

The bugle sounds the charge begins:

Lotek64



Nr. 13/März 2005



Coder, Musiker, Multitalent mit C64-Wurzeln:

Interview: Mark Ambrose

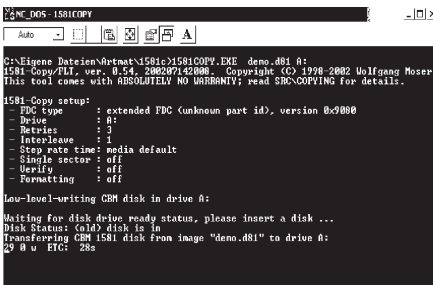
Seite 4



Segas Abschied von der Welt der Hardware:

Kult-Konsole Dreamcast

Seite 8



Wie man Daten vom PC auf den Commodore bekommt:

Waiting for Connection

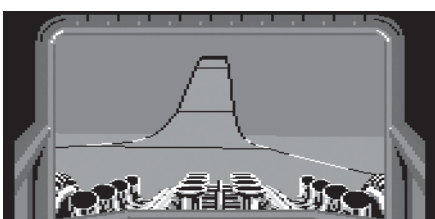
Seite 12



Interview mit Sub-O-Tron-Erfinder Jogi Neufeld:

Tricotronic-Bastard

Seite 10



Pitstop, OutRun, Test Drive und Co.:

Rennspiele für den C64



Liebe Loteks!

In den verganenen Monaten habe ich mehrmals angekündigt, Lotek64 auf eine neue Basis zu stellen. Nun ist es soweit, Lotek64 hat nun endlich eine richtige Redaktion bekommen, die in Zukunft das Magazin gestalten wird. Diese Ausgabe war ein Testlauf, der – ohne den Charakter des Magazins grundlegend zu verändern –, wie ich meine, sehr positiv ausgefallen ist. Das Team von Lotek64 wird auf der gegenüber liegenden Seite näher vorgestellt.

Das soll nun natürlich nicht bedeuten, dass eure Mitarbeit nicht mehr gefragt ist: Wir freuen uns über Beiträge, Leserbriefe und Rückmeldungen aller Art. Übrigens: Wer uns einen Artikel schickt, der zur Veröffentlichung gelangt, erhält drei Ausgaben kostenlos, Abonnenten erhalten die drei Exemplare gutgeschrieben.

Neu in dieser Ausgabe ist auch das Maskottchen Lo*bert, das künftig von Martin Schemitsch gezeichnet werden wird.

Mit dieser Ausgabe endet die neunteilige Serie über CD-Konsolen, die umfassend ein Stück Spielegeschich-

te behandelte, das mit der neuen Generation von Konsolen schon einen Hauch von Lo-Tech atmet. In der nächsten Ausgabe starten wir eine neue Serie, die sich mit den Handheld-Konsolen beschäftigen wird.

Wie immer gibt es auch Änderungen gegenüber den Ankündigungen im letzten Heft: Der Test der „Amiga Classix 4“-CD wird auf die nächste Ausgabe verschoben, weil wir uns kurzfristig dazu entschlossen haben, die Sega Mega Drive-Neuaufgabe mit sechs eingebauten Spielen vorzuziehen, da heute niemand abschätzen kann, wie lange das Gerät erhältlich sein wird.

Schwerpunkt dieser Ausgabe sind Rennspiele für den C64, denen wir acht Seiten widmen.

Viel Spaß bei der Lektüre!

Lord Lotek * lotek64@aon.at

Mein besonderer Dank gilt diesmal dem Collector, der Lotek64 mit einer großzügigen Spende unterstützt hat.

Endredaktion: Lisbeth Zeiler.

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

Das Lotek64-Abo

Lotek64 ist grundsätzlich kostenlos. Da die Portokosten aber sehr teuer sind, muss jeder Leser / jede Leserin selber dafür aufkommen.

Überweisung von 4 Euro, überschüssige Cents werden natürlich gutgeschrieben.

Die Mitte 2002 eingeführten neuen Posttarife haben auch Konsequenzen für die „Schnorrer-Abos“. Es werden nur noch so viele Hefte gratis verschickt, bis ein Kilogramm voll ist. Das können zwischen null und vierzehn Hefte sein.

1. Portokosten

[a.] **Abos in Österreich:** Die Portokosten für eine Ausgabe betragen 1 Euro (Versand als Brief, 50 bis 100 g). Seltsamerweise kostet es geringfügig weniger, ein Heft ins Ausland zu versenden. Ein Jahresabo kostet also 4 Euro.

[b.] **Abos außerhalb Österreichs:** Der genaue Preis ändert sich jedesmal geringfügig, da er im Tarifmodell der österreichischen Post aus einer Kombination aus Stückzahl und Gewicht berechnet wird (angefangene ganze 1000 Gramm sind immer komplett zu bezahlen). Realistisch sind erfahrungsgemäß zwischen 90 Cent und 1 Euro pro Heft. Für ein Jahresabo empfehle ich also die

2. Überweisungen aus dem EU-Ausland

Da es innerhalb der EU (egal, ob Eurozone oder nicht) keine Überweisungsgebühren mehr gibt (Stichwort „Binnenüberweisung“), ist es nicht mehr nötig, das Geld in einem Kuvert zu versenden oder auf ein deutsches Konto zu überweisen. Den Versand von Bargeld in einem Brief schlage ich nur Abonnent/inn/en aus Nicht-EU-Ländern vor.

Die Bankverbindung für Lotek64:

LOTEK64-Bankverbindung

Internationale Bankverbindung (IBAN): AT58 1200 0766 2110 8400

BIC (SWIFT): BKAUATWW, Kontoinhaber: Georg Fuchs

Innerhalb Österreichs: Konto 76621108400, BLZ 12000

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!

Hier die Regeln für das Lotek64-Abo in Kürze:

A. PORTOSPENDE – Wer sich an den Portokosten beteiligt – 1 Euro pro Ausgabe –, bekommt Lotek64 garantiert zugeschickt.

B. KEINE SPENDE („Schnorrer-Abo“) – Wer nichts bezahlt, bekommt Lotek64 nur, „so lange das Geld reicht“.



>><http://agcreplica.outel.org>



Lotek64 DIE REDAKTION

Mitarbeit?

Lotek64 ist kein kommerzielles Magazin, niemand verdient einen Cent damit. Das bedeutet, dass es nur überleben kann, solange es engagierte Computerfreaks gibt, die ihre Texte oder ihre Zeit kostenlos zur Verfügung stellen.

Die Redaktionsmitglieder, die auf dieser Seite vorgestellt werden, hätten gerne Zuwachs. Falls du auch als Autorin / als Autor aktiv werden möchtest, oder falls du uns auf eine andere Weise unterstützen möchtest, bist du herzlich in unserem Team willkommen.

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

Melde dich bei uns:
lotek64@aon.at



Jens Bürger
(sunnyman)
jb@sunnyman.de

Aufgaben: Redakteur, Mitgestalter
Lieblingsthemen: C64, Mac, Konsolen, Out Run
Nicht-virtueller Wohnort: Bochum, Deutschland
Ich in 5 Worten: Oft andersdenkender 80er-Liebhaber Marke Profioptimist.



Georg Fuchs
(Lord Lotek)
lotek64@aon.at

Aufgaben: Herausgeber, Layout/Druck
Lieblingsthemen: C64, Konsolen, alte Rechner
Nicht-virtueller Wohnort: Graz, Österreich
Und sonst?: Zur Zeit spiele ich The Trapdoor am C64, Maniac Mansion Deluxe (PC) und Harvest Moon (SNES).



Volker Rust
volker@polaroy.de

Aufgaben: Seek & Describe
Lieblingsthemen: People, Spiele & Medien aller Art
Nicht-virtueller Wohnort: Landau - Pfalz, Germany
Aktuell spiele ich Sunny Shine (C64) und Columns Crown (GBA) und erwarte mit Freuden ein Leben nach dem Game Over.



Arndt Detke
(GoDot)
support@godot64.de

Aufgaben: Lektorat, Artikelschreiber, Übersetzungen
Lieblingsthemen: Bildbearbeitung mit GoDot
Nicht-virtueller Wohnort: Minden/Westfalen, Deutschland
Motto: Leute zum Staunen bringen, das ist einfach ein cooles Gefühl.
Am liebsten spiele ich Spiele wie Indiana Jones, Monkey Island oder Myst.



Dr. Rainer Buchty
rainer@buchty.net

Aufgaben: HW-Redakteur, Übersetzung
Lieblingsthemen: HW-Basteleien, alte Rechner, Musik
Nicht-virtueller Wohnort: Karlsruhe, Deutschland
Definition nach Langenscheidt: Ge-ria'tro-ni-ker, der: Fachmann auf dem Gebiet der Geria-tronik, d.h. antiker elektronischer Baugruppen und -teile



Stefan Zelazny
(GALAKTUS)
myself@galaktus.de

Aufgaben: Webmaster/Schreiberling
Lieblingsthemen: C64, Musik (Sid, Mod, Remixes), Demos
Nicht-virtueller Wohnort: Dortmund, Deutschland
Ein Klischee das Ich mag und dem ich entspreche: Ich renne den 80ern hinterher und weigere mich, erwachsen zu werden.



Martin Schemitsch
(Martinland)
martinland@mur.at

Aufgaben: Comic-Strip, Interview
Lieblingsthemen: (C64-)Musik, Animation, Cineastisches, Interdisziplinäres Kreieren
Wohnort: Graz, Österreich

Zur Zeit spiele ich „Myst IV Revelation“, gefolgt von den Klassikern „Heart of Darkness“ und „Legend of Kyrandia“.



Andre Hammer

Aufgaben: Allrounder
Lieblingsthemen: Spiele
Nicht-virtueller Wohnort: Graz, Österreich
Ich spiele zur Zeit: Nichts, weil meine rot geränderten Augen schmerzen, nachdem ich mich in Rekordzeit durch alle sieben Staffeln „Star Trek – The Next Generation“ gekämpft habe.



Mag. Andranik Chalustians
(RFK)
andranik.g@vienna.at

Aufgaben: Arcadebereich
Lieblingsthemen: 2D-Gameplay, Shmups
Wohnort: Wien, Österreich
Zur Zeit spiele ich: vermehrt Arcadeshooter von Cave, Raizing und Seibu Kaihatsu und Castlevania am DS.

Bis ans Ende der Welt: Commodore

Interview mit Mark Ambrose

Mark Ambrose ist Australier und lebt seit 2003 in Auckland auf der nördlichen Insel Neuseelands. Der Amiga-Freak und Hobbyastronom plant, nächstes Jahr nach Australien zurückzukehren, wo am Tag die Sonne scheint und in der Nacht die Sicht auf die Planeten frei ist.

Lotek64: Hast du beruflich mit Computern zu tun oder ist das ein reines Hobby?

Mark: Computer sind mein Hauptinteresse, sowohl klassische als auch moderne. Ich bin Softwareentwickler und verdiene mein Geld zur Zeit im Bereich der Satellitennavigation mittels Handheld-Geräten und Pocket-PCs. Daher rührt auch mein Interesse an zeitgemäßen Rechnern, außerdem spiele ich gerne PC-Spiele – in erster Linie First-Person-Shooter und Strategiespiele.

Lotek64: Wie passt die Astronomie da hinein?

Mark: Dieses Hobby betreibe ich erst seit relativ kurzer Zeit, obwohl ich schon im Alter von zehn Jahren mein erstes Teleskop bekommen habe. Voriges Jahr bin ich dann zu diesem Hobby aus meiner Kindheit zurückgekehrt und habe mir ein computergesteuertes Meade LX90 8" SCT gekauft. Dieses Teleskop ist einfach genial, wobei der in Neuseeland häufig bewölkte Nachthimmel nur selten eine freie Sicht ermöglicht. Als ich zu Jahresbeginn den Saturn zum ersten Mal erblickt habe, war ich total überwältigt. Die Verwandlung eines so kleinen Lichtpunktes in einen Planeten mit Ringen beobachten zu können, ist ein unbeschreibliches Erlebnis.

Lotek64: Wie bist du zum Amiga gekommen?

Mark: Meine erste Begegnung mit diesem Computer fällt in die späten 1980er Jahre, als ein Freund von seinem Commodore 64 auf einen Amiga 500 umgestiegen ist. Der Amiga 500 wurde damals zumeist mit einem Spielepaket verkauft, eines davon war Stunt Car Racer. Als ich dieses Spiel zum ersten Mal gesehen habe, bin ich für den Rest meines



Lernst du am VC-20 BASIC: Mark Ambrose.

Lebens zum Amiga-Fan geworden. Einige Monate später hatte ich auch das Geld für einen Amiga gespart. Wie so viele andere inserierte ich meinen C64C in einem Lokalblatt, um das nötige Geld für den Kauf des Amiga zusammen zu bekommen. Dank der Einkünfte aus meinem Teilzeitjob war ich bald stolzer Besitzer eines Amiga 500.

Lotek64: Hastest du auch schon vor dem Commodore 64 einen Computer?

Mark: Mein allererster Rechner war ein VC-20. Ich verwendete ihn – wie alle anderen – hauptsächlich zum Spielen und zum Einstieg in das Programmieren. Ich habe damals eine Datenbank geschrieben und habe natürlich bald die gefürchtete „Out Of Memory“-Fehlermeldung zu Gesicht bekommen. Da ich nicht viel von Computern verstand, gab ich bald auf und verwendete den VC-20 nur mehr als Spielecomputer. Mein Lieblingsspiel war Vegas Jackpot (ein Glücksspielautomat) und Blitz.

Lotek64: Wo hast du dann schließlich das Programmieren ge-

lernt? Hast du am Amiga programmiert oder hauptsächlich gespielt?

Mark: BASIC habe ich mit der „Introduction to Basic“-Serie gelernt, die damals für den VC-20 erhältlich war. Durch das Abtippen von Listings aus Zeitschriften habe ich auch einiges gelernt. Den Großteil meiner Fertigkeiten habe ich mir aber im Rahmen meines Studiums der Informationstechnologie an der Universität von Queensland in Brisbane angeeignet. Die Kurse umfassten Modula-2, C, Assembler, Shell Script und die objektorientierten Sprachen Java und C++. Am Amiga habe ich ein bisschen C++ programmiert, aber ehrlich gesagt habe ich nie die Zeit gefunden, mich näher mit Intuition etc. zu beschäftigen. Bei den aktuellen Programmiersprachen und -techniken auf dem neuesten Stand zu bleiben, ist eine Aufgabe, die einem nicht viel Freizeit lässt.

Lotek64: Welches sind deine Lieblingsspiele und -demos?

Mark: Mit der Demoszene habe ich mich zugegebenermaßen nicht sehr

intensiv auseinandergesetzt. Meine Freunde, die mehr Computererfahrung hatten als ich, haben sich damit nicht beschäftigt, also hatte ich auch kaum Kontakt mit dieser Sparte. Meine Lieblingsspiele am Amiga sind die Shadow-of-the-Beast-Spiele, Superfrog, Sensible Soccer, Xenon II und The Chaos Engine. Wie jeder weiß, waren die meisten Spiele von Psychosis hervorragend.

Lotek64: Du sammelst Amiga-Computer. Welches sind deine Lieblingsmodelle?

Mark: Ich sammle die Amigas, allerdings habe ich meine Kollektion vor kurzem auf jene Modelle reduziert, von denen ich mich niemals trennen kann. Mein Lieblings-Amiga ist der Amiga 4000. Dieser ist als einziger ständig einsatzbereit, alle anderen setzen im Kasten Staub an. Mein Amiga 4000 ist so aufgerüstet, dass ich bequem damit arbeiten kann, und bietet für sein Alter eine erstaunliche Performance. Das spricht sehr für die Workbench, außerdem bootet er in einem Bruchteil der Zeit, die mein 3-GHz-PC dafür benötigt. Ausgestattet ist mein Amiga mit einer Cyberstorm-060-Karte, einer 40GB-Festplatte, einer Cybervision-64/3D-Grafikkarte, einer Ariadne-II-Ethernetkarte und einer Sunrize-AD516-Soundkarte. Ich besitze auch einen A600/030, einen A1200/030, einen A500, eine CD32-Konsole mit SX-1-Erweiterung und ein CDTV.

Lotek64: Soundkarten findet man aufgrund der hohen Preise eher selten in Amiga-Rechnern. Hast du am Amiga auch Musik gemacht?

Mark: Nein, ich habe die Karte nur besorgt, um meinen Amiga „komplett“ zu machen. Damals hatte ich wohl mit der typischen PC-User-Haltung gedacht, eine Soundkarte würde bei Spielen einen gewaltigen Schub in der Klangqualität bewirken, dem ist aber leider nicht so. Deshalb hat die Karte eigentlich nichts zu tun.

Lotek64: Wofür benützt du nun deinen Amiga 4000?

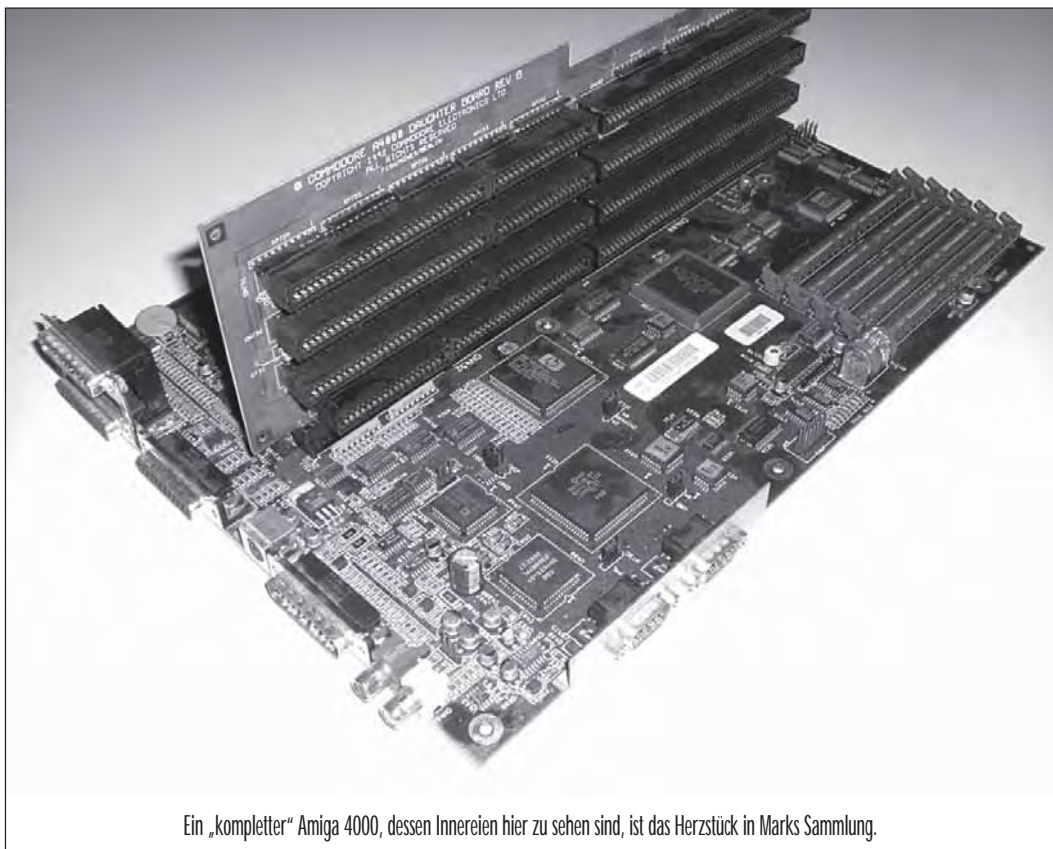
Mark: Hauptsächlich zum Spielen, manchmal surfe ich damit ein bisschen im Web. Es macht einfach viel mehr Spaß, diese Dinge auf einem richtigen Amiga zu machen, als unter Emulatoren wie WinUAE. Damit will ich nicht sagen, dass WinUAE kein exzellenter Emulator wäre: Für seinen Zweck und sein Publikum ist es ein tolles Stück Software, für das der Programmierer höchsten Respekt verdient. Aber nach meinem Geschmack bleibt ein Emulator, wie gut er auch immer sein mag, immer nur ein Emulator.

