

# Lotek64



#63 / HERBST 2022



Interview mit Cracker-Legende Galahad (Amiga)

## „Wir wollten Nr. 1 sein“

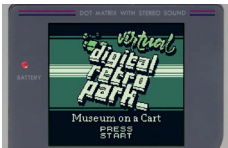
SEITE 04



Action-Adventure für den Commodore 64

## Metal Warrior ist zurück

SEITE 18



Das Museum in der Hosentasche (Game Boy)

## Museum on a Cart

SEITE 24



Mit Pfefferminze gegen Bedrohung aus dem All

## SEUCK Camp

SEITE 28



Ein erstaunlicher C64-Port des Sega-Klassikers

## Sonic the Hedgehog

SEITE 32



Gold Quest VI: Im Bann der sieben Drachen (C64)

## Im PETSCII-Dungeon

SEITE 21

## DIE REDAKTION



**ARNDT**  
adettke@  
lotek64.com



**GEORG**  
redaktion@  
lotek64.com



**MARLEEN**  
marleen@  
lotek64.com



**MARTIN**  
martinland@  
lotek64.com



**STEFFEN**  
steffen@  
lotek64.com



**JENS**  
jens@  
lotek64.com

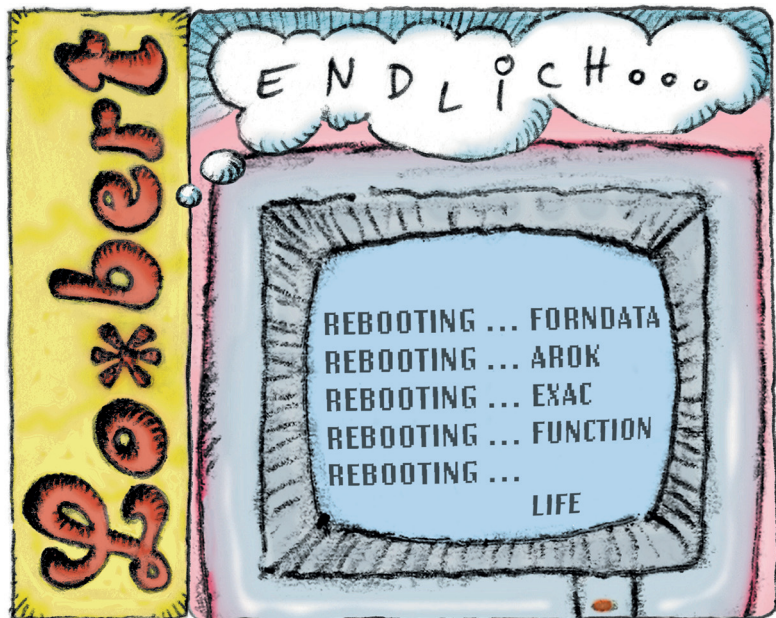
## IMPRESSUM

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

E-Mail: info@lotek64.com  
Web: Jens Bürger  
Lektorat: Arndt Dettke  
Hosting: vipweb.at Thomas Dorn



**LARS**  
larssobiraj@  
mailbox.org



**KLEMENS**  
klemens@  
atelier198.com



## LIEBE LOTEKS!

Das ist die erste Ausgabe nach einer einjährigen Pause. Die lange Verzögerung ist der Tatsache geschuldet, dass Freizeit für viele von uns immer mehr zur Mangelware wird. Während es mit Lotek64 nicht so vorangeht, wie wir es uns wünschen, geht es dem Commodore 64 ausgezeichnet. Dafür sprechen die vielen qualitativ hochwertigen Veröffentlichungen, mit denen es immer wieder gelingt, auf der 40 Jahren alten Hardware Dinge zu zaubern, die bisher für kaum möglich gehalten wurden.

Wie gewohnt wollen wir Lotek64 auch wieder als Print-on-Demand-Sammelband zur Verfügung stellen. Damit warten wir bis zur nächsten Ausgabe. Für Lotek64 #64 wage ich keinen Erscheinungstermin zu nennen. Es wird fertig, wenn genug Texte vorliegen und Zeit für die Gestaltung ist.

Danke an alle Unterstützer, Spender, Leser, die uns Feedback geben – und nicht zuletzt an alle, die dem Commodore 64 und all den anderen alten Plattformen auf so eindrucksvolle Weise immer wieder neues Leben einhauchen - wie etwa mit Gold Quest VI (S. 21), von dem wir zwei Exemplare verlosen dürfen. Jetzt aber viel Spaß mit der 63. Ausgabe von Lotek64.

Georg  
(für die Redaktion)

## INHALT

Redaktion, Impressum.....	2
Lo*bert .....	2
martinland	
Editorial, Inhalt .....	3
Interview mit Cracker-Legende Galahad.....	4
Lars Sobiraj	
Audio-CD: OutRun von Kavinsky.....	14
Simon Quernhorst	
Micromusic-Sampler Der Schubfladen .....	16
Steffen Große Coosmann	
SIDologie .....	17
martinland	
Haribo goes Mario.....	17
Simon Quernhorst	
Metal-Warrior-Remake MW Ultra (C64) .....	18
Georg Fuchs	
Dungeon-Crawler Gold Quest VI (V64).....	21
Georg Fuchs	
Museum on a Cart (Game Boy).....	24
Simon Quernhorst	
Tiny Quest (C64).....	26
Georg Fuchs	
SEUCK Camp (C64).....	28
Georg Fuchs	
Retro Treasures:	
DVD-Player als Spielkonsole.....	30
Simon Quernhorst	
C64-Port: Sonic the Hedgehog.....	32
Georg Fuchs	
Dies & das .....	34
zusammengestellt von Simon Quernhorst	
Newsticker .....	37
Tim Schürmann	
Versionscheck .....	43
Tim Schürmann	
Videogame-Heroes: Bruce Lee .....	44
Georg Fuchs	

Interview mit Galahad

# „Wir wollten die Nummer eins sein“

*Galahad stammt aus dem Südwesten Englands und knackt seit 30 Jahren den Kopierschutz von Amiga-Spielen.*

von Lars Sobiraj

Die Karriere des britischen Amiga-Programmierers Galahad nahm in der Demoszene bei Dual Crew ihren Anfang. Doch er hatte es von Anfang an darauf abgesehen, den Kopierschutz von Games zu knacken. Im Laufe der Jahre wurde er zu einem der bekanntesten Cracker überhaupt. Kaum ein Computereffreak im Alter von Ü50 wird seinen Namen und den seiner späteren Gruppe, Fairlight, nicht kennen.

## Automechaniker und Programmierer

Fairlight hat damals für viele Jahre die illegale Szene dominiert. Zunächst auf dem C64, später auf dem Amiga und auf diversen anderen Computer-Plattformen. Witzigerweise kehrte er kürzlich zur Gruppe Scoopex zurück, der er schon einmal „aus Spaß“ beigetreten war.

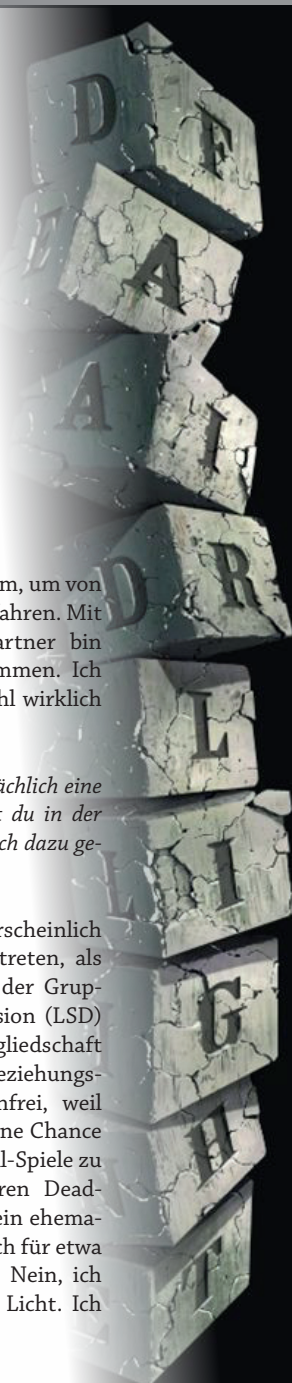
*Lotek64: Galahad, eigentlich musst du dich niemandem mehr vorstellen. Aber bitte tue es trotzdem einmal.*

*Galahad:* Aloha! Manche kennen mich eher als Galahad, andere als Phill. Ich bin selbstständig tätig, repariere und zerlege Autos und schrau-

be an Geländewagen herum, um von dem Geld nach Afrika zu fahren. Mit meinem langjährigen Partner bin ich seit 16 Jahren zusammen. Ich sollte mir inzwischen wohl wirklich einen Ring anstecken.

*Lotek64: 16 Jahre ist tatsächlich eine lange Zeit. Seit wann bist du in der Szene? Wie bist du eigentlich dazu gekommen?*

*Galahad:* Ich bin wahrscheinlich 1991 in die Szene eingetreten, als ich als Cracker Mitglied der Gruppe Leeds Spreading Division (LSD) wurde. Aber meine Mitgliedschaft in der Modem-Szene beziehungsweise bei LSD war sinnfrei, weil diese Gruppe wirklich keine Chance hatte, an schnelle Original-Spiele zu gelangen. Deswegen waren Deadbeat (Ex-Dual Crew und ein ehemaliges LSD-Mitglied) und ich für etwa eine Woche bei Scoopex. Nein, ich führe euch nicht hinters Licht. Ich



habe unter dem Namen Harlequin für Scoopex einen +22-Trainer (mit 22 Optionen) für das Amiga-Spiel Wizkid gemacht. Leider war es dann offensichtlich, dass Scoopex auch nicht mehr dazu in der Lage war, schnell genug an Originale zu kommen. Also war ich, abgesehen davon, dass ich in einer viel besseren Gruppe als LSD war, wieder darauf angewiesen, Trainer zu machen. Und das ohne jede Hoffnung, das zu tun, was ich eigentlich machen wollte, was mich kein bisschen begeisterte.

**Lotek64:** Was hat dich damals an der Szene für Release Groups (Crackerszene) fasziniert?

**Galahad:** Der Underground-Charakter, die Anonymität. Und ja, dass jeder deinen Namen kennt, du aber trotzdem unsichtbar bist. Ich hatte schon beschlossen, als ich meinen ersten Amiga bekam, dass die Crackerszene das war, wo ich sein wollte. Aber ich wusste nicht, ob ich die Fähigkeiten hatte, um mithalten zu können, oder ob es zu viel Konkurrenz geben würde, um anzufangen. Da ich ziemlich früh herausfand, dass viele der besten Amiga-Cracker in den späten 80ern ihre Anfänge auf dem C64 hatten und Cracks machten, besaßen sie schon einen Wissensvorsprung.



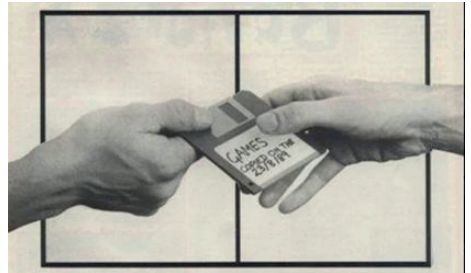
**Lotek64:** Und wie motivierst du dich heute, immer noch gelegentlich etwas zu cracken?

**Galahad:** Ich weiß nicht. Es ist ja nicht so, als ob es nicht viele andere gäbe, die nicht das glei-

che tun könnten, was ich tue. Aber ich scheine für viele Leute die erste Anlaufstelle zu sein, wenn es darum geht, etwas Neues zu knacken oder etwas, das früher nicht richtig geknackt wurde.

Und wenn mich jemand fragt, finde ich es schwierig, nicht wenigstens einen Blick darauf zu werfen. Mir also anzuschauen, womit ich es im Detail zu tun habe. Schon habe ich Fortschritte gemacht, es geknackt. Und dann muss ich dafür nur noch ein Cracktro aussuchen und fertig.

Sicher, es ist ziemlich langweilig, wenn man mit einem Schutz konfrontiert wird, bei dem ein Amateur gute Chancen hat, ihn auf Anhieb richtig zu überwinden. Aber hin und wieder bekommt man etwas, das einem das Leben schwer macht. Und bevor man sich versieht, steckt man knietief in 68000 ASM (Assembler für den 68000er Prozessor des Amiga) und reißt es in Stücke!



### Neugier als Triebfeder

**Lotek64:** Und warum als Cracker von Kopierschutzvorrichtungen? Ich habe den Eindruck, du liebst die Herausforderung, oder?

**Galahad:** Ich war als Kind schon immer neugierig, wollte wissen, wie die Dinge funktionieren. Ich habe ferngesteuerte Autos in ihre Einzelteile zerlegt und sie dann wieder zusammengesetzt. Auch die Schaltung meines Fahrrads.

Ich wollte einfach wissen, wie die Dinge funktionieren.

Und auf dem Amiga war es ein Game mit dem Kopierschutz Rob Northen Copylock, der mich dazu brachte. Ich könnte gar nicht sagen, welches es war. Aber es war die Art und Weise, in der das Laufwerk dieses massive Geräusch machte. Gemeint ist das Geräusch des Laufwerks, das von Spur 60 auf Spur 0 herunter- und dann wieder auf Spur 60 zurückschaltet. Und obwohl ich kein Wissen über den Amiga hatte, stellte ich in diesem Moment fest: „Wenn das keine Kopierschutzprüfung ist, wäre ich sehr überrascht!“. Und da beschloss ich, es herauszufinden.

***Lotek64:** Mit welchem Kopierschutz hast du damals angefangen?*

**Galahad:** Zweifellos war es das Spiel Carrier Command und seine Dokumentenprüfung und sein zusätzlicher Schutz, wenn man nichts eingegeben hat. Das erste, was ich tat, war, ein Action Replay MK1 zu kaufen. Ich hatte nur eine Ahnung davon, was man damit machen könnte, zu diesem Zeitpunkt kannte ich noch nicht einmal 68000 ASM.

Aber ich hatte einen Artikel in einer Computerzeitschrift gelesen, in dem erklärt wurde, was ein Monitor-Programm ist, was Echtzeit-Assembler/Disassembler sind. Und ich fand heraus, dass dies ein großartiger Weg sein würde, um zu lernen. Denn selbst wenn ich mir nicht sicher war, was bestimmte Anweisungen auslösen würden, konnte ich die Ergebnisse in Registern überprüfen und damit lernen, was sie taten.

Unglücklicherweise für mich war das MK1 Action Replay in mancher Hinsicht ein Haufen Mist. Die Spieleprogrammierer konnten es ziemlich leicht erkennen und abschalten. Und außerdem musste man, wenn man Dateien speichern wollte, diese auf speziell formatier-

ten Disketten in einem eigenen AR-Format speichern. Beim Zurücksetzen des Amigas musste man dann ein Dienstprogramm benutzen, um die Dateien auf eine normale AmigaDOS-formatierte Diskette zu kopieren. Also dauerte es nicht lange, bis das Cartridge durch ein Action Replay MK2 ersetzt wurde, das tatsächlich auf AmigaDOS-Disketten speichern konnte. Das machte den Fortschritt viel leichter.



***Lotek64:** Wer hat dich begleitet, dir geholfen?*

**Galahad:** Ich hatte kurzzeitig Hilfe von einem Kumpel. Er hat entscheidend dazu beigetragen, dass ich mich überhaupt mit dem Amiga beschäftigt habe. Aber es war offensichtlich, dass, während er gut darin war, Dinge herauszufinden, ich ihm ein paar Stufen voraus war. Es war für mich frustrierend zuzuschauen, während er Dinge tat, während ich die Antwort vor mir sehen konnte und es mich juckte, an den Computer zu kommen, um zu sehen, ob ich das Problem lösen konnte. Es dauerte nicht lange, bis ich meinen eigenen Weg einschlug. Zum größten Teil bin ich ein autodidaktischer 68000-Programmierer und Cracker.

