

„I IMAGINE THAT RIGHT NOW YOU'RE FEELING A BIT LIKE ALICE.“

Lotek64



Nr. 20/Februar 2007



Lotek64 spricht mit dem Komponisten des ASB-Soundtracks Interview mit Yogibear

Seite 4



20 Ausgaben Lotek64: Wir feiern uns selbst (ein bisschen)

Zwanzig Jahre Verspätung

Seite 14



Beast: der Synthesizer ist tot –

Es lebe der Synthesizer!

Seite 18



Keyrah und Competition Pro: endlich richtig spielen am PC!

Die besten Produkte 2006

Seite 16



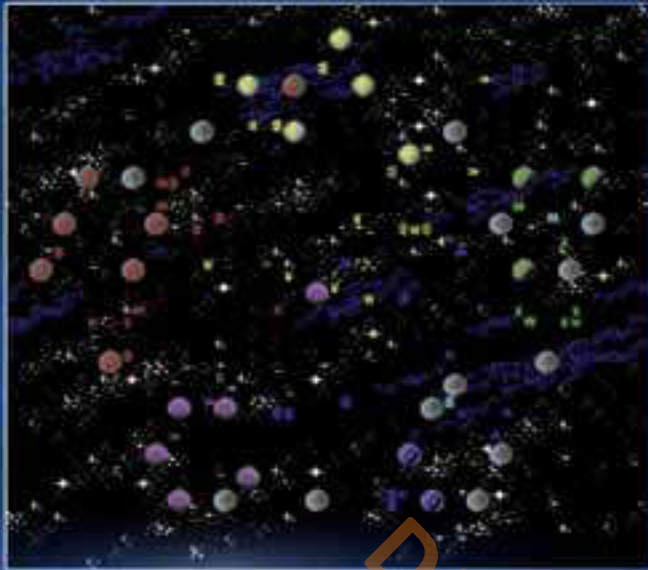
 **Post.at**

Barthlgasse 1/Postgasse 104
3025 Gries
Österreich/Austria

BRANDNEU FÜR DEINEN C64!

PROVISION

SPACE BATTLE



RESOURCES...	1000	RESOURCE CORE...	0
PRODUCTION...	20	PRODUCTION CORE...	0
POPULATION...	100	POPULATION CORE...	0
PERFECTLY...	100	PERFECTLY CORE...	0
MORTALITY...	100	MORTALITY CORE...	0
CAPITAL...	100	CAPITAL CORE...	0
IND. OUTPUT...	0	IND. OUTPUT CORE...	0
WATERMARK...	0	WATERMARK CORE...	0
FLYER SIZE...	100	FLYER SIZE CORE...	0
ATTACK...	0	ATTACK CORE...	0
DEFENSE...	0	DEFENSE CORE...	0
DEATH...	0	DEATH CORE...	0
GENERAL INFO...	1	GENERAL INFO CORE...	0
SHIP INFO...	10	SHIP INFO CORE...	0
WFO...	0	WFO CORE...	0
SERVICE...	0	SERVICE CORE...	0
SELF DASH...	0	SELF DASH CORE...	0



RUNDENBASIERTE WELTRAUM-STRATEGIEORGNIEN

FÜR BIS ZU 4 SPIELER

ZWEI UNTERSCHIEDLICHE SPIELVARIANTEN:

CLASSIC: 1 BIS 4 MENSCHLICHE KONTRANTEN IN KAMPF GEGEN DEN UNERBITTLICHEN DEEP JONES.

ADVANCED: MER BEHÄLT DIE OBERHAND IN KOMPLEXEN RESSOURCEN - MANAGEMENT?

EINE FENSTERBASIERTE BENUTZEROBERFLÄCHE SORGT FÜR LEICHTE BEDIENBARKEIT.

WAHLWEISE LÄSST SICH DAS SPIEL ÜBER MAUS, JOYSTICK ODER AUCH ALLEIN ÜBER DIE TASTATUR STEUERN.

Mehr Informationen auf www.protovision-online.de



Liebe Loteks!

Diese Ausgabe war ursprünglich als Weihnachtsausgabe konzipiert. Aber wie es das Schicksal so wollte, ist einiges dazwischen gekommen, an eine rechtzeitige Fertigstellung war nicht zu denken. Der Hauptgrund für die ständigen Verspätungen ist in der Arbeitsüberlastung der Zeitungsmacher zu suchen, denen nicht die nötige Freizeit zur Verfügung steht. Damit wir uns nicht in jeder Ausgabe erneut darüber selbst bemitleiden müssen: Schickt uns Artikel, arbeitet mit, überhäuft uns mit Beiträgen!

Abgesehen davon gibt es auch etwas zu feiern: Lotek64 erscheint bereits zum 20. Mal. In der Heftmitte gibt es einen kurzen Überblick über die bisher erschienenen Hefte und eine kurze und unvollständige Chronologie der Ereignisse seit der ersten Ausgabe im Jahr 2002.

Unser Interviewpartner ist diesmal Joachim Wijnhoven alias Yogibear, den meisten Lesern als SID-Komponist bekannt. C64-Fans dürfen sich doppelt freuen, denn das Interview enthält auch Auszüge aus Gesprächen Joachims mit Rob Hubbard. Viel

Platz haben wir erneut dem Thema Musik eingeräumt: Hanno Behrens hat einen Artikel beige-steuert, der Fans des SID-Sounds einfach begeistern muss. Wir hoffen, dass er uns als Autor erhalten bleibt – das gilt auch für Hannes Fertala, der die aktuelle Ausgabe der Handheldreportage übernommen hat. Ganz besonders neugierig macht eine neue Kolumne, in der unser langjähriger Sponsor Thomas Dorn ab sofort regelmäßig „aus dem Nähkästchen“ plaudert. Als freier Mitarbeiter bei Commodore hat er viel zu erzählen.

Ob die neuen Produkte aus dem Hause Individual Computers etwas taugen? Wir sagen es auf Seite 17.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe, die hoffentlich gut gereift, aber nicht abgestanden ist!

*Georg Fuchs
(für die Lotek64-Redaktion)*

Danke: Thomas Dorn, Arndt Dettke, Tim Schürmann und alle Mitgestalter dieser Ausgabe!

Jetzt mit
noch mehr
Verspätung!

INHALT

Lo*bert #7 / Martin „Martinland“ Schemitsch	4
„Besser gute Musik ausleihen als selber schlechte zu machen“ – Interview mit Yogibear	4
Retro-Newsticker und Releases / Tim Schürmann	8
Hobby und Elektronik 2006: ein Rückblick / Christian Dombacher	9
pixelpunch: Glaubensfragen / Klemens Franz	10
Leserbriefe	11
Prügelspielmarathon: Nachbericht Dungeons&Dragons-Arcadesession / Andranik Ghalustians	12
Jubiläum: 20 Ausgaben Lotek64 / Georg Fuchs	14
Hardwaretests: Keyrah und Competition Pro / Georg Fuchs	16
Der Synthesizer ist tot – es lebe der Synthesizer! / Hanno Behrens	18
Handheldreportage, Teil 7: GP32 / Hannes Fertala	22
Retro Treasures: Last Ninja-Familie / Simon Quernhorst	23
„Aus dem Nähkästchen“, Teil 1 / Thomas Dorn	24
Buchrezension: „Die Commodore Story“ / Lars „Ghandy“ Sobiraj	25
C64- und Musikcharts / Georg Fuchs	27

DAS LOTEK64-ABO

Lotek64 ist kostenlos, für die Portokosten muss jeder Leser / jede Leserin allerdings selbst aufkommen.

manchmal ein paar Cent darüber oder darunter liegen können.

Um die Sache nicht unnötig zu verkomplizieren, werden die Portokosten seit Ausgabe 15 mit 1 Euro veranschlagt, auch wenn sie außerhalb Österreichs (je nach Gewicht der Gesamtsendung)

Das Lotek64-Sparpaket: „Schnorrer-Abos“ wurden aus Kostengründen eingestellt. Wer ein Abo möchte, muss seit März 2006 die Portokosten übernehmen und 4 Euro für ein Jahresabo bezahlen.

Bankverbindung

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

Innerhalb Österreichs: Konto 76621108400, BLZ 12000 (BA-CA)

Als Verwendungszweck bitte „Lotek64-Abo Vorname Nachname“ oder Ähnliches angeben, max. 35 Zeichen!

Wer ein Abo bestellt und eine Portospende überweist, muss uns natürlich trotzdem per E-Mail oder auf dem Postweg verständigen und die Adresse bekannt geben!

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

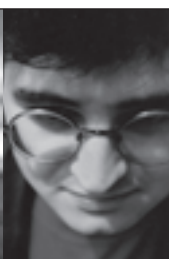
immer dabei:



Jens Bürger



Arndt Dettke



Georg Fuchs



Kolja Sennack



Martin Schemitsch



Klemens Franz



Andre Hammer

„Besser gute Musik ausleihen als selber schlechte zu machen“

Interview mit Joachim Wijnhoven (Yogibear)

Joachim Wijnhoven, geboren am 3. Oktober 1971, wurde im niederländischen Meerlo in der Provinz Limburg geboren. Seit 1985 ist er am C64 aktiv und bereichert die Szene mit seinen Kompositionen, zuletzt im Protovision-Spiel *Advanced Space Battle*. Die Zeitschrift *Retro Gamer* stellte ihm dafür ein hervorragendes Zeugnis aus und verglich ihn mit Pink Floyd.

Lotek64: Viele C64-Fans kennen dich nicht erst seit deinem Soundtrack zum 2006 erschienenen Spiel *Advanced Space Battle*. Du veröffentlichst seit mehreren Jahren SID-Kompositionen, die auch in der HVSID-Collection zu finden sind. Wer steckt hinter dem Pseudonym Yogibear? Bitte erzähle unseren Lesern etwas über dich.

Yogibear: Erst mal hi an alle C64-Treuen und an alle in der Szene! Ich lebe seit 1995 in einer Stadt von ungefähr 27.500 Einwohnern namens Venray (schaut mal in die Wikipedia), das liegt gar nicht weit von da weg, wo ich geboren bin. Ein Jahr lang oder so lebte ich mit meiner Freundin Heidi zusammen, aber weil sie persönliche Probleme hat, konnte sie es mit mir nicht mehr aushalten und zog dann aus. Wir unternehmen aber immer noch viel zusammen. Ich kenne sie jetzt so 10 Jahre, in denen wir uns schon ein paar Mal getrennt haben, aber wir fanden immer wieder zusammen. Heidi interessiert sich nicht für Computer. Wenn sie was aus dem Internet oder so wissen will, fragt sie mich. Einen Teil der Musik, die ich am PC gemacht hab, fand sie sehr gut (das Kinderprojekt Knorrie) (als wir

zusammen waren, stand der PC im Wohnzimmer!), aber meine SIDs interessieren sie nicht so. Vielleicht wegen der überholt klingenden Instrumente. Ich bin aber mit SIDs groß geworden!

Lotek64: Wann bist du zum ersten Mal mit der C64-Szene in Kontakt gekommen?

Yogibear: Das erste Mal – wenn ich mich richtig erinnere – dass ich was mit Computern zu tun hatte, war bei einem Onkel von mir in Deutschland, der hatte einen Commodore PET, auf dem er was für eine Bank programmierte. Ein anderer Onkel, der in Meerlo wohnte, hatte einen C64 mit einem alten Kassettendeck, wahrscheinlich abgestaubt von dem Onkel mit dem PET. Es hat richtig Spaß gemacht, Galaga, Buck Rogers oder Frogger mit meinem Bruder, noch einem Jungen aus der Nachbarschaft, zwei Neffen und ein paar Schulfreunden zu spielen, viel besser als diese Pong-Sachen, die ich bei einem anderen Schulkameraden spielte! Einmal haben wir Stunden um Stunden ein Basic-Listing von einem Adventure-Game eingetippt,

aber irgendwas stimmte nicht, es lief jedenfalls nicht und wir konnten es nicht auf Band speichern! Manno-mann! 1985 – glaub' ich – haben meine Eltern mir und meinem Bruder Johan einen C64 geschenkt. Der Verkäufer wollte uns lieber einen MSX andrehen und meinte, das wäre der Computer der Zukunft. Was bin ich froh, dass wir auf den C64 bestanden! Zusammen mit dem Rechner kriegten wir ein Courbois-Software-Tape mit ein paar lahmen Basic-Spielen drauf. Nicht viel später begann ich das Swappen, zuerst mit einigen Schulkameraden. Turbo Tape war dann die Erlösung! Das einzige Blöde an dem C2N-Rekorder war, dass man ziemlich oft die Köpfe mit einem Schraubenzieher nachjustieren musste. Das war dann vorbei, als wir uns ein Diskettenlaufwerk geholt haben.

Lotek64: Du hast deine Jugend in der Nähe von Venlo verbracht, einer Stadt, die in der Ära der Heimcomputer ein Mekka für Cracker und bekannt für wilde „Copy-Partys“ war. Warst du damals Mitten im Geschehen oder hast du davon nichts mitbekommen?



Yogibear gewinnt die Vision Party 2003.

Yogibear: Ja, die Copy-Partys in Venlo hab ich jahrelang besucht, später auch in Blerick (in der Nähe von Venlo), hauptsächlich wegen C64-Spielen. Wir, meine ganze Clique, fuhrn meist mit der Bahn nach Venlo bzw. Blerick. Eigentlich war uns schon klar, dass das, was wir da taten, illegal war: das Kopieren und Verbreiten von Cracks, aber die Behörden machten sich ja nichts draus oder wussten von nichts was. Diese ganzen Copy-Partys wurden organisiert von der Courbois-Familie, die früher C64- und Amiga-Stuff verscherbelt hat und jetzt halt PC-Kram: <http://www.courboissoftware.com>. Ich hab überhaupt nur ein einziges Mal davon gehört, dass jemand wegen C64-Soft-



ware-Piraterie eingebuchtet wurde, und das war, als die Bullen in Markus Wiedersteins Haus in Deutschland eindringen (Markus war bei Radwar). Ich weiß aber nicht, zu was er verknackt wurde (vielleicht musste er seine ganzen Computersachen abliefern?) Markus hat dann in der Szene immer gesagt, dass die Polizei keine Adressen bei ihm gefunden hätte. In meinen Banana-Team- und ATG-Zeiten hab ich ein paar Trainer- und Hi-Score-Saver-Versionen gemacht, aber selbst ein Game ge-crackt hab ich eigentlich nie.

Lotek64: Wenn man in der CSDb (Commodore 64 Scene Database) nachschlägt, findet man unter deinem Namen nicht nur die Kompositionen der letzten Jahre, sondern auch einige Releases aus den frühen 90ern. Warum klappt dazwischen eine Lücke von fast zehn Jahren? Hast du den C64 erst nach einer längeren Pause wiederentdeckt oder hast du einfach nichts veröffentlicht?

Yogibear: Du wirst es nicht glauben, aber ich dachte jahrelang, dass die C64-Szene tot wäre! Und außerdem hab ich viel auf meinem guten alten Amiga 500 gespielt und auch ein bisschen was mit Protracker gemacht, so bis 1995. Auf dem C64 hab ich die ersten Releases 1990 rausgebracht. Mein erstes Stück war eine Music-Assembler-Version des Anfangs von Philip Glass' Koyaanisqatsi-Soundtrack, das später Rob Hubbard teilweise zu Delta inspiriert hat. Mein letztes Release in den 90ern war die Musik zum Spiel Linko (ähnlich dem TV-Spiel Lingo), das war 1992. Erst im Jahr 2000 bekam ich mit, dass es immer noch eine C64-Szene gab und ich trat mit meinem Freund JSL der polnischen Gruppe Axelerate bei. AXE wurde ein Jahr später aufgelöst.

Lotek64: Du warst Mitglied in mehreren Gruppen. Wie ist es dazu gekommen? Warum hast du Samar verlassen?

Yogibear: 1985 hab ich das illustre Banana Team gegründet (nach der CSDb am 1. Januar, aber das kann nicht stimmen) und mich selbst Banana Joachim genannt! Ja, man macht schon komische Sachen, wenn man jung ist! Mitglieder im Team waren mein Bruder (Arcade Freak) und meine Cousins (Magnum und Run DMC). Das waren wirklich Lamer-Zeiten. Abgekackte Demos haben wir gemacht: ein Koala-Bild, 'ne gerippte Musik drunter und ein Border-Effekt, und das haben wir wirklich toll



Philip Glass spielt eine wichtige Rolle in Joachims musikalischem Schaffen.

gefunden! Wir wussten noch nicht mal, was Crunching ist, da wurde ein PRG von 170 Blocks draus! Dann kam das Klauen von Intro- und Demoparts und Anfertigen von Spiele-Trainern, manchmal mit 'ner Expert Cartridge gefreezt! TBT muss wohl 1988 geknackt worden sein. Dann, im gleichen Jahr, fing die ATG-Ära an (berühmt für seine Batmania-Demos). Hat Spaß gemacht, Jungs, die nichts ernst nahmen, mit Slogans wie „We spread faster than AIDS“ auf den Disk-Covern. Machten gerne „Buletten-Partys“: so viele Frikadellen fressen wie reinpassten. Ich glaube, Baby Joe hat fast immer gewonnen! Später, als erste Aktivitäten außerhalb des C64 nannte sich die Gruppe „die Profis“ (von „Profiteure“) und machte alles, was Jugendliche so tun, auch so ein eigenes Wörterbuch mit Profi-Wörtern. Ich weiß leider nicht mehr, was da alles drinstand, und hab auch kein Exemplar mehr. Ein paar von den ATG-Members gingen zu den Dominators, z.B. Smidas (Roland Hermans, heißt jetzt Neo), Grizzly Adams (früher Baby Joe) und Pavarotti (SPC, als Junge sang er in Swolgens Knabenchor, in der Nähe von Meerlo). Wir haben ihn ziemlich oft damit geärgert! Das beste ihrer Demos war „Royal Touch“, es wird auch in der CSDb erwähnt. Ich hab ein paar Ideen zu einigen der Bilder darin beigesteuert. Ja, wo sind diese sorglosen Tage bloß

geblieben! Bei Visual Delight hab ich drei Spiele gemacht: Forester, Tough Guys und Linko. Warum ich Samar verlassen hab? Ich bin denen beigetreten, weil sie mich drum fragten, aber ich hab mich schon bald darauf entschieden, nichts für Demos und so zu komponieren und bin deshalb wieder ausgestiegen.

Lotek64: Nun bist du bei Protovision gelandet. Deine Musik für das Spiel Advanced Space Battle hat grandiose Kritiken bekommen. Wie funktioniert die Zusammenarbeit? Gibt es Arbeits-treffen, trifft ihr euch auf Partys oder läuft alles über das Internet? Wird es bald weitere Spiele geben?

Yogibear: Jau, die Rezension in Retro Gamer inspiriert mich wirklich zu noch mehr Kompositionen! Was meine SIDs angeht, die mache ich zusammen mit meinem Freund Roland Hermans (Neo). Er ist nicht bei PTV, aber hilft mir bei dem ganzen technischen Kram und schrieb den Player, mit dem ich arbeite. Wenn ich was Neues darin brauche, dann kann er das. Um ehrlich zu sein, wenn er nicht wäre, würde ich wahrscheinlich immer noch mit dem schmalbrüstigen Music Assembler arbeiten! PTV hat eine eigene Mailingliste, und wir treffen uns nur selten. Die anderen Mitglieder (außer JSL natürlich) hab ich nur auf den Vision Partys (die letzte war 2003) getroffen und auf einem blau-

en Montag auf der Mekka & Symposium 2001. Wegen der kommenden Spiele geh mal nach <http://www.protovision-online.de>, scroll da abwärts und klick auf Protovision Previews. JTR ist noch mit Pac It beschäftigt, was ein umfangreiches und tolles Spiel wird.

Lotek64: 1991 waren 8-Bit-Rechner nicht mehr so attraktiv wie die 16-Bit-Computer, die meisten C64-Freaks hatten einen oder träumten von einem Amiga. Trotzdem – oder gerade deswegen – war um den Commodore 64 schon ein richtiger Kult entstanden. Im Jahr 2000, als du wieder in die Szene eingestiegen bist, war nichts mehr so wie ein Jahrzehnt zuvor: die Hardware, das Spieledesign, die ganze Welt hat sich in deiner „inaktiven“ Zeit drastisch verändert. Nur der C64 war der alte geblieben, obwohl er längst kein „Mainstream“-Computer mehr war. Stört es dich, dass immer weniger Menschen deine Musik auf Originalhardware hören können? Sind Emulatoren die Zukunft der Szene?