Lotek64: Hast du vom C=One gehört? Was hältst du davon?

Mark: Ich habe von diesem Computer gehört und finde, dass es eine sehr interessante Technologie darstellt. Besonders faszinierend finde ich daran, dass man ihn als VC-20, Atari 2600, Sinclair Spectrum etc. konfigurieren kann, was sicher auch ein starkes Verkaufsargument für dieses System darstellt. Aber würde ich mir deswegen einen C=One kaufen? Aus zwei Gründen eher nicht: Zum einen ist da der Preis, der – Zoll, Versand nach Neuseeland, Steuer und benötigtes Zubehör eingerechnet – um die 450 USD ausmachen würde. Für dieses Geld könnte ich mir alle „echten“ Rechner kaufen, die für mich am C=One interessant sind. Zum anderen bin ich grundsätzlich der Auffassung, dass nichts über das Original geht. Einen echten C64 oder VC-20 würde ich immer einem Mini-ATX-PC vorziehen. Andererseits verstehe ich die Begeisterung vieler für diese aufregende Hardware, mit der man Spiele und andere Programme von einer Compact-Flash-Karte oder, noch besser, einer Festplatte laden kann. Ich weiß nicht, ob das zum jetzigen Zeitpunkt schon möglich ist, aber das wäre für mich das Kaufargument schlechthin.

Lotek64: Hast du Kontakt zu anderen Usern aus Neuseeland? Gibt es noch eine aktive Szene aus der Ära der Heimcomputer?

Mark: Meine Kontakte beschränken sich auf das Kaufen und Verkaufen von Hardware über das neuseeländische Online-Auktionshaus. Mit der Zeit merkst du dir die Namen der Bieter und weißt, wann du es mit Sammlern und Enthusiasten zu tun hast. Ein paar von ihnen habe ich persönlich getroffen, sie waren alle sehr nett. Einige sammeln, so wie ich, nur Amigas, andere kaufen alles, was sie in die Finger bekommen.



Ein „kompletter“ Amiga 4000, dessen Innereien hier zu sehen sind, ist das Herzstück in Marks Sammlung.

Funktionsfähige Sammlerstücke findet man selten, und wenn einmal eines auftaucht, wird man garantiert von den Sammlern überboten. In Auckland und auch in anderen Teilen des Landes gibt es eine Amiga User Group, aber ich habe nie an ihren Aktivitäten teilgenommen.

Lotek64: Du hast deine Jugend vorwiegend in Großbritannien verbracht, wo du auch geboren bist...

Mark: Daher stammt auch mein frühestes Wissen über Heimcomputer. Noch bis zur Mitte der 1980er Jahre war der Atari 2600 sehr populär, danach spalteten sich die Spieler in zwei Lager auf: Sinclair und Commodore. Ich hatte einen Commodore VC-20, aber viele meiner Freunde besaßen einen Sinclair ZX81. Der Durchbruch des Sinclair Spectrum und des Commodore 64 änderte nichts an der Aufspaltung in zwei Lager, die ja bis heute andauert.

Lotek64: Gegen Ende der 1980er Jahre bist du dann nach Australien übersiedelt. Wie hast du deine neue Heimat als Computerfreak erlebt?

Mark: Die gängigen Computer waren dieselben wie in Großbritannien. Bevor ich dort weggezogen bin, hatte ich allerdings noch nie vom Amiga gehört, aber bald nach mei-

ner Ankunft in „down under“ stieß man überall auf Amiga-Computer. Es war einfach der Heimcomputer, den man haben musste. Kaum jemand in meiner Altersgruppe hatte einen IBM-PC zuhause. Ein paar Freunde hatten einen Atari ST, aber der Amiga, besonders der Amiga 500, war der mit Abstand beliebteste und verbreitetste Computer. Bei Veröffentlichung des Amiga 500+ hielt er sich noch an der Spitze, aber das Erscheinen des Amiga 600 markiert den Anfang des Niedergangs der Amiga-Computer, die von diesem Zeitpunkt an immer seltener in den Geschäften zu finden waren. Ich kann mich nicht erinnern, jemals einen Amiga 1200 in einem größeren Kaufhaus gesehen zu haben. Der Rest ist Geschichte...

Lotek64: Apropos Geschichte: Wird Windows im Jahr 2030 Geschichte sein?

Mark: 2030 ist in der Welt der Computer eine sehr lange Zeitspanne. Ich glaube, dass sich im Universum der Computer und der Betriebssysteme die Dinge verändern, wenn auch sehr langsam. Apple hat mit dem Mac mini – ich glaube, dass ich mir einen besorgen werde – einen Trumpf in der Hand hat. Viele iPod-Besitzer werden zweifellos auf einen Mac umsteigen oder ihn

zumindest ausprobieren. Ich selbst habe nur einmal einen Mac gehabt, ein G4-iBook mit 800 MHz und 12"-Display. Ich habe das OS geliebt, aber die Hardware langsam gefunden. Da ich normalerweise mit Computern von mindestens 3 GHz Prozessorpower arbeite, ist das iBook mir langsam wie eine Schnecke erschienen. Ich habe den Mac nach einigen Wochen verkauft. Für den Mini-Mac habe ich aber eine Menge Ideen: Fileserver, Printserver, Heimkino-PC... Alles in einem winzigen, attraktiven Gehäuse, das du überall hin mitnehmen kannst. Linux hat in Sachen Benutzerfreundlichkeit noch einen langen Weg vor sich. Zur Zeit habe ich Mandrake Linux 10.1, das ich seit vielen Jahren verwende, auf meinem privaten PC installiert. Die Zeiten, in denen man lange Konfigurationsfiles schreiben musste, um eine simple Dial-Up-Verbindung zustande zu bringen, sind zwar vorbei, aber die meisten PC-User wären trotzdem überfordert, wenn die Dinge nicht „einfach funktionieren“. Darin liegt aber die Stärke von Windows. Ich persönlich würde gerne mehr Konkurrenz zu Windows sehen. Ob es bis 2030 eine echte Konkurrenz gibt? Die Chancen stehen gut.

Lotek64: Danke für das Interview.

Nachrichten aus der

18. 01. 2005
Der GO64!-Shop nimmt bereits Vorbestellungen für den C64DTV an. Darüber hinaus ist der neue Competition Pro Joystick mit USB-Anschluss für den PC dort erhältlich. (Den USB-Joystick haben wir auf Seite 23 getestet.)

29. 01. 2005
Der Emulator VICE ist in der Version 1.16 erschienen und kann unter www.viceteam.org heruntergeladen werden. Gegenüber der Vorversion wurde unter anderem die Prozessor-Emulation und die REU-Unterstützung verbessert. Letztere war in der Version 1.15 fehlerhaft. Unter neueren Windows-Versionen wird das cbm4win-Projekt unterstützt, so dass nun ein richtiges Laufwerk mit dem Emulator angesprochen werden kann. Darüber hinaus gab es viele kleinere Fehlerkorrekturen und Verbesserungen.

29. 01. 2005
Die vor drei Jahren eingestellte Internetseite „End Of The Line“ geht unter dem neuen Namen „C64 Endings“ wieder online. Die Seite wird von Vinny Mainolfi betrieben und wartet mit vielen neuen Spieleenden, Downloads und Reviews, sowie zusätzlichen Features und Competitions auf. C64 Endings ist unter www.c64endings.co.uk zu erreichen.

04. 02. 2005
Der Hersteller der beliebten 64HDD Software bietet die E-Mail-Version von DriveGhost zu einem neuen, reduzierten Preis an. Mit DriveGhost für den C64 können Track- und Sektorabbilder von der CMD RAM-LINK und HD zum Beispiel zu Backupzwecken angelegt werden. Weitere Informationen gibt es unter www.64hdd.com/driveghost/

Februar 2005
Auf den Seiten von Maurice Randall stehen jetzt neben GEOS auch gateWay 64 und gateWay 128 zum freien Download zur Verfügung. Zusätzlich zu den Diskettenimages der Version 2.5 findet man dort auch den Quellcode des nicht veröffentlichten gateWay2.6.

08. 02. 2005
Die europäische PAL-Version der neuen Videospielekonsole C64 DTV (Commodore 64 Direct to TV) wird nach Angaben des Herstellers ab Mai lieferbar sein. Der Golem Newsletter (Quelle: c64online.de) meldete hingegen, dass die Händler den Computer in Joystickform ab April über den Distributor Toy Lobster bestellen können.

07. 02. 2005
Game Over(view) ist in Ausgabe 14 erschienen und unter <http://dspaudio.com/~jaymz/> zu finden.

07. 02. 2005
Rosetta steht nun in der Version 1.7.2 unter <http://dirtydozen.homeip.net/rosetta17.rar> zum Download bereit. Das Programm ist ein Disassembler, der zu einem PRG-Programm Assemblercode generiert, der sich am Format des ACMEAssemblers orientiert.

08. 02. 2005
Auf der Commodore-Show in Maarsen wird Individual Computers neben einem C-1 und einem Catweasel MK4 zum ersten Mal auch eine MMC64-Karte aus der offiziellen Serienproduktion vorführen. Weitere Informationen gibt es auf der Seite commodore-gg.hobby.nl/februari19.htm

12. 02. 2004
Jason Reid veröffentlicht mit C64Anywhere ein Programm, das basierend auf Josef Soucek's Terminalprogramm und in Zusammenarbeit mit der IDE64-Erweiterung den Commodore 64 aus der Ferne steuern kann. Das kleine Programm steht im Internet unter <http://dirtydozen.homeip.net/C64any.rar> zum Download bereit.

15. 02. 2005
Am Dortmunder Hauptbahnhof bricht die Steuerung der Anzeigetafeln zusammen. Der dafür zuständige Computer soll ein Commodore 64 sein. Diese Meldung wird jedoch später revidiert: Tatsächlich handelt es sich um einen alten Commodore PC auf 286er-Basis mit dem Unix-ähnlichen Betriebssystem Xenix. Da eine Komplettsanierung des Bahnhofs in Planung ist, wird das System nur notdürftig repariert.

16. 02. 2005
Die neue Version 1.44 von 64TASS kann unter <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=13074> heruntergeladen werden. 64TASS ist Crossassembler, der unter Linux oder Windows läuft.

17. 02. 2005
Retroskoi, ein Synthesizer für Live-Einspielungen ist unter <http://pleco.mikrolahti.fi/~ae/download/retroskoi.zip> erhältlich.

19. 02. 2005
Im Rahmen der Spielemesse Games Convention in Leipzig wird auch in diesem Jahr ein Konzert aufgeführt. Dabei spielt das über 90 Mann starke FILMharmonic Orchestra unter der Leitung von Maestro Andy Bric bekannte Stücke aus der Video- und Computerspielewelt. Darunter wird in diesem Jahr die Commodore64-Welt mit Rob Hubbards „International Karate“ vertreten sein. Das Konzert fällt auf den 17. August 2005 und findet traditionell im Gewandhaus zu Leipzig statt. <http://www.vgmconcerts.com>

20. 02. 2005
Richard Bayliss hat auf seinen Internetseiten http://www.redizajn.sk/tnd64/download_games.html eine Preview-Version des Spiels „Grid Zone Remix“ veröffentlicht. Die finale Version wird kommerziell durch Cronosoft vertrieben.

20. 02. 2005
Unter www.firefox.ch steht mit „Firefox 53“ ein weiterer Boulder-Dash-Klon zum Download bereit.

21. 02. 2005
Die Gruppe 7A3 hat ihre Variante von Giana Sisters als Freeware freigegeben. Das Spiel entstand bereits 1993 und basiert auf „The Great Giana Sisters“, wohl einem der beliebtesten Jump-and-Run-Spiele für den C64. Neben neuen Leveln wurden auch Änderungen

am Programmcode vorgenommen, so dass die Hauptfigur nun zum Beispiel auch schwimmen kann. Das Ergebnis kann unter dem Namen „Great Giana Sisters II“ nun erstmals kostenlos auf www.c64games.de heruntergeladen werden.

21. 02. 2005
Die Primary Star Crew veranstaltet vom 23. bis zum 25.09.2005 eine Party in den Niederlanden. Weitere Informationen folgen demnächst unter www.role64.com/primarystar/index.html.

21. 02. 2005
Die Willow-Party findet in diesem Jahr vom 5. bis zum 7. August im Dorfgemeinschaftshaus Wellentrup (nahe Blomberg) statt. Weitere Informationen sind unter www.willowparty.de erhältlich.

22. 02. 2005
Es gibt nun deutsche Seiten nebst einer deutschen Bankverbindung für die 64HDD-Speed-Up-Cartridge. Sie erlaubt im Zusammenspiel mit 64HDD eine beschleunigte Datenübertragung, ohne dabei wie bisher den Kernal des C64 austauschen zu müssen. Statt dessen wird sie einfach am Expansionsport angeschlossen. Ausführliche Informationen gibt es unter www.64hdd.com/64carts/index_de.html.

22. 02. 2005
Am 16. April findet die Retrogamers 2005 statt. Veranstaltungsort ist Ludwigshafen im EKZ Walzmühle. Weitere Informationen unter <http://www.retrogamers2005.de>.

23. 02. 2005
„Retro Revival“ ist in der neuen Ausgabe 3 erschienen. Die PDF-Datei kann unter www.retrorevival.co.uk heruntergeladen werden.

24. 02. 2005
Unter commodore-gg.hobby.nl stehen nun die ersten Bilder der letzten Commodore Show zur Verfügung. Die nächste Show wird am 16. April stattfinden.

27. 02. 2005
131 Euro war einem Bieter auf eBay das originalverpackte Spiel „The Great Giana Sisters“ wert. Damit verpasste er um ca. 10 Euro den Höchstbetrag von über 140 Euro im vergangenen Jahr. Ein Original von „The Great Giana Sisters“ zählt somit zu den teuersten Sammelobjekten im Bereich der C64-Spiele.

27. 02. 2005
Push hat die Tools Fonted und Gunpaint verbessert. Die neuen Versionen können auf CSDb heruntergeladen werden.

28. 02. 2005
Auch in diesem Jahr wird die Remedy Party in Schweden statt finden. Weitere Informationen unter www.remedy.nu.

02. 03. 2005
Joe Forster, der Mann hinter StarCommander hat auf comp.emulators.cbm einen neuen XE/M1541-Adapter angekündigt. Mit seiner Hilfe kann ein

XE1541-Kabel in ein XM1541-Kabel umgewandelt werden und vice versa. Nähere Informationen stehen unter <http://sta.c64.org/xem1541a.html> bereit. Der Adapter kann auch im bekannten Shop <http://sta.c64.org/x1541shop.html> zum Preis eines XM1541-Kabels bestellt werden.

03. 03. 2005
Grid Zone wurde überarbeitet und ist als „Grid Zone Remix“ bei Cronosoft (<http://cronosoft.co.uk>) erhältlich. Eine Preview-Version gibt es unter <http://redesign.sk/tnd64>.

03. 03. 2005
Das Kartenspiel Asshole steht unter <http://redesign.sk/tnd64> zum Download bereit. (Auf „Enter“ klicken, dann „C64 Downloads“ und dann „Friends & Contributors“.)

04. 03. 2005
Individual Computers in Person von Jens Schönfeld wird auf der AmiTron 2005, die am 02. April 2005 in Trondheim, Norwegen, stattfinden wird, zu gehen sein. Weitere Informationen gibt es unter <http://ami-tron.org>

05. 03. 2005
Die Auslieferung der MMC64-Hardwareerweiterung für den Commodore 64 hat begonnen. Mit der MMC64 können FlashCards am C64 als Massenspeicher verwendet werden. Die Erweiterung kann beim Hersteller Individual Computers (www.ami.ga) für 49 Euro zuzüglich 5 Euro Versand bestellt werden.

07. 03. 2005
Auf der Oxyron-Homepage unter <http://www.oxyron.de/html/wc64.html> ist das Werkzeug WarpCopy64 für Windows erhältlich. Es kopiert mit Hilfe des RetroReplay-Moduls mit Netzwerk-Addon ein Diskettenimage vom C64 auf den PC und vice versa. Der Vorteil gegenüber den bisherigen Transferlösungen liegt in der Einsparung eines speziellen Kabels.

08. 03. 2005
Ausgabe 43 der VANDALISM NEWS ist unter http://c64.rulez.org/onslaught/mags/vn_43.zip erhältlich.

10. 03. 2005
Auf www.cmdrkey.com wurde ein neues Forum eröffnet, in dem Themen rund um den Commodore, im Speziellen aber die CMD-Produkte, behandelt werden sollen.

11. 03. 2005
Die Ausgabe 71 der DigitalTalk ist unter www.digitaltalk.de erhältlich.



Retrowel t

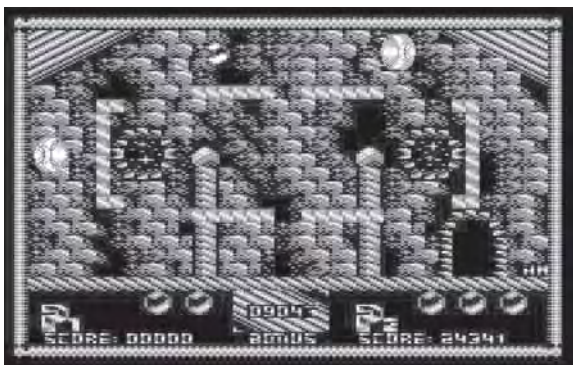
von Tim Schürmann und Georg Fuchs

Crimp the Game

Das erste C64-Spiel des neuen Jahres heißt Crimp und wurde von Robert Pätzmann (Code), Hildebrand Müller (Grafik) und Ari Pekka Paljakka (Musik) programmiert. Das Spielprinzip des Shooters für zwei Personen ist denkbar einfach: Jeder Spieler steuert ein (entfernt an das Uridium-Schiff erinnerndes) Hovercraft-Raumschiff in 2D-Ansicht vor recht ansehnlichen Hintergrundbildern, die sich in jeder Stufe des Spiels ändern. Ziel des Spiels ist es, das gegnerische Schiff dreimal abzuschießen, bevor man selbst alle drei Hovercrafts verloren hat. Wurde ein Spieler dreimal getroffen, geht es in die nächste von insgesamt acht Runden. Dort gibt es nicht nur ein neues Hintergrundbild, sondern auch Sperren, die weder Hovercraft noch Schüsse passieren las-

sen. So bietet jedes Bild eine neue strategische Herausforderung, da sich die Sperren an immer anderen Stellen befinden und die Schüsse oft schwierig zu platzieren sind. Das Hovercraft-Sprite (bzw. die Explosion desselben) ist sehr gut animiert, jedoch lässt sich der Flugkörper nicht diagonal steuern, worunter die Idee mit den Sperren etwas leidet. Gelungen ist auch die fetzige Musik, allerdings gibt es sonst rein gar nichts zu hören. Schuss- und Explosionsgeräusche sollten in einer neuen Version unbedingt implementiert werden, das würde dem Spiel mehr Atmosphäre verleihen. Alles in allem eine gelungene, wenn auch noch ausbaufähige Zwei-Spieler-Ballerei, die in die Fußstapfen von Wizard of Wor tritt. Das Spiel ist Freeware. (gf)

<http://de.geocities.com/crimpthegame>



Rekordverdächtig: Ultima



Winning bid: **US \$1,225.00 (Reserve met)**
 Ended: Dec-28-04 15:25:37 PST
 Start time: Dec-21-04 15:25:37 PST
 History: **20 bids** (US \$1.00 starting bid)
 Winning bidder: **petrolafson** (1502 ★)
 Item location: Columbia, Maryland United States
 Featured Plus! Listing
 Ships to: Worldwide
 Shipping costs: Calculate shipping costs
[Shipping, payment details and return policy](#)

Description

Alkabeth & Ultima for the Apple II / Mint-condition, extremely rare...
 Am 28. Dezember 2004 erzielte eine Originalausgabe von Ultima / Alkabeth für den Apple II bei einer ebay-Auktion 1.225 USD.