***Lotek64:** Hast Du oft am Rob Northen Copylock gearbeitet?*

**Galahad:** Ja, ich würde sagen, dass mindestens 70 Prozent der Kopierschutzprogramme auf



dem Amiga irgendeine Art von Rob Northens Schutz auf der Diskette hatten, sodass man mit Sicherheit irgendwann darauf stoßen würde. Zu Rob Northens Verteidigung sei gesagt, dass sein Schutz gar nicht so schlecht war. Das Hauptproblem war, wie andere Leute seine Routinen in ihre Spiele implementierten. Tja, die meiste Zeit gaben sie sich überhaupt keine Mühe, zu verbergen, was der Schutz tat.

Ich würde sagen, dass man als Cracker bei über 50 Prozent der Copylock-geschützten Spiele nicht wissen musste, was der Serienschlüssel auf dem geschützten Titel war, weil er im Spiel vorlag, normalerweise an einen CMPI.L-Befehl angehängt, und das Spiel den Serienschlüssel physisch in einem Langwort überprüfte, was eine monumentale Dummheit war. Das sticht einem wirklich ins Auge, wenn man sich den Spielcode ansieht.

Die Programmierer haben keinen Versuch unternommen, den Copylock-Header zu verschleiern. Wenn man also nach der Zeichenkette „ONz“ sucht, findet man den Copylock leicht, wenn er sich im Speicher befindet. Und ein guter Cracker weiß genau, wie er funktioniert, er weiß, wie man den Anfang und das Ende des Copylocks findet, und er weiß, wohin der Copylock zurückkehrt, wenn er fertig ist. Und wenn der Cracker sehr erfahren ist, weiß er auch, wie er sie entschlüsseln, verändern und wieder verschlüsseln kann.

**Lotek64:** Was war für dich bisher der schwierigste Kopierschutz?

**Galahad:** Das zeitaufwändigste und kniffligste Spiel für mich ist ein sehr aktuelles Spiel, das ich noch nicht veröffentlicht habe. Es heißt Gateway Ypsilon und ist ein geniales Werk. Und es war, als wäre ich wieder in Fairlight, weil es im alten Stil gemacht werden musste, von den Warp-Dateien der beiden Disketten ausgehend, kein IPF oder echte Disketten, da es sich um ein sehr seltenes Spiel handelt. Aber der Typ, der den Kopierschutz für dieses Spiel geschrieben hat, muss lange über alle Möglichkeiten nachgedacht haben, wie man Crackern eins auswischen kann, um zu verhindern, dass das Spiel erfolgreich geknackt wird.

Er beinhaltet zwei verschiedene MFM-Formate, unterschiedlich lange Tracks, verschiedene SYNC-Markierungen, um Tracks auf der gleichen Seite der Diskette zu trennen, dynamisches Laden wie bei SWIV/Ninja Warriors während des gesamten Spiels, Prüfsummen, einfach viele Dinge, die er gemacht hat, um zu versuchen, eine Veröffentlichung zu verhindern, winziger Trackbuffer, der viel kleiner war als ein normaler in AmigaDOS-Größe.

Unnötig zu sagen, dass ich es geschafft habe, aber es war eine sehr willkommene Abwechslung zu den zwei Minuten, die ich mit einem hastig eingeworfenen Copylock "verbracht habe. LOL!

**Lotek64:** Als ich als kleiner Lamer Spiele gespielt habe, war dein Name in Crack-Intros für mich irgendwie allgegenwärtig. Hast du Geld für die Cracks bekommen, oder wie hat dich Fairlight motiviert?

**Galahad:** Ich wurde nicht dafür bezahlt, dass ich für Fairlight Cracks gemacht habe, und auch nicht für eine der früheren Gruppen, in denen ich war. Ich habe das getan, was ich immer tun wollte: ein Cracker in einer Gruppe sein, die mit anderen um die Originale konkurrieren konnte. Es spielt keine Rolle, ob du der

beste Cracker der Welt bist, wenn du nicht einen der besten Beschaffer für neue Spiele (Original Supplier) hast. Du brauchst eine Gruppe, die so gut organisiert ist wie Fairlight, Prestige, Skid Row, Crystal und andere. Ansonsten sitzt du da und knackst die Krümel, die übrig geblieben sind, weil sich die anderen Gruppen nicht die Mühe machen wollten. Niemand hat es eilig, Fleißkärtchen für irgendeinen Scheiß zu sammeln, den niemand mehr als einmal starten wird!

Fairlight hat mein Modem für mich gekauft. Ich hatte schon eines, aber es war defekt, also habe ich mir eines von jemand anderem geliehen. Ein paar Monate später beschlossen sie, dass es zum Verkauf stand. Ja, ich konnte es kaufen, wenn ich es wollte. Und wenn nicht, wollten sie es zurückhaben. Als Nächstes schickte mir JBM/Fairlight das Geld, um es zu bezahlen. Deswegen fuhr ich fort, für Fairlight zu cracken...

Meine Hauptmotivation, für Fairlight zu cracken, war, dass ich für Fairlight cracken wollte. Nachdem ich jahrelang in Gruppen war, die es entweder nicht so ernst damit meinten oder nicht in der Lage waren, einen regelmäßigen Nachschub an Amiga-Originalen aufrechtzuerhalten, war ich nun in einer Gruppe, deren ganzes Mantra darin bestand, die Nummer 1 in all diesen Dingen zu sein.



**Lotek64:** *Geld spielte stets eine Rolle...*

**Galahad:** Ja, Geld spielte bei Fairlight und anderen Top-Gruppen eine Rolle. Aber das musste es auch. Wie sonst sollte man sich zwei Kopien von jedem Spiel leisten, wenn es veröffentlicht wurde? Die Amiga-Szene ging weit darüber hinaus, dass die Leute ihr Taschengeld zusammenschusterten, um das neueste Spiel zu bekommen, wenn bei Fairlight drei Spiele in einer Woche veröffentlicht wurden, musstest du zwei Exemplare von jedem kaufen, um dich für den Kauf zu qualifizieren, weil das vernünftigerweise das ist, was ein kleiner unabhängiger Computerspiel-Händler einkaufen könnte, um es zu verkaufen.

**Lotek64:** *Ich verstehe, alles andere wäre aufgefallen.*

**Galahad:** Außerdem wurde es zu einer guten Angewohnheit. Es kam häufiger vor, dass eine Originaldiskette auf irgendeine Weise beschädigt wurde. Eine zweite Kopie trug dazu bei, dass eine (illegale) Veröffentlichung durchgeführt werden konnte. Wir hätten wirklich großes Pech haben müssen, um beim Großhändler zwei kaputte Kopien zu erwischen.

**Lotek64:** *Und was ist mit den anderen Gruppen?*

**Galahad:** Die meisten der Top-Gruppen arbeiteten auf der gleichen Basis, obwohl es kein Geheimnis ist, dass einige Cracker für ihre Bemühungen bezahlt wurden. Aber dieselben Cracker waren schon seit den C64-Tagen dabei, und einige dieser Cracker wurden als die allerbesten angesehen. Und es gibt einige Spiele, bei denen man es sich absolut nicht leisten kann, es zu vermessen und eine schlechte Veröffentlichung zu haben. Denn jeder wird sich daran erinnern und niemand wird dir das verzeihen, und es könnte der Unterschied sein,





ob die Leute zukünftige Veröffentlichungen deiner Gruppe meiden oder sie willkommen heißen.

Es ist ein himmelweiter Unterschied zwischen dem Mist, den Zeppelin Games herausbringt, und Lemmings. Für das erste interessiert sich niemand, für das zweite interessiert sich JEDER.



**Lotek64:** So langsam wird es unübersichtlich. In welchen Gruppen warst du eigentlich die ganze Zeit über?

**Galahad:** Ich werde die Nichts-Gruppen nicht erwähnen, weil sie nichts waren, und wir feiern nichts! – LSD, Scoopex, Dual Crew Shining, Fairlight, Rednex, Scoopex!

**Lotek64:** Woher kommt eigentlich deine Liebe zum Amiga?

**Galahad:** Vor dem Amiga hatte ich ein kurzes Techtelmechtel mit dem Atari ST. Aber davor

hatte ich einen BBC Micro, mit dem ich zu der Zeit ziemlich glücklich war. Aber selbst als der Amiga für mich am Horizont auftauchte, hatte ich den BBC Micro seit mindestens zwei Jahren nicht mehr angerührt. Meine Zukunft lag nicht im Computerbereich, dachte ich. Ich hatte keine Neigung zum Cracken, ich mochte Computer und fand sie interessant, aber nicht genug, um irgendetwas zu tun... bis ich den Amiga zum ersten Mal in Aktion sah.

**„Der Commodore Amiga hat mich geradezu überwältigt!“**

Ich war überwältigt, und zu sagen, dass es ein gewaltiger Schritt nach vorne gegenüber der 8-Bit-Ära war, würde dem Amiga nicht gerecht werden. Der Sprung zwischen der PS3 und PS4 ist um Welten kleiner als der zwischen 8-Bit und Amiga. Als ich auf dem Amiga Bilder im HAM-Modus sah und dazu eine gesampelte Wiedergabe der Pet Shop Boys und Madonna hörte, wusste ich einfach, dass ich mir einen zulegen musste.



Ich konnte keinen ergattern, daher die kurze Tändelei mit einem Atari ST. Der war zwar grafisch in Ordnung, aber der Sound erinnerte mich sehr an den BBC Micro und klang überhaupt nicht wie der Amiga, den ich gehört hatte. Wochen später kam der ST zurück in den Laden. Ich kaufte den Amiga mit Kickstart 1.2, und seitdem ist es der Amiga.

Ich bin immer noch verärgert über das, was Commodore dem Amiga angetan hat. Die Zukunft hätte vielleicht x86 oder ARM sein können. Aber der Amiga hat es verdient, entweder immer noch da zu sein oder zumindest noch ein Jahrzehnt zu überdauern.

## Gesucht, aber nicht enttarnt

**Lotek64:** *Hattest du schon einmal Ärger mit der Polizei? Oder wurde ein Bekannter von dir verhaftet?*

**Galahad:** Ich nicht, obwohl ich gebeten wurde, ein kleines Programm für eine andere Gruppe namens Photogenics zu knacken. Allem Anschein nach wurden von Almathera, dem Hersteller von Photogenics, einige Anstrengungen unternommen, um herauszufinden, wer ich war. Wahrscheinlich, weil ich von keiner der Prüfsummen erwischt wurde. Das bedeutete, dass es ein 100%iger Crack war, den die Leute tatsächlich benutzen konnten.

Ein Freund von mir, der ein großer britischer Mailswapper war (verschickte Ware auf Disketten per Post), wurde wegen der Wiederverwendung von Briefmarken verurteilt. Auf die Briefmarken wurde etwas (meist mit einem Pritt-Stift oder einem anderem Kleber) aufgetragen, sodass der Frankiervermerk, der darüber gestempelt wurde, um die Briefmarken zu entwerfen, einfach abgerieben werden konnte. Die gefakten Briefmarken und die Versandtaschen konnte man somit gleich mehrfach verwenden.

**Lotek64:** *Gab es jemals einen Kontakt zwischen dir und den Programmierern, deren Kopierschutz du überwunden hast?*

**Galahad:** Ja, bei zwei Gelegenheiten. Ich habe die Programmierer einiger Spiele getroffen. Einen von ihnen lange nachdem ihr Spiel veröffentlicht und fertig war. Und dem anderen bin ich begegnet, bevor ich ihr Spiel für Fairlight geknackt habe: Ich bin sicherlich nicht zu dem Typen zurückgegangen und habe gesagt „Ich habe deinen Schutz geknackt... LOL!“, denn es war nichts Persönliches. Es ging nie um Fairlight gegen Ocean, Fairlight gegen Bitmap

Brothers... sondern immer nur um Fairlight gegen Prestige, Fairlight gegen Crystal. Die Spiele waren einfach das Mittel, mit dem wir unsere metaphorischen Muskeln spielen lassen konnten, um andere Gruppen zu schlagen. Es gab keinen Grund, ein schlechtes Gewissen zu haben, denn es war ganz einfach: Wenn man mich gebeten hätte, Spiel X für Fairlight zu knacken, und ich hätte gesagt: „Tut mir leid, das kann ich nicht“, dann hätten sie gesagt: „Na gut“ und hätten es einfach Skol oder Renegade angeboten, die es gemacht hätten, und es wäre trotzdem eine Fairlight-Veröffentlichung gewesen. Egal, was passiert wäre, es wäre geknackt worden. Aber ich hatte auch nicht das Bedürfnis, es ihnen unter die Nase zu reiben.

## Warum bist du jetzt bei Scoopex?

**Galahad:** Ich kannte Photon von Scoopex schon eine ganze Weile, und ich kam an ein Spiel namens Snow Bros von Ocean France. Ich hatte es wie das Original auf eine einzige Diskette gecrackt, aber der Platz auf der Diskette war extrem knapp. Ich fragte Photon, ob er Lust hätte, ein Cracktro dafür zu machen, aber wir waren wirklich am Ende mit dem Platz. Er sah das als eine würdige Herausforderung an und erstellte das MonsterBobs Cracktro, generierte Musik, und nach ein paar Tagen des Umgestaltens, damit es passte, wurde es als alleinige Produktion von mir veröffentlicht, Cracktro von Scoopex.

Und dann, nicht lange danach, konvertierte ich Where Time Stood Still vom Atari ST auf den Amiga. Dies ist ein Spiel von Dentons Design, das auf dem Amiga erscheinen sollte, was aber nie geschah. Wieder fragte ich Photon, ob er Lust hätte, erneut das Cracktro beizusteuern, aber dieses Mal hätte er mehr Platz.

Das Ergebnis war, dass ich gebeten wurde, bei Scoopex mitzumachen, was mir sehr recht war, denn bis zu diesem Zeitpunkt war ich zwar

technisch gesehen immer noch bei Fairlight (ich habe FLT nie verlassen), aber ich habe das meiste für mich selbst gemacht.

Jetzt hatte ich Zugang zu großartigen Programmierern, Musikern und Grafikern, was bedeutet, dass jeder seine Arbeit präsentieren kann, hoffentlich in Produktionen, die die Leute spielen oder sehen wollen.



**Lotek64:** Welche Strukturen hast du dort erwartet? Was habt ihr geplant?

**Galahad:** Es gibt eine Struktur, aber es ist eine lockere. Keiner von uns ist mehr ein Teenager oder in den 20ern, die Zeit ist nicht mehr so frei wie früher. Also gibt es keinen wirklichen Druck auf irgendjemanden, aber wenn die Leute ihre Zeit opfern können, liefern sie hervorragende Arbeit ab. Ich denke, dass Scoopex musikalisch gesehen eine der stärksten Besetzungen in diesem Bereich hat, und das Wichtigste ist, dass die Mitglieder es gerne tun.

**Lotek64:** Als ich 2006 bei der Kooperation *Deviance/Scoopex* war, wirkte alles total chaotisch, ist das besser geworden? Habt ihr jetzt einen oder zwei Organisatoren, die die Fäden in der Hand halten?

**Galahad:** Photon ist der Mann, der die Fäden in der Hand hält, aber auch hier ist es entspannt. Das muss es auch sein, denn keiner von uns kann so viel Zeit aufwenden wie früher. Wir sind eher eine Gruppe, die nach dem Motto arbeitet: Die Produktion ist fertig, wenn sie fertig ist.

**Lotek64:** Inwieweit beeinflussen deine Fähigkeiten als Cracker deine berufliche Tätigkeit? Konn-

test oder kannst du das für dein berufliches Fortkommen nutzen?

**Galahad:** Abgesehen davon, dass ich ein ziemlich guter Problemlöser bin, wenn es darum geht, Autos zu reparieren und zu zerlegen, spielen meine Cracker-Aktivitäten keine Rolle in meinem täglichen Leben. Aber wie beim Programmieren bin ich als Automechaniker weitgehend erfolgreich, also scheine ich etwas richtig zu machen.