Yogibear: Ja, ich war von 1993 bis 1999 in der C64-Szene nicht aktiv. Wahrscheinlich bin ich 2000 Axelerate auch deswegen beigetreten, weil zu der Zeit der Retro-Hype anfang. Und ja, es berührt mich schon, wenn die Zielgruppe kleiner und kleiner wird. Das ist der Grund, warum ich gesagt

hab, ich mache nur noch SIDs für Spiele und für Musik-Compos, wenn ich zu einer Party gehe. Ja, Emulatoren sind in meinen Augen die Zukunft, in gewisser Weise. Es gibt da zwar das Commodore-One-Projekt, aber das ist eher was für Hobbyisten.

Lotek64: *Wirst du eines Tages auf eine andere Plattform umsteigen?*

Yogibear: Ich arbeite bereits mit dem Renoise Tracker auf dem PC (www.renoise.com). Rob Hubbard sagte mir zwar, ich würde mehr an Cubase oder Sonar lernen, aber ich mache einen Zwischenschritt: Erst alles über Renoise lernen und dann zu Cubase übergehen. Ein Bekannter von mir (Cosmic Trance) ist ziemlich begeistert von Renoise. Er schrieb ein paar wirklich großartige Sachen damit. Es ist viel einfacher in der Bedienung wie Cubase. Die Wurzeln von Renoise gehen zurück auf den Protracker auf dem Amiga.

Lotek64: *Schon Mitte der 80er Jahre gab es die Diskussion, ob der C64 technisch ausgereizt sei. Glaubst du, dass das nach den tollen Demos der späten 90er der Fall ist oder wird es noch echte Überraschungen geben?*

Yogibear: Hmm! Schwere Frage! Als Musiker denke ich erst mal an den SID-Chip. Der ist schon ziemlich ausgereizt. Vielleicht können ein paar Sachen, die Tim Follin mit Resonanz gemacht hat, neue Instrumente bringen, mit zwei oder drei Kanälen gleichzeitig, so wie beim Streicher-Sound im Gauntlet-III-Titel. Vor kurzem hab ich ein bisschen in dem Artikel über Sprachsynthese im Demo 10 Years of HSVC von Jammer gelesen. Vielleicht bringt das ja was Neues. Über 64er-Hardware ganz allgemein: Der C64 wird schon seit Jahrzehnten bis an seine Grenzen getrieben, aber ob wir sie jemals erreichen können? Jedes Mal, wenn du denkst, es kommt nichts Besseres mehr, hat irgendeiner eine kreative Idee für einen nie gesehenen oder gehörten Video- oder Audio-Effekt. Natürlich wird es aber immer schwieriger, was Besonderes zu machen, das noch nie da war.

Lotek64: *Du bist mittlerweile eine feste Größe unter den aktiven SID-Komponisten. Wie hast du dir die nötigen Fertigkeiten angeeignet? Wer sind deine Lieblingskomponisten am C64?*

Yogibear: Ich fing mit SIDs an auf dem holländischen USA Team's Music Assembler. Als ich es von einem Freund bekam, war es noch nicht sehr verbreitet. Paul Kessels (Pavarotti)

kannte Charles Deenen (Maniacs of Noise) ziemlich gut. Möglich, dass er das Programm von dem bekam. Dann schrieb Roland Hermans den MA in Turbo Assembler und nannte ihn Dragon Driver (und wir nannten uns daraufhin Dragonfly Soft). Dann benutzte ich den Maniacs-of-Noise-Player mit einem modifizierten Turbo Assembler, der mit ein bisschen EOR-Code die Assembler-Sources verschlüsselte. Und schließlich codete Roland einen eigenen Player für mich mit seiner eigenen TA-Version, die auf einem Player von Johannes Bjerregaard und einem Player, der von den Maniacs of Noise benutzt wurde, beruhte. Mein Großvater spielte lange Zeit Flügelhorn, mein Vater ewige Jahre Altsaxophon. Meine älteste Schwester auch, seit ihrem zehnten Lebensjahr! Mein Bruder spielte auch Flügelhorn und meine andere Schwester zusätzlich ein bisschen Klavier. Außerdem war sie in einem Trommler-Zug. Meine Eltern lieben Musik, in ihrem Wohnzimmer steht schon seit vielen Jahren ein Klavier, und daher fing ich schon als Kind an, darauf zu spielen und meine ersten Stücke zu komponieren.

Meine liebsten C64-Composer waren: 1. Rob Hubbard. Für mich war Rob der beste Sound-Übersetzer überhaupt. Er „lieh“ sich ganze Musikstücke, Ideen und war bisweilen stark inspiriert von ausgezeichneter Musik. Natürlich, wenn du dir Musik „ausleihst“, dann nimm nur die beste. Besser gute Musik ausleihen als selber schlechte zu machen! 2. Martin Galway. Martin war der erste, der eine bestimmte Art von Puls in seinen Lead-Instrumenten und z.B. in Bass-Instrumenten verwendet hat (Green Beret Loader). Die Sounds, die man damit erstellt, sind vielleicht die besten, die der SID zu bieten hat. Ich hab moderne Musik gehört, die den Hardsid ausschließlich für Lead-Instrumente verwendete, das klang ausgezeichnet (einen Hardsid hab ich auch). Witzigerweise gab es so einen Puls auch in den Hintergrund-Akkorden in Speed of Sound von Coldplay. Ach ja, die gehören auch zu meiner Favoritenliste. Der bemerkenswerte Martin benutzte in seinen Stücken nie Standard-SID-Drums, aber machte klasse Arbeit beim Hervorheben von Bassnoten, die genau auf den Schlag gespielt wurden. 3. Ben Daglish. Ben schrieb eine Menge C64-Spiele-SIDs. Nur Dave Whittaker machte noch mehr. Nur ganz wenige seiner Tunes sind weniger gut. Erstaunlich! Er beherrscht alle Stilrichtungen und

coverte ganz selten (höchstens ein paar Ideen), außer einigen gut-notierten Stücken. Ich mailte mit ihm und fragte ihn, ob die Idee für die Blitzkrieg-Musik aus dem Abspann des Films Der längste Tag stammte. Er glaubte nicht, sagte aber: „Es ist immer unmöglich zu sagen, was einem im Kopf herumgeht, wenn man Musik schreibt.“ 4. Johannes Bjerregaard. Ein paar Mal hatte ich die Ehre, mit Jozz via ICQ zu chatten. Er sagte, er denke darüber nach, in die Unterhaltungsindustrie zurückzugehen. Ich erzählte ihm, dass es eine ganze Menge Videogame-Freaks gebe, die es gerne sähen, wenn er weiter Musik dafür schriebe. Ganz sicher in diesen Zeiten, in denen man viele Kanäle gehen kann. Wer würde nicht gern einen tollen Tune von ihm in einem zukünftigen Spiel auf so was wie einer PS3 hören wollen? Er lebt jetzt in Austin, Texas, mit seiner amerikanischen Frau. 5. Jeroen Tel. Ich hab Jeroen beim C64-Orchester-Gig in Apeldoorn (Niederlande) gesehen, hatte aber keine Möglichkeit mit ihm zu sprechen. Er lebt seit Jahren in Helmond, gar nicht weit von mir entfernt. Mit Charles Deenen zusammen hat er Maniacs of Noise gegründet und dem C64 einen neuen Sound gebracht. Schöne Tunes mit vielen Arpeggios darin und ein paar coole Instrumente von Charles, obwohl, als Charlie nach Amerika ging, hat Jeroen sie auch selber gemacht. Natürlich gibt es noch viel mehr gute C64-Musiker (Tim Follin, The Grays, Chris Hülsbeck, The Dunns usw.), aber irgendwann muss ich ja aufhören! Meine liebsten aktiven SID-Musiker: Am liebsten mag ich Fanta (Bombs over Dresden: cooler Pulsbass am Anfang!), ebenso macht Jammer nette Tunes (z.B. Jammers End Game) und Asterion von Tinnitus verdient eine Erwähnung (cooler Mittelalter-Stuff und tolle Covers).

Lotek64: *Du bist in Kontakt mit Rob Hubbard. Was besprichst du so mit ihm? An was arbeitet er momentan? Ich habe gehört, er sei nicht mehr bei EA?*

Yogibear: Rob und ich sprechen über viele Sachen. Ich traf ihn am gleichen Ort, wo ich Jeroen Tel gesehen hab. Und hab gleich ein kleines Interview mit ihm geführt über z.B. Tarzan! Er konnte gar nicht glauben, dass ich den SID mochte! Er benutzte ein bisschen Dreieck, Noise und Pitch-Bend-Hüllkurven, um diesen Dschungel-Bongo-Sound hinzukriegen. Die Samples, die er in seinen SIDs verwendete, kamen vom Akai-Sampler

seines Freundes, damals hatte er noch keinen eigenen. Ich fragte ihn nach seiner Zusammenarbeit mit Ben Daglish bei Auf Wiedersehen, Monty, und er antwortete: *Es war wild! Eine einzige Sauferei! Wir haben kein bisschen gearbeitet bis morgens 6 oder 7! Rob macht im Moment Musik für TV-Joystick-Spiele auf ungefähr 16 Kanälen. Manchmal arbeitet er den ganzen Tag durch, manchmal aber auch nur ein paar Stunden. Ich fragte ihn: War es schwer, deine ganzen Tracks so in die drei Stimmen des C64 zu quetschen, dass sie deinen Vorstellungen entsprachen?* Rob: *Nein, nicht wirklich. Du bastelst das zusammen, immer nur ein kleines bisschen zur gleichen Zeit. Du brauchst nur Geduld!* — Kam die Idee zum Knuckelbaster-Sound aus Deep Purples Child in Time oder so einem ähnlichen Song? — *Nein, obwohl ich natürlich die Deep-Purple-Stücke kenne. Als Kind bin ich mal in eines ihrer Konzerte geschlüpft, durchs Klo, ohne zu bezahlen!* — Hast du jemals Ideen für C64-Tunes von anderen C64-Composern abgekupfert? — *Nicht von C64-Composern, aber schon mal von anderen Komponisten.* — Wie schreibst du SIDs um für zwölf Musiker? Du musst das doch komplett reorchestrieren und rearrangieren? (Das Riccotti Ensemble, das C64-Orchesterauführungen machte.) — *Ich suchte die Instrumente aus und musste mich dabei aus Geldgründen auf zwölf beschränken. Ich habe Arrangieren und Orchestrieren studiert, das ist also alles nur eine Frage von Vorstellungskraft und Handwerkskunst.* — Was waren die wichtigsten Dinge, die du am Konservatorium in Newcastle gelernt hast, und die du dann in deiner SID-Musik angewendet hast? — *Schwierige Frage. Hauptsächlich, zu versuchen, dem Zuhörer das zu geben, was er hören möchte, und das auf eine Weise, die deine innere Anteilnahme überbringt.*

Ich habe Rob meine Tunes zu Advanced Space Battle geschickt und er sagte, dass vieles von dem, was ich tue, interessant klingt. *Da sind ein paar interessante Chord-Progressions drin — die lassen mich denken, warum nur SID-Sachen machen — du hast doch heutzutage alle technologischen Möglichkeiten viel mehr zu erschaffen. Ich würde was mit Cubase oder Sonar machen, da lernst du viel mehr als an einem Tracker-Programm. Diese modernen Sequenzer haben fantastische Features, die dir eine enorme Lernkurve garantieren.* — Er lebt jetzt wieder in England mit seiner Frau. Wie

du siehst, konnte ich ihn über eine Menge musikalischer Dinge befragen. Von früher und heute.

Lotek64: Die HVSID-Collection enthält mehr als 50 Stücke aus deiner virtuellen Feder. Welche Stücke empfiehlst du zum Kennenlernen deiner Arbeit?

Yogibear: Wahrscheinlich Forester, All (B)ears Turn Disk und das ganz neue Robbels (das war im Demo 10 Years of HVSC). Meistens fange ich mit einer Reihe Arpeggios an oder mit schnellen Noten, die gut zusammen klingen, suche dann eine passende Basslinie, manchmal mit Drums, und dann denke ich mir ein Lead aus oder interessante Sachen, die drübergelegt werden.

Lotek64: Neben deiner Zusammenarbeit mit Protovision arbeitest du auch an einem Musikprojekt für Kinder. Was steckt dahinter?

Yogibear: Das ist das Knorrie-Projekt, über ein Schweinchen, das auf einem Bauernhof lebt, zusammen mit anderen Tieren. Der Text handelt davon, was es da alles erlebt, z.B. auf dem Bauernhof selber, wie es in die Stadt geht, in den Zirkus kommt usw. Ich schreibe die Musik und die Texte mit JSL und Roland zusammen, JSL soll die CD-Covers zeichnen und meine Nichte Kimberley (10 Jahre alt) singt wahrscheinlich den Song. Das alles wird aufgenommen hier im Studio unseres Lokalradios. Ich werde wohl Cosmic Trance nach ein paar coolen Instrumenten fragen und vielleicht kann er die Tunes ja auch noch verbessern. Natürlich ist das ganze Projekt eine Anspielung auf Schnappi. Informationen zum Knorrie-Projekt gibt's dann auf meiner Homepage (joachim.wijnhoven.googlepages.com), die allerdings noch im Aufbau ist.

Lotek64: Welche C64-Spiele fesseln dich zurzeit? Und welche SID-Tunes hörst du gerade?

Yogibear: Hmm! Spiele: Microsoccer, Emlyn Hughes. Die Spiele, die ich mit meinem Bruder in den 80ern gezockt habe: Archon, Pitstop II, Beach Head I und II, On Field Football, ein altes Baseball-Spiel usw. Besonders erwähnen will ich Murder on the Mississippi (das ist ein Detektivspiel im Agatha-Christie-Stil). Ich suche nach einem ähnlichen Spiel auf modernen Plattformen. Wenn einer eins kennt, bitte mailen! Die Adresse findet ihr auf meiner Webseite. Und natürlich

die ersten Spiele, die ich auf dem C64 gespielt hab. SIDs: Uff! Da gibt es Tonnen von SIDs, die ich gerne höre. (Ich hab CDs voll mit MP3s von SIDs.) Wenn ich gefragt würde, welches war das beste SID überhaupt, würde ich sagen Lightforce von Rob (vielleicht das SID, das am häufigsten geremixt wurde auf <http://remix.kwed.org>). Auch Nemesis und Knucklebusters sind toll. Galways Rambo (besonders der Titel) und Wizball haben mich beeindruckt, als ich sie das erste Mal gehört habe. Und Tim Follins Musik! Bionic Commando macht einen sehr guten Eindruck. Wie gesagt, ich könnte Stunden über meine liebsten Composers und SIDs schreiben!

Lotek64: Hast du ein Lieblingsspiel? Muss kein C64-Titel sein!

Yogibear: Ich würde sagen, Dino Dini's Player Manager auf dem Amiga. Schaut mal bei <http://www.kogathering.com>. Ich hab das oft gespielt und nie die Lust daran verloren. Zu meiner Überraschung habe ich herausgefunden, dass es einen jährlichen Kick-Off-2-Weltcup gibt! Ich hab auch im Netz gefunden, dass es Cheats für das Spiel gibt. Einer kann in einer solchen Veranstaltung benutzt werden: Autofire an oder wie-

derholt den Feuerknopf drücken und dein Keeper hält alle Bälle. Hab ich aber noch nicht ausprobiert. Player Manager ist das erste Spiel, das Fußball-Management und Actiongame-Elemente erfolgreich kombiniert. Dino Dini war verantwortlich für das ganze Engineering und das Game-Design. Das Spiel bietet ein voll funktionierendes Fußball-Management mit einem Live-Transfermarkt und rechnerkontrollierte Manager, die gegeneinander bieten, wie auch der Spieler. Dieses Spiel brachte die ganze Spieler-Manager-Welle ins Rollen. Versuch es mal! Ich will mir gerade FIFA 07 kaufen, Championship und Football Manager 2007 für PC. Ich hab gehört, PES 6 ist blöd auf dem PC. Wenn wer noch andere super Fußball-/Managerspiele für den PC kennt, bitte mich anmailen!

Lotek64: Wer ist deiner Meinung nach der beste SID-Remixer?

Yogibear: Marcel Donné. Auch ein Holländer. Er hat ein paar wirklich umwerfende Konversionen gemacht. Wenn du seine Arbeiten nicht kennst, schau sie dir auf KWED an! Ich hab letzten Juni mit ihm gemailt, da hat er auf seinem Dachboden gerade ein Studio eingerichtet. Wird jetzt wohl

fertig sein. Ich höre mir oft seine Stücke an. Wegen Marcells Flash Gordon (V2) bin ich eigentlich erst richtig zum original SID gekommen.

Lotek64: Und wer ist dein Lieblingskomponist bei Filmmusik?

Yogibear: Jerry Goldsmith. Total Recall und Basic Instinct waren einfach brillant! Leider ist er 2004 gestorben. Hier reinschauen: <http://www.jerrygoldsmithonline.com>.

Lotek64: Deine SID-Kreationen lassen eine gewisse Vorliebe für Philip Glass erahnen. Was macht Glass für dich so interessant?

Yogibear: Philip Glass studierte am Konservatorium in New York. Und wichtiger noch, er entwickelte seinen eigenen Stil, Minimal Music. Sie baut sich hauptsächlich auf Reihen von Noten auf, die immer und immer wiederkehren. Seine beste Musik (meiner Meinung nach) war der Soundtrack von Hamburger Hill. Wenn du dich dem Sound öffnest und den Film anschaust, wirst du fühlen, dass der Sound genau zu dem passt, was du siehst. Der Irrsinn des Krieges und junge Menschen, die von ihrer Regierung verraten werden, indem sie um irgendwelche Hügel und Pfade in Vietnam kämpfen müssen. Leider ist der Soundtrack nie auf CD erschienen. Wahrscheinlich, weil im Film nicht viel Musik vorkam, aber das, was da war, war einfach nur brilliant! Also hab ich mir die DVD zugelegt. Ich hab jetzt drei Philip-Glass-Covers gemacht. Die Hamburger-Hill-Musik war schwer. Du bräuchtest eigentlich vier Stimmen, damit es richtig klingt.

Lotek64: Gibt es etwas, das du unseren Leserinnen und Lesern abschließend mit auf den Weg geben möchtest?

Yogibear: Joh! Wenn einer meine schönen SIDs von 1993 bis 2003 ordentlich hören will, soll er sich meine erste Musikkollektion All (B)ears reinziehen, sie ist auf CSDb. Kommt auch mal auf meiner Webseite vorbei. Ich habe schon Tonnen von Ideen, was da alles drauf soll. Und hoffentlich hören die Leute bald auf, PTV-Spiele zu cracken. Da steckt eine Menge Arbeit drin. Das Cracken untergräbt unsere Lust, mehr davon zu machen. Nicht vergessen zu besuchen: www.protovision-online.de!

Beste Wünsche vom Bären!

Aus dem Englischen von Arndt Dettke.



SID-Gott Rob Hubbard

Retro-Newsticker + Releases

11. Oktober 2006 Clone-A-Projekt

Oliver Achten hat zusammen mit Jens Schönfeld den Amiga-Chipsatz in Hardware nachgebaut. Damit wäre sowohl ein Hardware-Klon möglich als auch der Ersatz von defekten Amiga-Chips. <http://ami.ga/news/news118.htm>

15. Oktober 2006: Neues Forum für RetroReplay

Unter <http://rrforum.ath.cx/index.php> steht ein neues Diskussionsforum rund um das beliebte Erweiterungsmodul bereit.

11. Oktober 2006

8-Bit Designs: neue Webseite
8-Bit Designs, der Hersteller von C64-Hardware, ist umgezogen: <http://8bitprodserv.spaces.live.com>

03. November 2006 Visa Röster Video

Von der A-Capella-Gruppe „Visa Röster“ gibt es ein neues Video eines ihrer Live-Auftritte zu bestaunen: http://www.livet.se/visa/video/VisaRoster_-_Formula1Simulator_Live.avi Das Video stammt von einem Musikfest in Kopenhagen. Intoniert wird Rob Hubbards Formula 1 Simulator.

08. September 2006 C64 Orchester

Am 22. September 2006 spielte in Apeldoorn in den Niederlanden ein Orchester C64-Musik. [http://](http://www.oninternet.nl/project.asp?projectId=12)

www.oninternet.nl/project.asp?projectId=12

04. Dezember 2006 Plopbox

Unter www.plopbox.net erreicht man eine auf der AJAX-Technologie basierende Internetseite, auf der man nicht nur Musikstücke im SID-Format direkt abspielen, sondern sich auch sein eigenes Web-Radio zusammensetzen darf.

21. Januar 2007 HVSC Update #46

Mit einem gewaltigen Update zum 10. Geburtstag der „High Voltage SID Collection“ überraschen Jan Harries, Peter Sandén und Stephan Schmid die C64-Gemeinde. Insgesamt besteht die Sammlung mit den etwa 1.000 neuen Tunes nun aus unvorstellbaren 33.000 SID-Dateien. Eine einschneidende Neuerung ist die Neuordnung der Ordnerstruktur, die nun übersichtlicher ist und eine Hilfe zur Bewältigung der Datenflut darstellt. Herausragend ist auch das mitgelieferte Diskettenimage mit dem Titel „10 Years HVSC – A Music Collection“, das nicht nur äußerst spannende Texte enthält, sondern auch 40 absolut hörenswerte und exklusive Musiktitel von Größen der SID-Szene.

