



RUN 10: C64-Orchester // Amigatune-Remakes: Immortal 1-3 Play it Again, SID!

ab Seite 23



Update zum Schwerpunkt in Lotek64 Extended #01 Emu-Allrounder Sony PSP

Seite 10



Feinstaubneutrale Feuerwerke mit dem Commodore 64 C64: Pixel statt Böller

Seite 14



Auch DOSen haben ihre Spieleklassiker Commander Keen

Seite 16





POST

Austrophreaker

Natürlich gleich alle Texte der Nr. 23 verschlungen. Super gemacht!

Zum Artikel „Der Schrecken der Telefonnetze“ möchte ich etwas anmerken: Nicht nur Phreaking war sehr beliebt, um gratis zu telefonieren. Als die ersten Telefonzellen mit digitaler Anzeige rausgekommen sind, gab es auch einen simplen Trick,

„billig“ zu telefonieren. Wenn man mit einem starken Magneten an der Seite rumhantierte, stand bald ein beliebiger Schillingbetrag im Display. Diesen konnte man auch vertelefonieren. (Nur Wechselgeld gab es trotzdem nicht.) Damals war das Thema EMV (Elektromagnetische Verträglichkeit) kein Thema. Aber irgendwann ist dieser Trick auch bis zur Post durchgesickert und es wurden alle Telefonzellen (eigentlich die Apparate selbst) besser abgeschirmt. *J.R.*

Feedback zu Heft 21/22 und 23

Absolut klasse war wieder der Artikel von Nik Ghalustians in Lotek 21/22 (Best

10 Marathon) – gespickt mit schönen Insider-Informationen (Stichwort: Michael Hengst). Abgefahren: Eine Satz wie „(...) dazu basslastige Trance/Techno-Musik... Herz was willst Du mehr“ (über Wipeout 2097). Ich behaupte: Von jemandem, der bei der Erstauslieferung des C64 schon Teenie war, würde man so einen Spruch nicht hören ;) – Sehe ich da gar einen Generationskonflikt? Andre Hammers Another World-Hommage (inkl. Infos über Eric Chahi) fand ich toll! Als Shoot/Jump'n'Run-Muffel war Turrigan eigentlich nie so mein Ding, aber der Artikel ist sehr interessant

aufgezogen. Speziell die vielen Querverweise machen den Ausflug in die Turrigan-Welt besonders lesenswert. Viel Lesespass bot auch das Hülsebeck-Interview. Besonders interessant war für mich der CD-Review von „Number 9“.

Die Stories um Blue-Box-Guru John Draper sind für mich als Alter BBS-Hase natürlich ein Muss...

Oft sind es auch die kleinen aber feinen Newsschnipsel, die mich auf hochinteressante Sachen bringen. Dadurch erfuhr ich erst, dass es den ComputerClub, den Dinosaurier unter den Computersendungen, zumindest wieder im Internet als Download gibt. Danke für die Infos! *Lutz Goerke*

Doc's Hardwarekiste

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

z.B.

Commodore C64

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

Amiga

Scartkabel, Joystickkabel Verlängerung, DTU-Kabel

Plus4, C16, C116

Joystickadapter (zum Anschluß eines Competition Pro !)

Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3

Scartkabel

Für Sega-Mega Drive, Playstation oder Xbox liefere ich ebenfalls Kabel.

Sonderwünsche ? Kein Problem !



Ein Besuch lohnt sich ! www.DocsHardwarekiste.de



Liebe Loteks!

Hinter uns liegen spannende Monate für die Retro-Community. Neben innovativer und praktischer neuer Hardware (wie etwa dem Tastaturadapter Keyrah) ist es vor allem der Bereich der Spiele- und LoFi-Musik, der bei immer mehr Menschen auf großes Interesse stößt – darunter auch solche, welche die 8-Bit-Ära noch gar nicht bewusst miterlebt haben. Die wachsende Gier nach neuen Klängen stillt nicht nur die immer unüberschaubarer werdende High Voltage Sid Collection (siehe Lotek64 #21/22), sondern auch die großartigen Veröffentlichungen, die Steffen Große Coosmann seit der letzten Ausgabe regelmäßig in unserem Heft vorstellt.

Kein Wunder also, dass wir auch in diesem Heft dem Thema Musik viel Platz einräumen. So stellen wir die Amigamusik-Reihe „Immortal“ vor und liefern eine Besprechung des lang erwarteten Albums „RUN 10“, eine von einem klassischen Orchester eingespielte Doppel-CD mit C64-Kompositionen von Rob Hubbard und Jeroen Tel.

Für den passenden Ausklang des ablaufenden Jahres sorgt ein krachendes Feuerwerk. Wahre Fans holen das Spektakel stilecht mit dem „Fireworks Celebration Kit“ auf ihren kleinen Brotkasten. Wie man den C64 an der Silvesterfeier beteiligt, verrät der zugehörige Artikel auf Seite 14.

In den letzten Wochen ist es auf unserer Homepage www.lotek64.com zu Problemen mit dem Download der Heft-PDFs gekommen. Wir erinnern daran, dass alle Hefte auch auf diversen Mirrr-Seiten, darunter <http://www.c64-mags.de> verfügbar sind, und bitten euch um Nachsicht.

Allen Leserinnen und Lesern ein gutes Jahr 2008!

*Tim Schürmann, Georg Fuchs
(für die Lotek64-Redaktion)*

Danke: Thomas Dorn für die unschätzbare Unterstützung von Lotek64, Jens Bürger für seine Arbeit an unserer Homepage, Andre Hammer und Kilian Reisenegger für viele wertvolle Ideen sowie allen Mitgestaltern dieser Ausgabe.

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

INHALT

Newsticker (Tim Schürmann), Lo*bert (Martin Schemitsch)	4
Bericht: Hobby + Elektronik 2007 (Torsten Baade, Christian Dombacher)	6
Bericht: Videospiel-Sammlermesser EUROCON 2007 (Simon Quernhorst)	7
pixelpunch: Perspektiven fürs neue Jahr (Klemens Franz)	8
Aus dem Nähkästchen: Revolution DTP (Thomas Dorn)	9
Sony PSP, der Emu-Allrounder (Stefan Egger)	10
Durchgeknallter Pyromane: The Complete Computer Fireworks Celebration Kit (Tim Schürmann)	14
Commander Keen: Wie MS-DOS für Spieler salonfähig wurde (Steffen Große Coosmann)	16
Remake: Impossible Mission – Elvin Atombender kehrt zurück (Georg Fuchs)	18
Kurzbiografie Lotek64-Redakteur Jens Bürger	19
Review: Defender of the Crown – Heroes Live Forever (Georg Fuchs)	20
Retro Treasures: Ocean-Cartridges für den C64 (Simon Quernhorst)	21
Der Hurrican-Level-Editor	23
Mit Pauken und Trompeten: Die C64-Orchester-CD „RUN 10“ (Tim Schürmann, Georg Fuchs)	25
BitJam Podcast: Remixing the Scene (Lars Sobiraj)	27
Plattenlabels kämpfen ums Überleben: Spiele-Soundtracks als Absatzmarkt (Lars Sobiraj)	28
Musik: aktuelle Releases (Steffen Große Coosmann)	28
PixelStars (Andre Hammer)	31

DAS LOTEK64-ABO

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

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 Gesamt-

sendung) manchmal ein paar Cent darüber oder darunter liegen können.

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!

immer dabei:



Jens Bürger



Arndt Detke



Georg Fuchs



Lars „Ghandy“
Sobiraj



Martin Schemitsch



Klemens Franz



Andre Hammer

Retro-Newsticker

gesammelt von Tim Schürmann

Tulip und die Namensrechte

7. Oktober 2007

Wieder einmal geht es um die Rechte an der Marke Commodore: Tulip möchte sämtliche Anteile der Firma Commodore International Corporation (CIC) übernehmen. Quelle: <http://www.pc-magazin.de/common/nws/einmeldung.php?id=54605>

Video mit

Commodore-Ingenieuren

7. Oktober 2007

Auf dem letzten „Vintage Computer Festival East 4.0“ waren auch die ehemaligen Commodore-Ingenieure Chuck Peddle, Bil Herd, Dave Haynie und Bob Russell zu Gast. Mehrere Videos ihres Auftritts gibt es nun unter youtube.com zu bewundern. Auf der genannten Seite gibt man als Suchwort „hazydave“ ein und hält dann nach „VCF East 4.0“ Ausschau.

VICEplus v1.0

14. Oktober 2007

Hinter dem Emulatorpaket VICEplus verbirgt sich nichts anderes als der altbekannte, aber aufgebohrte VICE. Die wesentliche Neuerung bietet das im Paket enthaltene Programm xdtv, das die C64DTV-Konsole emuliert. Die erste stabile Version von VICEplus liegt unter <http://viceplus.sourceforge.net>

Pixel Perfect

15. Oktober 2007

Mit Pixel Perfect gibt es ein neues Malprogramm für sogenannte IFLI-Bilder. <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=55304>

Commandos 3

für NexGen-Konsolen

28. Oktober 2007

Der Videospielhersteller Campcom sitzt angeblich an einer Neuauflage des Ballerspiels „Commandos“. Bereits in den 80er Jahren erschie-

nen unter anderem für den C64 zwei Teile, in denen sich ein Soldat in „Rambo“-Manier durch ein Schlachtfeld kämpft. Aufgrund dieses Szenarios indizierte in Deutschland die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien beide Teile (was übrigens heute immer noch gilt). Bleibt abzuwarten, wie das Remake „Commandos 3“ behandelt wird. <http://splashgames.de/php/aktuelles/news/18774>

Neues Betriebssystem für den C128?

4. November 2007

Unter dem etwas kryptischen Namen „Sloppy and Lazy Operating Platform experiment“, kurz SLOPe, wird derzeit ein neues Betriebssystem für den Commodore 128 entwickelt. Weitere Informationen und Screenshots gibt es unter <http://landover.no-ip.com/128/viewtopic.php?id=1519>

Interview mit David Crane

4. November 2007

Unter http://www.next-gen.biz/index.php?option=com_content&task=view&id=5492&Itemid=2 liegt ein Interview mit David Crane über die Entwicklung des Commodore-64-Spiels „Ghostbusters“.

C64 bei CNN

4. November 2007

Der C64 tauchte jetzt auch beim Nachrichtensender CNN auf: <http://www.cnn.com/exchange/ireports/topics/forms/2007/10/commodore64.html>

C64-Farbpalette für GIMP

14. November 2007

Wer gerne mit dem Malprogramm GIMP arbeitet, bekommt hier jetzt eine Farbpalette mit den C64-Farben: <http://www.forum64.de/wbb3/thread.php?threadid=19936>

OpenCBM v0.4.2

18. November 2007

Die neue Version der Datentransfersoftware behebt ein paar Fehler. Zusammen mit einem entsprechenden Kabel überträgt sie Daten von einem C64-Diskettenlaufwerk auf den PC. OpenCBM läuft unter Windows und Linux. <http://opencbm.trikaliotis.net>

GEOS für das DTV

18. November 2007

Nachdem GEOS auf dem C64DTV lauffähig gemacht wurde (mehr dazu unter http://picobay.com/dtv_wiki/index.php?title=GEOS_for_the_DTV), steht nun unter <http://www.forum64.de/wbb2/thread.php?threadid=16422&threadview=0&highlight=&highlightuser=0&page=2> eine angepasste GEOS-Version bereit, die das zusätzliche RAM des DTV nutzt.

Symbole alter Videokonsolen

18. November 2007

Wer noch Windows-Icons mit den Motiven alter Videospielkonsolen sucht, sollte einen Blick auf <http://starvingartist.deviantart.com/art/Antiseptic-Videogame-Systems-23217105> werfen.

Die besten C64-Spiele des Jahres 2007

18. November 2007

Unter <http://forum.micromart.co.uk/Topic235211-24-1.aspx> läuft ein kleiner Wettbewerb um das beste kostenlose Spiel des Jahres 2007.

Versionscheck

Emulatoren:

VICE 1.22

CSS64 3.4

Hoxs64 1.0.5.10

Emu64 3.30

WinUAE 1.4.4

Wizball Remake

18. November 2007

Unter <http://retrospec.sgn.net/game-links.php?link=wizball> steht ein Remake des Spieleklassikers Wizball bereit. Bislang gibt es das Spiel nur für Windows, Versionen für Mac und Linux sind aber geplant.

Ältere Retro-Review-

Ausgaben online

18. November 2007

Die Macher des englischsprachigen Retro-Review-Magazins haben ihre ersten Ausgaben zum kostenlosen Download ins Netz gestellt. <http://www.retroreview.com>

Chris-Hülsbeck-Konzert

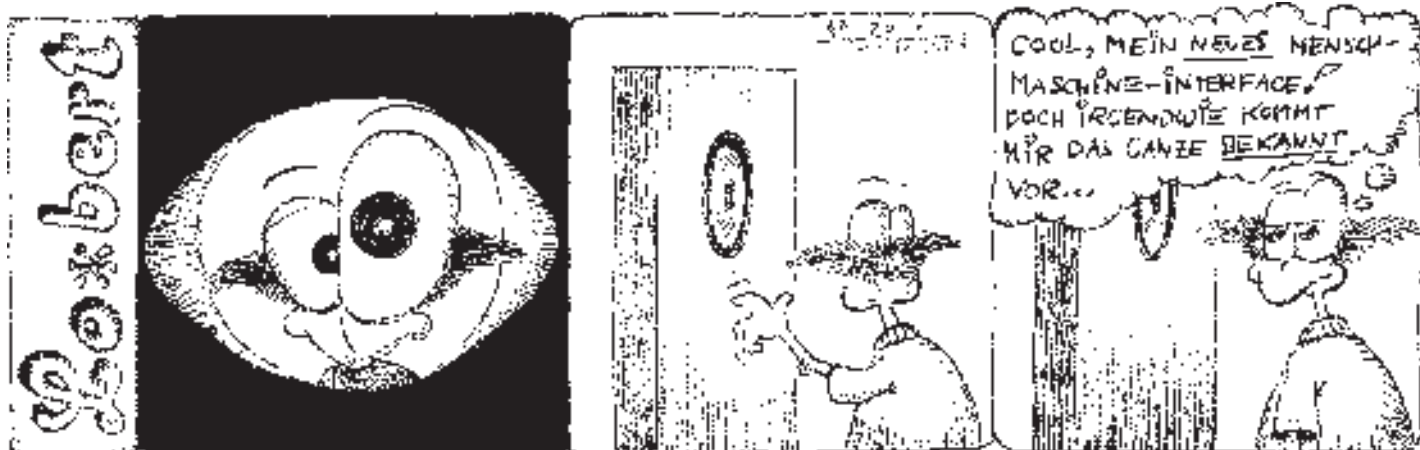
16. Dezember 2007

Wie die Seite <http://www.vgmconcerts.com> meldet, wird es im August 2008 in Köln ein Konzert ausschließlich mit Kompositionen von Chris Hülsbeck geben. Ein komplettes Orchester samt Chor wird dann Titel wie The Great Giana Sisters oder Turrican zum Besten geben. Das Konzert heißt „Symphonic Shades“, beteiligt sind das „WDR Radio Orchester“ und der „WDR Radio Chor“. Der Westdeutsche Rundfunk (WDR) ist eine der öffentlich-rechtlichen Radio- und Fernsehanstalten in Deutschland. Tickets werden voraussichtlich ab Anfang 2008 zu haben sein.

Pushover Preview #5

16. Dezember 2007

Den Entwicklungsfortschritt bei der C64-Version des Amiga-Denkspiels Pushover (1992 von Ocean veröffentlicht) zeigt jetzt die fünfte Preview-Version. Sie bietet unter anderem fünf spielbare Levels und ist kostenlos erhältlich unter <http://ready64.altervista.org/hosted/pushover64/>



Computer History Museum: Treffen der Giganten

Anlässlich des 25. Geburtstags des C64 veranstaltete das Computer History Museum am 16. Dezember 2007 im Silicon Valley ein Treffen, zu dem unter anderem auch Apple-II-Erfinder Steve Wozniak und der extrem pres-

sescheue Ex-Commodore-Chef Jack Tramiel kamen.

Ein Interview mit Jack Tramiel:

http://www.news.com/The-man-behind-the-Commodore-64/2008-1042_3-6222406.html

>> Ausführliche Berichte des Treffens

http://www.news.com/8301-13772_3-9832182-52.html?tag=nefd.top

http://www.infoworld.com/article/07/12/12/commodore-64-anniversary_1.html

http://www.reghardware.co.uk/2007/12/12/commodore_64_anniversary/

http://www.computerworld.com/action/article.do?command=viewArticleBasic&articleId=9052698&intsrc=hm_list

http://www.maclife.com/article/time_picks_iphone_for_top_spot_again_and_woz_remembers_the_good_old_days

<http://www.macworld.com/news/2007/12/12/innovators/index.php>

http://www.news.com/Celebrating-one-of-the-best-selling-PCs-ever/1606-2_3-6222379.html?tag=nefd.lede

<http://blogs.pcworld.com/techlog/archives/006047.html>

http://www.news.com/8301-13772_3-9832182-52.html?tag=newsmap

<http://www.zdnet.com.au/video/soa/Commodore-64-s-silver-anniversary/0,2000065477,22436140p,00.htm>

>> Videos und Bilder

<http://video.google.com/videoplay?docid=504862715223996474&hl=en>

http://content.techrepublic.com.com/2346-10877_11-179806-5.html

<http://youtube.com/computerhistory>

http://i.i.com.com/cnwk.1d/i/bto/20071210/Woz_and_Tramiel_540x359.JPG

Trinkservice No. 257 „Commodore“



Die Kristallgarnitur „Commodore“ wurde vom österreichischen Architekten Oswald Haerdil (1899-1959) entworfen und stellt ein gelungenes Beispiel für das funktionelle Design der 1950er Jahre dar.

Neue Pofacs-Podcasts

Seit unserem letzten Heft sind wurden auf <http://www.pofacs.de> wieder mehrere interessante Podcasts zu alternativen Computersystemen veröffentlicht. Themen waren u.a. AROS (Amiga Research Operating System), Audibearbeitung, Projekt Indiana (OpenSolaris) und das Papyrus Office. Im AROS-Podcast (pofacs #012) stellt



Die Geschichte einer Computerlegende

Wussten Sie, dass der Amiga gar nicht von Commodore entwickelt, sondern lediglich eingekauft wurde? Dass er ursprünglich eine hochgezüchtete Spielkonsole werden sollte (und später auch wurde)? Und vor allem: dass er immer noch lebt?

Volker Mohr, seit vielen Jahren Amiga-Liebhaber und bis heute in der Szene aktiv, spürt in diesem Buch dem Phänomen »Amiga« nach. Objektiv beschreibt er den Werdegang des Amigas von Jay Miners erster Idee und der Übernahme durch Commodore, der Konkurrenz zu IBM-PC, Atari ST und Apple Macintosh bis hin zum aktuellen AmigaOS 4.0.

Besonders gründlich geht der Autor auf die Zeit nach dem Konkurs von Commodore ein und beschreibt ausführlich, was sich seitdem alles getan hat, wer sich an der Rettung des Amigas versucht hat und welche aktuellen Entwicklungen es gibt.

Eine Vorstellung aller Amiga-Modelle und aller Workbench-Versionen runden das Buch ab.

Autor: Volker Mohr

140 Seiten / 92 teils farbige Abbildungen

ISBN 978-3-938199-12-1

15 x 21 cm

19,80 €

Erhältlich bei:

Retrobooks.de

Amazon.de

Libri.de

... und in jeder Buchhandlung



Hobby & Elektronik: Der C64 ist 25!

So ein Geburtstag muss natürlich kräftig gefeiert werden. Geschehen in Stuttgart zwischen dem 15. und 18. November 2007 im neuen Messezentrum. Dieses wirklich imposante Bauwerk konnte unserem C64 so gerade gerecht werden.

— von Torsten Baade
und Christian Dombacher —

Zur Feier waren einige bekannte „Gäste“ zu bestaunen: ein C128, ein C116, ein Plus4, ein Schneider CPC und ein tragbarer Toshiba PC. Ein PC, werdet ihr sagen, was sollte der hier? Nun ja, hierbei handelte es sich um einen Veteranen auf XT-Basis, der den C64 quasi live auf der Höhe seines Schaffens beobachten konnte. (Was immer das heißen soll! AD) Auch die Gästegruppe in Form von Kohlenstoffeinheiten, welche dem eigentlichen Star und seinen binären Gästen huldigten, hatte sich vergrößert. So konnte man zusätzlich zum altbewährten Personal vom Stand der Commodore Connection Line (CCL) und des G064!-Magazins Jogi und Compirudi von ClassicComputing.de begrüßen. Der Andrang zur Messe war groß, insbesondere am Samstag und Sonntag. Die Halle musste sogar vorübergehend geschlossen werden, um die vielen Messebesucher in den Griff zu



Einige der „Gäste“.

bekommen. Und ob der unzähligen PC-Zubehör- und Ramschverkäufer wundert es kaum, dass sich die C64-Geburts-Oase wohltuend vom Rest der Ausstellung abhob. Am Stand der CCL und der G064! wurde unaufhörlich gespielt, gestaunt, programmiert und gefachsimplt. Highscores wur-

den aufgestellt und geschlagen und jeder vorhandene C64 (und C64-Fan) wurde beglückt. Zu jeder vollen Stunde veranstaltete man am Stand der CCL ein Gewinnspiel für die Messebesucher. Es galt, möglichst hohe Türme aus 5,25"-Disketten zu bauen und Stücke aus der Pop- und klassischen Musikkultur der hohen Zeit des C64 zu erraten. Die einzelnen Lieder wurden vom C64 in hervorragender SID-Qualität interpretiert und auf CD verewigt. Zu gewinnen gab es Süßigkeiten und Taschen mit „25 Jahre C64“-Aufdruck. Der G064!-Stand wartete wie jedes Jahr wieder mit einigen neuen Büchern auf. So konnte beispielsweise ein Buch über Emulatoren einige klassische PC-Benutzer in Nullkommanichts von C64, Amiga & Co überzeugen.

