



Commodore-Computer in Argentinien

Die Welt von Dreaan

SEITE 04



Spielzeug der 1980er-Jahre als historischer Text

Plastik-Mikrokosmos

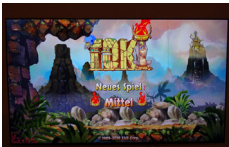
SEITE 16



Urlaub machen, wo andere nur spielen

Urlaubsziele für Nerds

SEITE 40



„Retrollector-Edition“ für Nintendo Switch

Toki kehrt zurück

SEITE 54



Schwer, schnell, schön:

Frantic Freddie II

SEITE 47

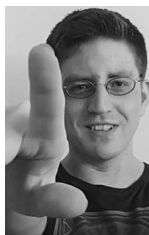


Das Ende der Fahnenstange: Nintendo vs. C64

Super Mario Bros. 64

SEITE 56

DIE REDAKTION



STEFAN
stefan_egger2000@
yahoo.de



GEORG
redaktion@
lotek64.com



CRUDLA
redaktion@
lotek64.com



ARNDT
adettke@
lotek64.com



MARLEEN
marleen@
lotek64.com



MARTIN
martinland@
lotek64.com

IMPRESSUM



STEFFEN
steffen@
lotek64.com



JENS
jens@
lotek64.com



LARS
lars@
lotek64.com

Herausgeber, Medieninhaber:
Georg Fuchs
Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz/Austria
E-Mail: info@lotek64.com

Web: Jens Bürger
Lektorat: Arndt Dettke
Hosting: vipweb.at Thomas Dorn

Versionscheck (Stand: 05.07.2019)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	4.2.1	Amiga	http://www.winuae.net
VICE	3.3	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV	http://vice-emu.sourceforge.net
CCS64	V3.9.2	C64	http://www.ccs64.com
Hoxs64	v1.0.21.1	C64	http://www.hoxs64.net
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net
MAME/MESS	0.211	Automaten und Heimcomputer	http://mamedev.org
Z64K	1.0	C64, C128, VIC20, Atari2600	http://www.z64k.com
Yape	1.1.6	Plus/4	http://yape.homeserver.hu
ScummVM	2.0.0	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74-3	MS-DOS	http://www.dosbox.com
Boxer	1.4.0	MS-DOS (unter Mac OS X)	http://boxerapp.com



LIEBE LOTEKS!

Mehr oder weniger pünktlich zur Urlaubszeit können wir die bereits 59. Ausgabe vorlegen. Lotek64 gibt es nun bereits so lange, wie Commodore Computer verkauft hat.

Stefan Egger stellt leider seine journalistischen Aktivitäten in der Retro-Welt weitgehend ein. Als Besitzer einer umfangreichen Sammlung von Commodore-Geräten hat er immer wieder exklusive Beiträge verfasst und sehr seltene Hardware vorgestellt. Wir bedanken uns für all die spannenden Berichte und die Arbeit, die Stefan in Lotek64 gesteckt hat!

Das gilt natürlich auch für alle anderen, die dazu beitragen, dass Lotek64 seit so vielen Jahren erscheinen kann. Auch wenn wir eine kleine Publikation sind, die Aufgaben sind vielfältig: Wir brauchen Autorinnen und Autoren, Lektorat, Layouter, Webmaster, Social-Media-Betreuung, Koordination. Deshalb freuen wir uns auf eure Beiträge und laden euch ein, aktiv zu werden. Wir danken daher auch allen, die diesem Aufruf für diese Ausgabe wieder gefolgt sind.

Georg Fuchs
für die Redaktion

PS: Eine gedruckte Version dieser Ausgabe wird im Dezember 2019 zusammen mit Heft 60 als Sammelband über BoD zum Kauf angeboten.

INHALT

Redaktion, Impressum, Versionscheck	2
Editorial, Inhalt	3
Drean: Klon mit Besonderheiten	4
The_WOZ/Soft154i	
C64: Ein Emulator für das iPad	11
Günther Bauer	
Comic: Super Mario Adventures	13
Steffen Große Coosmann	
Sidologie / Lo*bert.....	15
Martinland	
Mikrokosmos aus Plastik.....	16
Klemens Franz	
Drei Hacks für den C64 Mini	30
Holger Weßling	
S.E.U.C.K.-Spiel: Intruder Alert.....	39
Georg Fuchs	
Urlaubsziele für Retro-Nerds	40
Marleen	
Dan Dare Trilogy (C64).....	44
Georg Fuchs	
Frantic Freddie 2 (C64)	47
Georg Fuchs	
Rick Dangerous Duology +5DH (C64).....	50
Georg Fuchs	
Alleykat (C64/C128)	53
Georg Fuchs	
Retro Treasures: Toki (Nintendo Switch).....	54
Simon Quernhorst	
Super Mario Bros. 64	56
Georg Fuchs	
Fire! – Neues Spiel für den VC-20.....	59
Georg Fuchs	
Newsticker	60
Tim Schürmann	
Street Fighter II: Bossnamen.....	71
Simon Quernhorst	
Videogame-Heroes: Geheimagent 4125	72
Georg Fuchs	

Drean: Klon mit Besonderheiten

In Argentinien kamen aus Gründen, auf die im Artikel detaillierter eingegangen wird, eigens für den nationalen Markt entwickelte Modelle der 8-Bit-Computer von Commodore und anderer Hersteller zum Einsatz. Das war mit vielen praktischen und konzeptionellen Schwierigkeiten verbunden.

von The_WOZ/Soft154i

Wie die meisten C64-User aus leidvoller Erfahrung wissen, gibt es verschiedene Fernsehnormen zur Übertragung von Bildern auf analoge Fernsehgeräte. In den USA, wo der Commodore 64 entwickelt wurde, war seit den 1950er-Jahren NTSC im Einsatz, in den meisten Ländern Europas, in denen C64 verkauft wurden, wurde hingegen seit den 1960er-Jahren das in Deutschland entwickelte PAL-System eingesetzt. Die Unterschiede zwischen den beiden Systemen betreffen unter anderem die Bildwiederholfrequenz, die Bildschirmauflösung und die Übertragung von Farben. Das hat auch unmittelbare Auswirkungen auf den C64, da Programme an das jeweilige System angepasst werden müssen. Hätte Commodore keine PAL-Version entwickelt, wäre in Deutschland ein Betrieb am heimischen Fernsehgerät, eines der Erfolgsrezepte der Heimcomputer, nicht möglich gewesen. Einen Monitor konnten und wollten sich angesichts der hohen Preise viele nicht leisten. Von sehr vielen Spielen mussten deshalb zwei Versionen – eine für NTSC, eine für PAL – entwickelt werden, sonst wären sie aufgrund des unterschiedlichen Timings der beiden Systeme

nicht störungsfrei gelaufen.

Soweit, so bekannt. Doch die Sache ist bei näherer Betrachtung noch komplizierter. In Frankreich war ebenso wie in Osteuropa, Griechenland und in vielen afrikanischen Staaten das mit PAL nicht vollständig kompatible SECAM-System im Einsatz. Um einen handelsüblichen C64 in Frankreich betreiben zu können, musste man ihn dort deshalb mit einer zusätzlichen kleinen Platine ausstatten. Meist waren die Geräte im Handel bereits umgerüstet. Doch das ist noch nicht alles: In Lateinamerika kamen Abarten des PAL-Systems zum Einsatz, in Brasilien etwa PAL-M. In Argentinien, Paraguay und Uruguay wurde die Norm PAL-N genannt. PAL-N verwendet unverändert 625 Zeilen, jedoch mit einer Farbträgerfrequenz, die eng mit NTSC verwandt ist. In Argentinien wurde eine eigene Linie von C64-Modellen entwickelt. Dies war mit unterschiedlichen Herausforderungen verbunden, auf die hier eingegangen werden soll.

Zölle und Klone

Das Zollrecht in Argentinien der 1980er-Jahre (auch in anderen südamerikanischen

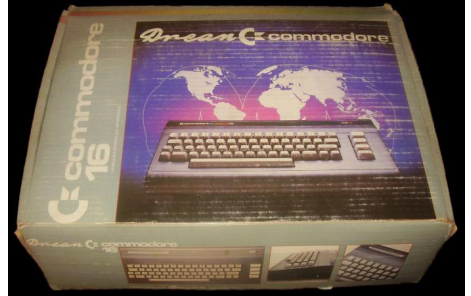
Staaten) erhob sehr hohe Steuern auf den Kauf importierter Computer. Das führte dazu, dass schnell kopierte bzw. geklonte Versionen ausländischer Computer in Argentinien und Brasilien auftauchten. In Brasilien, eins der Länder mit den restriktivsten Gesetzen, wurde eine ganze Reihe von bekannten Computermodellen nachgebaut: Sinclair ZX-81 und Spectrum (von Microdigital Eletronica), Apple II und Macintosh (von Microdigital, Unitron und anderen) und der Standard-MSX-Computer (von Gradiante und Sony). Alle wurden direkt vor Ort entworfen und hergestellt.

In Argentinien lief das etwas anders. Einige Firmen erhielten Lizenzen von den ausländischen Herstellern und fingen an, Computerbauteile zu importieren und die endgültigen Geräte erst in Argentinien zusammenzusetzen. Auf diese Weise konnten die argentinischen Firmen die Einfuhrzölle auf Computer umgehen. Beispiele:

Czerweny (die eigentlich Elektromotoren herstellten) bauten den Sinclair ZX-81, TS-1500-Klone (CZ 1000/1500) und lokale Versionen von Spectrum (CZ-2000) und Spectrum+ (CZ-Spectrum+). Letzterer verwendete die Originalplatinen, wurde aber in Argentinien mit einem RF-Modulator versehen, der die dortige Fernsehnorm beherrschte.

Die Firma Skydata importierte Atari-Bauteile und veränderte eigentlich nur den Video-Ausgang auf PAL-N. Talent/Telematica (Hersteller von Haushaltsgeräten) baute MSX- und MSX2-Rechner von Daewoo zusammen und fügte dabei eine Schaltung hinzu, die PAL-N-Zugang erlaubte. Telematica entwickelte auch Hardware und Zusatzgeräte für die Originalausgaben dieser Computer. Texas Instruments, im Lande bereits vertreten, baute den TI-99/4A PAL – das gleiche Gerät, das sie auch in Europa verkauften, aber mit externem Modulator für PAL-N.

Und dann gab es da Drean, eine Ende der



■ Der Drean C16 war der erste argentinische Commodore-Klon.

1940er-Jahre gegründete Firma, die Waschmaschinen und andere Haushaltsgeräte herstellte. Im Jahr 1985 erhielt Drean die Lizenz und Erlaubnis, Commodore-Produkte in Argentinien zu bauen, allerdings mit einem besonderen Dreh: Drean durfte ein eigenes Logo neben den Commodore-Logos auf den Verpackungen und auf den bei sich gebauten Geräten anbringen.

Das PAL-N-Land

Das Farbfernsehen kam im Jahre 1978 nach Argentinien, als Neuheit im Zuge der Fußballweltmeisterschaften. Dabei fiel die Wahl auf PAL-N aus verschiedenen Überlegungen heraus: Die großen Entfernungen, die die Signale im Land überbrücken müssen, sprachen für PAL. Und es war eine Bildwiederholrate von



- Der DC-C64 war ein großer Erfolg.



50 Frames pro Sekunde für das Schwarz- und Weißsignal implementiert. Schon aus diesem Grund wurde die NTSC-Norm verworfen. Allerdings lag das Audio-Carrier-Signal in Argentinien an der gleichen Stelle wie im PAL-B-System, daher war es nicht möglich, genau dieses europäische System zu übernehmen. So entschied man sich für PAL-N, wo der Carrier fast wie bei NTSC-M liegt. Diese Besonderheit des argentinischen Fernsehsystems machte die Dreaan-Commodore-Computer noch interessanter, wie wir gleich sehen werden.

Dreaan Commodore Computers

Dreaan machte Werbung für seine Computer als „in der Provinz San Luis hergestellt“. Diese Provinz liegt etwa 800 km von der Hauptstadt entfernt. In Wahrheit war die Werbung eine Lüge. Alle Computer wurden in Buenos Aires, in der Brandsenstraße, zusammengebaut. Die Produktionsstätte dort war allerdings als Lagerhaus registriert, denn in diesem Stadtteil war der Betrieb einer Fabrik verboten.

Dreaan behauptete auch, dass der Anteil beim Einsatz lokal gefertigter Komponenten zwischen 60 und 80 Prozent läge, wodurch sie nur die ICs für die Herstellung der Computer hätten importieren müssen. Aber auch diese Aussage war jenseits aller Realität...

Der erste in Argentinien gefertigte Commodore-Computer war der Commodore 16, Anfang 1985, unter dem Namen Dreaan Commodore 16 (DC-16). Die argentinische Version verwendete einen speziellen TED, der ein PAL-N-Signal abgab: den TED 8365. Abgesehen vom TED, der Verpackung, dem spanischen Handbuch und dem Dreaan-Commodore-Logo war das System identisch mit dem original C16. Das Gehäuse und die ICs kamen aus den USA und wurden vor Ort zusammengebaut. Der Bau dieser Maschine wurde beendet, kurz nachdem der Dreaan Commodore 64 eingeführt wurde.

Drean Commodore 64 (DC-64)

Die Produktion dieses Rechners begann im Mai 1985 und ist heute der weitest verbreitete Drean Commodore. Wie auch beim DC-16 wurden hier sämtliche Bauteile aus den USA importiert.

Jeden Monat reiste ein Drean-Techniker in die USA zu Commodore und suchte RevA- oder RevB-Boards aus, die die erste Qualitätskontrolle nicht geschafft hatten. Er entfernte alle gesockelten ICs und schickte die Computer und die ICs in getrennten Paketen nach Argentinien. Dann in Argentinien wurden sie wieder zusammengebaut und die Fehler, derentwegen sie von Commodore USA ausgemustert worden waren, behoben. Darum ist es nicht ungewöhnlich bei DC-64ern, wenn sie unterschiedliche Tastaturen aufweisen, die üblichen braunen bis hin zu den orangenen VC20-Tastaturen, sogar die cremefarbenen vom C64C.

Der DC-64 hatte auch eine eigene Version des VIC-II, den 6572. Es gab zwei Ausführungen, den R0 und den R1, beide sowohl in Plastik als auch in Keramik. Diese VIC-II-Version ist wirklich etwas Besonderes. Das PAL-N-System verwendet einen Farbträger ähnlich dem von NTSC-M, daher ist der Taktgenerator im NTSC-Modus konfiguriert und arbeitet mit einem 14,3282-MHz-Kristall. Wie beim VIC 6569 erzeugt der 6572 311 Rasterlinien und 50 Frames pro Sekunde, aber die Anzahl der Taktzyklen pro Scanline ist nicht 63, sondern 65, genau wie beim VIC 6567 NTSC. Darum ist der DC-64 vollständig kompatibel mit NTSC-Software und trotzdem in der Lage, Software auszuführen, die für PAL-B-Maschinen geschrieben wurde. Eine weitere Besonderheit des DC-64, die sich vom 6572 herleitet, ist, dass die Taktfrequenz des Systems 1,02344 MHz beträgt, etwas schneller als ein NTSC-C64.

Die Netzteile wurden in Argentinien gefertigt und waren größer und schwerer als die



■ Drean-Label am DC-64

Originalnetzteile, eingegossen in thermoplastischem, ziemlich brüchigem Kunststoff.

Drean Commodore 64C (DC-64C)

Der DC-64C kam im Dezember 1986 heraus, gleichzeitig mit dem C64C aus den USA. Diese Maschine hatte noch RevA- und RevB-Boards eingebaut, da Commodore keine NMOS2-Version des 6572 herstellte. Außerdem sollte dieser Computer überhaupt nicht von Drean hergestellt werden, zumindest ein Jahr lang. Die Gussform für das Gehäuse des DC-64C schuf Drean selbst, übersetzte GEOS ins Spanische und verkaufte die Maschinen ohne Commodores Erlaubnis. Letztendlich führte dieses Manöver dazu, dass Commodore die Partnerschaft mit Drean aufkündigte.

Das Gehäuse des DC-64C war praktisch identisch mit dem Original, nur von geringerer Qualität. Der Hauptunterschied war eine runde Power-On-LED, ähnlich wie beim normalen C64.

Einige Tastaturen wurden ebenfalls vor Ort von der Firma Peek hergestellt. Peek vertrieb auch Original-Commodore-Software und -Hardware. Die Tastaturen waren schlechter in der Qualität, schwergängig und Shift-Lock ragte über die anderen Tasten hinaus, weil der



Einrastmechanismus zu groß war und deshalb nicht wirklich passte.

Weitere Commodore-Produkte von Dreaan

Der Dreaan Commodore 128 (DC-128) wurde erstmals im September 1987 herausgegeben und war eigentlich ein Commodore 128 NTSC, versehen mit einem Dreaan-Logo, einer neuen Verpackung und einem spanischen Handbuch. Er wurde komplett in den USA gefertigt und ist der seltenste Dreaan-Computer. Er wurde nur einige hundert Mal verkauft.

Der Dreaan Commodore PC Compacto war gedacht als Computer für Schulen. Das Bundle bestand aus einem DC-64C oder einem DC-128, einem Grünmonitor, einem DC-220-Drucker und einem Gehäuse, das wie ein Desktop-PC aussah. Dazu gab es das Diskettenlaufwerk DC-320. Ursprünglich wurde dieses System „MiniPC“ genannt. Es ist nicht bekannt, ob irgendwo auf der Welt noch eine dieser Maschinen existiert, oder ob es sich gar um Vaporware handelte (also ob MiniPCs überhaupt jemals gebaut wurden).

Im Mai 1988 gab Dreaan PC-Klone heraus: den PC 1, den PC 10-III, den PC 20-III, den PC

40/AT, PC 60/40 und den PC 60/80. Ebenfalls neu waren der Amiga 500 und der Amiga 2000.

Dreaan Commodore und DreaanComm-Peripheriegeräte

Dreaan führte auch einige Peripheriegeräte ein, etwa die Laufwerke C-1541 und C-1571 und die Drucker MPS-1000 und MPS-1200. Frühe Exemplare dieser Produkte wiesen noch das Dreaan-Commodore-Logo auf, nach dem Release des DC-64C führte Dreaan aber die DreaanComm-Produktlinie ein, jetzt ohne Commodore-Logo. Diese Geräte waren:

- DC-120: eine generische Datensette
- DC-220: der Drucker Seikosha GP-500VC (MPS-801)
- DC-320: Diskdrive Excelerator+

Software und Literatur

Neben den Computern veröffentlichte Dreaan eine Dreaan-Commodore-Software- und Steckmodulreihe, die im Wesentlichen aus schlecht übersetzten Versionen der Originalsoftware bestand. GEOS 1.2 wurde ebenfalls ins Spanische übersetzt und zusammen mit dem DC-64C ausgeliefert.

Von Dezember 1985 bis März 1988 gab Proedi S.A. (auch Herausgeber des Multiplattform-Magazins K64) das offizielle Dreaan Commodore User Magazin heraus. Die Hauptthemen darin waren Programmieren, Programmis-



tings und Newsartikel. Vereinzelt gab es Hardwareprojekte und Software-Rezensionen.

Kulturelle und wirtschaftliche Auswirkungen

Da Drean in seinem eigentlichen Metier, der Herstellung von Haushaltsgeräten, sehr erfolgreich war, bestand von vornherein ein Vertriebsnetzwerk bei allen großen Verkaufsstellen von Haushaltsgeräten. Ihre Marketingkampagnen (besonders die für den DC-64C) im Zusammenwirken mit dem weltweiten Bekanntheitsgrad der Commodore-Computer schafften es, dass Drean in den 80er-Jahren zur populärsten Computermarke in Argentinien aufstieg.

Anscheinend bemerkte Commodore gegen Ende 1987 den Betrug mit den DC-64C-Rechnern. Es entzog daraufhin Drean Anfang 1988 die Herstellungslizenz. Im Weiteren muss-

te das Drean Commodore Magazin im März 1988 aufgegeben werden, außerdem wurden die Werbekampagnen in allen argentinischen Computermagazinen ausgesetzt.

Es gibt Hinweise darauf, dass die Commodore-PC-Klones und die Amiga 500 und 2000, die Drean eine Zeit lang verkaufte, von dritter Seite aufgekauft wurden, nicht aber von Commodore selbst. Die letzte Erwähnung eines Drean Commodore in einem Computermagazin war in der K64-Ausgabe #40 vom Juli 1988. Im selben Jahr hörte Drean auf, Computer herzustellen. Insgesamt sollen schätzungsweise 300.000 Rechner der Modelle DC-64 und DC-64C hergestellt worden sein.

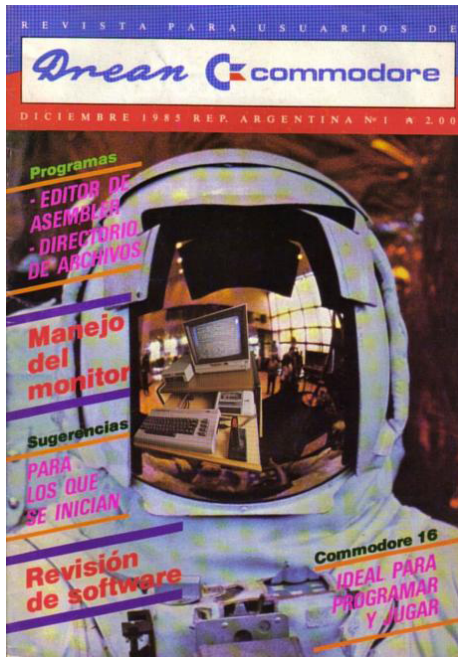
Nachdem Drean Commodore die Produktion der C64-Rechner aufgab, wechselte der Markt schon bald zum IBM-PC und seinen Klonen. Selbst Talent gab die Entwicklung und Herstellung seiner MSX-Computer kurz darauf



auf. Außer Computern stellte Drean Fernsehgeräte, Videorekorder und andere Haushaltsgeräte her, kehrte jedoch nach dem Verkauf an José Alladio e Hijos S.A. im Jahre 1995 zurück zu den ursprünglichen Waschmaschinen.

Der C64 war auf der ganzen Welt beliebt, und in Argentinien ist „La Commodore“ tief verwurzelt in den Herzen aller, die in den 1980er-Jahren begannen, sich mit Informationstechnologie zu beschäftigen. ■

Dieser Artikel ist eine Anfang 2019 vom Autor überarbeitete Fassung eines Beitrags im polnischen Magazin „C&A Fan“, veröffentlicht in Ausgabe 4 (August 2009). Übersetzung ins Englische und Ergänzungen: Toshi de los Prados; Einleitung von Georg Fuchs. *Aus dem Englischen übersetzt von Arndt Dettke.*



VIC 6572r0. ■

Über die Autoren

The_WOZ kommt aus Bahia Blanca, Buenos Aires, Argentinien und wurde 1978 geboren.

Er ist sein Leben lang schon Commodore-Fan, arbeitete ursprünglich als Elektrotechniker und ist heute im Holz bearbeitenden Handwerk tätig. Er wohnt in Trelew (Patagonien). Er ist Admin bei retrocomputacion.com und Coder bei der Demoszenegruppe PVM.

Toshi de los Prados steuerte Ergänzungen bei. Er wuchs in Argentinien auf und lebt seit 2018 in Österreich.

„Mein erster Computer war ein Commodore Drean 64, angeschlossen an einen Schwarz-Weiß-Fernseher. Stellt euch die Aufregung vor, als meine Familie den Fernseher auf Farbe upgradete! Ich erinnere mich, dass ich früher zu einem Computershop in der Nähe ging und nach Spiel listings fragte. In dem Laden konnte man Spiele kriegen, von denen man nur den Namen kannte oder die von anderen empfohlen wurden.“

Ich habe immer toll gefunden, mir die Scroller in den Cracktros anzuschauen, wenn ein Spiel geladen wurde. Die Leute, die die Spiele kopierten, änderten die Cracktro-Texte fast immer ins Spanische, üblicherweise verbunden mit Werbung für neue Releases.“

Emulator „C64“

Die Killer-App für das iPad

Für das iPad ist ein vielseitiger, quelloffener C64-Emulator in Entwicklung. Ein herausragendes Feature ist das Konfigurationsmenü, bei dem klassische Menüs durch eine grafische Darstellung ersetzt werden.

von Georg Fuchs

Der Emulator hört auf den schlichten Namen C64 und verfügt über eine durchdachte Dateiverwaltung. Unterstützt wird auch ein C64-Lightpen, der einfach durch den Apple Pencil vertreten wird.