**Lotek64:** Im Making of *Voyage* sprachen wir mit *sim* und seinem eingebauten Kopierschutz in seiner Demo. Wie lange hast du eigentlich an der Entwicklung einer AGA-Lösung gearbeitet? Was hat dich an *Voyage* gereizt?

**Galahad:** Ich habe immer AGA-Fixes gemacht, dazwischen habe ich Cracks für Fairlight und Rednex gemacht. Ohne darüber nachzudenken, habe ich in einem Readme für einen bestimmten AGA-Game-Fix geschrieben, dass ich bereit bin, alles zu machen, auch Demos.

Und *Voyage* wurde sehr oft angefragt, von all den Dingen, die ich damals gemacht habe, muss ich mindestens 30+ PMs von Leuten auf verschiedenen BBS gehabt haben, die ich frequentiert habe. Und *Voyage* stand bei den meisten ganz oben auf der Liste, unter Ausschluss anderer Demos und Spiele. Ich liebte auch diese Demo, die Atmosphäre und die Musik. Der BBS-Teil (mit den ganzen Razor-1911-Boards) war ein bisschen langweilig. Was dieses Segment gerettet hat, war die Echtzeit-Grafikrotation. Aber der Rest war einfach voller toller Ideen.

Und der Programmierer hatte die Boot-Routinen mit einem Kopierschutz versehen. Das war ein fataler Fehler, denn jetzt wollte ich die Demo reparieren, nur um diesen Teil zu „knacken“! Ich glaube, ich hatte auch gehofft, dass dies das einzige Problem mit der Demo war,

aber es gab noch andere, von denen der Programmierer einfach nichts wissen konnte.

### **Galahads Fix verbesserte WinUAE**

Wenn ich mich recht erinnere, musste ich ihn auf dem A500 knacken, da waren einige absolut präzise Timings erforderlich, die 020 komplett verändert hat, sodass der verschlüsselte Teil des Bootblocks einfach nicht richtig entschlüsselt werden konnte. Ich denke, es war eine Kombination aus der Geschwindigkeit eines 68000 und dem CIA-Timing, aber so oder so, selbst wenn man die Caches auf 020 deaktiviert, war es zu schnell.

Ich erinnere mich, dass die Action Replay auch nicht gut war, um es zu knacken. Denn wenn man die Entschlüsselungsphase an irgendeinem Punkt unterbrach, waren die Timings falsch. Es konnte nicht richtig entschlüsselt werden, und man konnte einfach nicht an der richtigen Stelle einsteigen. Vielleicht aus Versehen, nehme ich an.

Wenn ich mich richtig erinnere, habe ich einen anderen Bootblock geschrieben, der den Voyage-Bootblock an die erwartete Stelle im Speicher kopiert hat. Und, was am wichtigsten ist, ich habe zu diesem Zeitpunkt nicht in das System eingegriffen, sodass die Demo in der erwarteten Umgebung geladen wurde. Das bedeutete, dass die Timings nicht verändert wurden und, was am wichtigsten ist, dass der Voyage-Bootblock ohne Änderungen geladen wurde. Ich war dann in der Lage, ein Byte der verschlüsselten Daten zu patchen, das, sobald es vollständig entschlüsselt war, dazu führte, dass der Bootprozess vollständig anhielt und nicht mehr weiterging. Das bedeutete, dass ich dann in der Lage war, den Bootblock zu nehmen und ihn vollständig entschlüsselt zu speichern.

Es war erforderlich dies zweimal zu tun. Aber beim zweiten Mal musste ich ein Byte vor dem

letzten Byte patchen, damit ich wusste, was das erste Wort der Daten sein sollte, und es korrigieren konnte. Aber das ist jetzt 23, 24 Jahre her und ich könnte nicht sagen, was ich letzte Woche gegessen habe.

Wenn ich mich richtig erinnere, ist der vollständig entschlüsselte Bootblock in meiner Version des Fixes. Er wird an die richtige Speicheradresse geladen und überspringt dann die Entschlüsselungsroutinen. Aber alles im Bootblock ist so, wie der Code es erwartet, damit er nicht fehlschlägt. Der Emulator WinUAE wurde durch Voyage etwas besser, als ich darauf hinwies, dass der Grund, warum es unter WinUAE nicht funktionierte, darin lag, dass die Entschlüsselung beim Booten fehlschlug. Nur zwei Tage später implementierte Toni Wilen einen Fix, der es zum Laufen brachte.

***Lotek64:** Kim Schmitz aka Kim Dotcom (Kimble, Bitbug von Ex-Loons, Ex-Romkids) wartet immer noch in Neuseeland auf seine Auslieferung in die USA. Hattest du jemals Kontakt zu ihm? Was hältst du von ihm?*

***Galahad:** Ich habe natürlich von ihm gehört, aber nur im negativen Sinn. Denen, die berüchtigt sind, ist es meist egal, wie sie in Erinnerung bleiben. Ihnen ist nur wichtig, dass sie in Erinnerung bleiben. Er ist eine Fußnote in der Amiga-Szene, die sich auf die Fähigkeiten anderer und die Entdeckungen anderer verlässt, alles für ein bisschen Ruhm im Fernsehen. Blueboxing hätte nicht ewig überdauert. Aber es hätte länger überdauert, wenn er nicht getan hätte, was er tat.*

Das Gleiche passierte hier im Vereinigten Königreich: Ein paar Idioten traten in einer Fernsehsendung auf Channel 4 auf. Und zwei Tage später schaltete die British Telecom die Möglichkeit des Blueboxing ab. Aber soweit ich mich erinnere, hielten sie ihre Identität geheim.

Ich bin jedoch nicht dafür, dass die USA ihn wegen Urheberrechtsverletzungen anklagen. Sie besitzen diese magische Fähigkeit, bei so ziemlich allem überzureagieren und anscheinend an jedem ein Exempel zu statuieren. Leider gibt es, glaube ich, kein Gesetz dagegen, ein fetter Trottel zu sein, also gibt es noch etwas anderes, was sie ihm anhängen können? Ich werde mich dafür einsetzen, dass die USA Kimble bekommen, sobald sie Ann Sacoolas ausliefern. Sie hat Harry Dunn überfahren und getötet. Sie ist dann in die USA geflohen, wo man sich geweigert hat, sie zurückzuschicken. Die USA scheinen bei der Justiz ziemlich wählerisch zu sein.

[Anm.: Ann Sacoolas ist eine ehemalige CIA-Agentin, die 2019 in England einen britischen Staatsbürger überfuhr, der danach seinen Verletzungen erlag. Durch diplomatische Immunität entging die US-Bürgerin einer Verurteilung in Großbritannien.]

**Lotek64:** Hast Du jemals bei Scene Talk angerufen? Das war ein Sprachtelefon mit einigen Räumen, in denen sich Leute treffen konnten.

**Galahad:** Nein, nie, abgesehen von einigen der großen BBSs dieser Zeit habe ich mich weitgehend zurückgehalten, weil ich nicht bekannt machen wollte, wer ich war.

**Lotek64:** Manche würden sagen, Karma ist ein Miststück. Jetzt bekommt Kim, was er verdient hat. Oder wie siehst du das?

**Galahad:** Ja, er verdient das. Aber wie ich schon sagte, nicht aus urheberrechtlichen Gründen, sonst wäre ich ein Heuchler. Ich glaube nicht, dass die USA fair sein würden, das sind sie selten.

**Lotek64:** Was wirst du in zehn Jahren beruflich und als Hobby machen?

**Galahad:** Ich weiß nicht, ich mache immer noch Amiga-Zeug. Aber unglücklicherweise, und das ist etwas, dem wir alle ins Auge sehen müssen, während die Zeit voranschreitet, schwindet das Publikum für das, was wir auf dem Amiga machen. Und das jedes Jahr, da mehr Leute entweder das Interesse verlieren, oder, wie es viel zu oft passiert, sterben.

Ob ich das immer noch tun werde, wenn ich fast 60 Jahre alt bin, kann ich nicht sagen. Aber sicher ist, dass das Verlangen nach dem Amiga, das ich hatte, als ich in meinen späten Teenagerjahren war, heute nicht mehr so stark ist. Jetzt habe ich ein Geschäft, das ich aufrechterhalten muss, Arbeit zu erledigen, Beziehungen zu pflegen, es geht nicht mehr nur um mich.

Also ja, ich würde gerne mit Sicherheit sagen, dass ich das in zehn Jahren immer noch machen werde. Aber mit Sicherheit werden die meisten, wenn nicht sogar alle verbleibenden ungeknackten Amiga-Spiele von mir und anderen gemacht werden. So ziemlich jede WHD-Load-Installation wird gemacht sein, alle Atari ST-Spiele, die es wert sind, konvertiert zu werden, werden fertig sein. Ergo werden irgendwann die Fähigkeiten, die ich habe, nicht mehr nützlich sein. Aber ich bin noch nicht bereit, in den Sonnenuntergang zu gehen, ein Junge muss ein Hobby haben, und das ist besser als Klebstoff schnüffeln! ■

**Das Interview führte Lars Sobiraj.** Der Text erschien auch auf [tarnkappe.info](http://tarnkappe.info) sowie in englischer Sprache beim Amiga-Diskmag Jurassic Pack.

#### GEE-Magazin

Am 03.03.2022 erscheint nach guten acht Jahren das erste Mal wieder eine neue Ausgabe des GEE-Magazins. Mit diesem Heft plant der Herausgeber je nach Erfolg einen kleinen Neustart mit zwei Ausgaben pro Jahr. Mehr Infos zur aktuellen Ausgabe 70 gibt es hier: <https://www.geemag.de/>

# Kavinsky: OutRun

*Nach mehreren EPs hat Kavinsky 2013 sein erstes und bisher einziges Album unter dem Titel „OutRun“ herausgebracht.*

von Simon Quernhorst

Nachdem mir der Film „Drive“ aus dem Jahr 2011 samt seiner Titelmusik gut gefallen hatte, habe ich danach gesucht und herausgefunden, dass das Lied „Nightcall“ heißt und von dem französischen Musiker Vincent Belorgey komponiert und unter seinem Künstlernamen Kavinsky veröffentlicht wurde.

Nach mehreren EPs hat Kavinsky sein erstes und bisher einziges Album im Jahr 2013 unter dem Titel „OutRun“ herausgebracht. Der Albumtitel bezieht sich dabei auf das SEGA-Spiel von 1986 und nachdem ich bereits in Lotek64 #13 über mein gleichnamiges Lieblingsspiel berichtet hatte, musste ich mir die CD natürlich ebenfalls holen und auf weitere OutRun-Anleihen hin untersuchen.

Das Albumcover zeigt direkt einen stilechten Sportwagen samt Fahrer, Palme und Meer. Der erste Track „Prelude“, der letzte Track „Endless“ sowie die erste und letzte Seite des Booklets erzählen die Geschichte eines Unfalls mit einem roten Sportwagen im Jahr 1986 und dem daraus wiedergeborenen „Deadcruiser“, im Booklet sind dazwischen 13 seitenfüllende Einzelfotos mit verschiedenen Auto- und Straßenszenen abgebildet, die so auch aus einem entsprechenden Film stammen könnten.

Das Album enthält insgesamt 13 Titel, von denen mehrere Anspielungen auf Videospie-

le sein könnten, so z. B. Blizzard, Rampage, Testarossa Autodrive, First Blood oder Roadgame. Der letztgenannte Titel wurde im Jahr 2012 in Werbespots zum Videospiel „Hitman Absolution“ sowie für Mercedes-Benz verwendet und war auch der Imagesong der Tischtennis-WM 2013 in Paris. Der Track „Testarossa Autodrive“ wurde 2008 im Spiel „Grand Theft Auto IV“ verwendet und „Odd Look“ 2012 in einem BMW-Werbespot. Witzigerweise beginnt „Nightcall“ übrigens mit dem Soundeffekt eines Münzeinwurfs in einen Spielautomaten. Somit gibt es also sehr viele Bezüge des Albums zu Videospiele und Autos. Und auch der Klang von Kavinskys elektronischer Musik erinnert sehr an Filme und Videospiele der 1980er Jahre, nicht von ungefähr wird das Musikgenre Synthwave deshalb auch als Retrowave oder sogar als Outrun bezeichnet.

In einem Interview im Jahr 2013 gibt Kavinsky bei einigen Fragen auch Einblicke in seine Videospielevergangenheit:

*Frage 1: Ist der Titel OutRun eine Referenz an das Rennvideospiele?*

**Kavinsky:** Ja! Ich habe das Spiel damals sehr viel gespielt. Es stammt von einem sehr talen-



tierten Entwickler, Yu Suzuki, welcher auch Hang-On, Shenmue, und viele andere gemacht hat. Jedes Mal hatte er ein neues Konzept oder eine neue Art von Spiel – jedes seiner Spiele war immer eine Revolution.

**Frage 2:** Beschäftigst Du Dich sehr mit Videospiele-

**Kavinsky:** Heutzutage nicht mehr, aber früher habe ich sehr, sehr, sehr viel gespielt. Manchmal habe ich ein Spiel gespielt, die Vorhänge zugezogen und so im Dunkeln für sieben Tage gespielt. Zum Beispiel GTA, Rock Star Games, solches Zeug. Jetzt werde ich wohl alt, den wenn man so viel in einem Spiel machen kann, langweilt es mich. Ich fühle mich schlecht, wenn ich nun nur noch an meinem Fernseher spiele und dabei fast 40 Jahre alt bin. Dann fühle ich mich schuldig, mehr als früher. Deshalb habe ich aufgehört. Aber mit Freunden spiele ich noch PS Soccer. Ich spiele nur nicht mehr viel alleine.

**Frage 3:** Fördert der Konsum von Videospiele die Erstellung von elektronischer Musik?

Es ist alles logisch. Für mich sind das Spielen von Videospiele und die Erschaffung von Musik irgendwie dasselbe.

**Frage 4:** Denkst Du bei Deinem Album an eine Art von Soundtrack?

**Kavinsky:** Oh, ja. Deshalb habe ich das Album auch mit so vielen Bildern versehen. Wir haben natürlich keinen Film gemacht, aber das Album wird präsentiert wie der Soundtrack eines Films. ■

(Übersetzung eines Auszugs dieser Website: <https://www.spin.com/2013/02/kavinsky-outrun-drive-skrillex-tattoo-interview/>)

#### Schätzfrage

Was hat die VHS-Kaufkassette von 'Rambo' Anfang 1983 gekostet?

Tipp: Nicht zu niedrig schätzen!

(Auflösung auf der Seite 36)

A Micromusic Compilation from Germany

# Der Schubfladen

*Bei diesem Sampler kommen Fans bleepiger Game Boys und pluckernder Brotkästen genauso auf ihre Kosten wie alle, die es etwas härter und lauter mögen.*

von Steffen Große Coosmann

Vor einigen Jahren habe ich mich der Chipmusik-Szene komplett entzogen. Das lag einerseits an einem Wechsel der persönlichen Interessen, andererseits aber auch daran, dass mich nicht mehr wirklich viel so richtig überrascht hat. Die großen musikalischen und technischen Innovationen passierten allesamt in den 1990er Jahren, ein paar weitere Anfang der 2000er. Seit dem Ende meiner regelmäßigen Musik-Kolumne habe ich mich jedenfalls sehr wenig mit dem Thema auseinandergesetzt und war ganz erstaunt, als mich die Anfrage für die Besprechung und ein Rezensionsexemplar des Samplers in Form einer Kompaktkassette erreichten.