Wie manche von euch wissen, hatte Skern (das ist eine äußerst binär veranlagte Kohlenstoffeinheit, die dem C64 sehr nahe steht) in den letzten Wochen vor der Messe eine limitierte Anzahl an Bausätzen für das IEC2ATA-Interface verschickt. So konnte sich so manches Geburtstagskind

(also C64-Rechner) über eine Festplatte freuen. Da die zugehörige Software noch immer Fehler aufwies, ließ Skern keine Minute vergehen, die Treiber zu perfektionieren. Einige Fehler wie falsche Blockberechnung und ein fehlerhafter Scratch-Befehl konnten während der Messe behoben werden, da sich auch ständig zahlreiche interessierte und kompetente nette Kohlenstoffeinheiten mit guten Tipps einfanden. So dürfen sich alle Geburtstagskinder nun über ein Update ihrer IEC2ATA-Firmware freuen. Es war eine tolle Messe. Vielleicht nicht die beste von allen, aber ein großartiger Geburtstag allemal. Die anwesenden binären Vertreter und auch alle Kohlenstoffeinheiten waren froh, auch dieses Jahr auf der Messe dabei gewesen zu sein. Nach einigen Anlaufschwierigkeiten klappte alles doch recht gut (Kommentar des C64: War am Anfang etwa ein PC mit Windows Vista am Werk?) Kleine Unzulänglichkeiten, die der Neuheit der Messe und deren Organisation geschuldet sind, werden mit großer Sicherheit beim nächsten Mal bereinigt sein. Alle Beteiligten freuen sich bereits aufs nächste Jahr — und auf noch mehr Besucher!



Skern in binärer Fahrt.



Der Diskettenturm-Rekord?

>> Links zu Bildern von der H&E 2007

Brainstorms C64-Seiten: http://www.c64page.de/html/messe_stuttgart.html
WTE's Commodore-8-Bitter-Blog: <http://blog.c128.net/archives/94>
Edikles' Webseite: <http://sport-moeller.de/c64/HuE/HuE2007>
Orcas Bilder: <http://www.c128.net/album/he2007r>

Fotos: Oliver Biasin, Torsten Baade und Christian Dombacher. Logo: Reinhard Kratzberg.

Videospiel-Sammlermesse EUROCON 2007

Mr. und Mrs. Atari holten Messe in die Niederlande

EUROCON, das jährliche Treffen der europäischen Videospielsammler, fand diesmal, nach z.B. Wien (AT), Bochum (D) und Blackpool (UK) in den Vorjahren, vom 2. bis 4. November in der Nähe von Arnheim (NL) statt. In diesem Jahr wurde die Convention von dem niederländischen Sammlerehepaar Mr. und Mrs. Atari in einem 4-Sterne Hotel organisiert, es wurde ein tolles Programm geboten.

— von Simon Quernhorst —

Nach Eintreffen der Teilnehmer aus verschiedenen Ländern, ersten interessanten Gesprächen, ausgiebigem Spiel von Videogames und einem Quiz über Retrospiele und -hardware wurde am Freitagabend die heimische Sammlung der Organisatoren bestaunt und ausgiebig bespielt. Neben den dedizierten Hobbyzimmern bietet sogar das Wohnzimmer mehrere Flipper, Arcadecabinets und sogar eine Jukebox auf — natürlich alles *made by Atari*.

Im Anschluss an die interne Tauschbörse für die Teilnehmer am Samstagmorgen zog die öffentliche Retrobörse für Videospiele dank Unterstützung der lokalen Presse unglaublich viel Publikum in die Konferenzräume des Hotels. Selten wurden so viele Besucher empfangen — und so viele Artikel verkauft.

Im alljährlichen Programmpunkt „Show and Tell“ berichten einige Sammler danach über ihre neuesten Fundstücke. In diesem Jahr waren dies u.a. R2: Rendering Ranger (SNES), alle Videospiel-Schallplatten von Kids Records, seltene Module für MSX, Neuentwicklungen für Vectrex sowie das exklusive EUROCON-Demomodul für das VCS.

Am Morgen des Sonntags wurden Game-Competitions abgehalten und anschließend die Gewinner aller Wettbewerbe des Wochenendes prämiert. Es ging um Entscheidungen in den Spielen Tetris (Arcade), Buzz Jungle Party (PS2), Super Burnout (Jaguar) und Rayman Raving Rabbids (Wii). In der ebenfalls jährlich stattfindenden und sehr unterhaltsam moderierten Auktion wurden seltene Artikel meistbietend verkauft. Die Bandbreite umfasste ca. fünfzig Produkte und ging von seltenen Atari VCS-Spielen und einer NES-Lightgun über Merkwürdigkeiten wie Mario-Aufnäher, Breakout-Schallplatte und Beatmania (PlayStation) bis zu einer japanischen Vectrex-Konsole.



Der Gegenwert zu 1025 Euro: Ein neu entwickeltes Spiel für die Vectrex-Konsole.



Das diesjährige EUROCON-Modul für's Atari VCS.

Highlight der Auktion war die Versteigerung eines neu entwickelten Vectrex-Spiels, welches inklusive Sourcecode und aller Rechte für 1025 Euro den Besitzer wechselte. Der Erlös dieses Artikels wurde der englischen Stiftung „Starlight“ gespendet.

Am späten Sonntagnachmittag wurde die Convention beendet, und nach einem hervorragenden Wochenende voller Games und Spaß wurden die Kisten eingepackt. Dann wurde — mit Vorfreude auf das Treffen im nächsten Jahr — der Heimweg angetreten.

ten wie Mario-Aufnäher, Breakout-Schallplatte und Beatmania (PlayStation) bis zu einer japanischen Vectrex-Konsole.



Die Teilnehmer der Messe für Videospiele EUROCON 2007 in Arnheim (NL).



pixel punch
Perspektiven fürs neue Jahr

Prinzipiell sind und waren Editoren immer eine ganz wunderbare Sache, weil sie im Süppchen der digitalen Sub-Kultur zu wunderbaren Dingen geführt haben. Level-Editoren gab es schon fast immer und gelegentlich wurden sie auch genutzt. Maschinen als filmische Ausdrucksform wären ohne eine Öffnung der Software niemals möglich gewesen

und auch die diverse Game-Entwickler-Software-Pakete motivieren Freaks zu ganz wunderbaren Dingen wie etwa Maniac Mansion Mania. Und da haben wir den Salat: Das wichtigste Wort im letzten Satz war aber „Freaks“. Und das wichtigste Wort im vorvorletzten Satz war „Sub-Kultur“. Beide sind keinesfalls abwertend gemeint, sondern wertfreie Beobachtung. Computer, ob 8 Bit oder etwas mehr, schaffen so unglaublich viele Möglichkeiten, und Heimentwickler erfinden sich und ihre Geräte regelmäßig neu. Man denke nur an Szene- bzw. Demo-Parties, die immer wieder für Aufsehen sorgen und wo gerade alte Hardware eine ganz besondere Herausforderung darstellt. Und besonders erfreulich ist, dass in den letzten Jahren die Einzelentwicklung wieder wirklich möglich zu sein scheint! Denken wir an N, Line Rider oder Flow und danken wir Flash & Co. Aber scheinbar versuchen Publisher momentan das Konzept auf den so genannten Casual Gamer umzulegen. Der wurde von Marketing-Experten so benannt und bezeichnet einen schwer greifbaren Typus Spieler: Der (oder natürlich auch die), der nur gelegentlich spielt und nicht 98%. Die Frage ist, ob die Spieler das wirklich wollen, oder 99% den mittelmittleren Editor nicht ver-

wenden? Es ist schwer, nicht das Gefühl zu haben, dass es zuviel des Guten ist. Vielleicht geht es darum, ein möglichst kompaktes Spiel zu spielen, das ein sauberes Leveldesign hat, keine Bugs, sympathische Charaktere, eine gute Story, präzise Kollisionsabfrage und vielleicht sogar die eine oder andere sinnvolle Option. Anstatt 28 wählbare Perspektiven vielleicht doch nur eine, die dann aber wirklich funktioniert. Es ist nicht nur Retro-Charme, der Mario in der neuesten Wii-Episode Super Mario Galaxy dazu bringt, auch gelegentlich aus der Seitenperspektive zu hüpfen. Es ist einfach die beste Perspektive für so ein Spiel. Das hat Nintendo erkannt. Auf der anderen Seite kann es durchaus sein, dass das Konzept auch funktioniert. Little Big Planet von Sony macht diesen Eindruck, weil das Gefühl vermittelt wird, hier hat sich jemand etwas überlegt und der Editor nicht nur als Checklisten-Feature eingebaut, sondern als zentrales Konzept. Aber: Ausnahme.

Es ist fast symbolisch, dass sich mit 3D Grafik in den letzten Jahren die Perspektive scheinbar aufzulösen

begonnen hat, weil das Konzept der (oder besser: einer) Perspektive nicht mehr funktioniert. Mit Grauen werden Erinnerungen an frühe 3D-Experimente wach. Fans von Flashback quälten sich durch das durchaus motivierte, aber eben zappelige Fade to Black, Contra-Fans weinten zwei Mal, bevor Shattered Soldier kam, und Castlevania-Fans warten nach wie vor auf einen wirklich, wirklich würdigen 3D-Nachfolger. Freilich gab es auch vorher perspektivische Schwächen. Ein Landstalker mit Schatten als Lokalisierungs- und damit Sprunghilfe wäre nach wie vor wünschenswert (da hat man in der Virtual Console Neuauflage nicht nachgebessert und so wie es aussieht auch nicht bei der PSP-Fassung). Aber das Mehr an Möglichkeiten, das die neuen schnellen Technologien bieten, wird meist nur dazu genutzt, wirklich mehr und nichts besser zu machen. Es ist natürlich nicht alles schlecht, aber der momentane Trend zu mehr und mehr ruft oft nur das Gegenteil hervor. Spieler wollen spielen, sonst hätten sie ein echtes Hobby.

Und genau aus diesem Grund sind die zig zur Verfügung stehenden Perspektiven und der alleskönnende Editor nur zwei Beispiele, wie Entwickler die Spielentwicklung weiterreichen und eben kein Spiel mehr entwickeln, sondern eine Spielerei. Und eine Spielerei kann eine ganz wunderbare Sache sein, aber eben auch ganz schnell zu Arbeit verkommen. Und darum geht es nicht beim Spiel. Spieler wollen spielen, sonst hätten sie ja einen Nebenjob.

Unterm Strich könnte die Formel wie folgt lauten: Weniger Freiheiten für den Spieler bedeutet mehr Spiel. Und Entwicklern sollten nicht Möglichkeitsräume und Optionsdschungel entwickeln, sondern eben Spiele. Natürlich ist das alles Schwarz-weiß-malerisch, aber wenn ein neues Jahr beannonen hat, darf man so etwas.



„Spieler wollen spielen, sonst hätten sie ein echtes Hobby.“

aus dem Nähkästchen

Ich erzähle in Lotek64 immer wieder ein paar kleine Geschichten aus dem Nähkästchen – 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

Schriftsatz: Revolution DTP

Diesmal lehne ich mich ein wenig weiter aus dem Fenster: Ich versuche einen Überblick über einige Systeme zu geben, die den Schriftsetzern in den 80ern schwer „zugesetzt“ haben. Und damit meine ich neben C64 und Amiga auch Atari und PC...

1983 kam für den C64 ein Programm auf dem Markt, welches ein absolutes Umdenken in den Printmedien brachte: „The Newsroom“, eine wahre Revolution. Der zugehörige Nadeldrucker war mit seinen sieben Nadeln zwar arg mager bestückt, aber Newsroom machte es möglich, OHNE Klebstoff und Schere seine eigene Zeitung zusammenzuzimmern! Damals erstellte ich damit eine Schülerzeitung („Die Wühlmaus“) – und erntete dafür einen bösen Augenaufschlag eines Lehrers. Dieser hatte nämlich – was ebenfalls einer Revolution gleichkam – eine Lisa zu Hause. Ein Gerät, welches damals umgerechnet 50.000 EUR kostete und erstmalig eine Maus mit grafischem Betriebssystem verwendete. Zugegeben, in Palo Alto gab es ja noch Xerox, die so etwas Ähnliches entwickelt hatten, nur absolut unerschwinglich. Jedenfalls war ich mit meinem C64 in der Lage, genau solche Dokumente zu erstellen wie mein Lehrer mit der Lisa (ach ja: die Lisa war von Apple...). Zugegebenermaßen war es ziemlich ätzend, ständig die erforderlichen Disketten einzuwerfen. Newsroom hatte wohl an die zehn Disks, die immer und immer wieder gewechselt werden wollten. Aber dafür wurde man mit etwas belohnt, wozu man heute gut und gerne „DTP-Programm“ sagen würde!

Nebenbei gab es für den C64 Programme wie StarWriter, die es schafften, einen 80-Zeichen-Modus auf der 40-Zeichen-Maschine zu verwenden. Es war schier unglaublich, was aus diesem „Brotkasten“ alles herauszuholen war! Der PC, den ich mir von der Schule ausleihen durfte, hatte einen Grün-Monitor, zwei Floppy-Laufwerke und 128

kB RAM. Dafür kostete er aber circa das Zehnfache. Und die Softwareausstattung fiel mit OpenAccess und Multiplan eher bescheiden aus...

Das Tolle am C64 jedoch waren sein Sound und die Farbe. Während Konkurrent Apple II ein eher elitäres Gerät blieb, kam dem Brotkasten die Spielewelt wie gerufen, um nicht zu sagen: er löste sie aus! Bis in die heutige Zeit hinein wird der SID (also der Sound-Chip des C64) für verschiedenste Synthesizer-Projekte verwendet, er ist noch immer nicht ausgereizt!

In all die Euphorie hinein – Tschernobyl kam übrigens auch dazwischen – erblickte der Amiga 1000 das Licht der Welt. Für die Sound- und Grafikkons geradzu eine Wundermaschine, für die „Schreibtisch-Attentäter“ ein unnützes Ding. Der Monitor konnte nur Videonormen darstellen. Viel zu flimmerig. Aber anstatt den Amiga auch gleich für die Fernsehproduktion zu promoten, hat Commodore geschlafen – und einen Amiga 2000 gebaut... für die Profis. Ja, genau die Profis, die unbedingt einen 50-Hz-Flimmerbildschirm haben wollten, um dann mit der XT-Karte einen PC zu simulieren. War technisch gesehen eine Meisterleistung. Aber praktischerweise kauften sich die Profi-Text-Tipper einen PC und die Profi-Musiker einen Atari (Atari hatte mit Steinberg einen super Partner gefunden). Und die Profis, die es sich wirklich leisten konnten, kauften sich einen Mac.

Zurück zu den Desktop-Publishern: da gab es doch wirklich den PageMaker – am PC mit einem ca. 20 cm hohen Diskettenstapel zu installieren. Und ja, er hat funktioniert! Allerdings nur auf wenigen Druckern – und zu horrenden Preisen.

In diese Kerbe schlug Calamus: ein Atari-Programm der Spitzenklasse! Eine komplett verfehlerte Software, die jedoch Features aufwies, die noch heute so manches DTP-Programm alt aussehen lässt. Fast täglich erschienen Updates, damit man damit arbeiten konnte! Und dann gab es auch noch diesen hochauflösenden 20-Zoll-Schirm dazu! Das war schon richtig professionell. Druckereien und Setzereien jedoch besorgten sich besagten Mac – dessen DTP-Programme RagTime und PageMaker waren zu dem Zeitpunkt

schon ausgereift und arbeiteten mit druckereitypischen Belichtungsmaschinen wie der Linotype wunderbar zusammen.

Und was machte darauf der Amiga? Na ja, ein paar Idealisten gibt es immer, und ich gehörte sicher dazu. Ich setzte mit Amiga und PageStream ein Magazin: Hard und Soft – eine Computerzeitung. Leider hatten wir keine ordentlichen Wiederverkäufer, und so gab es nur vier Ausgaben... aber ich hatte bewiesen, dass man professionellen Satz auch am Amiga machen kann.



Der Emu-Allrounder

Ein Update des PSP-Schwerpunkts in Lotek64 Extended #01



Es ändert sich ständig etwas in der PSP-Szene. So ist die aktuellste Firmware (das Betriebssystem der PSP) bereits die Version 3.72. Seit rund zweieinhalb Jahren sind für den Handheld schon über 25 offizielle Updates erschienen. Es hat sich seit der ersten Version 1.0 einiges geändert...

— von Stefan Egger —

Auf den ältesten Firmware-Versionen 1.0 und 1.5 kann man selbstgeschriebene Programme ausführen („Homebrew“, das sind Emulatoren und Heimentwicklungen), die nicht von Sony genehmigt wurden. Dies versuchte Sony mit neueren Versionen der Firmware zu unterbinden. Doch Hacker fanden immer und immer wieder eine Lücke im Betriebssystem, um Downgrader anzuwenden.

Langsam! Was bitte ist ein „Downgrader“? Wenn man z.B. die Version 2.0 hat und wegen der vielen Vorteile der Version 1.5 auf diese zurückgehen will, so ist das von Sony aus nicht möglich. Ein Downgrader aber nutzt Lücken im Betriebssystem aus, sodass man dennoch auf die Version 1.5 zurückfahren kann.

Warum ist die Version 1.5 beliebter als die Version 1.0? Bei 1.5 kann man — wie in 1.0 auch — unautorisierte Software ausführen. Der Nachteil von 1.0 ist aber, dass es keine Sprachereinstellungen erlaubt. Deswegen ist 1.5 für viele die bessere Wahl.

Klingt ja alles recht einfach, wäre da nicht Sony. Die neusten Version 3.72 behebt eine Sicherheitslücke, die das Ausführen von Downgradern oder anderen Programmen bzw. Spielen verhindert. Jedes Mal, wenn Hacker eine Sicherheitslücke entdecken, bringt Sony ein Update, das diese wieder schließt. Bis zur Version 3.50 gibt es einen spezifischen Downgrader für jede derzeit erhältliche PSP-Platinenrevision. Dieser kann über einen Fehler im Spiel „Lumines“ mittels eines speziellen Spielstandes ausgeführt werden. Der Lumines-Fehler steckt in jeder Version von 1.0 bis 3.50. Das heißt, dass derzeit (fast) alle PSP-Systeme zurückgesetzt werden können (ausgenommen die wenigen, die auf 3.51/3.52 geupdatet haben).

Eine Neuheit ist die so genannte „Pandora’s Battery“. Dieses Programm programmiert den Akku (!) der PSP so, dass diese in den so genannten „Service Mode“ geht. Mithilfe dieses Akkus (der mit einer PSP mit Homebrew-Möglichkeiten erstellt werden muss) kann JEDE derzeit erhältliche PSP-Platinenrevision und Firmware zurücksetzen oder reparieren (wenn wichtige Daten im Flash-Speicher zerstört wurden). Sind Daten im internen PSP-Flashspeicher zerstört, so bootet sie nicht mehr. Der Fachbegriff dafür ist „Brick“ (englisch für Ziegelstein, da die PSP nachher unbrauchbar ist). Der „Service Mode“ wird vor dem Zugriff auf die defekten Dateien im Flash geladen und so kann alles repariert werden. Diese Methode wird in ähnlicher Form auch von Sony verwendet! „Warum soll man nicht updaten — da sind doch so tolle Funktionen!“ Z.B. wurde bei Version 3.72 nicht viel geändert. Es wurden wieder einmal Sicherheitslücken gestopft und neue Playstation-Netzwerktitle hinzugefügt. Hat man also eine Firmware von Sony, so sollte man auf keinen Fall updaten. Befindet man sich im Besitz einer Version, für die es keinen Downgrader gibt, sollte man trotzdem nie updaten. Jede neue Version wird im Sinne Sonys sicherer, da ist es immer unwahrscheinlicher, dass sich weitere Lücken auftun. Außerdem dauert es immer sehr lange, bis man solche Angriffspunkte entdeckt (Zitat Team Noobz: „Eine Lücke zu finden ist kein Kinderspiel!“). Bisher wurden Sicherheitslücken im Spiel GTA: Liberty City Stories und im Spiel Lumines gefunden. Auch im Foto-Menü gibt es ein spezielles Bild, dass nach einem Pufferüberlauf Homebrew oder Downgrader starten konnte (wurde schon behoben). Dieser so genannte TIFF-Exploit hilft nun auch, Apples neues iPhone zu knacken, wobei Hacker genau diesen Fehler ausnutzten.

Auch auf Pandora’s Battery kann man sich nicht immer verlassen: wenn Sony etwas an der Hardware ändert, könnte auch dieses ungewollte Feature unterdrückt werden.

Die aktuelle 3.72

Dass sich bei Firmware 3.72 nicht viel geändert hat steht ja weiter oben. Doch bei Version 3.70 gab es wieder viele Änderungen, die ich euch nicht vor enthalten möchte:

- Mehr Sicherheit.
- PS1 Emulator: Kompatibilität verbessert.
- Diverse Fehler in den Settings wurden behoben.
- Anwender können nun während beim Filmschauen Kapitel durchsuchen.
- Bei Betrachtung von Fotos kann man gleichzeitig Musik hören.
- Im Remote-Play-Modus können nun Tasten zugeteilt werden.
- Die Verwendung von Custom-Themes wird unterstützt.

Vor allem den letzten Punkt möchte ich näher besprechen: Durch Custom Firmwares (siehe weiter unten) kann man schon länger eigene Designs erstellen oder andere Dinge im PSP-Menü ändern. Doch Sony hat anscheinend etwas von der Homebrew-Community gelernt und hat diese Funktion integriert. Man kann mit einem Sony-Programm für Windows z.B. die Icons durch eigene ersetzen und die erstellten PNG-Grafiken in ein PSP-Format (.PTF) umwandeln.



Custom Firmwares

Gut, doch was nun, wenn man Version 1.5 hat? Man kann fast keine PSP-

Spiele mehr spielen, da Sony für neue Spiele eine gewisse Mindestversion voraussetzt. In einem solchen Fall hilft das Emulieren einer höheren Firmware (genutzt mittels Devhook, vor allem bis Systemversion 2.71). Doch die viel bessere und aktuellere Lösung sind die so genannten „Custom Firmwares“. Dabei handelt es sich um ein nicht von Sony erstelltes Systemupdate, das die neuesten Funktionen mit der Möglichkeit, Homebrew auszuführen, vereint. So ist die aktuelle 3.71 M33 des russischen Hacker-Teams M33 (das eigentlich der in der PSP-Szene sehr bekannte Dark_Alex ist) eine Mischung aus 3.71 und 1.50. Man kann die aktuellsten PSP-Spiele und neuesten Funktionen nutzen, ohne auf Homebrew verzichten zu müssen.

Die Vorteile gegenüber einer Custom-Firmware gegenüber Firmwares von Sony:

- Homebrew möglich (1.0- und 1.5-Unterstützung).
- vierte Helligkeitsstufe kann ohne Netzanschluss aktiviert werden.
- Direktzugriff auf den Flash über USB im Recovery-Menü.
- Recovery-Menü (besondere Einstellungen und Rettung von PSPs).
- CPU-Takt-Einstellungen.
- Plugins können vom Memorystick aus eingebunden werden.
- Eigene PS1-Spiele auf PSP spielen.
- UMD ohne Regional-Code.
- Flash Player und WMA sind ohne Internetverbindung aktivierbar.
- Sicherheitskopien nutzbar (diese Funktion wird nicht näher erläutert).