„We're on a mission from God“

Wer kein Christ ist, muss erschossen werden

Religiöse Jagd als PC-Spiel

New York. – Für Wirbel in der sonst so besinnlichen Weihnachtszeit sorgt jetzt ein von christlichen Fundamentalisten veröffentlichtes Computerspiel in den USA. In „Left behind“ (zurückgelassen) muss der Spieler die Armee des Teufels bekämpfen, die Bewohner virtueller Städte vom christlichen Glauben überzeugen und sie andernfalls erschießen. Mit Beten bekommt man Extrapunkte. „Das Spiel ist eine simulierte Hetzjagd auf Andersgläubige“, erklären Kritiker und rufen zum Boykott auf. Der Hersteller verteidigt sich. Mit dem Spiel

wolle man nur „im Glauben verwurzeltem Publikum positive Werte vermitteln“.



Spielercover von „Left behind“

Quelle: Kronen Zeitung, 16.12.2006

Releases

Commodore Free (03. November 2006) Ein neues C64-Magazin steht unter dem Namen Commodore Free bereit. Der Download des PDF-Magazins ist kostenfrei. www.commodorefree.com

CEVI-aktuell 11/2006, 12/2006 und 01/2007 Drei Ausgaben des PDF-Magazins www.c64-mags.de

Turbo Macro Pro v1.2 (02. Oktober 2006) Assembler für den C64 <http://turbo.style64.org/tmp.php>

hoxs64 v1.0.4.9 (06. Oktober 2006) C64-Emulator für Windows www.hoxs64.com

CCS64 V3.1 (13. Oktober 2006) C64-Emulator für Windows <http://www.computerbrains.com/ccs64>

NETMON v0.1 (17. Oktober 2006) Cross-Development-Tool, erlaubt den direkten Zugriff auf einen C64 vom PC aus <http://people.freenet.de/hannenz/netmon.html>

UDPSlave 0.91 (17. Oktober 2006) <http://www.paradroid.net/udpslave/>

Stranded (16. Oktober 2006) C64-Spiel (kommerziell) <http://www.cronosoft.co.uk>

MixCol HiFLI Conv (16. Oktober 2006) <http://noname.c64.org/csdb/release/download.php?id=50338>

gui4cbm4win 0.4.1 (01. November 2006) Die grafische Oberfläche für die Transfersoftware OpenCBM wurde um einige Fehler bereinigt. Allerdings arbeitet sie nur mit OpenCBM 0.4.0 zusammen und nicht mit dessen aktuellster Version. http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=122047

Mission Bloodbath (03. November 2006) Ein neues Action-Spiel für den guten alten C64. <http://free.pages.at/commodore/c64/aac64games.htm>

JaC64 1.0 Beta (05. November 2006) Der unter Java geschriebene C64-Emulator JaC64 wagt den Versionssprung auf 1.0. Die erste Beta-Version gibt es unter <http://sourceforge.net/projects/jac64/>, eine Demonstration läuft bei www.jac64.com. Gegenüber der Vorversion wurden vor allem die Emulation des 1541-Laufwerks erneuert und die VIC-II-Fähigkeiten verbessert.

Turrican-3-Trainer (26. November 2006) Wem das inoffizielle C64-Spiel „Turrican III“ bislang zu schwer war, kann jetzt auf einen Trainer zurückgreifen. Er liefert unendliche Leben, unendlich viel Zeit und eine Level-Skip-Funktion. Der Trainer funktioniert aber leider nur mit den ersten beiden Levels. <http://www.wanderer64.com>

Greenrunner (28. November 2006) Ein neues Spiel für den C64 steht unter <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=43977> bereit.

C-One PAL C64 core BETA (25. September 2006) Der so genannte C64-Core für das DTV hat nun endlich die Alpha-Phase verlassen und ist damit – von noch vielen Fehlern abgesehen – wenigstens einigermaßen einsatzfähig. <http://c64upgra.de/c-one>

Tim Schürmann

Hobby & Elektronik 2006

Halle 11 im Messezentrum Stuttgart: Bei der Hobby & Elektronik 2006 gaben sich die Computerclubs wieder ihr jährliches Stelldichein. Mit dabei die GO64! und die Commodore Connection Line (CCL), die beide dem C64 einen würdigen Auftritt verschafften.

— von Christian Dombacher —

Am ersten Messetag, dem Donnerstag (26.10.2006), war nur wenig los, Freitag füllten sich die Hallen langsam und am Wochenende schoben sich wie gewohnt die Menschenmengen durch die Hallen. Die Veranstaltung ging wie üblich am Sonntag zu Ende. Das Interesse an neuer und alter Commodoreware war recht groß — äußerst begehrt war z.B. der C64DTV, der am GO64!-Stand verkauft wurde. Mit dem Competition Pro USB (Test in Lotek64 Nr. 19), der digitales Joystick-Feeling auch am Emulator aufkommen lässt, gab es für Puristen etwas Neues. Individual Computers setzte sich mit dem Hersteller des Competition Pro USB (Speedlink) an einen Tisch, um dem legendären Competition Pro neues Leben einzuhauchen. Dieser Klassiker mit dem typischen 9-poligen Anschluss konnte an beiden Ständen erworben werden.

Auch dieses Jahr zogen Bomb Mania mit Vier-Spieler-Adapter sowie Metal Dust mit SuperCPU die Massen in ihren Bann. Aber die alten Klassiker wie Giana Sisters faszinierten die Besucher ebenso. Zu-



C64-Veteranen hatten ausreichend Gelegenheit zu interessanten Diskussionen.

sätzlich konnte jeder, dem Giana Sisters bisher zu leicht vorkam, am Stand der CCL etwas Neues ausprobieren. Dort war am Joystickport des C64 eine spezielle Fußmatte angeschlossen. Gesteuert wurde Giana dann durch Betreten der entsprechenden Richtungsfelder der Fuß-

matte. Dieser „Tanz“ konnte durchaus in anstrengende Arbeit ausarten, und so verließen einige Besucher den Stand der CCL schwitzend und mit deutlich erhöhter Pulsfrequenz.

Die CCL wollte dieses Jahr interessierten Messebesuchern die Technik

des C64 näher bringen und ließ sich dazu etwas einfallen. Es gab einen offenen, voll gesockelten C64 zu bestaunen. Dirk Klettke (besser bekannt als Skern) erläuterte den Gästen die einzelnen Bausteine und Anschlüsse. Schnell fand sich der eine oder andere C64-Veteran zu einer Diskussion ein. Sogar das Fernsehen konnte man dieses Jahr erneut interessieren.

Einen völlig anderen Weg gingen die Leute am GO64!-Stand. Dort nahm man die nächste User-Generation ins Visier. Es gab eine adaptierte Version von Burger Time zu sehen (und zu nutzen!), die es den jungen Spielern ermöglicht, ohne den Stress durch Wurst & Co Burger zusammenzustellen. Der Prototyp wurde von GO64!-Juniorchef Lennard getestet.

Auch hinter den Kulissen wurde dieses Jahr wieder fleißig gearbeitet. Dirk Klettke war mit der Weiterentwicklung des IEC-ATA-Moduls beschäftigt. Diesmal implementierte er Low-Level-Funktionen wie Block-Read, Block-Write und die User-Funktionen. Das Schreiben und Lesen von FAT32-Datenträgern wird vom Modul mittlerweile vollständig beherrscht. Wir dürfen also auf die baldige Fertigstellung von IEC-ATA gespannt sein.

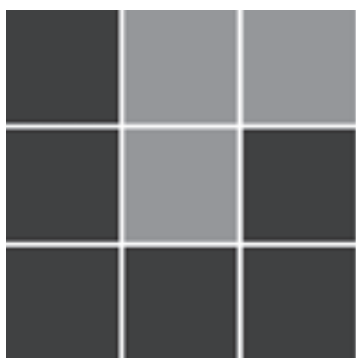
Angeichts des C64-Jubiläums im nächsten Jahr dürfen wir besonders gespannt auf die H&E 2007 sein, dann sicher in Stuttgarts neuem Messezentrum. Die VICs und SIDs werden wieder heißlaufen, die SuperCPUs glühen und der unvergleichliche Metal-Dust-Sound wird durch die Hallen dröhnen.



Metal Dust auf dem mit SuperCPU ausgestatteten C64 zog die Massen in ihren Bann.



Commodore Fever!



pixel punch

von Klemens Franz

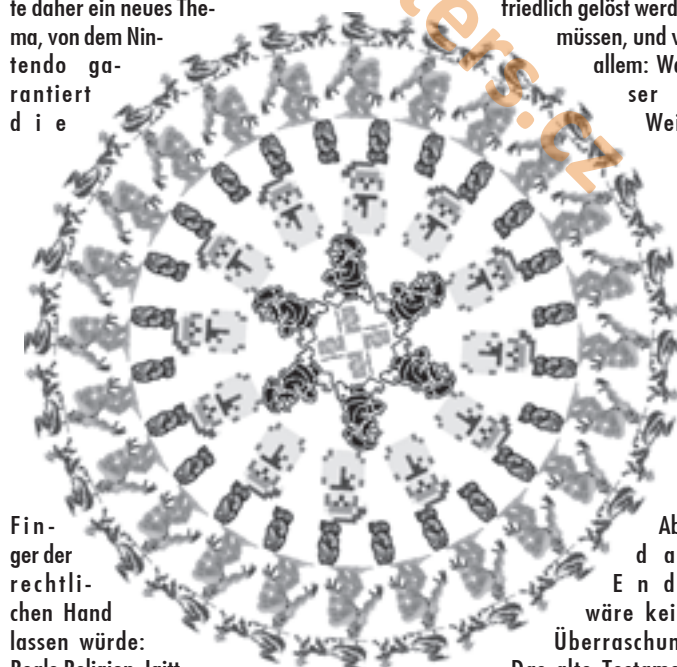
Glaubensfragen

Wieder einmal haben wir die Weihnachtszeit überstanden. Und jedes Jahr aufs Neue wurde ich sehr anfällig für alles Fantastische. Das liegt vermutlich an der allgegenwärtigen, zauberhaften Stimmung – hervorgerufen durch Glühweindampf und drei Jahre mit hartnäckig wiederkehrenden Herr-der-Ringe-Filmen. Wenn ich mir die Anhänger von Tolkiens Fantasy-Genesis ansehe, stellt sich für mich automatisch die Frage, wo denn so ein Fan aufhört und der Gläubige beginnt. Da wird in dunklen Ecken von Lokalen diskutiert und gestritten, da werden Stellen aus dem mehrere tausend Seiten umfassenden Gesamtwerk zitiert. Gelegentlich verkleiden sich einige sogar, kleben sich falsche Bärte und spitze Gummiohren an und spielen Szenen aus dem Buch nach. Ich habe so etwas einige Male zu Weihnachten gemacht. Damals hieß das noch Krippenspiel.

Religion ist schon eine komische Sache: Sie stellt Modelle und Riten zur Verfügung und wie auch Tolkien ist sie dabei bisweilen etwas schwarz-weiß-malerisch. Aber der Glaube an etwas Unglaubliches bietet für viele Menschen ein Netzwerk. Das ist eigentlich eine feine Sache. Egal, ob Tolkien oder Gott. Religiöse Modelle und Motive finden sich auch in Computer- und Videospielen. Fiktiv, aber dennoch deutlich von realen Vorbildern inspiriert, wie etwa jedes Mal aufs Neue in der Serie Final Fantasy. Alles heidisches Zeug, aber dafür umso spannender. Es scheint mir so, als ob es notwendig wäre spirituelle Aspekte auch in Spielen zu berücksichtigen. Der Glaubwürdigkeit der virtuellen Welt zuliebe. Zurzeit werden Religious – oder spezieller: Christian – Games auf Basis großer Skepsis toleriert. Per Definition handelt es sich dabei um Spiele, die bewusst religiöse Inhalte transportieren. Digitales Missionarstum quasi. Die einen nennen so etwas Propaganda – die anderen sehen es als wunderbare Verknüpfung zweier Dinge. Ich finde Scheinheiligkeit schlimm, aber alles über einen Kamm zu scheren ist mindestens genauso übel.

Also differenzierter: Da gibt es etwa die harmlosen Spielereien einer Firma namens Wisdom Tree. Ehemalige Mitarbeiter haben bestätigt, woran viele fest glaubten: Wisdom Tree woll-

te zu 8-Bit-Zeiten Nintendo loswerden, da sie lizenzfreie Module für das NES verkauften. Nintendo, damals nicht gerade bekannt für billige und nette Lizenzpolitik, sträubte sich rechtlich dagegen und auch gegen die ursprünglich realkriegerischen Themen (Golfkrieg I). Wisdom Tree wählte daher ein neues Thema, von dem Nintendo garantiert die



Fin- ger der rechtli- chen Hand lassen würde: Reale Religion. Igitt. Bible Adventures, das erste Christian Game, könnte als eigenartiges, interaktives Bibelbilderbuch, als belangloses Jump'n Run zu einem der ältesten Fantasyromane – oder als Geldmacherei verstanden werden. Es war letzteres.

Der Respekt, den Entwickler vor der Bibel haben, ist nachvollziehbar. Die Fangemeinde ist groß und nicht immer so friedlich, wie es uns die literarische Vorlage glauben lassen will. Die Themen wären aber wunderbar: Ich denke an ein GTA: Galiläa mit frei begehbaren Arealen, Aufträgen, die friedlich gelöst werden müssen, und vor allem: Wasser zu Wein.

Aber das Ende wäre keine Überraschung. Das alte Testament gäbe für Spieledesigner noch mehr her. Sims: Eden Edition. So lange wie möglich durchhalten, ohne rausgeschmissen zu werden. Fast wie Big Brother. Oder eine Noah-Aufbaustrategietamagotchimixtur von Peter Molyneux.

Und das bringt mich wieder zurück zu Wisdom Tree mit seinem Super-NES-Spiel Super Noahs Ark 3D. Keine Fiktion: Noah bewegt sich aus der Egoperspektive mittels Wolfenstein-3D-Engine durch die Arche, um Tiere solange mit Früchten zu bewerfen, bis sie satt einschlafen. Ich finde es fantastisch, wie ein bestehendes, eigentlich aggressives Konzept so bizarr-friedlich interpretiert werden kann. Was mir dabei klar wird, ist der Umstand, dass die Entwickler nicht wirklich religiös gewesen sein können.

Etwas weniger friedlich geht es bei Catechumen von N'lightning Software zu. Der angehende gute Christ erlöst in den Katakomben des alten Roms vom Satan besessene Römer – mit dem heiligen Schwert. Das Spiel erinnert optisch und spielerisch durchaus an Hexen 2 von Raven. Und nachdem immer mehr Entwickler auf den fahrenden Zug voll mit Gläubigen aufspringen, gibt es mittlerweile auch die Christian Game Developers Foundation. Hauptsitz ist Amerika. Das beliebte Ziel europäisch-liberalen Kopfschüttelns ist der größte Markt für Christian Games. Die Früchte dieses Trends sind zahlreich und beschränken sich nicht auf den Computer. Brettspiele wie Settlers of Canaan, Settlers of Zarahemla (Siedler von Catan) und The Ark of the Covenant (Carcassonne) wirken auf den ersten Blick befremdlich, sind aber spielenswerte Variationen.

Religion scheint also kein Problem mit dem Spiel an sich zu haben. Der Zweck heiligt eben die Mittel. Und ich denke, solange niemand dadurch seinen Nächsten ganz viel weniger liebt als sich selbst, ist das schon in Ordnung. Man kann und soll ja schließlich reflektieren, darüber reden, diskutieren und vielleicht sogar etwas streiten, nur bitte nicht gegenseitig umbringen. Das wäre nämlich weder innovativ noch neu. Und so etwas würden auch die Herr-der-Ringe-Fans nicht tun. Wobei manch ein Hogwarts-Hirni schon eins auf die Mütze verdient hätte. Wie nun?

Weihnachten muss ja nicht immer religiöse Propaganda bedeuten. Es kann auch ein kitschiger, konsumorientierter, irgendwie unheimlicher Cola-Weihnachtsmann sein. Dieses und andere eigenartige Motive finden sich auch in Spielen. Hier also vier Vorschläge für ein wenig weihnachtliche Retrostimmung:

1. Advent: Christmas Lemmings (Amiga/DOS/Mac) – Anfang der 90er und Anfang Dezember veröffentlichte Psygnosis eine spezielle Lemmings-Version mit weihnachtlichen Hintergründen. Sind das etwa die Glöckchen von Christkind oder Weihnachtsmann-Schlitten? Nein, das sind explodierende Lemmings. Die klingen aber auch ganz ähnlich.

2. Advent: Christmas NiGHTS into Dreams... (Saturn) – Dieses Promotion-Give-Away von Sega nutzte den internen Kalender des Saturns. Christmas NiGHTS, Winter NiGHTS, Newyears NiGHTS. Je nachdem. Optisch immer anders, spielerisch immer gleich fantastisch.

3. Advent: Santa's Xmas Caper (C64/AmstradCPC/ZXSpecrum) – Beinharder Weihnachtsmann-Schlitten-Horizontal-Shooter mit liebevoll bizarren Gegnern: Truthähne (gebraten), Tannenbaum-Engel-Endgegner, Pinguine, Zuckerl, Spielzeug-Loks (fliegend), Spielzeug-Polizeautos (auch fliegend) und natürlich Schneemänner. Vorsicht: Die Amiga-Version ist ein uninspiriertes Jump'n Run.



Santa's Xmas Caper (C64)

4. Advent: Clayfighter 63 1/3 (N64) – Nicht nur Schneemann Frosty sorgt für Heiterkeit; gerade mit dem fetten Sumo Santa macht es Spaß, den anderen Knetmännchen ordentlich eins einzuschicken. Ja, es geht wirklich ums Schenken!

Unterm Strich scheint es sich mit Religios Games ähnlich wie mit „Killer-Spielen“ zu verhalten: Nur wegen eines Spiels werde ich mich sicherlich nicht an einem Kreuzzug beteiligen oder eine Moschee anzünden, genauso wenig wie ich nach einer Runde Doom meine Kettensäge auspacken werde. Dazu bräuchte es schon viel, sehr viel mehr als ein Spiel.

Klemens Franz arbeitet als wissenschaftlicher Assistent für Neue Medien. Er war Ministrant, bei der Katholischen Jungschar und zahlt Kirchensteuer sowie Radio- und TV-Gebühren.



TigerDisk, Mondlandung und Ideen

Erstmal herzlichen Dank für die letzte Ausgabe, die ja wieder ganz ordentlich gelungen ist. Der farbige Umschlag ist echt cool, der Inhalt kann sich sehen lassen! Habe auch den Eindruck, dass im Heft immer mehr Leute mitmachen und es nicht an Beiträgen mangelt, was ja sehr gut ist.

Bei den Releases von Tim Schürmann wurde leider die TigerDisk nicht erwähnt, was sehr bedauerlich ist, zumal es diese Magserie schon jahrelang jeden Monat gibt. Sie ist wohl die am längsten erscheinende Serie in Deutschland. Sie beruht auf Abos, ist aber Public Domain und kann auch über das Internet weitergegeben werden. Die über 100 Ausgaben sind eine tolle Fundgrube für User und Brotkasten-Fans.

Allgemein könnten in Lotek64 auch etwas mehr Basteltipps sein, auch Programmier-Tricks. Stellt doch die Vor- und Nachteile diverser Programmiersprachen vor und erklärt, was man wofür am besten einsetzt! Gefragt sind auch stets Artikel zur Erweiterung des Commodore-Systems.

Weitere Ideen fürs Heft:

1. Vor- und Nachteile jeweiliger Computertypen
2. Homecomputer und Kriminalität/Hacker/Cracker/Viren etc.
3. Meilensteine und Höhepunkte der Homecomputerwelt
4. Vergleich der Datensicherheit diverser Speichermedien
5. Gesucht: das genialste Programm auf jedem Computersystem, das jeweils die höchste Entwicklungsstufe darstellt.
6. Ist eine Mondlandung nur mit Heimcomputern machbar? Was müsste man dazu alles haben? (Leserdiskussion)

Mathes Alberto,
Neu-Isenburg [gekürzt]

Antwort:

Hallo Mathes, vielen Dank für dein Weihnachtsgeschenk! Natürlich sind

Beiträge von deiner Seite auch willkommen. Du hast Recht, wir sind inzwischen redaktionell in einer recht zufrieden stellenden Situation, dennoch ist es nicht immer einfach, ein Heft zu füllen.