Sampler sind immer gut, um einen Überblick über Künstler\*innen eines Labels oder einer Szene zu bieten. Und den schaffen Acts wie Melted Moon, Kid Knorke, Vault Kid und viele andere ganz hervorragend. Zwar bleiben die wirklichen Überraschungen auch hier aus, tanz- und anhörbar ist das Gesamtwerk trotz der vielen unterschiedlichen Herangehensweisen dann doch. Kid Knorke und Betty Blue screen eröffnen den Sampler mit ihrer rotzig punkigen Kampfansage an zu wenig Bewegung in den Füßen, Vault Kids Game Boy groovt sich mit seiner niedlichen Melodie gut ins Ohr, Calisto Ghost hat seinen Beitrag wohl irgendwo Ende der 1980er wiedergefunden und Lego-



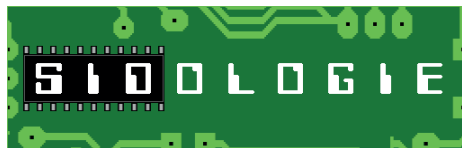
lufts schneller Elektroclub-Song „Numbers“ hilft allen, die Probleme haben, sich die Geheimzahl ihrer EC-Karte zu merken. Das sind nur meine persönlichen Highlights. Fans bleepiger Game Boys und pluckernder Brotkästen kommen genauso auf ihre Kosten wie alle, die es etwas härter und lauter mögen.

Neben den 14 Songs enthält die Kassette außerdem noch Datentracks für den C64, in denen sich ein Spiel sowie eine Demo verstecken. Die habe ich mir allerdings nicht angucken können. Daneben gibt es noch einen Download-QR-Code, mit dem man sich das Album als WAV-Dateien in CD-Qualität herunterladen und auf einem Medium der eigenen Wahl abspielen kann. ■

## Käuflich erwerben...

...kann man das Werk direkt über die Seite des Labels  
<http://www.musikfladen.de>





Mit nunmehr menschenweltweit üblicher zweijähriger Verspätung freue ich mich, ein Paar der obskureren persönlichen Lieblings-SIDs von Glenn Rune Gallefoss aus früheren und jüngeren Zeiten, die bei Back in Time Live 2019 in Bergen angesprochen und -gespielt wurden, zu präsentieren! Beide – unüblicherweise für den sonst im warmen Klang des alten SIDs schwelgenden Glenn – für den neuen Chip; und los geht's!

von *Martinland*

### Freezing 12' (1999)

geschaffen von **DJB alias Dwayne Bakewell**: Nach einem dramaturgisch zweimalig gespiel-

ten, klassisch anmutenden Intro stellt sich nach etwas mehr als einer Minute ein treibender Beat ein, der kurz darauf von Drums ergänzt wird; das wunderbar altmodische Solo beginnt dann nach zwei Minuten, es folgen noch sprudelnde Schlagzeug-Breaks und ein langsames Fade-Out; also kein loopen diesmal. Entspannend und schön!

<http://csdb.dk/sid/?id=4254>

### Composition for the 11th Finger (2015)

geschaffen von **Hultink und Zeidler**: 16 Jahre nach obigem finden wir uns in einer Art SID-Jazzclub wieder, in dem uns ein Pastiche auf herrliche Akkordprogressionen von – sagen wir mal – Weather Report bezaubert; und gleich danach wird – richtig geraten – soliert! Natürlich viel zu kurz, also loopen. Groovy!

<http://csdb.dk/sid/?id=51292>

## Sommer 2021: Haribo goes Mario

Der Süßwarenhersteller HARIBO (übrigens ein Akronym für den Firmengründer Hans Riegel und den Gründungsort Bonn) präsentierte im Sommer 2021 die „HARIBO Super-Mario Edition“. Der Hersteller bewirbt die Zusammenarbeit mit Nintendo folgendermaßen: „Jump'n' yumm! Münze, Superstern oder Feuerblume erscheinen ganz plötzlich und für kurze Zeit in den Geschmacksrichtungen Erdbeere, Apfel, Himbeere, Kirsche und Zitrone. Jetzt schon ein Gamechanger!“. Auf der Standardtüte sind Mario und Luigi abgebildet. Daneben gibt es eine zweite Tüte „Sauer“ mit Mario und Yoshi sowie eine dritte Tüte „Veggie“ mit Peach und

Toad. Jeder Beutel beinhaltet 175 g und kostet im Handel ca. 0,99 Euro. Neben den bereits genannten drei Formen sind auch noch Schildkrötenpanzer enthalten. Für längere Sessions eignet sich außerdem der große Eimer mit saten 570 g. Geschmacklich können alle Gebinde das Levelziel erreichen... *Simon Quernhorst*



# Bier, Haare und Gitarre: Metal Warrior ist zurück

Mit MW Ultra erschien 2020 ein C64-Action-Adventure, das einen erfreulichen Trend fortsetzt: Neuerscheinungen müssen sich seit einigen Jahren nicht mehr hinter den Klassikern aus der Blütezeit verstecken, sondern übertreffen selbst große Titel. MW Ultra, ein episches Remake des ersten Metal-Warrior-Spiels aus dem Jahr 1999, ist dafür ein gutes Beispiel. Programmierer Lasse Öörni stand uns in Lotek64 #60 (März 2020) Rede und Antwort. Nun stellen wir das Spiel vor.

von Georg Fuchs

Nach dem Ende der kommerziellen C64-Ära Anfang der 90er-Jahre kehrten viele Programmierer den 8-Bit-Systemen den Rücken. Neuerscheinungen konnten nicht mit den Klassikern mithalten, nur vereinzelt erschienen Spiele, die nicht bald wieder in Vergessenheit gerieten. Das unermüdliche Wirken von Firmen wie Protovision trug schließlich Früchte: Seit einigen Jahren erscheinen C64-Spiele, die die Fähigkeiten der Hardware auf eine Weise ausnutzen, wie sie in den 80ern kaum denkbar schien, und dabei das Gameplay nicht außer Acht lassen. Dabei hat sich auch ein neuer Standard an Nutzerfreundlichkeit etabliert, der sich an moderneren Systemen orientiert: kurze Ladezeiten, kaum Sackgassen und speicherbare Spielstände gehören mittlerweile zum Standard bei hochwertigen Titeln, früher war das eher Luxus und nur selten zu finden – auch bei Spielen aus renommierten Softwarehäusern.



## Ein Spiel mit Geschichte

Metal Warrior 1 von Lasse Öörni erschien 1999 und orientierte sich an einem gleichnamigen, unveröffentlichten Amiga-Spiel aus den frühen 90ern. In diesem Action-Adventure übernimmt man die Rolle des Metal-Gitarristen Ian, der in der postapokalyptischen Spielewelt herausfinden muss, wer seinen Musikkollegen und Freund getötet hat.

Nur kurze Zeit später legte Öörni einen zweiten Teil vor, der viele Verbesserungen enthält. Damit nicht genug, wurde 2001 Teil 3 nachgelegt, der unter anderem einen üppi-



gen Soundtrack und grafische Leckerbissen wie eine Landschaft, die drei Tageszeiten (Tag, Dämmerung, Nacht) durchläuft, bietet. Auch Rollenspielelemente sind vertreten. Zusammen mit Öornis Gruppe Covert BitOps wurden die ersten drei Teile in einer von Simon Quernhorst aufwändig gestalteten Box in limitierter Auflage vertrieben, die in Lotek64 #09 (März 2004) vorgestellt wurde.

Ende 2003 erschien der für lange Zeit letzte Teil der Serie, Metal Warrior 4: Agents of Metal. Dieses Spiel übertrifft die Vorgänger abermals und bietet neben neuen Features auch einen größeren Umfang – erstmals benötigte ein Teil der Reihe zwei Diskettenseiten.

Als 2020 nach 17 Jahren wieder ein neuer Titel erschien, griff Lasse Öorni auf das allererste Spiel zurück. Es handelt sich also nicht um eine neue Geschichte, sondern um eine Neuinterpretation des Originalspiels, bei der spielerisch und technisch alle Register gezogen werden. Die Engine im Hintergrund ist generalüberholt, die Kontrollen sind gut durchdacht. Das ist keine Nebensache, denn MW Ultra bietet viele Möglichkeiten, die ohne allzu komplizierte Joystickmanöver schnell erlernt werden können.

### Re-Make / Re-Model

Inhaltlich dreht sich die Handlung um Ian, einen etwas orientierungslosen jungen Mann, der (auch frisurentechnisch) an seiner Karriere als Metal-Gitarrist arbeitet, wenn er nicht ge-

rade ein Schlückchen Bier genießt. Doch dann holt ihn seine Vergangenheit ein – worüber nicht mehr verraten werden soll, denn dann wären wir schon mitten in der Welt von Metal Warrior Ultra mit seiner großen, aber nicht unüberschaubaren Spielwelt.

Die Hintergrundgrafiken und Animationen sind schön gepixelt und ausgeführt, der Soundtrack ist stimmungsvoll und abwechslungsreich, wie wir es schon von den Vorgängern aus der Reihe kennen. Alles läuft flüssig und ohne Ruckelei ab, obwohl der Hardware einiges abverlangt wird. Neben dem Standard-Retro-Setup (C64, 1541, Ein-Button-Joystick) werden viele weitere Setups (1581, 1541 Ultimate, Modul mit Speicherfunktion, REU) unterstützt, natürlich ist das Spiel PAL- und NTSC-kompatibel. Wer eine SuperCPU besitzt, kommt in den Genuss eines beschleunigten Scrollings.

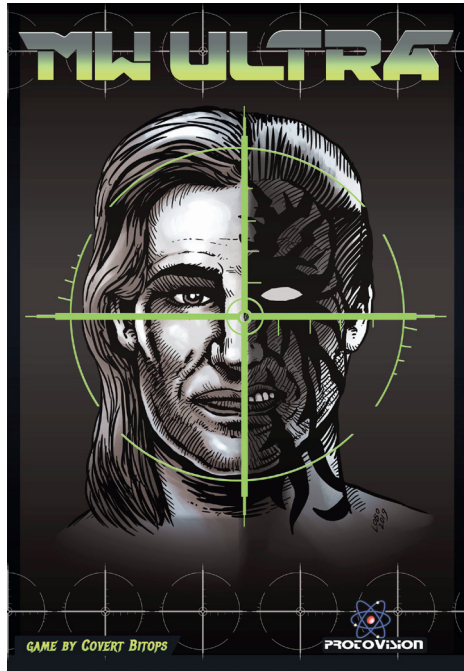
Da der Schwierigkeitsgrad dreistufig wählbar ist, ist das Spiel trotz seiner zahlreichen Features auch von weniger versierten Spielern



noch beherrschbar. In MW Ultra gibt es viele Adventure-Elemente, aber erwartungsgemäß auch viele Kämpfe mit zahlreichen Waffen, die einem im Verlauf des Spiels in die Hände fallen. Besonders hervorzuheben ist der Enterhaken, der auch grafisch äußerst fein umgesetzt wurde. Es gibt im Kampf viele taktische Elemente, und wie in einem Rollenspiel kann man die Fähigkeiten der Figur, Ian, weiterentwickeln.

Mit Traum- und Zwischensequenzen wird die Geschichte fantasievoll weitergesponnen, das Ende ist laut Entwickler abhängig vom Verhalten des Spielers. Wer von den vielen Steuerungsmöglichkeiten anfangs überfordert ist, kann direkt im Spiel eine Kurzanleitung als Infotext abrufen, sie liegt aber schön gestaltet der digitalen Version als PDF und der Box als gedrucktes Heft bei. Nützlich ist der ebenfalls als PDF bzw. gedruckt beiliegende Stadtplan, der die Orientierung in der Spielwelt wesentlich erleichtert, allerdings auch vorwegnimmt, welche Dimensionen das Spiel hat. Wer sich die Überraschung nicht nehmen lassen möchte und Freude daran findet, selbst auf Papier zu kartografieren, sollte die Übersicht also zugeklappt bzw. das PDF ungeöffnet lassen.

Mit MW Ultra werden nicht nur Fans der vierteiligen Metal-Warrior-Trilogie ihre Freude haben. Wer die Reihe nicht kennt, kann gleich mit dem neusten und feinsten Teil einsteigen und landet doch ganz am Anfang der Handlung.



**MW Ultra kaufen:**

<https://www.protovision.games/shop/>

Die **digitale Version** (Download) kostet 9,99 Euro und enthält außer den Images (1541, 1581, CRT, Emlatoren/1541 Ultimate) Handbuch und Stadtplan als PDF.

Die **Box** enthält das Spiel auf Modul, einen großformatigen Stadtplan, ein Handbuch sowie als Goodie ein MW-Ultra-Gitarrenplektrum, und kostet 45 Euro. Sämtliche Downloads sind ebenfalls enthalten.

Gegen Aufpreis können weitere Zugaben (A3-Poster, Audio-CD) geordert werden.

Gold Quest VI: Im Bann der sieben Drachen (C64)

# Kenne dein Limit!

*Der vor Kurzem erschienene sechste Teil der Gold-Quest-Reihe für den Commodore 64 ist eine echte Überraschung: Statt eines weiteren SEUCK-Spiels erwartet uns ein waschechter Dungeon Crawler.*

von Georg Fuchs

Gold Quest ist eine Reihe von Action-Adventures für den C64, die allesamt mit dem berühmt-berüchtigten Shoot'em Up Construction Kit, kurz SEUCK, erstellt wurden. Die Veröffentlichung erfolgte in den Jahren von 2005 bis 2013. Hinter den Spielen steht ein Team rund um Thorsten Schreck alias Sledgie, der auch als Betreiber des C64-Wiki bekannt ist. Beinahe ein Jahrzehnt nach dem letzten Teil wurde die Serie wiederbelebt. Der 2022 erschienene sechste Teil Gold Quest VI – Im Bann der sieben Drachen kann als echte Überraschung betrachtet werden: Statt eines weiteren SEUCK-Spiels erwartet uns ein echter 3D-Dungeon Crawler in feinsten PETSCII-Optik.

Die Veröffentlichung erfolgte am 11. März 2022 auf Digital Talk #111. Auf der Coverdisk von Zzap!64 erschien am 2. April eine leicht erweiterte Version (1.1). Zuletzt wurde eine Extended Version (1.2) nachgelegt, die nicht nur neue NPCs enthält, sondern auch einen leichteren Einstieg verspricht und zwölf äußerst vielversprechende Spezialaufträge enthält. Das Spiel ist komplett mit dem Joystick spielbar.

## Parental Advisory

Die Extended Version gibt es in toller Aufmachung in Wallet-Hülle mit schön gestaltetem,



wirklich hilfreichen Handbuch, einer Tabelle für Zaubersprüche und zwei Disketten: eine im Standard-1541-Format und eine 3,5“-Disk für Besitzer eines 1581-Laufwerks. Stolz listet die Verpackung die Inhalte des Spiels in Form eines Warnhinweises auf: „Violence, Drugs, Fear, Gambling, Bad Language“. Wer kann da noch widerstehen?

Die Idee für das Spiel stammt von Sledgie, außer ihm waren an der Umsetzung des in deutscher und englischer Sprache vorliegenden Spiels RetroLynx, Daimansion, 1570, Tele-spielator und Jammet beteiligt, die Musik steuerte Richard Bayliss bei. Weitere Aktive waren alke01, Shmendric und CaptFuture1975, der die Modulversion erstellt hat.

## Küss die Hand, Herr Kerkermeister!

Gold Quest VI führt den Spieler in der Gestalt eines Zwerges mit einem bis unter den Bauchnabel reichenden Bart tief in ein Bergwerk, um den legendären Zwergenhelden Sledgie aus den Klauen von Orks zu befreien, die ihn gefangen genommen haben. Dieser wollte das Bergwerk für das Zwergenvolk zurückerobern, nachdem sich dort Scharen von vielen freundlichen, meist allerdings noch mehr feindseligen

bis tödlichen Kreaturen häuslich eingerichtet haben. All den Gnomen, Kobolden, Wichteln, Feen, Orks, Trollen, Zombies und Drachen begegnen wir auf unserem Weg in die immer tieferen Bereiche des Bergwerks – so steht es im Handbuch geschrieben, somit kennen wir unseren Auftrag. Um das Spiel erfolgreich abzuschließen, muss der gefürchtete Orkschamane Fulgore besiegt werden, um den Fluch aufzuheben, der Sledgie im Bergwerk festhält. Wer weniger ambitioniert ist, kann einfach um einen Platz in der Highscore-Tabelle spielen.