The Great Giana Sisters 2 (1993)

Erst jetzt wurde ein Giana-Klon im Internet veröffentlicht, der bereits 1993 fertig gestellt wurde. Merlin hat das Original „überarbeitet“ und verspricht neue Features, nicht bloß ein paar neu editierte Levels: 40 neue Stages, 19 neue Gegner, bessere Kollisionsabfrage, neue Funktionen, Secrets und und und... Auch die Präsentation ist sehr gelungen: Es gibt einen Vorspann und eine Endsequenz, darüber hinaus wurde auch das Original mit auf die Diskette gepackt. Der Versuch, es zu laden, führt allerdings zu einer Fehlermel-

dung, was symptomatisch für das Spiel ist: Die unzähligen Verbesserungen führen nicht zu mehr Spielspaß, weil das Leveldesign größtenteils misslungen ist. Schon Stage 1 ist eher frustrierend als unterhaltsam, weil die vielen neuen Bugs mehr nerven als jene des Originals. Der Ansatz, eines der beliebtesten C64-Spiele gründlich zu überarbeiten, ist vielversprechend, aber The Great Giana Sisters 2 verspricht mehr, als es halten kann.

>> <http://www.c64games.de>

The Infinite Loop 7 und 8



Abo: The Infinite Loop, P.O. Box 746, Grand Junction, CO 81502, USA. Europa-Abo: 37 US-D.

Mumpitz 113 und 114



Gegen Portospende auf Kto. 462475-101, BLZ 100 100 10 (Postsparkasse Berlin).

Europa-Version des C64-DTV angekündigt

Am 21.1.2005 gab der neue Inhaber der Commodore-Markenrechte, der US-Medienkonzern Yeahronimo, bekannt, dass er die Spielkonsole C64-DTV (Direct to TV) auch in Europa veröffentlichen werde. Die US-Version des C64-ähnlichen Spielsystems, das in einem Joystick Platz findet, verkaufte sich sehr gut im Weihnachtsgeschäft und erntete begeisterte Kritiken von Commodore-Fans. Da das Spielgerät direkt an einen Fernseher angeschlossen wird, kann das NTSC-Gerät nicht an einen europäischen PAL-Fernseher angeschlossen werden. Außerdem sollen die Mängel der US-Version, die unter dem Zeitdruck des Weihnachtsgeschäftes nicht mehr korrigiert werden konnten, in der PAL-Version behoben sein. Yeahronimo spricht in seiner Aussenung ausdrücklich von den Spielen Summer Games, Winter Games, World

Games und California Games, die in der US-Version teilweise verstümmelt sind. Yeahronimo hatte die Tulip-Tochter Commodore am 27. Dezember 2004 erworben, als Kaufpreis wurden 24 Millionen Euro angegeben. Die Geschäftsstrategie sieht vor allem ein Engagement im Online-Musikbusiness vor.



Jeri Ellsworth mit der US-Version des C64-DTV.

Lotek64
Serie
Teil 9



SEGA Dreamcast – Nur ein böser Traum?

Als SEGA 1998 seine letzte Konsole veröffentlichte, stieß der japanische Spielekonzern in ein riesiges Loch. Die Konsolen der Marktführer - Nintendos N64 und Sonys Playstation - waren schon in die Jahre gekommen und stellten aus technischer Perspektive keine Konkurrenz für die kleine CD-Konsole dar, die mit eindrucksvollen Leistungsdaten aufwarten konnte. Obwohl die Konsole bis heute sehr beliebt ist, konnte sie die Erwartungen ihrer Mutterfirma nicht erfüllen.

Der Start der Konsole verlief ganz nach Plan: Zuerst wird aus Werbezwecken nur die Speicherkarte (Virtual Memory Unit, VMU) verkauft, die über ein 48x32-Pixel-Display und ein kleines Steuerkreuz verfügt und somit als Mini-Handheld verwendbar ist. Die Konsole selbst kommt dann zusammen mit „Chu Chu Rocket“, einem brauchbaren Multiplayer-Spiel auf den Markt und Medien und Konsumenten nehmen sie gut an. Mit „Phantasy Star Online“ folgt im Jahr 2000 das erste Online-Rollenspiel für eine Konsole. Ein sehr überzeugendes frühes Spiel ist die DC-Fassung von „Soul Calibur“, die bis heute auf keiner anderen Konsole so überzeugend umgesetzt wurde. Im Grafikbereich ist die Konsole sehr leistungsfähig, viele Spiele sehen auf den Konsolen der neuen Generation kein bisschen besser aus. Originelle SEGA-Eigenentwicklungen wie das preisgekrönte „Jet Grind Radio“ fehlen ebenso wenig wie Umsetzungen von Spielen mit klangvollen Namen wie „Tomb Raider“. Der Schwerpunkt liegt

auf 3D-Spielen, aber auch im 2D-Bereich erscheinen herausragende Titel wie z.B. „Ikaruga“. Gut gemachte Videos und perfekte Soundtracks gehören zum DC-Standard. Das Gamepad mit einem analogen und einem digitalen Steuerkreuz liegt gut in der Hand und macht das Spielen zum Vergnügen. Wer sich damit nicht zufrieden gibt, kann Lenkräder, Lightguns, Angeln, Rasseln und andere Eingabegeräte kaufen. Da die Dreamcast-Konsole mit Browser und E-Mail-Programm verkauft wird, gibt es auch Maus und Tastatur zu kaufen. Allerdings bedarf so viel Rechenleistung einer aktiven Kühlung, was Dreamcast zur ersten Konsole macht, die mit einem eingebauten Ventilator verkauft wird.

SEGA in der Krise

Es sollte nach Veröffentlichung der Dreamcast-Konsole noch zwei Jahre dauern, bis die neue Generation von Konsolen in den Regalen stand. Angesichts des guten Spieleangebots genug Zeit, um eine Vormachtstel-

lung aufzubauen, möchte man meinen. Aber weit gefehlt, SEGA stellte 2001, am Höhepunkt der Popularität der Konsole, die Hardwareproduktion ein und ist seitdem nur mehr ein Softwarehaus, das heute für die Konsolen der ehemaligen Konkurrenten Spiele herstellt. Diese Entscheidung sorgte für Entsetzen in der Welt der Videospiele. Doch warum hat sich SEGA zu diesem drastischen Schritt entschlossen?

Sicherheitssystem mit Löchern

Durch die Verwendung eines speziellen CD-Formats (GD-ROM) wählte sich SEGA anfangs vor Raubkopierern sicher, die Konsole galt bis Mitte 2000 als die „sicherste“ auf dem Markt. Die Medien sehen zwar aus wie marktübliche CDs, fassen aber bis zu 1,2 GB an Daten. Es ist also unmöglich, mit einem CD-Brenner Kopien der Spiele herzustellen. Erste Lücken im Sicherheitssystem wurden im Oktober 1999 entdeckt. Nun war es möglich, die GD-ROMs auszulesen und an den seriellen Port zu senden. Folglich war es nur ein kleiner Schritt, Daten am PC in Empfang zu nehmen und eigene Programme auf der Dreamcast auszuführen.

Die Utopia-Ära

Die deutsche Crackergruppe Utopia macht sich diese Technik zunutze und veröffentlichte Mitte Juni des Jahres 2000 eine so genannte Boot-CD, die über das Internet verteilt wurde und mit deren Hilfe man raubkopierte Spiele bequem und ohne Eingriff in die Hardware (Modchips) starten konnte. Im Gegensatz zur Playstation konnten die Raubkopierer die Medien aber nicht selbst von Originalen erstellen, sondern waren darauf angewiesen, eine von Crackern er-



Die VMU ist zugleich Speicherkarte und Minikonsole.

stellte Raubkopie zu bekommen. Da die wenigsten Originale den Platz auf den GD-ROMs ausnutzen, war es meist kein Problem, die Spiele auf CD-R zu transferieren. Waren die GDs aber mit Videos bis an den Rand gefüllt, wurden diese einfach in niedrigerer Auflösung neu codiert, und schon passte so gut wie jedes Spiel auf eine CD. Bald zogen andere Gruppen wie Kalisto nach, und nach wenigen Tagen wurden bereits über 20 Spiele, einige davon gerade erst veröffentlicht, im Internet verteilt.

Doch das war noch nicht alles: Wenige Monate später hatten die Cracker ihre Kenntnisse so weit vertieft, dass sie Raubkopien herstellen konnten, die ohne die Boot-CD gestartet werden konnten. Nun war es teilweise sogar bequemer, Raubkopien als Originale zu verwenden, da die illegalen CDs oft für kürzere Ladezeiten optimiert waren und zudem Trainer integriert hatten.

Das war zweifellos ein schwerer Schlag für SEGA, da es selbst für Besitzer der betagten Playstation schwieriger war, Raubkopien zum Laufen zu bringen. Wie immer in solchen Fällen wurde die Schuld den skrupellosen Raubkopierern in die Schuhe geschoben, aber auch nach der großen Schwemme von Raubkopien ka-



men noch viele gute Spiele auf den Markt – in Japan werden heute noch Dreamcast-Titel verkauft. Besonders der Zeitpunkt des Rückzugs von SEGA kann als Hinweis darauf gedeutet werden, dass der Konzern andere Gründe für die Einstellung der Hardwareproduktion hatte.

Dreamcast heute

Heute ist die DC-Konsole besonders bei Retro-Freaks sehr beliebt, da auf ihr fast alle 8- und 16-Bit-Systeme

emuliert werden können. Immer wieder erscheinen Remakes von Spieleklassikern als Freeware. Allerdings hat in diesem Bereich die leistungsfähigere Xbox an Beliebtheit gewonnen. Die Dreamcast-Konsole ist aber noch nicht tot, wie eine im Internet sehr aktive Community belegt. Erst kürzlich stellten wir in Lotek64 ein gelungenes Giana-Sisters-Remake vor, und in Fernost kommen immer noch Dreamcast-Spiele auf den Markt, wenn auch nicht in großer Zahl.



SEGA Dreamcast ist eine Konsole, von deren Fähigkeiten andere nur träumen können. Die Mutterfirma träumte aber von höheren Umsätzen und stellte die Produktion ein, nachdem der Kopierschutz geknackt worden war und Raubkopien ohne Modifikation der Hardware gespielt werden konnten (oben).

Spieler-Screenshots: Sonic Adventure 2 / Vanishing Point / Soul Calibur (rechts v.o.n.u.).



Weiterführende Lektüre

Stellvertretend für die unzähligen Webseiten, die sich mit der DC beschäftigen, sei hier diese genannt: <http://www.planetsega.de>

Technische Daten SEGA Dreamcast

Veröffentlicht	1998 (Japan), 1999 (USA, ca. 300 US-D)
CPU	Hitachi SuperH SH-4 RISC CPU (200MHz)
RAM	16 MB SD-RAM + 8 MB VRAM + 2 MB Sound-RAM
Video	NEC PowerVRSG: 16,7 Mio. Farben, max. 640x448 Auflösung, leistungsfähige 3D-Engine
Audio	Yamaha AICA, 64 Kanäle, 3D-Sound, Hardware-gestützte Audiokomprimierung
Laufwerk	12 x GD-Laufwerk („GigaByte Disk-ROM“) mit 1.2 GB Kapazität, Datentransfer ca. 1,8 MB/Sekunde. Liest auch CDA und CD-R, über Softwarelösungen können beinahe alle denkbaren CD-Formate gelesen werden.
Schnittstellen	33,6kb-Modem (56kb in den USA) mit Upgrademöglichkeit, 4 Ports (Gamepad, Lenkräder, Tastatur, Maus etc.), serielle Schnittstelle. Speicherkarten und Rumble Pack können gleichzeitig im Gamepad betrieben werden, das über zwei Anschlüsse verfügt.
OS	Speziell angepasstes Windows CE + SEGA-spezifisches OS

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.

Ein Bastard aus Sub, Tri-cotronic und Tron

Interview mit Jogi „Sub-O-Tron“ Neufeld

Wie wir in Lotek 12 berichtet haben, öffnete im November des Vorjahres das Sub-O-Tron im Wiener Museumsquartier seine Pforten für Freunde der Kulturgeschichte des elektronischen Spielens. Lotek64 führte mit dessen Inhaber Jogi Neufeld das folgende Gespräch (man möge sich während des gesamten Interviews als Klangkulissee im Hintergrund das hochfrequente rhythmische Krächzen eines dreidimensionalen „Space Invaders“-Klons auf einer PS2 vorstellen).

– von Martin Schemitsch –

Lotek64: Wann hattest du persönlich erstmalig den Eindruck, dass Retro-Gaming ein internationales Phänomen mit allen medialen Begleiterscheinungen zu werden beginnt?

Jogi Neufeld: Eigentlich habe ich das bis zum heutigen Tag nicht festgestellt. Mich hat die Materie persönlich immer interessiert, in erster Linie eigentlich mehr vom Design her als wegen der Spiele. Ich war aber nie einer, der den ganzen Tag vor irgendwelchen Konsolen, ob jetzt alten oder neuen, gesessen ist. Ehrlich gesagt, habe ich nicht wirklich den Eindruck eines internationalen Phänomens, denn dann würde der Laden besser gehen (lacht). Ich merke jetzt schon, dass die Theorie dahinter und, was mir ein Anliegen ist, das Thema als Kunst- und Kulturform zu etablieren, verstärkt in Erscheinung treten. In St. Pölten gibt es eine Universitätsabteilung, die auf diesem Gebiet arbeitet, in den Staaten ist Computerspieltheorie schon lange Bestandteil der Wissenschaft. Insofern fällt mir das jetzt schon auf – aber dass es sich in der breiten Massenkultur niederschlägt, außer dass bei H&M irgendwelche T-Shirts mit „Space Invaders“-Männchen angeboten werden, sehe ich nicht so wirklich. Ich habe natürlich nichts dagegen, es ist mir nur zu wenig, wenn man mich rein auf „Retro“ fixiert. Mir geht es einfach darum, aus der Geschichte zu lernen. Ein

großes Augenmerk liegt natürlich auf der zukünftigen Entwicklung, nur muss man halt die Vergangenheit kennen und begreifbar machen.

Lotek64: Welches war denn nun das „auslösende Bit“, das dich zur Eröffnung dieses Paradieses für geschichtsbewusste Rezipienten der elektronischen Spielkultur veranlasste?

Jogi: Dieses „Bit“ hat zwei Namen: Der erste Name ist Sonja, das ist meine Frau, der zweite lautet Leo, das ist mein Sohn. Vor allem ersteres „Bit“ hat gemeint: „Weg mit dem Scheiß, ich kann's nicht mehr sehen. Mach was. Ich mag's nicht mehr in der Wohnung haben und auch nicht im Keller (jahrelanger Aufbewahrungsort)!“

Ich wollte schon immer einen Shop in dieser Art machen. Der endgültige Auslöser war, dass die Räumlichkeiten in der Electric Avenue des Museumsquartiers frei geworden sind und ich davon erfahren und mir auf die Schnelle ein Konzept aus den Fingern gesaugt habe. Das ist dann innerhalb von zwei Monaten alles passiert.

Lotek64: Kannst du den Namen „Sub-O-Tron“, der doch einer anderen deiner Unternehmungen entspringt, erläutern?

Jogi: Ich habe sieben Jahre lang im Flex [Lokal in Wien, Anm.] einen wöchentlichen Musik-Club namens „Sub“ gemacht. Als ich damit aufgehört habe, wollte ich den Na-

men verändern bzw. erweitern, damit der geneigte Zuhörer oder Zuseher merkt, dass ein neuer Abschnitt beginnt, und habe dann diese Veranstaltungen, die nicht mehr regelmäßig stattgefunden haben, sondern On-Offs in verschiedenen Lokalisationen waren, „Sub-O-Tron“ genannt. „Sub-O-Tron“ ist irgendwie so ein Bastard aus „Sub“, „Tri-cotronic“ und „Tron“, dem Film, usw. Da habe ich mir einfach etwas Klangvolles zusammengereimt.

Lotek64: Handelt es sich hier eigentlich primär um ein Museum, eine Tauschbörse, einen Ort der Vorträge und Events, einen Tempel der elektronischen Kultur oder um ein Geschäftslokal?

Jogi: Genau dies alles. Alles gleichzeitig – und noch mehr...

Lotek64: Gibt es auch „Neuproduziertes“ in den Regalen, oder sind alle Exponate gut erhaltene oder gar unbenutzte Sammlerstücke?

Jogi: Einerseits gibt es Exponate, die ich einfach nicht hergebe, weil sie quasi dem Nachlass eines Spielwarenladens aus dem mittleren Südwesten der Vereinigten Staaten entspringen und ihren Weg direkt zu mir gefunden haben. Jedes Objekt, jedes Spiel hier drinnen funktioniert, ansonsten bekäme es keinen Platz. Es findet sich die ganze Geschichte von „Odyssey“ aus dem Jahr 1972 bis mehr oder weniger heute: Ich habe eine PlayStation 2 hier stehen, damit man sieht, wo die Entwicklung heute steht. Ich

verkaufe aber keine Nintendo DS oder Ähnliches, sondern in erster Linie eher ausgefallene Produkte aus dem asiatischen Raum, die kein Saturn oder Mediamarkt anbietet, wie etwa das GP32 (universale Handheld-Hardware als Plattform für eine Unzahl von Emulatoren und deren Software) oder die Nanoloop-Cartridge (ein Musik-Sequenzler) für den Gameboy, also Randprodukte, die sonst keine Chance bekommen.

Lotek64: Es liegen hier im Shop etliche nennenswerte Bücher zum Thema auf. Welches hältst du denn für besonders empfehlenswert?

Jogi: Für Anfänger würde ich auf jeden Fall das Spielkonsolenbuch „Gameplan“ von Winnie Forster empfehlen, das wirklich die gesamte Konsolen- und Handheld-Geschichte penibel auflistet – außer kleinformatige Game&Watchs oder Tabletops – und mit einem wunderbaren Index und ähnlichen Feinheiten versieht. Es ist in diesem Zusammenhang auch das einzige umfassende deutschsprachige Buch – amerikanische gibt es natürlich wie Sand am Meer. Hier steht noch ein Buch namens „Joysticks“, davon wird es demnächst eine aktuelle, erweiterte Ausgabe geben. Das ist sehr speziell, da muss man schon ein „harter“ Fan sein!

Lotek64: Nun zu ein paar kurzen Fragen: Dein Lieblingsgerät lautet?