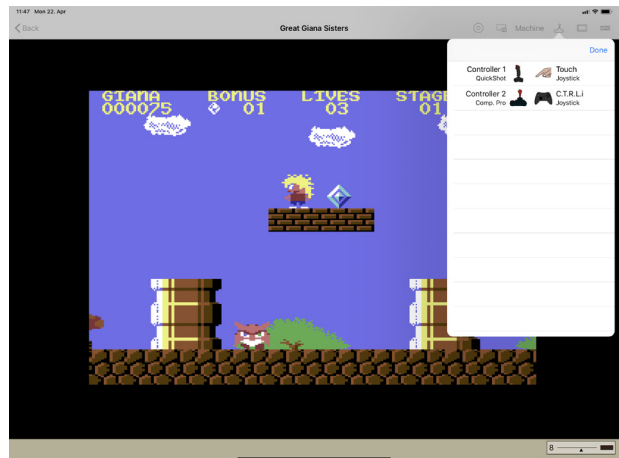
C64 basiert auf der aktuellen Version von VICE und wird von Spider Lab entwickelt. Ziel ist es, dass die Benutzererfahrung so nah wie möglich an einen echten C64 herankommt. Das schließt unter anderem die Ausgabe von Laufwerksgeräuschen einer 1541 ein. Darüber hinaus unterstützt C64 eine Vielzahl weiterer Peripheriegeräte und Hardwareerweiterungen. Die App emuliert auch IDE64, 1581, FD2000 und FD4000 sowie sämtliche REUs, sogar die hypothetischen 16 MB REUs, mit denen man NUVIES abspielen kann.

Kurz- und mittelfristig sind die Unterstützung weiterer

Hardware (SuperCPU, RAMLink etc.) und das Speichern und Wiederherstellen des Emulatorzustands (ähnlich einer Freezer-Funktion), CRT-Simulation für die Video-Ausgabe für authentischeres Look and Feel und vieles mehr geplant.

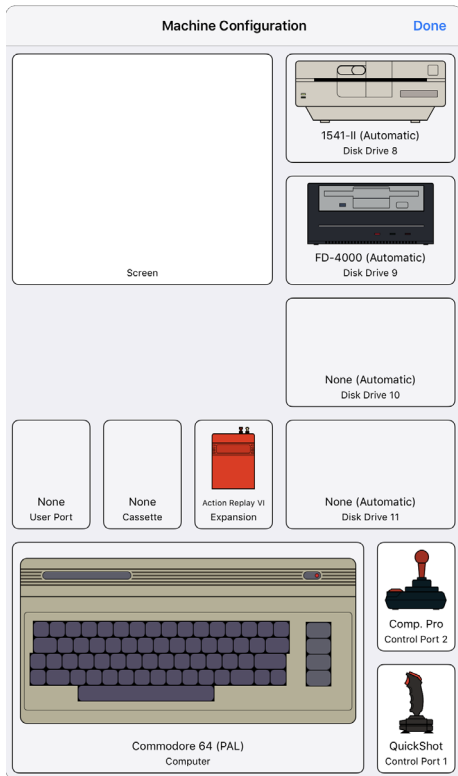
Genial ist das Konfigurationsmenü: Statt in einem Menü Parameter einzugeben, stellt man die gewünschte C64-Konfiguration einfach in grafischer Form zusammen. Wird die Tastatur benötigt, kann sie eingeblendet werden. Dabei stehen mehrere Versionen zur Verfügung, die grafisch die unterschiedlichen Modelle widerspiegeln. Auch der gewünschte SID-Chip kann gewählt werden. Verschiedene Joysticks emuliert die App per Touchpad. Ein Modell fühlt sich leichter an als ein anderes (zum Beispiel Quickshot II im Vergleich zum

C64 am iPad in Aktion ■



Competition Pro). Es können auch verschiedene Mäuse (1351, Amiga-Maus, Atari ST-Maus etc.) gewählt werden: Wenn ein Programm diesen Input annimmt, wird das vom Emulator unterstützt. Koala Pad und Co. sind am Emulator sowieso eine Selbstverständlichkeit. Man kann sogar diverse Multiplayer-Adapter wie den 4-Player-Adapter von Protovision wählen. Darüber hinaus lassen sich verschiedene Freezer-Module und JiffyDOS einbinden. Und anders als bei VICE kann man eine Software-Bibliothek erstellen, sortieren und filtern.

■ So einfach lässt sich die gewünschte Konfiguration zusammenstellen.



■ Die Bedienung ist einfach und durchdacht.

Über Apples App Store wird das Programm in der vorliegenden Form nicht angeboten, da man damit sideloaden kann – die Disketten-Images im d64-Format fügt man direkt am iPad per Drag & Drop ein. Da der Emulator quelloffen ist, können aber andere Anbieter ihre Spiele und Programme damit in den App Store stellen, also quasi preloaden. Wer den Emulator auf seinem iPad installieren möchte, findet auf Github Hinweise, wie das zu bewerkstelligen ist.

Es werden übrigens Entwickler gesucht, die sich am Projekt beteiligen wollen! ■

Links

<https://spiderlab.at/c64/>
<https://github.com/Spider-Lab/C64>

Comic-Review

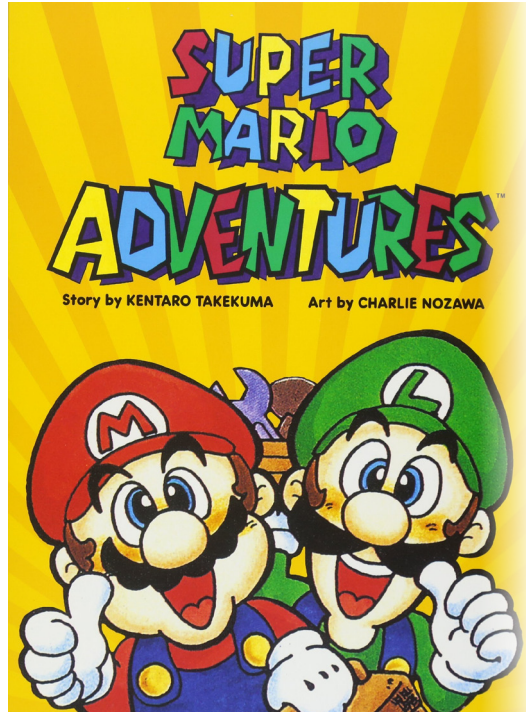
Super Mario Adventures

1992 erschienen im US-amerikanischen Magazin *Nintendo Power Comics*, die im Mario-Universum angesiedelt sind. Vor einem Jahr wurden sie als Taschenbuch in deutscher Übersetzung aufgelegt.

von Steffen Große Coosmann

Wenn man so wie ich in den 1990ern aufgewachsen ist, sind Comics mit den beliebten Nintendo-Figuren nichts Besonderes. Regelmäßig bin ich in meiner Freizeit zum örtlichen Karstadt geradelt in der Hoffnung, eines der dort ausliegenden Club-Nintendo-Hefte bekommen zu können. Diese verschafften mir dann gezeichnete Abenteuer meiner Lieblings-Helden. Die Geschichten waren allerdings zum größten Teil ziemlich absurd. Neben Nacherzählungen von Spielen wie *Terranigma* oder *Yoshis Island* gab es meist verrückte Abenteuer mit Mario als James-Bond-Parodie („Sag niemals Holerö“) oder Kirby als Privatdetektiv im Crime-Noir-Stil. Mit den Spielen, aus denen die Figuren stammten, hatte das alles sehr wenig bis gar nichts zu tun, dennoch machten sie mir einen Heidenspaß. In eine ähnliche Kategorie fallen die jetzt erstmals auf Deutsch veröffentlichten Abenteuer des Videospiel-Klempners.

Geschrieben und gezeichnet von Charlie Nozawa erschienen diese Comics ursprünglich im Jahre 1992 im amerikanischen Magazin *Nintendo Power*. Ein Band sammelt dabei eine komplette Story sowie eine Bonusgeschichte. Die erste Geschichte bemüht das alte Klischee:



Bowser will seinen Kindern, den Koopalings, eine Mutter bieten und entführt daher Prinzessin Peach. Die beiden kurz zuvor durch einen Arbeitsunfall mit einem Wasserrohr im Schlossgarten des Pilzkönigreichs gelandeten Klempner Mario und Luigi machen sich nun (wieder einmal) auf, die Prinzessin zu retten. Dabei treffen sie nicht nur auf die Koopalings, sondern auch erstmals auf Yoshi, der dann zum treuen Reitdino wird.

Die Handlung hält sich nur ganz grob an Elemente aus dem SNES-Spiel „Super Mario World“. Zwar wird man immer wieder Schau-



■ Die gesammelten Comic-Abenteuer von Mario liegen nun auch in deutscher Übersetzung vor. Hier die US-Fassung (1992-1993).

plätze und Figuren aus dem Spiel wiedererkennen, allerdings nehmen sie hier teils komplett neue Rollen und Funktionen ein. Dazu kommen völlig neue Charaktere wie der freundliche Floyd, ein reisender Verkäufer, der zuerst im Yoshi-Dorf und danach immer wieder unvermittelt auf die Gruppe trifft. Humor ist ohnehin sehr groß geschrieben. Die Figuren fliegen praktisch übers Papier und es bleibt kein Auge trocken, Gag folgt auf Gag.

Die detailreichen Zeichnungen orientieren sich optisch am japanischen Manga, die Leserichtung ist aber gewohnt westlich. Darüber hinaus ist der Band komplett in Farbe, was für Mangas dann doch eher untypisch ist. Hier hat man es also mit einer guten Mischung aus West und Fernost zu tun. Das darauf folgende

Bonuskapitel ist die Vorgeschichte zum Game-Boy-Spiel „Super Mario Land 2 – Six Golden Coins“ und stellt zum ersten Mal Marios Widersacher Wario vor.

Der Band richtet sich durch seine Dynamik und Geschwindigkeit zwar vorrangig an Kinder, für waschechte Mario-Fans ist er aber in jedem Fall eine Empfehlung. ■

Super Mario Adventures (Taschenbuch)

Verlag: Kazé Manga
 Deutsch, 120 Seiten
 ISBN: 978-2-88951-116-7
 Preis: 12,00 € (DE), 12,40 € (AT)



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

Going Round (1993), geschaffen von PRI alias Volker Meitz:

Juchhu! Voller Freude kann ich die Entdeckung eines Stückes klassischen SID-Klanges, welches im Rahmen des Intro-Wettbewerbs zu Beginn des Jahres in „Oozay’s Baster Rars“ veröffentlicht worden ist, verkünden. Wie unglücklich beim Commodore-Meeting in Wien demonstriert, verursacht dieses Schleifenkarussell in zwei Teilen von etwas über einer Minute Länge (zumindest bei mir) unbeschreibliche

Glücksgefühle und wird deshalb hier trotz seiner Kürze aufgenommen.

<http://csdb.dk/sid/?id=23426>

<http://csdb.dk/release/?id=173709>

(Der zweite Link führt zum nostalgischen, doch neuen Intro.)

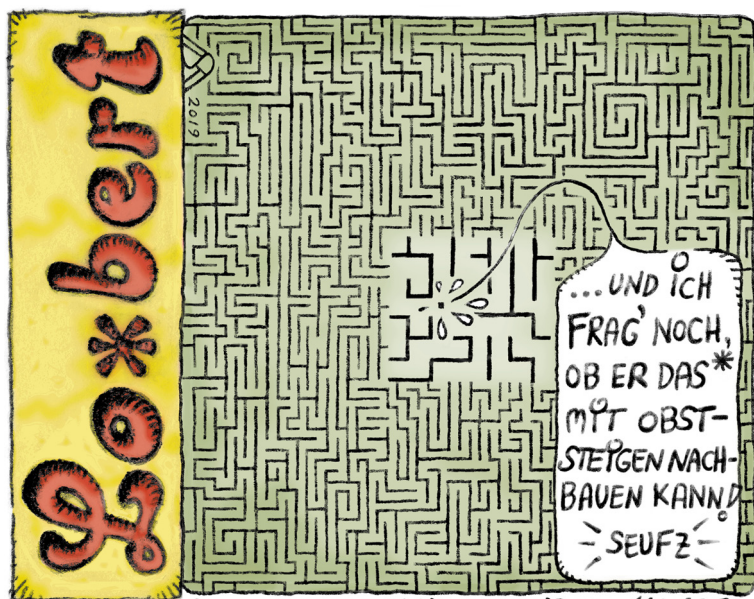
Electric Starbounce (2011), geschaffen von Kulor alias Richard Armijo:

Was könnte zu obigem Instant-Klassiker passen? Genau: Noch ein kurzes, modernes Stück im selben Habitus, ebenfalls mit Modulation zwischen zwei Teilen, das sich ebenso herrlich zur Stimmungssteigerung immer wieder und wieder und wieder nahtlos in Schleife genießen lässt. Bitte ob beider Stücke nicht die Außenwelt vergessen und nach stundenlangem Zirkulierenlassen in selbige zurückkehren!

<http://csdb.dk/sid/?id=45288>

<http://csdb.dk/sid/?id=46172>

(Der zweite Link führt zum „Old Radio“-Mix! Nicht unbedingt zum Dauerhören.)



* [HTTPS://CSDB.DK/RELEASE/?ID=164197](https://csdb.dk/release/?id=164197)

Mikrokosmos aus Plastik

Ich erfüllte einfach alle Voraussetzungen: Aufgewachsen in den 80er Jahren in Graz. Einer nicht allzu großen, ziemlich grünen Stadt im Südosten Österreichs. Aber eben trotzdem Stadt, also schrumpfender Lebens- und Spielraum für Kinder, immer stärker werdender Autoverkehr und damit die allgegenwärtige, vorrangig von Eltern wahrgenommene Gefahr. Freunde, die man ohne die motorisierte Mithilfe der Erziehungsberechtigten gar nicht lebend erreichen konnte. Und dann natürlich der Fernseher als das Leitmedium. FS 1 und FS 2, Testbild, noch einige Schwarzweiß-Fernseher (für meinen C64 bis Anfang der 90er im Einsatz) und das Kabelfernsehen – eher Gerücht denn greifbare Realität. Dafür aber ein Videorekorder mit Kabelfernsteuerung. Hörspiele auf Schallplatte und MC. Und Spielzeug. Viel Spielzeug aus viel Plastik. Monster, Mutanten und Muskelprotze. Der miniaturisierte Spielraum im Wohnzimmer. Ein Rück- und Quer- und Nachblick.

von Klemens Franz

Sprechen über Spielzeug

Anlässlich einer Veranstaltung zum Thema 80er Jahre, bei der ich über den Bereich Spielwaren sprechen durfte, brachte es mein Vordrucker Harald Havas – (Comic-) Autor und irgendwie Experte für Pop- und Lebenskultur – sehr passend auf den Punkt: Durch die mediale Landschaft ganz allgemein, die Anzahl der verfügbaren Kanäle, die Stellung des Öffentlich-Rechtlichen und auch die wirtschaftliche (Import-) Struktur konnte sich in den 80ern – für ihn zwischen 1975 und 1985 – zum letzten Mal so etwas wie eine kollektive Erinnerung bilden. „Wickie, Slime und Paiper“ nennt sich das Buch, an dessen Entstehung Havas maßgeblich beteiligt war. Kurz vor der Jahrtausendwende löste es in Österreich einen kleinen nostalgischen Retro-Boom aus. Das Buch richtete den Blick auf die späten 70er und frühen 80er. Flankiert wurde es kurz darauf von

„Faserschmeichler, Fönfrisuren, die Ölkrise“ (70er) sowie „Neon, Pacman und die Yuppies“ (80er) – und anderen Titeln zu anderen Jahrzehnten. Die Bücher sind sehr persönliche, sehr fragmentarische Rückblicke. Oral History auf ein Maximum reduziert und in kleine appetitliche, visuell starke Häppchen zerteilt.

Deutlich sperriger war da schon der gesamte Titel der Veranstaltung: Der „3. interaktive Thementag der 80er-Jahre-Bildungsreihe in Kooperation mit der ARGE Jugend gegen Gewalt und Rassismus zu den verschiedenen Lebenswelten und dem gesellschaftspolitischen und sozialen Wirken einer revolutionären Dekade“. Sie fand Ende 2018 in Kooperation mit der Grazer Ludothek Ludovico statt. Für mich eine der seltenen Möglichkeiten, über „infantiles Kinderzeugs“ halbwegs seriös referieren zu können. Grundsätzlich wird natürlich schon ernsthaft über Spielzeug gesprochen und auch

STAR WARS
THE POWER OF THE FORCE

In einer fernen Zukunft und einer fernen Galaxis; die Welt des Luke Skywalker und Darth Vader mit all den Verbündeten, Rebellen, Monstern und Kampfflugzeugen. Wer wird siegen? – Du entscheidest!

933535 B-Wing Fighter
Raumjäger der Rebellen aus den Filmen „Krieg der Sterne“ und „Rückkehr der Jedi Ritter“ mit verstellbaren Flügeln, Cockpit mit Abdeckung, Kampfgeräusche und bodenbare Landeinrichtung.
S 1.998,-

933354 At-At bewaffneter Transporter für jedes Gelände. Mit geländegängigen Beinen, lenkbarem Kopf und beweglichen Seitenkanonen. Nimmt bis zu 10 Star Wars Figuren auf (nicht inbegriffen).
S 1.995,-

933388 X-Wing Fighter
Flügel in Angriffsposition geöffnet, einziehbare Landekufe
S 698,-

933505 Scout Walker Vehicle
drehbarer Kopf, Seitenkanonen klicken und bewegen sich, Beine „gehen“, wenn der Steuereknopf betätigt wird.
S 695,-

Mehr als 80 verschiedene detailgetreue Einzelfiguren sind erhältlich.

933361 Snow-Speeder
durchsichtiges Cockpit, einziehbare Kufen, batteriegesteuerte Laserkanonen mit Licht und Kampfgeräuschen
S 998,-

933562 Ender Forest Ranger
Das schwerkraftbewegte Cockpit lässt sich öffnen und besitzt eine bewegliche Landeinrichtung.
S 225,-

933508 Speeder-Bike
Aufklärungsdüser im erdnahen Einsatz mit automatischen Bremsflüssen am Heck und Lenkstange.
S 235,-

28

■ Army Building im Katalog. Zwar sah man in keinem der Star-Wars-Filme viele der rot gewandeten Royal Guards, aber das tat der angeheizten Sammelleidenschaft keinen Abbruch.

geforscht; aber dabei dreht es sich meist, wenn schon nicht um antikes, doch immerhin um historisches Spielzeug. Die verfügbaren Kataloge konzentrieren sich auf Holz- und Blechspielzeug, Eisenbahnen und Puppen, aber nur sehr selten auf Spielzeug der letzten fünf Jahrzehnte. Zwar schaffen es mittlerweile spannende Publikationen (dank Crowdfunding und Books on Demand) und natürlich diverse Websites, so etwas wie eine grund-

gende Dokumentation zu sichern; und auch einige wissenschaftliche Abschlussarbeiten beleuchten diesen scheinbar noch zu aktuellen Rand der Popkultur, aber trotzdem bleibt die Arbeit vorrangig bei den privaten Sammlern. Zum Unterschied zu digitalen Spielereien, hat sich nie eine breite, erwachsene Basis gebildet. Zwar stellen die Kinder von damals als Sammler mittlerweile eine vor allem auch kaufkräftige Zielgruppe dar, aber ein gesellschaftlicher

Spiel/zeug/ware/artefakt/wasauchimmer

Die Begrifflichkeiten zum Thema Spielzeug werden im Gespräch selbst kreuz und quer verwendet. Eine genaue Aufteilung ist nicht wirklich notwendig, aber eine klare Strukturierung hilft, vor allem auch bei der nachträglichen Bewertung und Betrachtung. Also der Reihe nach: Im Kern steht die Spielhandlung, also der Akt des Spielens. Im Rahmen dieser Aktivität kann eigentlich jedes Objekt zum sogenannten Spielding werden. Das Spiel bekommt also einen Spielgegenstand; womit aber eben nicht das Objekt gemeint ist, sondern der (thematische) Inhalt der Spielhandlung. Spielsachen (Spielzeug) hingegen haben schon einen Spielgegenstand; sie sind also im Gegensatz zum Spielding keine „zweckentfremdeten“ Objekte, sondern sie wurden für das Spiel geschaffen. Spielsachen und Spieldinge werden im Begriff Spielmittel zusammengefasst. Werden Spielsachen für einen kommerziellen Zweck gefertigt, sprechen wir schließlich von Spielwaren. Und um abschließend zur Spielhandlung zurückzukommen: Das, was dabei ganz individuell entsteht – also etwa ein Lego-Gebäude, das Gespräch zweier Puppen beim 5-Uhr-Tee oder auch ein Longplay-Video – nennt sich Spielartefakt. Und eben diese Artefakte sind für eine Betrachtung ausgesprochen spannend, aber oft vergänglich.

Durchbruch, der mit dem digitaler Spiele vergleichbar wäre, hat nicht stattgefunden. Die Aufmerksamkeit der Nische bleibt einer Minderheit vorbehalten.

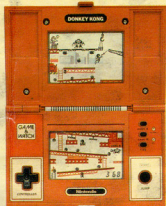
Dabei stellen aber gerade die 80er Jahre und auch die 80er Jahre in Österreich im Kontext Spielzeug ein spannendes Betrachtungsfeld dar. Gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Entwicklungen spiegeln sich auch immer in Pop- und Trivialekultur wider. Selten – und darin liegt auch der Reiz – so offen, verdichtet und bisweilen fast schon naiv wie in Spielwaren.

Und für jedes Land – trotz internationaler Produkte – ganz individuell. Die spannende Situation Österreichs ergab sich aus der damaligen wirtschaftlichen Einbettung. Österreich trat erst 1995 der EU bei. Dies bedeutete, dass kaum eine große Firma eine Niederlassung vor Ort hatte, sondern viel mehr (General-)Importeure eine Vorauswahl trafen. Dazu reisten Vertreter auf internationale Messen, wie die in Nürnberg oder Tokyo, sahen sich vor Ort die neuesten Produkte an und trafen sehr individuelle Entscheidungen. Dies führte zu durchaus spannenden Situationen. Manche Spielwaren, die es im EG-Großraum nicht gab, tauchten in Österreich auf. Genauso gab es hier kaum Vorschriften bezüglich Gewalt im Spielzeug. Wo Deutschland als Kriegsverlierer einen sehr kritischen Zugang zum Thema hatte, sah sich Österreich in den 80ern noch als Kriegsopfer. Indizierte Computerspiele konnten erworben werden, und etwa auch Actionfiguren, die in Deutschland nicht erhältlich waren, wurden hier problemlos verkauft. Dabei war ein gewisser Filter seitens Deutschlands aber dennoch spürbar. Vieles, was für den deutschen Markt angepasst wurde, kam in dieser Form auch in Österreich auf den Markt. Aber eben nicht alles. Und dann die geografische Lage: Nachbar Italien als Spielzeugparadies, Nachbar Jugoslawien als Quell zahlreicher Bootlegs (das ist quasi raubkopiertes Spielzeug). Der Ost-West-Konflikt wurde nach dem Urlaub auch im Spielzeug spürbar. All dies wurde freilich erst mit der nötigen zeitlichen Distanz sichtbar, und damit haben wir auch den Grund, der die Betrachtung von Spielwaren so wertvoll macht. In sehr kompakten Objekten lassen sich historische Entwicklungen nachverfolgen und aufgefasst als historische Texte analysieren.

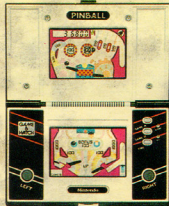
Im Folgenden fünf Betrachtungen der Spielzeuglandschaft der 80er und ihrer bis heute spürbaren Auswirkungen:

Nintendo®

Die klassischen LCD-Spiele schärfen die Reaktion und bieten immer wieder Spielspaß und Entspannung. Alle Spiele mit Uhr und Wecker, Batterien beige packt.



① 607-52 Donkey Kong
\$ 499,-



② 607-59 Pinball \$ 499,-



NEU!

Crystal Screen

Superfach, zahlreiche Spielmöglichkeiten
 ③ 607-801 Super Mario Bros. \$ 699,-
 ④ 607-802 Climber \$ 699,-



③ 607-101 Donkey Kong jun. \$ 399,-



④ 607-21 Sprung in die Hölle \$ 399,-



⑤ 607-22 Schnapp' den Schatz \$ 399,-

Alle Spiele mit Uhr und Wecker, Batterien beige packt.

NOVAG

Die Weltmarke unter den Schachcomputern. Novag Schachcomputer mit spielstarken Programmen auf dem modernsten Stand der Computertechnologie im günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis. Novag hat für jeden Schachspieler den richtigen Computer.