Neben den vielen Charakteren gibt es jede Menge wichtige Gegenstände wie Gold (darum dreht sich alles), Geröll und Lava, Teleporter, Fallen, eine Vielzahl von alkoholischen Getränken unterschiedlicher Qualität und viele weitere Objekte, die zur Erfüllung der Spezialaufträge (Missionen) unverzichtbar sind. Selbstverständlich gibt es im Bergwerk jede Menge Tavernen, in denen man sich stärken, unterhalten und Aufträge annehmen kann.



All das wurde in waschechtem (kompilierten) BASIC V2 umgesetzt, bei der Grafik handelt es sich, vom Titelbild abgesehen, um waschechte PETSCII-Zeichensatzgrafik, die absolut gekonnt in Szene gesetzt wurde. Da das Spiel ohne Nachladen auskommt, ist der Spielverlauf flüssig. Der Bildschirm ist übersichtlich gestaltet und zeigt neben dem Bergwerk in

„3D“-Ansicht die Karte, die anfangs leer ist, aber im Zuge der Erkundung der jeweiligen Ebene automatisch mitgezeichnet wird, einen Kompass, den Status und weitere Informationen.

Je tiefer man ins Bergwerk vordringt, desto größer werden die zu erkundenden Bereiche und desto mehr Gegner tummeln sich in der Dunkelheit. Allerdings gibt es auch mehr Gegenstände und Gold zu entdecken.

Zu Trainingszwecken und als Testmodus kann Zwerg „Schummlor“ ins Rennen geschickt werden, der von Anfang an richtig stark gemacht werden kann, dafür aber von der (speicherbaren) Highscore-Tabelle ausgeschlossen bleibt. Im regulären Spiel erstellt man zu Beginn einen Zwerg, für den außer einem Namen vier Parameter festzulegen sind: Promille-Startwert (je höher der Grundpegel, desto wilder kämpft der Zwerg), Gold (zum Einkauf von Waffen und Gegenständen, aber auch als Einsatz beim Glücksspiel), Startwaffe und ein Gegenstand im Rucksack (der höchstens vier Objekte bzw. Getränke fasst).

## Unerwartete Todesursache

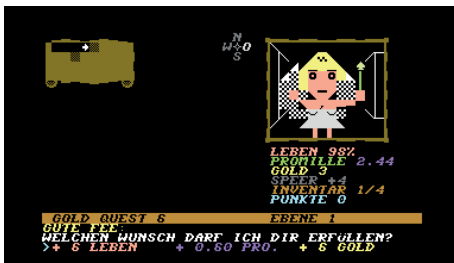
Mein erstes Game Over ereilt mich nicht im Kampf gegen Orks oder Trolle, sondern nach dem Genuss eines starken alkoholischen Getränks, das meinen Pegel auf über 3,5 Promille ansteigen lässt, wodurch unmittelbar der Tod eintritt. Dabei muss bloß der Promillewert des Getränks zum aktuellen Wert addiert werden – ein Anfängerfehler!

Im zweiten Anlauf kaufe ich zunächst ein Nunchaku, das ich mit dem von einer Fee geschenkten Gold bezahle. Ein Kobold fordert mich gleich darauf zu einem Würfelduell, bei dem ich ein Goldstück verliere. Als ich beim nächsten Kobold nicht mitspielen möchte, bekomme ich zum Dank eine übergezogen und verliere fünf Lebenspunkte. Ein kleines Stück weiter greife ich einen Ork an und gewinne den

Kampf. Das bringt auch ein bisschen Gold ein. Um die Ecke lauert ein Troll. Ich überlege zu fliehen, greife dann aber doch an und verliere ziemlich viele Lebenspunkte. Hoffentlich finde ich bald eine gute Fee oder eine Taverne, um meine Reserven aufzufüllen. Die Ebene überlebe ich mit ausreichend Gold, um mich im Wirtshaus satt zu essen und meine Energie dadurch wieder auf 81 % aufzufüllen. In Ebene 4 stoße ich zuerst auf einen Drachen, auf der Flucht verliere ich einen Teil meines Goldes und laufe dann einer bösen Fee in die Arme, die mir eine Menge Lebensenergie absaugt. Als ich dann noch auf einen Trollwächter stoße, trinke ich ein Bier, um ihn müde zu machen. Dabei übersehe ich schon wieder, dass ich damit eine letale Alkoholvergiftung erleide, und beende mein Testspiel im Rang eines Steinmetzes.

Das Testspiel hat sich als äußerst unterhaltsam erwiesen und Lust auf weitere Versuche gemacht. Es ist erstaunlich, wie gut das Spiel technisch umgesetzt ist, und wie viel Spaß es macht, die Dungeons zu erkunden. Das liegt auch am eigenwilligen Humor und den vielen kleinen Details, die alle in den Speicher gepasst haben.

Gold Quest VI ist ein tolles Spiel mit ausgewogenem Schwierigkeitsgrad, das einen frustfreien Einstieg ermöglicht, aber bald herausfordernd wird. Mit den zahlreichen, liebevoll gestalteten PETSCII-Charakteren bietet es optisch viel mehr, als man von einem BASIC-Spiel erwarten würde. ■



### Zwei Boxen zu gewinnen

Von der luxuriösen Extended Version in der Wallet-Hülle hat uns die gute Fee aus Ebene 1 (andere behaupten, es sei Alexander Keller aus dem Zwergenteam gewesen) freundlicherweise zwei Exemplare zum Verlosen zur Verfügung gestellt. Wer gewinnen möchte, schreibt einfach bis 1. Dezember 2022 eine Nachricht mit einem Betreff, der in etwa „Gold Quest VI gewinnen“ lauten könnte, an [commodore@aon.at](mailto:commodore@aon.at).

### Links

#### C64Games

<https://www.c64games.de/phpseil...detail.php?filnummer=7804>

#### CSDb

<https://csdb.dk/release/?id=218974>

#### The New Dimension

[http://tnd64.unikat.sk/f\\_g.html#GoldQuest6](http://tnd64.unikat.sk/f_g.html#GoldQuest6)

# Museum on a Cart

*Ein ungewöhnliches und originelles Projekt packt ein ganzes Museum auf ein Modul. Lotek64 stellt das Programm vor und hat mit dem Designer gesprochen.*

von Simon Quernhorst

Covid-19 hat die Kulturwelt besonders hart getroffen: Konzerte und Veranstaltungen fielen aus, Museen wurden geschlossen. Um trotzdem einen Teil der laufenden Kosten decken zu können, ist der Digital Retro Park (DRP) im hessischen Offenbach auf eine außergewöhnliche Idee gekommen: wenn die Besucher nicht ins Museum kommen können, muss das Museum eben zu den Besuchern gelangen. Dazu hat das DRP-Team das Adventurespiel „Museum on a Cart“ – kurz MoaC – als eigenständiges Modul für eine Retro-Plattform kreiert: Nintendos Game Boy.

Das Spiel kann wahlweise auf Deutsch oder Englisch gestartet werden. Nachdem man an-

schließend eine von drei Figuren ausgewählt hat, geht es auch schon los und man beginnt den virtuellen Besuch im museumseigenen Café. Von dort führen verschiedene Durchgänge in andere Bereiche. Es gibt kleine und große Räume, wobei die großen Räume zunächst horizontal gescrollt werden und anschließend in die zweite Raumhälfte überblenden. Neben Informationen zu den Themen der Bereiche und zu jedem einzelnen Ausstellungsobjekt kann man auch andere Personen ansprechen und sich auf die Suche nach versteckten Texten, Persönlichkeiten, Credits und Spielen machen. Nach erfolgreicher Suche in allen Räumen bekommt man dann bei Rückkehr ins Café sogar eine Endsequenz des Museum-Adventures zu sehen.

Als einzige Gefahr innerhalb des Spiels ist mir ein versteckter „Absturz“ an einer Stelle eines Raums aufgefallen. Nach einer witzigen Animationssequenz muss man den Game Boy dann neu starten und verliert so den bisherigen Spielfortschritt. Auch außerhalb der Virtualität sind versteckten Späße zu entdecken, so steht z. B. auf dem Modul „Made in Offenbeach“.

Das Modul wird in einer standesgemäßen Modilhülle und einer durchsichtigen Verpackung geliefert. Neben der Anleitung liegen dem Modul auch noch verschiedene Aufkleber sowie ein Anstecker bei. Das MoaC ist eine



■ Ein komplettes Exemplar den Taschen-Museums.



tolle Idee und dank der gelungenen optischen und akustischen Ausführung auf jeden Fall den Eintrittspreis in das virtuelle Museum und damit die Unterstützung des realen DRP wert.



- Willkommen im mobilen Modul-Museum.

**L**otek64 sprach noch kurz mit **Falk Heinzelmann**, dem Designer des Spiels:

*Lotek64: In welcher Entwicklungsumgebung wurde das Spiel gestaltet?*

**Falk Heinzelmann:** MoaC ist mit dem Editor „GB Studio“ gebaut worden (<https://www.gb-studio.dev/>).

*Lotek64: Welches Team war beteiligt?*

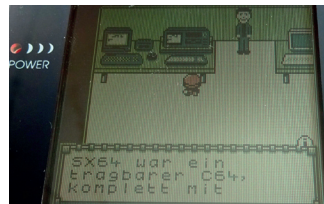
**Falk Heinzelmann:** Eigentlich ist alles von mir, bis auf die Musik... hier hat Tronimal über 10 Stücke komponiert und umgesetzt. Eigene, aber auch Bekanntes von TSM auf dem Amiga und DeerTears auf dem Game Boy. Geholfen haben mir außerdem einige Leute bei der Korrektur der Texte und beim kurzen Hacken der Engine, damit Tronimal seine eigenen Samples nutzen konnte.

*Lotek64: Wie lange hat die Realisierung gedauert?*

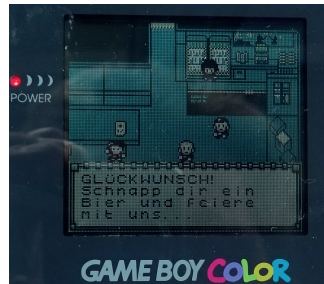
**Falk Heinzelmann:** Das waren gut vier bis fünf Monate, da wirklich alles selbst gemacht ist... von der Verpackung, Grafik und Bau der ganzen Cartridges, sowie Gestaltung des Covers, der Anleitung und der Sticker. Ich baue auch jetzt immer noch zwischendurch weitere Exemplare zusammen. Stefan Pitsch, der Vorsitzende des Vereins, macht den Versand.

*Lotek64: Gibt es irgendwelche Secrets/Hidden Features im Spiel?*

**Falk Heinzelmann:** Ja, es sind fünf Ghosts in the Machine versteckt: Prominente Figuren aus der Computerwelt, über die man ein wenig erfährt, sowie drei Level bekannter Spiele, die Klassiker auf den jeweiligen Systemen sind, in denen sie versteckt sind. Und dann gibt es noch zwei Kleinigkeiten, die ich aber nicht verrate...



- Viel zu erkunden: Infos zu allen Geräten.



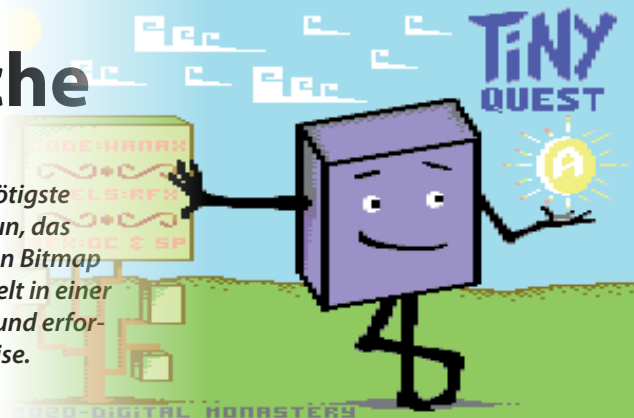
- Fleißige Entdecker werden am Ende belohnt...

C64-Spiel Tiny Quest

# Nervensache

*Tiny Quest ist ein auf das Allernötigste reduziertes, schnelles Jump'n'Run, das 2020 auf Modul und Diskette von Bitmap Soft veröffentlicht wurde. Es spielt in einer bunten, rechteckigen Pixelwelt und erfordert eine superschnelle Spielweise.*

von Georg Fuchs



Die Box, die mir Klemens Franz netterweise vor langer Zeit geschickt hatte, enthält neben der Disk einen Button, einen Aufkleber, ein DIN-A4-Poster sowie ein Anleitungsheftchen, das schnell gelesen ist. Es enthält die Hintergrundgeschichte, die ebenso schnell zu erfassen ist wie das Spielprinzip: Wir steuern Mr Cube, der, wie der Name schon subtil andeutet, ein mit Beinen versehener Würfel ist – woraus in der zweidimensionalen Darstellung ein Quadrat wird. Bernd das Brot, Super Meat Boy und Spongebob haben dergestalt die Bildschirme zum Beben gebracht, warum sollte es nicht noch einmal funktionieren? Doch bevor es so weit ist, muss der armlose Zweibeiner von links nach rechts laufen, Hindernisse überspringen, Münzen einsammeln und zum nächsten Screen stürmen. Der öffnet sich aber erst, wenn die Münzen eingesammelt sind.

Atemlos wird ein Bildschirm nach dem anderen durchgespielt, denn viele Handlungsoptionen gibt es nicht: links – rechts – Feuer (springen), das ist es. Die Besonderheit von Tiny Quest ist das superknappe Zeitlimit, das nicht die geringste Pause erlaubt. Nach weni-

gen Sekunden beginnt Mr Cube zu blinken, und dann hat man noch einen halben Atemzug Zeit, um abzuschließen. Wenn sich das Portal nicht öffnet, hat man die Münze übersehen. Das Einsammeln derselben ist leider keine Option, denn Mr Cube ist das prekärste unter den Quadratmännchen, chronisch pleite und noch dazu verliebt. Findet er nicht genug Münzen, von denen es in jedem Level nur eine gibt, kann er die kostspielige Reise zu seiner Angebeteten gleich vergessen.



Das Spiel wird mit fünf Leben gestartet, Optionen à la Pause, Musik ein/aus oder Verknüp-

fen mit dem Facebook-Profil gibt es glücklicherweise nicht.

Die Musik während des Spiels (Gaetano Chiummo, Stefano „Dustbin“ Palmonari) ist stimmungsvoll und melodios, sie erinnert mit ihrer orientalischen Melodie an Hubbard-Klassiker wie Master of Magic und Spellbound, ist aber etwas rüdig ausgeführt und passt damit zur bunten, grobpixeligen, aber überzeugenden Grafik (Andrea „Wanax“ Schincaglia, der auch für den Code verantwortlich ist).

Speicherfunktion gibt es keine, dafür werden Passwörter generiert, die den Wiedereinstieg ermöglichen – solange der Computer nicht ausgeschaltet wird, denn es handelt sich nicht um permanente Codes. Leider ein Argument, mit dem Emulator zu spielen, da man dann eine bequemere Speicherfunktion zur Verfügung hat. Bei diesem Spiel kein Nachteil, denn wer das Ende sehen will, wird sehr

viele Bildschirmtode sterben. Spaß macht es jedenfalls, weil die Grundelemente stimmen: Grafik, Musik und Action bilden eine Einheit, die Steuerung ist einfach und präzise, der Schwierigkeitsgrad hoch, aber für Geduldige zu bewältigen. Tiny Quest ist vermutlich das rastloseste und schnellste C64-Geschichtlichkeitsspiel, falls ein Superlativ gewünscht wird.