Klingt doch nicht schlecht. Was aber ist ein Recovery-Menü? Von diesem Menü aus lassen sich besondere Einstellungen vornehmen. Man kann z.B. Flash Player/WMA aktivieren, die CPU übertakten (flüssigere Spiele, schnellere Ladezeiten), Plugins laden und den internen Flash-Speicher der PSP verändern. So ist es möglich, Icons, Batterieladesymbole, Hintergrundbilder, Schriftart und Lautstärkeanzeigen seinem eigenen Geschmack anzupassen. Auch ist es möglich, die unnötige Funktion „Netzwerkupdate“ (da ja hier original Sony-Updates geladen werden) durch die sehr nützliche Funkti-

on „PSP-Neustart“ zu ersetzen. Auch ist der bei der Custom Firmwares weggelassene „Location Free Player“ z.B. durch ein MP3-Modul ersetzbar. Dieser Location Free Player benötigt eine 500 Euro teure Sony-Basisstation, die dann das Bild eines TV bzw. DVD per Internet an die PSP überträgt. Da nur wenige dieses Feature nutzen, wird es eingespart, da der gewonnene Speicher den zusätzlichen Funktionen der Custom Firmwares zugute kommt.

Nachteile der Custom Firmwares:

- Eher für erfahrene User und keine Garantie im Falle eines „Brick“ (defekte PSP).
- Kein „Location Free Player“ (unwichtig, könnte aber emuliert werden).

Plugins

Durch Plugins können die Funktionen der PSP erweitert sowie Anpassungen daran leichter ermöglicht werden. Hier die beliebtesten Plugins im Überblick:

SCEP — Ein Multifunktionsmodul für das XMB („Cross Media Bar“, das OS der PSP). Hier kann man Einstellungen ändern, Daten via USB vom Computer starten, Bildschirmfotos machen usw. Leider nicht fertig gestellt und daher nicht alle Funktionen nutzbar.

LE RECOVERY — Ein schönes Menü für die PSP, über das man im XMB Einstellungen über das Recovery Menü, Bildschirmfotos und einige andere Einstellungen vornehmen kann. Sehr ähnlich wie SCEP, aber dafür alle Funktionen nutzbar!

MUSIC PRX (früher IRSMP3) — Dieses Plugin ist ein Must-Have für PSP-Besitzer. Es erlaubt das Musikhören im XMB sowie in Spielen und Homebrew. Unterstützt wird MP3 und ATRAC3. Viele Funktionen: Zufallswiedergabe, Spielgeräusche abschalten (nur MP3 hören) usw.

ANTIUPDATE — Das nervige Update-Icon von UMDs einfach ausblenden. So kann nichts passieren und das XMB wird übersichtlicher.

CXMB (CustomXMB) — dieses Plugin ist für Leute gedacht, die sich nicht trauen, in den Flash der PSP einzugreifen, die aber trotzdem gern ein personalisiertes XMB hätten. Es lädt die modifizierten Systemdateien vom Memorystick.

CUSTOM FIRMWARE EXTENDER — Plugin, um Screenshots oder Filme in Spielen zu machen. Man kann auch verschiedene Funktionen einer Tastenkombination zuweisen, um die PSP z.B. neu zu starten oder in den USB Modus

zu gehen. Weiters kann man Dateien vom PC mit Hilfe von USB oder W-LAN übertragen.

CWCHEAT — Wer gerne cheatet, kann auf unterschiedliche Versionen von CWCheat zurückgreifen. Für UMD-sowie auch für PS1-Spiele erhältlich.

Neue PSP — kaufen oder nicht?

Die neue PSP ist bereits im Handel, sie ist rund ein Fünftel dünner und um ein Drittel leichter. Neben den unterschiedlichen neuen Farben und der reduzierten Größe verfügen die neue PSP auch über ein Video-Out. So kann man Fotos, Videos, Musik und Spiele am Fernseher wiedergeben. Die neue PSP (2000-Serie) hat folgende Funktionen:



- TA-085 PCB Board
- 64MB Hauptspeicher (PSP-1000: 32 MB)
- PSP kann nun über USB geladen werden.
- 1200mAh-Akku, Spieldauer 3 bis 6 Stunden
- TV Out
- WLAN-Schalter oben
- Einfacheres UMD-Laufwerk
- Kein Infrarot-Port mehr (!)
- Schnelleres Laden von UMD
- Leichter und kleineres Gehäuse

Gleichzeitig mit der PSP-2000 wurde die Firmware in Version 3.60 bereitgestellt, um die neuen Funktionen nutzen zu können. Die derzeitige aktuelle Firmware 3.72 ist am alten sowie auch am neuen, schlankeren Modell nutzbar. Allerdings sind bei neuen PSP mehr Funktionen nutzbar:

- UMD-Cache-Einstellung zum Verbessern der Ladezeit der UMDs
- USB Charge: per USB aufladen
- TV-Type-Einstellung der Fernseh-ausgabe entweder 4:3 oder 16:9

Doch auch die neue PSP — sie trägt den Namen „Slim&Lite“ — kann Homebrews ausführen. Mit einem Pandora-Akku (der zuerst an einer alten PSP erstellt werden muss) kann man die neue PSP auch zur neuen 3.71 M33 updaten. Die neuen Funktionen bleiben nutzbar und man kann auch einige Homebrews ausführen. Ein Problem stellt die komplizierte Installation der Custom Firmware dar, da man dazu eine alte und gehackte PSP braucht...

Doch das klingt jetzt so, als ob es keine Probleme gäbe, was natürlich nicht stimmt. Da Sony wieder alles geändert hat, ist die Version 1.50 aus verschiedenen Gründen derzeit nicht auf der neuen PSP ausführbar (unter anderem gibt es Probleme mit dem Bildschirmtreiber). Es gibt angeblich schon einen 1.50-Kernel für die neue PSP Slim&Lite, der aber nicht veröffentlicht wird, da er nicht so kompatibel ist und man eine Chance sieht, mehr Leute von den neuen Funktionen des 3.71 Kernels zu überzeugen. Dieser bietet mehr Funktionen und Verbesserungen gegen den nun schon 2 Jahre alten 1.50 Kernel.

Dadurch müssen viele Spiele und Programme aber speziell angepasst werden, da sie auf der neuen PSP nicht mehr laufen. Doch ein überraschend großer Teil der älteren Homebrews läuft derzeit auch ohne Anpassung mit dem „eLoader 1.0“. Durch dieses Programm (das seinen Ursprung auf Sonys FW 2.0 hatte, da der eLoader früher über das Foto-Sicherheitsloch geladen wurde) kann man weitere Spiele starten, die normal vielleicht nicht funktionieren.

Doch momentan gibt es schon eine lange Liste angepasster Spiele sowie den eLoader — genügend Homebrew ist also vorhanden.

Homebrew und Sony

Als die Community schon bald nach Release der Firmware 1.0 anfang, Raubkopien zu erstellen und abzuspielen, begann der Kampf von Sony gegen die Entwicklungen der Community. Sony ist aber anscheinend nicht gegen Homebrew im Allgemeinen, sondern eher gegen das Abspielen von Sicherheitskopien und außerdem gegen Emulatoren, da diese immer eine rechtliche Grauzone eröffnen. Außerdem ist die Gefahr durch Viren erhöht und man befürchtet, dass es zahlreiche Cracker geben könnte, die absichtlich schädlichen Code verbreiten. Sony behält die Szene aber im Auge und lobt sogar die Kreativität der User.

Emulatoren

Ich verweise auf die gelungene Lotek64-Extended-Ausgabe 1 (siehe Link unten) und liste hier nur neue und verbesserte Emulatoren auf:

Amiga — PSPUAE v0.63 Birthday Edition ist ein Emulator für Amiga und bekam nach langer Zeit ein Update. Der Code wurde optimiert und dadurch die Geschwindigkeit verbessert.

Atari 2600 — Der Stella-Port für

die PSP von PSP-Coder „ZX-81“. Dieser Emulator ist besser als „Stella PSP“, bietet mehr Einstellungsmöglichkeiten, hat ein besseres Menü und ist leichter zu installieren.

Atari 7800 — Der Port des Emulators „ProSystem“-Emulator für Windows, ebenfalls von „ZX-81“. Auch dieser bietet ein tolles Menü, gute Emulation und außerdem ein nettes Icon.

Commodore 64 — Christophe Kohler — Entwickler des PSPvice — wird in nächster Zeit ein kleines Update herausbringen. Er hat einen Filebrowser eingebaut und die Ladezeit bei längeren Spielereihen verkürzt. Er wird die Wünsche der User abarbeiten — auf jeden Fall wird es ein paar kleine Neuerungen geben.

Der Entwickler von C64Emu scheint nicht mehr aktiv zu sein und hat schon lange kein Update mehr herausgebracht.

Commodore Plus/4 — ZX81 hat damit einen neuen Emulator für die PSP herausgebracht. Yape ist der beste C264- (C16-, C116-, Plus4-) Emulator für Windows. Der PSP-Port nutzt den Sourcecode der Version 0.32.4. Mit dem übersichtlichen Menü und seiner tollen Emulation weiß er zu überzeugen. Leider kein SID-Karten-Support, sonst aber total in Ordnung!

Es gibt einen weiteren Plus4-Emulator der auf den Namen „PSPPLUS4“ hört. Er baut auf den Code von VICE auf und wurde — wie PSPVICE — von Christophe Kohler erstellt. Derzeit trüben einige Bugs und eine schlechte Farbpalette den Spielpass.

Commodore VC20 — Ebenfalls auf VICE aufbauend ist der Emulator „PSPVIC20“ von Christophe Kohler. Auch hier gibt es noch Bugs und falsche Funktionen, aber er funktioniert schon recht gut und ist der einzige VC20-Emulator für die PSP.

Sega Master System — Der SMS Plus PSP v1.2.3 vom 22.07.2007 ist der neueste Master-System-Emulator für PSP. Neben Bugfixes gibt es einen tollen Geschwindigkeitszuwachs um ca. 20 Prozent!

Gameboy Advance — Der Emulator gpSP ist wirklich sehr gut gelungen. Gute Einstellungsmöglichkeiten, einfach zu bedienen und sehr gute Emulation der meisten GBA-Spiele.

Nintendo 64 — Der Emulator Daealus PSP R12 ist der neueste N64-Emulator. Er wird oft geupdatet und sollte

auf jeden Fall ausprobiert werden. Allerdings ist die Geschwindigkeit noch ein wenig langsam.

Playstation 1 — Früher ein unerreichbarer Wunsch, heute Wirklichkeit. Alle Homebrew-Coder, die sich an der PS1-Emulation auf der PSP versuchten, scheiterten. Spiele ruckelten unspielbar über den Bildschirm, obwohl nicht einmal der Sound emuliert wurde. Doch Sony löste dieses Problem mit einer in die Firmware integrierten Emulation des Erfolgsmodells PS1



POPS: PS1-Spiele auf der PSP.



(Name des Emulators: POPS). Der Haken — man muss die Titel im Internet für rund 10 Euro kaufen. Doch Benutzer von Custom Firmwares können alle Spiele für die PSP nutzbar umwandeln (es funktionieren erstaunlich viele Titel, wenn auch nicht alle).

Sonstige: Amstrad CPC und BBC Micro, BBC Micro, Chip 8, Colecovision, Intellivision, MSX und Sinclair ZX-81 sollten alle gut funktionieren und liegen in erst kürzlich geupdateten Versionen vor (wurden aber noch nicht getestet).

In Entwicklung: x86/PC, Apple II, Apple Macintosh, Atari Jaguar, CPS 1, CPS 2, Dreamcast VMU, MAME, Odyssey, PC9801E, PC Engine, ScummVM, Spectrum und Vectrex. Viele dieser Emulatoren befinden sich noch im Entwicklungsstadium oder wurden schon lange nicht mehr geupdatet.

Programme

TinySID ist ein von Rainer Sinsch entwickelter SID-Emulator. Es gibt eine Windows- sowie auch Linux- und OS-X-Versionen und den Ableger davon für die PSP. Ein Interview mit dem Entwickler findet sich in der „CeviAktuell“ Ausgabe Januar 2006 (www.cevi-aktuell.de/vu). Die neueste Version (v0.3) wird bald online sein. Was ist dabei neu? Digi-Playback, Support für Multispeed-Tunes, korrek-

tes CIA-Timing, Fastforward mit „R“, einen Song zurückspringen mit der „Kreis“-Taste.

Neben den Verbesserungen an der Emulation des SIDs freut mich besonders, dass es nun möglich ist, einen Song zurück zu gehen. Nie wieder wird man — wenn man einen Song überblättert hat — die gesamten Sounds durchgehen müssen (es gibt ja leider (noch) immer keinen Filebrowser). Download: <http://www.syntheticsw.com/~sinsch/>

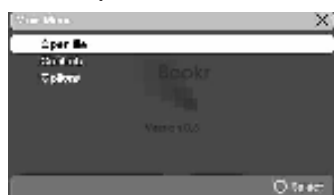
MOD0 — der neueste MOD-Player für PSP ist kompatibel mit 669, IT, MED, MOD, MTM, S3M, STM und XM-Modulen. So hat man seine Amiga-Musik immer dabei. Die bequeme Navigation des Filebrowsers sowie die Möglichkeit, mit den Schultertasten einen Song



nach vorn bzw. zurück zu gehen, machen ihn sehr komfortabel.

Infrared Remote — Mittels dieses Programms ist es möglich, die PSP in eine universelle Fernbedienung zu verwandeln. Sogar eine CDTV-Fernbedienung ist möglich. Sehr interessant!

BookR — book Reader — Dieses äußerst praktische Programm unterstützt verschiedene Textformate sowie PDF-Dateien. Somit kann man die nächste Lotek64 auch unterwegs lesen. Viel Spaß!



LUA Spiele / LUA Player

Der LUA Player bietet die Möglichkeit, Programme und Spiele, die in LUA gecodet wurden, abzuspielen. Ist Voraussetzung für die folgenden Spiele: **Battleship** (das bekannte Spielprinzip mit Kommentaren von Homer Simpson); **Dr. Mario** (das bekannte Nintendo-Arztspiel in LUA); **Icy Tower** (ein in LUA nachprogrammiertes Windows-Spiel); **Marvin Hockey** (sehr gut gemachtes Spiel, das alleine sowie zu zweit gespielt werden kann, das Spielprinzip gleicht dem des Air-Hockey); **Memo-**

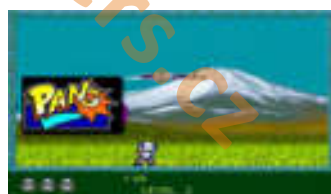
ry (Memory mit PSP-Spielecovern); **Missile Command** (das bekannte Atari-Spiel für den LUA-Player); **PSP-Breakout** (Das ATARI-Spiel in LUA); **PSPGolf** (nettes Minigolf-Spiel); **PSP Dodge** (lustiges Spiel für PSP-Fans, herabfallende Nintendo DS zerstören, aber auf die PSPs Acht geben).

Beste Homebrew-Spiele

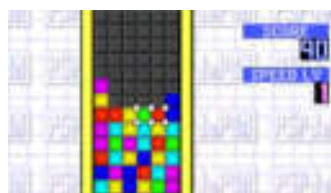
Super Tux — Ein schon älteres Programm für PSP, aber ein sehr gelungenes. Ein Linux-Pinguin muss sich durch die sehr umfangreichen Levels kämpfen. Langer Spaß garantiert, im Stil von Mario/Giana Sisters. Auf keinen Fall verpassen!



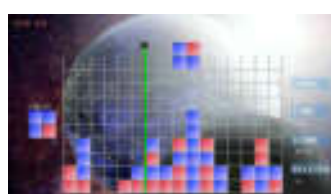
Pang — sehr gelungene Umsetzung des Klassikers. Es gibt „DCPang 0.3 AdHoc“, ausgestattet mit einem Mehrspielermodus. Das Spiel ist leider auf Custom Firmwares nur bedingt lauffähig, da man es nicht in den Ordner GAME150 (für Homebrew-Spiele mit dem 1.5-Kernal) verschieben darf. Abhilfe schafft hier „Pang“ vom 15.03.2007, das eine durchaus gelungene Umsetzung eines GP2X-Spiels für die PSP darstellt.



PSP de Pon — Das Spiel, das Nintendo unter dem Namen „Puzzle League“ für 40 Euro verkauft. Auf der PSP gratis und legal zum Downloaden — der Vorteil von Homebrew!



Luminex — Lumines-Clone mit verschiedenen Themes. Das Spiel ist sehr



gut gelungen und sorgt dadurch für langen Puzzle-Spaß!

Sudoku — Das sehr beliebte Denkspiel für die PSP, Zeitvertreib kann nicht schöner sein. Aber Achtung: eine halbe Stunde ist schnell um. Dank steigendem Schwierigkeitsgrad immer wieder interessant.



Snake — sehr nett gemachtes Snake-Spiel für PSP.



Dualtetris — Unbedingt ausprobieren. Wem Tetris zu langweilig ist, der sollte das doppelt so schwere Dualtetris des Programmierers PSPEPE ausprobieren.



48 Hours Pong — Der Name des Spiels gilt nicht mehr: Zwar hat der Programmierer die erste Version in zwei Tagen geschrieben, doch es gab seither viele Updates des tollen Games. Eines der wenigen 3D-Homebrew-Games für PSP!



No Gravity — 3D Arcade Space Shooter! Ein solch umfangreiches und grafisch anspruchsvolles Homebrew ist nur selten zu finden. Sehr nett gemacht, bald kommt das fertige Spiel heraus!



Arkanoid — Arkanoid für PSP ist sehr gut gelungen. Achtung: nicht vergessen, die PSP um 90 Grad zu drehen, sonst wird es zu schwer...



Ukke — In diesem Puzzle-Spiel kontrolliert man einen Stern, mit dem man das Ende des Levels erreichen muss. Aber während des Spiels erscheinen Wellen, bei diesen muss man auf einem sicheren Boden stehen. Diese Böden werden vom Spieler selbst am Anfang jedes Levels platziert.



Freeesh — Willkommen am Anfang des Lebens. Ziel ist es seine eigene Zelle mit kleineren zu füttern und aufzupassen, dass größere Zellen die eigene nicht fressen. So können sie sich zu allen möglichen Stufen der Evolution vorarbeiten...



Panic Paradyz — In diesem Spiel ist man eine Art Magnet, welcher um-



herkreisende Punkte („Seelen“ anzieht. Am Schirm erscheinen Hinder-

nisse und es ist darauf zu achten, dass die Seelen nicht hinein krachen.

PSP-Demos

Die von Sony herausgegebenen PSP-Demos sind zum Teil in Europa nicht erhältlich. Auf QJ-Downloads (siehe Link unten) findet man alle Demos zum Download.

TOCA 3 Race Driver Challenge — sehr gute PSP-Demo mit drei verschiedenen Aufgabenstellungen. Mit 23 MB eine der größten erhältlichen Demos!



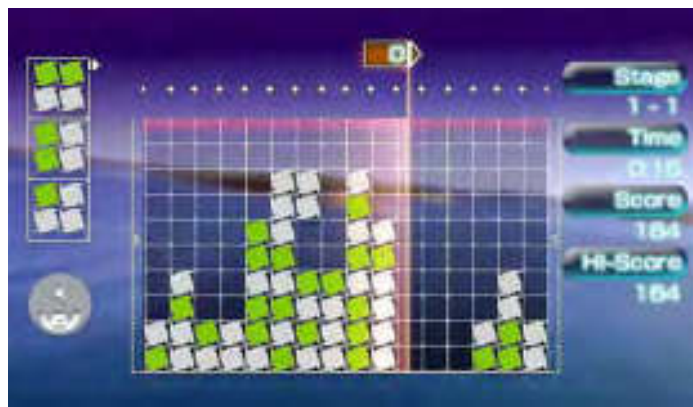
Moto GP — ein Motorrad — eine Strecke — ein Fahrer. Versuchen Sie sich in dieser eher schwierigen Demo-version.



Mercury Meltdown — Sehr interessantes Spielprinzip. Bring eine Quecksilberkugel heil ans Ziel (erinnert ein wenig an Marble Madness)!



Lumines II (JAP) — Auch wenn das Demo auf Japanisch ist, ist es sehr gelungen. Die Sprache stört in dem Puzzlespiel keinesfalls. Also: Rauf auf den Memorystick!



LocoRoco — Zu dem sehr beliebten PSP-Spiel LocoRoco gibt es fünf verschiedene Demo-Level (zwei normale Level, ein Strand-Level, eine Merry-Christmas- und eine Halloween-Demo). Sehr viel Abwechslung und knifflige Level! Teilweise Japanisch, stört aber absolut nicht.



Ridge Racer 2 — Ein Must-Have für PSP-Besitzer ist das Spiel Ridge Racer. Eine Demo mit einer Strecke ist verfügbar — einfach ausprobieren!



Links und Tipps

Lotek64 Extended 1: Sehr gut gemachtes Magazin über PSP, teilweise aber nicht mehr aktuell (besonders in Bezug auf das Downgraden). Download: www.lotek.com

Viel Information und Downloads zum Verändern des XMB — mit Forum: www.custompsp.de

Homebrew-Downloads und Applications: <http://dl.qj.net/Gaming-Consoles-PSP/catid/106>

Homebrew-Loader und Downgrader von Team Noobz: www.noobz.eu



ACHTUNG: Wenn ihr eure PSP durch Downgraden oder Upgraden zu einer Custom Firmware zerstört, so werden weder ich noch die Entwickler für den Schaden aufkommen. Die Garantie der PSP erlischt damit auch. Die Nutzung von Homebrew ist eigentlich nicht gefährlich, sollte es dennoch eure PSP zerstören, haften weder ich noch der Entwickler für euren Schaden. Diese Software wurde auch nicht von Sony lizenziert und ist daher vom Garantieanspruch ausgenommen.

der autor

Name:
Stefan Egger
Geburtsdatum:
12.7.1989
Wohnort:
Wien
Ist:
Schüler



Hobbys:

- Computer (speziell Commodore/Amiga)
- Internet
- Autos (speziell Audi und Lamborghini)
- Schiffe (speziell Titanic und Queen Mary 2)
- versch. Modelle sammeln
- PSP

Bitte besucht einmal www.scacom.de.vu — meine innovative Homepage mit Commodore-Kartenspiel, Quiz, Präsentationen und vielen Infos.

Auch neu ist das Magazin **SCACOM-aktuell** für alle Commodore- und Amigafans. Ladet euch doch die neueste Ausgabe von meiner Homepage herunter (im Menü SCACOM, dann auf SCACOM-Aktuell)!



The Complete Computer Fireworks Celebration Kit:

Durchgeknallter Pyromane

Eines der kuriossten Commodore-64-Programme stammt aus dem Hause Activision. Im Fireworks Celebration Kit darf man nach Herzenslust sein eigenes Feuerwerk basteln – und das nicht nur an Silvester.