Die TigerDisk haben wir nicht absichtlich vergessen. Zum Glück gibt es noch so viele Veröffentlichungen für die Commodore-Welt, dass so etwas einfach vorkommen kann. Hiermit sei der Aufruf nachgeholt: Holt euch die TigerDisk und unterstützt dieses Magazin!

Deine thematischen Anregungen werden bestimmt irgendwann umgesetzt, aber solange sich kein Autor findet, der sich eines Artikels annehmen möchte, ist das ein schwieriges Unterfangen. Lotek64 lebt eben auch davon, dass Leser selbst zur Feder bzw. Tastatur greifen!

PS: Eine Mondlandung nur mit Heimcomputern ist kaum durchführbar, da alle bekannten Modelle über äußerst ungünstige Flugeigenschaften verfügen. Mein C64 fliegt keine 10 Meter hoch. (d.Hg.)

Lotek Extended und Willi Dungal

Letzten Samstag trudelte ein besonders dickes Lotek Paket bei mir ein – und ich war natürlich besonders gespannt. Sofort fiel mein Blick auf etwas buntes – eine Beilage? Nein Lotek Extended! Die Überraschung ist wirklich gelungen! Obwohl mich die PSP eigentlich nicht soooo interessiert hab ich die Artikel sehr gern gelesen. Besonders die kurze knackige Schreibweise hat mir gefallen. Der technische Aspekt mit den Emu-Möglichkeiten hat mich dann doch gepackt.

Die Idee die Titeldokumentation zu zeigen finde ich sehr gut. BTW: Ich hätte ja den Entwurf rechts favorisiert ;) Apropos gelungen: Das Layout + Druck des Extrahefts ist stark!

Nun zur „Oldschool“ Lotek. Da fiel mein Blick sofort aufs Extreme-80s-Styling von Welle:Erdball. Der Name sagte mir schon was, aber nach dem sehr lesenswerten Interview + „Brain Special“ bin ich jetzt natürlich auch auf die Musik gespannt.

Desweiteren hat mir der Cave Marathon Artikel besonders gut gefallen. Toller Schreibstil – amüsant und man fiebert richtig mit ihm mit – schafft ers nu?

BTW: Ist der „gute laune Tee“ eigentlich vom *dem* Willi Dungal? Niki

Laudas berühmter Fitness-Guru der 70s + 80s?

Wenn ichs richtig verstanden hab, hat Andranik alle Titel in seiner eigenen Bude gespielt!? Da wäre ein Shot von seinem Arcade-Wohnzimmer und ein paar technische Infos zu den (dem?) Automaten noch sehr interessant gewesen. Vielleicht gibt's noch ein Nachschlag?

Ein kleines Detail ist echt der Hammer: Da verkaufte ne Firma ein C64-Keyboard das auf dem Cover mehr Tasten hat als das Produkt!

„G'scheit spiel'n“ hab ich auch verschlungen! Toller Artikel!

Lutz Goerke

Antwort:

Danke für das ausführliche Feedback. Leserbriefschreiber, nehmt euch doch ein Beispiel an Lutz und schreibt viele lange Mails, damit wir der Leserbriefecke ein wenig Leben einhauchen können.

Und ja, es handelt sich um genau diesen Willi Dungal. Der 2002 verstorbene „Fitnesspapst“, wie ihn die Wikipedia nennt, lebt sozusagen in den Kräutertees, die seinen Namen tragen, weiter.



Mitarbeit?

Lotek64 ist kein kommerzielles Produkt. Das bedeutet, dass es nur überleben kann, solange es engagierte Computerfreaks gibt, die ihre Texte oder ihre Zeit kostenlos zur Verfügung stellen. Falls du auch als Autorin / als Autor aktiv werden möchtest, oder falls du uns auf eine andere Weise unterstützen möchtest, bist du herzlich in unserem Team willkommen.

Übrigens: Wer Artikel schreibt oder uns auf eine andere Art hilft, das Magazin besser zu machen, bekommt als Dankeschön drei kostenlose Ausgaben.

Melde dich bei uns:
lotek64@aon.at



Prügelspielmarathon

Nachbericht zu einer Dungeons+Dragons-Arcadesession

Es müssen ja nicht immer Shooter sein, dachten Chris und ich, und so kam es, dass wir gemeinsam einen Prügelspielmarathon planten. Am 21. 6. 2006 setzten wir den Plan in Wirklichkeit um. Bevor wir um ca. 19.00 Uhr mit der Session loslegten, gab's noch eine kurze Lagebesprechung. Bei dieser schwenkten wir vom eigentlichen Thema recht schnell ab (da die Regeln im Voraus schon festgelegt wurden und keiner genaueren Erläuterung bedurften).

— von Andranik Ghalustians —

Schnell fanden wir uns beim Thema Musik wieder, und so wurden die unterschiedlichsten Metalstile analysiert. Ob Manowar nicht auch zur Poserfraktion gehörte, konnte nicht geklärt werden. Sicher waren wir uns nur bei Bon Jovi. Black Metal sei Chris zu langsam, merkte er noch an, und so freute er sich schon auf ein paar Grindcore-Bands, die beim Donauinselfest auftreten würden.

Da merkte ich, dass ich langsam alt werde, da ich dieser Metal-Gattung nicht viel abgewinnen kann. Des is ja ka Musik mehr! Himmel Herrgott Donnerwetter... Black Sabbath oder Iron Maiden, des hat no gfetzt... oder die alten Metallica oder Slayer und Megadeth... ja ja, man wird alt. Als ich dann anmerkte, dass ich mir auf dem Donauinselfest Silbermond ansehen würde, erntete ich nur hämisches Grinsen. „Sind das nicht die Nachfolger von Tokio Hotel?“, kam die spöttische Bemerkung. Da wusste ich: Es ist nun Zeit für 'ne zünftige

Keilerei! Also nichts wie rein ins Arcade-Zimmer und die erste Platine angeworfen. Wie gesagt, um ca. 19.00 Uhr begannen wir mit dem Prügelspielmarathon.

Eine Zusatzregel ließen wir noch in Kraft treten. Für jedes gewonnene Match gab es ja einen Punkt. Einen Zusatzpunkt bekam man, wenn man den Gegner in der finalen Runde mit einem Finish Move oder Super Special Move besiegte.

Das erste Spiel des Abends war **Killer Instinct 1**. Chris zeigte mir schon vor etlichen Tagen, dass er die Moves von Orchid perfekt beherrschte (Finish Moves und Ultra Combo inklusive). So befürchtete ich eine kräftige Ohrfeige gleich zu Anfang des Turniers einzufangen. Jedoch konnte ich mich mit Chief Thunder verdammt gut schlagen und so ein 4:6 herausprügeln. Allerdings gelang es Chris fünf Mal, einen Finish Move erfolgreich anzubringen (cool war der Absturz vom Hochhaus nach der Ultra-Hit-Combo). Weiter ging es mit einem der besten SNK-Prügler: **Garou**. Da ließ ich



Killer Instinct

kräftig die Muskeln spielen und putzte Chris mit einem 8:2 vom Schirm. Allerdings gelangen mir nur zweimal Super Special Finish Moves (dabei sind die doch eh so leicht... Schande, Schande).

Danach war's dann aber Schluss mit lustig. Bei **Ultimate Mortal Kombat 3** zeigte Chris, dass er die alten Tricks noch nicht verlernt hatte. Mit einem klaren 9:1-Sieg und fünf Finish Moves lehrte er mich das Fürchten. Super gezockt, Chris. Die Matches haben echt Spaß gemacht. Allen Unkenrufen zum Trotz, macht Ultimate Mortal Kombat 3 auch im Versus-Modus sehr viel Spaß.

Weiter ging es mit **Street Fighter 3 Second Impact**. Da dachte ich, dass ich als klarer Sieger hervorgehen würde, aber weit gefehlt. Mit 5:5 ging diese Runde unentschieden aus. Einmal gelang es mir, einen Super Special Finish erfolgreich anzubringen.



Street Fighter 3 Second Impact

Ohne Rast und Ruh wechselten wir vom Astro City Cab auf das Naomi Cab

und setzten das Match mit **Capcom vs SNK 2** fort. 8:2, mit vier Super Special Finish Moves, gewann ich dieses Game.

Gleich darauf erfolgte eine gewaltige Retourkutsche. **Guilty Gear XX** gewann Chris souverän mit einem Ergebnis von 10:0 (er brachte einen Super Finish Move an). Irgendwie konnte ich mich mit dem Spiel an diesem Tag gar nicht anfreunden.

So verließen wir das Naomi Cab und begaben uns wieder zum Astro City zurück. **X Men vs Street Fighter** stand nun auf dem Programm. 8:2 zu meinen Gunsten mit einem 5:2-Super-Finish-Move-Verhältnis ging dieses Match aus. Es gab einige sehr brenzlige Szenen, wo wir beide kaum mehr Energie hatten.

Weiter ging es mit einem Oldie des Prügelspielgenres: **Super Street Fighter 2**. Es kam uns vor, wie wenn wir Schach spielen würden, so langsam war das Spielgeschehen und so präzise musste man die Schläge platzieren. Ein völlig anderes Spielgefühl nahm uns in seinen Bann. Legendar war der Kampf Blanka (RFK) gegen Honda (Chris). Immer näher stapfte dieser japanische Koloss auf mein brasilianisches Urwaldmonster zu, den Special „Tausend Hände“ ausübend. Hinter mir spürte ich schon die imaginäre Wand, so blieb mir nichts anderes übrig, als zu einem beherzten Sprung anzusetzen und mit einem Hard Kick Honda ins Reich der Träume zu schicken. Pixelgenau hat der Sprung gepasst, sonst hätte mich der Special Move von Honda zu Brei geschlagen. Die Runde ging 8 zu 2 für mich aus.

Wir blieben der CPS-2-Plattform treu und spielten ein **Street-Fighter-Alpha-Match** (den dritten Teil wollte ich nicht mehr herauskramen, und Teil 1 lag spielbereit vor uns). Das Match ging 6:3 aus (auf eine Runde haben wir leider vergessen). Einmal konnte ich einen Super Special Finish Move anbringen.

Nun folgte eine Lawine an SNK-Games (wobei sich herausstellen sollte, dass einige Spiele alles andere als



Iron Maiden und Old-School-Prügelspiele ergänzen sich einfach perfekt.



Guilty Gear XX

spaßbringend sind). Begonnen haben wir mit KOF 2003. Mit 8:2 ging dieses Match eindeutig an Chris. Desastros ging es weiter mit KOF 96. 10:0 legte Chris mich weg.

Dann kamen wir zum spielerischen Tiefpunkt des Abends: SNK vs Capcom. Welche Verbrecher sind für diesen Titel verantwortlich? Es ruckelt, es sieht erbärmlich aus, es gibt massig Bugs, der Sprecher ist peinlich... arghhhhh... das Game ist eine kleine Katastrophe. Noch dazu der einzige MVS-Titel, den ich in der Platinenversion habe (hätte ich mir doch bloß Metal Slug 5 als pcb besorgt!) Das Match ging übrigens 6:4 zu Gunsten von Chris aus.

Nach diesem Schockerlebnis widmeten wir uns einer SNK-Spielperle: Last Blade. Hier hatte Chris leider keine Chance, da er das Game noch nie zuvor gespielt hatte. Mit 9:1 gewann ich diese Runde.

Bei Samurai Shodown 4 war es nicht viel anders. Mit 9:1 ging dieses Match auch an mich. Der Weg zum Erfolg führt vor allem über die Hard Slashes (drei bis vier platzierte Treffer und der Gegner ist geschlagen). Chris kannte das Game auch nicht und hämmerte meist nur wild drauflos. Die Samurai-Shodown-Teile muss man aber gänzlich anders spielen (mit innerer Ruhe).

Fatal Fury Real Bout 2: The Newcomers war der letzte SNK-Titel, den wir bei diesem Turnier spielten. Das Match ging 6:4 zu meinen Gunsten aus. Der Titel gefällt mir persönlich sehr gut. Der bunte Comicgrafikstil und das leichtgängige Combosystem machen einfach Spaß.

Mit Buriki One trafen wir wohl auf das innovativste und ausgefallenste Prügelspiel des ganzen Turniers. Auch hier rächte sich die Unwissenheit von

Chris, der das Spiel zuvor noch nie gespielt hatte. Mit 8:2 ging das Spiel an mich. Vor allem die extrem ungewöhnliche Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig. Am leichtesten ist noch der Boxer zu steuern.

Spannend und vor allem schweißtreibend war das Virtua-Fighter-4-Match am Naomi Cab. Mit 9:1 konnte ich mit Lau (ein Kämpfer aus Virtua Fighter, Anm.) gewinnen. Vor allem die gnadenlose Geschwindigkeit, mit der das Game läuft, verlangt dem Spieler einiges ab.

Bei Tekken 3 konnte Chris mit 6:4 beweisen, dass er einige Kämpfer sehr gut beherrscht (vor allem King). Es war mehr Glück, dass ich viermal gewinnen konnte.

Das letzte Spiel des Turniers war Soulcalibur. Da hatte ich so gut wie keine Chance. Mit 7:3 gewann Chris dieses Match. Die Grafik der Platinenversion kann auf keinen Fall mit der genialen DC-Version mithalten (es wird die Tekken-3-Hardware verwendet).

Das Turnier endete um 0:30. Fotos haben wir diesmal keine gemacht.

Das Endergebnis:
102:87 RFK:Chris

Finish Moves:
13:12 RFK:Chris

Es war ein mehr als unterhaltsamer Spieleabend und eine angenehme Abwechslung zu den Arcade-Shootern. Mal sehen, welches Genre wir als nächstes in Angriff nehmen werden. Ich würde für eine Hack-and-Slay-Session plädieren, mit so Titeln wie: Golden Axe 2, Vendetta, D+D: Shadow over Mystara, Knights of Valour, Punisher, Aliens vs Predator, etc.

Der österreichische Arcadeshooterspieler 2006

Mit dem Under-Defeat-Adracetournier (ein dem der wohl grafisch imposantesten Naomi Shooter) brachten wir das Arcadeshooterjahr 2006 zum Abschluss. Wie nicht anders zu erwarten, stellte Christian Hofbauer (Chris) erneut einen phänomenalen High Score auf.

Fast wäre es ihm vergönnt gewesen, das Spiel mit einem Credit ganz durchzuspielen — er kam bis zum finalen Endgegner. Auf Grund seiner überragenden Leistungen bei den Naomi Arcadeshooterturnieren (die mit folgenden Titeln abgehalten wurden: Giga Wing 2, Zero Gunner 2, Border Down, Ikaruga, Psyvariar 2 und zu guter Letzt Under Defeat) als auch bei den in unregelmäßigen Abständen bei RFK stattfindenden Arcadetreffs, war es mir als Mitveranstalter eine große Ehre, Chris den Pokal für den besten österreichischen Arcadeshooterspieler 2006 zu überreichen. Bis auf das Border-Down-Turnier, bei dem Dani den ersten Platz belegt hatte, konnte Chris meist mit sehr großem Punkteabstand zum Zweitplatzierten, den ersten Platz belegen.

Nebst der Übergabe des Pokals war es mir eine besondere Freude, den mit finanzieller Hilfe der Shootergemeinschaft erstanden Sachpreis, auszuhändigen. Es handelt sich dabei um eine Super-Contrat-Automatenplatte.

Da wir wussten, daß Chris ein besonders großer Fan dieser Spielserie von Konami ist, und ein wenig spielerische Abwechslung zu den Shmups nicht schaden kann, sahen wir in diesem Titel hervorragendes Futter für seinen Arcadeautomaten.

An dieser Stelle also nochmals herzlichste Gratulation zu dieser Auszeichnung. Freuen wir uns gemeinsam auf ein shmupreiches Jahr 2007!



20 Ausgaben Lotek64: Wir feiern uns selbst

Zwanzig Jahre Verspätung?

Im Jahr 2002 jährte sich der „Geburtstag“ des Commodore 64 zum 20. Mal. Anlässlich dieses Jubiläums lag der Gedanke, dem C64 und den zahlreichen anderen Computern und Spielkonsolen der 80er Jahre ein kleines Fanzine zu widmen, nahe. Georg Fuchs, der Gründer von Lotek64, schaut zurück.



Im Alleingang wollte ich mir dieses Unterfangen nicht antun, über viele Kontakte zu anderen Fans historischer Rechner verfügte ich aber nicht. So wurden Anfang 2002 Bekannte kontaktiert und eine Yahoo-Mailingliste eingerichtet, die wider Erwarten schnell anwuchs. Das Interesse an einem solchen Magazin, das wurde bald deutlich, war groß.

Organisatorisch war der Start nicht gerade einfach. Die Yahoo-Liste machte, was sie wollte, Layout und Logos mussten erst entworfen werden. Der Enthusiasmus war aber groß genug, um nach weniger als vier Wochen Arbeitszeit eine erste Nummer fertig zu stellen. Über Aufrufe in diversen Webforen und Usenet-Gruppen gab es bereits eine dreistellige Abonnentenzahl, wodurch sich der Plan, das Heft kostenlos zu versenden, zu einer kost-



spieligen Angelegenheit entwickelte. Von einem Redaktionsteam war Lotek64 damals weit entfernt. Ich schrieb die meisten Artikel im Alleingang, tippete Artikel aus uralten Zeitschriften ab und führte Interviews. Frank Pilhofer und der spätere Mitarbeiter Birger Hahn waren die ersten Interviewpartner. Wie es der Zufall so will, wanderten beide später in die USA aus. Um dem Heft den Anstrich einer breiteren redaktionellen Basis zu geben, gab ich mir unterschiedliche Namen, z.B. „Lord Lotek, Kazuyoshi L. Oteku oder Frantisek Lotek.

Schwerpunkte in Heft 1, das schließlich im Juni 2002 die Abonnenten erreichte, waren ein Artikel über das CP/M-Betriebssystem des Commodore 128, der aus „Postmodern Culture“ (mit Erlaubnis des Autors) übernommene Artikel „Spiel es noch mal, Pacman“ von Charles Bernstein, eine Retro-Webseiten-Hitliste, ein aktueller Bericht über die Amiga-Szene und ein Text über den „Commodore One“, wie er damals noch hieß.

Heft 2, nur zwei Monate später veröffentlicht, trumpfte mit einem Interview mit Manfred Kleimann, Erfinder und Herausgeber der legendären Zeitschrift ASM, auf. Georgios Assos, ein griechischer C64-Veteran, sowie CD32-Freak Markus Henritzi waren weitere Gesprächspartner. Für den Artikel über Amiga-Viren testete ich 2000 Disketten. Außerdem wurden Remakes von C64-Klassikern für Windows-Rechner unter die Lupe genommen. Auf der Vision 02 wurde kräftig die Werbetrommel für Lotek64 gerührt.

Begleitend bastelte der Leser Sepp Wernbacher eine provisorische Homepage, die er allerdings nach wenigen Monaten aus Zeitmangel nicht mehr ins Netz stellen konnte, nachdem sie bei einem Systemausfall verloren gegangen war. Dafür half Milo Mundt von Protovision bei der Bewerbung des Heftes in diversen Foren.

Ausgabe 3 erschien im Oktober 2002, mit 24 Seiten dicker als die beiden ersten Hefte. Das Heft beschäftigte sich u.a. mit der C64-Szene und der

letzten Amiga-Messe in Österreich. Mit Hiram Kümper stieß ein erster Gastautor zum Team, das zu diesem Zeitpunkt als lose Runde in den Weiten des Internet existierte. Er beschäftigte sich mit aktuellen Demos. Eine Serie über Diskmags wurde gestartet. Mit Voja Antonic, Erfinder des ersten jugoslawischen Heimcomputers (1983), wurde ein wirklich spannendes Interview geführt. Georg Fuchs widmete sich in einem Special mit James-Bond-Spielen für den C64. Der restliche Platz wurde wie zuvor mit (nicht immer autorisierten) Nachdrucken aus alten Magazinen gefüllt.

Heft 4, erschienen im Dezember 2002, wurde mit einem Interview mit Uros Bogataj, Amiga-Freak aus Slowe-



nien, eröffnet. Der Niedergang der Amiga-Community zeichnete sich damals bereits ab, und so gab es in Lotek64 immer weniger Amiga-Artikel, der C64 wurde die dominante Plattform. Der Höhepunkt war zweifellos das Interview mit dem Ex-ASM-Redakteur Uli Mühl. Weiters gab es einen Artikel über C64HDD, die Fortsetzung der Diskmag-Serie sowie der Start einer neuen Serie über CD-Konsolen. Ein vierseitiger Artikel über Tolkien-Spiele für den Commodore 64 bereitete mir viele schlaflose Nächte.