⑥ 861 **Prelude**
 Der handliche, preiswerte von Novag. Mit allen erforderlichen Funktionen und einem Programm, das sich in dieser Preisklasse sehen lassen kann. Übersichtliche LCD-Anzeige, Batteriebetrieb. \$ 699,-



⑦ 851 **Piccolo**
 Ein Schachcomputer, der neben den Vorzügen des Prelude noch einen erhöhten Bedienungskomfort bietet. Sein modernes Sensor-Spielfeld registriert die Züge beim Setzen der Figuren automatisch. Batteriebetrieb. \$ 989,-



⑧ 863 **Allegro**. Ein handlicher, zuverlässiger Schachcomputer mit großem Sensor-Spielfeld und Magnetfiguren für das Spiel zu Hause und auf Reisen. 8 Spiel- und Turnierstufen sowie das Lösen von Mattaufgaben machen diesen Schachcomputer zum idealen Partner. Batterie- oder Netzbetrieb. \$ 1698,-
 ⑨ 8210 **Adapter für Allegro** (ohne Abb.) \$ 295,-



Das gute Spiel '86

widmen wir allen Menschen, die gerne spielen. Gutes Spiel macht Spaß und leistet dazu noch einiges mehr: es fördert Gemeinschafts-sinn, Talente und Kreativität. In diesem Sinn präsentiert dieser Katalog hochwertige, ausgesuchte Spielwaren für alle Altersstufen.

Spezialprospekte gibt es beim Spielwaren-Fachhändler oder bei **Spiel-Sport**.

Stadlbauer Ges.m.b.H.
 Postfach 83, 5027 Salzburg



Impressum:

Alle angeführten Preise sind unverbindlich empfohlene Endverkaufspreise inkl. MWST. Änderungen vorbehalten.

Verleger: Spiel-Sport-Stadlbauer Ges.m.b.H.
 Magazinstraße 4, 5027 Salzburg
 Konzeption und Grafik: GKG Salzburg
 Fotos: F. Gensler, H. Frank
 Lithos: Regro Ludwig
 Druck: Oberndorfer Druckerei

Die Rückseite des Katalogs zeigte 1986 den Novag Schachcomputer und „LCD-Spiele“, in Österreich eher als „Tric o tronic“ bekannt und ja eigentlich „Game & Watch“ betitelt. Die Idee des Klappdoppelbildschirms revitalisierte Nintendo für den DS.

1.) Star Wars – von Ölkrise und der Erfindung des Merchandising

Die Geschichte ist gut dokumentiert: George Lucas verzichtete Ende der 70er auf einen Teil seiner Star-Wars-Gage, um dafür die Rechte an der Vermarktung abseits des Films zu erhalten.

Was für das Studio auf den ersten Blick ein guter Deal war, entpuppte sich für Lucas selbst als genialer Schachzug. Im Grunde erfand sein Film den Blockbuster – und er das dazugehörige Merchandising. Neben Comics, Büchern und allerlei Krimskrams waren es vorrangig die

MB — Knuffelbunt Familie

ab 3 Jahre

- | | |
|---|---------|
| 1 Papchen | S 395,— |
| Art. Nr. 12049 | |
| 2 Mämmchen | S 395,— |
| Art. Nr. 12048 | |
| Ein herzhaftes Drücken — Mämmchen und Papchen leuchten vor Glück. | |
| 3 Liebchen | S 238,— |
| Art. Nr. 12050 | |
| 4 Seelchen | S 238,— |
| Art. Nr. 12053 | |
| 5 Herzchen | S 238,— |
| Art. Nr. 12051 | |
| 6 Bengelchen | S 238,— |
| Art. Nr. 12054 | |

Die vier lebenswerten Kinder kichern wenn man sie schüttelt!
Alle Knuffelbunts haben ihren eigenen Haarschmuck, ihre Haarbüschel und das farbige Knuffelbunt-Büchlein.



MB — Transformers

Die Welt der Verwandlung

ab 4 Jahre

- | | |
|----------------------------------|---------|
| 1 Autobot Communicator — Blaster | S 795,— |
| Art. Nr. 19115 | |
| 2 Dinobots | S 748,— |
| Serie besteht aus 4 Modellen | |
| Art. Nr. 19108 | |
| 3 Decepticon Planes | S 598,— |
| Serie besteht aus 3 Modellen | |
| Art. Nr. 19109 | |
| 4 Insecticons | S 298,— |
| Serie besteht aus 2 Modellen | |
| Art. Nr. 19102 | |
| 5 Jump Starters | S 298,— |
| Serie besteht aus 2 Modellen | |
| Art. Nr. 19103 | |



■ Verworrene Import-Situationen: Knuffelbunt (im engl. SnugglyBumms, von Playskool) und thematisch dazu passend Transformers (von Hasbro bzw. Takara), beide von MB, importiert von „Berg Toy Import“ und abgedruckt in einem Stadlbauer-Katalog. Alles klar?

kleinen knapp 10 cm großen Spielfiguren, die für ordentlich Umsatz sorgten. Aber der Reize nach: Lucas trat mit seiner Idee, im großen Umfang kleine Sammelfiguren für Kinder zu produzieren, zuerst an die Großen der Branche heran. Mego, Mattel und auch Hasbro lehnten ab. Der bis dahin relativ unbekannte und kleine Spielzeughersteller Kenner aus Cincinnati sagte zu. Und unterschätzte die Nachfrage massiv. Der Film kam im Mai 1977 in die Kinos und in der Vorweihnachtszeit verkaufte Kenner das so genannte „Early Bird Certificate Package“, eine sehr elegante Umschreibung für eine leere Box. Die Figuren – Luke, Leia, R2D2 und Chewbacca – wurden später im Jahr 1978 nachgereicht. Heute – wo Spielzeuglizenzen zu

Filmen schon früh vergeben werden – unvorstellbar. Die Größe der Figuren war für damalige Verhältnisse eher klein. G. I. Joe und auch die Mego-Figuren zu diversen Superhelden waren deutlich größer und erinnerten eher und auch nicht zufällig an die Barbie-Puppe. Aber die Ölkrise 1973 und dann Ende der 70er machten den Rohstoff teuer. Die geringe Größe brachte Star Wars dennoch zwei wesentliche Vorteile. Einerseits wurde das Sammeln von identischen Figuren begünstigt; gerade das Filmvorbild im Hinterkopf, machte es absolut Sinn, nicht nur einen Sturmtruppler zu kaufen, sondern gleich so viele, wie das Geldbörserl der Eltern hergab. Heute spricht man von Army Building. Und auf der anderen Seite

wurden große Fahrzeuge und Playsets in einem zu den kleinen Figuren halbwegs realistischen Verhältnis möglich. Ein AT-AT Walker wäre bei der bis dahin üblichen Figurengröße von 25 bis 30 cm absolut undenkbar gewesen. Die Größe der Figuren etablierte sich. G. I. Joe zog in den 80er Jahren nach (bei uns damals bekannt als Action Force). Und andere Linien – wie M.A.S.K. oder Dino Riders – legten die Figuren zugunsten der Fahrzeuge noch kleiner an. Ach ja: Mego versuchte nach dem Erfolg von Star Wars, Actionfiguren mit starken Lizenzen nachzuziehen. Moonraker, Buck Rogers, Das Schwarze Loch oder auch Star Trek. Die Qualität der Figuren stimmte, aber Mego hatte den Anschluss verpasst. Die Firma sperrte Anfang der 80er zu. Und Mattel? Die rauften sich die Haare und suchten verzweifelt nach einer neuen konkurrenzfähigen Spielzeuglinie. Heraus kamen dabei die Masters of the Universe.

2.) Masters of the Universe – Kinder brauchen Märchen

Über den tatsächlichen Erfinder der Masters gibt es von den damaligen Akteuren durchaus unterschiedliche Geschichten bzw. Ansprüche. Es dürfte aber auch eine Grundstimmung im Unternehmen gewesen sein, die für viele ähnlich gerichtete Impulse sorgte. Was nicht stimmt, ist das Gerücht, dass sich die Masters aus einer kurzfristig gekippten Conan-Toyline heraus entwickelt hätten. Mattel hatte die Lizenz, nachdem sie dort den Schwarzenegger-Film gesehen hatten, doch nicht umgesetzt. Geplant waren damals aber noch Figuren in der Big-Jim-Größe (~25 cm). Aber vermutlich hat auch dies den Nährboden für die Fantasyhelden begünstigt. Schlussendlich lagen bzw. standen drei Konzepte für He-Man auf dem Tisch: Weltraum (mit leicht modifiziertem Boba-Fett-Helm), Militär (mit Panzerrohr-Kopf, sic!) und Fantasy (mit kuscheligem Plüschumhang). Es wurde schlussendlich Fantasy mit

Stadlbauer als Wächter über das Kinderzimmer

Im Jahr 2013 saß ich mit dem mittlerweile verstorbenen Dr. Stadlbauer in der Firmenzentrale in Puch bei Salzburg zusammen und wir blätterten in unseren Katalogen „Das gute Spiel“. Manche Jahrgänge hatten bei mir überlebt, andere sammelte Dieter Stadlbauer in einem Schuhkarton, den er sorgsam in seinem Büro lagerte. Es war natürlich etwas Wehmut dabei, aber er bezeichnete die kleinen quadratischen Publikationen, die damals in jedem österreichischen Spielzeuggeschäft auslagen, als viel mehr als bloße Werbung. Für ihn war es ein Querschnitt, ein Dokument über die Spielwelten der 80er. Dass er im Grunde selber durch seine Auswahl definierte, was in den 80ern in unseren Kinderzimmern herumlag, spielte da weniger eine Rolle. Das Unternehmen wurde 1953 als Großhandel von Hermann Stadlbauer gegründet. 1966 trat sein Sohn Dr. Dieter Stadlbauer in das Unternehmen ein und entwickelte das Unternehmen hin zu einem der einflussreichsten Spielwarenimporteure Österreichs.

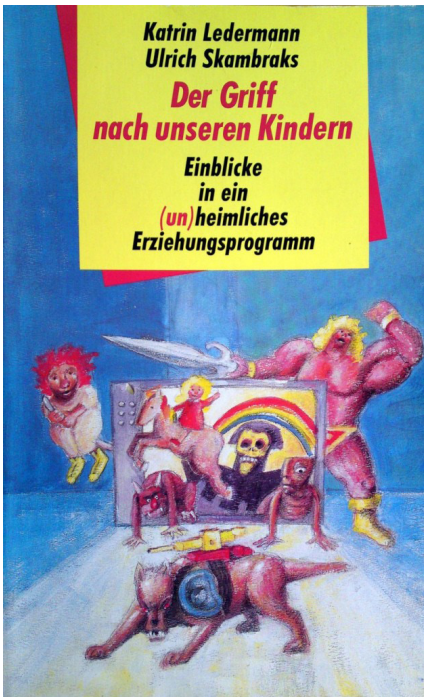
Nach der Öffnung der Märkte spezialisierte sich Stadlbauer immer stärker auf den Zukauf und Aufbau eigener Marken.

1999 übernahm man die Marke Carrera Rennbahnen, die nach wie vor der Fokus des Unternehmens ist. Spannend für Lotek64-Leser und -Leserinnen: Stadlbauer führte den Gameboy 1990 in Österreich ein und war parallel auch an der Markteinführung in Deutschland maßgeblich beteiligt. Die exzellenten Beziehungen zu Nintendo hielten bis 2014. Als Nintendo seine Niederlassung in Wien gründete, musste Stadlbauer den Exklusivvertrieb aufgeben.

einer Prise Science-Fiction, eine der bis heute erfolgreichsten Produktlinien für Mattel. Von 1982 bis 1986 kletterte der US-Umsatz auf 400 Millionen Dollar. 1987 brach er auf sieben Millionen ein. Mattel hatte den Markt massiv übersättigt.

Der Griff nach unseren Kindern

Ein besonderes, bizarres Schmankerl ist das Buch „Der Griff nach unseren Kindern – Einblicke in ein (un)heimliches Erziehungsprogramm“ von Katrin Ledermann und Ulrich Skambraks. Die Autoren orten dabei in den fantastischen Medienwelten der 80er ein geheimes New-Age-Umerziehungsprogramm. Zum ersten Mal 1988 veröffentlicht, liegt es mit der 8. (sic!) Auflage aus dem Jahr 1993 vor. Der christlich-fundamentale Zugang sorgt für Kopfschütteln, Schmunzeln und ehrliche Erschütterung. Ein totaler Blödsinn, der aber als extreme Wahrnehmung der neuen fantastischen Spielwelten (ja, auch Computerspiele werden verteufelt) durchaus als historische Momentaufnahme durchgeht und vielleicht erahnen lässt, was damals in den Köpfen mancher Eltern vorgegangen sein mag.



Im deutschsprachigen Raum sorgen die Masters zu Beginn für schockierte Eltern und besorgte Pädagogen. Eine Diskussion, frapierend ähnlich der rund um die Ego-Shooter Jahre später, wurde losgetreten. Mattel konterte mit selbst in Auftrag gegebenen Studien, die in einem „Kinder brauchen Märchen“ kumulierten. Beruhigt war niemand, aber die Faszination der Kinder an den für die damalige Wahrnehmung grauslichen Figuren ungebrochen. Skelettgichter, Schlangenmonster und zweiköpfige Unholde – Mattels Designer schöpften aus dem Vollen und zitierten archetypische Motive aus Mythen und Märchen. Einige der Kreationen waren für die zuständigen Vertriebsleute sogar so unheimlich, dass sie erst gar nicht im deutschsprachigen Raum veröffentlicht wurden.

3.) Friedensspiel im Kinderzimmer – von Blutsaugern, Dinos und TV-Satelliten

Das Thema Gewalt, Militär und Krieg (im medialen Kontext) war vor allem in Deutschland in den späten 70ern und frühen 80ern noch sehr traumatisch konnotiert. „Brutalo Spielzeug auf dem Vormarsch“ titelte der Spiegel 1975 anlässlich der Markteinführung des Action Teams (G. I. Joe). Die Sorge um das Wohl der Kinder trug im Nachhinein durchaus bizarre, aber im historischen Kontext schlüssige Blüten. Die Teenage Mutant Ninja Turtles wurden – initiiert durch die BBC – in Teenage Mutant Hero Turtles umbenannt und auch in Deutschland so übernommen. Der blutsaugende und tatsächlich eine rote Flüssigkeit pumpende Mosquitor der Masters of the Universe nur im europäischen Umland veröffentlicht und bei dem M.A.S.K.-Logo wurde die gerade abgefeuerte Rakete aus dem Schriftzug entfernt – und im Pate stehenden Spielzeug zu einem TV-Satelliten umfunktioniert. In Österreich ergab sich durch die nicht einheitliche Importstruktur ein unregelmäßiges Bild. Die

5-12 Jahre

LEGOLAND®



Im Weltraum...

Mit dem LEGOLAND® Raumfahrtprogramm kannst Du Deine Abenteuerreise in den Weltraum beginnen. Du kannst auf entlegenen Planeten landen und die Astronauten zu Erkundungsflügen ausschicken, während Du im neuen 3-stufigen Kommandoschiff die Reise zu noch entfernteren Planeten antrittst.

Krater in Sicht!

Planeten haben eine ganz eigentümliche Oberfläche. Dazu gehören die Krater. Mit den LEGOLAND Basisplatten kannst Du Dir Deine eigene Krater-Landschaft bauen.



24



6970 S 565.- Interplanetarische Kommando-Zentrale mit Gleischlitten, Raketen-system und Astronauten



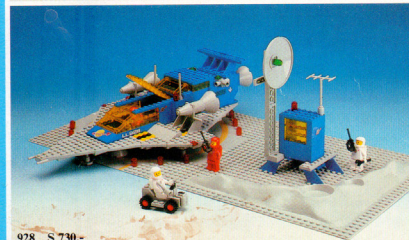
6930 S 340.- Weltraum-Versorgungszentrum mit Kontrollraum, beweglichem Dach und Astronauten



6980 S 730.- Weltraum-Kommandoschiff mit Mutterschiff, Labor, Transporteinheit und Astronauten



6950 S 445.- Fahrbare Startrampe für Trägerrakete mit Schubgerüst und instrumentaler Systemüberwachung



928 S 730.- Raumpkruzer mit Funkzentrale, Kontroll-Radar, Basisplatten und Astronauten



6929 S 295.- Transplanetarischer Raum-Transporter mit Astronaut



6927 S 255.- Mobile Meßstation mit Technikern

★ Neu 1983 - Lieferbar ab Februar

■ Auch Lego (und Playmobil) konnten sich Star Wars nicht entziehen. Irgendwie passend: Mittlerweile hat Lego Star Wars den Platz der kleinen bunten Astronauten im Konzern übernommen.

M.A.S.K.-Verpackungen zeigten das entschärfte Logo, aber Kataloge zu der Spielzeugserie bildeten das Original ab. Und wo in Deutschland bei den Dino Riders der Untertitel als „Die Welt der Dinosaurier“ übersetzt wurde, fand man auf den Verpackungen hierzulande das ursprüngliche „Harness the Power of the Dinosaurs“.

4.) Von Trans(formers)media Storytelling und Worldbuilding

Die offizielle Version* besagt, dass Hasbro-

Mitarbeiter 1983 auf einer Spielzeugmesse in Tokyo auf zwei Produktlinien der Firma Takara stießen, die sich beide um Verwandlungsroboter drehten. Die eine konzentrierte sich auf Fahrzeuge, die andere auf Alltagsgegenstände. Der Grund, warum sich Transformers in so unterschiedliche Dinge wie Auto, Kassettenrekorder, Flugzeug oder Pistole verwandeln, war also nicht geplant, sondern reiner Zufall. Hasbro wollte diesen Kontrast aber in einen narrativen Rahmen einbetten und beauftragte Marvel damit, für die Roboter eine



■ Bizarre Kooperationen: In den Werbeheftchen der Masters fanden sich immer wieder Schuh-Werbungen mit He-Man und She-Ra. Wie Salamander-Testimonial Lurchi dazu stand, ist nicht überliefert.

Hintergrundgeschichte zu entwickeln. Heraus kam dabei, wenn auch schlussendlich stark gekürzt, die bis heute gültige Grundstruktur der beiden sich bekämpfenden außerirdischen Roboterfraktionen Autobots und Decepticons. Und gerade die Stringenz, mit der sich diese in den verschiedenen Medien findet, legte den Grundstein für ein stabiles Markengerüst. Und in gewisser Weise auch für das, was wir heute unter Transmedia Storytelling verstehen. Die Kanäle, um durch die Geschichte eine Sogkraft zu erzeugen, waren beschränkt und so wurde aus der Not eine Tugend gemacht: Verpackungen zeigten die Charakterprofile der Figuren (Transformers, G. I. Joe), dynamische

Illustrationen (Masters of the Universe) oder auch kleine Geschichten. Beigelegt wurden Minicomics. Flankiert wurde all dies von Comics, VHS-Videos (in den USA liefen die dazugehörigen Serien regelmäßig) und durch ein im deutschsprachigen Raum besonders ausgeprägtes Medium: dem Hörspiel.

5) Gehörte Welten

Es dürften unterschiedliche Faktoren gewesen sein, die das Hörspiel in den 80er Jahren im deutschsprachigen Raum so erfolgreich machten: Ein ziemlich großer Markt, wenig mediale Konkurrenz im Kinderzimmer, die breite Verfügbarkeit, sowie inhaltlich und preistechnisch geschickte Produktionsfirmen (allen voran Europa). All dies kumulierte in einer Blütezeit des Kinder- und Jugendhörspiels, die es in keinem anderen Sprachkreis in einer vergleichbaren Ausprägung gab. Und damit lag es auch nahe, zu erfolgreichen Spielzeugserien Hörspiele zu

* Lebendige Spielzeugforschung

In der über Crowdfunding finanzierten Publikation „Toys that Time Forgot – A visual History of unproduced Action Figures“ von Blake Wright finden sich Indizien eines alternativen Ursprungs der Transformers: Der amerikanische Spielzeugproduzent Knickerbocker plante 1982 die „Vehicle Mysterians The Mobile Force“, die sich in Fahrzeuge umwandeln konnten und nahezu 1:1 einigen Modellen der Microman-Fahrzeuge entsprachen. Ob dabei die Japaner das Konzept zweimal verkauft hatten, oder ob es eine Idee Knickerbockers war, bleibt ungewiss. Das „M“ auf den Fahrzeugen wurde bisher immer für das Kürzel für „Microman“ gehalten. Es könnte aber eben auch „Mysterians“ bedeuten haben. Knickerbocker wurde 1982 von Hasbro gekauft, die geplanten Fahrzeugroboter nie veröffentlicht und 1984 die Transformers der westlichen Welt präsentiert. Der Rest ist Geschichte.



- Das Gute Spiel '86: Der regelmäßige Besuch im Spielzeuggeschäft des Vertrauens sicherte den Informationsnachschub. Der Katalog und die Auslage als primäre Informationsquellen.

produzieren. Actionfiguren (Masters of the Universe, Bravestarr, M.A.S.K.), Playmobil (Professor Mobilux), Lego (die Hörspiele zu Piraten Lego wurden sogar ohne Lizenz neu aufgelegt) oder sogar Brettspiele (Scotland Yard, Heimlich & Co) – geschickt wurden die mal mehr, mal weniger vorgegebenen Inhalte

mit einer meist qualitativ hochwertigen Produktion kombiniert: Bei den Masters musste der Hörspielautor H. G. Francis aus wenig zur Verfügung gestelltem Material seine eigene Geschichten basteln. Dabei veränderten sich viele Details im Laufe der 37 Episoden und wurden immer wieder angepasst, um den

Kinder: Brutalo-Spielzeug im Vormarsch

Als harte Männer, die alles können, treten seit dem Herbst (entgegen allen aufgeklärten Erzieherwünschen) einige deutsche Varianten männlicher Funktionspuppen (Ahnfrau: Anziehpuppe Barbie) auf — und wurden prompt zu Verkaufsschlägern des Weihnachtsgeschäfts: militant-heroische James-Bond-Typen, „vollbeweglich und lebensecht durch 16 Gelenke“ — sie heißen Hard Rock (mit) und John Steel (ohne Bart) und werden produziert von der Mannheimer Firma Schildkröt, die einst so liebeliche Babypuppen schuf. Dieses sogenannte Action Team imitiert die amerikanischen Gewaltmänner Big Jim und seine Freunde (Hersteller: Mattel), die bereits seit Jahren auch in der BRD auf Knopfdruck Karateschläge austeilen oder durch Armbeugen den Bizeps schwellen lassen. Hard Rock und John Steel ergreifen alle Handfeuerwaffen aus dem reichhaltigen Zubehörprogramm mit elastischer Faust, lassen sich für allerlei kühne Expeditionen und Spezialkommandos, für „Geheimdienst“ (Schulterhalfter) oder „Spionageabwehr“ (Sprenggerät, Kabel, Dynamit) teuer ausrüsten. Sie seien daher, suggeriert der Produzent, „ein ideales und lehrreiches Dauergeschenk“. (Hersteller: Schildkröt; Figuren-Grundpreis: 24,50 Mark.)



Action-Puppen

Rechte Seite: Mattel inserierte im eigenen Masters Comic und ließ Eltern wissen, dass eh alles in Ordnung war. ■

■ Funktionspuppen und ein Tippfehler bei Mattel. Der Autor der Spiegel-Meldung tat sich sichtlich schwer mit dem Thema. (Spiegel 1975)

Spielzeug- und Cartoonvorlagen besser zu entsprechen. Ebenfalls von Francis geschrieben, wurde die Playmobilserie Professor Mobilux. Sehr geschickt wurde als zentrales Motiv das Zeitreisen des schrulligen Akademikers und seines irischen Assistenten genutzt, um die verschiedenen Playmobil-Themenwelten einzubinden. Die Ähnlichkeit der Protagonisten zu Doc Brown und Marty McFly aus Zurück in die Zukunft dürfte wohl nicht ganz zufällig

gewesen sein. Wo einerseits bei Europa aber Produktionen mit viel Liebe und wirklich tollen Sprechern umgesetzt wurden, gab es andererseits aber auch Hörspiele, die auf die Tonspur der TV-Cartoons zurückgriffen, sie vielleicht noch mit einem Erzähler unterlegten und damit unfreiwillig zeigten, wie unterschiedlich die Medien bearbeitet werden mussten. Die Hörspiele etwa zu Transformers und COPS sind sehr mühsam; zu sehr entspricht



Märchen sind für Kinder wichtig...

Denn Märchen helfen einem Kind, die Realität besser zu verstehen.

Was zunächst wie ein Widerspruch klingt, ist in einer amerikanischen Studie überzeugend belegt worden. Die Überzeichnung der Realität, wie sie im Märchen stattfindet, die Darstellung charakterlicher Polaritäten – hier der strahlende Held, dort der Bösewicht – macht es einem Kind leichter, die Gegensätze zwischen gut und böse richtig zu begreifen.

Es lernt, daß das Leben nicht nur eine Sonnenseite, sondern auch eine Schattenseite hat. Und es lernt – an der Seite eines sympathischen Helden –, daß man sich eben etwas

einfallen lassen muß, will man mit den Widrigkeiten des Lebens fertig werden. Was nicht nur den Sinn für die Realität schärft, sondern auch Phantasie und Kreativität eines Kindes fördert. Vor allem dann, wenn das Märchen zum Rollenspiel wird.