Jogi: Das gibt es nicht. Aber... (überlegt) ...ich würde sagen „Vectrex“ und „Virtual Boy“. Andererseits ist mein Lieblingsobjekt das allererste Handheld „Auto Race“ von Mattel, bei dem sich die roten LEDs auf der Autobahn überholen, denn es war auch mein erstes. „Donkey Kong 1“ von Game&Watch – es gibt ein paar.

Lotek64: Und das der Besucher?

Jogi: Die meisten, die hereinkommen, sagen: „Moooh, das Tricotronic Donkey Kong, das hab' ich gehabt!“ oder „Octopus“ oder „Parachute“. Die ersten Game&Watchs, die Double-Screens und auch die einfachen, die von den meisten eben Tricotronic genannt werden, waren anscheinend – das zeigen mir dir Kommentare der ersten drei Monate hier im Shop – die häufigsten. Obwohl ich Atari, C64 und PCs komplett auslasse, kommen doch immer wieder Leute und fragen nach einem Spiel für den Commodore 64 oder was sie sonst noch gerne wieder in Händen hätten, und dann versuche ich schon, dass ich es auftreiben kann. Ich führe auch Suchlisten und so, aber grundsätzlich lasse ich dies alles außen vor, allein schon, weil der Platz nicht reicht und mich das auch nie so interessiert hat wie Handhelds und Konsolen.

Lotek64: Welches ist das skurrilste oder ausgefallenste Exponat, das hier steht?

Jogi: Puh. Sehr nett finde ich die Audio-Kassette „Communist Mutants from Outer Space“, die mit einem Adapter auf der Atari-Konsole (Atari VCS) gespielt werden kann. Da haben sie sich was einfallen lassen, das finde ich recht skurril – oder natürlich auch das Handheld „Osama Bin Laden versus USA“. Das hätte ich auch schon öfter mal verkaufen können, doch das gebe ich nicht her, denn leider besitze ich nur ein einziges Exemplar. Hat es vor ein paar Jahren mal am Flohmarkt bei den asiatischen DVD-Brennern gegeben. Soviel zur Skurrilität.

Lotek64: Wir könnten noch kurz die Nebenschienen hier im Shop ansprechen.

Jogi: Neben der Sekundärliteratur zum Thema finden sich hier, da ich von der Musik her komme, ein paar Casios sowie Taschenrechner, die auch Musik machen können. Es gibt jede Menge Textilien, Kunst in Form von Ministeck-Artikeln und ein paar alte elektronische Sachen aus den Siebzigern, wie etwa Wecker, Fernseher, Radios usw.

Lotek64: Gibt es ausgefallene Anfragen von Besuchern?

Jogi: Die sind von vornherein schon überfordert, wenn sie hier hereinkommen...

Lotek64: Nun, es könnten ja ein paar „Freaks“ kommen?

Jogi: ...ja, was ich teilweise bei Sammlern oder Spezialisten bemerke, sie sagen oft: „Siehst, jeder redet davon und du hast es gemacht!“ Die Leute, die ihre Riesensammlungen zu Hause horten, die geben entweder nichts aus der Hand oder sind sehr reserviert und beobachten auch ganz genau, welche Preise ich verlange: „Ah, du willst für das Game&Watch 39 Euro? Aber auf ebay bekomme ich das sicher für 20!“ Das ist mir dann wurscht, aber natürlich OK so. Manchmal spüre ich sehr schnell so ein bisschen Antipathie heraus, auf die Art: „Was willst denn du, du kennst dich ja gar nicht so gut aus wie ich! Ich könnte das viel besser!“

Lotek64: Was hält dein Fundus für Anhänger der elektronischen Musik in der Spielekultur bereit?

Jogi: Es gibt ein paar Platten, die CDs des „Gameboy Music Club“, den Sampler von „New Micro Music Net“, es gibt eine handsignierte

Single des französischen Künstlers „Space Invader“. Nicht wirklich sehr viel. In Deutschland gibt es den „Input64“-Sampler, aber meine diesbezügliche Kontaktperson rührt sich nicht.

Lotek64: Sind weitere Vortragsabende bzw. Events wie damals zur Eröffnung geplant?

Jogi: Alle Informationen, die den Laden und die Veranstaltungen zu Theorie und Musik betreffen, finden sich auf unserer Webseite (s.u.). In diesem Jahr sind fünf Vortragsabende geplant, der erste am 26. Februar mit Andreas Lange, dem Gründer des Computerspiel-museums in Berlin, der die ganze Historie von hinten aufrollen wird. Dann kommt noch ein Wiener „Wahnsinniger“, der Arcade-Geräte sammelt und deren Geschichte aufarbeiten wird, weiters wird der Robert Glashüttner, der das Thema bei FM4 (Radiosender) betreut, Einblicke in die Geschichte geben. Es wird neben dieser Vortragsreihe zur Theorie von Computerspielen auch eine Konzertreihe geben. An den Vortragsabenden selbst gibt es zum Abschluss z.B. den „Gameboy Music Club“ oder andere Leute, die entweder mit in diesem Zusammenhang historischen Musikinstrumenten oder mit modifizierter Hardware Musik machen. Weitere

Themen werden sein: Wie Geschichte in Spielen rezipiert bzw. behandelt wird, Games und Gender, Games und Architektur, Games und Krieg, Games und Economy – ein endloses Feld. Dann wird es, wie angesprochen, Konzerte geben; und auch Workshops: Zum Beispiel mit einem deutschen Künstler, der mit Kindern arbeitet, die dann quasi ihren eigenen Gameboy – ganz rudimentär mit LEDs – selbst bauen und zusammenlöten.

Es ist viel los. Von da her: „Retro“ auf der einen Seite, aber mit Siebenmeilenstiefeln in die Zukunft!

Lotek64: Möchtest du der geeigneten Leserschaft noch etwas mitteilen?

Jogi: Kommt's vorbei, wenn ihr in der Stadt seid oder schaut's auf die Webseite.

Lotek64: Vielen Dank für das Gespräch!

>> <http://shop.subotron.com>



Foto: Karin Wasner

WAITING FOR CONNECTION

– Wie der Kleine vom Großen Daten bekommt –

EINE LOTEK64-SERIE VON JENS BÜRGER, TEIL 1: COMMODORE 64

Wer Daten zwischen PC und C64 austauschen möchte, kann schnell auf die Idee kommen, einfach ein 5,25"-Laufwerk aus einem alten 286er, 386er oder 486er nutzen zu wollen. Doch herb ist die Enttäuschung: C64-Floppy und PC-Laufwerk benutzen zwar dieselben Disketten, die C64-Floppy speichert ihre Daten aber in einer Kodierung (GCR genannt), die der Laufwerkscontroller im PC nicht verarbeiten kann (dieser kennt nur die Formate FM und MFM). Somit bleibt also (bis auf eine kleine Ausnahme) nur die Möglichkeit, C64 und PC miteinander zu verbinden. Man könnte nun auf die Idee kommen, die Verbindung über den seriellen Anschluss beider Systeme herstellen zu wollen. Doch auch diese Möglichkeit ist auszuschließen: zwar sind die seriellen Anschlüsse der beiden Systeme protokollseitig zu einander kompatibel, aber hier stellt sich die Hardware in den Weg: C64 und PC nutzen verschiedene Pegel (elektrische Spannungen) für ihre seriellen Anschlüsse.

Hardware

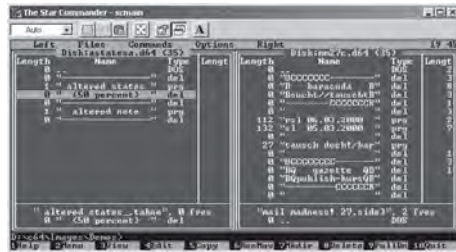
Benötigt wird also ein Anschluss, der eine freie Definitionsmöglichkeit für das Verhalten einzelner Leitungen bietet. Einen solchen Anschluss hat der PC mit dem parallelen Anschluss glücklicherweise.

Dieser Gedankengang ist jedoch nicht neu; vor einigen Jahren bereits setzten sich verschiedene Tüftler mit dem Problem der Datenübertragung zwischen diesen beiden Computern auseinander, und das Ergebnis war das X1541-Kabel. Dieses schließt man auf der PC-Seite am parallelen Anschluss und auf der C64-Seite am seriellen Anschluss der zu verbindenden Floppy (also 1541, 1571 oder 1581) an. Das X1541-Kabel ist sehr leicht selbst zu bauen: wer ein wenig Erfahrung im Umgang mit dem LötKolben hat, nimmt sich ein serielles Kabel vom C64 und einen 25 poligen SUB-D-Stecker (männlich) und verlötet die Anschlüsse entsprechend dem Schaltplan [1]. Das X1541-Kabel wird aber auch von Hobbybastlern anschlussfertig verkauft, wie zum Beispiel in diesem Online-Shop [2].

Software: StarCommander

Nachdem nun beide Komponenten miteinander verbunden worden sind, stellt sich die Frage nach der Software. Auch die gibt es, und sogar kostenlos! Die gebräuchlichste Lösung unter allen ist der StarCommander [3]. Dieses DOS-Programm ist im Look & Feel dem berühmten Norton Commander nachempfunden. StarCommander kann mit bis zu vier in Reihe geschalteten Commodore-Floppys arbeiten und erlaubt einen einfachen Datenaustausch zwischen dem PC und einer angeschlossenen Commodore-Floppy.

Dazu ist generell eines zu sagen: Da PCs Dateien anders auf der Festplatte ablegen, als Commodore-Floppys das



Der Hauch von Nostalgie bei der Arbeit mit dem C64 wird durch die Arbeit mit StarCommander, der an den Dateimanager aus längst vergangenen Zeiten erinnert, kräftig unterstützt.

auf ihren Disketten machen, hat man ein spezielles Dateiformat erschaffen, welches ein Abbild einer Disketten-seite in sich trägt: das .D64-Format. Nahezu alle Programme, die man für den C64 im Internet bekommen kann, werden in diesem Format angeboten. Der StarCommander kann dieses sog. Image auf Tastendruck wie ein Verzeichnis öffnen und präsentiert die enthaltenen Dateien.

StarCommander funktioniert auf nahezu allen PCs bis etwa zum Pentium. Ab dieser Plattform können Probleme auftreten: auch wenn der Druckeranschluss seit Erscheinen des ersten PCs im Jahre 1981 unverändert aussieht, hat sich doch im Inneren einiges getan. Somit ist es bei einem aktuellen Computer schon ein echter Glücksfall, wenn StarCommander auf Antrieb funktioniert.

Damit ein neuerer PC mit dem X1541-Kabel korrekt arbeiten kann, genügt es bei vielen Systemen, im BIOS die Einstellung für den parallelen Port auf „SPP“ oder „normal“ einzustellen. Vorsicht: oft verträgt sich ein per Parallelanschluss angebundener Drucker mit dieser Einstellung nicht; vor dem Drucken also umschalten!

Einfacher lösen lässt sich dieses Problem mit der erweiterten Version des

Kabels, dem XE1541-Kabel. Dieses ist bis auf ein paar kleine Standardbauteile auf PC-Seite (Dioden) identisch,

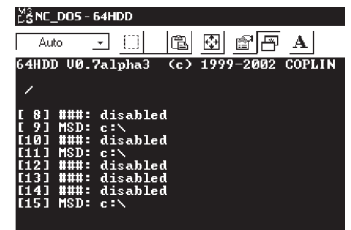
arbeitet aber mit neueren parallelen Anschlüssen zusammen.

Wie schon erwähnt, basiert StarCommander auf DOS. Da jene Programmteile, welche die Kommunikation zwischen Floppy und Computer regeln, sehr zeitkritisch sind, ist Windows aufgrund seiner Eigenschaft, mehrere Programme gleichzeitig auszuführen (Multitasking), eine denkbar schlechte Umgebung. Aus diesem Grund sollten Besitzer von Windows 95, 98 und ME den Computer für die Arbeit mit StarCommander im DOS-Modus starten. Das Arbeiten im DOS-Modus ist bei Einsatz des X1541-Kabels unabdingbar, bei Verwendung der XE-Variante sollte es aber auch im DOS-Fenster von Windows klappen (mit der Option „force async data transfer“). Problematisch ist es bei Windows NT/2000/XP: diese Systeme haben keinen „echten“ DOS-Modus mehr. Abhilfe schaffen können hier der Einsatz des XE1541-Kabels und des Tweak-Packages [4]. Auf diesem Gebiet sind die Entwicklungen noch nicht weit fortgeschritten, Ausprobieren kann aber nie schaden!

Software: 64HDD

Eine weitere Möglichkeit, Daten zwischen dem C64 und dem PC auszutau-

schen, ist das DOS-Programm 64HDD [5] (für das Ausführen der DOS-Anwendungen in Windows gilt hier dasselbe wie für StarCommander). Als Verbindungskabel dient hier ein direkt an den C64 angeschlossenes X(E)1541-Kabel, und zwar aus folgendem Grund: Das Programm 64HDD simuliert eine beliebige Commodore-Floppy auf dem PC. Somit spart man sich das Hin-und-her-Kopieren etlicher Disketten und hat quasi unbegrenzt einen Speicherplatz für C64-Disketten. 64HDD kann sogar eine Festplatte simulieren: durch spezielle Befehle auf C64-Seite erhält man Zugriff auf alle .D64-, .D81-, .D71-Dateien usw. in jedem Verzeichnis einer Festplatte. 64HDD gibt es in zwei verschiedenen Versionen: Die kostenlose Version kann man benutzen, nachdem man sich bei dem Programmator per E-Mail als Nutzer registriert hat, die kostenpflichtige Version glänzt hingegen mit verschiedenen Zusatzfunktionen und einem grafischen Steuermenu.



Schon übersichtlich: 64HDD zeigt den Status aller erreichbaren virtuellen Laufwerke an.

Software: cbm4win

Eine Windows-Portierung des weiter unten beschriebenen cbm4linux, welches auf den Namen cbm4win hört [6], ist eine Transferlösung, die im Moment für die aktuellen Windows-Versionen (NT 4.0, 2000, XP) verfügbar ist. cbm4win ist, wie cbm4linux auch, textbasierend. Allerdings gibt es auch eine graphische Oberfläche namens gui4cbm4win [7]. Diese stellt die wichtigsten Funktionen zur Dateiübertragung zwischen Commodore-Floppy und PC zur Verfügung.

Software: Big Blue Reader

Wer im Besitz der am C64 kaum gebräuchlichen, dafür aber mit dem C128

umso mehr vertriebenen Floppy 1571 ist, kann problemlos Programmdateien und auch Textdateien zwischen beiden Rechnern austauschen. Da in der Floppy die gleiche Mechanik wie in einem herkömmlichen 5,25"-PC-Diskettenlaufwerk werkelt, und der Controller der 1571-Floppy auch die für uns benötigten Kodierungen FM und MFM beherrscht, braucht es zum Datenaustausch lediglich ein Stück Software.

Das Verfahren, um zum Beispiel ein Programm vom PC zum C64 zu übertragen, ist relativ einfach. Dazu wird das zu übertragende Programm am PC auf eine DOS-formatierte PC-Diskette im DOS-Format auf eine für uns benötigten Kodierungen FM und MFM beherrscht, braucht es zum Datenaustausch lediglich ein Stück Software.

Anschließend lädt man das Inhaltsverzeichnis der Diskette vom PC und markiert die zu kopierende Datei. Nach einer Bestätigung ist der Rechner bereit, die gewünschten Daten von einer Diskette im DOS-Format auf eine im herkömmlichen Commodore-Format zu kopieren. Nach kurzer Zeit (und unter Umständen mehreren Wechslen zwischen Quell- und Zieldiskette) ist die Datenübertragung abgeschlossen, auf der Zieldiskette im Commodore-Format befindet sich das gewünschte Programm.

Wer es komfortabler haben möchte, kann auch mit mehreren Floppys arbeiten und so zum Beispiel eine 1541-Floppy als Ziel- und eine 1571-Floppy als Quelllaufwerk benutzen. Den BBR gibt es in einer Version für C64 und in einer Version für den C128, den „großen Bruder“ des C64.

Einen Wermutstropfen gibt es beim BBR allerdings: der Hersteller vertreibt es nicht mehr. Auf der Homepage [8] wird in einer ausführlichen Funktionsbeschreibung von der aktuellen BBR-Version geschwärmt, welche mit dem Satz „Big Blue Reader is no longer available.“ endet. Aber auch wenn der BBR nicht mehr zu kaufen ist, ist er sicherlich über diverse Gebrauchtwaren-Börsen erhältlich.

Software: Little Red Reader

Wer sich nicht auf die Suche nach einer BBR-Version machen möchte, kann auf das kostenlose „Little Red Reader“ (LRR) [9] zurückgreifen. Dieses Programm gibt es allerdings nur für den C128. Wie beim Big Blue Reader kann man auch beim LRR mithilfe der Floppy 1571 Daten austauschen.

Software für Linux

Benutzer von Linux sind nicht ganz allein: auch für sie gibt es die Möglichkeit, Daten zwischen PC und C64 auszutauschen. Die derzeit einzige Lösung in diesem Bereich, cbm4linux [10], ist noch nicht sehr weit entwickelt und rein Konsolen-basierend. Zusätzlich ist hier noch eine weiter entwickelte Version des XE1541-Kabels, das XM-1541-Kabel, von Nöten.

Die kleine Ausnahme: 1581

Wer das Glück hat, eine der seltenen 1581-Floppys von Commodore (ein 3,5"-Laufwerk) oder das FD2000- oder FD4000-Laufwerk von CMD zu besitzen, kann auf die Möglichkeit zurückgreifen, Dateien direkt auszutauschen. Da die genannten Commodore-Floppys das FM- bzw. MFM-Format beherrschen, sind sie in der Lage, PC-lesbare Disketten zu beschreiben. Hierzu benötigt man lediglich das kostenlose DOS-Programm 1581copy [11]. Bei der Arbeit mit der 1581 ist allerdings zu beachten, dass es sich bei um ein DD-Laufwerk handelt. Man kann also nur auf 720 kB formatierte Disketten des PCs nutzen.

Wer die Datenverarbeitung mit einer 1581 lieber von einem Commodore-Rechner aus betreiben möchte, kann dafür mit dem C128 auch den „Little Red Reader“ oder mit dem C64 das auf dem LRR basierende Programm „Tiny Yellow Brother“ benutzen, welches auf der LRR-Homepage [9] zu finden und ebenfalls kostenlos erhältlich ist.

Hardware:

Catweasel PCI-Controller

So einfach man mit diesen ganzen Lösungen arbeiten kann, das Einfachste wäre doch immer noch, wenn man einen speziellen Floppycontroller hätte, der die im PC bereits eingebauten Laufwerke unterstützt – und diesen gibt es auch! Der von der Aachener Computerfirma Individual Computers [12] „Catweasel“-Controller bietet diese Funktionen und sogar noch mehr. Diese für etwa 100 Euro erhältliche PCI-Karte – früher gab es auch eine ISA-Version – lässt sich in jeden Amiga, Macintosh und natürlich in jeden handelsüblichen PC mit PCI-Steckplatz einbauen. Treiber liegen für Linux, Windows 98 (SE) / ME / XP / 2000 und Amiga OS4 bei, Treiber für MacOS X seien geplant. (Achtung Amiga-User: Die aktuelle Version der Karte ist nicht mehr Zorro-kompatibel!) Mittels dieses Controllers kann man mit jedem 3,5" und 5,25"-PC-Lauf-

Funktional und einfach, einfach funktional: Per Kommandozeile wird 1581Copy gesteuert.

werk Amiga-, C64-, Mac- und PC-Disketten lesen und beschreiben.