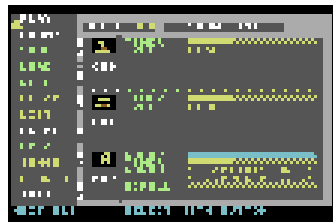
– von Tim Schürmann –

Zu Beginn eines jeden Jahres verwandeln sich brave Bürger in kleine Sprengmeister. Böller, Sprühregen und Raketen wollen gezündet und in den dunklen Neujahrshimmel gejagt werden. Im Gegensatz zu seinen professionellen Kollegen steht dem Privatmann jedoch nur eine eher bescheidene Palette an Feuerwerkskörpern zur Auswahl. Riesige Palmen im Zweiminutentakt sind mit der billigen Kaufhausware nun einmal nicht drin. Außerdem wäre es doch schön, wenn man auch mal mitten im Jahr zu Geburtstagsfeiern oder Schulabschlüssen ballern dürfte.

Einen Ausweg bot 1985 der Spielehersteller Activision mit seinem „Complete Computer Fireworks Celebration Kit“, das fälschlicherweise auch häufig als „Fireworks Construction Kit“ durch Presse und Internet geistert. Mit seiner Hilfe bastelten Commodore-64-Besitzer ihr ganz persönliches, wenn auch leider nur virtuelles Feuerwerk. Die abgedrehte Mischung aus Spiel und ernsthafter Anwendung stammte vom Spieledesigner und Programmierer John Van Ryzin. Neben dem „Fireworks Celebration Kit“ zeichnete er auch für das beliebte „H.E.R.O.“ verantwortlich. Seine übrigen Kreationen wie etwa „A Day at the Races“, „Draw Poker“ oder „F-18 Hornet“ versanken allerdings genau so schnell und glücklos wieder in der Versenkung, wie der Baukasten für angehende Pyrotechniker.

Fühlbar

Nach dem Öffnen der Packung fielen dem Käufer des „Fireworks Celebration Kits“ erstaunlich viele Gegenstände entgegen. Neben der Programmdiskette und der obligatorischen Anleitung spendierte Activision noch eine Leerdiskette und einen etwas größeren Briefumschlag aus Pappe. Die letzten beiden Zugaben deuten bereits an, wofür das Firework



Der Baukasten für angehende Pyrotechniker.

Celebration Kit von seinen Machern eigentlich erdacht worden war. Doch der Reihe nach.

Nach dem Start des Baukastens erscheint zunächst eine kleine Demonstration des Machbaren: Vor einer mehr oder weniger hübschen Skyline steht eine große Leuchttafel, auf der unübersehbar Grußbotschaften dem Betrachter entgegen blinken. Den von Sternen befreiten Nachthimmel durchzucken Lichtblitze, Konfettiregen und kleinere Sprühfontänen. Die Veranstaltung untermalen bekannte, aber recht monoton vor sich hin dudelnde Musikstücke. Nach einer kurzen Zeit schwenkt die Szenerie nach oben, wo Raketen ihre riesigen Leuchtspuren am Firmament hinterlassen.

Schraubendreher

Damit kennt man bereits den gesamten Funktionsumfang: Entweder man sieht die Laufschrift vor der Silhouette eines Bauwerks oder man darf verwischende Pixel auf schwarzem Grund bestaunen. Erstaunlicherweise macht das Fireworks Celebration Kit dennoch einen Heidenspaß. Hat man sich erst mal mit dem Editor angefreundet, ertappt man sich schnell dabei, wie man bereits seit Stunden an einer ansprechenden Choreographie feilt. Dabei darf man an nahezu allen möglichen und unmöglichen Rädchen drehen: Angefangen bei der Flughöhe einer Rakete über deren Größe bis hin zu Form und Farbverläufen. Selbstverständlich dürfen Lichtblitze, Donnerschläge und kleinere, langsam zu Boden schwebende Banner nicht fehlen.

Für die passende musikalische Untermauerung sorgt eine Auswahl aus 20 bekannten Melodien. Die Themenpalette deckt alle möglichen und unmöglichen Anlässe ab: Angefangen bei „Happy Birthday“ über „We wish you a merry Christmas“ bis hin zum „Saber Dance“ oder der „William Tell Overture“. Wem diese Stücke aus der Feder von Stephen Gaboury nicht gefallen, bindet kurzerhand seine eigenen ein – vorausgesetzt die Eigenkomposition wurde mit dem „Musik Studio“ erstellt, selbstverständlich ebenfalls ein Programm aus dem Hause Activision.

Bei den Hintergrundbildern bleibt man leider auf die sechs mitgelieferten beschränkt. Zur Auswahl stehen ein Schloss, ein Freizeitpark mit Riesenrad und Achterbahn, ein normaler Park, ein Schiff der US-Marine, eine Brücke und die Skyline einer Stadt. Im Vordergrund eines jeden Szenarios steht unverrückbar eine überdimensionale Anzeigentafel. Deren Texte darf man selbst vorgeben und so unterschwellig Glückwünsche, eine Einladung oder ähnliche Botschaften verbreiten.

Wie Abbildung links beweist, lehnt sich die Oberfläche stark an „Gerry Kitchens GameMaker“ an. Dies kommt nicht ganz von ungefähr, schließlich war John Van Ryzin an der Entwicklung des populären Spie-

Gestaltungstipps

1. Unterhalb der ganzen Feuerwerkskörper existieren zwei spezielle Elemente. Zum einen ist dies die Note. Sie startet ein Musikstück, welches dann im Hintergrund bis zu seinem bitteren Ende weiterläuft. Möchte man es schon vorher abbrechen, erstellt man zum gewünschten Zeitpunkt im Ablaufplan ein weiteres Musikstück und wählt als Lied „Stop Music“.

2. Das zweite Element ist der Text (das Symbol mit den Buchstaben). Die hier eingetippten Grußworte erscheinen später auf der großen Leuchttafel. Sofern in den Einstellungen unter „Scroll“ kein Balken zu sehen ist, steht der Text solange still, wie die bei „Timer“ eingestellte Zeit angibt. Andernfalls wandert er so schnell von rechts nach links, wie der Timer vorgibt. Bei der scrollenden Variante sollte man bei der Texteingabe unbedingt in einem Rutsch durchschreiben, auch wenn ein Wort zur Hälfte in der oberen und zur anderen in der unteren Zeile erscheint.

3. Einige der Feuerwerkskörper erscheinen ausschließlich am Himmel, die anderen nur vor dem Hintergrundbild. Hat man beispielsweise zwei Raketen und dazwischen eine Fontäne eingefügt, zeigt das Fireworks Celebration Kit zunächst die erste Rakete, schwenkt dann nach unten auf die Landschaft, brennt die einsame Fontäne ab und schwenkt wieder nach oben zum Firmament. Dieses Hin und Her dauert recht lange, weshalb man es möglichst vermeiden sollte. In der Praxis hat sich folgende Faustregel bewährt: Solange man einen Text präsentiert, setzt man das Bodenfeuerwerk ein, andernfalls verzichtet man besser darauf. Idealerweise bildet man (thematisch) zusammengehörende Ereignis-Blöcke.

4. Bei Texten sollte man darauf achten, dass zusammengehörende Passagen zeitlich nicht zu weit auseinander liegen. „Zur Geburtstagsfeier“ sollte am besten direkt nach „Wir laden ein“ erscheinen, damit der spätere Betrachter nicht mehrere Minuten unnötig auf die Folter gespannt wird. Ein Schwenk in den Nachthimmel zwischen den beiden Texten ist ebenfalls eher nervend.

lebaukastens beteiligt. Trotz der Ähnlichkeiten bleibt die Bedienung arg gewöhnungsbedürftig. So steuert man den Mauszeiger mit dem Joystick recht unkontrolliert springend durch mehrere Ober- und Untermenüs, die ihre wahre Funktion teilweise nur hinter nichtssagenden Buchstaben verstecken. Mit einer Bewegung des Knüppels bricht man zudem einen versehentlich ausgelösten Vorgang wieder ab. Immerhin erscheint am unteren Bildrand ab und an ein kleiner Hilfetext.

Eingetütet

Um das fertige Feuerwerk auch ohne Hauptprogramm anschauen zu können, erstellt das „Fireworks Celebration Kit“ auf Wunsch eine selbstablaufende Fassung. An dieser Stelle kommt nun endlich die eingangs erwähnte Diskette und der Briefumschlag ins Spiel: Das Feuerwerk landet auf der noch jungfräulichen Diskette, welche wiederum im stabilen Briefumschlag verschwindet. Das Ergebnis ist eine hübsche Videogrußkarte, die per Post ihren Weg zum Empfänger findet.

Fazit

Letzterer benötigt zum Anschauen jedoch zwingend einen funktionsfähigen Commodore 64 mit Diskettenlaufwerk. Dessen damals noch zu geringe Verbreitung war vermutlich auch am schnellen Untergang des Firework Celebration Kit Schuld: Wer einst eine Einladung verschicken wollte, erreichte mit einer Pappkarte nicht nur mehr Gäste, sondern kam dank der hohen Diskettenpreise auch wesentlich billiger davon. Für den endgültigen Todesstoß des Baukastens sorgten schließlich die umständliche Bedienung und eine fehlende Langzeitmotivation. Heutzutage erinnert sich kaum noch jemand an das „Fireworks Celebration Kit“. Ein Original mit vorhandener Leerdiskette und Versandtasche dürfte selbster zu finden sein als ein komplettes Giana Sisters. Alleine schon die

originelle Idee hat es jedoch mehr als verdient, nicht ganz in Vergessenheit zu geraten. Aus diesem Grund steht auf unserer Homepage

senheit zu geraten. Aus diesem Grund steht auf unserer Homepage

eine kleine Beispielgrußkarte, die hoffentlich Appetit auf mehr macht.

Geführter Rundgang

Als Ausgangspunkt des eigenen Feuerwerks sollte man eines der mitgelieferten Beispiele wählen. Dazu klickt man mit der Hand auf „Load“ und wählt, je nach vorliegendem Anlass, eine der präsentierten Choreographien. Die Weihnachts- und Silvestergrüße verstecken sich unter „HOLIDAYS“, die Einladungen hinter „Invite“ und am Tag der Deutschen Einheit könnte man den amerikanischen 4. Juli „missbrauchen“. Zweimal auf den Feuerknopf und der Ablauf des Feuerwerks erscheint als Liste auf der rechten Seite. Bevor man diesen nun den eigenen Vorstellungen anpasst, wählt man zunächst den Menüpunkt „Scene“ und sucht ein passendes Hintergrundbild aus. Das gleiche erledigt ein Klick auf „Songs“ für die musikalische Untermalung. In den angebotenen Dateien stecken immer mehrere Lieder zu einem bestimmten Thema. Alternativ importiert man über „Studio“ eigene Kompositionen aus dem „Musik Studio“. Welches Stück wann abgespielt wird, entscheidet gleich der Ablaufplan. In diesem stehen von oben nach unten alle Ereignisse, die das Fireworks Celebration Kit nacheinander abarbeitet. Aufgrund der beengten Platzverhältnisse erscheinen immer nur genau drei Ereignisse auf einmal. Die kleinen Symbole weisen auf die Art des jeweiligen Ereignisses hin, eine Note beginnt oder ändert beispielsweise den aktuellen Musiktitel.

Sobald man den Joystick einmal nach rechts bewegt, landet man zunächst auf einer Buchstabenreihe. Hinter jedem dieser Buchstaben verbirgt sich ein Befehl, der das Ereignis rechts daneben verändert. Das „R“ entfernt es aus der Liste („Remove“), das „I“ fügt an dieser Stelle ein zusätzliches Ereignis ein („Insert“) und „C“ ändert die Art des Ereignisses („Change“).

Eine weitere Rechtsbewegung mit dem Joystick und die Hand landet in der Liste. Dort darf man nun die Parameter des Feuerwerkskörpers, wie beispielsweise das Aussehen oder seine Anzeigedauer verändern. Letztere regelt ein gelber Balken: Je weiter er nach rechts ausschlägt, desto länger dauert das Ereignis.



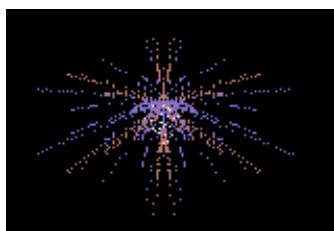
Commodore-64-Besitzer können ihr ganz persönliches, wenn auch nur virtuelles Feuerwerk basteln.

Sobald der Mauszeiger an den oberen oder unteren Rand des Ablaufplans stößt, scrollt die Liste weiter. Als Orientierungshilfe wurden alle Ereignisse durchnummeriert. Die entsprechende Ziffer steht immer unterhalb der Symbole.

Um nun beispielsweise eine neue Rakete einzufügen, steuert man mit dem Mauszeiger auf eines der „I“ und drückt den Feuerknopf. Am oberen Rand blinkt nun „INSERT“ auf. An dieser Stelle bleibt noch einmal die Chance, den Vorgang abzubreaken. Andernfalls fügt das Celebration Kit ein neues Ereignis an der aktuellen Stelle ein. Wie das kleine Symbol des Neulings verrät, stoppt es die gesamte Veranstaltung – sicherlich nicht das gewünschte Verhalten. Um dies zu ändern, klickt man auf das nebenstehende „C“. Mit einem Druck auf den Feuerknopf schaltet man die verfügbaren Feuerwerkskörper durch. Die

Raketen erkennt man an der von gelben Punkten umrahmten Nummer. Hat man die passende gefunden, zieht man den Joystick nach rechts und schraubt an den vorhandenen Einstellungen.

Die Vorschau wirft der Punkt „Play“ im Hauptmenü an. Das darunter liegende „From“ liefert ebenfalls eine Vorschau, startet aber bei einer anzugebenden Position im Ablaufplan. Möchte man das Feuerwerk als selbstablaufende Videogrußkarte weitergeben, legt man zunächst eine leere Diskette ein und wählt im Hauptmenü „Create“. Das Celebration Kit möchte jetzt noch den Namen des Hobby-Pyrotechnikers wissen. Er erscheint später direkt nach dem Start an prominenter Stelle. Ein weiterer Druck auf den Feuerknopf erzeugt eine nicht gerade kleine Programmdatei, die man beispielsweise per E-Mail an alle Empfänger weiterleitet.



Auf Standbildern wirkt das Feuerwerk wie ein wirrer Pixelhaufen. Erst in der Bewegung kommt die ganze Pracht zur Geltung.



Commander Keen

Wie id Software MS-DOS für Spieler salonfähig machte

Eine Spielserie schafft es, mich auch über 15 Jahre nach dem Erscheinen des ersten Teiles zu faszinieren: ID Softwares „Commander Keen“. Ich bin der festen Überzeugung, dass es der kleine Kerl mit dem gelben Footballhelm war, der mich zum ersten Mal tagelang an den PC-Bildschirm gefesselt hat. Ich habe damals die ersten Spiele von meinem Vater auf einer Shareware-CD bekommen. Auf dieser CD sind die Shareware-Versionen der Episoden 1 und 4 sowie „Keen Dreams“, dem schlechtesten Teil der Reihe, aber dazu später mehr. Die restlichen Teile wurden schnell von Freunden kopiert und durchgespielt. Seitdem gibt es bis auf einige Ausnahmen keine besseren Spiele aus der DOS-Zeit für mich.

von Steffen Große Coosmann

Commander Keen in „Invasion Of The Vorticons“

Der achtjährige Billy Blaze bastelt sich in seiner Gartenhütte aus alten Suppendosen und anderem Abfall ein interstellares Raumschiff, die „Bean-and-Bacon-Megarocket“. Mit dem Footballhelm seines Bruders wird er zu (hier bitte einen Tusch einfügen) Commander Keen. Profispieler können die Spiele der ersten Trilogie an einem langen Nachmittag locker durchzocken. Dafür ist der WiederSpielfaktor umso höher. Wie damals viele Jump'n'Run-Titel wird die erste Trilogie 1990 von Apogee vertrieben.

Episode One: Marooned On Mars

Als Keen die Hügel des Mars erkundet, stößt er auf die Vorticons, die nichts anderes wollen, als Keen zu vernichten. Dazu stehen sie wichtige Teile seines Raumschiffs. Darunter die Autobatterie der Mutter und den modifizierten Küchenstaubsauger. Nun heißt es also, die Vorticons besiegen und die Raumschiffteile zurückerobern, denn wer möchte schon gerne für immer auf dem Mars bleiben?!

Im Laufe des Spiels bekommt man eine Laserpistole, um Gegner zu vernich-



ten und von denen gibt es einige. Weiterhin bekommt man den berühmten Pogo-Stick, der einen in der gesamten Serie wie ein treuer Freund begleitet. Mit ihm hat man eine größere Sprungkraft und kann so höher gelegene Ebenen erreichen. Als Goodies dienen Spielzeuge, die die Marsbewohner (kleine einäugige, grüne

Männchen) bei ihren Besuchen auf der Erde haben mitgehen lassen. Zwischen den Levels läuft man wie in alten RPGs auf einer Karte zur nächsten Station. Diese Draufsicht wurde für alle Titel der langen Keen-Serie beibehalten und für die zweite Trilogie sowie für „Keen Dreams“ grafisch verbessert. Sie wurde sogar von anderen, später erschienenen Spielen kopiert. Im dritten Teil der Jill-Serie „Jill Saves The Prince“ von Epic Megagames, der 1992 erschien, läuft man ebenfalls von Station zu Station.

Episode Two: The Earth Explodes

Als Keen von seiner ersten Mission nach Hause kommt, entdeckt er, dass die Vorticons mit einem riesigen Mutterschiff die Erde bedrohen. Wieder muss er die Eindringlinge aufhalten, denn diesmal steht mehr auf dem Spiel... die Erde selbst. Während des Spielverlaufs erfährt man, dass hinter dem Plan, die Erde zu zerstören, nicht die Vorticons selbst, sondern der Grand Intellect steckt, der die Vorticons kontrolliert.

Das Ziel des Spiels ist es, die Waffensysteme, die auf acht verschiedene Großstädte der Erde gerichtet sind, zu zerstören und so den Plan der Vorticons zu vereiteln. Die Weltkarte ist diesmal das Innere des Vorticon-Raumschiffs.

Episode Three: Keen Must Die

Meiner Meinung nach der beste Teil der ersten Trilogie. Um das Universum endgültig von den Vorticons zu befreien, fliegt Keen zum Planeten Vorticon VI. Der ganze Planet kennt nur einen Befehl: Keen MUSS sterben! Tatsächlich sind alle Bewohner des Planeten gegen ihn. Jede Generation trachtet Keen nach dem Leben, anfangen von den bereits aus den vorherigen Episoden bekannten Gegnern bis hin zu den feuerspuckenden Vorticon-Frauen. Die Gegnerdich-

te ist extrem und man muss aufpassen nicht gelähmt zu sein, wenn die Vorticon-Version von Mutter Beimer auf einen zukommt.

Als letzte Aufgabe steht der Kampf gegen den Grand Intellect an, dessen Identität erst mal geheim bleiben soll. Dieses Spiel stellt den gelungenen Abschluss der ersten Trilogie dar.

Commander Keen in „Goodbye, Galaxy“

Ebenfalls von Apogee vertrieben, bietet die zweite Trilogie 1991 bessere Grafik und ein insgesamt viel flüssigeres Spielerlebnis. Die Gegner sind besser gestaltet und animiert und auch die Steuerung ist um einiges besser als noch in den ersten drei Teilen. Auch hat der Schwierigkeitsgrad angezogen, was aber eher ein Pluspunkt ist. Schalterrätsel und die



Sprungpassagen sind hier wesentlich herausfordernder. Eine weitere Neuerung ist im Hauptmenü zu finden. Dort kann man jetzt eine Runde „Paddle War“ (oder auch Pong) gegen Keens Bordcomputer spielen.

Episode Four: Secret Of The Oracle

Als Keen in seiner Gartenhütte ein Funkgerät baut, empfängt er über dieses – neben einigen schlechten außerirdischen Sitcoms – den Funkspruch eines Shikadi-Eroberers, der zum Kampf gegen die Milchstraße aufruft. Als Keen gerade die „Bean-With-Bacon-Megarocket“ zum Planeten Gnosticus IV startet (er will dort mehr über die Shikadi erfahren, die Wächter des Orakels schulden ihm noch einen Ge-



fallen), kommen seine Eltern in den Garten, um ihn ins Bett zu bringen. Da die Startsequenz der Megarocket nicht mehr aufzuhalten ist, bleibt Keen nichts anderes übrig, als die beiden mit seiner Strahlenpistole zu lähmen. Auf Gnosticus IV angekommen erfährt er, dass die Shikadi die Orakelwächter gefangen genommen und in die Shadowlands gebracht haben. Also lautet die Mission: Rette alle Orakelmitglieder und erfahre, wo und wer die Shikadi sind.

Episode Five: The Armageddon Machine

In fünften und eigentlich letzten Teil von „Goodbye, Galaxy“ muss Keen das Mutterschiff der Shikadi zerstören. Die Levelkarte zeigt das Innere des Mutterschiffs, was stark an den zweiten Teil „The Earth Explodes“ erinnert. Im Vergleich zu Episode 4 gibt es einige Neuerungen: Zunächst natürlich komplett neue Gegner, darunter der unbesiegbare Robo Red. Außerdem wurde die Grafik für dieses Spiel einmalig gut an das Setting angepasst. Wie in Episode 2 müssen für das Schiff wichtige Maschinen zerstört werden, bevor man zum Hauptantrieb des Schiffes gelangt. Leider gibt es in diesem Teil wenig Abwechslung. Enthielt Episode 4 noch einen Level, in dem man schwimmen musste, sind die Level in Episode 5 sehr standardisiert gestaltet. Jedes Mal sucht man die Schlüssel für verschlossene Türen und die eigentlich guten Musikstücke kehren regelmäßig wieder. Insgesamt ist es, abgesehen von den neuen Gegnern, ein Aufguss von Episode 2, aber dennoch mehr als empfehlenswert.

Episode Six: Aliens Ate My Baby Sitter

Episode 6 ist ein eigenständiger Titel. Als Keen wieder mal in seiner

Hütte im Garten an einer neuen Erfindung bastelt, wird seine Babysitterin Molly von den Bloogs, menschenfressenden Außerirdischen, entführt. Alles, was sie zurücklassen, ist eine kurze Nachricht. Also macht sich Keen auf zum Planeten Fribbulus Xax, um sie zu retten. Dieser Teil erinnert stark an Episode 4. Wieder müssen Ziele erreicht werden. Um sich auf der Levelkarte bewegen zu können, müssen in den Levels zunächst drei Objekte gefunden werden. Zuerst ein Seil, mit dem man eine steile Wand erklimmt, dann ein riesiges Sandwich, um ein gefräßiges Monster zu besänftigen, und schließlich ein Ticket für eine Raumschiffreise. Am altbewährten Spielprinzip hat sich nichts geändert. Man hüpf, schießt und sammelt sich durch die Welt. Neu ist, dass in manchen Levels die Schlüsseldiamanten von bestimmten Gegnern getragen werden. Die Schalterrätsel sind ebenfalls komplizierter geworden, was aber nicht an der Größe der Schalter liegt, die monströse Ausmaße erreicht haben.