Ein Märchen zwischen Gestern und Morgen: He-Man und die Masters of the Universe.

Helden, die ihren Mut und Einfallsreichtum immer von neuem im Kampf gegen Widrigkeiten und Widersacher unter Beweis stellen müssen: Das sind die Giganten des Universums. Denn auch He-Man und seine treuen Gefährten haben –

ebenso wie die Helden in unseren Märchen – allerlei Prüfungen zu bestehen.

Aber He-Man ist mutig und einfallreich: Das Urbild eines Helden. Mit ihm kann sich ein Junge identifizieren. Mit ihm erfüllt er sich Phantasien von eigener Kraft und Stärke. Und das ist gut so. Mit ihm durchlebt er alle Mühen und Wirren, um dann mit ihm zu triumphieren, wenn die Tugend schließlich doch belohnt wird.

He-Man und die Masters of the Universe: Ein Spiel, das Kreativität und Phantasie anregt. Mit Helden, wie sie ein Junge braucht.





Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Programmierte Intelligenz für unendlichen Spaß

Die völlig neue Spiel-Dimension! Unterhaltung, Spaß und Spannung für die ganze Familie. Das erfolgreichste Unterhaltungssystem aller Zeiten – jetzt neu in Österreich!

7001 Grundgerät inkl. 2 Handregler, 2 Antennenweiche und Antennenkabel (für jedes TV-Gerät geeignet) S 2.699,-

Viele weitere Titel in Vorbereitung.

7101 Popeye S 999,-	7102 Donkey Kong Junior S 999,-	7104 Donkey Kong III S 999,-	7105 Super Mario S 999,-	7114 Fußball S 999,-	7115 Tennis S 999,-	7117 Excite Bike S 999,-	7118 Mach Rider S 999,-
------------------------	------------------------------------	---------------------------------	-----------------------------	-------------------------	------------------------	-----------------------------	----------------------------

Impressum:
 Alle angeführten Preise sind unverbindlich empfohlene Endverkaufspreise inkl. MwSt. Änderungen vorbehalten.
 Verleger: Spiel-Sport-Stadlbauer Ges. m.b.H.
 Megaweststraße 4, 5027 Salzburg
 Konzeption und Grafik: GSK Salzburg
 Fotos: Ritschi + Wiestleiner
 Layout: Piaggio-Studio
 Druck: Sochor

Jetzt in Ihren Spielwarenfachgeschäften:
BREINEDER & GIBISER, Am Eisenen Tor 3, 8010 Graz
FORUM, Annenpassage, 8020 Graz, Bahnhofgürtel 85
KASTNER & ÖHLER, Sackstr. 7–13, 8012 Graz
J. G. KOCH & SÖHNE, Hauptplatz 10, 8011 Graz
SING'S Witwe, Joanneumring, 8010 Graz

 ANTIKWIEN

■ Die völlig neue Spieldimension: Man beachte die Handhaltung. Und die Auflistung aller relevanten Grazer Spielzeuggeschäfte.

deren Rhythmus den stressigen Schnitten der Fernsehoriginale. Trotzdem verkauften sich auch diese Umsetzungen sehr gut. Die Echten Ghostbusters etwa brachten es auf immerhin 30 Folgen, während es die unbekannteren Filmation's Ghostbusters, zwar gut produziert, auf nur ein Drittel dessen schafften. Als (Beg-) Leitmedium in den Kinderzimmern der 80er bleiben die Hörspiele aber ein bemerkenswerter „speziell gelagerter Sonderfall.“

Was bleibt?

Was bleibt abschließend von den fantastischen Welten in den Kinderzimmern der 80er Jahre? Es war der Aufbruch in neue Welten. Inhaltlich, aber vor allem strukturell. Das er-

zählerische und unternehmerische Potenzial transmedialer Marken zeigte sich zum ersten Mal in einer Deutlichkeit, die als Blaupause für die folgenden Jahrzehnte diente. Vor allem aber spiegelte sich im Kleinen das Weltgeschehen – politisch, wirtschaftlich, gesellschaftlich – wider. Fantasyfilme der 80er waren technisch gut getrickt, der kalte Krieg schaffte klare Schwarz-Weiß-Bilder, die sich wunderbar verarbeiten ließen. Dennoch drängte ein steigendes Umweltbewusstsein gegen Ende des Jahrzehnts auch in die Unterhaltungsindustrie. Mutanten, nicht dargestellt als böse Monster, sondern vielmehr als tragische Opfer, ließen die X-Men neu entstehen, die Turtles zum Phänomen werden und Captain Planet gegen

Umweltverschmutzer antreten. Tschernobyl hatte die Art, wie die Welt gesehen wurde, verändert. Mit ein wenig Verzögerung wirkte dieser Blickwinkel auch in die verspielten Bereiche des Lebens hinein. Die Turtles kamen 1988 auf den Markt, Captain Planet drei Jahre später, Anfang der 90er. Wobei die Grenzen nicht so scharf gezogen werden dürfen. Die X-Men wurden 1975, nach einem Einbruch der Verkaufszahlen, zu einem multikulturellen Team umgebaut, erreichten ihren Höhepunkt aber erst Anfang der 80er. Und hier bestätigt sich auch die zu Beginn erwähnte Aussage von Harald Havas, dass die 80er, so wie wir sie in der kollektiven Erinnerung haben, nicht unbedingt von 1980 bis 1989 dauerten, sondern eher von 1975 bis 1985. Tatsächlich endete das letzte Jahrzehnt kollektiver Erinnerungen mit Kabelfernsehen und der Liberalisierung der Medienmärkte, also einem immer größer werdenden Angebot. Auch beim Spielzeug.

Literatur

Wer die Augen offen hält und vor Englisch nicht zurückschreckt, findet doch einiges und auch immer mehr Material zu dem Thema. Besonders hervorzuheben sind die kleinen Bücher zu sehr speziellen Themen von Phillip Reed – battlegrip.com.

Für die inhaltliche Absicherung dieses Beitrags wurden u.a. folgende Publikationen herangezogen. Einige sind nurmehr gebraucht erhältlich:

- Viel mehr als Plastik, Niederrheinisches Freilichtmuseum
- Das Erbe der Kassettenkinder, Anette Bastian
- Wickie, Slime und Paiper, Susanne Pauser, Wolfgang Ritschl
- Neon, Pacman und die Yuppies, Pauser, Ritschl, Havas, Kolisch
- Die Welt der Meister – Der Hörspielband, Miriam Kasner, Mark Knobloch

- Toys that Time forgot, Blake Wright
- Transmedia Storytelling, Patrick Reichert Young, Florian Baar
- Transformers Vault, Pablo Hidalgo
- Toy Time, Christopher Byrne
- Lego – Bausteine einer volkskundlichen Spielkulturforchung, Tobias Hammerl

Ein besonderer Dank an die Community von planeteternia.de für ihr großzügig geteiltes Schwarmwissen!

Der Autor

Klemens Franz hat früher für Lotek64 geschrieben. Jetzt illustriert er analoge Spiele und nimmt sich ganz fest vor, kein Spielzeug mehr zu sammeln.

Entdeckung in den Niederlanden

In einer niederländischen Spielhalle konnte man erkennen, dass neben dem auf dem Dreamcast basierenden SEGA-NAOMI-Board (ab 1998) auch das spätere auf der Xbox basierende SEGA-Chihiro-Board (ab 2002) auf GD-Discs als Datenträger setzt. Wurde also leider nix mit „House of the Dead III“...



Umfangreiches C64-Mini-Buch erschienen

Drei Hacks für den C64 Mini

Der C64 Mini erschien 2018. In Lotek64 #57 stellte Stefan Egger den mit moderner Hardware nachgebauten Miniatur-C64 mit Fake-Tastatur uns Lesern vor. Umfangreiches Informationsmaterial und Tipps rund um den Computer im Schrumpf-Gehäuse aus Internet und Eigenerfahrung trug Autor Holger Weißling in einem Buch zusammen. Lotek64 veröffentlicht in Zusammenarbeit mit dem Verfasser exklusiv Auszüge daraus, etwas überarbeitet für den Abdruck hier.

von Holger Weißling

Ja, der Mini läuft auf einem Linux-Betriebssystem. Hier wird gezeigt, wie du mit ein paar raffinierten Werkzeugen tief in den Mini einsteigen kannst.

Hack 1: UART, serieller Root-Zugriff

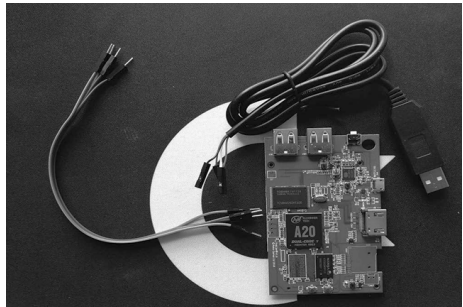
Mit diesem Hack können Spiele direkt im Mini abgelegt oder ausgetauscht werden.

Wenn du eine größere Veränderung am Mini vornehmen möchtest, musst du als erstes einen UART-Anschluss hinzufügen. Du erhältst damit Zugriff auf die interne Software. Erforderlich sind grundlegende Lötkenntnisse und ein einfacher LötKolben, den du in fast jedem Elektronikgeschäft erhältst. Ich würde nicht mehr als ein 30W-Eisen empfehlen, um die empfindlichen Kupferbahnen nicht zu beschädigen.

Vorbereitungen

Du brauchst

- einen Adapter USB auf 3.3V TTL RS232 mit 3,3V für die Tx-Leitung.
- (Sei vorsichtig, denn einige haben 5V und können den Mini beschädigen! Verwende ein Multimeter zur Kontrolle.)



- LötKolben mit feiner Spitze (auch möglich: mit feinem Meißel)
- Multimeter (optional, aber empfehlenswert zum Testen der Tx-Leitung des Adapters)
- Lot (60/40 und dünner Durchmesser, vielleicht .7)
- Stifteleisten, die abknicken können.

Durchführung

Öffne den C64 Mini, indem du ihn umdrehst, die vier Gummifüße abziehst und die freigelegten Schrauben entfernst. Zieh vorsichtig die beiden Stecker von der Leiterplatte ab: den zur Stromzufuhr und den an dem Schalter an der Unterseite des Gehäuses.

Löse die Schrauben, die die Leiterplatte am Gehäuseunterteil halten.

Such die vier Durchgangslöcher auf der Leiterplatte, in der Nähe des A20-Chips. Diese Anschlüsse sind für die serielle Schnittstelle und hier werden die kurzen Enden des Leiterplattensteckers eingelötet.

Leg den längeren Abschnitt der vier Leiterplattenstifte auf die Seite, auf der sich keine Chips befinden, und löte sie an. Setz danach die Leiterplatte wieder ein und zieh die Schrauben fest.

Folge den Anweisungen, die mit dem USB-zu-TTL-Konverter geliefert werden. Installiere den Treiber (falls erforderlich), steck den Konverter an einen freien USB-Port und schließ die seriellen Anschlüsse an die soeben installierten UART-Pins an. Du musst folgende Verbindungen herstellen:

- 64Mini UART / USB TTL
- Adapter: GND / GND
- Tx / Rx
- Rx / Tx
- 3,3V / Keine

Lade PuTTY (<https://www.chiark.greenend.org.uk/~sgtatham/putty/latest.html>) oder ein anderes serielles Terminalprogramm herunter und stell dort die Baudrate auf 115200 und das

Datenformat auf 8,N,1 ein. Der COM-Port ist abhängig von der speziellen Einstellung deines Computers. Meiner war laut Gerätemanager COM3.

Stell sicher, dass du seriell (Connection type: Serial) gewählt hast, damit du die Werte auch eingeben kannst.

Verbinde den Mini mit HDMI und Strom. Wenn du alles richtig gemacht hast, sollte die Konsolenausgabe im Terminalprogrammfenster zu sehen sein.

In den U-Boot-Prompt gelangen

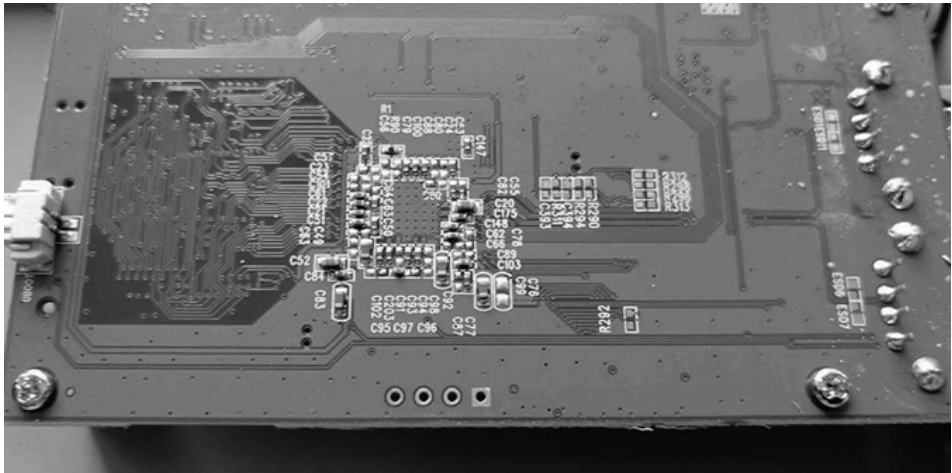
Der Mini muss nicht an einen Fernseher oder Monitor angeschlossen werden, man braucht nur PuTTY, um ihn anzuschließen, und UART natürlich...

Der nächste Schritt ist etwas umständlich, weil man zwei Dinge gleichzeitig machen muss. Der einfachste Weg wäre, jemanden kurz um Hilfe zu bitten (er muss die Taste „s“ auf der Tastatur drücken). Mit ein bisschen Fantasie kriegt man es aber auch irgendwie selbst hin.

Du musst nun dein Terminalfenster ausgewählt haben und die Taste „s“ auf deiner PC-Tastatur gedrückt halten. Dann den Mini mit dem Micro-USB-Stecker mit Strom versorgen. Dadurch wird der Bootvorgang des Mini gestoppt. Denk daran, sobald der UART-Adapter an den Mini angeschlossen ist, kannst du ihn nicht mehr mit dem Netzschalter aus- und einschalten. Wenn es beim ersten Mal nicht funktioniert, musst du nur den Netzstecker ziehen, wieder einstecken und alles wiederholen.

Wenn nicht, überprüfe, ob die Verbindungen korrekt sind (d.h. ob Tx an Tx und Rx an Rx angeschlossen ist) und ob das Terminalprogramm für den richtigen COM-Port konfiguriert ist. Ein grundlegender Test, den du hierfür durchführen kannst, ist, das serielle Kabel vom Mini zu trennen und dessen Tx- und Rx-Leitungen miteinander zu verbinden. Gib dann auf der Tastatur etwas ein. Diese Ein-





gabe sollte dann im Terminalfenster zu sehen sein. Andernfalls musst du die Kommunikations-einstellungen überprüfen.

Mit etwas Glück hast du nun Zugriff auf das interne Betriebssystem und die Software des Mini.

Hack 2: Software-Root-Zugriff

Mit diesen Schritten erhältst du Root-Zugang zum Mini.

Bevor du startest, lade dir den VICE-Emulator herunter und installiere ihn:

- WINVICE 2.4 (für Linux-he: NO SDL VICE!)

Außerdem brauchst du noch

- Bildbearbeitungssoftware wie Photoshops, das kostenlose Irfanview tut's aber genauso:
<http://irfanview.com>
- einen guten Texteditor – ich empfehle Notepad++:
<http://notepad-plus-plus.org>
und 7-zip zum Komprimieren der VICE-Snapshots:
<http://7-zip.org>

Wichtig! Festlegen des Root-Passwortes:

Verbinde zunächst deinen Mini via UART mit deinem Computer. Nun benötigst du den Root-Login und ein eigenes Passwort. Dann kannst du dich auch ohne Unterbrechung auf dem Mini als root einloggen.

Hinweis: Wer mit den folgenden Zeilen Probleme hat, kann hier auf die Quellen zurückgreifen:

1. https://gurce.net/c64mini/how_to_mod_the_c64_mini_to_add_extra_games
2. <https://www.forum64.de/index.php?thread/81736-the-c64-mini-modding-eigene-spiele-hinzuf%C3%BCgen-eine-kleine-anleitung/>

Schritt für Schritt:

```
setenv nand_root /dev/sda
boot
insmod /lib/modules/3.4.39/nand.ko
mount /dev/nandb /mnt
passwd
```

(Gib ein Passwort ein) [Der Cursor bewegt sich nicht, die Eingabe wird maskiert]

(Passwort bestätigen) [Der Cursor bewegt sich nicht, die Eingabe wird maskiert]


```
mv /mnt/etc/shadow /mnt/etc/shadow.old
cp /etc/shadow/mnt/etc
umount /mnt
```

Hier zur Kontrolle der gesamte Dialog, wie er sich bei dir abspielen könnte (fettgedruckt ist das, was du also selbst eingibst – statt „redquark #“ bzw. „/ #“ als Prompt erscheint natürlich der Name deines Computers, kursiv sind die Ausgaben von Linux):

```
redquark # setenv nand_root /dev/sda
redquark # boot
read boot or recovery all
[48.085] sunxi flash read: offset 1000000,
11549075 bytes OK
[48.100] ready to boot
[48.103] [mmc]: MMC Device 2 not found
[48.107] [mmc]: mmc not find, so not exit
NAND_Uboot
Exit
NB1 : NAND_LogicExit
[48.111] Starting kernel ...
[0.991847] rtc_hw_init
(416) err: set clksrc to external losc failed! rtc time
wants to be wrong
[1.001419] sunxi_rtc_gettime (34): err, losc_
err_flag is 1 [1.076451]
[hDMI] hdmi module init
[1.082448] ## fb init: w = 1280, h = 720, fbmode
= 0
[1.099610] sunxi_rtc_gettime
(34): err, losc_err_flag is 1
[1.105737] sunxi-rtc sunxi-rtc: hctosys: unable to
read the hardware clock
root = /dev/sda
wait /dev/sda ready
wait /dev/sda ready
wait /dev/sda ready
wait /dev/sda ready
[4.953983] sd 0: 0: 0: [sda] No Caching mode
page present
[4.960123] sd 0: 0: 0: [sda] Assuming drive
cache:
/ # insmod /lib/modules/3.4.39/nand.ko
```

```
/ # mount /dev/nandb/mnt
[65.852040] EXT4-fs (nandb): could not mount
as ext3 due to feature incompatibilities
[65.944133] EXT4-fs (nandb): could not mount
as ext2 due to feature incompatibilities
/ # passwd
New password: (Passwort eingeben)
Retype password: (Passwort noch einmal einge-
ben)
Password for root changed by root
/ # mv /mnt/etc/shadow /mnt/etc/shadow.old
/ # cp /etc/shadow /mnt/etc
/ # umount /mnt
/ #
```

Dann resette den Mini und log dich mit dem login: root und deinem Passwort ein. Nun hast du Root-Zugriff auf den Mini.

Sicherung des NAND-Speichers und der vorhandenen Spiele:

Als nächstes würde ich eine Sicherungskopie des Nand-Speichers und aller Spiele auf dem USB-Stick erstellen. Man weiß nie, ob man das später vielleicht braucht. Da die Jungs von Retro Games, dem Hersteller des C64 Mini, am Mount-Standard herumgefummelt haben, muss der USB-Stick etwas anders integriert werden. Als root bist du bereits eingeloggt, gib nun Folgendes ein:

```
mount /tmp/usbdrive/sda1 /mnt
Dann kopierst du die Nand-Sachen auf den
USB-Stick mit:
cp /dev/nand* /mnt
Und jetzt die Spieldateien:
cp /usr/share/the64/games/*.tsg /mnt/games/
cp /usr/share/the64/games/games/* /mnt/
games/games/
cp /usr/share/the64/games/covers/* /mnt/
games/covers/
cp /usr/share/the64/games/screens/* /mnt/
games/screens/
```

Und welche Joysticks unterstützt werden, kopierst du mit der folgenden txt-Datei:

```
cp /usr/share/the64/ui/data/gamecontrollerdb.txt /mnt
```

Dann trenne den USB-Stick mit:

```
umount /mnt
```

Jetzt den Mini herunterfahren mit

```
poweroff
```

und den Stromstecker ziehen. Jetzt kannst du den USB-Stick abziehen, an deinen PC anschließen und die gesicherten Dateien endgültig an einen anderen Ort kopieren.

nanda: Linux-Kernel

nandb: root filesystem, ext2-Format

nandc: ? wahrscheinlich zusätzlicher Speicher, enthält nichts.

gamecontrollerdb.txt

Soviel zu Root und jetzt mach das Backup.

Zusätzliche Schritte, wenn du deine zusätzlichen Spiele nur auf dem USB-Stick haben möchtest:

- Den USB-Stick in den Mini einstecken,
- den Mini einschalten,
- als root einloggen.
- Mache den Root-Pfad beschreibbar mit:

```
mount -o remount,rw /
```
- Erstell einen neuen Ordner, um später diese zweite Partition zu mounten:

```
mkdir /mnt2
```
- Erstell ein Backup von „/etc/fstab“ wie folgt:

```
mount /tmp/usbdrive/sda1 /mnt  
cp /etc/fstab /mnt  
umount /mnt
```
- Bearbeite „/etc/fstab“ und füge die im Folgenden fettgedruckten Zeilen hinzu (ich benutze „vi /etc/fstab“, um diese Bearbeitung vorzunehmen):

```
# <file system> <mount pt> <type> <options>  
<dump> <pass>  
/dev/root / ext2 rw,noauto 0 1
```

```
/dev/sda2 /mnt2 ext4 rw,nofail 0 0  
/mnt2/usr/share/the64 /usr/share/the64 none  
bind,nofail 0 0  
/mnt2/var/lib/the64 /var/lib/the64 none  
bind,nofail 0 0  
proc /proc proc defaults 0 0  
devpts /dev/pts devpts defaults,gid=5,mode=620  
0 0  
tmpfs /dev/shm tmpfs mode=0777 0 0  
tmpfs /tmp tmpfs mode=1777 0 0  
tmpfs /run tmpfs mode=0755,nosuid,nodev 0 0  
sysfs /sys sysfs defaults 0 0
```

- Füge ein Startskript „/etc/init.d“ hinzu, um sicherzustellen, dass die Verzeichnisse gemountet sind:

```
cat >/etc/init.d/S98mountusb
```

```
#!/bin/sh (das ist der Prompt)
```

```
mount -a
```

```
<CTRL>-D (Tastenkombination drücken)
```

```
chmod a+x /etc/init.d/S98mountusb
```

Nun sind wir fertig:

```
poweroff
```

- Kopiere mit diesem Befehl den Inhalt von nandb auf deine zweite Partition auf dem USB-Stick:

```
dd if=/dev/nandb of=/dev/sda2
```

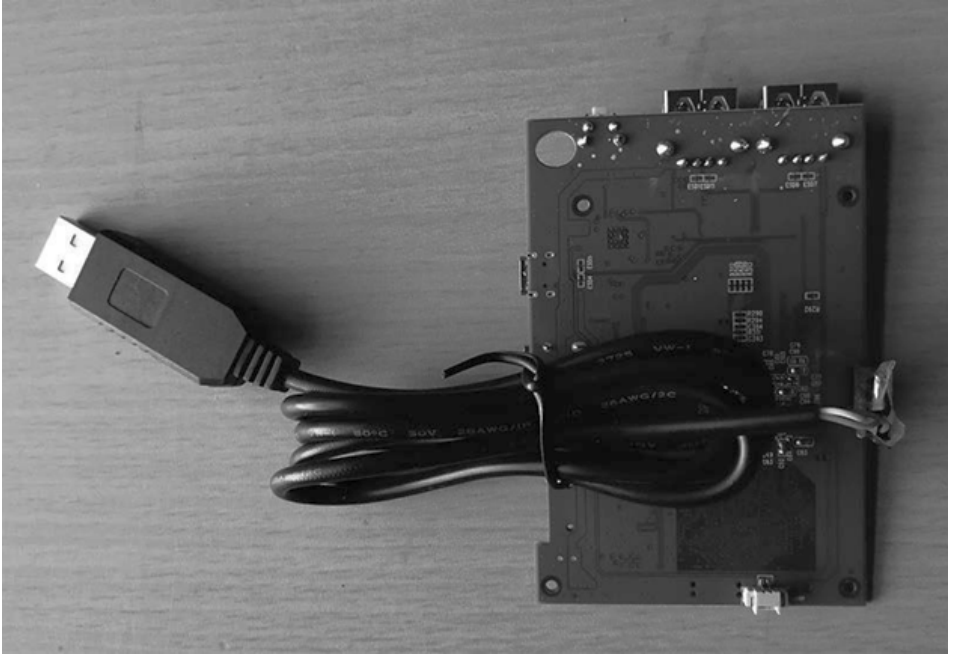
Du hast das NAND erfolgreich gesichert.