In Ausgabe 5, März 2003, gab es erstmals einen Cartoon. Doraemon (DM), der später auch eine Menge Artikel mit Japan-Bezug beisteuerte, zeichnete Teil 1 der Serie „Gestern im

Jahre 2103“. Interviewpartner dieses Hefts waren Antitrack und die Ex-ASM-Redakteurin Martina Strack. Birger Hahn beschrieb, wie man mittels eines Kassetten-Adapters CDs als Datenträger für den C64 nutzen kann. Ein Partybericht, die Fortsetzung der CD-Serie und Spiellösungen zu Labyrinth und Murder on the Mississippi (beide C64) rundeten das Heft ab, das erstmals eine größere Zahl von Mitgestaltern aufwies.

Ein Jahr nach der ersten Ausgabe erschien Heft 6. Thomas Hebbel steuerte ein Interview mit Zoltán Gonda, Programmierer des epischen C64-Rollenspiels Newcomer, bei. Birger Hahn schrieb über Möglichkeiten des Datenaustauschs zwischen C64 und den Betriebssystemen Windows NT/2k/XP, Lutz Goerke komponierte seine bereits im Internet veröffentlichte „Brotkasten-Story“ für Lotek64 neu. Der Artikel schlug ein wie eine Bombe und rief eine bis dahin unerreichte Anzahl von Leserreaktionen hervor, die den Text in den höchsten Tönen lobten. Außerdem wurde die CD-Konsolen-Serie fortgesetzt, Spieletests vervollständigten das Heft. Die Lotek-Webseiten-Hitliste wurde fallengelassen. Der Vorrat der ersten Hefte geht zur Neige, Ausgabe 2 ist vergriffen.

Für Heft 7 (September 2003) interviewte ich Hades6510, einen türkischen C64-Scener. Oldschool Dirk gab Reparaturtipps für den Competition Pro und führte einen Vergleichstest von C64-Crunchern durch. Die Fortsetzung der Diskmag-Serie war eigentlich ein langes Interview mit Marc Kayser (Digital Talk), der sich bald darauf aus der Szene zurückzog. Der neue Teil der CD-Konsolen-Serie (Atari Jaguar CD) bot Georg Fuchs endlich eine Gelegenheit, seinen Lieblingsprogrammierer Jeff Minter abzubilden. „Dogma 2001“, ein Bericht über Ernest Adams' Versuch, die Regeln der dänischen Dogme-Filmemacher auf die Welt der Computerspiele zu übertragen, erntete viele Reaktionen. Doraemon testete Spiele-Baukästen für den C64. Der Versuch, den C64-Klassiker Tau Ceti durchzuspielen, scheiterte – für einen Test reichte es aber.

Ausgabe 8 war der erste Versuch, eine Ausgabe mit einem inhaltlichen Schwerpunkt zu produzieren. Elektro-

nische Musik, das beklagten mehrere Leser per Mail, komme in Lotek64 zu kurz. Schnell werden ein paar Bekannte befragt, der Philosoph und Musiker Harald Wiltsche schrieb den Einleitungstext. Robert Glashüttner, Redakteur des ORF-Senders FM4, konnte für einen Artikel über SID-Musik gewonnen werden, viel Platz räumte das Heft dem „Gameboy Music Club“ und dem finnischen SID-Musiker Deetsay ein. Die Konsolenserie nahm sich den Commodore CD32 vor, Amiga One und C-One sowie weitere C64-Remakes für Windows waren weitere Themen dieses Hefts. Ausgabe 8, 28 Seiten stark,



war schon nach wenigen Wochen vergriffen.

Ungefähr in diese Zeit fällt auch die Neugestaltung der Lotek64-Homepage. Stefan Zelazny baut die Präsenz völlig neu auf. Jens Bürger und Tim Schürmann leisten bis heute unschätzbare Arbeit mit der Homepage.

Für Lotek64 #9 sprach Volker Rust mit Smudo von den Fantastischen 4, unserem bisher prominentesten Gesprächspartner. Er programmierte früher Spiele für den C64. Weitere Interviews führten wir mit Harald Horchler, heute der profilierteste Herausgeber von Retrocomputing-Büchern im deutschsprachigen Raum, und Stephan Schmid alias Steppe, eine der Stützen der HVSID-Collection. Anlässlich der



Veröffentlichung einer Special Edition von Metal Warriors 4 gab es einen Artikel über die vier Teile des C64-Spiels. Weitere Themen sind der Apple-1 und die Konsole Neo Geo CD.

Im Juli 2004 war Heft 10 fertig. Margrit Bochmann gehört zu den nicht zahlreichen weiblichen C64-Freaks, sie gab uns für dieses Heft ein Interview. Bedeutende CPUs, japanische Konvertierungen und ein Ausblick auf eine Veranstaltung („Third Places“) im Rahmen des Festivals „steirischer herbst“ mit Lotek64-Beteiligung bildeten den ersten Teil des Heftes. Ein Rückblick auf die ersten 10 Hefte und ein DIN-A3-Sonic-Youth-Poster als ASCII-Grafik in der Mitte waren zwei eher ungewöhnliche Beiträge. Die CD-Konsolen-Serie war Segas Saturn gewidmet, ich interviewte den britischen Superfrog-Fan Pooka und spielte Tony Crowthers archaisches Blockgrafik-Adventure Aztec Tomb durch.

Die Herbst-Ausgabe 2004, Heft 11, brachte Lotek64 und Andre Hammer zusammen, vorerst nur als Interviewpartner. Die News-Doppelseite nahm langsam Gestalt an. Dem in Heft 10 erwähnten Beitrag zum „Third Places“-Event waren drei Seiten gewidmet, Doraemon stellte den japanischen X68000-Computer vor. Ein siebenseitiger BASIC-Programmierungskurs am Beispiel eines Textadventures von Paul Allen Panks war ein gewagtes Unterfangen, das aber wider Erwarten viele Wünsche nach Fortsetzung hervorrief. Stephan Lesch widmete sich dem Thema „Demofixing“, Antitrack schickte uns einen Schaltplan für eine 2-Kernal-2-Modul-Schaltung für den C64. Andre Hammer, nun auch Schreiber für Lotek64, schrieb über NES-Klassiker für den GBA.

Heft 12 erschien knapp vor Jahresende 2004. Volker Rust interviewte den Musiker und ehemaligen C64-Remixer Taxim, die CD-Konsolen-Serie beschäftigte sich diesmal mit dem prominentesten Vertreter der Gattung, der Sony Playstation. Lotek64 unterhielt sich auf drei Seiten mit dem schwedischen Gründer der (mittlerweile nicht mehr existierenden) „Church of C64“, der ersten Religionsgemeinschaft, die sich der Verehrung des C64 verschrieb. Als Weihnachtsbeilage enthielt das Heft – aus technischen Gründen leider nur schwarzweiß – das „Lotek64-Kartenspiel“, ein Quartett mit berühmten Computern. Das Spiel ist auch als PDF im Internet verfügbar und kann mittels Farbdrucker, Schere und ein wenig Geduld selbst hergestellt werden. Andre Hammer schrieb über die Final-Fantasy-Reihe, der neue Autor Kolja



Sennack eröffnete eine neue Serie, später „Lieblingsspiel“ genannt, mit einem Artikel über Impossible Mission. Ebenfalls neu dabei: Andranik Ghalustians, unser Arcade- und Shooter-Experte. Doraemon stieg als Comiczeichner aus, steuert aber bis heute gelegentlich Artikel bei.

Ausgabe 13 brachte das Heft einen großen Schritt nach vorne. Endlich gab es eine Redaktion, die sich einige Aufgaben aufteilte und mich entlastete. Bis dahin konzipierte ich noch immer jedes Heft mehr oder weniger ohne Hilfe. Die „Gründungsmitglieder“ waren (in zufälliger Reihenfolge) Jens Bürger, Georg Fuchs, Volker Rust, Arndt Dettke – seit damals wird fast jeder Text durch seine strenge Korrekturmühle gedreht –, Dr. Rainer Buchty, Stefan Zelazny, Martin Schemitsch, Andre Hammer, Andranik Ghalustians und Tim Schürmann.

Die News-Sektion wurde erstmals von Tim Schürmann gestaltet, Martin Schemitsch, Zeichner des in diesem Heft erstmals erscheinenden Lo*bert-Comics, interviewte Jogi Neufeld vom „Subotron-Shop“ im Wiener Museumsquartier. Ein Artikel über Segas Dreamcast bildete den Abschluss der CD-Konsolen-Serie. Jens Bürger startete eine neue Serie über den Datenaustausch zwischen verschiedenen Platt-



formen. Die Spiele-Seiten waren dem Rennspiel-Genre auf dem C64 gewidmet: Tim Schürmann schrieb über Stunt Car Racer, Gastautor Wolfgang Red über das Racing Construction Set, ich setzte mich vor den Monitor und steuerte 13 Kurztests bei. Simon Quernhorst, Atari-VCS-Programmierer und Besitzer einer gigantischen Sammlung von Originalspielen für unterschiedliche Plattformen, stieg als Autor ein und schrieb über sein Lieblingsspiel Out-Run.

Ausgabe 14 markiert einen optischen Meilenstein: Dank Sponsor Thomas Dorn, der auch das Webhosting kostenlos übernommen hat, können wir das Heft seit dieser Nummer mit farbigem Titelblatt anbieten. Der schwedische Musiker Psilodump eröffnete mit einem dreiseitigen Interview das Heft, die Newsseiten von Tim Schürmann wurden einem Facelifting unterzogen. Optisch werden einige kleine Verbesserungen vorgenommen, das Retro-Layout wird aber trotz kontroverser Diskussionen in der Redaktion beibehalten. Ein Hardwaretest nahm sich das MMC64, ein C64-Speicherkartenlaufwerk, unter die Lupe. Rainer Buchty beschäftigte sich mit Hardwarebasteleien. Andre Hammer startete die neue Konsolen-Serie, nun waren Handhelds an der Reihe. Eine weitere neue Serie betreut bis heute Simon Quernhorst: „Retro Treasures“ beschäftigt sich mit seltenen Produkten aus der Geschichte der Video- und Computerspiele. Endlich griff auch Lutz Goerke wieder einmal in die Tasten und schrieb über die legendäre Roland-LAPC-1-Soundkarte. Nico Müller gab sein Debüt mit einem Monkey-Island-Artikel.

Für Heft 15 beschäftigte sich Christian Dombacher mit dem Commodore-Plotter 1520, Volker Rust sprach mit Nafcom, Andre Hammer stellte Ataris Lynx-Handheld vor. Höhepunkt des Hefts war das Interview, das Rainer Buchty und Jens Bürger mit Jens Schönfeld führten. Anlass waren die Probleme mit dem C-One, nachdem Jeri Ellsworth aus dem Projekt ausgestiegen war. Volkers Test des lang erwarteten SuperCPU-Spiels Metal Dust und Andre Hammers Bomberman-Story waren weitere Highlights der Ausgabe. Stephan Lesch testete neue C64-Adventures, ich spielte das verrückte Retro-Adventure Sowjet-Unterzöggersdorf. Mit Markus Mayer stieß ein Gastautor zu uns, der uns seither immer wieder mit kurzen Spieletests versorgt. An Neuerungen brachte Ausgabe 15 ein Inhaltsverzeichnis und das Ende der „Schnorrer-Abos“ – wer ein Abo woll-



te, musste von nun an die Portokosten bezahlen.

Kurz vor Weihnachten 2005 erschien Ausgabe 16, in der ich mit Wolfgang Gombocz über seinen Osborne-1 sprach. Ganze fünf Seiten lang ist Andre Hammers Gameboy-Reportage. Der lang erwartete „C64 in einem Joystick“, C64-DTV, wurde auf Herz und Nieren geprüft, Rainer Buchty steuerte eine Bastelanleitung zur Verbesserung des Geräts bei. Eine neue Kolumne des C64-Esoterikers „Mr. Stack“ überlebte ihr Debüt nicht. Ein Jobwechsel und die Geburt von Tochter Karoline bedeuten für den



Herausgeber weniger Zeit zum Schreiben, Layouten und Spielen mit dem C64. Verspätungen gehören von nun an zur Tagesordnung. Wie dieses Problem gelöst werden kann, wird die Zukunft zeigen.

Für Heft 17 halluzinierte Andre Hammer im Schlaf über die Zukunft der Spielebranche, für die Handheld-Serie übernahm ich Segas Game Gear. Japan-Experte Doraemon kehrte zurück und beschäftigte sich mit dem exotischen Marty-FM-Towns-Computer und Martin Schemitsch beklagte, dass Teil 2 von Sam und Max nie erschienen ist. Stephan Lesch testete Retro-Spielsammlungen und Kolja Sennack nahm das neu erschienene C64-Spiel Tanks

3000 unter die Lupe. Simon Quernhorst machte uns mit der ultrararen „1st CD-Edition“ von Rainbow Arts bekannt, während Lutz Goerke sein umfassendes Wissen als Motorsport-Experte auspackte, um über sein Lieblingsspiel Revs zu schreiben.

Stefan Zelaznys umfassender Beitrag über Datenverarbeitung in der DDR stellte den Höhepunkt von Ausgabe 18 dar. Gastautor Thomas Stanzer testete sein Lieblings-Handheld Sony PSP. Doraemons schrieb über den „japanischen C64“ MSX, während Tim Schürmann das tolle C64-Spiel Advanced Space Battle testete. Endlich konnte ich auch mein Lieblingsspiel, Donkey Kong 64, vorstellen. Mit Klemens Franz stieß ein neuer Autor zum Team, der Lotek64 mit seinen Beiträgen seither bereichert.

Karoline bekommt in dieser Zeit einen Bruder, Felix. Nun hat der Herausgeber nicht nur noch weniger Zeit, sondern auch noch weniger Schlaf. Alle Abonnenten erhielten zusammen mit Heft 19 die sensationelle erste Ausgabe von „Lotek64 Extended“, gestaltet von Andre Hammer und Kilian Reisenegger. Das unabhängig vom Redaktionsteam gestaltete Heft beschäftigte sich schwerpunktmäßig mit der Sony PSP-Konsole und ihren Einsatzmöglichkeiten für Retro-Fans. Für die „normale“ Ausgabe interviewte Volker Rust die Band Welle:Erdball, ein längst fälliger Beitrag. Klemens Franz entführte uns in die Welt der Game Studies, die akademische Disziplin unserer Wahl. Andranik Ghalustians schrieb gleich zwei ausführliche Spiele-„Marathons“, die den Lesern Freud und Leid des professionellen Arcade-Spielens vor Augen führte.

Danke an die zahlreichen Sponsoren, Autoren, Leserbriefschreiber, Korrekturleser, Webdesigner und alle anderen, die Lotek64 bisher unterstützt haben!



Des Kaisers

„Macht alte oder defekte Computer zur USB-Tastatur“, verspricht Jens Schönfelds Firma „Individual Computers“ in der Produktbeschreibung für den Tastaturadapter Keyrah. Was auf den ersten Blick wie ein nicht ganz billiges Spielzeug ohne wirklichen Nutzwert aussieht, entpuppt sich als geniale Erfindung, die die Handhabung von Emulatoren grundlegend verändert.

— von Georg Fuchs —

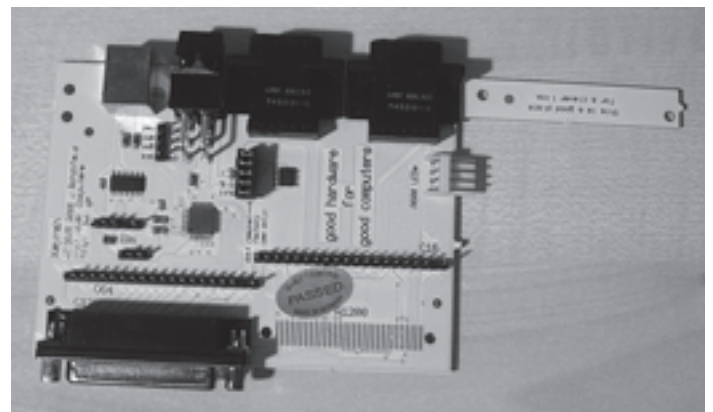
Jeder, der einen Emulator wie VICE verwendet, um einen Commodore-Computer unter Windows, OSX oder einem anderen Betriebssystem zu emulieren, hat sich schon darüber geärgert, dass moderne Tastaturen nicht immer hilfreich sind. Sobald die Tastaturbelegung des emulierten Computers von dem heute üblichen Schema abweicht, wird es äußerst mühsam, die gesuchten Zeichen zu finden. Dabei sind es doch gerade die pixeligen Grafikbausteine, die ein C64-BASIC-Meisterwerk gegenüber einem Windows-Programm aufwerten. Wer sein Leben unter Linux und Windows fristen muss, darf sich nicht über ein verkümmertes digitales Gefühlsleben wundern, dessen Ausdruckskraft sich auf eine Kombination von Punkten und Klammern reduziert. Ganz anders die 8-Bit-Rechner aus dem Hause Commodore: An der überragenden Bandbreite geometrischer Formen hätte selbst Euklid seine Freude gehabt. Emoticon-Junkies können ohne Umschweife ein Herz auf den Bildschirm malen, bezahlt wird ausschließlich mit Dollar oder Pfund. Wie schön wäre es, all diese wunderbaren Errungenschaften des Golde-

nen Zeitalters auch unter Windows, Linux und MacOS zur Verfügung zu haben. Genau das macht Keyrah, der Tastaturadapter von Jens Schönfeld, möglich. Die vor etwa einem halben Jahr erstmals vorgestellte Platine kostet 30 Euro und ersetzt die Innereien folgender Computer: C64, C128, C16, VC20, Amiga 1200. (Für den Amiga 500 ist ein eigenes Modell erhältlich; eine 128D-Tastatur kann betrieben werden, allerdings muss in diesem Fall ein Gehäuse für Keyrah gebastelt werden.)

Neben den genannten Betriebssystemen kann Keyrah auch unter AmigaOS und mit der Xbox verwendet werden, sofern ein USB-Anschluss zur Verfügung steht. Treiber sind keine erforderlich.

Zuerst wird geschlachtet

Zuerst benötigen wir also einen defekten Computer, falls kein funktionsfähiges Gerät geopfert werden soll. Für diesen Praxistest wurde ein C64-II, der kein Lebenszeichen mehr von sich gibt, eingesetzt. Mithilfe des mitgelieferten Werkzeugs (siehe Abbildung) wird das Gehäuse geöffnet und alles entnommen, was sich darin befindet. Keyrah hat vorgebohrte Löcher und passt perfekt und wackelfrei in das Gehäuse. Beim C64 sitzt



Keyrah ist eine unscheinbare Platine, die dem Leben von defekten Computern wieder einen Sinn gibt.

neue Kleider: Keyrah

es ganz rechts, wo vorher die Joystick-Anschlüsse saßen. Nur der Stecker für die Stromversorgung weicht einem USB-Anschluss.



Wer Keyrah kauft, kommt auch in den Besitz dieses universellen Schraubendrehers, wie DIN und ÖNORM den guten alten Schraubenzieher nennen.

Die Jumper auf der kleinen Platine sind schon für C64-Zwecke vorbereitet, also geht alles ganz schnell. Keyrah hat auch Anschlüsse für die LED des C64, allerdings ist das Kabel im Originalgehäuse zu kurz, ich verzichte daher auf dieses Feature.

Der Ein-/Ausschalter gleicht dem Commodore-Original aufs Haar. Seine Funktion besteht darin, zwischen zwei Tastaturbelegungen umzuschalten. Natürlich kann der Wechsel gefahrlos bei laufendem Computer durchgeführt werden. Die erste Belegung ist auf die Verwendung unter

rah-Rechner ernsthaft als Ersatz für die PC-Tastatur erhalten müssen. Die einzige Einschränkung sind die Cursortasten des C64, deren es bekanntlich nur zwei Stück gibt. Wer nicht umständlich an der Tastaturbelegung der OS herumschraubt, kann den Cursor einfach nicht nach links bzw. oben bewegen, was das Arbeiten immens erschwert. Ein Joystick in Port 1 benimmt sich aber genau so wie die Cursortasten – das mag zwar



Verbleibende Anschlüsse

umständlich wirken, aber der astronomisch hohe Geek-Faktor rechtfertigt es ohne jeden Zweifel. (Die beiliegende Kurzanleitung, nur in englischer Sprache verfügbar, schweigt sich über dieses Problem aus.)

Die beiden Joystickports sind voll funktionsfähig. Zwar werden die Joy-



Mit dieser Tastatur wird selbst das Arbeiten unter Windows XP zum Vergnügen.

die USB-Konventionen keinen Strom führen. Von diesem Unterschied abgesehen ist ein mit Keyrah zum Leben erweckter Altrechner eine großartige Ergänzung für jeden modernen Computer. Es können auch beide Tastaturen problemlos parallel betrieben werden, Joystickadapter werden auch hinfällig.