Keen Dreams

Eigentlich sollte dieser Titel zwischen den beiden Trilogien stehen – ID Software programmierte „Keen Dreams“ zwischen „Invasion Of The Vorticons“ und „Goodbye, Galaxy“. Auch zeitlich spielt es zwischen den Trilogien, hat aber sonst keinerlei Storybezug zu ihnen. Veröffentlicht wurde dieses Spiel 1992 im Rahmen der „Lost Collection“ von ID Software, die durch Gamer's Edge vertrieben wurde. Die Story ist leicht erklärt. Billy Blaze alias Commander Keen streitet mit seiner Mutter, ob er sein Gemüse essen muss, woraufhin er auf sein Zimmer geschickt wird. Dort schläft er zügig ein und wacht plötzlich auf einem Berg mitten in Tuberia wieder auf, umzingelt von riesigen, bewehrten Kartoffeln, den „Tater Troopers“. Schnell zückt Keen die Strahlenpistole und die Tater Troopers werden zu Bratkartoffeln verarbeitet. Daraufhin erscheint ein Kind mit der Bitte, es und alle anderen Kinder zu retten. Genau wie Keen wurden sie mit der „Dream Machine“ in diese Welt geholt. Keen muss nun diese Maschine zerstören und den gefährlichen King Boobus Tuber erledigen. Commander Keen rennt die ganze Zeit in seinem Schlafanzug herum, dazu hat er rosa Häschen-Puschen an, was – gelinde gesagt – dämlich aussieht. Immerhin trägt er noch den gelben Footballhelm. Das Gameplay dieses

Teils ist mit den anderen kaum zu vergleichen. Man hat hier weder den Pogo-Stick noch die Strahlenpistole zur Verfügung, was dem Spiel komplett die Dynamik nimmt. Anstelle von handfesten Argumenten – den Laserschüssen – muss der Spieler hier Blumenkerne auf die Gegner schleudern. Trifft man nicht, hat man schnell verloren, denn das feindliche Gemüse könnte auch in einem Tutti-Frutti-Remix von „Angriff der Killer-tomaten“ mitspielen. Meistens verfehlt man seine Gegner, aber glücklicherweise kann man verschossene Kerne für eine kurze Zeit erneut aufsammeln, was aber aufgrund der fiesigen Gegner nicht immer gelingt. Des Weiteren tötet man mit einem Kern nicht, sondern verwandelt die Gegner nur kurzzeitig in Blumen. Um später den Endboss erledigen zu können, muss man in den einzelnen Levels zusätzlich spezielle Bomben einsammeln. Hat man diese nicht, sieht man im Endkampf ganz schön alt aus. Immerhin wird man zu Beginn der jeweiligen Levels darauf hingewiesen, dass diese wichtigen Bomben dort zu finden sind. Gerade die Endsequenz ist enttäuschend. Dafür, dass man sich durch die harten Levels gekämpft hat, bekommt man nur eine mickrige Textbox als Belohnung und nicht wie in den übrigen Teilen Grafiken und Dialog-Boxen. Allerdings kann man diesem Titel zugute halten, dass das Level-Design serientypisch sehr abwechslungsreich ist, und hat man sich erst einmal mit den vielen Minuspunkten abgefunden, macht das Spiel auch Spaß. Keen Dreams kann sich aber mit den anderen Titeln und gerade mit der zweiten Trilogie absolut nicht messen. Für Komplettisten und Hardcore-Fans ein Muss, für den Gelegenheitsspieler eher ein Graus.

The World is Toast

Achtung! Hier herrscht Spoiler-Gefahr!!
ID Software kündigte in den Abspannen von Episode 5 und 6 weitere Teile von Commander Keen an, die aber nie erschienen. Im Abspann von Episode 5 sah man den schwarzen Footballhelm von Mortimer McMire – das ist Keens Gegenspieler – unter einem Tisch liegen. Übersetzt man den Text, den Keen findet, erfährt man, dass Mortimer noch lebt und genau wie in der ersten Trilogie die Shikadi kontrolliert. Im Abspann von Episode 6 reden Keen und seine Babysitterin Molly über

Mortimer. Molly erzählt in einem Nebensatz, dass Mortimer noch lebt und nicht nur das Sonnensystem, sondern gleich das ganze Universum sprengen will. Keen dachte, Mortimer sei bei der Explosion der Mangling Machine am Ende von Episode 3 ums Leben gekommen. Warum diese Titel nie erschienen sind, ist mir nicht bekannt. Womöglich wurde jedoch „Keen Dreams“ als Ersatz veröffentlicht – kein guter Tausch für die Fans.

Keen auf dem Gameboy Color

2001 erschien Keen auch für den Gameboy Color. Von der Story erfährt man im Spiel wenig. Dazu muss man sagen, ich habe es auch nicht durchgespielt. Das liegt an mehreren Gründen. Die Musik in dieser Umsetzung ist einfach nur nervig. Grafisch hat es so gut wie nichts mit dem Original gemein und die Steuerung ist mehr als gewöhnungsbedürftig. Man startet nach dem sehr kleinen Hinweis, dass die Erde in Schwierigkeiten ist, in einem Teleporterraum. Dort hat man die Möglichkeit, drei verschiedene Welten zu betreten. Dieses sind die Welten aus der zweiten Trilogie. Dort trifft man größtenteils auf bereits bekannte Gegner, aber auch auf zahlreiche neue. Zur Unterstützung hat man seine Strahlenpistole und den Pogo-Stick dabei. Beides braucht man, um Gegner endgültig zu erledigen, denn erst nach einem Sprung mit dem Pogo-Stick verschwinden die Gegner endgültig von der Bildfläche. Am Anfang jeder Welt sieht man kurz Mortimer McMire. Ich vermute, dass es darum geht, ihn in einem finalen Kampf zu besiegen. Neu ist, dass man mehrere Male getroffen werden kann, bevor man stirbt. Danach wird man sogar an die gleiche Stelle zurückversetzt und muss nicht mehr wie in den Originaltiteln den ganzen Level wiederholen. Der Levelaufbau der einzelnen Levels hat mit dem der vorherigen Teile gar nichts mehr zu tun. Laufend gibt es unfaire Sprünge und irreführende Plattformen. Dieses Spiel ist allerhöchstens etwas für Komplettisten und Hardcore-Fans, und selbst die werden wenig Freude an dieser Umsetzung haben. Meiner Meinung nach war dieses Spiel der Versuch, noch einmal etwas Geld mit dem Keen-Franchise zu verdienen. Dieser Versuch ist kolossal gescheitert. Ich hätte mir eine Grafik und das Gameplay im Stil der zweiten Trilogie gewünscht. In dieser Form will

sich das gewohnte Keen-Flair einfach nicht verbreiten.

Keen stilecht spielen

Mit ein wenig Suchen findet man alle offiziellen Titel problemlos im Internet. Zum Spielen selbst empfehle ich das Programm DOS-Box, ein DOS-Emulator, der alte Spiele auch unter XP zum Laufen bringt. So steht dem Keen-Genuss nichts mehr im Weg. Als Controller empfehle ich das Gravis Gamepad von 1993. Sollte man dieses nicht mehr besitzen und auch nicht mehr auftreiben können, kann man auch jedes andere Gamepad benutzen. Ich selbst habe ein normales zweiachsiges USB-Digi-Gamepad mit vier Feuerknöpfen, Made in China. Günstig in der Anschaffung (um die 10 Euro), liegt gut in der Hand und ist DOS-Box-kompatibel. Zu beachten ist: Mindestens vier Feuerknöpfe sind Pflicht, denn die 2-Button-Fire-Option (Jump + Pogo Stick = Fire) ist mit einem Gamepad eher ein Krampf.

Fazit

Die Keen-Serie ist unter den vielen Jump'n'Runs, die Anfang der 90er Jahre herauskamen, wirklich eine Perle. Mit ihrem Witz und der fast schon epischen Hintergrundstory hat sie großen Wiederspielwert und macht auch nach mehrmaligem Durchspielen immer wieder Spaß.

Cheats für Keen

Wie wir wissen, sind Cheater böse Menschen und gehören abends barfuß ins Bett. Wer dennoch gerne cheatet, bekommt auf Seite 30 den ultimativen Leitfaden für das Keen-Universum.

Links zum Thema

Keen Flash Game:

<http://www.play.vg/games/48-Commander%20Keen.html>

Keen-Fan-Sites:

<http://www.commander-keen.com>

<http://ckfsc.webnwork.com>





Remake: Impossible Mission — Elvin Atombender kehrt zurück

Impossible Mission war in den 1980ern einer der populärsten 8-Bit-Titel und besonders auf dem Commodore 64 ein spielerisch und technisch wegweisendes Spiel. Dem Nachfolger von 1988, Impossible Mission II, war trotz (oder gerade wegen) der starken Ähnlichkeit mit dem 1984 erschienenen Original kein solcher Erfolg beschert. In den 90er Jahren gab es einen misslungenen Comebackversuch mit der fast unspielbaren Amiga-Fassung Impossible Mission 2025, danach war es fast 15 Jahre still um das Spiel. Nun ist endlich ein Remake auf moderner Hardware erhältlich.

— von Georg Fuchs —

Zeitloser Klassiker

In Impossible Mission steuert man eine makellos flüssig animierte Figur, die in einem unterirdischen Gebäudekomplex Räume nach Puzzleteilen durchsuchen muss. Diese wurden dort vom verrückten und außerordentlich bösen Dr. Elvin Atombender verteilt.

Die Räume werden von unterschiedlichen Robotern, die den berühmten Daleks aus Doctor Who ähneln, untersucht und verfügen über Lifte, derer man sich bedienen muss, will man alle Objekte unter die Lupe nehmen. Manchmal begegnet man auch einer schwarzen, elektrischen Kugel, die von der britischen 1960er-Serie The Prisoner („Nummer 6“ in der deutschen Fassung) inspiriert ist und keine große Gefahr darstellt.

Um ein Objekt zu untersuchen, stellt man sich davor auf und drückt Joystick bzw. Gamepad nach oben, worauf ein Fortschrittsbalken erscheint, der anzeigt, wie lange es noch dauert. Je nach Objekt kann das einen oder mehrere Augenblicke dauern, gerade genug, um noch vor den Roboter-Wachhunden, die sich unterschiedlicher Strategien bedienen, in Sicherheit zu bringen. Zum Glück können die Roboter weder über Abgründe springen noch mit dem Lift fahren, sodass man sich immer irgendwo in Sicherheit bringen kann. Hat man ein Objekt untersucht, zeigt das Spiel an, was sich darin verbarg. Oft gibt es Passwörter zum Zurücksetzen der Lifte in ihre ursprüngliche Position, seltener findet man ein Passwort, mit dem die Roboter kurz außer Gefecht gesetzt werden können. Die wichtigsten Fundstücke sind

aber Puzzleteile, die in einem eigenen Minispiel zu einem Bild zusammengefügt werden können. „Sterben“ kann man in Impossible Mission nicht. In einem weiteren Minispiel können Passwörter für Roboter und

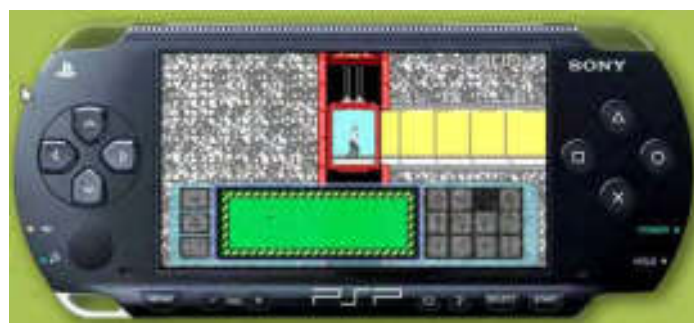
Trotz des im Grunde einfachen Konzepts gehört Impossible Mission zu jenen Spielen, die nie langweilig werden. Dazu trägt auch die geniale Idee bei, die Räume per Zufallsgenerator bei jedem Spiel anders anzuordnen.

Respektvolles Remake

Die von der aus der C64-Ära bekannte Firma System 3 (IK+, The Last Ninja) hat im Juni ein zeitgemäßes Remake des Spiels für die Plattformen Sony PSP, Nintendo DS, Nintendo Wii und PS2 veröffentlicht. Ich habe mir



Nicht nur für Sonys PSP, auch für die PS2 (rechts) sowie Nintendo-Konsolen DS (oben) und Wii (rechts) ist Impossible Mission erhältlich.



Die klassische C64-Version (oben) und die Charakter-Auswahl der Neufassung (unten), jeweils auf PSP.



Lifte durch das Lösen eines simplen Musikspielchens erworben werden. Zu Beginn steht ein bestimmtes Zeitkontingent zur Verfügung, innerhalb dessen alle Puzzles zusammengesetzt werden müssen. Danach muss der Spieler nur noch den Ausgang finden — und fertig. Das Zeitlimit ist auf den ersten Blick mit acht Stunden sehr großzügig bemessen, doch jede Berührung mit einem Roboter, manchmal unvermeidlich, und jeder Sturz in eines der vielen Löcher kostet zehn Minuten. Der Schwierigkeitsgrad ist jedoch fair bemessen, damit auch weniger geübte Plattformspieler irgendwann den Sieg über Elvin Atombender davontragen können.

die PSP-Fassung besorgt und wollte wissen, ob ein perfektes Spiel noch verbessert werden kann. Nach dem Laden des Titelbildschirms kann ich zwischen Original und Neufassung wählen. Die Originalfassung spielt sich trotz des breitformatigen PSP-Screens tatsächlich so wie die gewohnte C64-Fassung, auch die legendäre Sprachausgabe („Another visitor — stay a while, staaaaaay foreverrrr“, „Destroy him, my robots!“) fehlt nicht. Die Neufassung bietet drei optisch unterschiedliche Spielercharaktere (Mann, Frau, Cyborg) und ist eine rein optische Verbesserung gegenüber dem Original. Die Hintergründe sind bunter, höher aufgelöst

und dadurch wesentlich detailreicher. Untersuchte Objekte verschwinden nicht einfach, sondern werden in blasser Farbe dargestellt. Zwei kleine Render-Sequenzen ergänzen die altbackene, aber bewährte 2D-Grafik – und diese Entscheidung, keine 3D-Grafik im Spiel einzusetzen, verdient höchstes Lob, denn Impossible Mission würde als dreidimensionales Spiel einfach nicht funktionieren. Genau genommen ist die Charakterauswahl kein neues Feature, war die-

male“ Schwierigkeitsstufe keine normale Herausforderung darstellen. Für Einsteiger gibt es ein kurzes Tutorial, das das Lesen der Anleitung überflüssig macht.

Fazit

Ob das Spiel auf „Neulinge“ denselben Eindruck macht wie auf mich, vermag ich nicht zu beurteilen. Wer das Spiel schon vor über 20 Jahren gespielt hat und noch immer nicht davon geheilt ist, hat bestimmt nicht



Auf allen Konsolen lässt sich das Spiel in der neuen Fassung (oben: Sony PSP), aber auch in der Originalfassung (unten: Sony PS2) spielen. Die Grafik wurde in der Neufassung behutsam überarbeitet.



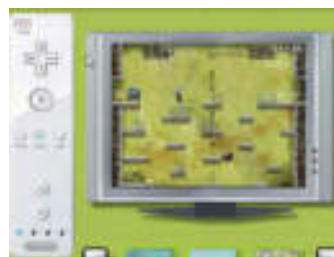
se doch bereits in der 1994 erschienenen Amiga-Fassung Impossible Mission 2025 enthalten. Auch dort konnte das Original-Spiel ausgewählt werden. Im Gegensatz zur Amiga-Fassung, die trotz hervorragender Grafik einfach keinen Spaß machen wollte, hat sich System 3 hier dazu entschlossen, so wenig wie möglich zu ändern, und damit die richtige Entscheidung getroffen. (Als Bonus gibt es noch eine „Mischfassung“, in der das monochrome Originalsprite in der neuen Spielwelt zum Einsatz kommt.)

Zu Beginn gibt es klassische „Spannungsmusik“, im Spiel selbst fällt vor allem die „modernisierte“ Sprachausgabe auf, die die wohl bekannten Sätze in CD-Qualität ausgibt. Den Charme des heiseren SID-Krächzens hat das aber nicht. Neu ist, dass man zwischen zwei Schwierigkeitsgraden wählen kann. Das sollte für längeren Spielspaß garantieren, denn für den geübten IM-Spieler wird die „nor-

male“ Schwierigkeitsstufe keine normale Herausforderung darstellen. Allen Fans kann ich es aber wärmstens empfehlen. Hier liegt ein Remake vor, das Neuerungen behutsam einführt und dessen Programmierer wissen, welches Juwel sie hier bearbeiten. Ob die wenigen Neuerungen den Preis (PSP2: ca. 20 Euro, andere Plattformen: ca. 30-35 Euro) rechtfertigen, bleibt jedem potenziellen Käufer selbst überlassen. Für mich ist die 2007er-Fassung von Impossible Mission ein Glücksfall.

Bilder, Informationen:

>> <http://www.system3.com>



Lotek64-Redaktion – Kurzbiografie: Jens Bürger

Geboren worden bin ich am 24. Dezember 1983 und damit ein Produkt der 80er Jahre, dem glorreichen Jahrzehnt der Heimcomputer.

Obwohl ich die 80er Jahre selbst nicht so bewusst wahrgenommen habe, finde ich doch Gefallen an vielen Dingen, die aus dieser Zeit stammen. Dazu gehört natürlich auch der C 64, dem ich das erste Mal bereits im Kindergarten-Alter begegnet bin – damals noch als dem Arbeitsgerät meines älteren Bruders.

Dem Kindergarten schloss sich eine einigermaßen unauffällige Schulkarriere an, die mit dem Abitur ihren bisher jüngsten Abschluss gefunden hat. Seit dem arbeite ich mich in die Welt der Informatik ein, um mich dann schließlich einmal „Dipl.-Inform.“ nennen zu dürfen. Neben dem eher theorieelastigen Studium bin ich ehrenamtlich für das Deutsche Rote Kreuz tätig. Im Rahmen der Arbeit dort habe ich viele Dinge gelernt, die mir auch in anderen Bereichen des Lebens zugute kommen und darüber hinaus schon oft das schöne Gefühl erleben dürfen, das man hat, wenn man gerade einem Menschen in einer Notlage geholfen hat.

Was sich hier und da schon im Kindesalter angedeutet hat, hat dann gegen Ende der Schulzeit konkretere Formen angenommen: „zwar bin ich zugegebenermaßen ziemlich hilflos, wenn es um Malen oder (nicht-technisches) Zeichnen geht, aber dafür habe ich Spaß an verschiedenen anderen Dingen im kreativen Bereich. So kam es dann, dass durchaus das eine oder andere von mir gestaltete Logo oder Layout durch die Welt geistert. Das



derzeitige Haupt-„Kreativventil“ ist aber sicherlich das Schreiben. So durfte ich ja bereits schon mehrere Artikel für die Lotek64 schreiben und auch in der Zeitschrift der Informatik-Fachschaft bin ich nicht gerade inaktiv.

Wenn es die Zeit zulässt, gehe ich mit Freunden gerne mal ins Kino, auf Konzerte, ins Theater oder auch in die eine oder andere Ausstellung oder Messe.

Interessen? Musik, Computer, Katastrophenschutz und Rettungsdienst

Bevorzugte Küche? Italienisch, Hausmannskost, Fast Food. Mal so mal so ;)

Lieblingsspiele? Die Monkey Island-Reihe, Sam & Max, Space Taxi (C64), Nebulus (C64), Tony Hawks Pro Skater 4 (Mac)

Bevorzugtes Spiele-Genre? Eigentlich nicht – das einzige, mit dem ich mich bisher nicht anfreunden konnte, sind Rollenspiele.

Noch einen Tag zu leben! Wie verbringst du ihn? Mit den Menschen, die mir nahe stehen und ganz entspannt. Vielleicht unternehme ich auch das eine oder andere aus der Kategorie „Was ich schon immer mal tun wollte“.

Lotek64

Der Lotek64-Newsletter bietet regelmäßig Neuigkeiten rund um das Magazin. Bestellungen an lotek64@aon.at mit der Betreffzeile „Newsletter“. Die E-Mail-Adressen werden nicht weitergegeben.



Defender of the Crown: Heroes Live Forever

Defender of the Crown umschwebt der Ruhm, eines der ersten Spiele zu sein, die für den Amiga veröffentlicht wurden. Seine C64-Fassung war angesichts geringerer technischer Möglichkeiten sogar noch Aufsehen erregender. Die Welt staunte vor allem über das Feuerwerk an prachtvollen Grafiken und nahm darüber einfach hin, dass DotC spielerisch eher simpel gestrickt ist. Vielleicht liegt es eben daran, dass die zahlreichen Remakes, die seither veröffentlicht wurden, meilenweit vom Erfolg des Originals entfernt blieben.

— von Georg Fuchs —

Einige dieser Remakes, vor allem die Amiga-CDTV-Fassung mit Sprachausgabe, sind heute mehr Sammlerstücke als begehrte Spiele. Unterschiedliche Ausgaben für Handhelds und Windows, teils in schauriger 3D-Grafik, wurden von der wiedergegründeten Firma Cinemaware, die in den 80ern mehrere „interaktive“ Spiele nach dem Muster von Defender of the Crown veröffentlichte und bald in Konkurs ging, überhastet auf den Markt geworfen, um ebenso schnell wieder in Vergessenheit zu geraten. Cinemawares Mutterfirma, das Softwarehaus eGames aus Pennsylvania, versucht mit dem Titel nun erneut den noch immer klingenden Namen in ebenso klingende Dollars umzuwandeln. Defender of the Crown: Heroes Live Forever heißt die diesjährige Umsetzung für Windows-Rechner (mit DirectX 9c), und es ist sicher nicht ganz unbegründet, dem Programm mit einer gehörigen Portion Skepsis zu begegnen.

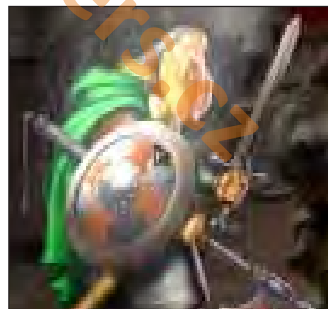
Allerdings unterscheidet sich die Philosophie dieses aktuellen Spiels wohl tuend von den letzten Neufassungen, die mit amateurhaften 3D-Grafikexperimenten die treuesten Anhänger des Spieleklassikers (was es trotz aller Mängel ist) abschreckten: Das Spiel wurde — recht behutsam — grafisch und musikalisch etwas aufpoliert, die taktischen Möglichkeiten in den Schlachten um die Territorien Englands um einige Features erweitert, ein Minispielchen hinzugefügt (Bogenschießen). Die holden Jungfrauen dürfen nun nicht nur aus der Gefangenschaft befreit, sondern gleich auch selbst entführt werden. Und für einen schnellen Einstieg ins Spiel gibt es ein Tutorial.