Hardware: RS232-Schnittstelle

Eine weitere Möglichkeit der Datenübertragung besteht darin, den C64 einfach mit einer seriellen Schnittstelle auszustatten, die mit dem PC hardwareseitig kompatibel ist. Hierzu eignet sich am besten eine sog. RS232-Schnittstelle, z.B. eine „Turbo232“ der Firma CMD. Die Verbindung erfolgt per Nullmodemkabel und sog. Terminalprogramme statt. Auf C64-Seite ist das kostenlos erhältliche Novaterm [13] gut geeignet, Windows-Nutzer werden mit der DOS- oder Windows-Version von Telix [14] gut zurecht kommen.

Mac-User: (noch) außen vor ?

Wenn auch die Fangemeinde um Apple-Computer seit einiger Zeit wieder wächst: ein Weg, Commodore-Floppys direkt am Mac zu nutzen, existiert meines Wissens nach nicht. Mac-Usern steht im Moment lediglich die Möglichkeit offen, eine Diskette im DOS-Format zu formatieren und diese dann mit Hilfe des Little Red Reader oder Tiny Yellow Brother am Commodore zu lesen (1581-Floppy, FD 2000 oder FD 4000 vorausgesetzt). Theoretisch sollte es aber auch möglich sein, Daten zwischen Mac und

Commodore per RS232-Schnittstelle und Terminalsoftware auszutauschen. Dazu ist dann auf C64-Seite die beschriebene RS232-Schnittstelle vonnöten, auf Mac-Seite benötigt man einen USB-RS232-Adapter. Hierfür gibt es aber kein Patentrecht und aufgrund der Fülle der vorhandenen Adapterhardware auch nicht unbedingt eine Funktionsgarantie. Wer das Usenet-Archiv durchsucht [15], findet vereinzelt Meldung darüber, dass es schon funktioniert haben soll, einen mit dem USB->GeoPort/Parallel-Port-Adapter/iDock ausgestatteten Mac mittels VirtualPC (ein PC-Emulator) und StarCommander zur Funktion zu überreden. Probierfreudige Leser sind herzlich dazu eingeladen, es selbst auszutesten und uns von eventuellen Erfolgen zu berichten. Rosig sieht die Commodore-Welt für Mac-User derzeit also nicht aus. Die Probleme, die Mac-User hier schon immer haben, deuten darauf hin, dass eine zukunftssträchtige Lösung die Entwicklung eines IEC-Controllers auf einem Chip wäre, der per USB angesteuert werden kann. Das Ergebnis wäre ein USB-IEC-Adapter, der den Datentransfer zwischen euber Commodore-Floppy und jedem Computer mit USB-Anschluss ermöglichen würde. Sind vielleicht irgendwo Freiwillige?

Verweise

- [01]: <http://sta.c64.org/x1541.gif>
- [02]: http://sta.c64.org/x1541shop_ger.html
- [03]: <http://sta.c64.org/sc.html>
- [04]: http://sta.c64.org/sc_winnit.zip
- [05]: <http://www.64hdd.com>
- [06]: <http://cbm4win.sf.net/>
- [07]: <http://www.jammingsignal.com/gui4cbm4win/> (zeitweise offline)
- [08]: http://www.sogwap.net/sogwap/bbr_features.htm
- [09]: <http://www.csbruce.com/~csbruce/cbm/ldr/>
- [10]: <http://www.lb.shuttle.de/puffin/cbm4linux/>
- [11]: <http://d81.de>
- [12]: <http://www.jschoenfeld.de/news/news99.htm>
- [13]: <http://www.funet.fi/pub/cbm/c64/comm/Novaterm/v9.6/>
- [14]: <http://www.telix.com/delta/products/>
- [15]: <http://groups.google.de>

Das klassische Adventure ist tot – es lebe das klassische Adventure! Frei nach dieser Maxime machen sich die Jungs von LucasFanGames daran, die besten Abenteuerspiele aus alten Tagen neu umzusetzen. Dank ihres beispielhaften Engagements freuen wir uns über...

Das Comeback des klassischen Adventures

– von Andre Hammer –

„Junge, die Edisons sind aber eine ziemlich hässliche Familie!“ – Bernard in *Day of the Tentacle* und neuerdings auch in *Maniac Mansion Deluxe*

Ein unvergessliches Vergnügen: Das frühe Adventure

Das typische Abenteuerspiel der späten 80er bzw. der frühen 90er Jahre schickt den Spieler auf eine geradlinige Entdeckungsreise, die von einer guten, oftmals irrwitzigen Story geleitet wird. Das Lösen von Rätseln und Aufgaben durch die Interaktion mit anderen Charakteren und durch die Benutzung von Gegenständen bildet dabei ein Grundelement der Spielmechanik. Zu den Charakteristika zählen desgleichen die einfache Steuerung per Maus und die feinen, handgemalten Bitmap-Hintergrundgrafiken. Kennzeichnend ist schließlich die Größenveränderung des Protagonisten, die nach seiner Position in der Landschaft berechnet wird und somit einen künstlichen Effekt von räumlicher Tiefe vorgaukelt. Die perfekte Verbindung von charakterstarken Figuren und humorvollen Dialogen, wie man sie beispielsweise aus Ron Gilberts beliebter *Monkey-Island-Rei-*

he kennt, bleibt bislang unübertroffen. Zeitgenössische verwandte Produkte wie etwa die geschätzte *Indiana-Jones-Serie* oder das zum Schreien komische *Day of the Tentacle* gehören zu den erfolgreichsten Vertretern des Genres und sind auch heute noch jedermann bekannt. In diesen frühen Jahren erlebt das Adventure-Genre zweifellos seinen Höhepunkt.

Der Untergang des einst bedeutenden Genres

Mitte der 90er Jahre lautet das Schlagwort 3D. Der anfängliche Hype hält sich und sorgt schließlich für die Durchsetzung von Dreidimensionalität bei Spielen. Da sich das herkömmliche Abenteuerspiel nicht mehr so gut verkaufen will, sind die Designer zu 3D-Umsetzungen buchstäblich gezwungen. Obwohl diese gelingen und alle elementaren Bestandteile eines guten Adventures vereinen (Beispiel: *Grim Fandango*), üben eingefleischte Fans Kritik: Getadelt wird die schlechtere Übersichtlichkeit der dreidimensionalen Kulissen sowie die aufwändigere Steuerung der Charaktere, die nun per Tastatur oder Joypad erfolgt und die die Einfachheit der zuvor eingesetzten Maussteuerung verdrängt. Ein spürbares Kaufhindernis stellen die genannten Kritikpunkte allerdings nicht dar. Trotzdem wird die Marktposition des Adventures aufgrund der Dominanz anderer Genres drastisch geschmälert. Heute erscheinen nur noch wenige neue Adventures. Humorvolle Abenteu-



Maniac Mansion Deluxe: ein 256-Farben-Remake von Maniac Mansion als Stern am Adventure-Himmel.

erspiele mit dem Charme früher Klassikwerke sucht man vergeblich. Späten Bemühungen wie *Runaway*, einem liebevollen und unterhaltsamen 2D-Spiel, bleiben gute Verkaufszahlen verwehrt. Nach Lucas Arts Bekanntgabe der Einstellung eines lang ersehnten Nachfolge-spieles von *Sam & Max*, besteht nur noch wenig Hoffnung für eine baldige Rückkehr des Genres Adventure.

Wiederbelebung dank

Hobbyprogrammierern und AGS Idealistischen Hobbyprogrammierern, die in ihrer Freizeit eifrig geschuftet haben, ist endlich gelungen, was die Industrie nicht kann oder will: Die Wiederherstellung namhafter Klassiker inklusive Neuerscheinungen auf professionellem Niveau!

Nach acht Monaten Entwicklungszeit erstrahlt ein 256-Farben-Remake von *Maniac Mansion* mit dem Zusatznamen „Deluxe“ als Stern am Adventure-Himmel und bietet neben dem aufpolierten SCUMM-Menü auch neue Soundeffekte und Hintergrundmusikstücke. Ein besonders netter Effekt, der die Detailversessenheit der Entwickler zeigt: Spielt man mit dem Eierkopfstudenten Bernard, werden einige seiner Sprachsamples aus Teil 2 (*Day of the Tentacle*) abgespielt. Mit „Die neuen Abenteuer von Zak McKracken“ steht eine echte Fortsetzung an, die an die gewohnte Qualität des ersten Teils anknüpft.

Im Augenblick wird bei Lucas Fan Games, den Machern der genannten Spiele, darüber beraten, welches Projekt als nächstes starten soll. Ein möglicher Kandidat ist *Indiana Jones*, von dem es bereits eine ansprechende Grafikdemo zu bestaunen gibt. Aus anderem Hause stammt das hervorragende Remake von *Kings Quest 1 und 2*, das von vielen Fans als der absolute Höhepunkt der Hobbyentwicklungen angesehen wird.

Erstellt wurden die Spiele mit dem Programm *Adventure Game Studio*, kurz AGS. Mithilfe der ausführlichen Anleitung fällt die Einarbeitungszeit für den Normaluser recht kurz aus. Neben der Wahl von Auflösung (320 x 200 bis 800 x 600) und Farbe steht auch die Einstellung des Grafikstils zur Verfügung (Firma: Sierra – Lucas Arts) um authentisch wirkende Adventures herzustellen. Zudem findet man im Internet eine Menge von neuen Eigenentwicklungen, die von tüchtigen Fans kreiert wurden.



Maniac Mansion: Wer mag es nicht?

AGS und Spiele stehen kostenlos unter www.adventuregamestudio.co.uk zur Verfügung.



Tanks 3000 (Preview)

Endlos lange Stunden vor dem C64, erbitterte Schlachten, jede Menge Triumphgefühle. Das ist es, was wir von Tanks 3000, einem der neuen Spiele aus der Softwareschmiede Protovision zu erwarten haben. Rechtzeitig für die neue Ausgabe der Lotek64 bekamen wir eine Preview-Version zum Testen. Sie lässt einiges erwarten.

Der erste Eindruck

Nach dem Laden und dem Protovision-Intro stimmt uns das animierte Titelbild im Comic Style auf das Spiel ein. Die zunächst gut gelungen erscheinende Titelmusik wirkt auf die Dauer etwas langatmig. – Ein Druck auf die Feuertaste startet das Game.

Das Spiel

Tanks 3000 ist ein Actionspiel für zwei bis vier Spieler. Diese müssen Panzer über ein Spielfeld mit verschiedenen Hindernissen lenken und dabei ihre Gegner ausschalten, mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln.

Erste Möglichkeit: Man jagt und verfolgt seinen Gegner so lange, bis man sich in seiner unmittelbaren Nähe befindet. Eine volle Breitseite erledigt dann das „Problem“. Möglichkeit zwei: Man versucht seine Gegner mit Fernlenkraketen vom Parcours zu bomben. Dummerweise bietet der eigene Panzer in dieser Zeit ein gutes Ziel für die anderen, eine gefährliche Situation. Die gegnerischen Panzer trachten einem ohnehin ständig nach dem Leben, um das Spiel für sich zu entscheiden, da braucht man



Sonderausrüstung, damit eventuelle Vorteile der Feinde ausgeglichen werden können. So kann man sich unsichtbar machen, wenn man bestimmte Extras einsammelt. Man kann den Gegner in Zeitlupe versetzen, ihn zeitweise entwaffnen oder die Steuerung seines Panzers sabotieren.

Fazit

Alles in allem verspricht Tanks 3000 langen Spielspaß. In der endgültigen Version sollen etliche zusätzliche Optionen das Spiel sogar noch interessanter machen. Geplant ist, dass sich z.B. die Eigenschaften der Extras (Zeit und Stärke) verändern lassen, man soll auch aus verschiedenen Kampf-Szenarien auswäh-



len können. Außerdem soll der Spieler sich zwischen unterschiedlichen Sound-Effekten und Musiken entscheiden dürfen.

Tanks 3000 macht schon in der Preview-Version einen guten, vielversprechenden Eindruck.

(sz)

Neues bei Protovision

METAL DUST

Die Übersetzung der Anleitung ist mittlerweile abgeschlossen. Korrektur geleistet wurde sie von TMR, dessen Muttersprache Englisch ist. Das Layout der Anleitung ist ebenfalls fertig. Nun wird das Farbprofil für den Druck erstellt. Milo hat kürzlich Metal Dust auf einem NTSC-C64 getestet und es lief sehr gut, abgesehen von ein paar Fehlern beim letzten Endboss, mit denen wir aber schon gerechnet hatten.

Die Metal-Dust-Rubrik auf der Haupt-Homepage wurde überarbeitet. Schau dir die Screenshots auf der Enemies-Seite und die Fotos der Metal-Dust-Box auf der Ordering-Seite an! Du kannst gern Deine Bestellung mit Deinen aktuellen Daten aktualisieren und angeben, ob du lieber die Limited Boxed Version oder die Standard Disk only Version möchtest.

PROTOVISION SWEATSHIRT

Änderungen der Jahreszeit bringen überall auf der Welt neue Moden, also warum kein Trend-Setter sein und ein stylisches Protovision-Sweatshirt ergattern? Hergestellt wurde es in qualitativ hochwertigem Flockdruck und in einer Vielfalt von Farben! Für Fotos besuche unseren Online-Shop: <http://www.protovision-online.de/catalog>

PROTOVISION IN DER RETRO GAMER

METAL DUST bekam ein halbseitiges Review von Shaun Bebbington in Ausgabe elf! (Gesamtwertung: 92%).

Des Weiteren wurde erstmals unser bevorstehendes neues Spiel JIM SLIM in der Retro-Round-Up-News-Rubrik in Ausgabe zehn erwähnt. Weitere Informationen werden bald folgen. Protovisions Spieleanzeige wurde auf einer farbigen viertel Seite im Retro Gamer Ausgabe 10 und 11 veröffentlicht!

PREISLISTE AKTUALISIERT

Es gibt auch eine neue Preisliste (01/05), die du hier finden kannst: <http://www.protovision-online.com/pricelist.htm>

>> <http://www.protovision-online.de>



re ACTION Schwerpunkt Rennspiele am C64

Stunt Car Racer:

Schrottpresse mit Turbolader

Motoren heulen auf. Ein Ruck durchzieht Ihren Rennwagen. Kurz darauf schwebst du langsam an einem Kran nach oben. Zusammen mit deinem Gegner schwankst du mehrere Meter über der Rennstrecke. Dann klinkt der Kran die Vehikel aus. Mit voll durchgetretenem Gaspedal jagst du über den Asphalt.

– von Tim Schürmann –

Nachdem der Rennspezialist Geoff Grammond bereits mit REVS eine exzellente Rennsimulation abgeliefert hatte, verlegte er im Jahre 1989 das Renngeschehen in schwindelerregende Höhen. In seinem Rennspiel der etwas anderen Art jagen zwei umgebaute Dragster über einen achterbahnähnlichen Kurs.

Schwindelanfälle

Im einundzwanzigsten Jahrhundert ist die Formel 1 abgeschafft. Die Saison

des Jahres 2006 war die letzte. Ersatz bieten Stunt-Car-Rennen, zu denen nur Fahrer mit guten Beziehungen oder etwas Schmiergeld Zutritt erhalten. Auf diese Weise gelangt auch der Spieler, ein ehemaliger Formel-1-Pilot, an eine der begehrten Fahrerlizenzen. Auf dem Weg zur Siegerkrone sind insgesamt acht Rennstrecken in vier verschiedenen Ligen zu meistern, deren Schwierigkeitsgrad von Liga zu Liga ansteigt. Wer den Karrieremodus wählt, beginnt stets in der untersten Liga. Durch gewonnene Duelle und das Erhaschen von Best-Run-

denzeiten erhält man wertvolle Ranglistenpunkte. Für jeden Sieg zwei, für jede beste Rundenzeit einen. Am Ende einer Saison wird abgerechnet: Der Fahrer mit den meisten Punkten erklimmt die nächste Stufe auf der Karriereleiter und darf in der nächsthöheren Liga antreten. Wer zu wenig Punkte ergattern konnte, steigt ab. Bestzeiten und Spielstände verewigt man auf Diskette.

Was zunächst wie ein herkömmliches Rennspiel klingt, wird durch die Rennstrecken der etwas anderen Art zu einem kniffligen Geschicklichkeitsspiel: Da sie als Hochbahnen ausgelegt sind, wimmelt es auf ihnen nur so von Sprungschancen, Steilkurven und magenumdrehenden Berg- und Talfahrten. Ein weiterer, unangenehmer Nebeneffekt ist die ständig lauernde Gefahr, von der Strecke abzukommen und viele Meter in die Tiefe zu stürzen. Ein solcher freier Fall bleibt aufgrund des Schadenmodell-Prinzips im Spiel nicht ohne Folgen. Strapaziert man das Auto zu stark, bleibt es irgendwann als nutzloses Wrack liegen. Schäden, die gar ganze Löcher in die Karosserie reißen, bleiben zudem eine ganze Saison lang erhalten.

Sobald die Entscheidung für eine Strecke gefallen ist, wechselt das Programm in die dritte Dimension. Hinter dem Cockpit des hochfrisierten Fahrzeuges stehst du zunächst neben der Rennstrecke. Ein Kran hievt das Vehikel schließlich in die Luft und setzt dich mehr oder minder unsanft

auf die Fahrbahn. Gleiches geschieht mit deinem Konkurrenten. Sobald der Startschuss fällt, spielt dein Bleifuß die Hauptrolle.

Im Gegensatz zu REVS ist die Bedienung in Stunt Car Racer denkbar einfach gehalten. Mit Joystickbewegungen nach links und rechts gibt man die Lenkrichtung an. Zieht man den Hebel nach vorn, gibt der Dragster Gas, reißt man ihn zurück, wird das Vehikel langsamer. Dem Feuerknopf kommt eine besondere Bedeutung zu. Mit ihm aktiviert man einen Turbo-Booster, der dem Wagen zusätzlichen Schub verleiht. Er eignet sich somit hervorragend dazu, auf langen Geraden den Gegner zu überrumpeln oder vor weiten Sprüngen genug Anlaufgeschwindigkeit aufzubauen. Leider ist der Booster nur so lange einsatzfähig, wie sein Tank ausreichend Treibstoff enthält – und der ist wie immer in solchen Fällen äußerst knapp bemessen.

Versionsbrei

Stunt Car Racer erschien zunächst für den Amiga und den Atari ST. Später folgten Umsetzungen für den C64, Sinclair Spectrum und MS-DOS. Eine grafische Augenweide sind nur die Versionen für die 16-Bitter. Dort kommt das subjektive Geschwindigkeitsgefühl am besten zur Geltung. Aber auch die C64-Variante kann sich sehen lassen. Mit Tricks gegen die dort herrschenden Limitierungen ging Geoff Grammond ziemlich virtuos um. Im Ergebnis sieht man zwar nur einfarbige Strecken, die sich aber dennoch in akzeptabler Geschwindigkeit um den Spieler aufbauen. Nur in den oberen Ligen, wo die Strecken komplexer werden, wirkt das Ruckeln



Eine kleine Schadenlinie am oberen Bildschirmrand verrät stets, wie weit das Auto bereits beschädigt ist. Löcher entstehen bei starken Unfällen und beschleunigen die Anzeige auf ihrem Weg zum rechten Rand. Einsteiger sind daher gut beraten, zunächst im „Practice“-Modus gegen die Uhr anzutreten. Die so gesammelten Erfahrungen sind in den späteren Duellen Gold wert.