Mit Jens Schönfelds Keyrah haben Emulatoren eine neue Qualität erreicht, war doch gerade die Tastatur

für Commodore-Fans eine große Hürde, wenn es darum ging, sich auf einem emulierten C64/Amiga heimisch zu fühlen. Für mich ist Keyrah das originellste Produkt des Jahres 2006.

Keyrah

Bezugsquelle:
Individual Computers, www.ami.ga
Preis: ca. 30 Euro



Das Gehäuse eines C64-II fasst mehr als die Keyrah-Hardware. Zur Orientierung liegt eine CD-Hülle neben der Platine. Der Phantasie kreativer User sind keine Grenzen gesetzt, was sie noch alles im Gehäuse unterbringen wollen.

modernen Betriebssystemen zugeschnitten, die andere optimiert die C64-Tastatur für die Verwendung mit Emulatoren. In der Praxis bewährt sich beides hervorragend, auch wenn ein Umlernen nötig ist, sollte der Key-

sticks nicht als solche erkannt, sondern wie Tasten am Keyboard abgefragt, aber die Reaktionszeit ist so kurz wie bei der Originalhardware. Dauerfeuer funktioniert nicht, weil die Joystickanschlüsse aus Rücksicht auf

Competition Pro wieder da!

Ein kleines Wunder ist geschehen: Speed-Link hat in Zusammenarbeit mit Jens Schönfeld den legendären Competition-Pro-Joystick wieder aufgelegt. Die Rede ist nicht von der USB-Version, die es seit einiger Zeit zu kaufen gibt, sondern vom Original-Joystick für Commodore-, Atari-, Schneider- und MSX-Computer.

Lotek64 hat von Jens Schönfeld ein Testexemplar erhalten und den Stick einem Katakis-Härtetest unterzogen – sowohl unter WinVICE über Keyrah (siehe Artikel auf diesen Doppelseite) als auch auf einem richtigen C64. Das Ergebnis: Der wiedergeborene Competition Pro sieht nicht nur exakt aus wie der Klassiker aus den 80ern, er fühlt sich auch so an und seine Mikroschalter klingen so elegant wie gewohnt. Da wir erst in Ausgabe 19 einen ausführlichen Test der USB-Variante veröffentlicht haben, ist der Hinweis auf die Bedeutung dieses Wunderknüppels überflüssig. Der neue alte Competition Pro hat vier Feuertasten, davon sind zwei abschaltbar.

Der ca. 13 Euro teuren Joysticks kann direkt über Individual Computers bezogen werden. Wer da nicht zuschlägt...

>> www.speed-link.com, www.ami.ga



Der Synthesizer ist tot — es lebe der Synthesizer!

Der erste Sound, als ich Ende 1983 noch mittels BASIC das erste bittige Quietschen des SID 6581 meines C64 hörbar machte, mag den meisten wie eine infernalische elektronische Kakophonie geklungen haben — für mich jedoch war es der Moment einer Offenbarung, einer neuen Dimension der Musik — ein erster, eigener Synthesizer. Mehr noch — es war ein Synthesizer, den man völlig frei programmieren konnte, mit einer Betonung auf frei. Und was das bedeutete, war in dieser Zeit noch den wenigsten wirklich klar.

— von Hanno Behrens —

Unvergessen sind SID-Künstler wie Rob Hubbard, Chris Hülsbeck und viele andere, die uns einen Eindruck der Möglichkeiten dieses Synthesizers gaben und nicht wie ich im Musikunterricht verständnisloses Kopfschütteln des Lehrers erntete, als ich der Klasse versuchte, mittels selbstgeschriebener Assemblerprogramme, die nie gehörte Möglichkeiten des SIDs erschlossen, die Dimension der neuen Synthesizer verständlich zu machen. Ich denke, es war — freundlich ausgedrückt — weitab der Hörgewohnheiten normaler Ohren sowie der Wiedergabemöglichkeiten damaliger Schul-Verstärker und Lautsprechersysteme. Ich wurde zumindest nie für angerichtete Schäden belangt. Es war damals eben noch so, dass man nicht wegen jedes kleinen Hörtraumas oder qualmender Hochtöner gleich Anwälte vor der Tür hatte. Ich werde es nie vergessen: „Das ist keine Musik.“ Auch heute noch bin ich der Meinung, dass es Musik war. Eindeutig und klar, auch wenn meine (durchaus diskutierbare) Virtuosität sich auf die Programmierung eines kleinen, bräunlichen Brotkastens beschränkt hatte und nicht auf das geschickte Betätigen von weißen und schwarzen Tasten.

Es war eine Zeit, in der es zwar Synthesizer gab, aber die gehörten entweder als unerschwinglich teure Profihardware wenigen Studios der Medienmegas oder standen als unbrauchbarer Fernost-Mist im Kinderzimmer und tönten nach dem Muster: „Auf einen Kopfdruck ein Orchester!“ Was natürlich wiederum nur lächerliches, elektronisches Gejaule war oder auf sich schnell abnutzende,

immer mehr oder minder gleich klingende Sounds beschränkte. Sicherlich — es gab bereits großartige Synthesizerklänge von Künstlern wie Jean-Michelle Jarre, Klaus Schulze (Tangerine Dream) oder Kitaro, um nur ein paar Perlen dieser Zeit zu nennen. Aber diese Klänge waren eben mit enormem finanziellem Aufwand verbunden und für mittellose Schüler völlig unreproduzierbar.

Der SID war der erste echte, erschwingliche Synthesizer, der praktisch Gratis mit einem Computer ausgeliefert wurde. Und er enthielt Möglichkeiten, die selbst heute, über 20 Jahre nach seiner Markteinführung, nicht annähernd ausgelotet werden können.

Dazu eine kleine Anmerkung: Selbstverständlich wurde der SID von Hubbard & Co bis zum Rand des damals Vorstellbaren ausgereizt, keine Frage, und die unglaublichen Leistungen dieser Zeit können nicht genug überschätzt werden. Jedoch ist mit dem SID viel mehr möglich, als mit einem Sound-Monitor umgesetzt werden könnte, und Granularsynthese etwa war seinerzeit noch gar nicht erfunden. So könnten aus dem SID theoretisch immer noch völlig neue Sounds hervorgeholt werden, wenn während kurzer Schwingphasen der Oszillatoren unterhalb der Hörgrenze bei 5-50 ms die Wellenformen oder Filter per Prozessor und Interrupt in Echtzeit geändert würden. Ebenso würde eine Frequenzänderung in diesen kurzen Zeitabschnitten den Effekt der FM-Synthese simulieren, zu der der SID ja eigentlich landläufiger Meinung nach gar nicht in der Lage wäre — wie sicherlich die meisten immer noch glauben. Der 6510 ist an dieser Stelle ein unerschöpflicher Joker, gegen

den ich kaum eine Wette annehmen wollte. Die Verbindung von Synthesizer und Prozessor ist eine derartig komplexe Struktur, dass die Anwender es eben bis heute nicht geschafft haben, trotz fleißigstem Bemühen, auch nur annähernd deren Möglichkeiten auszuschöpfen. Das soll nicht bedeuten, dass ich die bisherigen Leistungen schmälern möchte — im Ge-

genteil. Das FM- und Grainable-Syntheseexperiment kann gern mal jemand versuchen, das ist jetzt erst mal so rein theoretisch in den Raum geworfen, einen praktischen Beweis bleibe ich einfach mal schuldig — er würde zu weit führen und schlicht den Rahmen dieses Artikels sprengen.

Es gibt ganze Szenen, deren Sound sich an den ursprünglichen Klängen des SIDs orientieren, als schnelles Beispiel etwa die Gruppe Welle: Erdball (siehe Lotek64 #19). Es geht so weit, dass einige Leute Synthesizer konstruieren, die ausschließlich aus Original-6581ern aufgebaut werden, die allerdings immer schwieriger zu bekommen sind. Das hat natürlich seinen Grund.



Hinter fantastisch klingenden Werbeversprechen steckte oft minderste Qualität.

Der Grund ist: der Synthesizer ist tot.

Ich gebe zu, das ist etwas übertrieben ausgedrückt, trifft aber den wahren Kern. Und das will ich erläutern. Der Tod des herkömmlichen Synthesizers begann in der Zeit des Amiga, etwa 1986. Dieser Computer konnte fertige Samples abspielen und war damit ein Vertreter der neuen Generation der Synthesizer: ein Sampler. Das war natürlich seinerzeit eine Revolution und niemand wird das breite Spektrum der Tracker-Mods für den Amiga vergessen, die später auf PC-Hardware mit S3M und anderen Formaten fortgesetzt wurde. Aber sie litten an einer schleichenden Sieche: Es war kaum möglich, mit diesen Geräten wirklich neue Sounds zu entwickeln. Und damit starb auch langsam das Publikum aus, das dies nutzte und nutzen konnte – oder überhaupt die Dimension begriff, die der SID erstmals erschossen hatte. Man konnte nur mehr oder weniger gut etwas abspielen, was mit Mikrofon oder anders digitalisiert wurde. Im ärgsten Falle benutzte man fertig berechnete Wellenformen, samt Effekten, aber dies ist nun mal *keine* echte Soundsynthese, da die Sounds statisch waren, einfach tot. Etwas, das immer gleich klingt, ist nun mal eine Beleidigung fürs Ohr. Und besonders schlimm ist es, wenn man merkt, dass es höher abgespielt nur etwas schneller klingt und tiefer etwas langsamer. Es ist, kurz gesagt, grauenhaft. Der Todesstoß für den Synthesizer kam dann mit Adlib und OPL2 und später OPL3 auf dem PC. Hinter fantastisch klingenden Werbeversprechen steckte ein jämmerliches Gejaul von meistens minderer Qualität. Zudem gab es kaum ausreichende Dokumentation, mit deren Hilfe man aus der Hardware etwas hätte machen können, ohne in dieser Zeit eine Spiele-Entwicklerfirma zu sein – Prä-Internet. Nein, ich will die OPL-Serie nicht schlecht machen. Vielleicht steckte da sogar einiges an ungenutztem Potential drin, was auch einige wenige PC-Demos jener Zeit uns zeigten. Jedoch fehlte inzwischen durch die Sampler-Erosion die Szene, die es zu nutzen verstand. Schlimmer: dadurch, dass der Standardsound des OPLx als *der* neue PC-Synthesizer propagiert wurde, verloren die Leute schnell das Interesse an dieser Idee.

Auch Perlen dieser Zeit, wie die von Lutz Goerke in Lotek64 #14 heraufbeschworene LAPC1-Roland-Synthesizerkarte konnten die vorgefasste

Meinung der Masse vom „grauenhaften MIDI-Sound“ nicht mehr verändern. Die kostbaren, genialen Songs der Sierra Adventures etwa klingen auf der Roland großartig, quiekten aber auf den meisten PCs auf schlecht gemachten General-Midi-Umsetzungen für OPL oder kratzten auf üblen Wavetable-Verschnitten und strapazierten die Geduld der Zuhörer. Die Zeit des Synth-Konsums hatte eingesetzt.

Der Synth-Konsum

Man war davon abgekommen, selbst mit Sound zu experimentieren, sondern maß die Qualität eines „Synthesizers“ allein daran, wie überzeugend er bestimmte Standardinstrumente imitieren konnte. Und in der Imitation waren die Sampler immer eine Nase vorn und drängten daher die Synthesizer vom Markt. Nun, eine Imitation ist natürlich immer schlechter als das Original. Und so ging das Bewusstsein des Synthesizers als eigenes Instrument verloren im Rausch der über hundert MIDI-Instrumente, die eben nur ein Abglanz waren und daher billiger Ersatz, eingesetzt bei billig, uninspiriert produzierter Musik vom Fließband. Traurig, aber nur eine Handvoll der dort angebotenen Instrumente waren die Kopien von synthetischen Klängen und diese waren dann eben auch nur schale Kopien der Originale.

Und so war der Konsumgedanke der Tod des kreativen Synthesizers. Selbst die kommerziellen Rock- und Pop-Produktionen der nächsten fünfzehn Jahre waren geprägt vom immer wiederkehrenden, bekannten Sound der Standardinstrumente bekannter und erfolgreicher Synthesizer der siebziger und achtziger Jahre. Im Westen nichts Neues. Für den Sound waren die 90er das Tal des Todes in der Salzwüste der Ideen.

Nur wenige Künstler der 70er und 80er überlebten die Durststrecke, die späte Techno-, Rave- und Clubszene brachte bis auf wenige Lichtblicke nichts Neues und beutete die kreativen Ideen der letzten Jahrzehnte nur konsequent aus, obwohl ich die Lichtblicke natürlich nicht unter den Teppich kehren will. Es gab auch Gutes darunter, aber ihr wisst sicher, was ich meine, wenn ich hier einfach mal pauschal die Sense im Kreise schwinde und die 90er Jahre in Bausch und Bogen am liebsten dem Feuer überantworten und mir die Hände daran wärmen würde. Kurz: Konsumsound – bäh! Man kann guten Gewissens sagen, dass die Industrie in diesen

Der Autor



Hanno Behrens

geboren: 24.8.1965 in Hamburg

Beruf: Informatiker, glaub ich

Vorlieben: neue Wege, Geheimnisse, experimentiert gern mit interessanten Ideen, beschäftigt sich mit Kryptografie, Poesie und Musik, liebt Bücher von Douglas Adams, Neal Stephenson, William Gibson oder Albert Camus, terrorisiert ab und an Spieler in Onlinewelten durch Experimente mit künstlicher Intelligenz (oh, Space4k hasst ihn, genauer die AI), hört Tom Waits, Jarre oder alten Blues, programmiert sich irgendwelches witziges, unnützes Zeug zusammen oder erfindet Schnellschreib-Tastaturlayouts, läßt sich vom C64 inspirieren und kann kein Keyboard spielen, braucht aber eins; liebt Linux. Hat Elite gespielt, hats aber nie geschafft, Elite zu werden, ist ein bisschen subversiv und unberechenbar.

fünfzehn Jahren die Pop- und Rockmusik vergewaltigt und dann vernichtet hat. Das Wort „zerstört“ wäre nicht ausreichend, denn was zerstört wurde, kann wieder aufgebaut werden. Aber aus „Deutschland sucht den Superstar“ kann man nun mal nichts mehr aufbauen. Studiomusik, Kommerzmill. Legt Feuer dran und lasst es brennen.

Der Dornröschenkuss für die Kreativität

Die Grundidee, sich von teurer, exklusiver Hardware zu lösen und den Sound zu berechnen, kam den ersten Programmierern bereits zu Amigazeiten in den Sinn. Jedoch reichte die Rechenpower der Computer für lange Zeit nicht dafür aus. Vorberechnete Sounds umgehen das Problem des Echtzeit-Rechenaufwands, jedoch erhält man dann nur die oben erwähnten statischen Ergebnisse. Die meisten kreativen Köpfe der Anfangszeit der persönlichen Synthesizer hatten lange schon begonnen, sich an

deren Dingen zuzuwenden. Die Idee der Freiheit keimte in der OpenSource Community und mit den Jahren erblühte Linux als leuchtende Blume in den tristen Nebeln. Eine strahlend-weiße Leinwand unter lauter Malen nach Zahlen.

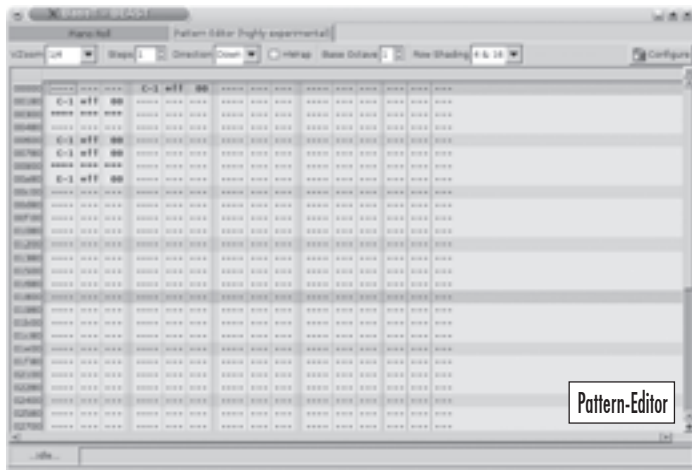
Nichts ist verboten, alles ist erlaubt.

Da war es wieder. Es war eine reine Frage der Zeit, wann man zur Grundidee des Soft-Synthesizers zurückkehren würde – als freie Software. Und als ich das Projekt „Beast“ das erste Mal sah, wusste ich, dass sie wieder erwacht war: da war sie, die weiße Leinwand. Nachdem ich ein, zwei Wochen mit aRts (Alsa Realtime Synthesizer) herumgespielt hatte, fand ich heraus, dass der Programmierer des Projekts, Stefan Westerfeld, inzwischen mit an Beast von Tim Janik arbeitete. Und ich war erstaunt: außer mir gab es keine Musiker, keine Experimentatoren in dem Projekt. Wie kann es angehen? Zehn Jahre existiert Beast nun schon – beinahe ohne Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit. Eine schlummernde Schönheit, die auf den Wackkuss harrt.

SID vicious – aus der Asche

Es dauerte keine fünfzehn Minuten, dann lag meine alte Kopie vom „Intern“ vor mir, hastig herausgefetzt die Seiten über den 6581, vor mir ein von Wolfgang Bock persönlich geliehenes oder geschenktes Exemplar (ergaunert? Wer weiß das schon noch?) seines „Synthesizer“-Buches, das mir mein altes Wissen in Rekordzeit zurückbringen sollte – zum Glück war da nicht viel zu erinnern. Und die spontane Idee, den SID aus der Asche der vergangenen Hardware in Software neu entstehen zu lassen, wurde mit allem angegangen, was ich dazu an bescheidenem Können aufzubringen vermochte.

Dieser Synthesizer sollte nicht wie die sidplay Library die alten Sound-Monitor-Dateien wiedergeben, so was gab es schon und Emulatoren zeigen grundsätzlich die Schwäche der Unperfektion – ich hatte die irre Idee, das Ganze zu etwas Neuem erblühen zu lassen. „Beast“ war von sich aus im Stande, jeden in ihm designten Synthesizer polyphon wiedergeben zu können, also brauchte ich eigentlich nur eine einzige Stimme abzubilden und könnte daraufhin per hastig gekaufter USB-Midi-Klavatur mit so vielen SIDs gleichzeitig spielen, bis die Leistungsfähigkeit meiner Hardware



erreicht sein würde – und das ohne einen Pfennig – ach ja – Cent dafür ausgeben zu müssen. Na ja, bis auf die Klaviatur, aber da ist meine Begeisterung mit mir durchgebrannt. Ich hoffe, man steinigt mich nicht dafür, dass ich mich kurz dem hemmungslosen Konsumrausch hingab – wie profan. Mein voreiliger Kauf stellte sich dann natürlich auch als absolut unzureichend heraus, weshalb ich jetzt schon wieder auf dem Mauseklavier spielen muss. Etwas anspruchsvoll ist man mit den Jahren dann doch geworden und bricht sich lieber die Finger, als sich mit etwas Unzureichendem jahrelang herumzuzergern. Dann lieber Mauseklavier per „vkeybd“ (Virtual Keyboard), das ist zumindest kostenlos und frei programmierbar.