Wichtige Verzeichnisse

Der Emulator: /usr/bin/the64. Dies scheint eine Kombination aus einem VICE-Clone und einem Menü/Spiele-Lader zu sein.

Spieldaten

Spielbeschreibungsdateien: /usr/share/the64/Games – jedes Spiel hat eine <gamename.tsg>-Textdatei, die den Spieltitel, die Beschreibung in verschiedenen Sprachen, das Spiel-Cover und Bildschirmfotos, Joystick-Einstellungen usw. enthält. Spiele-Cover liegen in /usr/share/the64/Games/covers, Bildschirmfoto-



tos in /usr/share/the64/Games/screens. Der Spiel-Code liegt in /usr/share/the64/Games/Games. Jedes Spiel ist eine komprimierte VICE-Snapshot-Datei, die aber nicht kompatibel ist mit dem Standard-VICE 3.1 oder 2.4. Joysticks werden erkannt, wenn sie in /usr/share/the64/ui/data/gamecontrollerdb.txt gefunden werden. Spiel-Schnappschüsse werden in einem Verzeichnis pro Spiel /var/lib/the64/profile/0/saves/<gamenam> gespeichert.

Spiele hinzufügen

Der einfachste Weg, ein Spiel hinzuzufügen, ist, es zuerst über BASIC zu laden und dann einen VICE-Schnappschuss zu speichern. Du kannst dann die <slot#>.vsf als /usr/share/the64/Games/Games/<gamenam>.vsf. und die Bildschirmfotos <slot#>.png nach /usr/share/the64/Games/Games/<gamenam>-01.

png kopieren. Dann musst du auch eine Datei /usr/share/the64/Games/<gamenam>.tgs erstellen, wobei du einfach eine bestehende als Beispiel nimmst.

Hinzufügen von Joysticks

Wichtig sind nur die Joystick-Einstellungen. Die Initialisierungszeile (oder zwei Zeilen in 2-Joystick-Spielen) ist jedoch immer wie folgt aufgebaut:

J1 (*) / 2 (*):

JU, JD, JL, JR, linke Taste, rechte Taste, LEFT shift pad, right shift pad, Y, B, A, back (= BACK / SELECT Taste), X

An jeder Position musst du immer angeben, was die Joystick-Tasten tun sollen und welche Tasten auf der C64-Mini-Tastatur sie auslösen. Die Abkürzungen stehen für:

- J1 = Joystick 1
- JU, JD, JL, JR (die Richtungen: up, down, left, right)
- Buchstaben/Zahlen A,B,C... = entsprechende Taste
- JF = Joystick Feuer / Feuertaste
- F1 F8 = F-Tasten
- RS = RUN/STOP
- SP = Leerzeichen / Leertaste
- EN = Eingabe / Rückgabe / Enter

Die ersten vier Richtungsabkürzungen (JU, JD, JL, JR) können auch beschriftet werden, um z.B. alte Spiele zu spielen, die nur Tasten zur Steuerung unterstützen. Das beste Beispiel ist wohl Frogger. Eine Joystickzeile könnte so aussehen:

*J: 2 * : W, S, A, D, Y, N,,, F,, S, F1, JF*

- W, S, A, D auf dem Dpad
- Y, N auf den Auslösetasten L / R
- F auf Y-Taste
- S wieder auf A-Taste
- F1 auf Zurück oder Auswahlstasten
- Taste FIRE (Feuer) auf X

Schlüssel, die nicht verwendet werden, müssen auch nicht gemappt werden, aber die Zeile muss immer die 13 variablen Größen nach dem Doppelpunkt haben, getrennt durch Kommas.

Um z.B. den begehrten Speedlink Pro hinzuzufügen, füge die folgende Zeile in `/usr/share/the64/ui/data/gamecontrollerdb.txt` ein:

```
03000000b040000336500000010000,
Speed-Link Competition Pro,a:b1,b:b5,x:b6,y:b7,
back:b3,start:b2,lefttrigger:b0,righttrigger:b4,le
ftx:a0,lefty:a1,platform:Linux,
```

Die 32-stellige Nummer identifiziert den Joystick und basiert darauf, wie sich der Joystick auf USB einschließlich der HID-Version identifiziert. Z.B. meldet sich mein Speedlink (bei dmesg) als:

```
generic-USB 0003:040B:6533.0002: input: USB
HID v1.00 Joystick [A SPEED-LINK Competition
Pro]
```

Um die Nummer in umgekehrter Reihenfolge (2 Byte) der ersten drei Zahlen zu erhalten, füge viermal 0 nach jeder Zahl hinzu und füge die HID- Versionsnummer in umgekehrter Reihenfolge plus weitere vier 0 hinzu. Dann musst du mit der Tasten- (b0..x) und Achsenzuordnung (a0..ax) experimentieren. Für den Speedlink habe ich den linken Feuerknopf als Feuer, den rechten Feuerknopf als ‚Load‘ (linker kleiner roter Knopf auf dem originalen Joystick) und die beiden dreieckigen Knöpfe als ‚menu‘ und ‚save‘ verwendet.

Hack 3

Dem Karussell Spiele hinzufügen und die Musik ändern

Du hast dem Mini bereits einen UART-Anschluss hinzugefügt und damit eine Verbindung hergestellt. Erzeuge nun einen Ordner namens „gamesnew“ auf deinem USB-Stick und in diesem die Unterverzeichnisse „cover“, „screens“ und „games“. Für jedes Spiel, das du verwenden möchtest, müssen alle Dateinamen bis auf die Dateiendung exakt gleich sein. Statt „gamename“ verwendest du im Folgenden einen entsprechenden Namen.

In „covers“ lege ein Bild des Spielecovers als .png an: Größe 122x175 Pixel, Farbtiefe 32 Bit. In „screens“ wird ein Bild des Startbildschirms als „gamename-00.png“ und ein Screenshot des Spiels als „gamename-01.png“ eingefügt: Größe 320x200, Farbtiefe 24 Bit. In „games“ lege das Spiel als gepackte Vice-Snapshot-Datei ab, umbenannt in „gamename.vsf.gz“, gepackt mit gzip: <http://gnuwin32.sourceforge.net/packages/gzip.htm>. Und im Hauptordner lege die .tsg-Datei entsprechend dem Spiel als „gamename.tsg“ ab.

Jetzt kannst du starten:

1) Kopiere den Ordner „gamesnew“ in das Stammverzeichnis des USB-Sticks. Kopiere nur die tsg-Dateien, die du hinzufügen möchtest, und beachte, dass das Karussell nur maximal 100 „tsg“-Dateien unterstützt.

2) Steck den Stick in den Mini und schalte ihn ein.

3) Warte auf die Login-Abfrage und gib dein Passwort ein.

4) Starte dann diese Befehle:

```
mount /tmp/usbdrive/sda1 /mnt
(Dies mountet den Inhalt des USB-Sticks auf /mnt.)
```

```
ls /mnt
(Dies zeigt die Dateien auf dem Stick an.)
```

```
mount -o remount, rw /
(Dies macht den Mini-Ordner beschreibbar.)
```

```
cp /mnt/gamesnew/*.tsg /usr/share/the64/
games
(Alle .tsg Dateien in den Mini kopieren.)
```

```
cp /mnt/gamesnew/covers/* /usr/share/the64/
games/covers
(Alle Cover kopieren.)
```

```
cp /mnt/gamesnew/games/* /usr/share/the64/
games/games
(Alle Spiele kopieren.)
```

```
cp /mnt/gamesnew/screens/* /usr/share/the64/
games/screens
(Alle Bildschirmdateien kopieren.)
```

5) Überprüfe, ob du vielleicht mehr als 100 tsg-Dateien hast. Dazu starte:

```
ls /usr/share/the64/games
(Anzeigen der tsg-Dateien.)
```

6) Wenn du die Karussellmusik ändern möchtest, musst du die Datei „menu.wav“ austauschen. Diese wav-Datei muss mono, 22050 Hz, 16bit sein. Benenne die alte .wav in .old um (dann geht sie nicht verloren).

```
mv /usr/share/the64/ui/sounds/menu.wav /usr/
share/the64/ui/sounds/menu.old
cp /mnt/NEW.wav /usr/share/the64/ui/sounds
(Kopiere „NEW.wav“ - oder wie immer du deinen Sound genannt hast - vom USB-Stick in den internen Ordner.
```

```
mv /usr/share/the64/ui/sounds/ocean.wav /usr/
share/the64/ui/sounds/menu.wav
(Rename “NEW.wav” to “menu.wav” - Großbuchstaben beachten!)
```

7) Zum Abschluss starte:

```
mount -o remount, ro /
(Mini-Ordner auf „readonly / nur lesbar“)
```

```
umount /mnt
(Entmounten des Sticks)
```

```
poweroff
(Ausschalten des Minis)
```

8) Warte auf die Abschaltung, zieh den Stick ab und spiele dann deine neuen Spiele.

Eine „kurze“ Checkliste

- GAME.tsg (in “games.new/”) GAME
- GAME-cover.png (in “games.new/covers/”)
- GAME-00.png, GAME-01.png (in “games.new/screens/”)
- GAME.vsf.gz (in “games.new/games/”)

Wenn du das alles erledigt hast, kannst du den USB-Stick mit den Dateien auf den Mini stecken und die serielle Verbindung sowie die Verbindung mit dem UART-Adapter herstellen und PuTTY starten. Danach musst du nur

noch deine Dateien auf den Mini kopieren.

- Melde dich zuerst als root an.
- Mounte den USB-Stick:
`mount /tmp/usbdrive/sda1 /mnt`
- Das Root-Laufwerk wird als READ-ONLY gemountet. Du musst es ändern, um darauf schreiben zu können:
`mount -o remount, rw /`
- Dann kopiere deine Dateien von deinem Stick auf das Root-Laufwerk:
`cp -i /mnt/games.new/*.tsg /usr/share/the64/games/`
`cp -i /mnt/games.new/covers/* /usr/share/the64/games/covers/`
`cp -i /mnt/games.new/games/* /usr/share/the64/games/games/`
`cp -i /mnt/games.new/screens/* /usr/share/the64/games/screens/`
(-i veranlasst, vorher zu fragen, ob eine Datei überschrieben werden soll, manchmal gewünscht, manchmal nicht)
(-f bewirkt, dass ohne Aufforderung überschrieben wird)
(-r wäre ein Verzeichnis mit Copy-Unterverzeichnissen, aber ich ziehe es vor, ein wenig mehr Kontrolle zu haben und einen Ordner nach dem anderen zu kopieren.)
Gib vielleicht erst einmal nur einfach `cp` (copy command) ein, um zu sehen, welche Optionen du verwenden kannst.
- Nach dem Kopieren setz das Root-Laufwerk wieder in den Zustand READ-ONLY:
`mount -o remount, ro /`
- Und entferne den USB-Stick mit:
`umount /mnt`

Zuletzt schalte den Mini aus und zieh den Stromstecker wieder ab.

Jetzt kannst du den Mini wieder zusammenschrauben (ich habe meinen eigenen immer offen). Jetzt kannst du den Mini und den Fernseher einschalten und hoffentlich neue Spiele genießen.

Leider nicht zu machen: schnellere CPU

Frage: Kann das ganze System oder die OnBoard-CPU beschleunigt werden, um z.B. SuperCPU-Spiele zu spielen?

Antwort: Das ist leider nicht möglich. Das Timing der Hardware macht dies unmöglich und es wurde bei der Planung nicht berücksichtigt, da dies spezielle Lösungen für dann sehr viel weniger Spiele erforderlich gemacht hätte.

Mehr dazu liest du hier:

<http://supercpu.cbm8bit.com/>

Zum Autor

Meinen C64 kaufte ich im Oktober 1983 von meinen ersten beiden Lehrlingsgehilfen in meiner Ausbildung zum Funkelektroniker für 598.- DM beim Kaufhof in Düsseldorf, zusammen mit meiner ersten Datensette. Ganz stolz war ich, als ich im gleichen Jahr zu Weihnachten von meiner Familie die 1541 (799.- DM) als einziges Geschenk bekam, abgesehen von Keksen. Es war das beste Geschenk, das ich bis heute je erhielt.

Durch einen Zufall lernte ich meinen Vorgänger bei Data Becker kennen. Er sagte mir, dass er die Stelle aufgeben würde, und so bewarb ich mich und wurde 1991 angenommen. Das war der Anfang meiner Laufbahn im Verlagswesen als Produktmanager/Lektor für Software und Bücher im Bereich Commodore. In den dreieinhalb Jahren bei Data Becker hatte ich viele tolle Begegnungen mit Programmierern und Musikern wie Chris Hülsbeck und erhielt ersten Kontakt und Einblicke in die Szene, dank des berühmt-berüchtigten Data Becker Demomakers von Red Sector (damals noch nicht TRSI). Mein eigentliches Arbeitsfeld war aber mehr der Amiga, z.B. mit Beckertext 3.0 und der letzten Auflage des Amiga Intern. Auch heute besuche ich Szenepartys wie die Revision, Evoke und X-Party.

Weiterbasteln

Weitere Hacks und viele andere Informationen, Tipps und Basteleien rund um den C64 Mini gibt es in diesem Buch zu lesen:

Holger Weßling, Das Bastler-Handbuch für den THEC64 Mini, 2018, Acorn Books (200 Seiten, Kindle-Edition 7,50 Euro).

Kindle Edition (7,50 Euro):

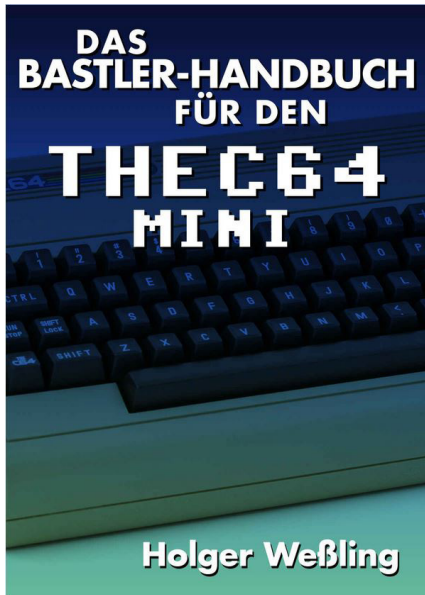
Englisch – The Hobbyist's Guide to THEC64 Mini:
<https://www.amazon.de/gp/product/B07KXV7HV5>

Deutsch – Das Bastler-Handbuch zum THEC64 Mini:

<https://www.amazon.de/dp/B07LBT2T61>

ePub Edition, English & Deutsch:

<https://play.google.com/store/search?q=holger%20we%C3%9Fling%20thec64&c=books>

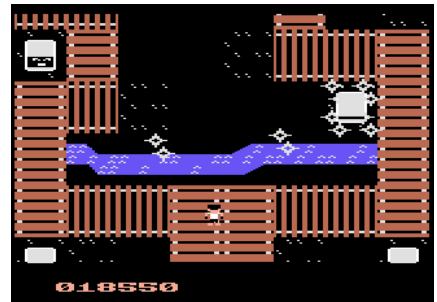


S.E.U.C.K.-Spiel: Intruder Alert

Der 1987 von Sensible Software für den C64 veröffentlichte Shooter-Baukasten S.E.U.C.K. war eines der einfachsten Werkzeuge, um ohne Programmierkenntnisse eigene Spiele zu erschaffen. Amateure erstellten damit Hunderte von Spielen, einige wurden sogar kommerziell vertrieben.

Ben Vinzenz Gratzl, Lotek64-Lesern bekannt als junger Fan des guten alten Shoot-'Em-Up Construction Kit für den C64, ist begeisterter S.E.U.C.K.-Fan und hat wieder ein neues Ballerspiel vorgelegt. In Intruder Alert greifen Außerirdische die Erde an, um ihre Bewohner zu versklaven. Eine kleine Gruppe leistet Widerstand: Nur mit einer Schusswaffe bewaffnet stellt sich unser Sprite-Held den Invasoren entgegen und läuft in nördlicher Richtung durch abwechslungsreiche Levels, um möglichst viele der lustigen Retro-Aliens zur Strecke zu bringen.

Gratis-Download: <https://ogy.de/intruderalert>



Urlaubsziele für Retro-Nerds. Heute: Indiana-Jones-Pixel-Sightseeing!

Sommer, Sonne, Jahresurlaub!

Ich habe mir gedacht, ich kann ja mal ein paar mögliche Urlaubsziele zusammenstellen, damit sich der Kauf der Pacman-Badehose (siehe Lotek #57) auch gelohnt hat. Wie wäre es zum Beispiel mit einer Indiana-Jones-Sightseeing-Tour? Da kommt man weltweit ganz schön rum! Deswegen werde ich heute „nur“ zwei Reiseziele vorschlagen, die ich beide bereits höchstpersönlich gründlich getestet habe.

von Marleen

Venedig, Italien (aus: Indiana Jones and the Last Crusade)

In Venedig gibt es viel zu bestaunen, doch für mich standen Indiana-Jones-Locations ganz oben auf der Liste.

In „Indiana Jones und der letzte Kreuzzug“ muss Indy in einer Bibliothek den Zugang zu den Katakomben finden, um dort einige Rätsel aus seines Papas Tagebuch zu lösen. Tatsächlich handelt es sich bei dem Gebäude um die



■ ... im Spiel



■ ... im Film



Kirche „San Barnaba“, die glücklicherweise sehr einfach zu finden ist.

Die Innenaufnahmen wurden allerdings in einem Studio in England gedreht, so dass die Kirche von innen der Bibliothek aus dem Film

und dem Spiel leider gar nicht ähnelt.

Dafür haben mein Mann und ich zum Spaß auch noch eine Szene aus dem Film nachgestellt. Die war aber, soweit ich mich erinnere, leider nicht im Spiel!



■ ... in meinem Urlaubsfoto

Eine vollständige Liste der Drehorte aus dem Film findet Ihr hier:
http://www.theraider.net/films/crusade/filming_locations.php

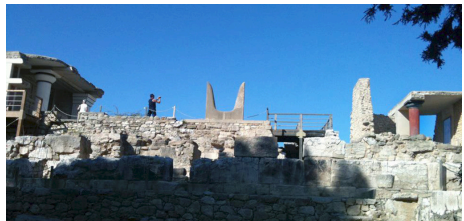
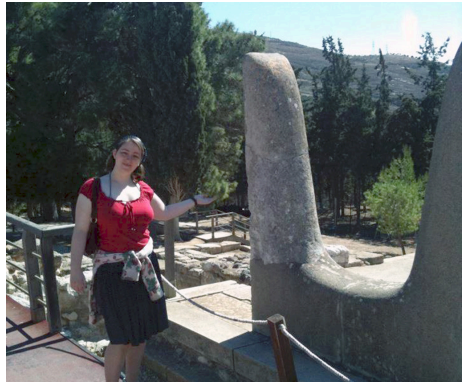
Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure
Developer & Publisher: Lucasfilm Games
Release:
1989: DOS, Amiga, Atari ST
1990: Macintosh, FM Towns
2009: Steam



Kreta, Griechenland (aus: Indiana Jones and the Fate of Atlantis)

Einige Jahre zuvor hatte ich mir schon einen Traum erfüllt und auf Kreta die minoischen Ruinen von Knossos besucht. Das kostet ungefähr 15 Euro Eintritt. Ins unterirdische Labyrinth klettern darf man aber nicht.

Das Vermessungsgerät und diverse Ochsenstatuen waren mir noch in lebhafter Erinnerung, und so freute ich mich besonders über die „Steinhörner“.





dererkannt. Orichalcum fand ich leider keins, obwohl ich schon sehr genau hingesehen habe...

Mehr Informationen über den Palast von Knossos:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Knossos>



Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Developer & Publisher: LucasArts

Release:

1992: Amiga, FM Towns, MS-DOS, Macintosh

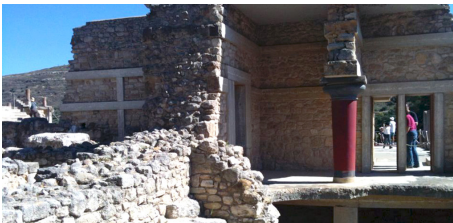
2009: Steam, Wii

Alternativen für den schmalen Geldbeutel

Wem für die Reisen nach Venedig und Kreta die notwendigen Ressourcen fehlen, für den gibt's hier noch einen kleinen Cheatcode:

Assassin's Creed II (2009) führt den Spieler nach Venedig. Die Chiesa di San Barnaba ist, glaube ich, nicht im Spiel abgebildet – dafür aber viele andere Sehenswürdigkeiten dieser interessanten und geschichtsträchtigen Stadt.

Assassin's Creed: Odyssey (2018) spielt in Griechenland, und unter anderem kann man auch den Palast von Knossos auf Kreta besuchen und sich alles aus der Nähe ansehen. ■



Die roten Säulen, Durchgänge, Tonkrüge und Wandmalereien habe ich auch sofort wie-

Dan Dare, Pilot und Abenteurer

Abwechslungsreiche Trilogie

Am 16. September 2018 wurden alle drei Dan-Dare-Spiele für den C64 in einem EasyFlash-Image veröffentlicht. Wie bei der Rick-Dangerous-Duology steckt die Gruppe Excess hinter dem Release. Lohnt es sich, die etwas obskuren Oldies wieder einmal zu spielen?

von Georg Fuchs

Der Superheldenboom der vergangenen Jahre hat viele Charaktere aus grauer popkultureller Vorzeit an die Oberfläche gespült, die längst der Vergessenheit anheimgefallen waren. Solange die Kasse klingelt, werden immer wieder neue Helden erfunden oder aus der Versenkung geholt. Kein Plot kann infantil genug sein, um nicht als Stoff für Film, Serien und Spiele zu dienen. Sogar für Leute, die sich mit dem Genre gar nicht anfreunden können, gibt es superheldenkritische Superheldenliteratur wie etwa Watchmen von Alan Moore und Dave Gibbons.

Gänzlich unberührt vom medialen Rummel um Wolverine, The Hulk und Co. verbringt der Superheld Dan Dare ein Leben abseits des Rampenlichts. Die britische Version von Buck Rogers wurde 1950 erstmals im Magazin Eagle vorgestellt und erschien als kolorierter Strip wöchentlich bis 1969. Frank Hampson (1918-1985), Schöpfer des Dan-Dare-Universums, legte die Handlung in die 1990er-Jahre, also in

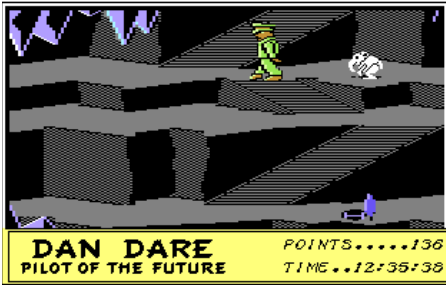


eine nicht allzu ferne Zukunft. Die Geschichten, in denen sich der Weltraumpilot austoben durfte, hoben sich durch seine komplexen Handlungsstränge von den meisten vergleichbaren Comics ab.

Nach dem Tod Hampsons blieb es jahrelang still um den Helden, doch aufgrund einer gewissen Popularität, die die Figur erlangt hatte, gab und gibt es immer wieder Neuveröffentlichungen aus dem Dan-Dare-Universum. Obwohl er von Syd Barrett, David Bowie, Elton John und The Mekons – deren Name aus dem Comic stammt – besungen wurde, dauerte es eine Weile, bis Dan Dare seine erste große Renaissance erlebte. In den 1980er-Jahren gab es Neuauflagen und Wiederveröffentlichungen, Dan Dare wurde in der Werbung eingesetzt und erhielt schließlich eine Reihe von Computerspielen.



DAN DARE TRILOGY
 (1/A) PILOT OF THE FUTURE
 (2/B) MEKON'S REVENGE
 (3/C) THE ESCAPE



Ein Titel, zwei Spiele

Das erste erschien 1986 und nennt sich Dan Dare – Pilot of the Future. Veröffentlicht wurde der Titel von Virgin Games. Seltsamerweise ist die Fassung für Spectrum und CPC ein Shooter mit Adventure-Elementen, während in der C64-Version das Adventure-Element dominiert. Hier muss Dan Dare ohne Schusswaffe auskommen und sich auf seine Boxkunst ver-

lassen. Die Handlung, die beiden Spielen zugrunde liegt: Der Schurke Mekan will die Erde mit einem riesigen Asteroiden zerstören. Dan Dare und sein Sidekick, ein hundegroßes, mit einem Rüssel ausgestattetes außerirdisches Haustier namens Stripey, landen auf dem Asteroiden, um dort den Bösewicht mit Bomben (Spectrum, CPC) bzw. einem granatengestützten Handgemenge (C64) zu besiegen.