Modul- und Disketten-Versionen sind bereits ausverkauft, als digitaler Download ist das Spiel aber für 3 US-Dollar (derzeit ziemlich genau 3 Euro) zu haben. ■

#### Tiny Quest kaufen

<https://www.bitmapsoft.co.uk/product/tiny-quest-disk/>



# Angriff der fliegenden Pfefferminzspraydose

*Das Adventure Das Camp aus dem Jahr 2015 von Mac of TUGCS hat einen Nachfolger in Form eines „Shooters mit Rollenspielelementen“ spendiert bekommen. Wie das ursprüngliche Spiel wurde das „SEUCK Camp“ mit einem Baukastensystem erstellt. Herausgekommen ist aber ein völlig anderes Spiel.*

von Georg Fuchs

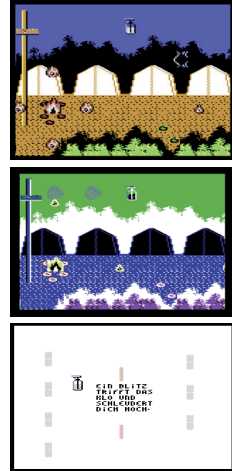
Baukasten-Systeme zum Erstellen von Spielen ohne tiefere Programmierkenntnisse gibt es für den Commodore 64 in Hülle und Fülle. Zum Erstellen von Adventures unübertroffen ist das D42 Adventure System, das in Lotek64 #51 (August 2015) vorgestellt wurde. Ungefähr zur selben Zeit erschien ein Spiel, das mit eben diesem System erstellt wurde: Das Camp von Mac of TUGCS, dessen fantastisches Adventure Methodist wir in Ausgabe #60 (März 2020) vorgestellt haben, handelt von einem tatsächlich existierenden Zeltlager. (TUGCS steht unter anderem für The United German Camping Service, wie ein Blick auf das Directory der Diskette verrät.)

Wenn ein Adventure einen Nachfolger erhält, ist dieser in der Regel ebenfalls ein Adventure. Man stelle sich vor, Monkey Island 2 wäre ein Flugsimulator geworden oder Summer Games 2 ein Strategiespiel. Der Autor ist deshalb auch zurückhaltend und nennt das im Sommer 2022 erschienene „SEUCK Camp“ Fortsetzung und zugleich Spin-off. Denn anders als das Text-Grafik-Abenteuer ist der

neue Teil ein waschechtes Actionspiel – mit Rollenspielelementen, wie Mac of TUGCS betont. Moment, Rollenspielelemente in einem SEUCK-Spiel?

## SEUCK sucks...

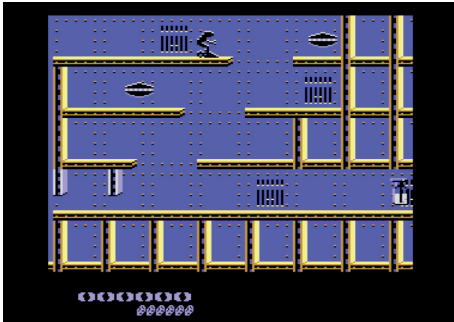
Wer nicht weiß, was ein SEUCK-Spiel ist: Das Akronym steht für „Shoot’Em Up Construction Kit“ und wurde 1987, in der Blütezeit des Commodore 64, vom britischen Softwarehaus Sensible Software veröffentlicht. SEUCK ist ein durchdachtes und einfaches System, mit dem einfache Ballerspiele nach dem Baukastenprinzip zusammengestellt werden konnten. Editoren für Sprites, Hintergrundgrafiken, Angriffswellen und Soundeffekte waren ebenso enthalten wie die Möglichkeit, das Endergebnis als eigenständig laufendes Spiel (mit dem Hinweis, dass es mit SEUCK erstellt wurde) abzuspeichern. Sogar eine Vermarktung war möglich, auch wenn es nicht bei vielen dieser Titel für eine kommerzielle Veröffentlichung reichte. Zu uninspiriert und eintönig waren die meisten dieser Spiele, SEUCK-Titel konnten



(bis 2008, als ein „Sideways SEUCK“ erschien) nur von oben nach unten scrollen und waren meist den Speicherplatz auf der Diskette nicht wert, den sie belegten.

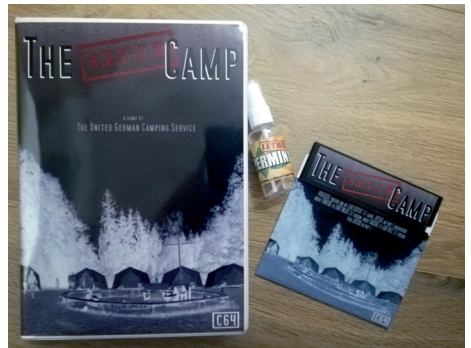
### ...nicht immer!

Gerade die Limitierungen des SEUCK-Systems sind natürlich auch eine Herausforderung, mit den bescheidenen Mitteln etwas zu schaffen, das sich von der Masse abhebt. Und SEUCK Camp ist tatsächlich eine positive Überraschung: Es scrollt von links nach rechts, hat eine Anleitung an Bord, in der der Autor dieser Zeilen in einer Reihe mit John Carpenter (an dessen Soundtracks die Musik erinnert) genannt wird, und es verzichtet auf den Einsatz eines Raumschiffs. Stattdessen steuern wir eine Spraydose, die mit Pfefferminztee gefüllt ist. Damit werden außerirdische Insekten



besprüht, um ihnen den Garaus zu machen. Als passionierter Camper konnte ich mich sofort in dieses immersive virtuelle Szenario hineinversetzen. Punkte gibt es dafür übrigens keine, stattdessen begegnen uns Orte, Szenen und Charaktere (aus dem Adventure-Vorgänger) auf unserer Reise. SEUCK Camp folgt seiner eigenen Logik und macht, was ich noch nicht oft von einem SEUCK-Spiel sagen konnte, wirklich Spaß. Dafür sorgen schon die tollen Levels, in denen es zahlreiche Anspielungen zu entdecken gibt.

Allerdings bin ich hoffnungslos aus der Übung und daher schon am zweiten Level-Boss gescheitert. Das liegt auch daran, dass ich der Versuchung erlegen bin, meinen Pfefferminztee auf alles zu sprühen, was sich bewegt, was aber ein Fehler ist. Mögen andere weiter kommen! Mac of TUGCS verspricht eine kleine Überraschung für alle, die das Spiel gründlich durchspielen.



### Links

SEUCK Camp ist kostenlos und kann auf der Webseite des Autors heruntergeladen werden:  
<http://tugcs.de/c64-games/>  
<https://csdb.dk/release/?id=219750>

Walkthrough-Video:  
<https://youtu.be/C0ur03nFYbA>

# „Bin ich eine Spielkonsole?“ (DVD-Player)

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

von Simon Quernhorst

Was macht eine Spielkonsole aus? Es handelt sich um stationäre Systeme, aber keine vollwertigen Computer, die hauptsächlich dem Abspielen von Unterhaltungsmedien (Spiele, Musik, Videos) auf handelsüblichen Fernsehgeräten dienen und mittels eines Controllers bedient werden. Und welche Konsolen setzten dabei auf das DVD-Format? Auf jeden Fall Sonys PlayStation 2 (ab dem Jahr 2000) und Microsofts Xbox (ab 2001). Als Schnittmenge beider Fragen kommen damit auch handelsübliche DVD-Player in Betracht, als Konsole gezählt zu werden, denn es gibt tatsächlich nicht nur Filme, sondern auch eigene DVD-Player-Spiele für sie...

Für DVD-Player sind immerhin viel mehr Spiele erschienen als für so manche „echte“ Konsole wie z. B. Amstrad GX-4000 oder Sega 32X. Natürlich liegen zunächst Umsetzungen von früheren Laserdisc-Automaten auf der Hand. So sind u. a. die Dragon's-Lair-Trilogie und Space Ace für DVD-Player erschienen. Die Steuerung mittels der DVD-Fernbedienung begnügt sich dabei mit der Auswahl einer Richtungstaste. Entweder hat man die richtige Wahl getroffen und gelangt zur nächste Spielszene oder man sieht eine der nahezu unzähligen Todesanimationen.

Als größte Gruppe von DVD-Player-Games sind Quiz-Spiele zu nennen, denn deren sequenzieller Ablauf, die vorgefertigten Videosequenzen und eine zeitunkritische Auswahl von Antworten machen diese Spiele zu einem prädestinierten Genre für DVD-Player. Bei „Wer wird Millionär?“ ist dabei schön zu beobachten, dass die anfänglichen Fragen nur aus eingblendetem Text bestehen. Spätere Fragen werden vorgelesen und durch Videos angereichert. So lässt sich die Menge der angegebenen „über 1000 Fragen“ auf einer DVD realisieren. Auch die bekannten Joker werden durch den DVD-Player simuliert. Leider wiederholen sich vor allem die Fragen der späteren Spielrunden recht häufig, so dass ein Wiederspielwert eher gering ist. Hingegen lässt sich z. B. „Deal or no Deal“ mit der zufallsbasierten Kofferauswahl gut erneut spielen.

Weitere Quizspiele sind zu wichtigen Lizenzen wie Harry Potter, Fluch der Karibik, Germany's next Topmodel etc. erschienen. Neben Quizfragen sind dabei auch kleinere Reaktions- oder Merkspiele enthalten. Und manchmal müssen dabei die Mitspieler bestätigen, ob eine korrekte Antwort genannt wurde.

Als „echte“ Videospiele lassen sich z. B. Shadoan, Mad Dog McCree, Who Shot Johnny

Rock und Lara Croft Tomb Raider bezeichnen, da sie auch auf anderen Plattformen erschienen sind. Bei den Lightgunshootern steuert man dabei mittels der DVD-Fernbedienung ein Fadenkreuz über feste Positionen am Bildschirm und versucht die richtigen Ziele zu treffen. Hauptmanko ist dabei leider die Eingabeverzögerung (Inputlag), da die Reaktion des DVD-Players immer eine gewisse Verarbeitungszeit benötigt. Dies ist leider ziemlich hinderlich für diese Art von reaktionsschnellen Spielen. Bei den Action-Adventures schließlich kann man sich von Szene zu Szene bewegen, Wege wählen, Gegenstände aufnehmen und aus dem Inventar verwenden. Shadoan und Lara Croft wirken dadurch am ehesten wie richtige Videospiele und lassen sich auch wiederholt spielen. Bei Tomb Raider zählt der DVD-Player sogar Punkte und gibt Spielstandspasswörter aus.

Viele DVD-Player-Spiele lassen sich günstig erwerben und sorgen oft für Erstaunen, wenn man präsentiert, dass es auch „richtige“ Spiele für DVD-Player gibt. Und aufgrund der DVD-Kompatibilität lassen sich die DVD-Player-Games auch auf Blu-ray- oder HD-DVD-Geräten sowie auf PC, Xbox oder PS2 spielen. ■

**Sonderfall Nuon**

Der amerikanische Hersteller VM Labs entwickelte die Nuon-Technologie als Erweiterung für DVD-Player. Hersteller wie Samsung, Toshiba und RCA veröffentlichten damit in den Jahren 2000 bis 2003 verschiedene Nuon-Geräte, welche „richtige“ 3D-Spiele ermöglichten und auch ein richtiges Gamepad enthielten. Allerdings erschienen nur acht Spiele – darunter als Highlight Tempest 3000 von Jeff Minter – und nur vier weitere Filme nutzten die erweiterten Konsolenmöglichkeiten.



■ V.o.n.u.: Dreimal Dragon's Lair; TV-Titel; Tomb Raider; etwas verwirrend: DVD-Spiele zu DVD-Filmen.... und nicht zuletzt „echte“ Videogames!

**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: Gates of Zendocon (Atari Lynx).

C64-Port: Sonic the Hedgehog

# The Igel has landed



*2019 veröffentlichte der Programmierer Zeropaige nach siebenjähriger Entwicklungszeit eine C64-Portierung von Super Mario Bros., die zu Recht als Meilenstein gefeiert wurde (siehe Lotek64 #59). In den letzten Tagen des Jahres 2021 wurde eine weitere Lücke geschlossen: Mr. SID präsentierte seine C64-Fassung von Sonic the Hedgehog. Anders als Super Mario Bros. 64 läuft sie aber nur mit zusätzlichem Speicher.*

von Georg Fuchs

Die Veröffentlichung des C64-Ports von Sonic the Hedgehog versprach gute C64-Unterhaltung in den Weihnachtstagen. Schließlich sorgte mit Mr. SID alias Andreas Varga (Grafik: Oliver Lindau) ein Experte auf diesem Gebiet für die Umsetzung des rasanten Sega-Spiels aus dem Jahr 1991: 2011 sorgte der österreichisch-niederländische Coder mit seiner C64-Portierung von Prince of Persia für Aufsehen, 2014 legte er eine originalgetreue C64-Fassung von Donkey Kong Junior nach.

Sonic the Hedgehog erschien 1991 zuerst für das Sega Mega Drive, eine 16-Bit-Konsole, und war als Kampfansage an den Hauptkonkurrenten Nintendo gedacht. Sonic löste Alex Kidd als Sega-Maskottchen ab und wollte dem Mario-Hype ein cooles Gameplay mit atemberaubender Geschwindigkeit entgegensetzen. Beinahe schien die Rechnung aufzugehen, mit Sonic hatte Sega auf das richtige Tier, einen blauen Igel, gesetzt.

Da 1991 noch Millionen Sega-Systeme der 8-Bit-Generation in den Kinder- und Wohn-

zimmern standen und Sega mit dem Game Gear ein attraktives Handheld auf dem Markt hatte, erschien kurz nach der Urfassung auch eine 8-Bit-Fassung für Master System und Game Gear. Diese Versionen wurden parallel zur 16-Bit-Version entwickelt und sind keine 1:1-Umsetzung, sondern setzen auf die Hardware zugeschnittene Grafik- und Leveldesigns um.

Die C64-Fassung von Mr. SID ist logischerweise eine Portierung der 8-Bit-Fassung von Sonic. Die Hürden, die Zeropaige bei Super Mario Bros. überspringen musste, sind dieselben: Die Hardware der Konsole unterscheidet sich erheblich vom Commodore 64, unter anderem ist die CPU der Sega-Konsole deutlich schneller getaktet. Auch die eingeschränkte Farbpalette des C64 stellt wie immer eine Herausforderung dar. Dennoch ist es gelungen, das Spiel ohne nennenswerte Einschränkungen auf den C64 zu bringen.

Eine Einschränkung gibt es im Vergleich mit Super Mario Bros. 64 allerdings: Das



Nintendo-Spiel läuft auf einem C64 im Standard-Setup und benötigt keinerlei zusätzliche Hardware, auch wenn sie, sofern vorhanden, für einen flüssigeren Ablauf genutzt wird. Sonic the Hedgehog hingegen setzt auf eine REU, ohne die das Programm nicht zum Laufen gebracht werden kann. Mindestvoraussetzung sind 256 kB. Damit wird das Defizit kompensiert und das Spiel läuft beinahe gleich schnell wie die Konsolen-Version. NTSC-C64 stoßen angeblich an ihre Grenzen, während der Geschwindigkeitsbonus des C128 genutzt wird, um für ein ruckelfreies Spielerlebnis auch im NTSC-Standard zu sorgen.