Sicher kann DotC: Heroes Live Forever nach modernen Standards keine Höchstnoten bekommen. Gemessen



Das Bogenschießen ist eine der wenigen Neuerungen des Remakes.

am Original und mit der Zielgruppe Retrospieler vor Augen ist es aber ein passables Remake: ohne wirklich neue Features zu bieten, verbessert es sanft das berühmte Vorbild. Wem das genügt, der ist mit diesem Spiel für 15-20 Euro gut bedient. Wer aber ein Spiel erwartet, das für so viel Aufsehen sorgt, wie es Defender of the Crown 1987 getan hat, sollte die Finger davon lassen.



Beggar Prince (Mega Drive)

In Ausgabe #18 (August 2006) berichtete Klemens Franz über das großartige Rollenspiel Beggar Prince für Segas betagte Mega Drive-Konsole, das vom „Super Fighter Team“ rund um Brandon Cobb in San Diego veröffentlicht wurde. Innerhalb eines Jahres wurden über 900 Cartridges in 25 Länder verkauft, was sogar eine zweite Auflage notwendig machte. Da die Nachfrage weiter anhält, bietet das Entwicklerteam nun eine rundum verbesserte Neuauflage an.

Die „dritte Auflage“ von Beggar Prince enthält einige Verbesserungen, die auf die Wünsche von Käufern des Spiel zurückgehen. So wird das neue Cartridge weiterhin über eine Funktion zum Speichern des Spielstandes verfügen, aber auf praktisch allen „kompatiblen“ Konsolen und Mega-Drive-Clones spielbar sein. Darunter fallen das Mega Drive (PAL-Zone), Genesis (NTSC), Nomad (Handheld-Version), 32X, Mega-CD, CDX, X'Eye und Laseractive.

Das Design der Box, des Handbuchs und des Cartridge-Labels wurde einer Neugestaltung unterzogen und wirkt nun ansprecher und professioneller.

Eine weitere gute Nachricht ist, dass der Preis unverändert bleibt. Europäische Kunden müssen 43 Euro (Versandkosten inbegriffen) auf den Paypal-Tisch legen, ohne Paypal sind es 48 Euro.

Informationen, Bestellung:
<http://www.beggarprince.com>



Retro Treasures IX

Simon Quernhorst

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

Ocean-Cartridges für den C64

Nach mehreren modullosen Jahren auf dem C64 haben mehrere Hersteller zum Start des C64GS (Game System) ab 1990 wieder Spiele auf Cartridge entwickelt und veröffentlicht, so z.B. System 3, Domark und Dinamic. Die meisten dieser neuen Modulveröffentlichungen brachte jedoch der britische Hersteller Ocean auf den Markt.

Bei der Titelauswahl wollte Ocean nicht das Risiko von neuen Spielkonzepten eingehen und besann sich, wie so häufig zuvor, auf die Umsetzungen von Filmlizenzen, Spielhallenautomaten oder Konvertierungen anderer Computerspiele. Grafisch und akustisch wurde hochwertige Arbeit geliefert ohne – der Modultechnik sei Dank – durch Ladezeiten zu langweilen. Die meisten der Titel erschienen exklusiv auf diesem Medium, nur wenige Ausnahmen wurden parallel auf Diskette oder Kassette angeboten (siehe Tabelle auf S. 22). Spielerisch waren viele Ocean-Spiele generell oft frustrierend schwer oder einfach unfair, da bildeten auch diese neuen Module keine Ausnahme. Während es in der Spielhalle keinen Nachfolger zum Automaten „Chase HQ“ gab, erschien auf Homecomputern das Sequel namens „Chase HQ 2 – Special Criminal Investigation (S.C.I.)“. Das Erscheinen von „Robocop 3“ bietet indes eine andere Kuriosität. Der Film wurde bereits 1991

fertig gestellt, wegen des Bankrotts der produzierenden Filmfirma Orion Pictures und des daraus resultierenden Ausverkaufs des Firmenbesitzes verzögerte sich die Veröffentlichung jedoch bis 1993. Da die Rechte einer Spielumsetzung längst verkauft waren und Ocean das Spiel inzwischen hergestellt hatte, wurde das Spiel zum Film bereits ein Jahr vor der ersten Präsentation des Films in einem Kino verkauft.

Wer sich über das späte Erscheinen von „Double Dragon“ auf Modul wundert, den wird noch viel mehr wundern, dass Ocean eine komplett neue Version programmiert hat. Denn diese Umsetzung des Spielhallenautomaten hat technisch nichts mit der Version von Melbourne House aus dem Jahre 1988 zu tun. Leider ist das eigentliche Spiel auch durch eine zweite Umsetzung nicht besser geworden. Vielleicht ist es gerade deshalb das einzige Ocean-Modul, welches nicht in dem britischen Magazin Zzap!64 getestet und bewertet wurde



Abb. 4: Screenshot von Shadow of the Beast.

(s. Tabelle). Da es außerdem das letzte veröffentlichte Ocean-Modul war und es nur auf einer Messe in England verkauft wurde, ist es zugleich das mit Abstand seltenste Ocean-Modul.

„Terminator 2“ ist als einziges Ocean-Modul in einer kleinen Box erschienen, die nur wenig größer als das Modul an sich ist. Bei diesem Spiel hat sich Ocean jedoch einen richtigen Fauxpas geleistet, denn obwohl es laut Modulaufkleber für C64, C64C und C64GS geeignet ist, erleben Game-System-Besitzer eine böse Überraschung: Auch wenn die Spielverpackung keinen Hinweis

darauf enthält, befinden sich auf dem Modul noch zwei zusätzliche Anwendungen namens „The Image System“ und „Modern Music Maker“. Nach Einlegen des Moduls und Einschalten des Geräts erscheint ein Menü, in dem man eine Taste für das gewünschte Programm drücken soll (siehe Screenshot). Aufgrund der fehlenden Tastatur endet das Spielerlebnis für GS-Besitzer bereits an dieser Stelle.



Abb. 5: Das C64GS-unmögliche Startmenü von T2.

Nebenbei bemerkt würden derart kreative Tools auf einem Game System ohne die nötigen Anschlüsse eines Disketten- oder Kassettenlaufwerks zur Speicherung der eigenen Werke auch wenig Sinn ergeben.

„Battle Command“ ist wegen der komplexeren Simulationssteuerung ebenfalls nicht ohne Tastatur spielbar und die Aktivierung verschiedener Cheatmodes in z.B. Shadow of the Beast (Eingabe von „HOW SAD BE THE FATSO“ im Titelbild) und Navy Seals ist ohne Tastatur ebenfalls



Abb. 1: Batman, Battle Command, Chase HQ 2 und Double Dragon.



Abb. 2: Navy Seals, Pang, Robocop 2 und 3.



Abb. 3: Shadow of the Beast, Space Gun, T2 und Toki.

nur auf einem C64-Computer möglich. Entweder hat Ocean bei den Spielentwicklungen nur auf normalen C64-Geräten getestet und an die Unterschiede des C64GS nicht gedacht oder man ist zwischenzeitlich zu der Erkenntnis gelangt, dass die meisten verkauften Module ohnehin auf herkömmlichen C64-Computern benutzt wurden, weil kaum Einheiten



Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: Spinmaster / Miracle Adventure (NeoGeo AES).

Titel	Jahr	Größe in Kilobyte	Zzap!-Urteil	Ebenfalls offiziell erschienen als	Umsetzung von	Seltenheit (5= sehr selten)
Batman	1990	128	96%	Disk, Tape	Film	2
Battle Command	1991	128	90%	Disk	Amiga	3
Chase HQ 2	1990	256	93%	-	Amiga	1
Double Dragon	1992	128	-	-	Arcade	5
Navy Seals	1990	128	92%	-	Film	2
Pang	1990	128	78%	-	Arcade	3
Robocop 2	1990	256	90%	-	Film	2
Robocop 3	1992	128	92%	-	Film	3
Shadow of the Beast	1990	256	86%	-	Amiga	1
Space Gun	1992	256	92%	Disk, Tape	Arcade	4
Terminator 2	1991	512	89%	Disk, Tape	Film	1
Toki	1991	128	82%	-	Arcade	1

Anmerkung: Der Seltenheitswert ist keine absolute Angabe, sondern bezieht sich lediglich auf die relative Seltenheit dieser Ocean-Module untereinander.

des C64GS verkauft worden sind. Tatsächlich war das C64GS wegen des hohen Preises und des späten Erscheinungsjahres (das MegaDrive war bereits erhältlich) ein riesiger Flop für Commodore – daran konnten auch diese wirklich ansehnlichen Module nichts ändern. Oceans Hoffnung, dass diese neuen C64-Module ein natürlicher Kopierschutz sein würden, hat sich nicht bestätigt, denn alle Spiele erschienen kurz nach Veröffentlichung auch als Crack. Lediglich von „Toki“ gibt es bis heute noch keinen vollständigen Crack: weil die Animationsphasen des Affen immer direkt vom Modul nachgeladen wurden, mussten diese für den Crack in das RAM verlegt werden, so dass hier leider kein Platz mehr für die Musik und die Soundeffekte blieb.

Porto bezahlen nicht vergessen

An  Waltrudonfer Hauptstr. 78
A-8042 Graz
Österreich

Bestellkarte für Internetverweigerer



☐ Ich möchte ein Probeexemplar von Lotek64 zugeschickt bekommen.

☐ Ich möchte das Lotek64-Faie-Trade-Abo gegen Erstattung der Portokosten (5 Euro für 5 Ausgaben).

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

E-Mail: _____



Abb. 6: Ocean-Modul-Prospekt und verschiedene Module.

Die „unsterblichen“ Klänge des Amiga: eine kurze Geschichte der Spielemusik

Computer- und Videospiele haben sich seit ihrer Erfindung Anfang der 70er Jahre (als Urvater aller Videospiele gilt heute allgemein das 1972 von Atari veröffentlichte „Pong“) zu einem festen Bestandteil des kulturellen Lebens entwickelt.

— von Alexander Prievert —

Mit dem ständigen Fortschreiten der Technik wandelte sich ganz selbstverständlich auch der Aspekt der Begleitmusik von Computerspielen: weg vom monophonen Gepiepse, hin zu den orchestralen Klängen CD-basierter Titel wie „Advent Rising“ oder „Halo“, die qualitativ kaum noch von der musikalischen Untermalung eines Hollywood-Streifens zu unterscheiden sind. Vor diesem Hintergrund überrascht es nicht, dass die beiden Branchen für Musiker durchlässiger geworden zu sein scheinen: So vertonte „Medal of Honor“-Komponist Michael Giacchino bereits den Pixar-Blockbuster „The Incredibles“, während mit Harry Gregson-Williams mittlerweile ein echter Filmmusiker (u.a. „The Rock“ mit Sean Connery und Nicholas Cage) für die musikalische Untermalung von Konami „Metal Gear Solid 3“ verantwortlich zeichnet.

Aber zurück zu den Anfängen: Der Commodore 64 prägte die Spielemusik in Europa und in den USA ab seinem Erscheinen im Jahre 1982. Die erstmals fähigsten Soundprogrammierer auf diesem System (z.B. Rob Hubbard, Martin Galway oder Ben Daglish) genießen heute praktisch Kultstatus und haben die Entwicklung der Spielemusik über die Jahre hinweg maßgeblich bestimmt und vorangetrieben — der G.A.N.G. Lifetime Achievement Award 2003 für Hubbard kann als ein Beleg hierfür gewertet werden. Anders als in Europa und den Staaten wurde Spielemusik in Japan früh als eigenständige Kunstform bzw. separat vermarktbare Produkt angesehen. Bereits 1984 erschien dort eine LP namens „Video Game Music“ mit Musik aus Namco-Automaten wie „Dig Dug“, „Pac Man“ oder „Galaga“. 1986 kam eine erste Orchester-Einspielung zu „Dragon Quest“ auf den Markt, die Koichi Sugiyama mit dem Tokyo Strings Ensemble aufgenommen hatte.

Vereinzelte CD-Veröffentlichungen außerhalb Japans gab es erst Anfang

der 90er: In den USA legte 1988 Jim Cuomo (bekannt durch den Soundtrack zu „Defender of the Crown“) das Album „Game Play“ vor. In Deutschland waren 1990 Jochen Hippel und 1991 Chris Hülsbeck (dessen Debüt „Shades“ immerhin fünfstelligen Verkaufszahlen noch im Erscheinungsjahr erreichte) die ersten Spielemusiker, die ihre Werke in nachbearbeiteter Form auf Tonträgern veröffentlichten. Eine Gemeinsamkeit dieser Projekte: die genannten Herrschaften waren abermals auf einem Gerät der Firma Commodore aktiv, dem Commodore Amiga (das wohl beliebteste Amiga-Modell A500 feierte 1987 Premiere). Tatsächlich haben etliche bekannte Spielemusiker insbesondere aus Europa auf dem Amiga ihre Karriere begonnen, so z.B. Jesper Kyd, Andrew Barnabas oder Bjørn Lynne und Allister Brimble, weswegen dieser Hardware große Bedeutung im Hinblick auf die Entwicklung der Spielemusik im europäischen Raum zukommt. Übrigens erreichte der Amiga nie die gleiche Popularität in den USA, wo seinerzeit die Spielekonsolen Sega Mega Drive und etwas später das Super Nintendo ungleich beliebter waren.

Die kommerzielle Zeit des Amiga endete gegen Ende 1995. Commodore International hatte 1994 Insolvenz anmelden müssen, die deutschen und englischen Tochtergesellschaften wurden 1995 von Escom aufgekauft. Gleichzeitig läutete das Erscheinen der CD-Konsolen Sega Saturn und Sony Playstation das Ende der 16-Bit-Ära ein; das gut gemeinte Amiga CD32 konnte aufgrund der Situation des Herstellers nicht mehr in den Kampf der Konsolen eingreifen. Erstaunlicherweise wurde der Amiga noch ziemlich lange von unabhängigen Entwicklerteams unterstützt. Tatsächlich existiert die Marke sogar heute noch (Amiga Inc.), wenn auch in einem Schattendasein. Unvergessen sind Amiga-Spieleklassiker wie etwa die „Shadow of the Beast“-Trilogie, „Turrican“, „SWIV“ oder „Lemmings“, die nicht zuletzt durch ihre

einprägsame Begleitmusik den Spieler zu begeistern wussten, welche einem Soundchip namens Paula entlockt wurden. Paula konnte im Übrigen gleichzeitig auf vier Stimmen (Stereo, zwei links, zwei rechts) 8-Bit-Samples bis zu 28 kHz ausgeben, was seinerzeit ein echtes Novum war und zur Erweiterung der Palette von Musikstilen beitrug, die damals in Computerspielen zu hören waren. Zunächst sah es so aus, als sei das Schicksal dieser wunderbaren Melodien für immer an das der Amiga-Hardware geknüpft — bis 1997 schließlich die Idee zu dem CD-Projekt „Immortal“ (www.amiga-immortal.com) entstand.

Von Back in Time zu Immortal

Inspiziert von einem C64-Remix-Album mit dem Namen „Back in Time“ (www.c64audio.com), das von dem Engländer Chris Abbott produziert wurde, fasste der Portugiese Ruben Monteiro 1997 den Entschluss, ein ähnliches Album in Angriff zu nehmen, auf dem erstmalig eine Vielzahl von Stücken aus der Amiga-Ära zu hören sein sollte. Der Arbeitstitel des Projekts lautete zuerst „Roots“, da Monteiro in dieser Musik die unmittelbaren Wurzeln der heutigen Spielemusik erkannte. Ruben Monteiro (Jahrgang 1976) war selbst als Spielemusiker auf dem Amiga für das Entwicklerteam Black Flag tätig gewesen und plante ursprünglich die Veröffentlichung als Doppel-Album: Eine CD sollte „klassische“ Amiga-Tracks enthalten, die andere da-

gegen eigene Kompositionen jüngerer Datums. Von Anfang an war jedoch der bekannte Soundtrack von David Whittaker zu Psygnosis' Action-Adventure „Shadow of the Beast“ (offiziell lizenziert und neu eingespielt von Monteiro) als zentrales Element der Produktion vorgesehen. Doch Monteiro gelang es darüber hinaus, diverse Original-Künstler für seine Idee zu begeistern: Allister Brimble, Barry Leitch, Bjørn Lynne, Darryl Sloan und Jochen Heizmann steuerten exklusive Einspielungen bei. Dies war der zentrale Unterschied zu vergleichbaren Retro-Projekten. „Immortal“ erschien Ende 1999 auf Monteiros selbst gegründetem Label Monteiro Music und erntete durchweg positive Kritiken; so bezeichnete beispielsweise Bernd Gmeineder von AMI Secor One die CD als „vielleicht bester Amiga Soundtrack CD aller Zeiten“. Das Album enthielt Musik von insgesamt 13 Amiga-Spielen aus der Zeit von 1990 bis 1999. Neben knapp 70 Minuten Musik befand sich auf der CD auch ein CD-ROM-Part mit Liner Notes sowie einem aufwändig gemachten CGI-Film mit der Hauptfigur aus „Shadow of the Beast“.

Jan Zottmann, ein begeisterter Spielemusik-Fan (Jahrgang 1977) aus Deutschland, nahm 2000 Kontakt mit Monteiro auf, um mit ihm Ideen für eine mögliche Fortsetzung von „Immortal“ zu besprechen. Zottmann war schon immer von elektronischen Sounds fasziniert gewesen — zunächst auf dem C64, aber erst auf dem Amiga mit richtiger Hingabe. Monteiro hatte sich zu dieser Zeit dem Bereich der Software-Entwicklung zugewandt, konnte ihn aber relativ schnell überzeugen, das Projekt selbst in die Hand zu nehmen. Durch seine Mitarbeit bei synSONIQ Records (www.synsoniq.com), dem 1997 von Chris Hülsbeck



Ruben Monteiro



gegründeten und heute größten europäischen Fachhändler für Spielesoundtracks, verfügte Jan Zottmann über die für die Umsetzung eines sol-

chen Vorhabens notwendigen Kontakte und das entsprechende Fachwissen. Anders als das Vorgängeralbum konzentrierte sich der zweite Teil der Reihe auf Musik aus 14 Spielen, die im Zeitraum von 1989 bis 1993 erschienen waren, also in der goldenen Zeit des Amiga. Zottmann hielt am Konzept der Zusammenarbeit mit den Original-Komponisten konsequent fest: Neben Allister Brimble und Barry Leitch gaben sich Altmeister wie Hülsbeck, Andrew Barnabas, Tim Wright oder Richard Joseph ein Stelldichein auf dem 72 Minuten langen Werk, das konsequenterweise auch über synSONIQ Records vertrieben wurde. Musiker wie Jochen Hippel, die zwischenzeitlich gar nicht mehr in der Spielebranche arbeiteten, wurden für das Projekt reaktiviert; lediglich ein Titel musste am Ende von einem Arranger für die CD neu eingespielt werden: Der deutsche Spielekomponist Fabian Del Priore, der 1997 zusammen mit Hülsbeck die Musik für die Action-Simulation „Extreme Assault“ von Blue Byte schrieb, interpretierte dessen Titelthema aus „Jim Power“ neu. Zottmann selbst steuerte mit „Rain“ eine eigene Komposition als Bonustitel bei. Die Presse würdigte den zweiten Teil als Steigerung im Vergleich zum Vorgänger und betonte die „erstklassige Qualität der Produktion“ (Jay Semerad, Music 4 Games). Die Zeitschrift AMIGApus vergab in Ausgabe 07/03 sogar das Prädikat „kultverdächtig“.

Aller guten Dinge...

Bereits Anfang 2003, wenige Monate nach der Veröffentlichung von „Immortal 2“, begannen die Arbeiten an einem dritten Teil der Serie. Produzent Zottmann blieb in der Verantwortung, wollte sich aber mit dem bisher Erreichten nicht zufrieden geben und recherchierte im Verlauf des Projektes immer weitere Komponisten aus den Tagen des Amiga, um sie zu einer Mitarbeit zu bewegen. Neu in das Team kamen u.a. Spielemusikpionier Jim Cuomo, Jason Page, Aleks Eeben oder Tim Bartlett. Thomas Böcker von den Merregnon Studios (www.merregnon.com), auch bekannt als langjähriger Produzent der Eröffnungskonzerte der Leipziger Games Convention, fungierte bei den Arrangements des Schweden Olof Gustafsson als Co-Produzent. Ruben Monteiro machte einen Gastauftritt als Arranger von „Shadow of the Beast 2“. Nach insgesamt beinahe vier Jahren lag eine der aufwändigsten CD-Produktionen zum Thema Spielemu-

Immortal 1 (1999)



01 CD-Rom Data	
02 Shadow of the Beast – Intro (Whittaker, arr. Monteiro)	3:04
03 Shadow of the Beast – Eerie Forests (Whittaker, arr. Monteiro)	4:30
04 Shadow of the Beast – The Cavern (Whittaker, arr. Monteiro)	5:40
05 Shadow of the Beast – Beast's Stronghold (Whitt., arr. Monteiro)	2:34
06 Shadow of the Beast – Underwater (Whittaker, arr. Monteiro)	2:51
07 Shadow of the Beast – Game Over (Whittaker, arr. Monteiro)	0:40
08 Dafe! Bloodline (Monteiro)	3:28
09 Project X'99 (Brimble)	4:51
10 Superfrog (Brimble)	2:15
11 The Final Odyssey (Sloan)	1:44
12 Blockhead II (Sloan)	3:48
13 The Strangers (Sloan)	2:42
14 Harlequin (Leitch)	4:17
15 Utopia (Leitch)	7:01
16 Space Station 3000 (Heizmann)	5:04
17 Gunbee F-99 (Heizmann)	2:53
18 Turrican (Hülsbeck, arr. Monteiro)	3:13
19 Alien Breed 3D (Lynne)	8:02

sik aus Europa vor: Musik aus insgesamt 35 Spielen füllten das über 150 Minuten lange Doppel-Album, das stilistisch praktisch die komplette musikalische Bandbreite aufbieten konnte, die in Computerspielen zu finden ist. Der Vertrieb wurde abermals von synSONIQ Records übernommen. Erneut wurde peinlich genau auf Details und Authentizität geachtet; so wurden die CDs bei Pauler Acoustics gemastert, exakt dem gleichen Studio, in dem Chris Hülsbeck anno 1993 seinen mittlerweile legendären „Turrican“-Soundtrack abmischen ließ. Hülsbeck zeichnete dann auch für das große Highlight des Albums verantwortlich, eine orchestrale Einspielung der Titelmusik aus dem Kaiko-Shooter „Apidya“. Im Rahmen eines Konzerts der „PLAY! A Videogame Symphony“-Tour (www.play-symphony.com) am 14. Juni 2006 in Stockholm, Schweden, wurde stilecht Premiere gefeiert. Passenderweise wurde der besagte Titel

Immortal 2 (2002)



01 Lotus Turbo Challenge 2 (Leitch)	4:26
02 Lionheart „Dragonflight“ (Steinwachs)	5:08
03 Final Countdown (Gellrich)	3:06
04 SWIV „Decimation“ (Barnabas)	5:41
05 Body Blows (Brimble)	3:59
06 Carcharodon: White Sharks (Gellrich)	3:27
07 Jim Power „Main Title“ (Hülsbeck, arr. Del Priore)	4:37
08 Z-Out „Level One“ (Stember)	4:22
09 Shadow of the Beast 3 „Gottabe“ (Wright)	5:54
10 James Pond: Robocod (Joseph)	3:58
11 X-Out (Hülsbeck)	4:07
12 Battle Squadron (Klaren)	8:28
13 Lethal Xcess (Hippel)	7:05
14 Hero Quest „Ingame“ (Leitch)	3:04
15 Rain (Zottmann, arr. Zottmann & Del Priore)	4:31

an diesem Abend in Gegenwart von Chris Hülsbeck vom Royal Stockholm Philharmonic Orchestra präsentiert. Im November 2006 wurde Jan Zottmann von „PLAY!“ um Unterstützung bzw. Beratung für ein spezielles Amiga-Medley gebeten. Zottmann stimmte zu, die Supervision des Medleys zu übernehmen, das in der fertigen Orchestration des Finnen Jonne Valtonen (Kennern der Demo-Szene besser bekannt als Purple Motion) Elemente aus „Alien Breed“, „James Pond: Robocod“, „Pinball Fantasies“, „Lionheart“, „Lemmings“ und „Turrican 2“ beinhaltete und am 2. Juni 2007 in Stockholm unter Leitung von Maestro Arnie Roth uraufgeführt wurde. Der Titel wurde während des GC-Eröffnungskonzertes am 22. August 2007 in Leipzig ein weiteres Mal dargeboten (Maestro Andy Brick mit dem FILMharmonic Orchestra Prague und Chor) und zum vorläufig letzten Mal am 26. Oktober 2007 in Oslo, Norwegen. Ende 2007 wurde schließlich die Produktion eines vierten und voraussichtlich letzten Teils der „Immortal“-Serie angekündigt, Veröffentlichungstermin und Besetzung stehen zum jetzigen Zeitpunkt allerdings noch nicht fest.