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An 
Waltendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz
österreich

Bestellkarte für Internetverweigerer



- Ich möchte ein **Probeexemplar** von Lotek64 zugeschickt bekommen.
- Ich möchte das **Lotek64-Schnorrer-Abo** (kostenlos) und bekomme die Zeitschrift unregelmäßig zugeschickt.
- Ich möchte das **Lotek64-Fair-Trade-Abo** gegen Erstattung der Portokosten (6 Euro für 5 Ausgaben).

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

E-Mail: _____

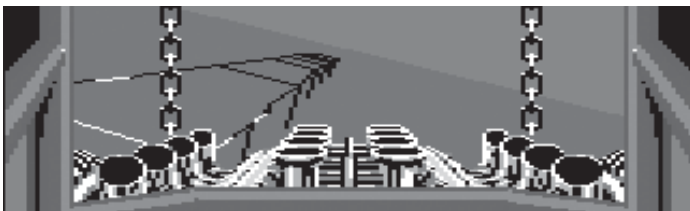
unangenehm auf das Fahr- und Lenkverhalten ein. Wer das Spiel in einem Emulator betreibt, kann dort die Ausführungsgeschwindigkeit probeweise erhöhen. Hierdurch wird die Grafik flüssiger, das Spielgeschehen aber auch schneller. In VICE haben wir gute Resultate mit Werten zwischen 150 und 200 Prozent der normalen Geschwindigkeit erzielt. Bei Raten über 200 Prozent wird die Spielgeschwindigkeit so hoch, dass die Reaktionszeiten für ein korrektes Lenken nicht mehr ausreichen.

Die komplexe 3D-Grafik und die nicht gerade breiten Strecken sind wohl auch der Grund für die geringe Gegneranzahl. So tritt man grundsätzlich nur gegen einen Konkurrenten im K.o.-System an. Die C64-Umsetzung verzichtet zudem auf den speziellen Mehrspielermodus, bei dem man zwei Amiga- oder ST-Computer per Kabel verbindet. Auf dem C64 muss man damit vorlieb nehmen, dass jeder von acht möglichen Spielern nacheinander gegen einen Computergegner fährt.

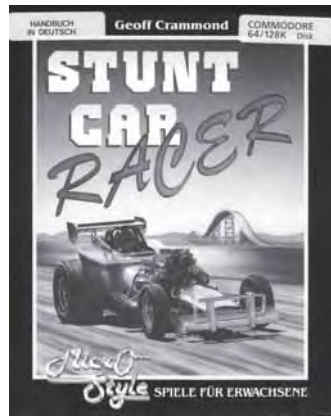


Der Gegner erinnert mehr an eine Kiste auf quadratischen Rädern als an ein realistisches Rennauto.

Wer Geld in ein Stunt-Car-Racer-Originalpaket investiert, gelangt neben der Diskette auch in den Besitz eines schön gestalteten deutschsprachigen Handbuchs. Es führt nicht nur mit einer kleinen Geschichte stimmungsvoll in das Spiel ein, sondern enthält eine recht umfangreiche und bebilderte „Geschichte des Autorennens“. Die etwas ungewöhnliche Rennsimulation eroberte schnell das Herz vieler Spieler und Redakteure. Der „Aktuelle Softwaremarkt“ (ASM) vergab 7 von 12 Punkten, Marktführer „Po-



Ein Blick auf die Rennstrecke, bevor man vom Kran ausgeklinkt wird.



Die Originalverpackung der C64-Version.

werPlay“ stufte sie sogar mit 81 von 100 Punkten ein. Nach der Veröffentlichung von Stunt Car Racer widmete sich Geoff Crammond ausschließlich seiner sehr erfolgreichen Grand-Prix-Serie. Im Mai 2003 geisterte jedoch die Ankündigung eines Stunt Car Racer Pro durch die Presse. Verantwortlich für die Programmierung sollten Crammonds eigene Firma Sinergy, sowie das Team von Lost Toys sein. Kurz darauf bestätigte Geoff Crammond diese Meldungen. Als Veröffentlichungstermin wurde „irgendwann im Jahr 2004“ genannt. Als primäre Spieleplattform war laut verschiedener Meldungen die PlayStation 2 anvisiert. Bislang sind jedoch keine weiteren Informationen zu dieser Fortsetzung aufgetaucht.

Aber auch ohne Stunt Car Racer Pro lohnt der Griff zur C64-Diskette oder einer anderen Ursprungsversion. Wer dennoch an einer modernen Fassung interessiert ist, sollte einen Blick auf die Seiten unter [1] riskieren. Im Jahre 2001 schufen vier Fans an der FH Wedel einen Nachbau des Spiels für Windows und Linux. Das Ergebnis stellen Sie auf ihren Seiten kostenlos zum Download bereit. Ebenfalls für Linux erschien Space Racer [2], das ganz offen als Stunt-Car-Racer-Klon beworben wird.

Infos

- [1] Homepage eines Nachbaus: <http://stud.fh-wedel.de/~stuntcar/info.html>
 [2] Homepage von Space Racer: <http://spaceracer.sourceforge.net/screenshots.html>

Dieser Artikel wird unter der GNU Free Documentation License, <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>, veröffentlicht und kann frei kopiert werden, solange die Nennung des Autors und der Internetquelle (<http://www.tim-schuermann.de>) erhalten bleibt.

Geoff Crammond



Der britische Programmierer Geoff Crammond hat wie kaum ein anderer vor ihm ein Spiele-Genre geprägt. Seit der Veröffentlichung seiner ersten Rennsimulation auf dem Commodore 64 im Jahr 1986 gilt er als „Vater der Rennspiele“, auch wenn er am Beginn seiner Karriere ersten Rennsimulation auf dem Commodore 64 im Jahr 1986 gilt er als „Vater der Rennspiele“, auch wenn er am Beginn seiner Karriere

Nach einem actionlastigen Debüt am BBC Micro machte sich Geoff Crammond Mitte der 1980er Jahre an die Programmierung seines ersten Rennspiels. Es sollte kein Actionspiel à la Pitstop werden, das hatte bereits genügend Nachahmer gefunden. Was am Commodore 64 und auf allen anderen Plattformen noch fehlte, war eine realistische Rennsimulation, die Faktoren wie Luftwiderstand, Neigung der Strecke und andere physikalische Daten einbezog. Das Ergebnis war die Formel-3-Simulation „Revs“, für Racing-Fans die Sensation des Jahres 1986 schlechthin. Gelegentlichsspieler, die nur eine schnelle Runde drehen wollten (zur Auswahl standen Brands Hatch oder Silverstone), legten das Spiel aber schnell beiseite, zu kompliziert war alleine die Steuerung. Racing-Experten freuten sich hingegen über realistische Fahrphysik und ansprechende Grafik. 1989 folgte der nächste Streich Crammonds: Mit Stunt Car Racer erschien für die gängigen Heimcomputer eines der bis dahin originellsten Rennspiele. Statt mit Formel-1-Boliden jagte man in nitroverstärkten Dragster-Fitzern über schmale Pisten, übersprang Gräben und versuchte, nicht in Abgründe zu stürzen. Gerade weil das Spiel nicht so realistisch war wie seine Vorgänger, zog es ein wesentlich größeres Publikum an und wurde zu einem der großen Spielehits des Jahres. Am gelungensten ist die Amiga-Fassung, die nicht nur von der Geschwindigkeit des Grafikchips dieses Rechners profitiert, sondern auch von der Möglichkeit Gebrauch macht, zwei Rechner für ein gemeinsames Spiel zu vernetzen.

Das 1992 von Microprose veröffentlichte Formula 1 Grand Prix (in den USA als „World Grand Prix“ verkauft), das zuerst für den Amiga er-

schiene, war von Anfang an der Liebling der Spielepresse. Zu gut waren Grafik und Präsentation, zu umfangreich die Liste der Features, als dass dieses Spiel in der Flut der Veröffentlichungen auf dem Rennsektor hätte untergehen können. Obwohl F1GP stark an Revs erinnert, bedachte Crammond diesmal auch den technisch weniger versierten Piloten mit nützlichen Features, die ihn den Schwierigkeitsgrad der Simulation in jeder denkbaren Spielstufe beeinflussen lassen können. Neben einer einblendbaren Ideallinie gibt es Dinge wie Bremshilfe, Lenkhilfe und vieles mehr, auch die Stärke der Gegner lässt sich einstellen. Dank einer offiziellen F1-Lizenz konnte das Spiel mit den damals aktuellen Formel-1-Fahrern und den Originalstrecken aufwarten. Da sich das Ende der Ära der Heimcomputer Anfang der 1990er Jahre abzuzeichnen begann, konzentrierte sich Geoff Crammond auf den PC als Spieleplattform und setzte das erfolgreiche Spiel für MS-DOS um.

1995 erschien Teil 2 der mittlerweile beliebtesten aller Rennsimulationen. Noch umfangreicher waren die Features, noch besser die Grafik und die (künstliche) Intelligenz der gegnerischen Fahrer. Die unbezweifelbare Qualität des Spiels rief nun Konkurrenz auf den Plan, und in den folgenden Jahren erschien eine Reihe guter Rennspiele, die Crammonds Klassiker vom Thron stürzen wollten. Eining dieser Versuche war durchaus Erfolg beschieden, besonders dem Spiel Grand Prix Legends, das die Formel-1-Saison 1967 detailgetreu simuliert. Es genießt den Ruf, eine ultra-realistische, aber auch extrem schwierige Simulation zu sein und war stärkster Konkurrent der F1GP-Serie. Der dritte Teil von F1GP, im Jahr 2000 erschienen, ist ein sehr halbherzig programmiertes Spiel mit wenigen Verbesserungen gegenüber dem zweiten Teil. 2002 meldete sich Geoff Crammond jedoch zurück und beglückte die Racing-Fans mit Formula 1 Racing 4, dem bislang besten Rennspiel auf dem PC, das mit geradezu unvorstellbarem Aufwand produziert wurde. (gf)

Test Drive I und II, Grand Prix Circuit

Es ist schwer, dem Spiel „Test Drive“ gerecht zu werden. Zweifellos war es im 1987, als es veröffentlicht wurde, ein technisch solides Spiel, das mit seiner gelungenen Präsentation die meisten vergleichbaren Spiele in den Schatten stellte. Bei Test Drive kann man unter fünf ausgezeichnet dargestellten Sportwagen wählen, bevor man sich auf einer Bergstraße wiederfindet. Je nach gewähltem Auto werden Cockpit und (angeblich) auch die gut gelungenen Motorengeräusche unterschiedlich dargestellt. Die Windschutzscheibe macht etwa die Hälfte des Bildschirms aus und zeigt die Straße in „echter“ 3D-Ansicht. Zusätzlich gibt es einen Rückspiegel. Ziel des Spiels ist es, möglichst weit zu kommen, ohne gegen ein Hindernis – etwa ein anderes Fahrzeug – zu prallen oder von der Straße abzukommen. Auch die Polizei muss manchmal abgeschüttelt werden. Geschaltet wird von Hand, wodurch sich ein realistischeres Fahrgefühl ergibt. Das Spiel ist technisch ausgereift, trotzdem wirkt es schwerfällig und wird bald langweilig.

1989 folgte Teil II nach. Die gegenüber dem Vorgänger verbesserte 3D-Grafik ist herausragend, das Spiel bekommt durch neue Spielmodi (wahlweise gegen die Zeit oder gegen die Uhr, regelbarer Schwierigkeitsgrad) und Automatik-Schaltung Arcade-Feeling. Durch Szenario- und Auto-Disketten wird das Spiel sehr umfangreich, was durch Diskettenwechsel und lange Ladezeiten erkauft wird. Dennoch einen Versuch wert!

Bereits ein Jahr zuvor veröffentlichte Accolade ein Formel-1-Spiel mit derselben Engine, Grand Prix Circuit. Grafisch und spielerisch eines der gelungensten C64-Rennspiele. (gf)



Test Drive (o.) und Grand Prix Circuit



Burning Rubber

Burnin' Rubber ist ein äußerst sentimentales Spielvergnügen. Das Programm aus den frühen Tagen des Commodore 64 überzeugt durch reinen Spielspaß, jedoch können weder Grafik noch Musik moderneren Spielen irgendwie standhalten. In Vogelperspektive blickt man auf eine ruckelig von oben nach unten scrollende Straße, auf der man mit seinem bunten, pixeligen Auto möglichst viele Gegner ausschaltet, indem man sie entweder von der Straße drängt oder auf ihnen landet – das Auto kann nämlich so gut springen, dass KITT vor Neid erblasen würde. Damit davon nicht in übertriebenem Ausmaß Gebrauch gemacht wird, hat der Programmierer löchrige Brücken in der Landschaft platziert, die dafür sorgen, dass Vielspringer im Wasser landen. Technisch pfui, spielerisch noch immer ein Vergnügen. (gf)



Spy Hunter

Oft kopiert, nie erreicht: Spy Hunter von Bally Midway aus dem Jahr 1983. In diesem Spiel wird ein kleines Auto durch eine von oben nach unten scrollende Landschaft gesteuert, dabei muss es feindliche Fahrzeuge abschießen oder abdrängen, ohne selbst die Straße zu verlassen. Das Auto ist mit einer Kanone ausgestattet, manchmal kann man im Knight-Rider-Stil in einen vorausfahrenden Lastwagen hineinlenken, um Spezialwaffen (über die Tastatur aktivierbar) zu erhalten. Hin und wieder muss man sogar auf ein Boot umsteigen, Helikopter mit Raketen abschießen und wie am Fließband waghalsige Fahrmanöver hinlegen. Auch die Grafik ist für 1983 erstaunlich gut, nur das Scrolling ruckelt schauderhaft. Spy Hunter ist ein Spiel mit kaum zu überbietendem Suchtfaktor. (gf)



Ferrari Formula One

Mit Ferrari Formula One veröffentlichte Electronic Arts 1990 immerhin ein Jahr vor Geoff Crammonds epochalem Grand Prix eine Formel-1-Simulation, die den Spielen umfangreiche Möglichkeiten bot und dabei technisch auf der Höhe der Zeit war. Das zwei Diskettenseiten umfassende Spiel wurde auch auf zwei Kassetten verkauft, wobei die Ladezeiten erstaunlich gering bleiben.

Titelbild und -musik sind sehr ansprechend und machen Appetit auf das Spiel. Ferrari Formula One ist aber eine komplexe Simulation, kein reines Actionspiel. Der Spieler verfügt über umfangreiche Tuningmöglichkeiten, zudem wird die Saison 1986 mit 16 verschiedenen Rennstrecken simuliert – viele davon sind mittlerweile Geschichte, z.B. Estoril und der Österreicherling.

Nach dem Tunen des Boliden kann man in den Windkanal gehen, um die Veränderungen sichtbar zu machen. Wer die fünfzigeitige Anleitung nicht gelesen hat, wird kaum das Optimum aus seinem Wagen herausholen können. Ist man mit den Einstellungen zufrieden, kann man eine Testfahrt unternehmen oder gleich in die erste Qualifikation gehen.

Darüber hinaus kann man die Saisonergebnisse und -statistiken studieren. Nur wer den Überblick über Reifenverschleiß, Tankfüllung, Öl, Kühlsystem, Elektrik, Turbolader und Elektronik bewahrt, hat in diesem Spiel eine Chance.

So weit, so erstaunlich. Leider hat das Spiel auch einen Haken: Das Rennen selbst ist zwar den grafischen Möglichkeiten des C64 entsprechend gut umgesetzt, wirkt aber schwerfällig und langsam. Eine Runde im Spiel dauert wesentlich länger als eine Runde in Echtzeit, daher werden weniger Runden gefahren als in Wirklichkeit. Die Steuerung ist gelungen, ebenso die Boxenstops.

Wem die Test-Drive-Reihe zu wenig komplex ist, dem sei Ferrari Formula One ans Herz gelegt. Wer nur schnell ein paar Runden drehen möchte, sollte ein anderes Spiel wählen. (gf)



Pitstop I und II

An das Softwarehaus Epyx können sich außerhalb der C64-Fangemeinde nicht mehr viele erinnern. Der Name der kalifornischen Softwareschmiede ist aber bis heute der Inbegriff für hochwertige Sportsimulationen auf 8-Bit-Systemen. Mit dem Rennspiel „Pitstop“ hat das Epyx-Team bereits 1983 viele Features vorweggenommen, die erst Jahre später zum Standard wurden. So gehörten, wie bereits im Titel des Spiels angedeutet, Boxenstops zum Rennen, die mit Hilfe des Joysticks selbst ausgeführt werden mussten. Wer zu wenig Sprit einfüllte, um ein paar Sekunden zu sparen, konnte auf der Strecke eine unangenehme Überraschung erleben. Der Zustand der Reifen wurde durch farbige Striche angedeutet. Wer Zeit sparen wollte und auf Wechsel verzichtete, musste einen Reifenplatzer und damit das Ende des Rennens in Kauf nehmen.

Für damalige Verhältnisse war die Grafik vorbildlich, der Spielspaß hoch. Strategische Elemente wie die Boxenstops ergänzten das immer gleiche Konzept von Rennspielen (beschleunigen, sich auf der Strecke halten, Gegnern ausweichen).



Pitstop (1983, o.) und Pitstop II (1984, u.)