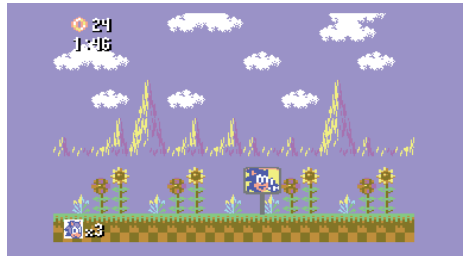
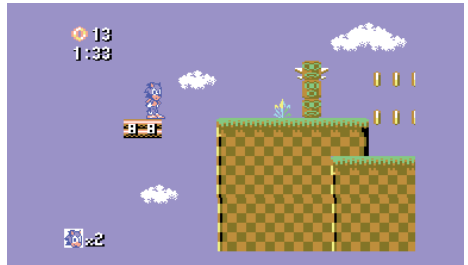
Auf den ersten Blick fällt auf, wie gut Sonic aussieht. Grafiker Oliver Lindau musste tief in die Trickkiste greifen, um das zu ermöglichen. Laut C64-Wiki setzte er den Igel aus zwei Hires- und zwei Multicolor-Sprites zusammen. Wenn Sonic in einer der zahlreichen Speed-Passagen beschleunigt und mit Höchstgeschwindigkeit durch die Levels stürmt, ist das schon ein eindrucksvolles Schauspiel.

Der Spielablauf darf als bekannt vorausgesetzt werden. Sonic the Hedgehog ist ein klassisches Jump'n'Run, allerdings viel schneller und hektischer als Hauptkonkurrent Super Mario Bros. Welches Spiel einem mehr zusagt, wurde in jener Zeit, als Nintendo und Sega die großen Widersacher am Konsolenmarkt waren, zu einer Glaubensfrage stilisiert. In der jüngeren Spielegeschichte kam es schließlich zu einer Versöhnung der beiden Figuren, die seither auch gemeinsame Auftritte nicht scheuen.

Die C64-Portierung von Sonic the Hedgehog ist ein technisches Meisterwerk und spielerisch so gut wie das Original. Die Entscheidung für die RAM Expansion Unit (REU) als Voraussetzung war unumgänglich, um einen flüssigen Ablauf zu ermöglichen. Wer mit einem Emulator spielt, braucht sich keine Gedanken zu machen, woher man heute eine solche nimmt,

wenn man keine hat.

Eine sehr schön gestaltete, per Joystick scrollbare Anleitung im Sonic-Design ist als Zugabe direkt im Programm integriert und kann vor dem Start angerufen werden. Auf Wunsch kann gleich das gesamte Spiel in die REU (ab 512 kB) geladen werden, was einige Zeit in Anspruch nimmt, danach aber das Nachladen von Diskette erspart. Neben den 1541-Diskettenimages gibt es auch eine 1581-Version. ■



Link

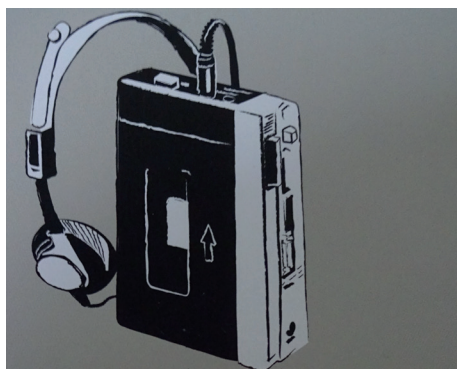
<https://csdb.dk/release/?id=212523>

# Dies & das

## Atari 2600 auf dem Album NOFX – Frisbee

Beim Durchhören einiger Platten ist mir das Album „Frisbee“ der US-Punkband NOFX aus dem Jahr 2009 in die Hände gefallen. Weil auf der inneren Plattenhülle ein Atari-Joystick abgebildet ist, habe ich daraufhin die Liedtexte auf einen entsprechenden Zusammenhang hin durchgelesen. Und siehe da: das letzte Lied auf der B-Seite (Track 12) namens „One Million Coasters“ listet Dinge auf, die inzwischen offensichtlich als veraltet gelten, so auch „Atari 2600 consoles“.

Interessant an diesem Album ist auch, dass nur die Vinyl-Ausgabe „Frisbee“ heißt, die CD erschien hingegen als „Coaster“, beide mit individuellen Designs, welche die Schallplatte als Wurfscheibe und die CD als Untersetzer verwenden – auch dies sicherlich ein Bezug zu den inzwischen obsoleten Dingen in „One Million Coasters“.



## One Million Coasters

Coasters and frisbees  
Fish lures for deep seas  
Mobiles for infants  
They make great Christmas tree ornaments

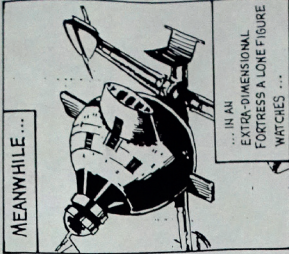
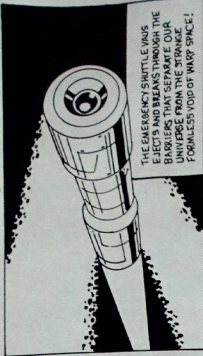
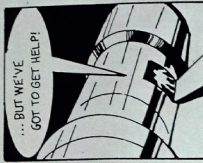
Bring the whole family, parking is free  
You're going to love our selection of 8-track tapes,  
Blank floppy discs, mobile car phones, Atari 2600 consoles

Guard rail reflectors  
Hold 'em hand protectors  
Halloween handouts  
We got a ten-thousand foot warehouse  
Full of cassette tapes, Persimmon woods,  
Ink jet printers, telephone booths,  
Sony Walkman's, Kodak 110's,  
Analog TV's, Betamax's

And 10 million CD's

# ARKANOID

THE ERA OF THIS STORY IS UNKNOWN. .... IN THE VAST REACHES OF SPACE THE STARSHIP ARKANOID CARRIES ITS PRECIOUS CARGO, 4.5 MILLION HUMAN BEINGS IN A STATE OF SUSPENSION IN A STALE ATTEMPT TO AVOID A BRUTAL ALIEN ATTACK, AS THEY SEARCH FOR A NEW HOME AMONG THE STARS.



INSTEAD OF SAFETY THE VAS ENDS UP ISOLATED IN A SPACE MARKED BY SOMEBODY ... CAN THE VAS ESCAPE AND SAVE THE

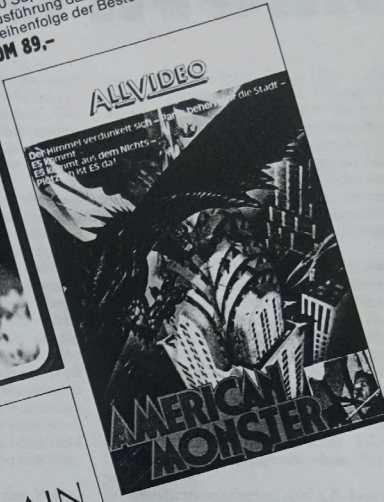
## ARKANOID

CAN YOU SHATTER THE SPACE WALLS AND DEFEAT THE MERCILESS ENEMY FORCES? TAKE THE CONTROLS, PREPARE YOURSELF FOR THE ULTIMATE TEST OF SKILL! THE FATE OF 4.5 MILLION MEN, WOMEN, AND CHILDREN IS IN YOUR HANDS!

■ Comic in der Amiga-US-Version von Arkanoid, (C)1987 TAITO.



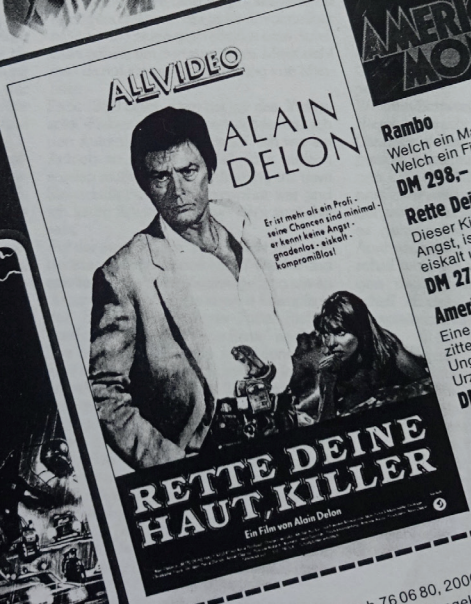
**Jäger des verlorenen Schatzes**  
Ein Muß für jeden Super-8-Fan:  
Wir haben die letzten  
200 Super-8-Kopien am Lager.  
Ausführung daher in der  
Reihenfolge der Bestelleingänge!  
**DM 89.-**



**Rambo**  
Welch ein Mann!  
Welch ein Film!  
**DM 298.-**

**Rette Deine Haut Killer**  
Dieser Killer kennt keine  
Angst, ist gnadenlos,  
eiskalt und Kompromißlos  
**DM 278.-**

**American Monster**  
Eine Großstadt  
zittert vor einem  
Ungeheuer aus der  
Urzeit  
**DM 278.-**



**Bestellcoupon**  
Video Film Versand, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76  
Ja, ich bestelle hiermit nachstehend angekreuzte Filme  
per Nachnahme. Gewünschte Filme bitte ankreuzen!

Jäger des verlorenen Schatzes (Super-8)	DM 89.-	
Rambo (Video)	DM 298.-	
Rette Deine Haut Killer (Video)	DM 278.-	
American Monster (Video)	DM 278.-	

Name: \_\_\_\_\_  
Straße: \_\_\_\_\_  
Stadt: \_\_\_\_\_

**Auflösung der Schätzfrage von S. 15**

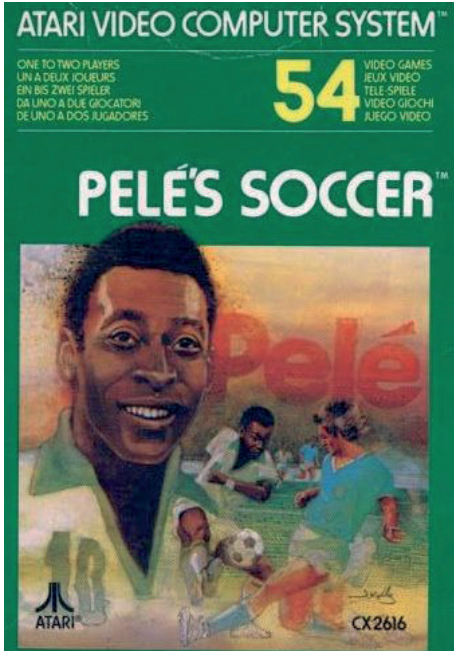
Die Preise der VHS-Kaufkassette von 'Rambo' und 'Die Klapperschlange' verrät die Anzeige aus der TeleMatch 2/83.

Juli 2021

06.07.2021

Als der Ball noch eckig war: 44 Jahre **Fußball-Videospiele**

<https://www.derstandard.at/story/2000127621184/44-jahre-fussballvideospiele-als-der-ball-noch-eckig-war>

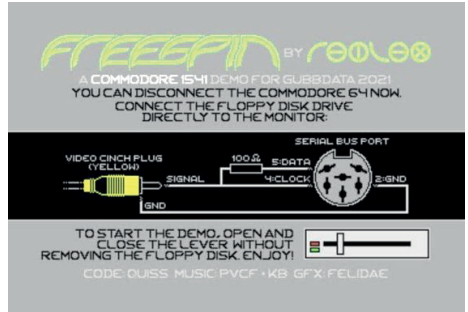


Die „erste neue **VAX-Architektur**“ in 30 Jahren:  
<https://www.osnews.com/story/133656/first-new-vax-in-30-years-64-bit-extensions-proposed/>

07.07.2021

Das **Demo Freespin** wird von einem 1541-Diskettenlaufwerk ausgeführt und produziert sogar bewegte Bilder:

<https://www.youtube.com/watch?v=zprSxCMIECA>



12.07.2021

Vor 20 Jahren legte Apple legt den Design-Klassiker **Cube** auf Eis.

<https://www.heise.de/news/Vor-20-Jahren-Apple-legt-den-Cube-auf-Eis-6135428.html>

Ein perfekt erhaltenes Exemplar von **Super Mario 64** erzielte bei eine Auktion 1,56 Millionen US-Dollar und damit fast das Doppelte eines Exemplars von Legend of Zelda, das bisher als das teuerste Spiel gehandelt wurde.

<https://www.heise.de/news/Mario-schlaegt-bei-Auktion-zurueck-Super-Mario-64-fast-doppelt-so-teuer-wie-Zelda-6134347.html>

Auf einer Diskette tauchte eine Rarität auf: eine funktionierende Demo von **Super Mario Bros. 3** für MS-DOS, entwickelt von Id-Software.

<https://www.golem.de/news/id-software-und-nintendo-museum-erhaelt-super-mario-bros-3-fuer-dos-2107-158122.html>



Die iPadOS-App **iDOS** lässt Windows 3.1 auf dem iPad laufen.

<https://www.golem.de/news/idos-windows-3-1-laeuft-auf-dem-ipad-2107-158093.html>

**20.07.2021**

An der Universität für angewandte Kunst in Wien wurde eine neue Abteilung für „**Experimental Game Cultures**“ eingerichtet. Seit Oktober 2021 wird ein Masterstudium in Gameskultur angeboten.

<https://fm4.orf.at/m/stories/3016657/>

## August 2021

**10.08.2021**

Personal Computing auf einem **Amiga im Jahr 2021**:

<https://thedorkweb.substack.com/p/personal-computing-on-an-amiga-in-2021>

Apple wirft den MS-DOS-Emulator iDOS aus dem App Store, weil damit DOS-Anwendungen ausgeführt werden können, was gegen **Apples Richtlinien** verstößt.

<https://www.golem.de/news/idos-apple-wirft-dos-emulator-aus-dem-app-store-2108-158792.html>

Der **Amiga 500 Mini** mit 25 Spielen wird angekündigt:

<https://www.golem.de/news/retro-games-amiga-500-mini-mit-25-spielen-angekündigt-2108-158799.html>

<https://www.heise.de/news/TheA500-Mini-Neuaufgabe-des-Amiga-500-kommt-mit-25-Spielen-6159861.html>

IBM, Microsoft und der **Personal Computer**  
<https://blog.hnf.de/ibm-microsoft-und-der-personal-computer/>

**CSIRAC** – ein historischer Computer „down under“

<https://blog.hnf.de/csirac-ein-computer-down-under/>

**12.08.2021**

40 Jahre **IBM PC**: der Computer, der ungewollt die IT-Revolution einläutete

<https://www.heise.de/hintergrund/40-Jahre-IBM-PC-der-Computer-der-ungewollt-die-IT-Revolution-einlaeutete-6163767.html>

**Microsoft Adventure**: Vor 40 Jahren erscheint das erste PC-Spiel

<https://www.heise.de/hintergrund/Microsoft-Adventure-Vor-40-Jahren-erscheint-das-erste-PC-Spiel-6163868.html>

**17.08.2021**

Szene aus dem ambitionierten Laserdisc-Spiel **Playland** von Atari aus dem Jahr 1983 sind wieder aufgetaucht:

<https://www.derstandard.at/story/2000128968565/ataris-niedergang-kostete-dieses-umfangreiche-laserdisc-spiel>



**Atari 64** ist ein modifiziertes Commodore-64-KERNAL, das auf Atari-8-Bit-Computern läuft:

<https://github.com/unbibium/atari64>

**24.08.2021**

**Frogger**: Trailer zu einer Gameshow zum Kultspiel

<https://www.heise.de/news/Frogger-Trailer-zeitig-Gameshow-zu-Kultspiel-6172099.html>

Das **Kulturerbe aus Kunststoff** zerfällt in den Museen, da viele Materialien nicht so langlebig sind wie gedacht.

<https://www.heise.de/hintergrund/Kulturerbe-aus-Kunststoff-zerfaellt-in-den-Museen-6172441.html>

Windows 11: Das Bildverarbeitungs-Urgestein „**Paint**“ aus dem Jahr 1985 erscheint bald in neuem Glanz.