Immortal 3 (2006)



– CD1 –

01 Apidya „Suite“ (Hülsbeck, arr. Klemens)	4:39
02 Gods „Into the Wonderful“ (Nation 12, arr. Zottmann & Del Priore)	3:19
03 Theatre of Death (Clarke)	7:04
04 Ghouls'n Ghosts (Follin, arr. Nugel Bros.)	3:40
05 Turrican 2 (Hülsbeck)	4:22
06 Turrican 3 (Hülsbeck)	3:27
07 Fire and Ice (Page)	4:07
08 Pinball Dreams (Gustafsson)	5:15
09 Disposable Hero (Hoekman & Holt)	3:35
10 The Chaos Engine (Joseph)	5:22
11 Agony (Wright)	5:34
12 Death Mask „Something Evil“ (Owens, arr. Haller)	6:37
13 Defender of the Crown „Castlekeep“ (Cuomo, arr. Paviot)	2:32
14 Lotus 3: The Ultimate Challenge (Phelan, arr. Del Priore & Zottmann)	2:35
15 The Plague (Klaren)	2:48
16 Alien Breed (Brimble)	3:14
17 Aquaventura (Wright)	6:15
18 Ambermoon (Steinwachs)	1:48

– CD2 –

01 Wings of Death (Hippel)	7:48
02 No Second Prize „Grand Prix of India“ (Steinwachs)	5:44
03 Speedball 2 „Brutal Deluxe“ (Nation 12, arr. Pignon)	3:33
04 Brat (Lynne)	3:09
05 Amberstar (Hippel)	5:23
06 Shadow of the Beast 2 (Wright, arr. Zottmann, Privert & Monteiro)	4:05
07 Uridium 2 (Page)	4:29
08 Cardiaxx (Simmonds, arr. Nugel Bros.)	2:48
09 Pinball Fantasies (Gustafsson)	6:33
10 Elfmania (Eeben, arr. af Ursin)	3:51
11 Overdrive (Brimble)	3:08
12 Ork (Bartlett)	3:23
13 Leander (Simmonds, arr. Kaunisto)	5:20
14 Obsession „Desert Run“ (Almered)	4:00
15 Katakis (Zendeh)	3:36
16 Super Cars 2 (Leitch)	5:11
17 Trolls (Nixon, arr. Kaunisto)	4:27

„Muss man haben!“

Dass ich jahrelang nichts von der Existenz der Immortal-Reihe mitbekommen habe, liegt wohl auch daran, dass die Amiga-Szene, um die es insgesamt viel zu still geworden ist, mit einem hohen musikalischen Output verblüfft und ebenso viel zu bieten hat wie die unermüdliche und hingebungs-volle C64-Community. Den Überblick kann man da sehr leicht verlieren.

Die Leistung der Amiga-Musiker kann nicht hoch genug eingeschätzt werden, denn auch wenn sich mit einem Amiga – im Vergleich zu den 8-Bit-Rechnern – schon relativ komfortabel musizieren lässt, erinnern viele Kompositionen doch an die Aufgabe, mit Legosteinen einen Wolkenkratzer zu bauen.

Manchmal ergibt die Anordnung der Stücke zwar ein etwas inkonsistentes Hörvergnügen, aber ein Vergnügen bleibt es allemal, in den liebevollen Arrangements ganz neue Seiten der Stücke zu entdecken, die schon im Original, als Titel- und Hintergrundmusik bekannter Spiele, beeindruckten. Die Immortal-CDs bieten nämlich weit mehr als alte Tracks, die bloß mit modernem Equipment neu instrumentiert wurden. Das Hauptaugenmerk wurde auf neue Klangfarben gelegt, was den Stücken oft einen komplexeren Charakter verleiht, ohne die atmosphärische Dichte zu zerstören, durch welche sich Amiga-Spielmusik oft auszeichnet.

Jede der drei Compilations ist auf höchstem Niveau produziert und bietet ihre eigenen Höhepunkte: Immortal 1 punktet mit dem umfangreichen Soundtrack des Klassikers „Shadow of the Beasts“, Immortal 2 bietet gleich 12 Komponisten auf. Auf den beiden CDs von Immortal 3 präsentiert Produzent Jan Zottermann 35 Stücke mit über 150 Minuten Laufzeit, darunter Pinball Dreams, Chaos Engine und den höchst originellen Track „Trolls“ von Philip Nixon. Diese CDs sollten in keiner Sammlung von Game-Music fehlen!

Georg Fuchs

Bestellungen

>> www.amiga-immortal.com

mit pauken und trompeten

Test der neuen C64-Orchestra-CD „RUN 10“

Das niederländische C64 Orchestra tingelt schon seit geraumer Zeit durch die Lande. Nach mehreren hochgelobten Konzerten erschien nun endlich ihre erste CD. Auf ihr tummeln sich klanggewaltige Orchesterfassungen der zehn besten Spiele-Soundtracks von Jeroen Tel und Rob Hubbard.

– von Tim Schürmann –

Stolze 35 Euro plus Porto und Verpackung muss der Musikliebhaber via PayPal berappen. Als Gegenleistung bringt der Postbote ein recht dickes Päckchen. Nach dem Öffnen fallen aus ihm ein kurzes, in den bunten Commodore-Streifen gehaltenes Informationsblatt und ein dickes, braunes Plastikding. Letzteres imitiert ein C64-Gehäuse, dessen stilisierte Tasten den Schriftzug „C64 Orchestra“ formen. Auf der rechten Seite steckt in einem schmalen Schlitz die eigentliche CD-Hülle. Im Gegensatz zur umgebenden Plastikscheibe besteht sie aus recht schwabbeliger Pappe und passt gerade so eben durch den Schlitz. Die Platzverhältnisse verhindern damit wirkungsvoll, dass das Informationsblättchen mit hineinpasst. Warum man die Aussparung nicht einfach etwas größer gelassen hat, bleibt wohl ein Geheimnis des Designers.

Konzerthaus

Das Pappcover bietet Schutz für die eigentlichen Hauptdarsteller des Pakets: zwei gut gefüllte Musik-CDs. Auf der ersten Scheibe erklingen für verwöhnte Synthesizer-Ohren recht ungewohnte, klassische Töne. Unter der Leitung von Bas Wiegers bringt auf ihr das C64 Orchestra zehn Titel-melodien bekannter C64-Spiele zu Gehör. Die noch recht junge Musikertruppe rekrutiert sich aus Teilen des niederländischen Ricciotti Ensembles, das auch mal gerne an ungewöhnlichen Orten, wie etwa einem Gefängnis, aufspielt. Dass hier durchweg professionelle Konzertmusiker am Werk waren, merkt man unmittelbar an der Qualität der Aufnahmen. Jedes der intonierten Stücke fördert unweigerlich das Verlangen, ein besseres Lautsprecher-Equipment



taugen, bewies er bereits selbst mit den Klavierstücken auf der BIT-Live-DVD [3] oder seinem Arrangement von International Karate für das Symphonic Game Music Concert, das im Rahmen der Games Convention 2005 in Leipzig stattfand [4]. Auch für die vorliegende CD arrangierte Rob Hubbard höchstpersönlich alle Noten sowohl seiner eigenen als auch Jeroen Tels Stücke.

Beilagen

Beide Musiker geben in einem Video auf der zweiten CD ein kurzes, aber höchst interessantes Interview. Alle anderen Materialien auf der Bonus-CD enttäuschen hingegen:

anzuschaffen und schnellstmöglich ein Live-Konzert zu besuchen. Leider besteht das Ensemble aus einer recht kleinen Besetzung. Die Lieder auf der „RUN 10“ erreichen somit nicht den klanglichen Umfang eines vollständigen Orchesters, wie es beispielsweise die Japaner für die Final-Fantasy-Reihe auffahren.

Hier kocht der Chef

Alle adaptierten Stücke stammen aus der Feder von Jeroen Tel und Altmeister Rob Hubbard. Die Auswahl der Titel aus dem schon fast riesigen Fundus der beiden Komponisten gelang vorbildlich: Vom fernöstlichen „International Karate“ über das ruhige „Supremacy“ bis hin zum fast schon militärischen Commando wurden ganz unterschiedliche Stilrichtungen abgedeckt.

Dass insbesondere Rob Hubbards Kompositionen für eine Klassik-Adaption

Die CD-Extra liefert noch einmal alle zehn Musikstücke im Original, eine PDF-Datei mit zusätzlichen Informationen, einen Werbetrailer des C64 Orchestra und eine spezielle ZIP-Datei. Sie enthält eine Live-Aufnahme von „Monty on the Run“, bei der die Bass-Linie, Streicher und Bläser jeweils in einer eigenen MP3-Datei liegen. Auf deren Basis darf der Käufer seinen eigenen Remix erstellen. Wie so etwas klingen könnte, zeigt ein recht fader Bonus-Track auf der zweiten CD. Nach dem Willen der Produzenten sollen die zwanzig besten, an sie eingesandten Remixe später auf einer eigenen Scheibe unter dem Namen „POKE20“ erscheinen.

Fazit

Die edle Verpackung der „RUN 10“ lässt sich nur schwer in ein genormtes CD-Regal pressen. Dort wäre die liebevoll gestaltete Sonderedition aber

vollkommen fehlt am Platze. Vielmehr möchte das Liebhaberstück würdevoll in einer Vitrine neidische Blicke auf sich ziehen.

Der hohe Preis erscheint bei der durchweg hohen Qualität mehr als gerechtfertigt: Die Stücke wurden mit Bedacht gewählt, liebevoll arrangiert und vom Orchester perfekt umgesetzt. Auf jeden Fall zugreifen müssen Hubbard-Fans, Klassik-Liebhaber und Besitzer des Merregnon-Soundtracks. Alle anderen sollten zuvor auf YouTube einen Auftritt des begutachten, Suchbegriff: „C64 Orchestra“.

Wer für eine Musik-CD nicht so tief in die Geldbörse greifen möchte, sollte sich entweder die CD zu Weihnachten schenken lassen oder noch etwas in Geduld üben: Die Produzenten planen, die Stücke demnächst auch über iTunes anzubieten.

Das C64 Orchestra tourt übrigens immer mal wieder durch Europa. Die Termine für ihre kommenden Auftritte nennt die Homepage unter [2].



Ein unerschöpfliches Potenzial

— von Georg Fuchs —

In den weit über 30.000 Musikstücken, die mittlerweile in der High Voltage SID Collection erfasst sind, liegt ein unerschöpfliches kreatives Potenzial begraben, das auch in den kommenden Jahren noch zu vielen Großtaten Inspiration sein wird.

Ein solches Meisterwerk ist die vorliegende CD „RUN 10“, die bisher wohl aufwändigste Produktion, welche aus dem C64-Klangpool schöpft. Statt einem MIDI-Instrumentarium wird ein richtiges Orchester angeboten, um Spielmusiken von Rob Hubbard und Jeroen Tel neu zu interpretieren und ihnen eine bisher bei

SID-Tunes nie gehörte klangliche Dimension zu verleihen.

Es ist ein großes Glück, dass kein Geringerer als SID-Großmeister Rob Hubbard selbst für dieses Projekt gewonnen werden konnte. Hubbard, dessen musikalische Wurzeln hinter die Zeit elektronischer Soundchips zurückreichen, bewies ab Mitte der 1980er Jahre, dass es sich gerade bei den Beschränkungen, die dem Musiker von der Hardware auferlegt werden, lohnt, nicht nur ein Gespür für Instrumentierung und Arrangement zu haben, sondern auch über die Kenntnisse zu verfügen, ein Werk für einen völlig anderen Klangkörper zu transkribieren. Hubbards Kompositionen sind deshalb in handwerklicher, wenn auch nicht in technischer Sicht, auf dem C64 unerreicht geblieben.

Es ist zu hoffen, dass Hubbard und das C64 Orchestra weitere Stücke — z.B. Spellbound, Thanatos und einiges aus dem Soundtrack zu Dragon's Lair bieten sich an — arrangieren und dabei auch andere Komponisten berücksichtigen, die ebenfalls gute Stücke geschrieben haben. Das wäre auch die Gelegenheit, die Ohren der Hörer etwas mehr zu fordern und von den durchwegs eine Spur zu konservativen Arrangements abzuweichen. Diese CD ist genial, toll verpackt und wegweisend — ich hoffe auf viele Zugaben!



Dirigent Bas Wiegers

Infos

[1] Homepage der RUN 10:
<http://www.oninternet.nl/project.asp?projectId=40>

[2] Homepage des C64 Orchestra:
<http://www.myspace.com/c64orchestra>

[3] Back in Time Live (DVD):
<http://www.c64audio.com/productInfo.php?cat=C64DVD1>

[4] Symphonic Game Music Concert
<http://www.vgmconcerts.com>

Produktinfos

Titel: RUN10

Interpret: C64 Orchestra

Produktion: productiehuis Oost-Nederland (ON)

Plattenlabel: ROUNDER RECORDS

CD1

1. Cybernoid II
2. One Man And His Droid
3. Supremacy
4. Delta High Score
5. Hawkeye
6. Myth
7. International Karate
8. Master Of Magic
9. Commando
10. Monty On The Run

4. Delta High Score
5. Hawkeye
6. Myth
7. International Karate
8. Master Of Magic
9. Commando
10. Monty On The Run
11. Commando High Score
13. Monty on the Run (Live-Aufnahme eines Remix von Deltabeats)

Daten-Teil:

- Video-Interview mit Rob Hubbard und Jeroen Tel
- C64-Orchestra-Trailer
- PDF mit zusätzlichen Informationen
- ZIP-Datei mit Vorlagen für das POKE20-Remix-Projekt

CD2 (Als CD-Extra ausgeführt)

Audio-Teil: Aufnahmen der C64-Originalen

1. Cybernoid II
2. One Man And His Droid
3. Supremacy

BitJam Podcast: Remixing the Scene

Auch wenn es nicht gerade üblich ist, Podcasts müssen nicht immer nur von Sprache dominiert sein. In der Retro-Szene gibt es viele Podcasts, in denen lediglich Musik gespielt wird. Dabei mischen manche Podcaster leider nur ein paar alte Sids vom C64 oder Chiptunes respektive Modules vom Amiga ineinander, die ihnen gefallen. Die Ungarn Szilárd Helf (Pohar) und László Vincze (Vincenzo) haben ihr Hobby von Anfang an ernsthafter betrieben. Sie legen viel Wert auf gut gemachte Übergänge und eine passende Mixtur, bestehend aus unterschiedlichen Musikstücken verschiedener Stilrichtungen.

— von Lars Sobiraj —

Seit ein paar Wochen haben sie ihr Projekt von Hardread in BitJam umbenannt. Jeden Sonntag gehen sie erneut live auf Sendung, um die Demo- und Retro-Szene zu remixen. Pohar stand uns vor Kurzem per E-Mail Rede und Antwort:

„Ich verbringe auf meinem Weg zur Arbeit und zurück täglich zwei Stunden im Bus. Die Fahrerei ist echt langweilig und die Gespräche der anderen Fahrgäste nerven auch auf die Dauer. Irgendwann habe ich meinen CD-Player mit auf Tour genommen. Aber sich täglich eine CD mit neuen Songs zu brennen, ist auf Dauer keine Lösung. Deswegen bin ich auf einen MP3-Player umgestiegen und konnte nicht genug davon bekommen, so viel frische Musik wie möglich mitzunehmen. Zu diesem Zeitpunkt sind mir die vielen Podcasts im Internet ins Auge gefallen. Nachdem ich mir einen Überblick verschafft hatte, hielt ich es für eine gute Idee, einen eigenen Podcast aus der Taufe zu heben. Nur das Thema musste noch gefunden werden. Na ja, und weil Vincenzo und ich seit Ewigkeiten Mitglieder der Demoszene sind — da war es schnell klar, dass wir für unsere Sendungen auch Musik aus der Demoszene nehmen. Die Tunes der Demoszene sind vom Stil her sehr unterschiedlich. Aber viele davon sind qualitativ gesehen wirklich sehr hochwertig. Dazu kommt: Fast alle sind kostenlos.“

Und damit verstößt keiner der Tracks gegen das Urheberrecht. Solange man den Autoren nennt, dürfen sie alle frei benutzt werden. Ineinander gemixt wird alles, angefangen bei alten Commodore-64-SIDs, den



entsprechenden Remixes, Amiga-Modulen mit vier Stimmen bis hin zu den neuesten MP3- bzw. OGG-Stücken von PC-Musikern. Pohar musste, was Vincenzo betrifft, keine große Überzeugungsarbeit leisten, er war von der ersten Minute des Podcasts mit an Bord. Hardread, der frühere Name des Podcasts, wurde dem Namen der ungarischen Demoszene-Gruppe entnommen, an der die beiden Ungarn beteiligt sind. Pohar weiter:

„Unser Ziel? Wir wollten es ermöglichen, diese Musikauswahl überall und jederzeit hören zu können. Du kannst dafür deinen Computer benutzen oder sie auf deinem MP3-Player abspielen. Du kannst den Remix auf eine CD brennen, um ihn in deinem Auto oder bei Freunden abzuspielen etc. pp.“

Nachdem Hardread im Oktober 2006 die eigene Sendung mit einem 4k-Promotion-Intro (www.scene.org/file_dl.php?url=ftp://ftp.scene.org/)



pub/parties/2006/function06/in4k/hd_podpr.zip?id=366976) erworben hat, und die beiden Macher insgesamt 21 Podcasts veröffentlichten, stieg man vor ein paar Wochen um. Seitdem wird die Sendung jeden Sonntag ab 21 Uhr im BitJam Radio (hangar18.campus.ltu.se:8086/hifi.ogg.m3u) live gespielt. Jede der Episoden kann aber auch nachträglich von <http://www.bitfellas.org/page.php?100> heruntergeladen werden. Vincenzo weiter:

„Die ersten Ausgaben enthielten auch Sprache und Kommentare. Wir glaubten, jeder Zuhörer möchte Insiderinformationen über die Musik und die Demoszene mitgeliefert bekommen. Später ließen wir die Ansagen weg und konzentrieren uns jetzt voll und ganz auf die Musik.“

Vincenzo arbeitet als Techniker in einem Radiosender in der ungarischen Stadt Győr. Er produziert dort Werbespots, Jingles und Musik und überwacht Sprachaufnahmen, bis hin zur Abwicklung von kompletten Radiosendungen. Er hilft im Fall von techni-



schen Problemen bei der Fehlersuche weiter und hat kürzlich die Vorbereitungen zu seinem eigenen Aufnahmestudio abgeschlossen. Aufgrund seines Jobs beim Radiosender kann er Beruf und Berufung optimal miteinander verbinden, was sich natürlich auch auf sein Hobby auswirkt. Eigentlich sollte es nur bei einer Episode bleiben, die in die Music-Disk BitJam:Solaris (<ftp://ftp.untergrund.net/users/flaxo/bitjam1-1.iso>) eingebunden werden sollte. Aber nachdem Probleme mit dem alten Server in Ungarn auftraten, beschloss man, gemeinsame Sache mit den Machern vom Szeneportal Bitfellas (<http://www.bitfellas.org>) zu machen. „May the BASS be with you“ Ausgabe Nummer sechs erscheint am 7. Oktober. Der Live-Stream kann wahlweise via Ogg/Vorbis oder MP3 (<http://hangar18.campus.ltu.se:8086/bitjam.mp3.m3u>) empfangen werden. Direkt nach Ende der Sendung steht die neue Episode auch als Download (<http://www.bitfellas.org/page.php?100>) bereit.