Die C64-Fassung des Spiels, die nun zusammen mit den beiden Fortsetzungen in einem Cartridge-Image zusammengefasst wurden, ist zweifellos ein faszinierendes, gut aufgemachtes und noch immer interessantes Spiel. Lediglich die zahlreichen Boxeinlagen sind nicht spannender als die vergleichbar repetitiven Kämpfe in The Last Ninja und leiden unter einer unberechenbaren Steuerung. Dafür gibt es viele kleine Rätsel, die nicht allzu schwer zu lösen sind, und ein Zeitlimit, die zusammen für viel Nervenkitzel sorgen, sofern man die Boxkämpfe überlebt. Der Umfang des Spiels ist überschaubar, dafür ist alles grafisch solide und ansehnlich umgesetzt und mehr oder weniger selbsterklärend.

Zwei sehr unterschiedliche Nachfolger

Der Nachfolger des kommerziell erfolgreichen ersten Teils der Trilogie, Dan Dare II – Mekan's Revenge – erschien 1988 und verlässt den Pfad des ersten Teils: Der Titel ist ein reiner Shooter, in dem Dan Dare auf einer Art Anti-Schwerkraft-Scooter durch einen Alien-Gebäudekomplex saust. Obwohl die Steuerung exakt, die Grafik gut und die Soundkulisse nett anzuhören ist, verwirrt das Spiel mehr, als dass es unterhält. Dan Dare II ist schnell, chaotisch und sehr schwierig. Ein brutales Zeitlimit sorgt für zusätzliche Frustration, sodass der Griff zum Reset-Knopf nur bei sehr geduldigen Spielern länger ausbleibt.

Dan Dare III – The Escape ist das dritte und letzte Spiel aus der Reihe, das für den C64 er-

schiene ist. Mit Probe Software, die u.a. für die C64-Versionen von Golden Axe Chase HQ II, Trantor, Solomon's Key, Back to the Future III und Smash T.V. sorgten, wurde ein erfahrenes Team engagiert. Dieser Teil bleibt dem Shooter-Genre treu, kehrt aber von der ultraschnellen Action von Teil 2 ab und lässt Dan Dare wieder zu Fuß und mit einem Jetpack ausgerüstet auf die Reise gehen.

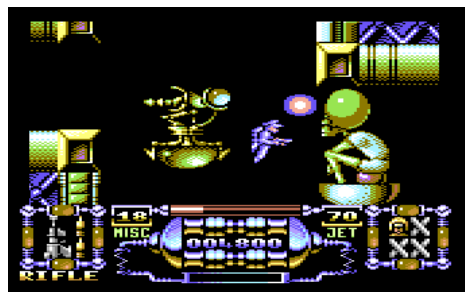
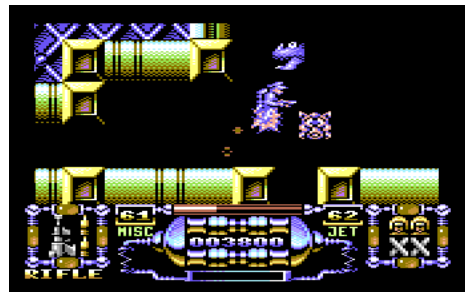
Das Gameplay erinnert an Spiele wie Trantor und Exolon, die Hintergrundgrafik ist schön und detailreich ausgeführt. Dan Dare ist mit einer Laserwaffe ausgerüstet, die wie bei Spielen à la R-Type und Katakis durch längere Betätigung des Feuerknopfs aufgeladen werden kann, um einen mächtigeren und durchschlagenderen Schuss abzugeben. Diesmal gibt es sogar Hintergrundmusik von Jeroen Tel, die dem Spiel zusätzliche Spannung verleiht. Punkte können gegen Extraleben und Ausrüstung getauscht werden, als Zwischensequenzen dienen eher schwach umgesetzte 3D-Passagen, in denen der Held nach dem Vorbild von Master of the Lamps durch Rechtecke navigieren muss.

Den Hintergrund der Geschichte bildet die Entführung eines Freundes von Dan Dare durch den noch immer nicht weniger bösen Mekon, der sein Opfer mittels Gentechnik zum Meerschweinchen umformt. Weltraumpilot Dare entkommt, muss aber Treibstoff für sein Raumschiff finden und dabei Legionen von Aliens niedermetzeln. Anders als bei Cybernoid, dessen Grafiker Hugh Binns auch bei Dan Dare III am Werk war, scrollen die Levels nun in alle vier Richtungen.

Fazit

Die Spiele der Dan-Dare-Reihe sind spielerisch und technisch sehr unterschiedlich. Die Trilogie stellt einen bunten Genre-Mix dar, deren Teile nicht alle im selben Maß ansprechen werden. Der älteste Teil ist der originellste und zu-

dem ein exklusives C64-Spiel, da die anderen erschienenen Fassungen reine Shooter sind. Das Arcade-Adventure ist auf jeden Fall einen Blick wert. ■



Link

<https://csdb.dk/release/?id=168374>

Frantic Freddie 2 (C64)

Des alten Alfreds neue Kleider

Im April erschien ein Remake des C64-Klassikers Frantic Freddie aus dem Jahr 1983. Mit generalüberholter Grafik und Musik sowie neuen Levels ist das einfache, aber äußerst erfrischend spielbare Frantic Freddie 2 eine positive Überraschung für Fans solider Joystickakrobatik.

von Georg Fuchs

Das von Lode Runner inspirierte Original wurde 1983 von einer Firma namens Commercial Data Systems veröffentlicht, deren bekanntester C64-Titel der Schachcomputer Colossus Chess war. Seltsamerweise tritt der Programmierer von Frantic Freddie, Kris Hatlelid, danach nur noch ein einziges Mal als C64-Coder in Erscheinung, und das mit einem beträchtlichen zeitlichen Abstand: 1989 ist er Teil des Teams, das Test Drive II – The Duel auf den C64 bringt. Als SID-Musiker hat er Spuren hinterlassen: Die C64-Versionen von Castlevania, Grand Prix Circuit, Metal Gear, Teenage Mutant Ninja Turtles, Wings of Fury und einige weitere mehr oder weniger bekannte Spiele verdanken ihm ihren Soundtrack. Die ebenfalls an Frantic Freddie beteiligten Coder Gregor und Brian Larson hingegen scheinen an keinen weiteren kommerziellen C64-Veröf-



fentlichungen mehr beteiligt gewesen zu sein. Dafür veröffentlichte das Trio Hatlelid-Larson-Larson 1983 eine Instrumental-Coverversion des Queen-Songs Crazy Little Thing Called Love.

Schwer zu schlagen

Frantic Freddie läuft auf statischen Bildschirmen über Plattformen, die von Leitern unterbrochen sind. Diese stellen gleichzeitig



■ Oben das Original aus dem Jahr 1983 und unten das Remake (2019).



Hindernisse dar und können nicht einfach durchlaufen werden. Will man also an einer Aufstiegsstelle vorbei, muss man zuerst hinauf- und dann auf der anderen Seite wieder hinunterklettern. Das gibt den verschiedenen Monstern, die sich auf die Jagd nach Freddie gemacht haben, viel Zeit, um sich gefährlich anzunähern. Freddie muss mit Gold gefüllte Töpfe einsammeln, die an verschiedenen Stellen des Bildschirms platziert wurden.

Hat sich Freddie alle Goldtöpfe geschnappt, geht es mit dem nächsten Bildschirm weiter und das Vergnügen geht von vorne los. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei stetig an. Wie bei Pac-Man, der offensichtlich bei der Gestaltung des Covers der ersten auf Datassette veröffentlichten Auflage des Spiels Pate gestanden hat, gibt es zusätzlich Bonusobjekte, die über den Bildschirm sausen und bei Berührung zur

Erhöhung der Punktezahl eingesammelt werden können.

Zwischen den Levels gibt es immer wieder cartoonartige Zwischensequenzen, die für ein richtiges Arcade-Feeling sorgen. Frantic Freddie ist grafisch sehr einfach gehalten. Auch der Soundtrack ist nicht an modernen SID-Standards zu messen, doch er ist abwechslungsreich und bietet in jedem Level eine neue Melodie. Zu hören sind Ragtime-Kompositionen von Scott Joplin, eine Variation der Fünften von Beethoven, Queen, ELO und Paul Simon. Ob diese Melodien alle auf legale Weise verworsten wurden oder ob es den Rechteinhabern einfach entgangen ist, ist eine Frage, die sich damals wohl die wenigsten gestellt haben.

Trotz der einfachen Aufmachung gilt Frantic Freddie als C64-Klassiker, der allerdings aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades den einen oder anderen Spieler frustriert. Ohne Übung und Geduld scheitert man schnell.

Taktik vor Glück

Taktik ist ein wichtiges Element, will man Frantic Freddie bezwingen. Die Möglichkeit, Gegner zu überspringen oder gar mit einer Waffe aus dem Bildschirm zu befördern, wie es in anderen Spielen üblich ist, gibt es keine: Der Feuerknopf des Joysticks wird lediglich zum Starten des Spiels sowie zum Eintragen des Kürzels in die Highscore-Liste verwendet. Die Bewegungen der Monster sind nicht immer einfach vorherzusagen, aber sie können nur am Rand des Bildschirms und bei Leitern die Richtung ändern und sie folgen immer demselben Muster. So ist es beispielsweise unbedenklich, ihnen direkt zu folgen, solange keine Leiter im Weg steht.

Ein etwas enttäuschender Aspekt des Originals ist, dass es kein richtiges Ende gibt. Wer Level 15 gemeistert hat, was ohne Cheat nur wenigen gelingt, kann in Level 16 nur noch einen Topf einsammeln, weil es keine Leitern



mehr gibt, die restlichen Objekte aber auf unerreichbaren Plattformen platziert sind. Auf der obersten Ebene tanzt ein Freddie-Klon den Moonwalk in Zeitlupe.

Remake überrascht

35 Jahre nach Veröffentlichung des Originals ist am 27. April 2019 Frantic Freddie II erschienen. Seit Sommer 2017 wurde an Frantic Freddie II gearbeitet. Für den Code zuständig war Dan Hotop, Grafik und Musik stammen von nm156 und zusätzliche Grafik besorgte John Henderson.

Ob es eher eine Fortsetzung oder ein Remake ist, ist nebensächlich. Das Spiel ist grafisch aufpoliert, bleibt aber dem einfachen Stil des Klassikers treu. Musikalisch wurde Frantic Freddie II ebenfalls generalüberholt. Die neuen Melodien sind wesentlich besser umgesetzt als im Original und hören sich wirklich gut an. Von ABBA bis Black Sabbath sind wieder viele bekannte Melodien vertreten. Damit es durch verschiedene Versionen des SID-Chips zu keinem unangenehmen Hörerlebnis kommt, gibt es bei Spielstart die Möglichkeit, aus drei Settings das passende zu wählen.

Frantic Freddie II begnügt sich nicht damit, das alte Spiel mit neuen Melodien, Sprites und Leveldesigns zu versehen. Große Teile des Codes wurden neu geschrieben. So kann Freddie nun, wenn er von einem Monster erwischt

wird und in den Abgrund stürzt, noch alle Töpfe einsammeln, die er im freien Fall berührt. Das ist in späteren Levels eine unschätzbare Erleichterung, da einem, wenn man auf diese Weise den letzten Topf abräumt, sogar der Verlust eines Lebens erspart bleibt. Das wurde laut Programmierer absichtlich so umgesetzt, um den Frustrationsfaktor des nach wie vor äußerst schwierigen Spiels zu verringern.

Neben einer Vielzahl an Melodien gibt es bei Frantic Freddie II nicht weniger als acht Zwischensequenzen. Das neue Spiel hat auch ein richtiges Ende, um geduldige Spieler zu belohnen. Der einzige Kritikpunkt: Manchmal scheint sich Freddie bei Leitern nicht so präzise steuern zu lassen wie im Original. Dafür bewegen sich die Monster nun in komplexeren Bahnen, was sie noch unberechenbarer werden lässt. Im Remake hat Geschicklichkeit also einen etwas höheren Stellenwert als die Taktik.

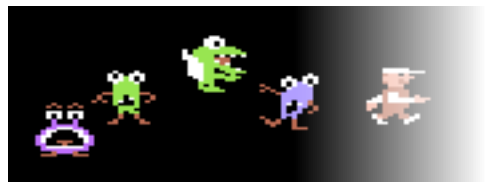
Wer vom Schwierigkeitsgrad überfordert ist, findet im Netz auch einen Trainer von Triad. Darüber hinaus gibt es eine C128-Version, die sich durch kürzere Ladezeit, eine automatische Erkennung des SID-Typs und einen schnelleren Bildschirmaufbau auszeichnet.

Fans präziser, harter Joystickarbeit werden ihre Freude an diesem Spiel haben. ■

Links

Frantic Freddie II:
<https://csdb.dk/release/?id=177173>

C128-Version:
<https://csdb.dk/release/?id=177300>



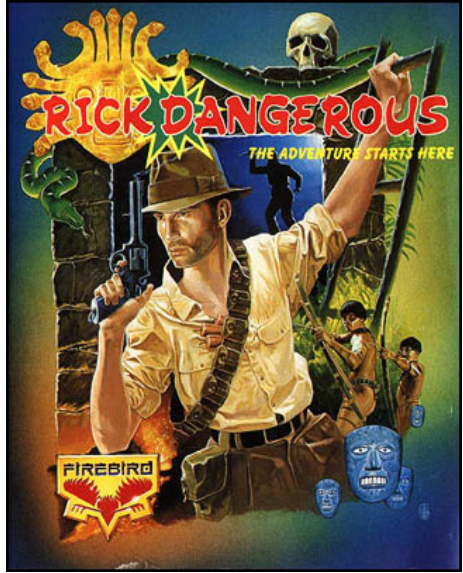
Einstudieren statt reagieren

Rick Dangerous ist eines der unterhaltendsten Jump-,n'-Run-Spiele für klassische Computer. Im Juni 2018 erschien eine für EasyFlash-Module vorbereitete Version der Gruppe Excess, die Teil 1 und 2 des Spiels in einem File vereint. Eine gute Gelegenheit, das Spiel wieder einmal auszuprobieren.

von Georg Fuchs

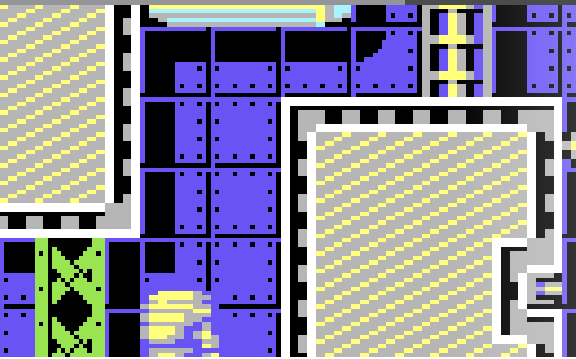
Rick Dangerous wurde ursprünglich 1989 von Core Design für Amiga, Atari ST, MS-DOS, Amstrad CPC, Commodore 64 und Sinclair ZX Spectrum veröffentlicht, Rick Dangerous 2 folgte ein Jahr später. Die Titelfigur ist ein Held vom Zuschnitt eines Indiana Jones, der auf der Suche nach Schätzen ägyptische und mesoamerikanische Pyramiden ebenso erforscht wie Raketensilos und futuristische Städte. Dabei ist er selbstverständlich allerlei Gefahren ausgesetzt.

Die C64-Version des Spiels habe ich nie zuvor gesehen, ich habe Rick Dangerous in den frühen 90er-Jahren auf dem Amiga oft und gerne gespielt. Mein erster Eindruck beim Ausprobieren der C64-Version war, dass sie der 16-Bit-Version nicht viel schuldig bleibt und ebenso gut spielbar ist. Grafisch gibt es keine wesentlichen Unterschiede, auch wenn die Amiga-Fassung naturgemäß eine höhere Auflösung und mehr Farben aufbieten kann. Musik und Soundeffekte klingen auf dem 16-Bit-



Computer ebenfalls besser, die SID-Version der wenigen Melodien, die am Beginn des Spiel und jedes neuen Levels erklingen, sind weniger gut umgesetzt und die Effekte während des ohne Hintergrundmusik auskommenden Spiels klingen ausgesprochen dürftig. Der gesampelte Schrei beim Tod des titelgebenden Helden fehlt auf dem C64, was äußerst bedauerlich ist.

Rick Dangerous ist ein Jump-,n'-Run-Spiel klassischen Zuschnitts, bei dem ein Bildschirm nach dem anderen durchquert wird. Die Levels sind meist mehrere Screens groß und schalten um, sobald man am Bildschirmrand ankommt. Gescrollt wird nicht. Der Held verfügt nicht nur über einen Stock und eine Schusswaffe, auch Dynamitstangen gehören zu seiner Aus-

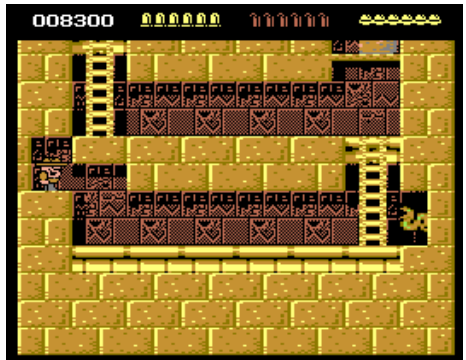


rüstung, um Gegner aufzuhalten oder auszu-
schalten. Das Dynamit explodiert zeitverzö-
gert, kann also nicht nur zum Sprengen von
Fallen und Mauern eingesetzt, sondern mit
dem richtigen Timing auch wirkungsvoll gegen
Gegner verwendet werden.

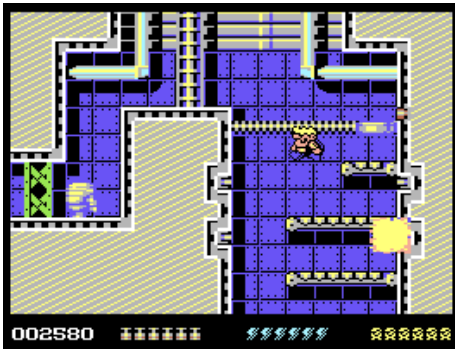
Außer dem Stock sind die Waffen nur be-
grenzt einsetzbar, da von Sprengstoff und
Patronen jeweils nur sechs Stück Verfügung
stehen. Zum Glück kann hin und wieder in
herumstehenden Kisten Nachschub eingesam-
elt werden. Schießt man versehentlich auf
eine Munitionskiste, explodiert diese und es
gibt keinen Nachschub.

Da unsere guten alten Joysticks bekanntlich
über nur einen Feuerknopf verfügen, ist etwas
Arbeit nötig, um Stockbewegungen, Dynamit
und alle anderen Abläufe (Springen, Kriechen)
flüssig zu beherrschen. Die Steuerung ist aber
gut durchdacht und gelingt nach wenigen Ver-
suchen problemlos.

Manche sehen das als Nachteil: Die Levels
stecken voller gemeiner Fallen, unverhofft he-
rabfallender Steine, bössartiger Tiere und an-
derer Gefahren, auf die beim Spiel manchmal gar
nichts hinweist. Die einzige Möglichkeit, das
Spiel zu bezwingen, ist es also, die gefährlichen
Stellen einzustudieren. Wie ich beim Testen
bemerkt habe, haben sich die Informationen
hartnäckig in meinem Kopf festgesetzt: Mehr
als die Hälfte der gefährlichen Stellen aus Teil



1 habe ich auf Anhieb richtig gemeistert, weil ich auch ein Vierteljahrhundert nach der letzten Partie noch den Bewegungsablauf abrufen kann. Rick Dangerous ist also zum Teil mehr Gedächtnisübung als Geschicklichkeitsspiel.



Fortsetzung mit Tücken

Durch die liebevolle Umsetzung und die schöne Grafik hat man schnell das Gefühl, ein besonders edles Programm vor sich zu haben. Die 1990 erschienene Fortsetzung, die einfach den Namen Rick Dangerous 2 trägt, ist noch aufpolierter als Teil 1. Auf den ersten Blick ist es einfach eine Sammlung neuer Levels. Der wichtigste Unterschied ist, dass die fünf Welten beim Spielstart direkt angesteuert werden können. So bleiben ungeduldigeren Spielern die höheren Stufen zumindest nicht komplett verborgen.

Titelmelodie und vor allem die Sounds sind wesentlich besser als im Vorgänger. Doch auch grafisch wurde noch mehr aus dem C64 herausgeholt, das Spiel macht wirklich einen herausragenden optischen Eindruck. Leider wurde das Gameplay nicht im selben Maß verbessert. Das Spiel ist von Anfang an hektisch und es gibt viel mehr unfaire und kaum schaffbare Stellen als im ersten Spiel.

Die auch im ersten Rick Dangerous zu findenden kurzen „Videsequenzen“, die alle Levels einleiten, sind nun größer und können, wie auf den 16-Bitern, per Feuerknopf beschleunigt werden. Das ist praktisch, wenn man die Filmchen schon hundertmal gesehen hat. Zumindest bei C64-Spielen ist das ein untypisches Element, das positiv hervorgehoben werden muss.

Mit der „Rick Dangerous Duology +5DH“ legte die Gruppe Excess vor rund einem Jahr eine EasyFlash-Version vor, die beide Teile ohne Ladezeit, dafür aber mit Anleitung und einem üppigen Trainer ausgestattet, bequem neu erlebbar macht. Für Fans des Genres lohnt es sich garantiert. ■

Link

Rick Dangerous Duology +5DH
<https://csdb.dk/release/?id=165405>

Alleykat (C64, C128)

Der unterschätzte Uridium-Nachfolger



Andrew Braybrook war Mitte der 80er-Jahre ein Star unter den C64-Spieleco-vern. Mit Paradroid und Uridium schuf er zwei Klassiker. Auf Uridium folgte der actionreiche Shooter/Racer Alleykat, der nicht an diesen Erfolg anschließen konnte. Ist Alleykat ein unterschätztes Spiel?

von Georg Fuchs

In Alleykat fliegt ein kleines Raumschiff eine Reihe von Rennen auf futuristischen Rennstrecken. Dabei geht es nicht darum, andere Raumschiffe zu überholen, sondern verschiedenen Aliens auszuweichen bzw. sie mit der Bordkanone zur Strecke zu bringen. Das gestaltet sich von Runde zu Runde schwieriger und rasanter.

Die Grafik ist abwechslungsreich und gut gemacht, wenn auch nicht herausragend. Es gibt verschiedene Geländetypen mit fantasievollen Namen wie „Skulnia“ und „Arborius“. Das Raumschiff kann zwischen einem Gleiter- und einem Kampfmodus hin- und herschalten und bei niedriger Geschwindigkeit Loopings durchführen. Im Kampfmodus werden zusätzliche Kanonen ausgefahren, was empfehlenswert ist, wenn viele Gegner unterwegs sind. Allerdings geht dabei Geschwindigkeit verloren. Das alles ist hervorragend animiert.

Wichtig ist die Wahl der richtigen Geschwindigkeit und Flughöhe, um nicht mit Hindernissen und Gegnern – gefürchtet ist der aus mehreren Segmenten bestehende Katerkiller

– zu kollidieren. Je schneller man fliegt, desto schnellere Reaktionen sind gefordert. Bei Kollisionen geht Energie verloren, die durch das Überfliegen von Energiefeldern wieder aufgeladen werden kann. Andernfalls folgt ein Crash, Raumschiff und Rennen sind verloren.

Es gibt einen kooperativen (!) Zwei-Spieler-Modus und auf einem C128 verwendet Alleykat den 2-MHz-Modus, um mehr Schüsse und einen größeren Katerkiller auf den Bildschirm zu zaubern. Auch wenn es kein richtiger Cheat ist: Wenn man immer am rechten Rand fliegt, können die meisten Strecken mit geringem Risiko bezwungen werden. Übrigens: Die NTSC-Version heißt „Demolition Mission“.

Um alle 14 Monate zu überstehen, aus denen im Alleykat-Universum eine Rennsaison besteht, ist es ratsam, nicht zu sehr auf das Einsammeln von Bonuspunkten – unter anderem für das Durchtauchen unter Bögen, das Abschießen vieler Aliens oder eine schnelle Rundenzeit – zu achten, sondern die Runden einfach zu überleben. Das ist Herausforderung genug in diesem unterbewerteten Spiel.



Toki (Nintendo Switch)

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallenen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte und befasst sich in dieser Ausgabe mit Toki (Nintendo Switch).

von Simon Quernhorst

Das Jump'n'Run „Toki“ erschien erstmals 1989 als Spielhallenautomat der japanischen Firma TAD Corporation, anschließend folgten Umsetzungen für diverse Homecomputer- und Videospiele-systeme. Die Computer-versionen für C64, Amiga und Atari ST wurden von der britischen Firma Ocean programmiert (mehr zum C64-Modul in Lotek64 Nr. 24). Interessanterweise hatte Ocean auch Exemplare für ZX Spectrum, Amstrad CPC und sogar Atari Jaguar angekündigt, aber diese wurden nicht veröffentlicht. Die NES-Umsetzung wurde von Taito realisiert. Erschienen ist auch eine Ausgabe für Atari Lynx und vor einigen Jahren wurde ein unveröffentlichter PAL-Prototyp für Atari 7800 gefunden. Von allen erschienenen Umsetzungen ist wohl SEGAs MegaDrive-Umsetzung „Toki: Going Ape Spirit“ am weitesten vom Original entfernt.