Der Grundaufbau

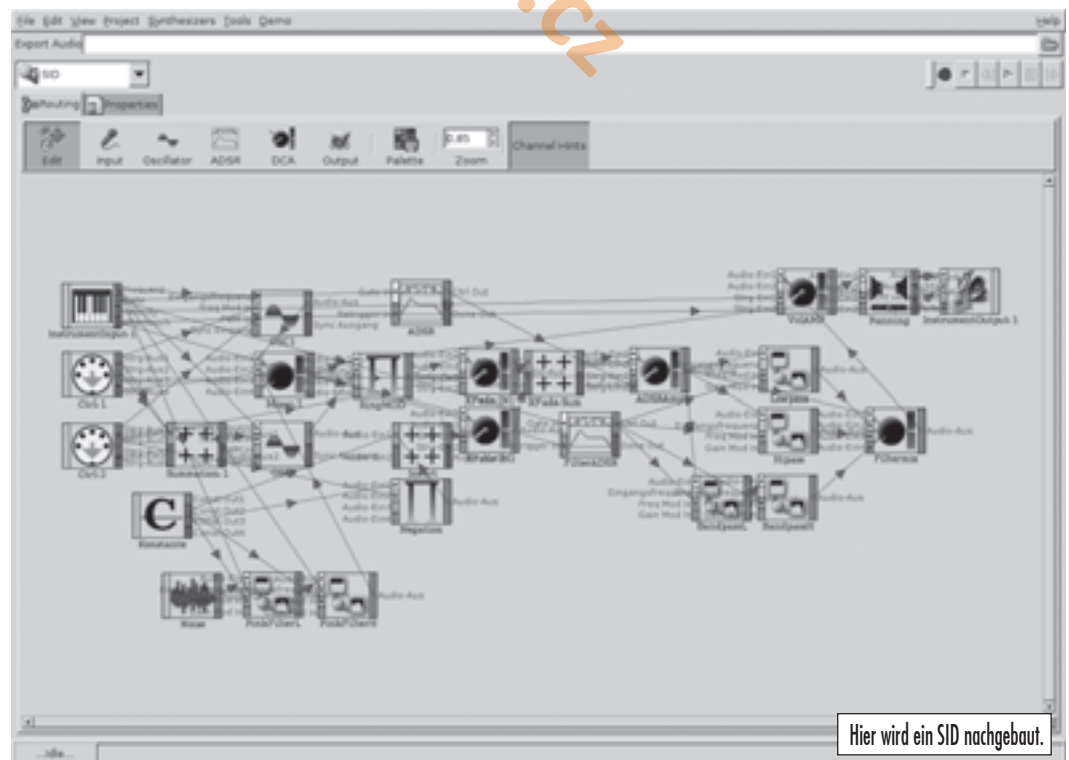
Nichts Besonderes, ich war eh die meiste Zeit über der Meinung, dass der SID keine wirklichen drei Stimmen hat, sondern genau eine, die man prima komplex programmieren und modulieren kann, und eine unnütze Blinddarmsstimme. Die Polyphonie von „Beast“ nahm mir die lästige Arbeit des Verteilens auf einzelne Synthesstimmen ab, so beschränkte ich mich auf einen Oszillator mit Wellengenerator, einen weiteren zwecks Ringmodulation und packte noch einen Rauschgenerator dazu, den ich über eine nachgeschaltete Kombination von Hoch- und Tiefpass zu einem rosa Rauschgenerator kastrierte. Der ganze Sound wird über zwei ADSR-Kurven geschickt, die gesamte dritte Wurmfortsatzstimme hab ich mir im Modell geschenkt. Wer sie unbedingt haben will, kann sie sich dazupacken, die Grundstruktur ist ja vorhanden und in „Beast“ Synthesizer zu bauen ist wirklich genauso simpel wie spaßig.

Die Mischer von Beast sind etwas komplexer und bieten nicht nur, wie der SID, ein simples Links/Rechts beziehungsweise An/Aus. Die Puristen sollten daher mit Mischungsprozenten von 0 und 100 arbeiten und alles dazwischen ignorieren. Wer experimentieren will und wen das „was wäre wenn“ interessiert, dem steht es frei, die Regler beliebig zu stellen. Die Mischung von Ringmodulation und einfachem Wellengenerator habe ich über einen aus mehreren Einzelteilen unglaublich wuselig zusammengehackten Xfader geschickt (Tims Kommentar: „Du hast was getan? Geht das mit unseren Modulen denn?!“), den ich ersetzen werde, sobald ich meinen Weihnachtswunsch nach so einem Modul von den beiden fleißigen Programmierern erfüllt bekommen habe.

ADSR-Kurve für den Hüllkurvenverlauf, ADSR-Kurve für die Filterresonanzfrequenz – nur so zum Spielen – und einen nachfolgenden Filterwald aus Tief-, Hoch- und Bandpass mit nachgeschaltetem Viermischer. Ein Gesamtlautstärkemo- und als Bonus einen Stereopan- ner kurz vor dem Ausgang. Damit lässt sich die Stimme auf einen beliebigen Wert im Stereobereich schieben. Das mit dem 5.1-Quintrophonieausgabemodul ist in Arbeit, mehr als Stereo haben wir also noch nicht; egal, reicht erst mal. Okay, soweit, so gut. Und dann kam mein Wunsch nach einem Quantisierer, der bei den beiden Programmierern unglaublich das Weiße in den Äpfeln hervortreten ließ: „Du willst den Sound *quantisieren*? Aber das bedeutet ja widerwärtiges, digitales Rauschen! Oberwellen! Hast du eine Ahnung, wie viel Arbeit es gemacht hat...“ und dann folgten ellenlange Erklärungen über die 32 Bit interne Signalverarbeitung, Oversampling, die wochenlange Arbeit an den perfekten, wissenschaftlich basierten Sinusgeneratoren ohne das geringste Klirren und dergleichen technische Feinheiten, die allen anderen Softsynths Jahre voraus sind. Ich kam mir beinahe schäbig vor mit meiner Forderung nach schrillen 256 Ausgabe- stufen. Aber ich bekomme sie, mit dem nächsten Release. Sieg Rumpelstoß! Sieg!

Midi Spielereien

Damit sich der neue SID-Synthesizer auch in Echtzeit mit Reglern und Parametern spielen lässt, habe ich zwei Steuermodule in das Modell eingefügt. Acht Parameter stehen zur Verfügung, von denen ich bislang sechs belegt habe, zwei sind noch frei und niemand zwingt einen, es bei zwei Vierer-Steuermodulen zu belassen. Weil mir danach war, dachte ich mir, die Gesamtlautstärke wäre nett auf einem Regler, das Stereopanning, die Pulsbreite, die Frequenzdifferenz für die Ringmodulation, die Mischung des modulierten und unmodulierten Signals und natürlich der Tonhöhen-Regler für Bendings etwa. Wer will, kann Beast von außen her mit Midi-Signalen füttern, aus Musikdateien, aus Samplern oder aus Klaviaturen, das ist egal. SID vicious reagiert ebenso auf Anschlagdynamik wie auf Aftertouch, allerdings sollte man keine Scheu haben, die derzeitige Verkabelung der Bausteine seinen eigenen Vorstellungen anzupassen. Das Einfügen von LFO (Low Frequency Oscillator), sprich: langsam schwingenden Oszillatoren, oder zweckentfremdeter ADSRs für Steuersignale ist vielleicht sinnvoller, als diese über Midi-Regler einzuspielen. Andererseits lassen sich diese Werte natürlich auch prima über externe Sequenzer programmieren oder gar über den eingebauten, wirklich netten kleinen Sequenzer. Dieser hat sogar einen Midi-Trackermodus, den jeder Track-



Handheld-Reportage #7

Die koreanische Geheimwaffe

Ein GP32-Erfahrungsbericht

Der GP32 ist ein kleiner, kompakter Handheld der südkoreanischen Firma GAME-PARK. Neben einigen wenigen kommerziellen Spielen (Little Wizard, Dungeon & Guarder) gibt es eine Vielzahl von Emulatoren aus der 8- und 16-Bit-Welt. Darunter sind C64, Sega Megadrive, PC Engine, Nintendo NES, MAME, Game Boy und viele andere. Sogar DOOM lässt sich mit dem Emulator GPDoom recht flüssig spielen.

— von Hannes Fertala —

Neben den Emulatoren gibt es auch eine große Auswahl an Free- und Shareware. Auch DivX-Filme können nach dem Konvertieren mit VirtualDub auf dem GP32 angesehen werden. Als Speichermedium werden SmartMedia-Karten verwendet, die mit einer Größe bis zu 128MB ausgestattet sein dürfen, was bei längeren Filmen das Problem aufwirft, dass man sie auf zwei oder mehrere Speicherkarten aufteilen muss. Eine Folge Futurama passt aber ohne weiteres mit einer vernünftigen Qualität auf eine einzelne Speicherkarte.

Funktionsvielfalt

Auch Audiodaten wie MP3, OGG und MOD können am GP32 abgespielt werden, und sogar für das C64-Soundformat SID gibt es einen passenden Player. Beim Kauf sollte man darauf achten, ein Modell der BLU-Serie zu wählen, weil diese über eine Hintergrundbeleuchtung verfügt. Mit zwei NiMH-AA-Akkus (2600mAh) kann man den GP32 ungefähr drei bis vier Stunden betreiben. Auch ein

externes Netzteil kann angeschlossen werden, es ist aber nicht zum Aufladen geeignet. Für den Transfer der Daten vom PC zum GP32 gibt es ein USB-Datenkabel und entsprechende PC-Software. Ich finde es dennoch wesentlich einfacher und schneller, wenn man einen dieser Multi-Card-reader verwendet und sich nicht mit den Original-Tools herumschlagen muss. Diese braucht man eigentlich nur, um einige wenige Spiele zu installieren oder um die Speicherkarten richtig zu formatieren.

C64- und Megadrive-Emulation

Auf dem C64-Emulator laufen zwar viele Spiele – aber leider nicht alle. Klassiker wie Giana Sisters, Bubble Bobble, Katakis, Outrun, Arkanoid, Commando, R-Type, Stuntcar Racer, Turrican, Wonderboy, The Way of the Exploding Fist, MP-Soccer, Summer Games und Speedball konnte ich aber erfolgreich testen. Probleme machen eher Spiele, die nachladen müssen (z.B. Maniac Mansion). Leider wird bei vielen Games der SID-Sound nur in mäßiger Qualität emuliert.



Am Sega-Megadrive-Emulator laufen praktisch alle ROMs, die ich getestet habe. Sonic the Hedgehog läuft z.B. sehr flüssig und macht am GP32 richtig Spaß. Und es zeigt zugleich, was aus dem Gerät so alles rauszuholen ist. Der GP32 läuft normalerweise mit 133MHz, kann aber per Software übertaktet werden. Mein Modell funktioniert bis 166MHz stabil.

Ausblick

Im Augenblick ist es um den GP32 etwas stiller geworden, weil vor kurzem das Nachfolgemodell (der GP2X) auf dem Markt erschienen ist. Momentan werden nach und nach alle Emulatoren auf den GP2X portiert, wovon man sich in den einschlägigen Foren überzeugen kann. Die Sony PSP macht dem GP32 gehörig Konkurrenz, ist jedoch auch merklich grö-

ßer und nicht mit herkömmlichen AA-Batterien zu betreiben.

Links

<http://www.gp32x.com>
<http://www.gamepark.com>
<http://www.gp32eu.com>
<http://www.gbax.com>
<http://gp2x.de>
<http://www.schweitzman.de>

Der Autor



Hannes Fertala

Jahrgang: 1975
 Wohnort: Wien
 Lieblingsspiele: Katakis(C64), Turrican(Amiga), Stunt Car Racer(C64/Amiga), American McGee's Alice (PC)
 Interessen: Musik, C64(SID, Demos, Games), Kunst & Kulturverein Aktion Mutante (www.mutante.at), Kochen (& Essen :), Lesen (vorwiegend Sci-Fi)

Bilder: <http://www.schweitzman.de>



Technische Daten GamePark 32

Veröffentlichung	1999 (Korea)
Prozessor	Samsung S3C2400X01 ARM920T @ 133 MHz
RAM	8 MB SDRAM (aufrüstbar auf 32/64 MB)
ROM	512 kB
Video	320 x 240 Pixel, 65.536 Farben (16-Bit), 3,5"-TFT
Sound	16-Bit-PCM, 4-Kanal-Sound, MIDI, Stereolautsprecher
I/O	Kopfhöreranschluss, SmartMedia (2-128 MB), USB
Stromversorgung	2xAA-Batterien (ca. 4 Stunden Laufzeit) oder 3V-Adapter
Funktionen	Hardware unterstützt DivX-Wiedergabe, Hintergrundbeleuchtung bei Modellen ab 2004.

Retro Treasures

VII: Last Ninja Familie

Simon Quernhorst

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallenen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte und befasst sich in dieser Ausgabe mit

Last Ninja-Familie

Zu Last Ninja muss man wohl inhaltlich nichts sagen. Jeder Leser kennt die C64-Versionen der drei Teile aus den Jahren 1987, 1988 und 1991. Ganz einig, was den exakten Seriennamen betraf, war man sich herstellerseitig nicht. Der erste Teil heißt durchgängig „The last Ninja“, im fol-

Weniger bekannt, viel seltener und deshalb auch als „Retro Treasure“ geeignet sind die im Folgenden vorgestellten Auftritte des schwarzen Helden.

Namens-technisch besonders kurios wird es nämlich bei der von Sculptured Software (entwickeln später z.B.



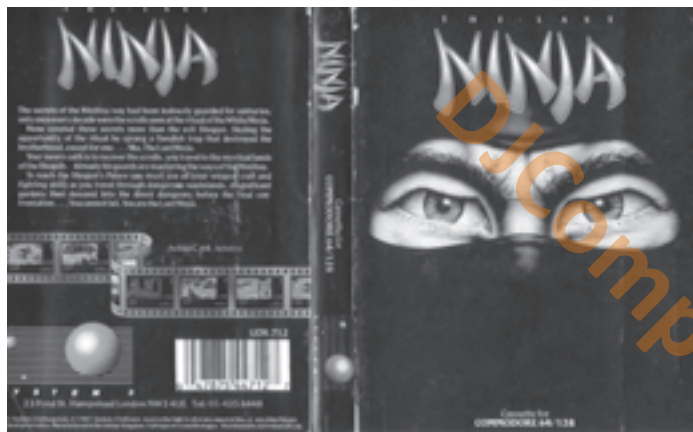
Nur aus Plastik: Shuriken der LN2LE.

vorrangige Cartridges auf den Markt. Auf den Rückseiten beider Anleitungen findet sich eine Anzeige mit vier C64GS-Titeln, neben den beiden genannten auch noch die als Cartridge leider unveröffentlichten „Vendetta“ und „Ninja 3“. Besonders schön ist die „Limited Edition“ von „Last Ninja 2“. Auf der Vor-



Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computerspielen und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: Rainbow Islands (Mega Drive).

derseite der Box befindet sich ein kleiner Aufkleber mit dem entsprechenden Hinweis, auf der Rückseite wird der zusätzliche Inhalt folgendermaßen aufgezählt: „Avengers 3D Map“, „Shiraken Star“ und „Ninjitsu (Fighting) Mask“. Außerdem lag noch ein kleiner Hinweiszettel für Tape-Benutzer bei, dass das vorliegende Spiel aufgrund des Multiload (Level werden einzeln nachgeladen)



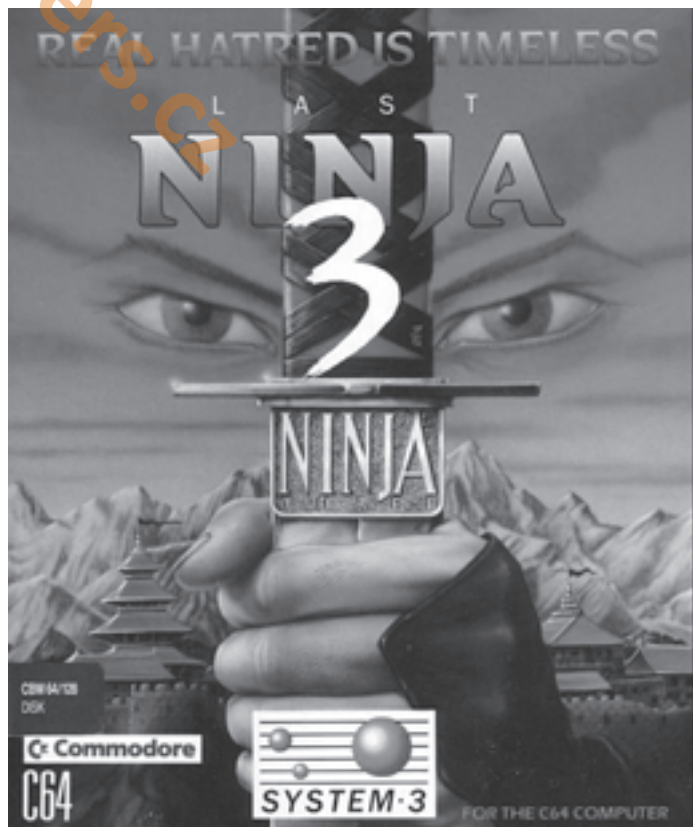
Der erste Teil der Serie (C64-Tape).

genden Sequel wurde das „The“ komplett weggelassen. Modul, Anleitung und Box nennen das Remake von Teil 2 schlicht „Ninja Remix“, das Intro zeigt jedoch „Last Ninja Remix“. Andererseits steht auf der Vorderseite der Verpackung, den Disketten und der Anleitung des dritten Teils zwar „Last Ninja 3“, auf Rückseite und im Intro jedoch „Ninja Three“ und auf der Seite der Box „Ninja 3“.

Mortal Kombat auf SNES für Acclaim) für Jaleco entwickelten NES-Variante unseres einsamen Rächers aus dem Jahr 1990, denn diese heißt zwar „The Last Ninja“, ist jedoch eine Umsetzung von „Last Ninja 2“. Mit dem Steuerkreuz des NES-Pads längst nicht so präzise spielbar wie die C64-Version, werden besonders Sprungpassagen zu frustrierenden Fallen. Die Musik bietet keinerlei Ähnlichkeit zur Vorlage und ist nervtötend, auch die grafische Präsentation reicht bei weitem nicht an die C64-Version heran und wirkt teilweise befremdlich (z.B. Sterneneffekt bei der Highscoreliste). Positiv zu erwähnen ist lediglich die zusätzliche Passwort-Option für den späteren Wiedereinstieg in höhere Levels (siehe Kasten). Die NES-Verpackung wirbt mit dem Text „Game of the Year“, wobei das Sternchen auf der Rückseite mit „Voted 1988 Commodore User Magazine“ erklärt wird. Zum Start des C64GS (Games System) wollte auch System 3 seinen Teil beisteuern und brachte 1990 mit „Myth“ und „Ninja Remix“ zwei her-



Poster der Limited Edition von LN2 – „Back with a Vengeance“.



Die Box des dritten Teils (C64-Disk) mit Untertitel „Real Hatred is Timeless“.

zu Ladeproblemen führen kann. In diesem Fall konnte die genannte System 3-Servicenummer angerufen werden.

Da Softwarehändler jedoch Probleme mit dem Verkauf von Waffen und Masken befürchteten, wurden die Maske und der – aus Kunststoff hergestellte – Shuriken („Ninjastern“) in den meisten Fällen herausgenommen und das Spiel einfach ohne diese Items verkauft.

Anzumerken bleibt noch, dass im Jahr 1999 eine Preview-Version von „The Last Ninja IV“ als Crack für den C64 veröffentlicht wurde. Lediglich ein paar Musiktracks, ein animierter Titelscreen und vor allem ein gefreezter Spielausschnitt (Bienenstock) aus „Last Ninja 2“ riefen jedoch Zweifel an diesem „offiziellen“ Nachfolger hervor.

Die aktuelle Entwicklung eines offiziellen vierten Teils für Xbox und Gamecube wurde von dem zwischenzeitlich in Studio 3 umbenannten Hersteller leider eingestellt.



LNR-Cartridge

Levelcodes zur NES-Version:
 Level 2 6111111612314901
 Level 3 C4444444F5041D64
 Level 4 700000080306058C0
 Level 5 HCD8081086048
 Level 6 (Final) 86969695F5FCFD950F
 Battle) BG969695F5FCFD950F
 Cheat: HHHHHHHHHHHHHH 15 Leben



Der erste NES-Ninja ist eigentlich der zweite.

aus dem Nähkästchen



Ich werde in den nächsten Ausgaben von Lotek64 immer wieder ein paar kleine Geschichten aus dem Nähkästchen erzählen – und hoffe, dass sie Euch gefallen! Die meisten Geschichten haben schon fast 20 Jahre am Buckel! Manchmal kommt es mir aber vor, als wäre es erst vor Kurzem passiert. Also viel Spaß beim Lesen! thomas@dorn.at auf www.dorn.at



Die Zeiten, bevor es Internet gab

Es ist schon eine ganze Weile her, aber ich kann mich noch gut an die Zeiten erinnern, als Firmen noch spezielle Hard- und Software für Amiga und Atari hergestellt haben – und nicht nur für den PC! Es war 1987, der Amiga 1000 war gut ein Jahr bei uns in den Geschäften, der Amiga 500 – der abgespeckte Flunder – war für rund 8000 Schilling (heute ca. 580 Euro) zu haben! Man vergleiche bitte: damals konnte man einen vollständigen Computer um jenes Geld kaufen, das auch jetzt ein Bürogerät kostet! Natürlich musste man das Gerät an einem Fernseher betreiben, Festplatten in brauchbarer Größe waren noch nicht auf dem Markt! Zum Vergleich: ein handelsüblicher PC war in der Preisregion von knapp 100.000 Schilling (7.300 Euro) zu finden!

Und weil wir gerade dabei sind: der Flachcomputer hatte zu viel Ähnlichkeit mit den Spielkonsolen – und Commodore versuchte mit allen Mitteln, in die Büros zu kommen: Also gab es den Amiga 2000, eine PC-ähnliche Kiste mit Platz für Erweiterungen. Ich vermute, dass sich der Amiga wesentlich besser entwickelt hätte, wenn er damals einen ISA-Bus (zusätzlich) gehabt hätte. Der Krampf mit dem Zorro-Bus und der PC-Steckkarte war von Beginn an eine Totgeburt. Davon aber das nächste Mal!