Hier eine kleine Auswahl an Podcasts, die ebenfalls mit dem Thema Demoszene und/oder Retro-Computing in Verbindung stehen:

- 1 MHz — Apple-II-Podcast: <http://monsterfeet.com/1mhz/> (Sprache)
- 8bit Mayhey — C64-Szene-Podcast: <http://8bitmayhem.untergrund.net/> (Musik)
- Amiga Demo Podcast: <http://www.amigademopodcast.com/> (Videos)
- BitJam Podcast: <http://www.bitfellas.org/page.php?100> (Musik)
- Blibb Blobb: <http://blibbblobb.blogspot.com/> (Musik)
- eastern threat: <http://technopop.pp.fi/podcast/eastern%20threat%20podcast%20by%20jurnalauta/work%20it%20work%20it/work%20it%20work%20it.html> (Musik — Quicktime-Plugin nötig)
- Hardread: <http://hardread.intro.hu/podcast/> (Musik)
- Micro Sound Dee-Jay: <http://microsounddj.blogspot.com/2007/09/msdj-episode-1-8bcorgs-official-podcast.html> (Musik)
- One Man And His Mic: <http://www.binaryzone.org/podcast/> (Sprache und Musik)
- Pofacs: <http://www.pofacs.de/> (Sprache, deutsch)
- Retrobits Podcast: <http://retrobits.libsyn.com/> (Sprache, englisch)
- Surprise! Podcast: <http://surprisepodcast.blogspot.com/> (Musik)
- The C64 Take-away podcast: <http://c64takeaway.com/> (Musik)
- The MODcast: <http://www.themodcast.com/> (Musik)

Plattenlabels kämpfen ums Überleben: Soundtracks von populären Spielen als Absatzmarkt

— von Lars Sobiraj —

Die Zeiten sind schlecht für Plattenlabels und Radiostationen, aber Vertreter von Spielefirmen, die für die Auswahl der Game-Soundtracks verantwortlich sind, gaben an, die Chancen, ein aufstrebender Rockstar zu werden, nachdem man einen Soundtrack für ein Videospiel abgeliefert habe, seien so gut wie nie zuvor. Steve Schnur, Verantwortlicher bei der Abteilung Musik bei Electronic Arts zu dem Thema: „Es gibt jetzt mehr Möglichkeiten als je zuvor. Ich würde lieber aktuell in einer jungen Band spielen wollen als noch vor zehn Jahren.“

Er spielt damit auf die Tatsache an, dass früher nur die Musiklabels und Radiosender bestimmten, was von den Leuten gehört wurde. EA ist der größte Publisher für Videospiele aller möglichen Konsolen und für PCs. Die zuvor unbekannte Gruppe „Avenged Sevenfold“ aus Südkalifornien wurde gebeten, in mehreren Soundtracks wie „Need for Speed: Most Wanted“ oder „Madden“ mitzuwirken. Kurze Zeit später hatten die Mitglieder der Band, die auch unter dem Namen „A7X“ bekannt ist, einen Plattenvertrag beim Major Warner Bros. Records, heute hören Millionen Amerikaner ihre Songs. Dabei kann die Musik eines Spieles direkt den Personenkreis ansprechen, der auch dem gleichen Lifestyle entspricht, gezielter kann Musik kaum eingesetzt werden. Die schottischen Indie-Rocker von Franz Ferdinand machten den großen Sprung, nachdem ihre Musik in Fußballspielen wie „Madden NFL 2005“, „FIFA 2005“ und im Rennspiel „Burnout 3: Takedown“ zu hören war. Schnurs Konkurrent bei Sony Computer Entertainment America, Alex Hackford, spricht von einem neuen Medium, das Musik auf eine ganz neue und interessante Weise liefert. Nachdem der Repertoire-Manager bei Sony die Gruppe „Stab the

Matador“ aus New York für das Spiel „MLB 06: The Show“ verpflichtet konnte, war es nicht mehr weit bis zur ersten Tour quer durchs Land. Hackford spricht davon, dass die meisten Künstler sich selber von zu Hause aus über das Internet vermarkten könnten, vorausgesetzt sie seien energisch genug dafür. Natürlich sei es einfacher, die Kontrolle über die eigene Karriere an eine multinational agierende Firma zu übergeben und dieser die Schuld zu geben, wenn es mit dem Plattenvertrag nicht geklappt habe. Aber seiner Meinung nach sollte man die Kontrolle lieber nicht an Dritte abgeben. Soundtracks für Spiele sind nicht nur eine Chance für Newcomer. Auch alt-eingesessene Stars wie die Rolling Stones, Queen oder Deep Purple profitieren von Umsätzen, die zum Beispiel bei Spielen wie Activisions „Guitar Hero“ oder „SingStar“ von Sony erzielt werden. Beim Skateboardspiel „Tony Hawk Underground 2“ von Activision gaben sich Musiker wie Frank Sinatra, Jonny Cash und die „Doors“ virtuell die Klinke in die Hand. Soundtrack-Legende von unzähligen C64- und Amiga-Spielen wie Turrican 1-3, Apidya, Great Giana Sisters, R-Type, Jim Power und viele mehr. Chris Hülsbeck hat übrigens nach fast zehn Jahren Pause pünktlich zur Eröffnung der Spielemesse Games Convention in Leipzig wieder ein Album veröffentlicht. Das Werk trägt den Titel „Number Nine“ und ist am 2. September erscheinen. Bei 4Players.de wird ein Interview mit dem Musiker und ein Preview des Albums zum Download angeboten.

Links

4Players.de: Preview von Chris Hülsbecks neuer CD
www.4players.de/4players.php/download_info/PC-CDROM/Download/46119.html
4Players.de: Interview mit Chris Hülsbeck: www.4players.de/4players.php/disbericht/PC-CDROM/Special/9128/5499/0/Chris_Huelsbeck.html
Chris Hülsbeck:
www.huelsbeck.com



von
Steffen
Große
Coosmann

Welche aktuellen Releases lohnen den Download? Ich nehme euch die Suche nach guten Tunes ab!

Musik: Aktuelle Releases

Joshua Morse
Waveform

(Synthy) Was ist das eigentlich, Retromusik? Joshua Morse gibt uns auf seinem Release die Antwort darauf. „Waveforms“ klingt wie die Musik alter DOS-Games, deren Adlib-Sounds noch heute sehr beliebt sind. In den fünf Tracks mischt er Elektro mit Funk- und Jazzelementen. „Hold Please“ erinnert sogar an eine heiße Nacht in Lateinamerika.

Download: www.iimusic.net

Goto80
Made On Internet

Dieses Mal starten wir mit einem Kracher: Goto80s neueste CD-Veröffentlichung „Made On Internet“. Vom Intro-Magazin total verrissen (siehe www.intro.de), von den Fans geliebt. Und womit? Mit Recht! Drum'n'Bass trifft auf Dub trifft auf Elektro trifft auf Noise. Dazu immer wieder geniale Texte, die mit dem gewohnten Zwinkern im Auge gemeint sind. Dazu gibt es auf der CD einen Data-Track mit über 150 MB Bonusmaterial. Dieser besteht aus Videos, Visuals und Karaoke-Versionen, die allesamt nichts für Epileptiker sind. Definitiv meine Lieblings-CD 2007.

Infos + Bestellen: www.pingipung.de

Goto80
Bortabra

Auf dem Netzlabel „Il“ (Pause) ist derweil sein aktuellstes Netzrelease „Bortabra“ erschienen. Sowohl klanglich als auch produktionstechnisch geht Goto80 dabei neue Wege. Alles wurde nach kurzen Vorbereitungsphasen improvisiert. Was dabei herauskam, sucht Seinesgleichen. „Drunken ambient“ zum Beispiel ist fast 16, „wallpaper jam“ sogar 24 Minuten lang. Vom Sound her

geht es stark in Richtung Minimal und die gewohnten klaren Strukturen sind verschwunden. Clippings, die andere Musiker entfernen würden, werden hier zum rhythmischen Element – sofern man einen Rhythmus findet. Immer wieder tauchen Töne und angedeutete Melodien aus dem Hintergrund auf, um wieder zu verschwinden. Gerade entstandene Strukturen werden wieder auseinandergenommen, um in etwas ganz anderes überzugehen. Streckenweise wirkt es aber auch etwas monoton.

Bortabra (Impro-Chiptunes):
www.iimusic.net

Bit Pull
Ability Of Penetration

(Elektro/Noise) Lange hat es gedauert, nun ist es endlich da. Auf „Ability Of Penetration“ mischt der Hannoveraner Techno mit Chiptunes-Elementen und jeder Menge Krach. Dabei legt er großen Wert auf Vielseitigkeit und Abwechslung, so dass es nie uninteressant wird. Einzig der Track „noise filled silence (krach rmx)“ hätte nicht sein müssen. Zu sinnlosem Geballer ohne jeden Zusammenhang kann ich keinen Zugang finden.

Download: www.tonmagnet.de

Pornophonique
The Procacci Remixes, Vol. I

(Elektropop) Als wäre das eigentliche Album „8bit Lagerfeuer“ nicht schon geil genug, schicken Pornophonique gleich noch ein Remixalbum hinterher. Vier Tracks wurden von Procacci durch den Fleischwolf gejagt und haben dabei ein wesentlich poppigeres Gewand bekommen. Außerdem lässt er auch House-, Jazz- und Funkelemente einfließen. Chiptunes-Elemente sind im Gegensatz zu

den Originalen sehr in den Hintergrund getreten.

Download: www.pornophonique.de

V.A.
Sudd Mixtape Vol. 2

(Chiptunes/Elektro) Das Sudd-Mixtape kommt in seiner zweiten Ausgabe mit zwei verschiedenen Konzepten daher. Die eine Hälfte der Tracks mit dem Beinamen „8 Bit Edition“ wurde von bekannten Chiptunes-Künstlern beigesteuert. Darunter Goto80, Random, 8bit bEtty und Anamanaguchi. Die mit „Dance Edition“ betitelte zweite Hälfte hingegen ist der klassischen Elektro-Musik gewidmet und bietet einen grandiosen Querschnitt zwischen den Genres. House wechselt sich mit Club-Tunes und Electro-Clash ab.

Download: www.sudd.org

V.A.
Computer Controlled
Substances Vol 1

(Acid House) Ich war in meinem Leben ein einziges Mal auf einem Acid-Rave. Die Stimmung dort war außer- und die Kleidung ungewöhnlich. Die gleiche außergewöhnliche Stimmung hatte ich auch, als ich zum ersten Mal die Acid-House-Compilation von Future:Komp startete. Mein Lieblingstrack auf diesem Release: „Pacific Remix 2006“ von _ad_. Man kann sich einfach nichts Besseres zum Entspannen wünschen, als die in der Tiefe wabernde Bassline und die House-Grooves.

Die F:K-Seite hat des Weiteren kürzlich ein vollkommen neues Gesicht bekommen und ist nun wesentlich professioneller gestaltet. Nun sind die einzelnen Releases noch besser zu finden.

Download: www.futurekomp.net

V.A.
Chip Music Is Dead,
Long Live Chip Music

(Chiptunes) Kürzlich kam in der Szene die Diskussion auf, ob es sich überhaupt noch lohnen würde, den Chiptunes-Underground aufrecht zu erhalten. Schon längst sei Chipmusik in den Mainstream-Produktionen zu hören und es sei nichts Besonderes mehr. Das Netlabel Gainlad hat sich diesem Thema angenommen und diesen Sampler zusammengestellt. Die Tracks darauf befassen sich mal ernst, mal weniger ernst mit dem Thema. Am hervorstechendsten ist dabei der Track „The New New Real Real Folk Blues“

von Bud Melvin. Er klingt wie ein Countrysong mit Chips, und das ist im ersten Moment etwas befremdlich.

Download: www.gainlad.com

V.A.
Robots and Discos Compilation

(Chiptunes) Welche Musik würde in einer Roboter-Disko gespielt? 16 internationale Chiptunes-Künstler haben sich der Herausforderung gestellt und den perfekten Soundtrack zu einer Roboter-Party erschaffen. Einzig der Track von Henry Homesweet will mit seinen Trance-Synths nicht so ganz ins Konzept passen.

Download: www.kittenrock.co.uk

V.A.
The X-Dump: Ninjadisko

(Techno/Elektro) Das schwedische Kollektiv X-Dump legt passend zum Ninjadisko-Event einen Sampler hin, der seinesgleichen sucht. Sämtliche Künstler des Labels steuerten Tracks bei, die klanglich irgendwo zwischen Elektro und Techno liegen. Vertreten ist auch Zabutom, der erst seit einigen Monaten bei X-Dump ist. Sein Song „skummis416“ macht Appetit auf sein Non-Chiptunes-Material, das von Psilodump bereits mit einigen Vorschusslorbeeren bedacht wurde.

Download: netlabel.x-dump.com

I am Your Destruction
Captives Of The Sky EP

(Chiptunes) Am Anfang der EP dachte ich noch: „Och nö, nicht schon wieder Gameboy-Techno.“ Relativ schnell änderte sich meine Meinung. Anders als Random oder USK, die größtenteils 8-Bit-Fratzengeballer hinlegen, schlägt IAYD auch mal langsamere Töne an. „Follow Me, We'll Float Away From Here“ ist ein schöner Gameboy-Popsong mit geilen Melodien. Weiterhin gibt es Breakbeats und natürlich Gameboy-Techno.

Download: www.myspace.com/iayd

Radiohead
In Rainbows

(Britrock/Elektro) Nanu? Ein Mainstream-Release in den Musiktipps für die Chiptunes-Szene? Ja! Mit ihrem inzwischen siebten Album haben Radiohead absolutes Neuland betreten. Es war bis kurz vor Jahresende nur

online sowie in einer sehr feinen Discbox mit fetten Extras zu bekommen und ist erst vor wenigen Tagen auf CD erschienen. Eine weitere Besonderheit ist, dass man den Preis für den Download selbst frei bestimmen darf. Alle Preise von 0 bis 140 Euro sind möglich. Um dennoch noch ein paar Fans zum Kauf der Discbox zu bewegen, kommt diese mit einigen Bonustracks und der Vinyl-Version des Albums. Allerdings hat sie auch einen stolzen Preis von 60 Euro. Klanglich bewegen sich Radiohead auf diesem Album irgendwo zwischen Blur und dem Soloalbum von Thom Yorke „The Eraser“. Teilweise erinnern sie mich auch an das erste Gorillaz-Album, das oftmals die gleiche Tiefe auffährt.

Download: www.inrainbows.com

Ansonsten
Wizards And Warriors
Wave Traveler (Chiptunes)
www.archive.org/details/WizardsAndWarriors-WaveTraveler

Bacalao
Superboulets 1–5 (Chiptunes)
www.bacalao.ch

Mini Roc
Miniland (Chiptunes)
www.daheardit-records.net

Manou
The Micro-Years 2002–2007
(Chiptunes/Techno)
www.microdisco.de/manou



Tach Post, mein Name ist Steffen Große Coosmann und ich bin 22 Jahre jung. Meine ersten Computer- und Videospielerfahrungen hab ich mit dem Amiga 500 meines Vaters gemacht. Meine Lieblingsspiele aus dieser Zeit sind bis heute Super Frog, Soccer Kid sowie James Pond 2.

Ich hab recht früh meinen eigenen PC bekommen, einen 486er mit 44 MHz. Prägend zu dieser Zeit waren für mich ID-Software und Apogee Games, darunter Duke Nukem, Cosmo's Cosmic Adventure und besonders die Commander Keen Reihe. Für heutige Games kann ich mich nur selten begeistern. Die einzigen Spielsereien, die mich auf den heutigen Konsolen fesseln, sind die Zelda- und Kingdom Hearts-Reihen.

Zur Musik bin ich 2000 gekommen. Angefangen hab ich mit simpler und eher schlechtgemachter Dance- und Techno-Musik, was mir aber ein sicheres Gefühl für Arrangements und Songstrukturen bescherte. Nachdem ich Ende 2004 die Chiptunes-Szene für mich entdeckt hab, bin ich 2006 auf diese Musikrichtung umgestiegen. Seitdem veröffentliche ich meine Musik unter dem Namen MM auf verschiedenen Netzlabels. Passenderweise hat meine Begeisterung für Chiptunes auch das Interesse an Retro-Games wiedererweckt. Neben Chipmusik hab ich aber einen recht weitläufigen Musikgeschmack, der über Elektro und Techno bis hin zu Rock, Punk und Metal geht. Meine Freizeit verbringe ich aber auch mit Mangas, Animes und Dartspielen, was ich nun schon in der dritten Saison im örtlichen Steel-Dart-Verein „DKK Rheine“ tue.

Lotek64 #25 PREVIEW

Lotek64 ist ein Magazin mit eigenem Charakter, ein widerspenstiges Biest mit unbezähmbarem Eigenwillen, das Artikel, aber auch seinen eigenen Erscheinungstermin gerne hinauszögert und Redakteure und Leser damit beinahe in den Wahnsinn treibt. Trotz der Probleme haben wir das sture Ding irgendwie liebgewonnen, weil es uns immer wieder mit Nettigkeiten versöhnlich stimmt, wenn wir nicht damit rechnen. Oftmals zieht es aber auch hochinteressante Artikel an, die man gerne liest. Diese in einer Vorschau zu nennen ist angesichts der Eigenwilligkeit des Heftes fast schon unmöglich. Vorsichtig schreiben wir ein paar Artikel auf, die von diversen Autoren für eine der nächsten Ausgaben angekündigt wurden:

- *Fooblitzky: Computer-Brettspiel-Genremix von Infocom*
- *Fortsetzung des Civilization-Artikels (Ausgabe 19)*
- *Visionen in der REM-Schlafphase (2)*
- *Die besten Prügelspiele für den C64*

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



Lotek64 #25 erscheint im März 2008.

COMMODORE 64 GAME CHARTS

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

(Quelle: <http://www.lemon64.com>, Stand 9. September 2007.
/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an.)

Cheats für Commander Keen (siehe Seite 17)

Commander Keen 1 bis 3

Diese Tastenkombinationen während des Spiels eingeben:

[C] + [T] + [Space]: Items
[G] + [O] + [D]: God-Mode
[Shift] + [Tab]: Level beenden

[F10] + [J]	Jump-Mode
[F10] + [G]	God-Mode
[F10] + [W]	Warp-Mode
[F10] + [N]	No Clipping
[F10] + [E]	Level beenden
[F10] + [I]	Alle Items
[F10] + [B]	Scr. Farbe ändern
[F10] + [D]	Demo aufnehmen
[F10] + [M]	Speicherinfos
[F10] + [S]	Slow Motion Mode
[F10] + [T]	Sprite Test

Commander Keen 4 bis 7

Um in der zweiten Trilogie cheaten zu können, muss beim Programmstart „-nowait“ als Parameter angehängt werden. Also zum Beispiel:

C:\>KEEN4\KEEN4 -NOWAIT

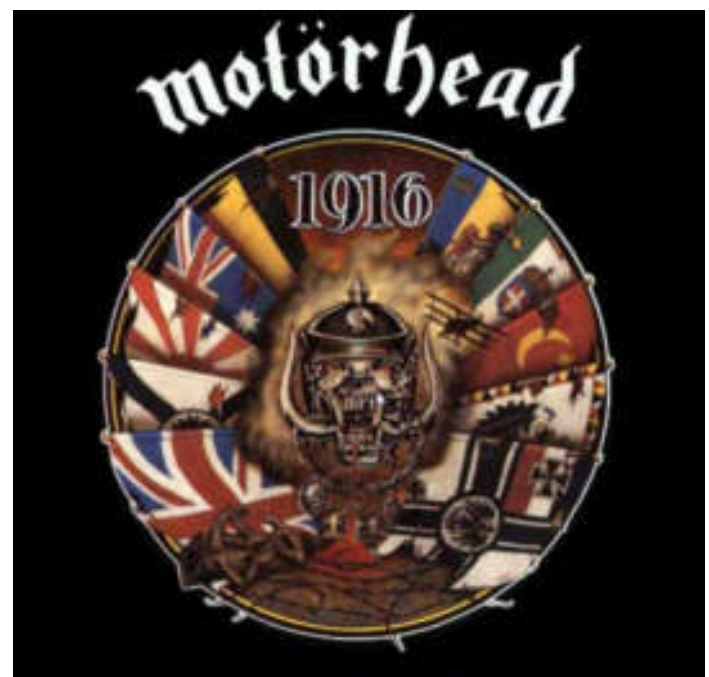
In Keen Dreams stehen diese Tastenkombinationen ohne den Zusatz

Dann sind folgende Tastenkombinationen verfügbar:

„-nowait“ zur Verfügung.

Lord Lotek LP-Charts Dezember 1991

01. Beasts of Bourbon — The Low Road
02. Motörhead — 1916
03. Billy Bragg — Don't Try this at Home
04. Dead Moon — Live Evil
05. Metallica — Metallica („Black Album“)
06. Slint — Spiderland
07. My Bloody Valentine — Loveless
08. Primal Scream — Screemadelica
09. Nirvana — Nevermind
10. Brick Layer Cake — Call it a Day
11. Coil — Love's Secret Domain
12. Saint Etienne — Fox Base Alpha
13. Smashing Pumpkins — Gish
14. Hole — Pretty on the Inside
15. Urge Overkill — Supersonic Storybook





PixelStars Das Maskottchen

Text und Zeichnungen:
André Hammer

Beratung: Kilian
Reisenegger, Martin
Schemitsch, Georg Fuchs

In der Spielebranche
gibt es Legenden die
nach heute auf ein
Comeback warten ...

Alex Kidd war Sega's beliebtes
Maskottchen in den späten 80ern
und ist eine solche Legende!



Er stellte sich
ungewöhnlichen
Gegnern ...



... und hatte viele Fans! :)



Trotz einiger
guter Spiele
kratzten
häufige Stil-
und Genre-
wechsel an
Alex' Image ...

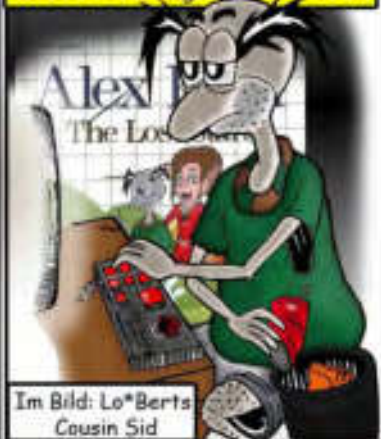


Letztendlich war er nicht allen
Widersachern gewachsen ...



... und musste
seine Position
als
Maskottchen
abgeben!

Seither träumen Fans von der
Wiederbelebung „ihres“ Helden.



Im Bild: Lo*Berts
Cousin Sid

Träume, Wünsche,
Hoffnungen,
Fragen ...

Was wenn Alex Kidd in Miracle
World eine Fortsetzung vom
Kaliber eines Super Mario Bros. 3
bekommen hätte?

Wie könnte ein Comeback
aussehen?

Warum ist dieses Kästchen so
beschissen textlastig und un-
inspiriert wie es einige Alex Kidd-
Spiele früher waren?



... und AUS!

Download-Tipp:
Fan-Remake von
Alex Kidd in Miracle
World:

[http://alexkidd.
wordpress.com/](http://alexkidd.wordpress.com/)



Verwendete Originalgrafiken
in den Kästchen 4, 7, 9 und 12.

ALEX KIDD



incredible fun with two additional Jynxsticks.

essential for many repair jobs. 100%

Freezer and Fastloader cartridges, 328
ram, 128K flash, Turbo assembler integrated. Stop
("freeze") any program/game at any time, do
changes in memory, and re-start the machine at
the same spot. Use it to backup your games or
save a game by continuing the same level later.

www.aml.ga

GOOD HARDWARE FOR GOOD COMPUTERS.