<https://www.heise.de/news/Bildverarbeitungs-Urgestein-Paint-von-1985-erstrahlt-bald-in-neuem-Glanz-6171025.html>

Die Unterschiede zwischen einer 286- und einer **386SX-CPU**:

<https://dfarq.homeip.net/286-vs-386sx/>



25.08.2021

Eine kurze Geschichte der **Disketten**:

<https://www.heise.de/hintergrund/Disketten-Diese-Scheiben-waren-ein-Hit-6173344.html>

Vor 10 Jahren übergab Steve Jobs das Apple-Ruder an **Tim Cook**.

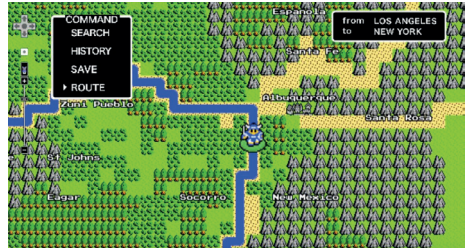
<https://www.heise.de/news/Vor-10-Jahren-Steve-Jobs-uebergibt-das-Apple-Ruder-an-Tim-Cook-6173529.html>

September 2021

01.09.2021

Der Aprilscherz aus dem Jahr 2012 wurde Realität: Entwickler bringt **Google Maps** auf das Nintendo Entertainment System.

<https://www.derstandard.at/story/2000129302190/kein-aprilscherz-mehr-entwickler-bringt-google-maps-auf-denes>



Relais, Lämpchen, Druckknöpfe – **Minivac 601**

<https://blog.hnf.de/relais-laempchen-druckknoepfe-minivac-601/>



**EPROM** – „der Chip, den man löschen kann“, wurde im selben Jahr wie der Intel-4004-Prozessor veröffentlicht.

<https://blog.hnf.de/der-chip-den-man-loeschen-kann/>

---

1981 stellte Honda den „Electro Gyrocator“ vor - 40 Jahre **Navigationssysteme**  
<https://blog.hnf.de/hier-entlang-40-jahre-navigationssysteme/>

---

**08.09.2021**

**PC-86-DOS** auf einem modernen PC:  
<https://www.os2museum.com/wp/pc-86-dos/>

---

Die vergessenen **FPU**s von NEC  
<https://www.cpushack.com/2021/09/01/necs-forgotten-fpus/>

---

**Kenbak-1** – der erste Personal Computer der Welt machte Schule  
<https://blog.hnf.de/kenbak-1-ein-computer-macht-schule/>

---

**LEO**, der erste Computer für geschäftliche Anwendungen, erschien 1951:  
<https://blog.hnf.de/computer-fuers-geschaefft/>

---

**16.09.2021**

**Clive Sinclair**, der legendäre britische Erfinder unter anderem des Sinclair ZX Spectrum, stirbt im Alter von 81 Jahren.  
<https://www.unilad.co.uk/news/sir-clive-sinclair-genius-behind-the-spectrum-computer-dies-aged-81/>

---

**27.09.2021**

Q&A mit **Bill Mensch**, der an der Entwicklung des 6502-Processors beteiligt war:  
<https://spectrum.ieee.org/q-a-with-co-creator-of-the-6502-processor>

---

## Oktober 2021

---

**17.10.2021**

Ein **6502** mit **100 MHz**:

<http://www.e-basteln.de/computing/65f02/65f02/>

---

Die 3D-Engine aus dem Atari-Demo „**Numen**“ wurde auf den C64 portiert:  
<https://www.youtube.com/watch?v=kkMC9rOuVnA>  
<https://www.forum64.de/index.php?thread/119450-neue-3d-engine-f%C3%BCr-den-c64-2021/>

---

„**Sid Meier's Memoir!** A Life in Computer Games“ – die Memoires des Civilization- und Pirates!-Programmierers sind in Buchform erschienen.  
<https://www.forum64.de/index.php?thread/119548-sid-meier-s-memoir-a-life-in-computer-games/>

---

**Metal-Gear**-Portierung auf den Amiga:  
<https://hoffman.home.blog/metal-gear/>

---

**Amiga CD<sup>32</sup> vs. Philips CD-i**: 32-Bit-Spielkonsole gegen 16-Bit-CD-Player  
<https://www.computerbase.de/2021-10/amiga-cd32-philips-cd-i-spielkonsolen-vergleich/>

---

**Neue/Aktualisierte C64-Tools:**

Zak Supervisor V2.0  
<https://csdb.dk/release/?id=210607>  
Transwarp V0.82  
<https://csdb.dk/release/?id=209982cc1541>  
V3.3  
<https://csdb.dk/release/?id=209983>

---

**Neue C64-Spiele:**

Star Hawx  
<https://richard-tnd.itch.io/starhawx>  
Galaga (2021)  
<https://arlagames.itch.io/galaga-c64>  
Snow Wars  
<https://monteboyd.itch.io/snow-wars>



Shock Raid

<https://richard-tnd.itch.io/shock-raid-64>

Thunderground

<https://arlagames.itch.io/thunderground-c64>

Plekthora

<https://drmortalwombat.itch.io/plekthora>

Gates of the Ancient

<https://drmortalwombat.itch.io/gates-of-the-ancient>

Graviton

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

Soulless 2 - The Armour of Gods

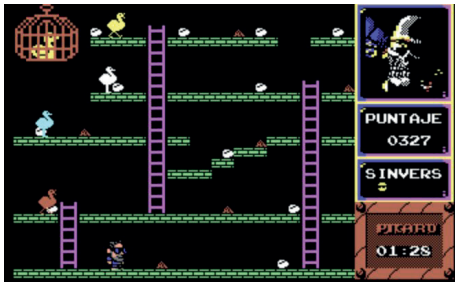
<https://psytronik.itch.io/soulless2>

Push Puzzler

<https://c64.console-corner.de/pushpuzzler/>

Juanje Juega in Sinverland

<https://csdb.dk/release/?id=197443>



Soulless – Special Edition

<https://psytronik.bigcartel.com/product/soulless-special-edition>

20.10.2021

Nervige und bizarre **Kopierschutzmaßnahmen** im Lauf der Zeit, mit denen Raubkopierer ferngehalten werden sollten:

<https://www.heise.de/hintergrund/Nervige-Kopierschutzmassnahmen-im-Lauf-der-Zeit-6216662.html>

21.10.2021

Unter dem Markennamen Commodore wurde in den vergangenen Jahrzehnten von CD-Hül-

len über PCs alles mögliche verkauft. Nun gibt es **Commodore-Saugroboter**, die überzeugende Reviews bekommen:

<https://www.notebookcheck.com/Commodore-CVR200-Kaum-zu-glauben-was-die-einstige-Heimcomputer-Marke-als-neues-Produkt-vorgestellt-hat.573954.0.html>



26.10.2021

Vor 20 Jahren brachte Apples **iPod** 1000 Songs in die Hosentasche:

<https://www.heise.de/news/Vor-20-Jahren-Apples-iPod-bringt-1000-Songs-in-die-Hosentasche-6228176.html>

Das kaum totzukriegende **Windows XP** feiert seinen 20. Geburtstag.

<https://www.heise.de/news/Windows-XP-Kaum-totzukriegendes-Betriebssystem-feiert-20-Geburtstag-6227254.html>

25 Jahre **Heinz Nixdorf Museumsforum**:

<https://www.heise.de/news/25-Jahre-Heinz-Nixdorf-Museumsforum-6227063.html>

November 2021

08.11.2021

Sarah Jane Ivory hat das C64-Spiel **Briley Witch Chronicles** veröffentlicht. Es kann für 9,99 US-Dollar erworben werden:

<https://sarahjaneavory.itch.io/briley-witch-chronicles>



16.11.2021

Das für Atari Jaguar geplante FMV-Spiel „**American Hero**“ wurde nach 25 Jahren veröffentlicht.

[https://www.gog.com/game/american\\_hero](https://www.gog.com/game/american_hero)

Mit dem **Intel 4004** fing es an: Der Mikroprozessor wird 50 Jahre alt.

<https://www.heise.de/news/Der-Mikroprozessor-wird-50-Jahre-alt-Mit-dem-Intel-4004-fing-es-an-6250092.html>

Rückblick auf turbulente Jahre zum 20. Geburtstag der **Xbox**:

<https://www.derstandard.at/story/2000131164404/20-jahre-xbox-rueckblick-auf-turbulente-jahre-und-livestream-zum>

## Dezember 2021

19.12.2021

Nach der atemberaubenden Portierung von Super Mario Bros. auf den C64 gibt es nun auch eine weitgehend originalgetreue Fassung von **Sonic the Hedgehog für C64/128**, Voraussetzung ist allerdings eine REU. Mehr dazu in dieser Ausgabe von Lotek64.

<https://csdb.dk/release/?id=212190>

## Januar 2022

09.01.2022

**GDOS64**, ein GEOS-Update für den C64:

<https://www.forum64.de/index.php?thread/122252-gdos64/>

**Neue C64-Spiele:**

Tenebra

<https://h4plo.itch.io/tenebra>

Apeshit

<https://megastyle.itch.io/apeshit>

RetaliatDX

<https://lvcabral.itch.io/retaliat-dx>

Project X9

<https://voxvideogame.itch.io/project-x9-c64-game>

10.01.2022

15 Jahre **iPhone**: Als das Handy zum persönlichen Computer wurde

<https://www.heise.de/news/15-Jahre-iPhone-Als-das-Handy-zum-persoelichen-Computer-wurde-6321895.html>

Auch Windows 11 kann alte **Disketten** lesen:

<https://www.golem.de/news/floppy-disk-auch-windows-11-kann-alte-disketten-lesen-2201-162305.html>

Warum es **Space Cadet Pinball** auf Windows nicht mehr gibt:

<https://www.golem.de/news/space-cadet-pinball-warum-es-pinball-auf-windows-nicht-mehr-gibt-2201-162300.html>

**Datenmüll** auf dem Bootsektor von PC DOS 1.1 identifiziert:

<https://www.os2museum.com/wp/unidentified-pc-dos-1-1-boot-sector-junk-identified/>

**AmigaOS 3.2.1**: Update veröffentlicht

<https://hyperion-entertainment.com/>

Der wichtigste Computer, von dem du noch **nie gehört** hast:

<https://arstechnica.com/science/2022/01/the-most-important-computer-youve-never-heard-of/>

23.01.2022

**Neue (und alte) C64-Spiele:**

Robot Jet Action

<https://carrion64.itch.io/robot-jet-action>

Hide The Pickle

<https://coutgames.itch.io/hide-the-pickle>

Durch die Wüste

<https://www.forum64.de/index.php?thread/122692-uraltetes-aber-bislang-nicht-ver%C3%B6ffentlichtes-spiel-durch-die-w%C3%BCste/>

[w%C3%BCste/Rogue64](https://www.forum64.de/index.php?thread/122692-uraltetes-aber-bislang-nicht-ver%C3%B6ffentlichtes-spiel-durch-die-w%C3%BCste/)

w%C3%BCste/

Rogue64

<https://badgerpunch.itch.io/rogue64>

Das Unternehmen Ziggurat hat über 80 Spiele von **RainbowArts** übernommen. Darunter Logical, Lollypop, X-Out und M.U.D.S.

<https://www.ziggurat.games/news/ziggurat-welcomes-rainbow-arts-classics>

<https://stadt-bremerhaven.de/ziggurat-sichert-sich-die-rechte-an-ueber-80-retro-games-von-rainbow-arts/amp/>

<https://stadt-bremerhaven.de/ziggurat-sichert-sich-die-rechte-an-ueber-80-retro-games-von-rainbow-arts/amp/>

<https://stadt-bremerhaven.de/ziggurat-sichert-sich-die-rechte-an-ueber-80-retro-games-von-rainbow-arts/amp/>



Versionscheck (Stand: 13.09.2022)

Name	Version	Emuliert	Website	Aktualisiert
Boxer	1.4.0	MS-DOS	<a href="http://boxerapp.com/">http://boxerapp.com/</a>	16.02.2016
CCS64	V3.9.2	C64	<a href="http://www.ccs64.com/">http://www.ccs64.com/</a>	08.09.2015
Denise	1.1.3.1	C64	<a href="https://sourceforge.net/projects/deniseemu/">https://sourceforge.net/projects/deniseemu/</a>	27.06.2022
DOSBox	0.74-3	MS-DOS	<a href="http://www.dosbox.com/">http://www.dosbox.com/</a>	26.06.2019
dosbox-staging	0.78.1	MS-DOS	<a href="https://dosbox-staging.github.io/">https://dosbox-staging.github.io/</a>	07.01.2022
Emu64	5.0.19	C64	<a href="https://github.com/ThKattanek/emu64/releases">https://github.com/ThKattanek/emu64/releases</a>	08.07.2021
Frodo	4.1b	C64	<a href="http://frodo.cebix.net/">http://frodo.cebix.net/</a>	30.06.2007
FS-UAE	3.1.66	Amiga	<a href="https://fs-uae.net/">https://fs-uae.net/</a>	19.12.2021
Hoxs64	v1.1.1.2	C64	<a href="http://www.hoxs64.net/">http://www.hoxs64.net/</a>	04.09.2022
MAME/MESS	0.247	Automaten und Heimcomputer	<a href="http://mamedev.org/">http://mamedev.org/</a>	31.08.2022
ScummVM	2.6.0	Div. Adventures	<a href="http://www.scummvm.org">http://www.scummvm.org</a>	01.08.2022
VICE	3.6.1	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV	<a href="http://vice-emu.sourceforge.net/">http://vice-emu.sourceforge.net/</a>	24.01.2022
WinFellow	0.5.8	Amiga	<a href="https://github.com/petschau/WinFellow/releases">https://github.com/petschau/WinFellow/releases</a>	28.06.2019
WinUAE	4.9.1	Amiga	<a href="http://www.winuae.net/">http://www.winuae.net/</a>	02.02.2022
Yape	1.2.1	Plus/4	<a href="http://yape.homeserver.hu/">http://yape.homeserver.hu/</a>	19.11.2021
Yape/SDL	0.71.1	Plus/4	<a href="https://github.com/calmopyrin/yapesdl">https://github.com/calmopyrin/yapesdl</a>	???.?.2021
Z64K	2	C64, C128, VIC20, Atari2600	<a href="http://www.z64k.com/">http://www.z64k.com/</a>	09.09.2022



# Bruce Lee

von Georg Fuchs

Bruce Lee (1940-1971) hat mit seinen Martial-Arts-Filmen fernöstliche Kampfkunst im Westen populär gemacht. Bis heute wird er in aller Welt verehrt. Asiatische Kampfsportarten sind längst Teil der Populärkultur geworden. Kein Wunder, dass sein Name auch in Computerspielen auftaucht. Eines der ersten war das einfache und schnörkellos *Bruce Lee* genannte Spiel des kalifornischen Softwarehauses *Datasoft* aus dem Jahr 1984.

Bruce Lee erschien für die meisten gängigen 8-Bit-Systeme der damaligen Ära und zeichnet sich durch einfaches und geradliniges Gameplay sowie durch einen Zwei-Spieler-Modus aus. Es sieht nicht beeindruckend aus, macht aber Spaß und ist bis heute ein beliebter C64-Titel geblieben.



Die Gestalter der C64-Version, Ron J. Fortier und Kelly Day, haben nur an wenigen anderen C64-Spielen gearbeitet, darunter *Zorro*, *Dallas Quest* und *Conan*. Obwohl das Spiel beliebt war, erschien nie eine Fortsetzung.

Erst 2015 erschien eine - inoffizielle - Fortsetzung für den Commodore 64 mit dem wenig überraschenden Titel *Bruce Lee II*. Die Webseite ist immer noch online:

**Genre:** Jump'n Run, Beat'em Up  
**Erschien:** 1984


**Plattform:** Apple II, Atari, CPC, MSX, MS-Dos, Spectrum, C64

**Entwickler:** Datasoft

<http://kollektivt.nu/brucelee2/>

Die Fortsetzung ist ebenfalls sehr gut und neigt, anders als das Original, nicht zu Abstürzen. ■

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

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

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