1984 folgte Pitstop II, das am Commodore 64 ein unsterblicher Klassiker ist. Neue Rennstrecken, wesentlich schönere Grafik und interessantere Strecken machten das Spiel zum wahren Vergnügen. Der Boxenstop wurde überarbeitet, nun konnte man zugleich tanken und Reifen wechseln. Wer dabei die Übersicht verlor, verlor wertvolle Sekunden. Revolutionär an Pitstop II war aber der neue Zweispielermodus, bei dem zwei Spieler auf einem Bildschirm gegeneinander fahren. Möglich wurde das durch die Split-Screen-Technik, damals alles andere als selbstverständlich. Ein Pitstop-II-Duell ist an Spannung auch im Zeitalter der PS2 schwer zu überbieten. (gf)



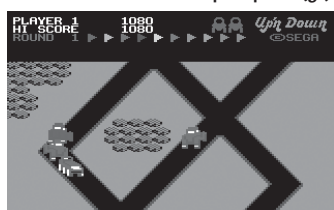
Buggy Boy

Buggy Boy von Taito gehört zu den beliebtesten Rennspielen auf dem C64. 1987 überraschte es mit flüssiger 3D-Grafik und einem hohen Suchtfaktor. Bei Buggy Boy handelt es sich aber um kein Rennspiel im engeren Sinn, man könnte es genauso als 3D-Jump'n'Run-Spiel betrachten, in dem ein Auto die Hauptrolle spielt. Anstatt andere Fahrzeuge zu überholen, werden in Buggy Boy Fähnchen eingesammelt und Tore durchfahren, wobei es jedes Mal Punkte gibt. Je schwieriger die gewählte Strecke, desto mehr Punkte sind zu holen. Manche auf der Straße liegende Objekte können als Rampen für Sprünge verwendet werden, andere kosten bei Berührung aber ein Leben. Tunnels, schräge Pisten und Brücken gehören zu den grafischen und spielerischen Feinheiten des Spiels. Das Wechseln zwischen den beiden Gängen ist wohl eher als Konzentrationsübung zu betrachten. Schade, dass bei der Musik gespart wurde. (gf)



Up'n Down

Ebenfalls uralt ist das schrille, bunte und niedliche Up'n Down, das Sega im Jahr 1984 veröffentlichte. Zu einer nervtötenden, einstimmigen Melodie wird ein Sprite-Auto über einen Zick-Zack-Parcours gesteuert, der gerade breit genug für ein Fahrzeug ist. Mit dem Joystick wählt man neben der Geschwindigkeit an Kreuzungen die Fahrtrichtung, der Feuerknopf lässt das Auto einen kleinen Sprung vollführen, um langsamen Autos und dem Gegenverkehr auszuweichen. Wer vor einer Straßenbiegung springt, läuft Gefahr, ins Grüne zu fliegen und ein Leben zu verlieren. Auf der Straße liegen Fähnchen, die aufgesammelt werden müssen, um in die nächste Runde zu kommen. 50 Blocks reiner Spielspaß! (gf)



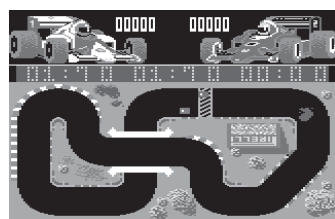
Indy Heat

Die „Draufsicht-Rennspiele“ bilden ein Subgenre, das oft mit kurzweiligen Titeln aufwarten kann. Aufwändig gestaltet präsentiert sich Indy Heat, 1991 von Storm veröffentlicht. Die C64-Version fällt zwar hinter der bekannteren Amiga-Fassung zurück, kann aber durch ein nettes Schadens- und Boxenstoppssystem überzeugen. Drei Computergegner zu bezwingen, stellt eine schwierige Aufgabe dar, die einer Menge Übung bedarf. (gf)

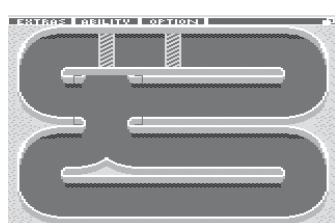


Grand Prix Simulator Championship Sprint

Der Grand Prix Simulator war auf dem C64 das erste erwähnenswerte Spiel seiner Art. Als es 1987 von den Codemasters veröffentlicht wurde, löste es einen kurzzeitigen Boom aus, aber unzählige Nachahmer verbesserten das Konzept im Laufe der Zeit. Trotzdem hat das Original durchaus seine Reize: Geboten werden etwa eine Titelmelodie von David Whittaker, Countdown-Sprachausgabe, ein guter 2-Spieler-Modus, Ölflecken und Reparatur-Items auf der Strecke. Negativ fällt das kleine Spielfeld ins Auge. Spaßtötend auch ein äußerst lästiger Bug, durch den der Rennwagen unter Brücken oft hängenbleibt. Trotzdem für spannende Rennen gut.



1988 folgte Championship Sprint von Electric Dreams, das ein größeres Spielfeld, einen Kurs-Editor, mehr Features, aber auch mehr Bugs aufwies. (gf)



Turbo Out Run, Out Run Europe und Chase HQ II

Nach der eher schwachen Umsetzung des Automatenklassikers „Out Run“ auf den C64 bewies US GOLD mit der Wahl des Programmiererteams für den Nachfolger ein glücklicheres Händchen: Probe Software legten sich mächtig ins Zeug und lassen ein Effekt-Feuerwerk auf den Spieler los, das wahres Spielhallenflair ins heimische Wohnzimmer bringt: insgesamt 16 verschiedene Stages mit unterschiedlichen Grafik-Sets, die nicht nur einwandfrei gepixelt wurden, sondern auch in einem Tempo vorbeiziehen, dass man die Pferdestärken des roten Ferraris förmlich spüren kann. So begegnen einem auf der Reise durch die USA neben städtischen und ländlichen Motiven auch Winter- und Wüstenlandschaften mit ihren spezifischen Fahrbedingungen. Sehr gut ist auch die Implementierung der Wetterverhältnisse. So behindert den Spieler nicht nur die regennasse Fahrbahn, sondern auch der Regenschleier, der ihm zeitweise die Sicht trübt. Auch Steigungen und abschüssige Straßen wurden in das Spielgeschehen integriert. Jerroen Tel von den Maniacs of Noise lieferte ein musikalisches Meisterstück ab: Zwei hervorragende Titeltunes mit Sample-Einsatz sowie zahlreiche stimmungsvolle Ingame-Tunes und Jingles halten den Spieler ständig bei guter Laune. Was macht es da schon, dass einen die Freundin auf halber Strecke zugunsten eines Porsche-Fahrers sitzen lässt? Spätestens nach dem Finale wird sie wieder wissen, wo sie hingehört... Gleichfalls empfehlenswert ist auch der dritte Out-Run-Ableger, „Out Run Europe“. Auch wenn das Drumherum nicht ganz so imposant ist wie beim Vorgänger, basiert es spielerisch auf der gleichen, noch etwas erweiterten Engine. Neben dem Auto ist man hier noch mit Jetski und Motorrad unterwegs. Und wer gar nicht genug davon bekommen kann: Auch „Chase HQ II“ nutzt die gleichen Routinen und teils verblüffend ähnliche Grafiken – erweitert um das Feature einer schießwütigen Verbrecherjagd. (vr)



Power Drift (1990)

Bei dieser Automaten-Konversion von Activision wählt man zunächst zwischen fünf verschiedenen Strecken und zwölf vorgegebenen Fahrern aus. Der Erwählte wird dann sogleich ins Cockpit gehievt – und schon geht's los! Die rasante Grafik weiß schnell zu überzeugen. Obwohl sie nicht so sauber und ausgefeilt ist wie z.B. bei „Turbo Out Run“, legt sie ein beachtliches Tempo vor. Besonders gut umgesetzt sind die Berg- und Talfahrten. Zwar unterscheiden sich die Strecken nicht allzu sehr voneinander, doch dafür gibt es keine lästigen Wartezeiten wegen Nachladens. Die Musik ist gut komponiert und passt ideal zum Spiel. Ein besonderer Ansporn ist die Gestik der Fahrer bei Überholmanövern: Die Schmach einer gereckten Siegerfaust motiviert zu einem beherzten Tritt – vorerst natürlich nur aufs Gaspedal. (vr)



Turbo Charge (1991)

„Turbo Charge“ von System 3 stammt genau wie „Power Drift“ aus der Feder von Chris Butler, wirkt aber technisch und grafisch deutlich ausgefeilter. Der Spieler verfolgt mit seinem Wagen mutmaßliche Terroristen auf der Flucht und kann selbige mittels einer Zielvorrichtung (ganz ohne lästige Übel wie Strafgerichtsprozesse oder Guantanamo-Gefängnisse) eliminieren. Doch die Gegenseite ist nicht wehrlos und rückt dem Spieler sogar mit Hubschrauberstaffeln auf den Leib. Von der etwas fragwürdigen Story einmal abgesehen, ist „Turbo Charge“ ein sehr spielenswertes und eindrucksvolles Game. Grafik und Animationen sind vom Feinsten. Wer Rennspiele an sich nicht so im Vordergrund sieht und wer nichts gegen die Kombination mit Actionelementen hat, der liegt mit diesem Spiel absolut richtig. (vr)



Racing and Destruction Set

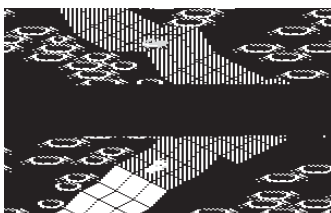
1985 und ein Rennspiel. Eben fuhr man noch in der Nacht, rechts rot, links weiß oder im Kreis, vielleicht auch schon gegeneinander, zeitweilig drängte man andere aus dem Spiel, aber ein eigenes Wagensetup, eine selbstgebastelte Strecke, oder doch ein kleines Minchen hinter der Schikane, oder Öl auf der Strecke – nicht denkbar. Woher auch?

Doch dann kam das Racing and Destruction Set. Mit 50 mitgelieferten Karten und acht verschiedenen Autos, vom Indy Car über den Baja-VW bis hin zum Lunar Rover, und zwei Motorrädern, einem Crosser und einer Straßenmaschine, war es allein von daher schon ein Meilenstein. Das Split-Screen-Design ist damals wie heute fesselnd, vor allem, wenn ein menschlicher Mitspieler mit von der Partie ist. Es gab drei generelle Schwierigkeitsstufen – vom Carreramodus, wo die Kurven im Autopilot genommen wurden, bis hin zum „Severe“, wo ein zu ambitionierter Sprung vor einer Kurve unweigerlich in der Botanik endete. Der Computer hingegen agierte ebenfalls in drei Schwierigkeitsstufen, KI gab es nur in der Science Fiction, der Rechner fuhr eben.

Die Grafik war isometrisch, eigentlich etwas Neues für ein Rennspiel. Generell gab es zwei Rennmodi, klassisches Race mit verschiedenen Realitäts-, sprich: Schwierigkeitsstufen und Destruction, wo Landminen und Öl mit von der Partie waren. Das Fahrzeug-Setting konnte dementsprechend angepasst werden – Hubraum, der für höhere Geschwindigkeit, aber auch für mehr Gewicht und damit geringere Beschleunigung sorgte (groß war die Erleuchtung, als der 1600er Indie dem 3600er auf und davon beschleunigte), die Reifen (Slicks, Straßenreifen, Stollenreifen und Spikes) und Stoßdämpfer und Panzerung – im Destruction zusätzlich die Zuladung an Öl und Landminen.



Die isometrische Ansicht verlieh dem Racing Destruction Set seinen besonderen Reiz.



Schon die vorgegebenen Strecken waren sehr variantenreich, es begann mit einem simplen Indy-Oval oder dem kultigen Destruct (ein simpler Kreis fürs gegenseitige Shootout), über diverse Formel-1-Strecken (auch der „Österreich (-ring) – Near Knittelfeld, Austria, Home of the Austrian Grand Prix and of 1984 World Driving Champion, Niki L.“ war mit von der Partie) bis hin zu diversen Fantasiestrecken. Es gab Sprünge, verschieden breite Strecken und Abzweigungen und die Streckenbeschaffenheit wechselte zwischen normaler Fahrbahn, Dirt (verschmutzt) und Eis. Die Gravitation konnte ebenfalls verstellt werden – von erdrückenden zweieinhalb Mal Erde auf dem Jupiter bis hin zu abgedrehten Sprungorgien bei einem Sechsten der Anziehungskraft auf dem Mond, natürlich mit passendem Hintergrund.

Das wirkliche Herzstück des Spiels war aber der Streckeneditor. Man bastelte die Strecken im 8x8-Quadrat aus verschiedenen Standardstücken zusammen, die man teilweise in Breite und Höhe verstellen konnte – sanfte und steile Abhänge, Sprünge jeder Art, alles war machbar. Zur Draufgabe durfte der Belag neben Standard-Asphalt auch Eis und Gatsch [Anm.: österr. für Schlamm] sein. Wehe dem, der vor dem Eissteilhang mit seinem slickbestückten Indycar zu stehen kam. Der Editor war für damalige Verhältnisse eigentlich sehr intuitiv und einfach zu bedienen. Die Strecken konnten natürlich abgespeichert werden.

Fazit – damals DAS Rennspiel überhaupt. (Wolfgang Red)



Dieses Spiel zeigt, wie sparsam Menüs programmiert werden können.

Racing Destruction Set: Electronic Arts 1985 (Rick Koenig, Connie Goldman, Dave Warhol) Split-Screen-Rennspiel mit Track-Editor, ein bis zwei Spieler

Hot Rod

Hot Rod aus dem Hause SEGA wurde 1990 von Activision für den Commodore 64 umgesetzt. Wer die bekannte Autorennserie „Super Cars“ für den Amiga kennt, weiß, wie viel Spaß ein Autorennen in Vogelperspektive machen kann.

Das Programm setzt sich spektakulär in Szene: Ein rasantes Intro und ein Motoren-Sample, das nahtlos in eine meisterhafte Komposition Jeroen Tels übergeht, so präsentiert sich das zwei Diskettenseiten umfassende Spiel, um dann unmittelbar und ohne den Umweg über lästige Menüs gleich ins Renngeschehen zu wechseln.

Hot Rod unterscheidet sich schon auf den ersten Blick von anderen Spielen seiner Art, weil sich die Rennstrecke nicht auf einen einzigen Bildschirm zwängt, sondern großzügig und sauber über mehrere Bildschirme scrollt, ansehnliche Landschaften inklusive.

Man tritt gegen zwei Computergegner an, die bei Berührungen ganz



einfach übereinander fahren, ohne Schaden zu nehmen. Dadurch kann man sich ganz auf die Ideallinie konzentrieren, was schwierig genug ist. Hot Rod ist äußerst pingelig, was Übertretungen des Streckenrandes betrifft: Schon bei einer leichten Kollision dreht sich das Auto, man verliert wertvolle Zeit und die Rückkehr auf den Parcours kostet viel Treibstoff. Wer dann nicht das Glück hat, auf der Strecke zufällig einen Benzin-Bonus einzusammeln, hat schnell ausgespielt. Fällt man zu weit zurück, wird man vom Computer wieder auf Augenhöhe mit seinen Gegnern gesetzt, verliert aber Punkte, die man ansonsten nach jeder Strecke gegen Upgrades eintauschen könnte. Unter den „Draufsicht“-Rennspielen die Nummer 1, besonders im Zwei-Spieler-Modus. (gf)

„Spielekultur für Erwachsene“

Mit diesem Untertitel präsentiert sich das Berliner Spielmagazin [ple:] im März 2005 zum dritten Mal der Öffentlichkeit. Wer denkt, es handle sich nur um eine weitere Zeitschrift, deren Redaktionsräume mit einer Armee Polygon zählender Nerds bevölkert sind und die langweilige, wortreiche Betrachtungen über die Leistung von Grafikkarten abkühlern anstelle, um die Resultate dann in kunterbunten Diagrammen unterzubringen, liegt völlig falsch. Schon im Layout unterscheidet sich [ple:] wohltuend von den üblichen Hype-Magazinen, die sich inhaltlich meist damit begnügen, die Propaganda der Spieleindustrie nachzubeten.

Für [ple:] beginnt die Geschichte der Computerspiele nicht erst mit Doom oder Myst, wie zahlreiche Verweise auf die frühe Spiele-Vergangenheit zeigen. Dass der Schwerpunkt des aktuellen Heftes, Rennspiele, mit jenem der vorliegenden Lotek64-Ausgabe übereinstimmt, ist kein wirklicher Zufall: Zwei Texte aus dieser Ausgabe wurden als Gastbeiträge für [ple:] verfasst. Wer noch mehr über das Thema wissen möchte, sollte dies zum Anlass nehmen, diese Zeitschrift kennen zu lernen, zumal sich [ple:] sich nicht allein auf den Commodore 64 beschränkt: Smudo (auch hier bereits zu Gast) testet Gran Turismo 4, während Geoff Crammond in einem Interview Rede und Antwort steht. Wer wissen möchte, welches Auto der legendäre Programmierer schneller Rennspiele im wirklichen Leben fährt – [ple:] verrät es. [ple:] kostet 3 Euro, erscheint neun Mal jährlich und erspart den Weg zum Mülleimer, es enthält nämlich keine DVD.

>> www.play-magazin.de



SEGA Mega Drive, Vol. 1

Liebling, ich habe das Mega Drive geschrumpft...



POST

Restguthaben

Gerade ist die letzte Lotek64 zurück ins Archiv gewandert. Mir als Brotkastenanwender hat der Artikel mit den kriechenden Ungetümen gefallen. Sehr interessant auch die Final Fantasy-Story – Weiter so!

Da fällt mir ein, dass ich schon lange mal nach dem Restbestand meines Guthabens fragen wollte. Nicht auszudenken, sollte ich eine Ausgabe verpassen.

Christian Esser

(Anm. d. Red.: Danke für das Lob, über das sich die Autoren bestimmt sehr freuen.)

Zum Restguthaben: Beim Versand erhalten alle, deren Abos auslaufen, einen Vermerk neben die Adresse. Danach bleibt bis zur nächsten Ausgabe ja ausreichend Zeit, um ein paar Euros nachzuzahlen.)

C64-DTV

In der Ausgabe 11 haben mir die vielen Interviews sehr gut gefallen (Koch Media, etc.). Auch das mit dem japanischen Amiga habe ich mit großem Interesse gelesen. Das Adventure Tutorial habe ich richtig verschlungen – erst dachte ich „Was soll das denn?“ – aber es macht einfach Spaß, so ein Programm zu verstehen.

Auf den „C64 im Joystick“ bin ich mal gespannt. Hat den schon jemand getestet?

Lutz Goerke

(Anm.d.Red.: „Der C64 im Joystick“ ist seit Dezember in den USA erhältlich. Die PAL-Version für Europa ist für das erste Quartal 2005 angekündigt – warten wir ab, wie sich die Übernahme der Marke Commodore durch Yeahronimo auswirkt und ob das Versprechen eingehalten werden kann. Die US-Version hat vorwiegend Begeisterung ausgelöst, auch wenn bei den Spielen gespart wurde – so gab es von den California Games etwa nur zwei Sportarten. Bei der europäischen Version sollen diese Mängel dann behoben sein.)

Viele namhafte Konsolenhersteller aus vergangenen Tagen führten in letzter Zeit ihre alten Bestseller einem Recycling zu, indem sie einerseits ihre Geräte auf die Größe eines Joysticks oder Gamepads reduzierten, einige fest eingebaute Spiele hinzufügten und andererseits das Ganze mit einem Composite-Kabel zum direkten Anschluss an den Fernseher ausstatteten. Diese Minikonsolen von Intellivision, Atari, Nintendo und neuerdings auch Commodore – die PAL-Version des C64DTV soll demnächst erscheinen – hatten aber bisher eines gemeinsam: Alle der auf diese Weise reduzierten Spielgeräte waren Nachbildungen von Acht-Bit-Computern. Nun veröffentlichte SEGA erstmals eine 16-Bit-Konsole im Miniaturformat. Wir haben das Gerät unter die Lupe genommen.

Obwohl die Hardware stark geschrumpft ist, passt die Elektronik dennoch nicht in das Pad. Die Konstrukteure wählten eine wenig elegante Lösung und packten die Chips in ein eigenes Gehäuse. Es ist zwar wesentlich kleiner als das Mega-Drive-Gehäuse, dem es optisch nachempfunden wurde, aber trotzdem wird die Idee der „All-in-one-Konsole“ nicht eingehalten. Wenn ein Modulschacht für Original-Cartridges hinzugefügt worden wäre, hätte man diese Variante noch als halbwegs akzeptabel bezeichnen können. Einen solchen Schacht gibt es aber nicht. Darüber hinaus ist das Kästchen sehr energiehungrig und verlangt nach gleich vier AA-Batterien.

Das Gamepad wurde, von seiner blauen Farbe abgesehen, dem Mega-Drive-Pad exakt nachgebildet und mit einem zusätzlichen Knopf ausgestattet, mit dem man jederzeit zur Spieleauswahl ins Hauptmenü zurückkehren kann. Es erzeugt ein gutes Bild, die Kabel sind ausreichend lang und die Spiele unterscheiden sich nicht von den Originalen. Nach dem Einschalten erscheint das Hauptmenü mit den sechs eingebauten Spielen.

Sonic the Hedgehog, SEGAs Antwort auf Super Mario und jenes Spiel, das 1991 die Verkaufszahlen der Konsole enorm in die Höhe trieb. Es muss wohl nicht vorgestellt werden und überzeugt noch immer durch seine rasante Action.