Danach wurde es viele Jahre lang ruhig um den zum Affen verwandelten Prinzen, 2009 erschien eine iOS-Umsetzung und in den folgenden Jahren wurde immer mal wieder ein Release für PC, Xbox, PlayStation oder Wii angekündigt... Rechtzeitig zum letzten Weihnachtsgeschäft 2018 erschien nun tatsächlich „Toki“ für Nintendos Switch. Weitere Versionen für aktuelle Systeme sollen in diesem Jahr folgen.



■ Retro + Collector = Retrollector

Der Umfang der „Retrollector-Edition“ für Switch ist wirklich schön: neben dem Spiel, einem zweisprachigen Comic-Heft, Aufklebern und zwei Lithografien ist ein Bausatz für ein Switch-Arcade-Gehäuse enthalten. Die Holz-teile lassen sich leicht zusammenstecken und mit Gummiringen befestigen – ganz ohne Klebstoff, Nägel oder Schrauben. Auf diese Weise lässt sich das Bauwerk auch problemlos wieder zerlegen.

Das eigentliche Spiel bietet hingegen nur einen sehr geringen Umfang. Im Hauptmenü lässt sich lediglich der Schwierigkeitsgrad einstellen. Es gibt leider keinen anderen Spielmodus, weder freischaltbare Inhalte noch weitere Optionen. Außerdem kann „Toki“ nur von ei-



- Hat etwas von IKEA: das Toki-Cabinet

nem Spieler gesteuert werden und der Spielstand lässt sich nicht speichern. Der ursprüngliche Levelaufbau des Automaten wurde sehr gut nachgebildet, das Spiel sieht super aus, macht großen Spaß und bietet viele knifflige Stellen. Durch Konzentration und Auswendiglernen der Passagen hat man die sechs Level recht schnell durchgespielt und die Bossgegner besiegt. Wenn man dann alle Welten und Animationen gesehen hat, gibt es anschließend leider eigentlich keinen Wiederspielwert... aber das Holzgehäuse für die Switch sieht auch bei der Verwendung anderer Spiele weiterhin hervorragend aus.

Der japanische Originalname des Arcade-Spiels „JuJu Densetsu“ lässt sich übrigens mit „Die Sage von Juju“ übersetzen, wie der namensgebende Affe in Japan hieß. ■

Das puristische Hauptmenü ■



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: Axiom Verge (PC).

„A little bit of history repeating“

Super Mario ist nach jahrelanger Arbeit auf dem C64 gelangt – und wurde von Nintendos Rechtsabteilung schneller aus dem Verkehr gezogen, als wir „Giana Sisters“ sagen konnten. Lotek64 hat einen Blick auf die C64-Fassung von Super Mario Bros. geworfen, einer programmiertechnischen Leistung, die für viel Aufsehen gesorgt hat.



von Georg Fuchs

*Legalize it – that’s the best thing you can do
Doctors play it, nurses play it, judges play it
Even lawyers, too*

Seit 2012 arbeitete der Coder, der sich Zeropaige nennt, an der Portierung von Super Mario Bros. auf den Commodore 64. Nein, es geht nicht um ein Spiel wie das von Nintendo umgehend aus dem Verkehr gezogene The Great Giana Sisters von Rainbow Arts, das den Spielablauf und das „Look and Feel“ möglichst befriedigend nachahmt. Es geht um nicht weniger als eine möglichst exakte Umsetzung des 1985 erstmals in Japan veröffentlichten Spieleklassikers Super Mario Bros. für die Famicom-Konsole, die mit einigen Änderungen außerhalb Japans als NES (Nintendo Entertainment System) vertrieben wurde. Am 18. April 2019 legte Zeropaige das Ergebnis vor.

Das NES ist zwar wie der Commodore 64 ein 8-Bit-System mit maßgeschneiderten Chips für Grafik, Sound und andere Funktionen, doch sind die Unterschiede beträchtlich, was eine vollkommene 1:1-Umsetzung technisch

unmöglich macht. Auch bei der Steuerung müssen andere Wege gegangen werden, da der Standard-NES-Controller über zwei Aktions-Buttons verfügt, der C64-Joystick, der den Atari-2600-Standard aus dem Jahr 1977 übernahm, bekanntlich nur über einen.

Die C64-Umsetzung enthält sowohl die europäische PAL-Version des Spiels als auch die in Japan und den USA veröffentlichte Originalfassung. Bei Spielstart wird automatisch festgestellt, ob es sich um einen PAL- oder NTSC-C64 handelt. Darüber hinaus werden drei SID-Versionen erkannt und unterstützt,



es gibt aber auch Support für zwei SIDs und für diverse Turbokarten. Auch der C128 wird unterstützt, da dessen 2-MHz-Modus genutzt wird.

Im Startmenü kann ausgewählt werden, ob man die Originalfassung oder den europäische Release spielen will. Die Originalfassung läuft selbst auf PAL-Rechnern in der korrekten Geschwindigkeit, auch die Musik ist nicht verzerrt. Das hat den Vorteil, dass man ohne das eine oder andere Ruckeln spielen kann, denn die europäische Version führt auf einem unbeschleunigten PAL-C64 zu kleinen Verzögerungen, da die Hardware nicht immer mithalten kann. Der Grund dafür ist die schnellere Taktung des NES-Prozessors, des auf dem MOS 6502 basierenden Ricoh 2A07, der mit 1,77 MHz getaktet ist (NTSC: Ricoh 2A03, 1,70 MHz).

Die Grafik- und Soundhardware der beiden Systeme unterscheidet sich grundlegend. Während der VIC II des C64 im Multi-Color-Modus 160x200 Pixel darstellen kann und die Farbpalette auf insgesamt 16 Farben beschränkt ist, kann der PAL-Grafikchip des NES 256x240 Bildpunkte darstellen und dabei auf 16 von 48 Farben zurückgreifen. Statt acht unterstützt die NES-Hardware 48 Sprites. Die fünf Soundkanäle sind beim NES in die CPU integriert und durchaus leistungsfähig, wie zahlreiche musikalische Meisterwerke belegen, die auf NES-Hardware geschaffen wurden. Dass der



SID des C64 ein hervorragender Soundchip ist, muss hier nicht hervorgehoben werden. Aber ist er auch in der Lage, Super Mario Bros. so klingen zu lassen, dass es dem Original nahekommt?

Ein Testspiel

Aufgrund der Leistungsfähigkeit der NES-Hardware in manchen Belangen wirkt das Unterfangen, Super Mario Bros. auf den C64 zu bringen, also alles andere als trivial. Nicht umsonst nahm das Projekt sieben Jahre in Anspruch. Aber war es die Arbeit wert? Wir wagen ein Testspiel.

Dazu greife ich zu einem Competition Pro, den beliebtesten C64-Joystick. Super Mario Bros. 64 kann auch mit 2-Button-Sticks wie dem C64GS-Stick gespielt werden, ein solcher steht mir aber nicht zur Verfügung. Im Multiplayer-Modus steuert der zweite Spieler Luigi. Sprünge werden mit einem normalen Ein-Button-Stick durch eine Bewegung nach oben durchgeführt, so wie bei vielen anderen Jump'n'Run-Spielen auf dem C64 (Wonder Boy, Turrigan, Giana Sisters...). Auch die Schwimm-Passagen werden so gemeistert. Der Feuerknopf dient zum Schießen, falls das Upgrade aktiv ist, und zum schnelleren Laufen, wenn er länger gedrückt bleibt. Ein Umstecken des Joysticks ist übrigens nicht nötig, da die Belegung per Funktionstaste getauscht werden kann. Auch die Lautstärke kann per Tastatur reguliert werden.

Abgesehen von einigen kleinen Details, die aufgrund der unterschiedlichen Hardware unvermeidlich sind, läuft Super Mario 64 erstaunlich rund und originalgetreu. Der Spielablauf entspricht erwartungsgemäß dem Original, das als bekannt vorausgesetzt werden darf. Sogar die berühmte „Minus World“ ist enthalten. Die Grafik sieht der NES-Vorlage erstaunlich ähnlich, trotz der Einschränkungen der Farbpalette. Hervorragend ist auch die

musikalische Umsetzung, die nur im direkten Vergleich von der NES-Version zu unterscheiden ist. Auf dem C128 läuft das Spiel übrigens spürbar flüssiger, ein solcher ist leichter zu finden (bzw. zu emulieren) als eine SuperCPU, die aber neben weiteren Turbokarten unterstützt wird.

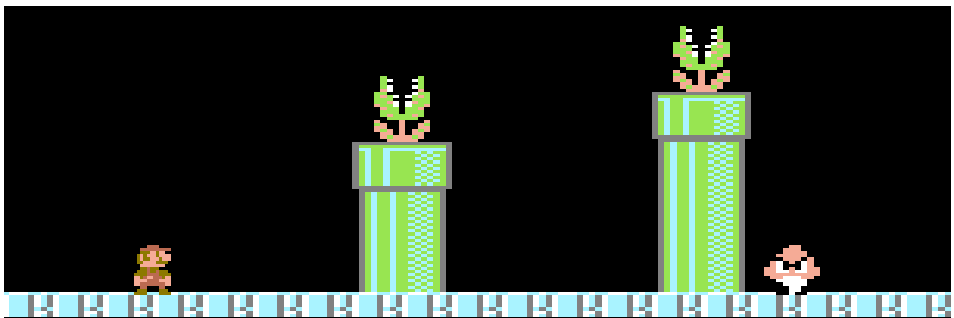
Nintendo ist nicht erfreut

Der Release rief schon nach wenigen Tagen die Rechtsabteilung von Nintendo auf den Plan. Wie Lars Sobiraj am 25. April auf [tarnkappe.de](#) berichtete, wurden die Image-Files bereits nach weniger als einer Woche von den meisten Hostern entfernt, weil Nintendo sie zur Löschung der Daten aufgefordert hat. Dass Nintendo kein Interesse daran hat, seine Produkte als kostenlose Titel auf diversen Plattformen wiederzufinden, liegt auf der Hand. Schließlich wird mit alten Spielen gutes Geld gemacht. Der japanische Spielekonzern geht nicht nur gegen unlicenzierte Veröffentlichungen äußerst restriktiv vor, sondern auch gegen YouTuber, die in ihren Videos erklären, wie z.B. Homebrew-Spiele auf Nintendo-Hardware gebracht werden können. So wurden zuletzt gleich vier Videos entfernt, weil darin angeblich gegen Urheberrecht verstoßen wurde. In einem der Videos wurde gezeigt, wie man Spiele für Nintendos N64-Konsole mittels eines Emulators auf der Nintendo Switch spielen kann.

So hat Super Mario Bros. 64 nach wenigen Tagen dasselbe Schicksal ereilt wie einst The Great Giana Sisters – mit dem feinen Unterschied, dass mit dem neuen Port keinerlei kommerzielle Interessen verfolgt wurden. Es sollte lediglich gezeigt werden, dass es technisch möglich ist, Super Mario Bros. auf dem C64 zu spielen, ohne große Abstriche machen zu müssen. Das ist auf beeindruckende Weise gelungen, wie es wohl nur wenige für möglich gehalten hätten. Gleichzeitig hat wieder einmal ein Coder bewiesen, dass der C64 auch am Ende des zweiten Jahrzehnts des 21. Jahrhunderts in der Lage ist, uns alle zu überraschen.

Apropos Technik: Es gibt Hinweise darauf, dass das Spiel einige C64-Modelle zum Absturz bringt. In diesem Fall hilft nur der Griff zu einem anderen Gerät oder zum Emulator. Super Mario Bros. 64 wurde sowohl als 1541-Diskette (im .d64-Format) als auch als Steckmodul (.crt) veröffentlicht. Letzteres läuft, auf echte Hardware übertragen, auch auf der seltenen C64GS-Konsole.

Zeropaige hat eines der beliebtesten Spiele aller Zeiten beinahe originalgetreu auf den C64 übertragen und dabei unzählige Schwierigkeiten überwunden. Natürlich gibt es vielfältige Möglichkeiten, Super Mario Bros. legal auf diversen Plattformen zu spielen. Eine solche Portierung, die dem Coder wie dem Commodore 64 alles abverlangt, verfolgt sicher



nicht das Ziel, ein Spiel, das die meisten Fans vermutlich weit mehr als nur einmal erworben haben, illegal zugänglich zu machen. Es geht vielmehr um den Beweis der Machbarkeit. Dieser ist erbracht und das verdient höchsten Respekt. Auch wenn das Ergebnis leider nicht legal verteilt werden darf. Hier wiederholt sich die Geschichte vor den Augen mancher nicht mehr ganz junger C64-User, die 1987 mit einem gewissen Spiel von Armin Gessert, Manfred Trenz und Chris Hülsbeck das Spielerlebnis von Super Mario Bros. auf ihrem Heimcomputer nachempfinden wollten. ■



Links

Artikel von Lars „Ghandy“ Sobiraj:
<https://tarnkappe.info/super-mario-bros-nintendo-liess-c64-umsetzung-loeschen/>

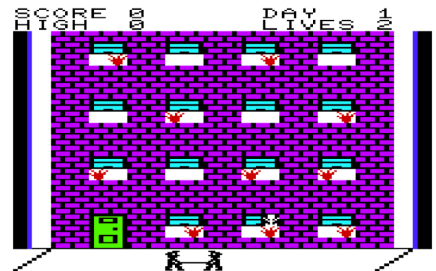
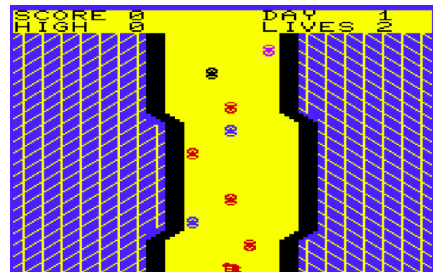
Video-Review:
<https://youtu.be/BD6PADRH8pA>

Fire! – Neues Spiel für den VC-20

Am 1. Juli, nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe von Lotek64, wird das Spiel Fire für den VC20 erscheinen. Der kanadische Publisher Doublesided Games veröffentlicht das Spiel von Rainer Kappler auf Diskette.

Fire ist ein actionreiches Spiel, in dem ein Feuerwehrmann gesteuert werden muss, um Menschen aus brennenden Gebäuden zu retten. Diese müssen in Zwischensequenzen erst mit dem Löschfahrzeug erreicht werden, ohne im Verkehr stecken zu bleiben. Die Geschwindigkeit steigert sich – wenn man so lange durchhält – in 65 Stufen. Fire läuft auf PAL- und NTSC-Systemen. Die Box enthält zwei Bonusspiele, eine englische Anleitung und eine digitale Version.

Quelle:
<https://doublesidedgames.com/shop/commodore/commodore-vic-20/fire/>



02.11.2018

Die SNES-Konsole als Retrogehäuse für den Raspberry Pi:

<https://www.heise.de/make/meldung/Konsolenklassiker-SNES-als-Retrogehaeuse-fuer-den-Raspberry-Pi-4209153.html>

08.11.2018

Go Retro! Portable, eine Handheld-Konsole im Game-Boy-Look, wird angekündigt. Sie enthält 260 teilweise sehr bekannte Spiele wie Tetris und Ghosts 'n Goblins und erscheint kurz darauf im Handel. Die ungefähr 40 Euro teure Konsole ist mittlerweile fast überall vergriffen.

<https://derstandard.at/2000090871364/Retro-Konsole-im-Gameboy-Look-mit-260-Spielen-angekuenndigt>
<http://retro-bit.com/goretro-portable>

13.11.2018

PC Classic, eine Spielekonsole mit MS-DOS, ermöglicht das Spielen von PC-Klassikern und soll im ersten Quartal 2019 erscheinen.

https://unitetechno.com/dt_catalog/pc-classic/

Einst vor Gericht gezerzt, nun im Einsatz: Die Playstation Classic nutzt einen Fan-Emulator.

<https://derstandard.at/2000091208294/Einst-vor-Gericht-gezerzt-nun-im-Einsatz-Playstation-Classic-nutzt>

Was Google und Spotify 1988, also im Offline-Zeitalter, gemacht hätten:

<https://derstandard.at/2000091117365/Offline-Zeitalter-Was-Google-und-Spotify-1988-gemacht-haetten>

Nintendo einigt sich mit ROM-Anbieter auf 12 Millionen US-Dollar Entschädigung:

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Nintendo-einigt-sich-mit-ROM-Anbieter-auf-12-Millionen-US-Dollar-Entschadigung-4219660.html>

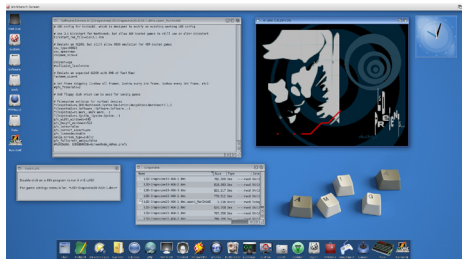
12-Millionen-US-Dollar-4219660.html

Klassische Amiga-Systeme auf einem X5000 emuliert:

<http://www.markround.com/blog/2018/10/30/classic-amiga-emulation-on-the-x5000/>

Icaros Desktop 2.2.4, ein kostenloses, dem Amiga ähnliches Betriebssystem für PCs, wurde veröffentlicht:

<https://vmwaros.blogspot.com/2018/10/icaros-desktoop-224-now-available-to.html>



14.11.2018

„Das beste Tetris aller Zeiten“: Der Klassiker feiert mit „Tetris Effect“ eine Renaissance.

<https://derstandard.at/2000091247812/Das-beste-Tetris-aller-Zeiten-Klassiker-feiert-mit-Tetris-Effect>

15.11.2018

EA: Remaster für „Command & Conquer“-Klassiker im Anmarsch



<https://www.heise.de/newsticker/meldung/EA-Remaster-fuer-Command-Conquer-Klassiker-im-Anmarsch-4221754.html>
<https://derstandard.at/2000091409041/EA-bringt-Command-Conquer-zurueck-dieses-Mal-aber-richtig>

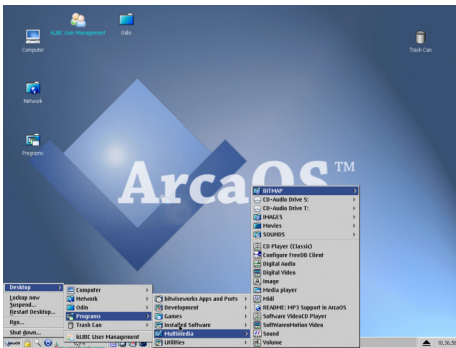
Vakuumpfeifen, eine überraschend zeitgemäße Technologie:
<https://tedium.co/2018/11/13/vacuum-tubes-modern-day/>

20.11.2018

Eine Erinnerung an den Computerpionier Bernard Weiner (1891-1942), der mit seiner Familie im Holocaust ermordet wurde.
<https://blog.hnf.de/in-memori-am-bernard-weiner-1891-1942/>

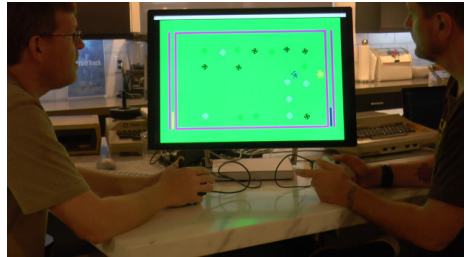
Die verflixte 5 – oder: das Bilderradio, ein Vorläufer des Fernsehens.
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-Die-verflixte-5-oder-das-Bilderradio-4226073.html>

Arca OS im Test: Die Auferstehung von OS/2.
<https://www.golem.de/news/arca-os-im-test-die-auferstehung-von-os-2-1811-137422.html>



XFORMER 10, ein Atari-8-Bit-Emulator für

Windows 10:
<http://www.emulators.com/xformer.htm#XFORMER10>



20 Jahre „Half-Life“: Fan-Entwickler beschenken Spielern komplett neues Finale.
<https://derstandard.at/2000091799439/20-Jahre-Half-Life-Fan-Entwickler-bescherten-Spielern-komplett-neues>

21.11.2018

Der Musiker Rob Scallon baute eine Gitarre aus einem NES:
<https://www.cnet.com/news/behold-the-guitendo-guitar-made-from-a-nintendo-game-console/>

22.11.2018

20 Jahre „Zelda: Ocarina of Time“: Noch immer das beste Game aller Zeiten?
<https://derstandard.at/2000091985669/20-Jahre-Zelda-Ocarina-of-Time-Noch-immer-das-beste>



23.11.2018

Die DDR-Heimcomputerszene und die Stasi:
<https://www.zeit.de/digital/games/2018-11/computer-games-gdr-stasi-surveillance-gamer-crowd/komplettansicht>

27.11.2018

Ein Review der Sony PlayStation Classic:
<https://www.cnet.com/reviews/sony-playstation-classic-review/>

28.11.2018

Die CEBIT wird eingestellt:
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Aus-fuer-die-Cebit-Die-IT-Messe-wird-eingestellt-4234310.html>
[https://blog.hnf.de/es-geschah-auf-der-cebit/1968-ging-ein-Referat-als-die-„Mutter aller Präsentationen“ in die Geschichte ein: https://blog.hnf.de/die-mutter-aller-praesentationen/](https://blog.hnf.de/es-geschah-auf-der-cebit/1968-ging-ein-Referat-als-die-„Mutter-aller-Präsentationen“-in-die-Geschichte-ein:https://blog.hnf.de/die-mutter-aller-praesentationen/)

Dezember 2018

01.12.2018

Die SWR3-Moderatorin Steffi Tücking ist am 1. Dezember 2018 unerwartet gestorben. Amiga-Fans kennen sie auch für die von ihr gestalteten Amiga-500-Gehäuse im Ball- und Leoparden-Design, die Commodore in limitierter Auflage von 10.000 Stück in den Verkauf brachte.



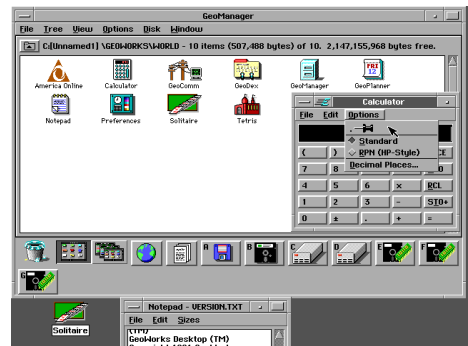
<https://www.swr3.de/mehr/crew/Stepfi-Tuecking-ist-unerwartet-gestorben/-/id=4047582/did=4926560/1my2kgj/index.html>

03.12.2018

Ein ehemaliger Sierra-Entwickler verkaufte Original-Sourcecode, darunter jenen von Leisure Suit Larry und King's Quest.
<https://www.youtube.com/watch?v=v7AgSapZAi8>

04.12.2018

Der Quellcode von PC/GEOS wurde veröffentlicht:
<https://github.com/bluewaysw/pcgeos>



Lebenslange Obsession: Im Geschäft eines Wiener Videospiele-Sammlers.
<https://derstandard.at/2000092823067/>
Lebenslange-Obsession-Im-Geschaef-t-eines-Wiener-Videospiele-Sammlers

05.12.2018

Die Computermaus wird 50 Jahre alt.
<https://derstandard.at/2000093196598/Die-Computermaus-wird-50-Jahre-alt>

09.12.2018

Das C64-Spiel Maze Of Death wurde veröffent-

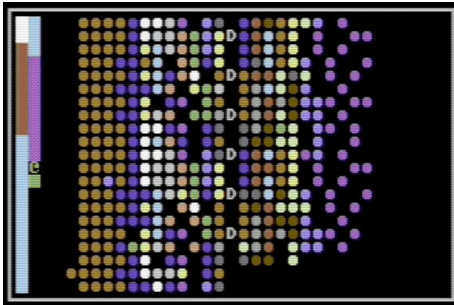
licht.