Zurück zu den guten alten Zeiten: Es gab doch tatsächlich ein Netz vor dem Internet(z)! In Amerika hat sich das UUCP recht stark entwickelt, und Universitäten sowie Firmen, die was auf sich hiel-

ten, konnten Mails per UUCP verschicken. Das funktionierte über Modems und man kopierte seine Mails auf „Zentralrechner“, die die E-Mails dann wiederum weiterleiteten. Eine E-Mail-Adresse hat damals noch den kompletten Pfad aller Server im Namen. Das ist auch der Grund, warum in der Email kein „!“ stehen darf – das war nämlich der Trenner für die verschiedenen Server.

Aber auch für die „Privaten“ gab es ein Netz – ein bisschen gibt es dieses Netz sogar immer noch: Fido. Nun, da hat so ein Verrückter gemeint, wir bauen ein Kommunikationsnetz auf, dass aus Nodes und Points besteht – und nennen es wie „meinen Hund“. Im wesentlichen funktionierte das Fido genauso wie das UUCP, nur gab es Listen, auf denen alle Nodes verzeichnet waren. Wenn also jemand im Fido-Netz eine Mail versenden wollte, so hat dieser „Point“ eine Mail an den Node geschickt. Dieser hat in der Liste nachgeschaut, wer der übergeordnete Koordinator war. Also: ich habe mein E-Mail, welches nach Amerika gehen sollte, per Modem an den Wien-Koordinator geschickt. Dieser hat es zum Österreich-Koordinator geschickt. Von da an gingen gesammelt alle E-Mails zum Europa-Koordinator – der dann die Mails gesammelt und nach Amerika verfrachtet hat. Von dort wiederum zum passenden Koordinator. Und der Empfänger-Point hat dann halt bei seinem Node meist einmal am Tag seine Mail abgeholt. So konnte man seine E-Mails innerhalb von ein paar Tagen um die Welt schicken. Und wenn es ganz ei-

lig war, kam Crash-Mail zum Einsatz! Dann wurden die E-Mails nicht gesammelt, sondern gleich direkt per Modem zum Empfänger-Node geschickt. Der Unterschied zum UUCP war die strenge Hierarchie. Und natürlich die Telefonkosten, die privat übernommen wurden (und die so manchen in den finanziellen Ruin getrieben haben).

Das war nur ein kleiner Ausflug – ich kann mich noch ziemlich gut erinnern, wie ich die Wahl hatte, ein Supra-Modem 2400 für den Amiga 500 oder ein Steckkarten-Modem für den Amiga 2000 zu kaufen. Nun ist ein 56k-Modem schon altes Eisen – und neben einem PC wird bestenfalls noch ein Mac unterstützt.

Bis zum nächsten Mal!

thomas@dorn.at

Der Autor

Seit meinem dreizehnten Lebensjahr bin ich mit Computern verbandelt: damals ein ZX81, danach ein C64. Die Amiga-Serie habe ich komplett durchgekostet. Damals bin ich auch als Freier Mitarbeiter zu Commodore gekommen: ich habe dort im technischen Support anfangs die BTX-Seiten gewartet, dann die Messefolder gemacht. Und natürlich war ich auf allen österreichischen Computermessen vertreten, auf denen Commodore ausgestellt hat! Ich habe eine Menge Software entwickelt, heute fühle ich mich nun auf einem Linux-Rechner am wohlsten. Aber keine Angst: neben mir steht noch ein Apple und ein PC – man darf nie etwas aus den Augen verlieren! Und wenn einer mit der Webcam in mein Büro sieht, dann wird er sogar einen Amiga 600 hinter mir entdecken!



Vom Multimedia-Genie zum Reißwolf: „Die Commodore Story“ (Buchrezension)

Dieses Buch bietet auf engem Raum alles Wissenswerte, was mit dem Aufstieg und Fall des Commodore-Imperiums (kurz: C=) im Zusammenhang steht. Die Beschreibung ist nicht übermäßig detailversessen, sie dürfte aber auch für solche Leser interessant sein, die selbst nicht die Kinderjahre der Personal Computer miterlebt haben.

— von Lars „Ghandy“ Sobiraj —

Christian Zahn, Rainer Benda und Enno Coners, Die Commodore Story, 2006, 192 Seiten.

Gerade Rainer Benda wird viel Wut im Bauch gespürt haben, als er mit der Ausarbeitung seiner Beiträge beschäftigt war. Hat er doch von 1989 bis Herbst 1993 bei Commodore Deutschland in Frankfurt als Systemspezialist die komplette Supportabteilung für den Amiga betreut. Er musste, trotz aller Ermahnungen seiner Vorgesetzten den unabwendbaren Abstieg des Giganten hautnah mitverfolgen. Trotz all der Frustration, die hierbei hochgekommen sein muss, ist dies der Veröffentlichung mit Ausnahme der persönlichen Schilderungen von Benda insgesamt nicht anzumerken. Der CSW-Verlag hat dieses Buch sehr minimalistisch gestaltet. Die auf den Bildern gezeigten Computer sind allesamt in schwarz-weiß gehalten und zeigen das jeweilige Retro-

Schätzchen vor dem Hintergrund eines grauen Platinenlayouts. Interviews mit Michael Tomczyk und Charlie Winterble am Ende des Buches runden das Gesamtbild ab. Beschrieben werden auch Kuriositäten wie der Commodore 64 Web.it: Unter der schick designten Kunststoffhülle verbirgt sich eine Mogelpackung. Es handelt sich um einen ganz ordinären AMD 486er, gekoppelt mit einem C64 Emulator. Man musste den kundenwirksamen Namen für dieses Gerät ja irgendwie herleiten. Verkauft hat sich der Exot kaum, die geringe Ausstattung konnte den hohen Preis nicht rechtfertigen.

Fazit: Sicher hätte man noch mindestens dreihundert Seiten und viele Themen mehr einbinden können. Aber um sich einen Eindruck über die Firmengeschichte zu verschaffen, ist der angebotene Lesestoff mehr als ausreichend. Wer ein bisschen technikbegeistert ist, für den wird beim Lesen keine Langeweile aufkommen, denn welcher männliche Enddreißiger erinnert sich heute nicht gerne zurück an die unglaublich faszinierend wirkenden, grauen und braunen Blech- und später Plastikdosen. Sie waren vollgestopft mit unerschwinglicher, sündhaft teurer Hardware, die heute außer dem Erinnerungswert keinen Pfifferling mehr wert ist. Computer waren für uns Kinder etwas gänzlich Neues und Faszinierendes. Vielen Eltern war das alles nicht geheuer aber wir kleinen Jungs konnten nicht lange genug in den Technikabteilungen der Kaufhäuser herumlaufen und dem bunten Treiben zuschauen. Auch wenn die meisten von uns rein gar nichts von dem verstehen konnten, was dort vor sich ging. Egal, die bunten Sprites fesselten uns und hielten uns fest. Solange bis der Laden schloss oder uns einer der Mitarbeiter der Tür verwies, was nicht selten passierte. Jeder von uns schwor sich früher oder später: „Irgendwann, wenn ich groß bin und genug Geld verdient habe, will ich auch so ein Ding besitzen.“



Commodore-Gründer Jack Tramiel:
„Computer für die Massen“.

Bis dahin konnten kleine, weiße Spaceinvader-Figuren auf schwarzem Hintergrund anfangs nur in Spielhallen gegen viel Geld abgeschossen werden. Oder vom großen Bruder in der Diskothek mithilfe eines riesigen Tischgerätes. Und die herkömmlichen PCs, sofern sie sich außer den Firmen überhaupt jemand privat leisten konnte, die konnten mit ihrem internen Lautsprecher Anfang der 90er lediglich „piep“ machen. Das hatte natürlich keinen Zehnjährigen vom Sockel.

Begonnen hat alles im Jahr 1947 als sich der polnische Emigrant Jack Tramiel, eigentlich Idek Tramielski, in der 9. Luftwaffendivision der US-Armee dadurch verdient machte, die defekten Schreibmaschinen zu reparieren. Er diente seinem Land als geschickter Instandhalter kaputter Typenhebel und zerstörter Buchstaben und nicht mit dem Gewehr. Der absolut beinhardt Geschäftsmann, der später seine Firma durch seine Visionen voranbrachte, erkannte damals, dass die Zeit für elektromechanische Schreibmaschinen und Addiergeräte gekommen war. Commodore begann dementsprechend als Hersteller von Bü-

romaschinen. Doch Tramiel wollte viel mehr. „Computer sind für die Masse, nicht für eine besondere Klasse.“ Mit den schrankgroßen Boliden in den Rechenzentren der Universitäten und Unternehmen hatte er nichts im Sinn. Für ihn war der ideale Computer einer, den sich jeder leisten und der bei jedem im heimischen Wohnzimmer Platz finden könnte.

Im Herbst 1982 ist es endlich soweit. Die Erfüllung seiner Visionen rückt in greifbare Nähe. Commodore veröffentlicht nach vielen anderen Vorgängern für den Büro- und Heimbedarf den meistverkauften Computer aller Zeiten - den C64. Wegen seiner Form wurde er von manchen Fans liebevoll „Brotkasten“ genannt. Er war genau das, was Tramiel all die Jahre vorge-schwebt hatte. Seinem Unternehmen war ein Glanzstück an Innovation gelungen. Auch wenn manche Konkurrenzmodelle in der einen oder anderen Kategorie besser war — der für damalige Verhältnisse riesige Arbeitsspeicher von sage und schreibe 64 Kilobyte, die unglaublichen grafischen Möglichkeiten und der legendären „SID“-Soundchip brachten Commodore zu ihren besten Zeiten einen fetten Marktanteil von mehr als 75 Prozent!

Als Jack Tramiel im Januar 1984 seine Söhne mit ins Boot holen wollte, lief das restliche Management Sturm. Er verlor seinen Job als Präsident und kaufte nach einiger Zeit der Neuorientierung von Time Warner den damals bereits stark angeschlagenen Konkurrenten Atari. Seine Nachfolger bei Commodore machten leider allesamt den Eindruck, es ginge ihnen ausschließlich darum, den Status quo zu erhalten, beziehungsweise ums pure Geld Verdienen. Bahnbrechende, neue Ideen wollte niemand verfolgen. Die Visionen fehlten im Topmanagement, eine geschickte Firmenführung nicht minder. Vielleicht war es ein psychologischer Effekt, der zum Scheitern des Unternehmens bzw. dessen Firmenleitung führte. Es mangelte schlichtweg an der Bedrohung von außen. Bei einer solchen Dominanz in diesem Segment nahm man an, die Marketingfehler des Managements, die sinnlosen Einführungen unzähliger neuer Computer,

Back in Time Live 2007

Chris Abbott veranstaltet 2007 wieder eine der legendären BIT-LIVE-Partys.

Wann: Freitag, 22. Juni 2007

Wo: Spitz Bistro/
Club im Zentrum Londons

Wer: Jeroen Tel (live),
Reyn Ouwehand (live),
DJ Skitz

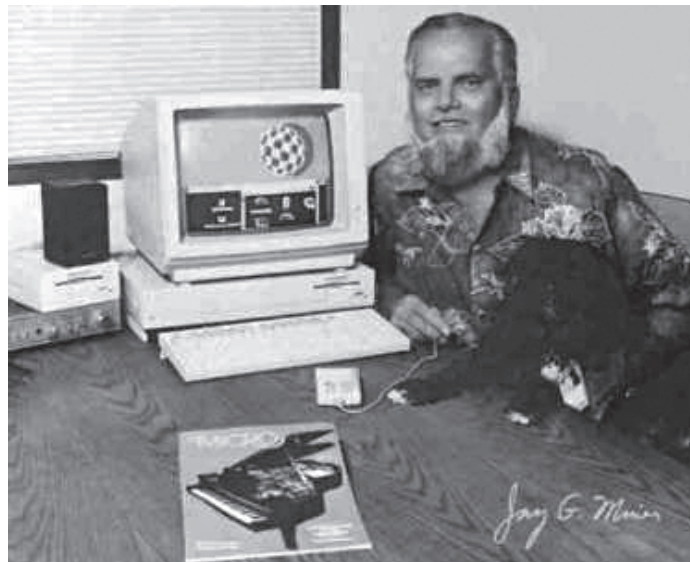
Außerdem: Remixes, Special
guests, Wettbewerbe, Preise, CD-
Präsentationen.

Der Club fasst nur 200 Personen!

Informationen:
[http://www.c64audio.com/
productInfo.php?cat=BITLIVE2007](http://www.c64audio.com/productInfo.php?cat=BITLIVE2007)

bzw. fehlerhaft ausgelieferte Hardware und mangelnder Kundensupport würden im Laufe der Jahre trotzdem nichts an ihrer Vorreiterstellung ändern können. Heute wissen wir, sie haben sich bei ihrer Kalkulation verrechnet.

Sträflich war auch die Tatsache, dass vor zwanzig Jahren gänzlich neue Produkte wie der Amiga 1000 insgesamt zu wenig beworben wurden. Jay Miners Amiga-Unternehmen – offiziell arbeitete man der Entwicklung von Zubehör von Videospielen – hatte sich zum Ziel gesetzt, die Computerwelt entscheidend zu verbessern. Als Amiga dann in Finanznöte geriet, übernahm Commodore die Firma für 27 Millionen Dollar. So revolutionär der Amiga 1000 auch war – von alleine gaben die Kunden ihr Geld dafür nicht aus. Erst recht nicht für einen seiner Nachfolger. Auch nicht bei dem schlanken Betriebssystem, Multitasking, der intuitiven Benutzeroberfläche und den überragenden Grafik- und guten Soundfähigkeiten. Der Amiga hatte im Laufe der Jahre leider den Ruf bekommen, ein reiner Spielerechner für den Heimbedarf zu sein. Bis heute mangelt es an einer professionel-



Der „Urvater des Amiga“, Jay Miner.

len Textverarbeitung, Datenverarbeitung oder Tabellenkalkulation, die Word oder Excel das Wasser hätte reichen können. Somit wurde der Amiga ein beliebtes Gerät im kreativen Bereich, in Werbeagenturen und Fernseh- und Filmstudios. Den Sprung ins Büro hat der Amiga nie geschafft. Selbst bei dem unglaublichen Umsatz, den Commodore über die vielen Jahre hat einfahren können, hatte sich

die komplette Elektronikbranche zu einer Fallgrube entwickelt. Ein Schritt in die falsche Richtung konnte für jeden Konkurrenten das endgültige Aus bedeuten. Die Liste der gescheiterten Mitstreiter, die im Laufe der Jahre Konkurs anmelden mussten, ist ähnlich namhaft wie lang. Computervordenker wie Sinclair Research, Atari oder Commodore mussten Insolvenz anmelden. Andere, wie Acorn, verschwanden in der Versenkung, Selbst Apple stand häufiger im Verlauf seiner Firmengeschichte vor dem finanziellen Ende. Auch der Firmenname Atari wurde anderweitig verkauft. Heute werden unter diesem Label Spiele für den PC und diverse Konsolen hergestellt und vertrieben. Und was ist aus Big Mama, also C= geworden? Sie wurde nach Escoms Konkurs von diversen Firmen geschluckt und wieder ausgespuckt. Die jeweiligen Käufer hatten alle eins gemeinsam – sie versprachen ohne Ausnahme alle sehr viel in ihren vollmundig klingenden Presseerklärungen. Getan hat sich unterm Strich außer der totalen Ent-

wertung des Unternehmens und des Markennamens nichts. Vor Jahren konnte man gar Papierschredder, CD-Rohlinge und Telefone mit der Aufschrift Commodore in Deutschland käuflich erwerben. Ende 2004 verkaufte Tulip ihre Tochter Commodore B.V. an Yeahronimo Media Ventures, ein vorläufiger Schlusspunkt. Musikdateien sollen unter diesem Namen angeboten werden. Tramiels ehemaliger Markenname soll für die passende Hardware zum Abspielen der gekauften MP3s die Werbetrommel rühren. Auch gab es im Februar dieses Jahres Gerüchte über eine Zusammenarbeit mit Telcogames und den Einstieg in den Handyspiele-Sektor. Wer weiß, was die Damen und Herren sich als nächstes einfallen lassen. Alles ist möglich. Nur gut, dass zumindest der Urvater des Amiga, Jay Miner, diesem Treiben nicht mehr zusehen muss. Er verstarb im Juni 1994.

Seine geleistete Arbeit und die von Leuten wie Chuck Peddle, Shivi Shivaz und von vielen, vielen anderen bleiben aber für immer unvergessen. Auch der Enthusiasmus der C64- und Amiga-Freaks, den man ohne Übertreibung in vielen Fällen als fanatisch bezeichnen kann, ist in dieser Ausprägung im übrigen Computerkosmos nicht mehr vorgekommen. Wessen Oberarm das Tattoo „I would die for Commodore“ zierte, der ist wahrlich nicht zu Scherzen aufgelegt.

Namensrechteverwertung: „Web-it“.



Links:

CSW-Verlag: <http://www.csw-verlag.de>

VICE, der führende C-64 Emulator: <http://www.viceteam.org>

Computergeschichte.de:

<http://boris.jakubaschk.name/computergeschichte/index.htm>

Amiga: <http://www.birdys.de/default.php>

http://www.baud.de/geschichte_hitoro.shtml

http://cbmmuseum.kuto.de/geschichte_amiga.html

Amiga-News.de – Amiga News auf den Punkt gebracht:

<http://amiga-news.de>

Amiga forever – das komplette, kommerzielle Amiga-Emulationspaket:

<http://www.amigaforever.com>

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An



Waldenroten Hauptstr. 98
A-8042 Graz
Österreich



- ☐ Ich möchte ein Probeexemplar von Lotek64 zugeschickt bekommen.
- ☐ Ich möchte das Lotek64-Fair-Trade-Abo gegen Erstattung der Portokosten (5 Euro für 5 Ausgaben).

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

E-Mail: _____



COMMODORE 64 GAME CHARTS

1. PIRATES! Microprose 1987 /4/
2. ZAK McKRACKEN Lucasfilm 1988 /2/
3. MANIAC MANSION Lucasfilm 1987 /1/
4. IK+ System 3 1987 /5/
5. ARCHON Electronic Arts 1983 /3/
6. THE LAST NINJA 2 System 3 1988 /6/
7. BUBBLE BOBBLE Firebird 1987 /8/
8. TURRICAN II Rainbow Arts 1991 /11/
9. SUMMER GAMES II Epyx 1985 /23/
10. WASTELAND Electronix Arts 1988 /12/
11. ULTIMA IV Origin 1986 /7/
12. ELITE Firebird 1985 /14/
13. PROJECT FIRESTART Electronic Arts 1989 /10/
14. M.U.L.E. Electronix Arts 1983 /15/
15. TURRICAN Rainbow Arts 1990 /17/
16. DEFENDER of the CROWN Cinemaware 1987 /19/
17. THE LAST NINJA System 3 1987 /13/
18. BRUCE LEE Datasoft 1984 /20/
19. MICROPROSE SOCCER Microprose 1988 /16/
20. EMLYN HUGHES INT. SOCCER Audiogenic 1988 /9/
21. CREATURES II Thalamus 1992 /18/
22. IMPOSSIBLE MISSION Epyx 1984 /22/
23. ALTER EGO: MALE VERSION Activision 1986 /21/
24. LEADERBOARD GOLF Access Software 1986 /24/
25. BOULDER DASH First Star 1984 /25/

(Quelle: <http://www.lemon64.com>, Stand 19. Dezember 2006.
/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an.)

Lotek64 #21 PREVIEW

Endloses Musikvergnügen: Die Mutter aller C64-Musiksammlungen umfasst mittlerweile über 33.000 Tracks. Eine SIDologie von Martin Schemitsch (renommierter Volksbildner in Sachen SID-Chip).

Emulatoren: Hansjörg Wüthrich hat ein Buch herausgegeben, das einen Einblick in diesen wesentlichen Bereich des Retro-Gaming gewährt. Zum Thema passend sprechen wir mit Miha Petermel, der mit C64S in der MS-DOS-Ära einen der ersten brauchbaren C64-Emulatoren entwickelt hat.

Erheblich verspätet: Stefan Zelazny führt seine Serie über DDR-Homecomputer und den sozialistischen Spieltrieb fort.

Änderungen sind sicher, Texte sind willkommen! -> lotek64@aon.at

Lotek64

Lotek64 #21 erscheint im April 2007.

Lord Lotek LP-Charts September 1991

01. Smashing Pumpkins — Gish
02. Massive Attack — Blue Lines
03. Saint Etienne — Fox Base Alpha
04. Coil — Love's Secret Domain
05. Slint — Spiderland
06. Metallica — Metallica („Black Album“)
07. Hole — Pretty on the Inside
08. Fudge Tunnel — Hate Songs in e Minor
09. Brick Layer Cake — Call It a Day
10. John S. Hall & Kramer — Real Men





DJcomputers.cz

DAS **JOYMATE** DER 80er

Der Competition Pro ist wieder da! Für 12,99 €