre. Typisch für ihre Darstellung sind ihre Latzhosen und Mützen, die immer auch ihr Emblem tragen.

Identisch ist bei beiden die Reaktion auf Power-Ups: Beide wachsen, wenn sie einen Pilz essen, können fliegen, wenn sie eine Feder oder ein Blatt aufnehmen, und nach dem Kontakt mit einer Feuerblume sind sie in der Lage Feuerbälle zu werfen. Dabei ändert sich auch immer ihre Kleidung. Von der weißen Latzhose, über Frosch- und Waschbärenanzüge bis hin zum Bienekostüm war in den letzten 30 Jahren alles dabei.

Die Mario-Brüder, mit vollem Namen Mario Mario und Luigi Mario, entspringen der 2-Spieler-Funktion des Mario-Bros.-Spielautomaten. Luigi war zunächst nur ein Palette Swap des Mario-Sprites und hatte noch exakt die gleichen Fähigkeiten wie sein Bruder. Erst in späteren Jahren entwickelte sich das unterschiedliche Aussehen und Sprungverhalten der beiden Brüder. Luigi kann nämlich etwas höher und länger springen, benötigt aber auch etwas länger, um nach dem Rennen zu stoppen. Auch wenn es am Ende der Spiele immer Mario ist, der die Prinzessin rettet, unterstützt Luigi ihn mit voller Kraft. Gerade in den teils sehr absurd-witzigen

gen Paper-Mario-Spielen wird dieses Thema im Hintergrund immer wieder humoristisch aufgegriffen. Luigi steht zwar noch immer im Schatten seines berühmteren Bruders, brachte es aber dennoch zu ein paar eigenen Titeln: Im Lernspiel „Mario is Missing“ auf dem SNES ist er auf der Suche nach seinem in der Weltgeschichte verschwundenen Bruder. Ebenfalls ist er als Geisterjäger in den Luigi's-Mansion-Titeln unterwegs. In den Rollenspielen für GBA und DS sind Mario und Luigi gleichberechtigte Charaktere, die ihre Fähigkeiten kombinieren müssen, um ans Ziel zu kommen. ■

(Text: Steffen Große Coosmann)

Videogame Heroes

Im Jahre 2012 blickt die Welt auf nunmehr 42 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.