<https://www.forum64.de/index.php?thread/85348-neues-spiel-maze-of-death/&postID=1326467#post1326467>

Ein C64 mit Lego nachgebaut (Video):
<https://www.youtube.com/watch?v=geK6p1uXEr4>

11.12.2018

defrag1541 defragmentiert C64-Disketten mit einem 1541-Laufwerk. Eine Visualisierung ist inkludiert und garantiert Stunden der Entspannung:
<https://www.pagetable.com/?p=978>



Vier Konsolen für Sammler und Bastler im Weihnachtsgeschäft 2018:
<https://derstandard.at/2000092026202/Fuer-Sammler-und-Bastler-Vier-Retrokonsolen-fuer-Weihnachten>

13.12.2018

Sonic & Co.: Sega-Klassiker können nun auf Amazon Fire TV gespielt werden.
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Sonic-Co-Sega-Klassiker-auf-Amazon-Fire-TV-spielen-4250311.html>
<https://www.golem.de/news/seg-a-classics-angespielt-sonic-huepft-und-springt-auf-dem-fire-tv-1812-138232.html>

Die Atari Flashback 8 Gold Deluxe im Test:
https://www.techstage.de/test/Atari-Flashback-8-Gold-Deluxe-Retrokonsole-im-Test-4249754.html?wt_mc=intern.newsticker.anrissliste.techstage

Puma verkauft eine streng limitierte Neuauflage des Computer-Laufschuhs von 1986.
<https://www.golem.de/news/retro-wearable-puma-mit-neuauflage-seines-computer-laufschuhs-von-1986-1812-138219.html>



Wie man C64-Datenkassetten sicher archiviert:
<https://www.pagetable.com/?p=1002>

28.12.2018

#TGIQF – Ein Quiz für Fans der LucasArts-Adventures:
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/TGIQF-das-Quiz-die-LucasArts-Adventures-4258695.html>

Januar 2019

08.01.2019

Die Welt der Viren unter MS-DOS:
<https://blog.benjojo.co.uk/post/dive-into-the-world-of-dos-viruses>

EmuTOS ist ein kostenloses Atari-Betriebssystem für 68k-Computer.
<http://emutos.sourceforge.net/en/>

Ein YouTuber entdeckt eine gruselige Geheim-Welt bei „The Legend of Zelda“:
<https://derstandard.at/2000095364680/YouTuber-entdeckt-gruselige-Geheim-Welt-bei-The-Legend-of-Zelda>

10.01.2019

AI Neural Net ist eine neue Technologie zum Upscaling pixeliger Grafiken mit überraschenden Ergebnissen.
<https://twitter.com/brandonblume/status/1082781714458574849?s=21>

13.01.2019

Das C64-Spiel Wolfing wurde veröffentlicht:
<https://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=70245>



Sizzler (C64) wurde veröffentlicht und kann für 3,99 USD erworben werden.
<https://psytronik.itch.io/sizzler>

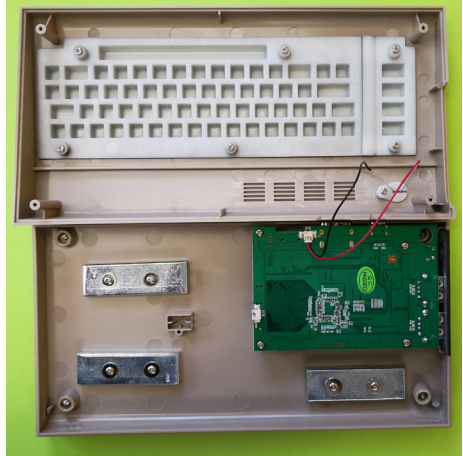
15.01.2019

Wie man einen IBM AS/400 internettauglich bekommt:
<https://justanotherelectronicsblog.com/?p=503>

Wie ein Game-Boy-Spiel entsteht:
<https://invisibleup.neocities.org/articles/18/>

22.01.2019

Ein ausführlicher Test des C64 Mini: „Liebloses Remake eines Klassikers“
<https://www.techstage.de/test/C64-Mini-im-Test-Liebloses-Remake-eines-Klassikers-4284550.html>



Darkstar für Windows und Unix emuliert den Xerox-Star-Computer:
<https://engblg.livingcomputers.org/index.php/2019/01/19/introducing-darkstar-a-xerox-star-emulator/>

zkeme80 ist ein Betriebssystem auf Forth-Basis für den grafikfähigen TI-84+-Taschenrechner.
<https://github.com/siraben/zkeme80>

Eine Lobeshymne auf die Icons von Windows 98:
<https://alexmeub.com/old-windows-icons/>

24.01.2019

Hello, I'm Macintosh – zum 35. Geburtstag des Mac:

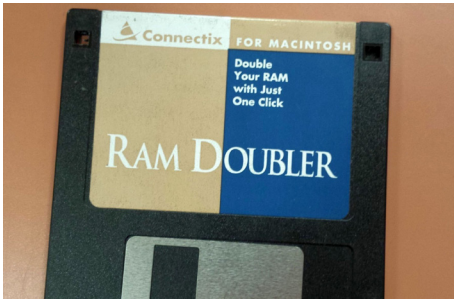
<https://www.heise.de/mac-and-i/meldung/Hello-I-m-Macintosh-zum-35-Geburtstag-des-Mac-4284924.html>

29.01.19

Ein Einblick in die Bürowelt des Jahres 1930:
<https://blog.hnf.de/buerowelt-1930/>

Der „Ship It!“-Button von Windows 95:
<https://blog.krnl386.com/index.php?post/2019/01/26/Windows-briefly-had-a-Ship-It%21-instead-of-Start-button>

Vor 25 Jahren erschien der RAM Doubler, der das Leben von Mac-Usern erleichterte.
<https://tidbits.com/2019/01/24/25-years-ago-in-tidbits-ram-doubler-debuts/>



Der Intel 80386 und Windows NT:
<https://blogs.msdn.microsoft.com/oldnewthing/20190121-00/?p=100745>

31.01.2019

MSX, die von Microsoft vergessene Plattform:
<https://tedium.co/2019/01/29/microsoft-msx-history>

Februar 2019

05.02.2019

Hatari 2.2.0 wurde veröffentlicht und emuliert Atari ST/STE/TT/Falcon auf GNU/Linux, BSD,

Mac OS X und Windows.
<http://hatari.tuxfamily.org/news.html>

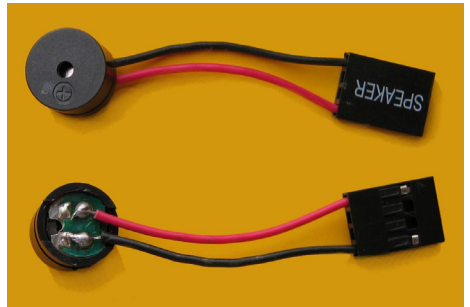
Der Filemanager von Windows 3.0 ist nun im Microsoft Store erhältlich:
<https://www.neowin.net/news/the-windows-30-file-manager-is-now-available-in-the-microsoft-store>

Der Hamburger DJ Remute veröffentlichte sein neues Album auf einer Sega-Mega-Drive-Cartridge.
<https://www.eurogamer.net/articles/2019-02-04-a-german-techno-dj-is-releasing-his-new-album-on-a-sega-mega-drive-cartridge>

Electrologica X1, ein Computer mit Transistoren:
<https://blog.hnf.de/ein-computer-mit-transistoren/>

12.02.2019

PC Speaker to Eleven, ein Album für MS-DOS, das den berühmtesten PC-Speaker zum Klingen bringt:
<https://habr.com/en/post/439192/>



20.02.2019

Nach 13 Jahren legt Sat.1 das Gewinnspiel „Superball“ neu auf.
<https://www.dwld.de/nachrichten/71105/>

comeback_nach_13_jahren_sat1_legt_superball_neu_auf/

27.02.2019

Der Retro-Shooter Cosmic Force für den C64 erhielt bei Kickstarter ausreichend Unterstützung und soll im November 2019 veröffentlicht werden. Kein Geringerer als Rob Hubbard wird Musik beisteuern.

https://www.kickstarter.com/projects/yousee3d/cosmic-force-c64-retro-shoot-em-up?ref=ksr_email_user_new_friend_backing

Auf dieser Website können hunderte Levels aus bekannten Spielen erkundet werden:

<https://derstandard.at/2000098674800/>

Auf dieser Website kann man Lieblingslevels seiner Kindheit erkunden

März 2019

12.03.2019

Vor 30 Jahren erblickte das World Wide Web das Licht der Welt – und dessen Begründer Tim Berners-Lee warnt vor negativen Entwicklungen.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Das-World-Wide-Web-wird-30-K-ein-Grund-zum-Feiern-4332418.html>

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/30-Jahre-WWW-Die-Zaehmung-des-Wild-Wild-Web-4333078.html>

<https://derstandard.at/2000099371271/30-Jahre-WWW-Begruender-Berners-Lee-sieht-das-Web-in>

Einst waren es 9.000, nun gibt es nur noch eine: Besuch in der letzten „Blockbuster“-Videothek der USA.

<https://derstandard.at/2000099107658/>

Einst-9-000-Filialen-Wie-die-letzte-Blockbuster-Videothek-ueberlebt

13.03.2019

Doc Cosmos, ein originelles C64-Spiel von Simon Jameson, kann kostenlos bzw. gegen freiwillige Spende heruntergeladen werden.

<https://shallan64.itch.io/doc-cosmos>

16.03.2019

Ein komplett neu aufgebauter Commodore 64 (Video):

<https://www.youtube.com/watch?v=5UX-gqylYgQ>

RasPIC64 ist ein Framework, das demonstriert, wie man einen Raspberry Pi 3B/3B+ am Bus des C64 kommunizieren lässt, um beispielsweise eine Cartridge zu emulieren.

<https://github.com/frntc/RasPIC64>

<https://www.forum64.de/index.php?thread/87523-projektvorstellung-raspic64/&postID=1363747#post1363747>

Diagnostic 586220 Harness, ein Werkzeugkasten zur C64-Diagnose für weniger als 20 Euro: <https://github.com/svenpetersen1965/C64-Diagnostic-Rev.-586220-Harness>

SIDalyzer ist ein Programm, mit dem man unter die Haube des SID sehen kann:

<https://github.com/svenpetersen1965/SIDalyzer>

Team Nostalgia hat das Grafik-Adventure Blade of Blackpool aus dem Jahr 1982 neu ver-



CLEAR AND SHALLOW HERE. A TRAIL LEADS SOUTH AND PATHS LEAD EAST AND WEST.
S
YOU'RE IN A SMALL POND NEAR THE SHORE. THERE IS A TRAIL LEADING NORTH FROM THE SHORE. THE POND EXTENDS WEST AND THEN CURVES NORTH FROM HERE.
SMORE<

April 2019

öffentlich und dabei einige Verbesserungen vorgenommen. So werden u.a. Festplatten unterstützt.

<https://www.forum64.de/index.php?thread/87477-eine-neue-spielver%C3%B6ffentlichung-vom-team-nostalgie-kluge-von-blackpool/&postID=1363034#post1363034>

Der Autor Player One hat seinen 2003 erschienenen Roman „Player One – 64“ als kostenloses PDF veröffentlicht und zuvor einige Tippfehler korrigiert.

<https://www.forum64.de/index.php?thread/87517-player-one-64-als-pdf/&postID=1363462#post1363462>

19.03.2019

Ein Buch über die Superrechner der Sechziger: <https://blog.hnf.de/die-superrechner-der-sechziger/>

Ein 314 Seiten starkes Buch über den C128 von Margaret Gorts Morabito ist erschienen. Der Untertitel „2019 Survival Edition“ weist darauf hin, dass es sich um eine aktualisierte Neuauflage eines älteren Werkes handelt.

<https://www.amazon.com/Vintage-Commodore-Personal-Computer-Handbook/dp/1090260814/>

21.03.2019

Eine ZDF-Doku von 1972 zeigt mit kritischen Untertönen, wie man sich damals die Zukunft vorstellte:

<https://derstandard.at/2000099746312/Doku-aus-1972-zeigt-wie-absurd-man-sich-damals-die>

29.03.2019

Warcraft 1 und 2 sind jetzt auf GOG erhältlich: https://www.gog.com/game/warcraft_bundle

02.04.2019

Analyse eines 50 Jahre alten Modems: <https://hackaday.com/2019/03/29/teardown-of-a-50-year-old-modem/>

SPARCbook 3000ST, der coolste Laptop der 90er:

http://triosdevelopers.com/jason.eckert/blog/Entries/2019/3/14_SPARCbook_3000ST_-_The_coolest_90s_laptop.html

Die Mail, die aus dem Kreml kam – und andere historische Aprilscherze:

<https://blog.hnf.de/die-mail-die-aus-dem-kreml-kam/>

Robotron – der sozialistische Computerkonzern

<https://blog.hnf.de/robotron-der-sozialistische-computerkonzern/>



The Age of Heroes, ein C64-Actionsspiel von Achim Volkers, ist erschienen und kann für 3,99 USD erworben werden.

<https://psytronik.itch.io/ageofheroes>

03.04.2019

Der Texaner Antonio Romero Monteiro besitzt laut Guinness-Buch der Rekorde die weltgrößte Games-Sammlung, die mit 20.139 Titeln sämtliche Spiele umfassen soll, die jemals in Nordamerika erschienen sind.

<https://derstandard.at/2000100754507/20-000-Spiele-Neuer-Rekordhalter-fuer-groesste-Games-Sammlung-der>

Lala Prologue, ein kostenloses C64-Spiel, wurde veröffentlicht.

<https://majickeyric.it.ch.io/lala-prologue>

04.04.2019

In Dresden wurde ein Robotron-Museum eröffnet.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Robotron-Museum-in-Dresden-oeffnet-am-Sonnabend-4359801.html>

Internationale Computerspielesammlung – Datenbank geht online:

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Internationale-Computerspielesammlung-Spiele-Datenbank-geht-online-4359404.html>
<https://www.internationale-computerspielesammlung.de/de/>

Der Computer des Jahrhunderts:

<https://blog.hnf.de/der-computer-des-jahrhunderts/>

08.04.2019

Instinct von Ate Bit ist ein Demo für PAL-C64, bei dem mit einem neuen Treiber SID-Musik über eine MIDI-Modul ausgegeben wird.

<https://youtu.be/QIX238RIOp8>
<https://csdb.dk/release/?id=176411>

09.04.2019

Ein unerreichbar geglaubter Doom-Rekord

wurde nach 20 Jahren und 50.000 Versuchen gebrochen.

<https://derstandard.at/2000101072065/Doom-Unerreichbar-geglaubter-Rekord-nach-20-Jahren-gebrochen>

Eine Geschichte des Rendition Vérité 1000, der im Wettstreit mit dem Voodoo-Chip von 3dfx die 3D-Grafik in den 90ern revolutionierte.

<http://fabiansanglard.net/vquake/>

11.04.2019

Ein Video von Apples W.A.L.T. in Aktion – dabei handelt es sich um einen Vorläufer des iPhone aus dem Jahr 1993:

<https://sonnydickson.com/2019/04/09/video-of-apples-w-a-l-t-in-action-the-1993-edition-iphone/>

16.04.2019

Eliot Noyes (1910-1977), Schüler des Bauhaus-Gründers Walter Gropius, war ab 1956 für das Design des Computerherstellers IBM verantwortlich.

<https://blog.hnf.de/der-bauhaus-meister-von-der-ibm/>

Ein Artikel über die „intelligente Programmiersprache“ LISP:

<https://blog.hnf.de/die-intelligente-programmiersprache/>

Antstream, eine Streaming-Plattform für Retro gamer, konnte bei Kickstarter genug Geld sammeln. Antstream soll mit einem Abo-Modell funktionieren und ab Herbst 2019 auf PC, Mac, Xbox und mobilen Geräten verfügbar sein.

<https://www.kickstarter.com/projects/234135283/antstream-retro-gaming-reborn>

Marco Aiello: „Das Web war ein Amateurpro-

jekt.“

<https://derstandard.at/2000101094370-628/Marco-Aiello-Das-Web-war-ein-Amateurprojekt>

Das 139 Seiten dicke Handbuch für die Game-Boy-CPU kann hier heruntergeladen werden: <https://realboyemulator.files.wordpress.com/2013/01/gbcpuman.pdf>

Die Gewinner des plattformübergreifenden BASIC-Zehnzeiler-Wettbewerbs sind hier versammelt: <https://gkanold.wixsite.com/homeputerium/kopie-von-results-2019>

17.04.2019

Capcom kündigt für Oktober 2019 eine Retro-Konsole in Form des Firmenlogos an. <https://www.golem.de/news/home-arcade-capcom-macht-sein-logo-zur-mini-konsole-1904-140745.html>



19.04.2019

Dreißig Jahre Game Boy: <https://blog.hnf.de/dreissig-jahre-game-boy/>

23.04.2019

Happy Birthday, Game Boy! <https://www.golem.de/news/nintendo-happy-birthday-game-boy-1904-140652.html>

Das sind die zehn besten Spiele für den Game Boy

<https://derstandard.at/2000101812437/Das-sind-die-zehn-besten-Spiele-fuer-den-Game-Boy>



29.04.2019

Das Buch Atari: A Visual History von Darren Boyle war auf Kickstarter erfolgreich und soll im August 2019 ausgeliefert werden. Das Gerät soll im vierten Quartal 2019 ausgeliefert werden und mit drei Cartridges etwa 90 Euro kosten. <https://www.kickstarter.com/projects/1294981709/atari-a-visual-history>

30.04.2019

„Meine erste Computerliebe“, der Commodore 16: <https://www.golem.de/news/commodore-16-meine-erste-computerliebe-1904-140534.html>

Auf der britischen Retro-Handheld-Konsole Evercade sollen Klassiker diverser Atari-Konsolen laufen, die auf eigenen lizenzierten Kassetten geliefert werden sollen. <https://www.golem.de/news/evercade-retro-konsole-fuer-atari-spiele-auf-reisen-1904-140963.html>

„Der Amiga vor dem Amiga“ – über das Amiga Development System:

<https://amigalove.com/viewtopic.php?f=6&t=1031>

rePalm

<http://dmitry.gr/?r=05.Projects&proj=27.%20rePalm>

Warum Commodore vor 25 Jahren in Insolvenz ging:

<https://derstandard.at/2000102289594/Commodore-Warum-die-Computerlegende-vor-25-Jahren-in-Insolvenz-ging>

Cern-Browser erweckt das Netz von 1990 zum Leben:

<https://derstandard.at/2000098252214/CERN-Browser-erweckt-das-Netz-von-1990-zum-Leben>

AMD, der ewige Zweite:

<https://blog.hnf.de/amd-der-ewige-zweite/>

1959 wurde der erste Siemens-Computer vorgestellt.

<https://blog.hnf.de/der-erste-siemens-computer/>

Mai 2019

10.05.2019

Bei Christie's wurde ein besonders seltener Apple I versteigert. Er erzielte über 370.000 GBP, umgerechnet ca. 420.000 Euro.

<https://www.heise.de/mac-and-i/meldung/Seltener-Apple-I-wird-versteigert-4420175.html>

11.05.2019

Ein Fan-Remake des Lucasfilm-Klassikers Rescue on Fractalus für Windows, MacOS und Linux ist kostenlos verfügbar:

<https://www.lsdwa.com/projects/fractalus/>

14.05.2019

Die Tabellenkalkulationssoftware VisiCalc, die erste „Killer-Anwendung“:

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-VisiCalc-Tabellenkalkulation-in-32-KByte-4421456.html>

„Rollkugel“: Rainer Mallebrein, der Erfinder der allerersten PC-Maus, übergibt dem HNF eines von nur noch vier erhaltenen Geräten.

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Rollkugel-Erfinder-gibt-allerste-PC-Maus-nach-Paderborn-4421963.html>

<https://derstandard.at/2000103119879/Nur-mehr-vier-Stueck-Deutscher-Erfinder-gibt-Ur-PC-Maus>

16.05.2019

1971 erschien im Schwarzwald die Rechenmaschine Finess. Es war das letzte rein mechanische Gerät seiner Art, das gebaut wurde

<https://blog.hnf.de/rechenmaschine-finess-die-letzte-ihrer-art/>



21.05.2019

1994 wurde das erste Smartphone vorgestellt, es war mit 3000 verkauften Exemplaren ein finanzieller Fehlschlag.

<https://hyperallergic.com/500449/general-magic-documentary-smartphone-apple-silicon-valley/>

22.05.2019

1NVADER, ein von Space Invaders inspiriertes Spiel für den Commodore 64, ist kostenlos verfügbar.

<https://darrenfoulds.com>

Unix hinter dem Eisernen Vorhang:

<https://www.golem.de/news/computergeschichte-unix-hinter-dem-eisernen-vorhang-1905-141247.html>

Nachruf

Er wird uns fehlen. Robert „Stanglnator“ Gußmack, langjähriger aktiver Teilnehmer am Commodore-Treffen Graz, immer gut aufgelegt und gesprächsbereit, und all jenen in besonderer Erinnerung, die das Privileg hatten, im Laufe vieler Jahre mit seinem „CTG-Bus“ im Rahmen einer „Retro Mystery Tour“ nach Wien zu pilgern. Wir hatten ihm viele solch schöne Momente und Erinnerungen zu verdanken, bevor er uns Anfang Juni, kurz vor unserem nächsten Treffen, völlig überraschend und allzu vorzeitig verlassen hat. Er wird uns fehlen.



Street Fighter II: Durchblick bei Bossnamen

Während der Recherche für den Artikel zu „Strip Fighter II“ in der letzten Lotek64-Ausgabe fiel mir bei der japanischen Version von „Street Fighter II“ für die PC-Engine auf, dass die Namen von drei Bossgegnern nicht den Namen entsprachen, die ich aus anderen Umsetzungen dieses Spiels kannte.

Im japanischen Original heißt der Boxer „M. Bison“, der spanische Maskenträger „Balrog“ und der finale Diktator „Vega“. In der westlichen Welt hingegen heißt der Boxer „Balrog“, der spanische Maskenträger „Vega“ und der finale Diktator „M. Bison“.

Ursache ist vermutlich, dass bei den Vorbereitungen zur US-Veröffentlichung des Spiels auffiel, dass der Boxer „M. Bison“ in Namen und Aussehen zu sehr dem amerikanischen Boxer Mike Tyson ähnelte und man durch die Umbenennung einen Rechtsstreit vermeiden wollte. Außerdem schien die Bezeichnung „Vega“ wohl auch zu harmlos für den finalen Boss zu klingen...





Geheimagent 4125

Autor: Georg Fuchs

Der namenlose Geheimagent 4125 begegnete uns zum ersten Mal 1984 im Epyx-Klassiker Impossible Mission. Dort muss er den üblen Dr. Elvin Atombender in dessen unterirdischem Bunker zur Strecke bringen, indem er ein Passwort findet, das auf 36 Lochkarten im Gebäudekomplex verteilt ist. Zu diesem Zweck müssen sämtliche Räume abgesucht werden, was Dr. Atombenders Roboter verhindern wollen.

Eine Besonderheit des Spiels war die Neuordnung der Räume per Zufallsgenerator bei jedem Spielstart. Dadurch verläuft jedes Spiel ein bisschen anders. Ungewöhnlich zu dieser Zeit war auch der Verzicht auf eine festgelegte Anzahl von Leben. Das Spiel muss innerhalb von sechs Stunden gelöst werden, erst dann heißt es: Game Over. Allerdings verliert man bei jedem Lebensverlust zehn Minuten.

1988 folgte mit Impossible Mission 2 eine Fortsetzung im Stil des Originals für die meisten damals gängigen Plattformen. Der dritte Teil, Impossible Mission 2025, erschien 1994 nur für Amiga. In diesem Spiel kann man zwischen drei Figuren wählen: Roboter RAM 2, Agentin Nastassia Tambor und Agent Felix Fly. Als Zugabe ist eine überarbeitete C64-Fassung beigelegt. Geplante Umsetzungen auf SNES und Sega Mega Drive wurden nicht veröffentlicht, dafür gab es 2007 ein Remake für PSP und Nintendo DS. Am 29. April erschien eine Version für Nintendo Switch, die sich an der Nintendo-DS-Fassung orientiert und einen Modus anbietet, der der C64-Fassung sehr ähnlich sieht.

Die für den C64 geschriebene Urfassung bestand durch lang anhaltendes Spielvergnügen, viel Nervenkitzel und Sprachsamples, die sich in die Hirne der Spieler eingebrannt haben: „Another Visitor ... Stay a while – stay forever“ – „Destroy him, my robots!“. Legendär ist auch die detaillierte, ruckelfreie Animation des Agenten, der per Feuerknopf einen Salto springen kann.



Titel: Impossible Mission (1984), Impossible Mission 2 (1988), Impossible Mission 2025 (1994)

Genre: Jump, n' Run, Puzzle
Plattformen: C64, Sinclair ZX Spectrum, Amstrad CPC, Acorn Electron, Atari 7800, Atari ST, Amiga, CD32, BBC Micro, NES, Sega Master System, MS-DOS, Apple II, Apple IIGS, PSP, NDS, PS2, PS3, Wii (Virtual Console), Switch

Bug: Die NTSC-Version für den Atari 7800 ist tatsächlich „impossible“, da sie aufgrund eines Bugs unlösbar ist.

Internet: <http://www.lotek64.com>

Twitter: <http://twitter.com/Lotek64>

Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Lotek64/164684576877985>