Die Spiele

Golden Axe ist ein sehr bekanntes und gut gemachtes Prügel-Abenteurer-Spiel, das auch C64-Besitzern ein Begriff ist. **Kid Chameleon** ist ein Jump'n'Run, dessen Achtwege-Scrolling, guten Hintergrundgrafiken und netten Soundeffekte ein bisschen über den wenig mitreißenden Spielablauf hinwegtäuschen. Es nimmt zwar Anleihen bei Super Mario Bros., von des-

sen Klasse ist es aber weit entfernt. Durch seine Puzzle-Elemente ist das Spiel dennoch recht unterhaltsam. Das auch in einer C64-Fassung erscheinende **Altered Beast** ist in der 16-Bit-Fassung ein sehr schlagkräftiger Titel. Der muskelbepackte Held spaziert, geisterhaften Melodien lauschend, vor antiken Tempeln umher und verwandelt dabei seine Gestalt vom Herkules zum geflügelten Werwolf. Dabei werden Scharen doppelköpfiger Höllenhunde und Armeen von Zombies niedergestreckt. Einfach gut! **Dr. Robotnik's Mean Bean Machine** ist SEGAs Antwort auf Puyo Puyo, ein Tetris-Mutant, der Anfang der 90er Jahre ganz Japan an die Bildschirme fesselte. Das Spiel ließe sich problemlos auch auf einem Acht-Bit-Gerät umsetzen, aber die vorliegende Fassung ist gut gelungen und hat einen beängstigenden Suchtfaktor. **Flicky** ist ein weniger bekanntes Plattformspiel mit extra hohem Niedlichkeitsfaktor. Die Vogelmami sammelt gelbe Küken ein und darf sich dabei nicht von der Katze erwischen lassen. Das einfache Spiel ist technisch zwar kein Meisterwerk, macht aber sehr viel Spaß.



Arcade-Feeling kommt bei Golden Axe auf.

Fazit

Trotz der etwas plumpen Hardwarelösung überzeugt die Minikonsole durch die hochwertigen Spiele. Der Kaufpreis, derzeit überall um die 40 Euro, ist allerdings etwas hoch. Das Gerät wird mit Scart-Adapter, aber ohne Batterien ausgeliefert.

Ein Slot für Originalmodule (oder für Spielenachschub in einem anderen Format) wäre wünschenswert, immerhin könnte SEGA dann auch alte Spiele im Dutzend anbieten, ohne dem Käufer jedes Mal das gleiche Grundgerät zu verkaufen. Stattdessen werden wohl weitere Komplettkonsolen mit jeweils sechs anderen Titeln erscheinen.

(gf)



Optisch orientierte man sich an der ersten Fassung des Mega Drive.



Lieblingsspiel Nr. 2: OutRun

OutRun ist mir zuerst als Automat im Eingangsbereich eines Kinos begegnet. Das Ur-Spiel ist seit 1986 von SEGA in insgesamt vier verschiedenen Automatenversionen hergestellt worden. Die Unterschiede liegen dabei nicht im eigentlichen Spiel, sondern vielmehr in den Geräten selbst. So existieren sowohl Standcabinets als auch Sitzautomaten. Als Arcade-Nachfolger erschienen „Turbo OutRun“ (1989), „OutRunners“ (1993) und „OutRun2“ (2003).

– von Simon Quernhorst –

Nach spontaner Begeisterung für den Automaten und mit entsprechender Hoffnung auf eine gute Umsetzung habe ich anschließend nach einer Konvertierung für den heimischen C64 gesucht und auch gefunden. Die Umsetzung von U.S. Gold (1987) transportierte jedoch leider sehr wenig von der Atmosphäre des Originals auf den eigenen Monitor.

Verlorene Blondinen...

Das Original-OutRun besteht aus 15 verschiedenen Strecken, die pyramidenförmig angeordnet sind. Man beginnt stets auf dem Strandboulevard und fährt mit einer Beifahrerin – eigentlich eine Blondine, wegen der technischen Restriktionen mancher 8-Bit-Geräte ist die Dame jedoch nicht in jeder Umsetzung blond – in einem roten Cabrio unter Zeitdruck dem Ziel entgegen. Die maximale Geschwindigkeit beträgt stets 293 km/h bzw. 183 mph, je nachdem, welche Länderversion man spielt. Die Schaltung besteht lediglich aus einem niedrigen Gang und einem hohen Gang. Vor Passieren des Checkpoints gabelt sich die Strecke und man kann sich stets für die linke oder rechte Abzwei-

gung entscheiden. Stichwort Länderversion: Die Reihenfolge der Strecken nach dem Strandabschnitt ist in einzelnen Länder- und Konsolenversionen unterschiedlich.

... und Pyramiden

In dieser spontanen Streckenwahl liegt das größte Manko der C64-Version: Sie ist schlicht nicht vorhanden. Während des Bootvorgangs wird man gebeten, eine von fünf Strecken vorab zu wählen. Anschließend verläuft das Rennen nur noch linear und somit bleiben von den ursprünglich 16 möglichen Streckenkombinationen lediglich fünf Wege erhalten.

Rätselhafter Name

Während der Spielname in der Übersetzung von „to outrun“ mit „überholen“ und „entkommen“ sehr passend ausfällt, ist die Schreibweise des Namens scheinbar SEGA-intern nicht eindeutig geklärt. Manche Versionen heißen „Out Run“ andere „OutRun“. Auch das neue „OutRun2“ macht hier keine Ausnahme: so wird die „2“ fast immer ohne ein Leerzeichen hinter „OutRun“ geklebt – nur auf der Seite der Verpackung steht dann doch „OutRun 2“ mit einem Leerzeichen.

So bekannt wie das ursprüngliche Spiel selbst dürften auch die drei Musikstücke „Magical Sound Shower“, „Passing Breeze“ und „Splash Wave“ sein, von denen eines vor jedem Rennen ausgewählt werden kann.

japanische PC-Engine des Herstellers NEC. Diese hervorragende Konsole wurde mit Umsetzungen verschiedener SEGA-Titel bedacht, so z.B. auch mit einem hervorragenden „Thunder Blade“. Die Dreamcast-Umsetzung ist nicht als Einzelspiel, sondern auf der Compilation „Yu Suzuki Game Works Vol. 1“ erschienen. Erst nach SEGAs Entschluss, keine weiteren Konsolen nach dem Dreamcast mehr zu entwickeln, folgte 2003 ein PlayStation-2-Remake des OutRun-Originals im Rahmen der „SEGA AGES“-Umsetzungsreihe, in der bereits 1996 die



OutRun: Der Startscreen (Mega-Drive-Version).

Generell lassen sich alle erschienenen OutRun-Spiele in zwei Gruppen unterteilen: Umsetzungen der Automatenoriginalen oder eigenständige Entwicklungen unter Einbeziehung des populären Namens. Zur zweiten Gruppe gehören „Battle Out Run“ (Master System, 1989), „Out Run Europa“ (Master System, Homecomputer, 1991), „OutRun 2019“ (Mega Drive, 1993). Leider muss man betonen, dass diese Spiele nicht an das Originalspiel heranreichen und qualitativ minderwertig sind.

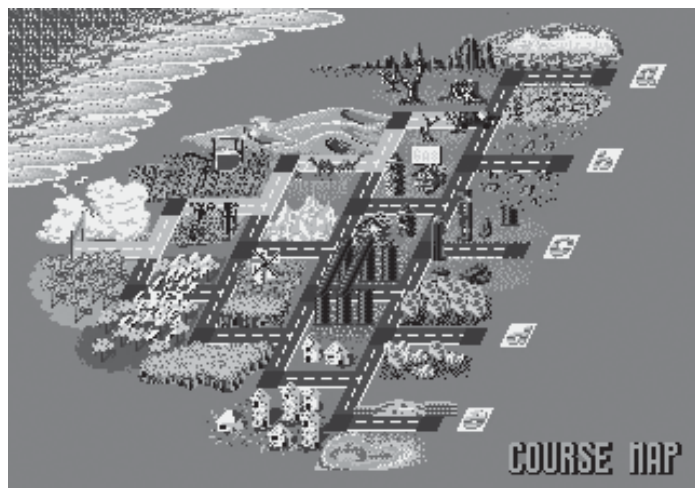
Konvertierungen

Umsetzungen des Originalspiels existieren für folgende Plattformen: C64, Atari ST, Amiga, Amstrad/Schneider, Spectrum und natürlich für die SEGA-Konsolen Master System (zwei Versionen, eine speziell für die 3D-Brille), Game Gear, Mega Drive (Genesis in USA), Saturn und Dreamcast. Wie üblich wurden keine Umsetzungen für konkurrierende Konsolen (hauptsächlich Nintendo und Atari) hergestellt, die einzige Ausnahme bildet die

Saturn-Version erschienen war. Die PS2-Version bedient sich als erste Umsetzung nicht mehr der zoomenden Bitmap-Grafiken sämtlicher früherer Versionen, sondern benutzt echte 3D-Darstellung mit Polygon-Optik. Während die „SEGA AGES“-Reihe für Saturn in Japan in Einzeltitel gesplittet und veröffentlicht wurde, erschien die PAL-Umsetzung als Compilation mit „Afterburner 2“ und „Space Harrier“. Kleiner Hinweis am Rande: „SEGA AGES“ liest sich auch rückwärts „SEGA AGES“.

Gelungene Neufassung

2003 hat SEGA den offiziellen Nachfolger „OutRun2“ für die Spielhalle veröffentlicht. Umsetzungsgerüchte (und -hoffnungen) für Konsolen wurden stets dementiert, obwohl die Arcade-Version auf der Xbox-ähnlichen Spielhallenplattform Chihiro lief und somit eine Umsetzung zumindest für Xbox wahrscheinlich erschien. Ende September 2004 erfolgte dann aber doch die Auslieferung des neuen Spiels exklusiv für die Xbox. In Groß-



Das Streckensystem von OutRun und OutRun2 (im Bild die Mega-Drive-Version).



Die C64-Version (Disk) mit enthaltener Soundtrack-Kassette (U.S.Gold, 1987).

britannien wurde vorher bereits eine offizielle Preview-Disk mit den ersten drei Strecken verteilt. Neben der Arcade-Umsetzung der bekannten 15 Strecken in gewohnter Pyramiden-Reihenfolge bietet die Xbox-Version einen Missionsmodus sowie Xbox-Live-Unterstützung. Neben verschiedenen Autos mit mehreren Gängen und unterschiedlichen Eigenschaften, ist vor allem der leicht erlernbare Drift neu. OutRun2 war mein persönliches Kaufargument für die Xbox und ich halte die Angleichung des Retro-Renners an moderne Rennspieloptik und -steuerung für sehr gelungen. In der Xbox-Umsetzung von „OutRun2“ ist, wie zu erwarten war, auch das Ur-OutRun enthalten. Um es in der Galerie auswählen zu können, muss

man im Arcade-Modus jede Ziel-Etappe einmal absolviert haben.

Fazit

OutRun ist eines meiner persönlichen Lieblingsspiele. Ich halte die Mega-Drive-Adaption für die beste Version von OutRun und drehe am liebsten in dieser Fassung oder in OutRun2 mit „Magical Sound Shower“ bzw. dem „Euro Remix“ meine Runden.

In dieser Rubrik haben alle Leserinnen und Leser die Möglichkeit, ihr(e) Lieblingsspiel(e) vorzustellen. Den Anfang machte Kolja Sennack mit Impossible Mission, diesmal ist Simon Quernhorst mit OutRun an der Reihe.



Links einige Spiele für SEGA-Konsolen: Out Run (Master System, 1987), OutRun (jap. Mega Drive, 1991), OutRun 2019 (jap. Mega Drive, 1993), SEGA AGES Vol. 1 (Saturn, 1996).

Unten: das neue Xbox-exklusive OutRun2 (Sega 2004), die Soundtrack-CD und die offizielle Demo-Disk (UK).



Competition Pro USB

Man hat ja schon öfter von verschiedenen neu aufgelegten Produkten aus den 80er Jahren gehört. Meistens stellte sich heraus, dass sich die Qualität solcher Nachbauten in Grenzen hielt und man besser die Finger davon ließ. So war ich auch nicht besonders euphorisch, als ich vor einiger Zeit in einer Apple-II-Newsgruppe von einer USB-Version des Competition Pro las. Die Überraschung war dann ziemlich groß, als ich Anfang des Jahres bei einem Fachhändler eine beinahe leer gekaufte Palette genau dieser Joysticks entdeckte – und die beiden letzten Exemplare für je 12,99 Euro kaufte.



Erster Eindruck

Der Competition Pro USB wird in einer transparenten Kunststoffbox verkauft, ganz anders als damals in den 80ern. Er thront auf einem kleinen Sockel, in dem neben dem (fest angeschlossenen) Kabel nur ein kleiner Zettel mit der Telefonnummer des Kundensupports zu finden ist. Ach ja, eine nette rote Schleife hat man dem Competition Pro USB auch noch gegönnt. Das Anschlusskabel ist mit einer Länge von 1,70 m angenehm lang. Das wohlbekannte Klicken der Mikroschalter führte mich umgehend in die gute alte Zeit zurück.

Funktionstest

Ich habe den Competition Pro USB an meinem Arbeits- und Spiel-PC unter Windows XP getestet. Nach dem Einstecken in den USB-Port funktionierte er erfreulicherweise augenblicklich und ohne zusätzlich zu installierende Treiber oder Software, was ihn zu einem echten „Plug&Play“-Spielzeug macht. Die vier vorhandenen Knöpfe liefern auch wirklich vier separate Signale, was gerade bei neueren Spielen mit komplexerer Bedienung sehr nützlich ist. Auch ein Dauerfeuer-Schalter ist vorhanden.

Der Praxistest: Competition Pro USB und C64

Joystickbasierte Spiele für den PC waren nicht verfügbar, also startete ich VICE (Version 1.15), um endlich anfangen zu können. Dort wurde der Joystick als „USB 2A4K GamePad“ eingebunden. Ich testete Spielgefühl und Reaktionsgeschwindigkeit mit Impossible Mission, Uridium und The Great Giana Sisters. Mit dem Ergebnis war ich rundum zufrieden, näher kann man dem Original auf einem Emulator wohl nicht kommen. Nur bei Giana Sisters hatte ich manchmal einen kaum wahrnehmbaren Eindruck von leicht widerwilliger Reaktion. Auch die Zusammenarbeit mit CCS64 3.0 Beta 1.4, diesmal mit Bomb Jack, ließ den Competition Pro USB gut aussehen. Das Spiel verlangt äußerste Reaktionsgeschwindigkeit und der Joystick liefert sie problemlos.

Der zweite Praxistest: Competition Pro USB und Amiga

Wenn man von einem Competition Pro spricht, dann spricht man natürlich auch von dem Amiga-Joystick überhaupt. Klar, dass auch die Zusammenarbeit mit einem Amiga-Emulator getestet werden musste. Um es ganz kurz zu machen: Nach fünf Minuten Cybernoid unter WinUAE (dem Amiga-Emulator) stand fest, dass der Competition Pro USB eine außerordentlich gelungene Wiedergeburt des klassischen Competition Pro ist!

Fazit

Der Competition Pro USB ist ein ausgezeichnetes Produkt und so etwas wie das fehlende Glied, wenn man klassische Spiele auf aktueller Hardware spielen möchte. Emulator und Competition Pro USB sind ein Gespann, mit dem man nah an das Feeling der Original-Hardware herankommt. Auch am Preis von 13-15 Euro ist absolut nichts auszusetzen.

>> www.speed-link.com



SPIELEN MACHT SPASS, UND WIE...

...natürlich mit ATARI.

Über 20 Millionen Spielkonsolen hat ATARI weltweit verkauft. Jede Menge Spiele gib'ts. Fabelhafte Abenteuer, Sport und Spannung, Geschicklichkeit und Phantasie werden trainiert. Spielerlich lernen schon die Jüngsten mit der Technik umzugehen.

Einfach irre, was da so abgeht! Ständig kommen Neuheiten dazu. Und der Preis? Klasse, wie alles von ATARI.

Es stimmt:
Spielen macht Spaß, und wie. Natürlich mit...

ATARI VC 2600

ATARI

Lotek64 #14 PREVIEW

Waiting for Connection (2): Jens Bürger setzt die Serie über Datenaustausch zwischen PC und anderen Computersystemen fort. Teil 2 beschäftigt sich mit dem Atari ST.

Handhelds: Nach dem Ende der Lotek64-Serie über CD-Konsolen starten wir eine neue Serie mit dem Schwerpunkt Handheld-Konsolen. Den Beginn macht Andre Hammer mit dem Neo Geo Pocket.

Musik: Eine Vielzahl von CD-Neuerscheinungen lässt die Soundchips älterer Computer und Spielkonsolen wieder zu neuen Ehren kommen. Wir stellen einige hörenswerte Tonträger vor.

Hier könnte dein Artikel angekündigt sein: Du musst ihn nur schreiben und an die in der nächsten Zeile angeführte Adresse schicken!

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



Lotek64 #14 erscheint im Juni 2005.

Lord Lotek LP-Charts Februar 1990

1. Nirvana – Bleach
2. Melvins – Ozma
3. Beme Seed – Beme Seed
4. Jesus and Mary Chain – Automatic
5. Camper van Beethoven – Key Lime Pie
6. Giant Sand – Giant Sandwich
7. The Dubrovniks – Dubrovnik Blues
8. Melvins – Ozma
9. Tackhead – Friendly as a Hand Grenade
10. Antiseen – Noise for the Sake of Noise



COMMODORE 64 GAME CHARTS

1. IK+ (System 3 1987 /4/)
2. MANIAC MANSION (Lucasfilm 1987 /2/)
3. PIRATES! (Microprose 1987 /7/)
4. ZAK McKRACKEN (Lucasfilm 1987 /1/)
5. BUBBLE BOBBLE (Firebird 1987 /5/)
6. THE LAST NINJA (System 3 1987 /6/)
7. THE LAST NINJA 2 (SYSTEM 3 1988 /3/)
8. WINTER GAMES (Epyx 1985 /26/)
9. GREAT GIANA SISTERS (Rainbow Arts 1987 /20/)
10. BOULDER DASH (First Star 1984 /8/)
11. ELITE (FIREBIRD 1985 /12/)
12. IMPOSSIBLE MISSION (Epyx 1984 /-/)
13. BRUCE LEE (Datasoft 1984 /24/)
14. SUMMER GAMES 2 (Epyx 1985 /18/)
15. CALIFORNIA GAMES (Epyx 1987 /11/)
16. TURRICAN II (Rainbow Arts 1990 /16/)
17. IMPOSSIBLE MISSION 2 (Epyx 1988)
18. INTERNATIONAL KARATE (System 3 1986 /30/)
19. TURRICAN (Rainbow Arts 1990)
20. MICROPROSE SOCCER (MicroProse 1988 /-/)
21. PITSTOP II (Epyx 1984 /-/)
22. TURRICAN (Rainbow Arts 1990 /19/)
23. DEFENDER of the CROWN (Cinemaware 1987 /13/)
24. PARADROID (Hewson 1986 /14/)
25. WIZBALL (OCEAN 1987 /10/)



(Quelle: <http://www.lemon64.com>, Stand 28. Februar 2005.
/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an.)

Spex-Reviews Februar 1990

1. Melvins – Ozma
2. Bad Religion – No Control
3. 808 State – Ninety
4. Giant Sand – Long Stem Rant
5. Felt – We and a Monkey on the Moon
6. Boss Hog – Drinkin', Lechin' & Lyin'
7. Phillip Boa and the Voodooclub – Hispanola
8. Chris Knox – Seizure
9. Die Erde – Kch Kch Kch
10. Eleventh Dream Day – Beet



Post.at

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria