

»Lass mich hören, dass du schöne Musik gemacht, hinterher soll mir auch dein Programm angenehm sein«

# Lotek64



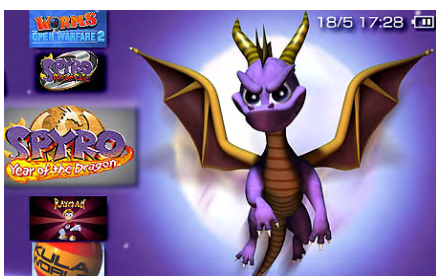
Nr. 27 / Oktober 2008



Konflikte, Konversionen und Kanonen

## Drei neue C64-Spiele

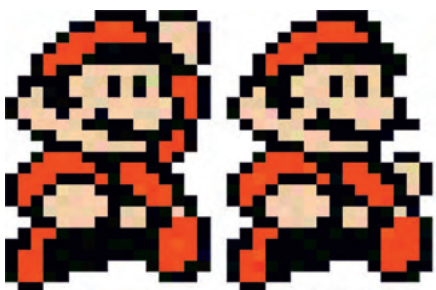
Seite 7



Anleitung: So bringt man PS1-Spiele auf der PSP zum Laufen

## Wie emuliert Sony Sony?

Seite 15



Gewinner der Ultimate Game Awards in Wien:

## Verwerflich und schlecht

Seite 10



Mit Symphonic Shades zu musikalischem Neuland

## Der orchestrale Hülsbeck

Seite 8



# Doc's Hardwarekiste

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

z.B.

**Commodore C64**

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

**Amiga**

Scartkabel, Joystickkabel Verlängerung, DTU-Kabel

**Plus4, C16, C116**

Joystickadapter (zum Anschluß eines Competition Pro !)

**Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3**

Scartkabel

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

Sonderwünsche ? Kein Problem !



Ein Besuch lohnt sich ! [www.DocsHardwarekiste.de](http://www.DocsHardwarekiste.de)





## Liebe Loteks!

Zuerst eine schlechte Nachricht: Andre Hammer, seit Jahren eine der Stützen der Lotek64-Redaktion, zieht sich aus unserem Team zurück. Es ist zwar kein Abschied für immer, aber wir werden wohl in nächster Zeit auf die Beiträge von Andre, der nach neuen Herausforderungen sucht, verzichten müssen. Andre hat Spuren im Heft hinterlassen, viele Details und Verbesserungen gehen auf seine Anregungen zurück. Danke für alles!

Es ist viel Bewegung in unserem Territorium: Der gute alte C64 wird nach wie vor mit neuen Programmen versorgt (S. 7), für moderne Plattformen entstehen Retrospele (S. 21) mit teilweise unglaublichem Aufwand (S. 6), und auf musikalischem Gebiet wird immer bessere Qualität geboten (S. 8, S. 20). Keine schlechten Zeiten also für Retro-Fans? Nicht ganz, denn die ohnehin schon sehr übersichtliche Medienlandschaft wird mit dem Ende von SCACOM um einen Titel ärmer. Wir haben mit dem Herausgeber gesprochen (S. 17).

Wir haben jedenfalls vor, der Welt noch eine Weile erhalten zu bleiben.  
Georg Fuchs

PS: Danke an Thomas Dorn und Arndt Dettke, ohne deren meist unsichtbare Beiträge Lotek64 nicht das wäre, was es ist.

Nachtrag: Das Interview mit dem C64 Orchestra in Lotek64 #26 hat Arndt Dettke aus dem Englischen übersetzt.

### Spectrum-Fans

aufgepasst: Auf der Homepage von Lotek64 gibt es im Downloadbereich auch die Hefte des „Spectrum & Sam-Profi-Club Köln“ als PDF als kostenlosen Download.

>> <http://www.lotek64.com>  
>> <http://www.womoteam.de>



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

# INHALT

Newsticker (Tim Schürmann) .....	4
Commodore-Emulator VICE 2.0 (Lars Sobiraj, Tim Schürmann) .....	5
Preview: Adventure Sowjet-Untierzögersdorf, Sektor II (Georg Fuchs) .....	6
Konflikte, Konversionen und Kanonen: Drei neue C64-Spiele (Volker Rust) .....	7
Symphonic Shades: Das Mekka der Hülsbeck-Fans (Thomas Hebbel) .....	8
Replay: Harvest Moon (Andre Hammer) .....	9
pixelpunch: Dem Klempner auf die Mütze (Klemens Franz) .....	10
Jugendschutz bei Videospiele: EU plant Vereinheitlichung (Georg Fuchs) .....	11
Spielfresser, Biommonster & Fanboys: Buchrezension und Interview mit Jörg Luibl (Lars Sobiraj) ...	12
Retro Treasures: Hot Shot (Atari VCS) (Simon Quernhorst) .....	14
Schritt für Schritt: Playstation-Spiele auf der PSP spielen (Stefan Egger) .....	15
Interview: Stefan Egger (Georg Fuchs) .....	17
Buch: Peter Sieg, Commodore-Hardware-Retrocomputing (Georg Fuchs) .....	19
Musik: Aktuelle Releases, Chiptune-News (Steffen Große Coosmann) .....	20
Retro-Spiele: Meat Boy und Destructivator (Martin Wisniewski) .....	21

## DAS LOTEK64-ABO

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

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

sendung) manchmal ein paar Cent darüber oder darunter liegen können. Das liegt an einem komplizierten Posttarif.

Daher kostet ein Abonnement 1 Euro pro Ausgabe bzw. 4 Euro pro Jahr, wobei im Ausnahmefall höhere Portokosten anfallen können.

### Bankverbindung

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

Innerhalb Österreichs: Konto 76621108400, BLZ 12000 (Bank Austria)

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

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

## immer dabei:



Jens Bürger

Arndt Dettke

Georg Fuchs

Lars „Ghandy“ Sobiraj

Martin Schemitsch

Klemens Franz

Steffen Große Coosmann

# Retro-Newsticker

**Quick Eyes – nicht nur für C128**  
**11. Mai 2008**

Mit Quick Eyes gibt es nach langer Zeit mal wieder ein Spiel für den Commodore 128 im 80-Zeichenmodus. Besitzer des kleinen Bruders C64 wurden mit einer eigenen Variante bedacht: <http://members.aol.com/iceout0002/>

**Neuer C64 Emulator Hyper64**  
**29. Juni 2008**

Hyper64 ist ein C64-Emulator, der vor der Ausführung den 6510-Code in x86-Code übersetzt. Der Hauptfokus des Emulators liegt auf der Geschwindigkeit und weniger auf Kompatibilität. <http://micro64.de/#hyper64>, <http://www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&threadID=23586>

**NetRacer**  
**06. Juli 2008**

In NetRacer dürfen sich mehrere Rennfahrer duellieren – vorausgesetzt ihr C64 besitzt eine Netzwerkkarte. Das kleine Spiel unterstützt dabei die RR-Net-, FB-Net-, oder ETH64-Module. [home.ica.net/~leifb/commodore/racer/](http://home.ica.net/~leifb/commodore/racer/)

**Hülsbeck-Konzert auf CD**  
**13. Juli 2008**

Das im August vom WDR-Rundfunkorchester aufgeführte Konzert „Symphonic Shades – Hülsbeck in Concert“ wird auf CD erscheinen. Der Preis wurde mit 22 Euro angesetzt, voraussichtlich werden alle gespielten Stücke auf dem Album zu hören sein. Erscheinungstermin ist das vierte Quartal 2008. In der ersten Zeit wird die CD ausschließlich bei MAZ Sound erhältlich sein. Vorbestellungen: <http://www.maz-sound.com/Symphonic-Shades/>

**T-Shirt für C64-Fans**  
**13. Juli 2008**

Wahre Fans des Commodore 64 dürfen sich bei ThinkGeek neu einkleiden: <http://www.thinkgeek.com/tshirts/gaming/8113/>

**Betriebssystem DOS/65**  
**13. Juli 2008**

DOS/65 ist ein Betriebssystem für den C64, das ein CP/M-kompatibles Dateisystem verwendet. Für den Einsatz benötigt man lediglich einen C64 und ein Diskettenlaufwerk, spezielle Zusatzhardware ist nicht nötig. Für BASIC-Programmierer steht ein entsprechender Compiler bereit. DOS/65 ist als Shareware unter <http://www.z80.eu/dos65.html> zu haben. Darüber hinaus arbeitet es auch mit der 1541Ultimate zusammen,

wie <http://www.z80.eu/equipment.html#dos65screenshot> beweist.

**Hobby Cross Assembler**  
**13. Juli 2008**

Unter [www.home.earthlink.net/~hxa/](http://www.home.earthlink.net/~hxa/) steht eine neue Version des Hobby Cross Assemblers (kurz HXA) zum Download bereit.

**Cavelon64**  
**20. Juli 2008**

Commodore-64-Benutzer dürfen sich über das neue Spiel Cavelon64 freuen: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=68583>

**FCOM – Cracktro Maker**  
**27. Juli 2008**

Mit dem „fast oldskool cracktro maker“, kurz FCOM, lassen sich auch ohne Programmierkenntnisse eigene Intros erstellen, wie man sie von Cracks her kennt. <http://forum.deltaforceteam.de>

**C64 Framework**  
**27. Juli 2008**

Mike Dailly hat sein C64 Framework veröffentlicht, auf das C64-Programmierer beispielsweise ihre Spiele aufbauen können. Beispielsweise bietet es Unterstützung bei der Sprite-Animation und Kollisionserkennung. Der Download steckt etwas versteckt in seinem Blog unter [daily.blogspot.com](http://daily.blogspot.com).

**WiiMote-Eingabe für C64**  
**27. Juli 2008**

Unter [learn1thing.blogspot.com/2008/07/cbat.html](http://learn1thing.blogspot.com/2008/07/cbat.html) findet man ein Video, das die Funktionsweise eines selbstgebaute, WiiMote-ähnlichen Eingabegerätes für den Commodore 64 zeigt. Als Beispiel wurde ein Baseballschläger verwendet.

**Emu64 Little**  
**03. August 2008**

Der C64-Emulator „Emu64“ hat einen kleinen Bruder namens „Emu64 Little“ bekommen. Er benötigt keine Installation, trägt sich nicht in die Windows-Registry ein und benötigt keine INI-Dateien. Emu64 Little richtet sich an Anwender, die nur eben schnell ein Spielchen wagen möchten und auf zusätzliche Funktionen, wie einen Debugger oder Monitor, verzichten können. [www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&threadID=24199](http://www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&threadID=24199)

**1541Ultimate bekommt Netzwerkanschluss**  
**10. August 2008**

Das 1541Ultimate (siehe Test in Lotek64, Ausgabe 26) wird nicht nur neu aufgelegt, sondern erhält auch

noch einen Netzwerkanschluss, der vollständig zum RRNet kompatibel sein soll. Besitzer eines 1541Ultimate können den Netzwerkanschluss für 40 Euro nachkaufen. Darüber hinaus wird es eine neue Auflage des 1541Ultimate geben. Vorbestellungen werden bereits entgegen genommen. Das 1541Ultimate ist ein kleines C64-Modul, die mit einem seriellen Kabel arbeitet und eine 1541 relativ genau emuliert. Eine SD-Speicherkarte mit D64-Images ersetzt dabei tausende Disketten.

**C64 PRG-Generator**  
**10. August 2008**

Unter <http://www.ajordison.co.uk/index.html> steht jetzt eine BASIC-Entwicklungsumgebung für Windows bereit. Sie erlaubt nicht nur die komfortable Eingabe von Commodore-64-BASIC-Code, sondern erzeugt daraus auch gleich noch kompakte PRG-Dateien.

**Magic-Disk-Texte online**  
**17. August 2008**

Das neue Projekt unter <http://magicdisk.untergrund.net> konvertiert alle Artikel aus dem Diskettenmagazin „Magic Disk“ einschließlich der enthaltenen Bilder in HTML-Dateien. Dazu kommt ein selbstentwickeltes Werkzeug zum Einsatz, das die Artikel aus den D64-Images ausliest. Wie der Index unter <http://magicdisk.untergrund.net/md/index-issues.html> beweist, stehen bereits weitgehend alle Texte online.

**MikeOS für den C64**  
**17. August 2008**

Das DOS-ähnliche Betriebssystem MikeOS wurde auf den C64 portiert. Informationen zum Betriebssystem selbst findet man unter <http://mikeos.berlios.de>. Die C64-Portierung unter dem Namen MIKEOS-C64 kommt als BASIC-Programm, das vor einer Ausführung auf dem Brotkasten, beziehungsweise in ei-

nem Emulator, mit einem BASIC-Cross-Compiler, einem sogenannten Tokeniser in ein richtiges C64-Programm umgewandelt werden muss. Wem das zu kompliziert ist, greift zum Komplettpaket unter <http://www.cbm8bit.com/public/mikeos-c64-0.1.1.zip>, das die ausführbare Programmdatei bereits enthält.

**64JPX JoyPad-Adapter**  
**17. August 2008**

Über den 64JPX-JoyPad-Adapter lassen sich Nintendo SNES- und Sega Genesis-/MegaDrive-Gamepads am C64 betreiben. Auf der Seite <http://www.64hdd.com/64jpx> können bereits Vorbestellungen vorgenommen werden. Der Preis soll bei 15 bis 25 Dollar liegen.

**Aztec-Museum**  
**17. August 2008**

Das Aztec-Museum bietet Informationen und Downloads rund um den legendären Aztec-C-Compiler. Die Seite wurde nun überarbeitet und bekommt eine eigene Internetadresse: <http://www.aztecmuseum.ca>. Insbesondere hat der derzeitige Rechteinhaber Harry Suckow seine Einwilligung für das Projekt gegeben. Demnach darf man die dort angebotenen Compiler (unter anderem für den C64, Apple II und Amiga) für die eigene Weiterbildung („educational purposes by researchers and enthusiasts“) nutzen.

**8 Bit Weapon: Confidential 2.0**  
**24. August 2008**

Das neu aufgelegte Musikalbum „8 Bit Weapon: Confidential 2.0“ enthält 18 SID-Remixes, gegenüber der Vorversion kamen sechs Remixe dazu. Das Album gibt es als kostenpflichtigen Download im FLAC- oder MP3-Format oder in der limitierten Edition in einer 5,25-Zoll-Diskettenverpackung. <http://c64audio.com/productInfo.php?cat=8BW1>

**Ambermoon CD Neuauflage?**  
**24. August 2008**

Den Soundtrack zum Amiga-Rollenspiel Ambermoon gab es bereits auf CD, die jedoch restlos ausverkauft ist. Jetzt werden unter [http://www.nemmelheim.de/steinwachs/ambermoon\\_soundtrack\\_cd.php](http://www.nemmelheim.de/steinwachs/ambermoon_soundtrack_cd.php) Interessenten für eine Neuauflage gesammelt.

**C64 spielt Nebenrolle in Buch**  
**31. August 2008**

Im Roman ‚University of Death‘ von Sean McManus tritt der C64 in einer Nebenrolle auf: <http://>

**Versionscheck**

- WinUAE 1.5.2
- VICE 2.0
- CCS64 V3.6
- Hoxs64 v1.0.5.25
- Emu64 3.40
- Frodo 4.1b
- MESS 0.127
- Power64 4.9.5
- Yape 0.80

gesammelt von Tim Schürmann

[www.sean.co.uk/books/universityof-death/index.shtml](http://www.sean.co.uk/books/universityof-death/index.shtml)

**Neue CD von Jogeir Liljedahl**  
31. August 2008

Jogeir Liljedahl hat eine neue CD veröffentlicht, Gastauftritte haben Chris Hülsbeck und Fabian del Priore. Das Album gibt es bislang allerdings nur in elektronischer Form: <http://www.lynnemusic.com/downloadshop.html>

**Neue 1541Ultimate-Firmware**  
21. September 2008

Mit der neuen Firmware 1.5 für den 1541-Ersatz „1541Ultimate“ unterstützt die Hardwareerweiterung neben SDHC-Speicherkarten erstmals auch das Diskettenimage-Format G64. Damit laufen nun auch viele Kopierschutzverfahren auf dem Floppy-Ersatz, dessen Kompatibilität sich folglich drastisch erhöht.

**Spielemusikkonzert in Köln**  
21. September 2008

Zur neuen Computerspielemesse GamesCom im Herbst 2009 wird das WDR-Rundfunkorchester (das auch das Hülsbeck-Konzert Symphonic Shades aufführte) ein Spielemusikkonzert veranstalten. Die Aufführung soll am 12. September in der Philharmonie in Köln stattfinden. Mit dabei sind der WDR-Rundfunkchor, Arnie Roth (der schon bei Symphonic Shades dirigierte), Rony Barrak und Thomas Böcker. <http://www.vgmconcerts.com/main.php?lang=german>

**Informationen über den VDC**  
21. September 2008

Unter <http://john.seikdel.net/vdcmadeeasy01.htm> gibt es eine Sammlung von Informationen über den VDC-Videochip, die nach und nach erweitert werden soll.

**Turrican für die Wii**  
29. September 2008

Spielerhersteller Factor5 hat die beiden „Super Turrican“-Teile, sowie „Mega Turrican“ für die Videospielekonsole Wii umgesetzt. Die Actionspiele können über den Wii-Shop-Channel gegen eine kleine Gebühr heruntergeladen werden. [www.factor5.com/vc\\_turrican.html](http://www.factor5.com/vc_turrican.html)

**Demosampler No. 3**  
29. September 2008

Demosampler No. 3 ist eine Video-DVD, die Ausschnitte aus bekannten oder beeindruckenden C64-Videos enthält. Der Download ist derzeit nur über das Bittorrent-Netzwerk zu bekommen: [8bc.no-ip.info:8888/demosampler3.zip.torrent](http://8bc.no-ip.info:8888/demosampler3.zip.torrent)

**Entwicklung von PRG-Mover geht weiter**  
29. September 2008

Die Entwicklung des PRG-Mover geht weiter. Die neue Version 0.2c beseitigt zunächst nur ein paar Fehler, der Autor bittet aber um Vorschläge für eine Erweiterung. [www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&threadID=25237&pageNo=1](http://www.forum64.de/wbb3/index.php?page=Thread&threadID=25237&pageNo=1)

**Neues Spiel für C64**  
29. September 2008

Minispiele scheinen derzeit Hochkonjunktur zu haben: Unter [www.mombasajoe.de](http://www.mombasajoe.de) gibt es drei Mindreaders & IQ-test zum Download.

**Subhunter fertig**  
29. September 2008

Das Actionspiel Subhunter steht kurz vor seiner Veröffentlichung. Mitte Oktober soll das „Katakis unter Wasser“ ausgeliefert werden. Bei Psytronic kann man eine Kassetten und eine Diskettenversion bestellen, entgegen ersten Ankündigungen wird es auf absehbare Zeit jedoch keine Freeware-Version geben. <http://www.psytronik.com>

**1K MINI Game Compo**  
29. September 2008

Bei der 1K MINI GAME COMPO wurden die ersten drei Plätze diesmal von C64-Spielen belegt: ELIMIN8!, 1K MINI BDASH und KONFLIKT. <http://www.minigamecomp.org.uk/> Die 2K-Abstimmung findet im Oktober statt. Der 4K-Wettbewerb läuft noch bis Ende November (Abstimmung dann im Dezember).

**Retro-Dokumentation über C64-Musiker frei verfügbar!**

2. Oktober 2008

Die Dokumentation „The 8Bit Philosophy“ von Konstantin Stürz über die Geschichte des Commodore 64, Retromusik und die Menschen, die diese Musik maßgeblich geprägt haben, ist frei im Internet verfügbar – Spenden sind willkommen! <http://www.entsorger-film.de>

**SuperCPU-Klon in Entwicklung**  
5. Oktober 2008

Gideon Zweijtzter, Entwickler des 1541Ultimate-Laufwerks (siehe Lotek64 #26), hat angekündigt, einen SuperCPU-Klon für den C64 zu entwickeln. Das Modul soll auf der 1541Ultimate beruhen und sich wie eine SuperCPU verhalten. Details werden auf [www.supercpu.co.uk](http://www.supercpu.co.uk) veröffentlicht.

# C64-Emulator VICE 2.0 veröffentlicht

Der beliebte Commodore-Emulator VICE hat im Juli 2008 den Sprung auf Version 2.0 geschafft. Zwar gibt es nur wenige Änderungen unter der Haube, die Anhebung der Zahl vor dem Komma soll vielmehr den internen Umbau im Team, die zahlreichen neuen Ports und den Wechsel auf Sourceforge unterstreichen.

Sichtbar ist vor allem die Überarbeitung der PAL-Emulation, die aufgrund des mit ihr einhergehenden Geschwindigkeitseinbruchs bereits im Forum64 für Unmut sorgte. Interessant für Windows-Benutzer dürfte die Unterstützung der Zwischenablage sein, dank derer man Text im Emulatorfenster markieren und dann in andere Anwendungen übernehmen kann.

Neben dem C64 werden der C128, VIC20, fast alle PET-Modelle, der PLUS4 und der CBM-II (C610) emuliert.

Die Abkürzung VICE steht für „Versatile („vielseitig“) Commodore Emulator“. Der quelloffene Emulator für zahlreiche 8-Bit-Computersysteme von Commodore basiert auf X64, einem frühen C64-Emulator unter dem X-Window-System. Mit dem Adjektiv vielseitig hat man tatsächlich nicht übertrieben. Er läuft auf Unix, MS-DOS, Win32, OS/2, Acorn RISC OS, AROS64, Atari Mint, OpenSolaris, BeOS, QNX 4.x, QNX 6.x, Amiga, GP2X, SkyOS und auf Mac OS X, um nur ein paar der unterstützten Betriebssysteme zu nennen. Die Liste der neu implementierten Funktionen und Bugfixes kann man der Website der Entwickler entnehmen.

Derzeit arbeitet ein australischer Programmierer am iC64, einer Umsetzung für das iPhone. Seine Pläne, Frodo zu konvertieren, hat der in Arizona lebende Programmierer verworfen und sich stattdessen wegen seiner Stabilität für VICE entschieden. Mitte Juli hat er sich beim Apple Entwicklerprogramm registriert, die Portierung wird also mit dem offiziellen SDK realisiert. Noch müssen die Probleme bezüglich der Geschwindigkeit auf der echten Hardware behoben werden. Man darf auf die Reaktion von Apple auf dieses Vorhaben sehr gespannt sein. Sollten sie den Emulator tatsächlich freigeben, dann würde den Besitzern des iPhones eine unendlich scheinende Auswahl von Spielen zur Verfügung stehen. Spiele, die

zu allem Übel auch noch kostenfrei von allen möglichen Webseiten im Netz heruntergeladen werden dürfen. In diesem Fall könnte Apple am Retro-Spielespaß nicht einen Cent verdienen. Es ist fraglich, ob man das in Cupertino so haben möchte. Wie auch immer: Auch die Vorgängerversionen von VICE waren jeweils die erste Wahl für Windows-User. Auf diesem Emulator laufen noch immer die meisten Spiele und auch ein Großteil der Produktionen der Demoszene des C64 fehlerfrei.

Lars Sobiraj, Tim Schürmann

## Links zu VICE 2.0

<http://www.viceteam.org>  
<http://sf.net/projects/vice-emu>

## ERROR :

Champ / Digital Talk schreibt: „Habe am Montag die neue Lotek64 erhalten. Ist echt super geworden und schön umfangreich. Als Last-Ninja-Fan habe ich es in der ersten Sekunde bemerkt: Unser Held heisst ARMAKUNI, nicht Amakur, wie ihr ihn genannt habt.“

[Ist hiermit richtiggestellt, wir bedauern!]

„Und ich habe die Leserbriefecke vermisst!“

[Machen wir – also her mit den Leserbriefen!]



# Preview: Sowjet-Unterzögersdorf, Teil 2

**25-Jahresplan: "Ausfälle sind zu erwarten"**

Noch in diesem Jahr soll der zweite Teil des Freeware-Point&Klick-Adventures „Sowjet Unterzögersdorf“ erscheinen. Lotek64 berichtete in Ausgabe 15 (September 2005). Das Spiel erntete dank aufwändiger Präsentation (u.a. durchgehend gesprochene Texte in russischer Sprache mit deutschen Untertiteln) und reichlich ungewöhnlicher Handlung euphorische Kritiken. Das Adventure spielt in der letzten verbleibenden, fiktiven Sowjetrepublik Unterzögersdorf, die von österreichischem Boden eingeschlossen ist und durch die imperialistische Politik seines Nachbarn, US-Oberzögersdorf, bedroht wird. Das einzige Manko war die kurze Spieldauer, durch Maniac Mansion und Monkey Island geeichte Profis konnten es in unter einer Stunde lösen. Lotek64 sprach mit Johannes Grenzfurthner von der Gruppe monochrom über den lange erwarteten zweiten Teil der Serie, der kurz vor der Fertigstellung steht.

**Lotek64:** Was erwartet uns im zweiten Teil von „Sowjet Unterzögersdorf“?

**Johannes Grenzfurthner:** Es wird viiiiiel größer und viiiiiel komplexer als der erste Teil, wir haben außerdem sehr viele Non-Player-Guest-Characters, unter anderem Jello Biafra, Cory Doctorow und Jason Scott Sadofsky gewonnen. Jello spielt einen der US-Oberzögersdorfer. Der/die SpielerIn kann sich nahezu im gesamten Staatsgebiet bewegen. Wir sind immer noch an der genauen Ausarbeitung, aber es kann von 100+ spielbaren Räumen ausgegangen werden. Die Geschichte der Nation und ihrer spezifischen innen- und außenpolitischen Probleme wird im zweiten Teil wesentlicher Teil der Handlung. Wir setzen also konsequent unsere Idee fort, eine „falsche Erinnerung“ in das österreichische Kulturgedächtnis zu implementieren. Und das ist angesichts des Wahlergebnisses vom September 2008 nur allzu notwendig.

**Lotek64:** Welchen Inhalt hat das Spiel?

**JG:** Der zweite Teil setzt dort an, wo der erste mit einem Cliffhanger endet. Parteisekretär Gomulka wurde ja am Ende des Sektor 1 von reaktionären US-Oberzögersdorfer Banden verschleppt und wir starten direkt in die Handlung. Kommissar Chrusov, der Sowjet-Unterzögersdorfer Botschafter, bekommt die Aufgabe erteilt, Gomulka aus den Händen des Feindes zu befreien. Das Spiel setzt zwar am Ende von Teil 1 an, ist aber vollkommen autark spielbar, setzt also keine Grundinfos aus dem ersten Spiel vor-



Screenshot aus dem Intro von Sowjet Unterzögersdorf, Sektor 2.

aus. Die liefern wir sehr gezielt im Intro des Spiels.

**Lotek64:** Um die Dath'sche Trias (»Abgesehen von Heavy Metal und Kommunismus hat mir nie etwas mehr eingeleuchtet als Horror.«) zu komplettieren, fehlen noch Elemente des Horrors. Wird Horror in Teil 2 eine Rolle spielen?

**JG:** Der Horror der Diktatur des Kapitals ist der ultimative Horror. Oder sagen wir: Die größte Katastrophe ist die der nie eintretenden Katastrophe. Tatsächlich sind Staatskommunismus und bestimmte Subformen des Metal tragende Elemente des ersten Games und werden natürlich in Sektor 2 noch stärker zur Geltung kommen. Aber, ohne vorgreifen zu wollen, ist natürlich auch das klassische Element des Horrors vertreten. Ich sage nur: der Keller des Landes kann ganz schön gefährlich sein. monochrom beschäf-

tigt sich seit Jahren mit der Konstruktion, Analyse und Reflexion von alternativen Welten und Geschichtsschreibungsmodellen. monochrom-Projekte bearbeiten dieses Feld, teils als Auseinandersetzung mit populärkulturellen, wissenschaftlichen und philosophischen Konzepten (siehe Parallelwelt-Systeme, alternative Sprachsysteme), teils als direkten Bezug auf die Science-Fiction-und-Phantastik-Fankultur. Wie könnte da der Horror fehlen?

**Lotek64:** In Sowjet-Unterzögersdorf werden im Bereich der Agrarproduktion modernste Rechenautomaten eingesetzt, ganz abgesehen vom „Hyper-Hegel“. Ist die Kybernetik nicht eine zutiefst bürgerliche Wissenschaft, „die neue Wissenschaft der Obskuranten“, bestenfalls eine Spielart des mechanischen Materialismus, also im Grunde Revisionismus? \*



**JG:** Ohne mich in die interne Doktrin Sowjet-Unterzögersdorfs einmischen zu wollen: ja. Wissenschaft ist eine der tragenden bzw. repräsentativen Ideologiemedien der bürgerlichen Gesellschaft. Trotz der (u.a. feministischen) Interventionen der letzten Jahre, ja des letzten Jahrhunderts, besteht eine ihrer wesentlichen Funktionen noch immer darin, die bestehenden Machtverhältnisse abzusichern, theoretisch zu begründen und praktisch durchsetzen. Ja, sie gleichsam durch „Objektivität“ und „Wahrheit“ zu verschleiern. Ich bitte aber zu bedenken, dass die spezifische Situation des kleinen Sowjet-Unterzögersdorf nicht fehlinterpretiert werden darf. In Übereinstimmung mit dem 25-Jahresplan, dem Leitfadens der gesamten Internetentwicklung in der Sowjetunion seit 1987, wurde der stolzen Nation 2008 ein .su-Domainname gewährt. Wie wünschten wir, dass der Rest der Union lange genug Bestand gehabt hätte, um sehen zu können, wie stolz wir sind! Während der Fortschritt unermüdlich voranschreitet, wird schon bald das Modulator-Demulator-Gerät „Rote Ähre“ mit „dial tones“-Unterstützung upgraden. Ausfälle sind zu erwarten.

**Lotek64:** Wann ist mit dem Erscheinen zu rechnen?

**JG:** Wir wollen den zweiten Teil des Spiels im Dezember 2008 auf dem 25. Chaos Communication Congress in Berlin im Rahmen einer Gala dem Volk präsentieren. Einige der „Special Guest Non Player Characters“ werden sogar nach Berlin kommen (z.B. Mitch Altmann), andere wie Jello Biafra und Cory Doctorow leider nicht.

**Lotek64:** Danke für das Interview.

Das Interview führte Georg Fuchs.  
\* Siehe Ausgabe 28 von Lotek!

# Konflikte, Konversionen und Kanonen

Gleich drei Spiele-Neuerscheinungen in den letzten Wochen lassen das einzige Megahertz am C64 höher schlagen: Die Freeware-Produktion „Duell der Piraten“ von Dorean Göllt, bei der nicht nur in See gestochen wird, und das kommerziell angebotene Doppelpack „Shotgate“ und „Konflikt“ von Simon Quernhorst, das Logik und Action miteinander kombiniert. Ob sich das Reinspielen lohnt oder eher mit Hertzversagen zu rechnen ist – Lotek64 hat das Stethoskop ausgepackt.

– von Volker Rust –

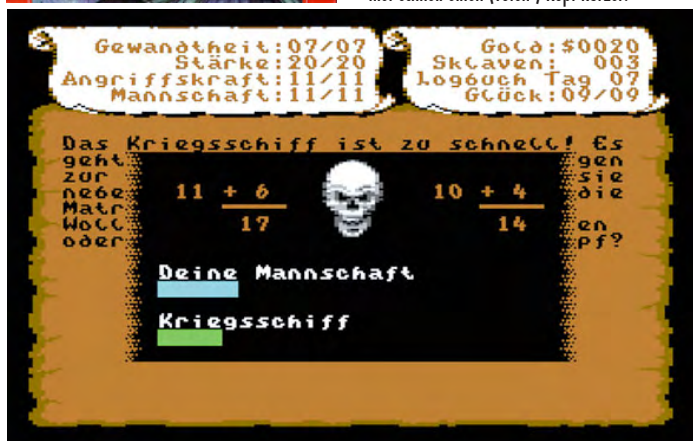
## Duell der Piraten

Bärtige Männer, raue See und garstige Monster aus der Tiefe des Ozeans: Beim „Duell der Piraten“ handelt es sich um eine Umsetzung des gleichnamigen interaktiven Abenteuer-Spielbuchs von Steve Jackson und Ian Livingstone aus dem Thienemann Verlag. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines gefürchteten Piraten, der mit seinem übelstem Rivalen, Abdul dem Schlächter, in Wettstreit um die Vorherrschaft tritt. Wie der Begriff „Spielbuch“ schon nahelegt, findet das Geschehen in dieser



Mischung aus Adventure und Rollenspiel in erster Linie als geschriebenes Wort statt – ähnlich der bekannten „Schwert & Magie“-Reihe der German Design Group. Wer nun aber Basic-Textschlachten mit dem Spielspaß-Siegel „Unter aller Kanone“ erwartet, fühle sich hiermit entwarnet: Edle Aufmachung, spannende Kampfszenen und eine dichte Atmosphäre wissen Software-Piraten aller Art in ihren Bann zu schlagen. Selbst an ein hochauflösendes Titelbild im Interlace-Modus wurde gedacht. Ein Spiel dieser Qualität wäre noch 1988 guten Gewissens vollpreiswürdig über die Ladentheke gegangen. Einziges Manko ist die fehlende Musik. Dennoch: Land- und Leseratten, die des Deutschen mächtig sind, finden hier überaus nahrhafte Kombüsekosten für spannende Stunden am heimischen Bildschirm – Seekrankheit mit anschließendem Fischefüttern ausgeschlossen. Programmierer Dorean Göllt zeigt sich übrigens bereit, weitere Spiele in Angriff zu nehmen – sofern es eine ausreichende Zahl an Interessierten gibt, die dies bekunden.

Duell der Piraten: „Wenn der sich vom Steuer absetzt, wird mit dem Säbel gerasselt!“. Links das interaktive Abenteuer-Spielbuch, unten das C64-Spiel: Leichtmatrosen macht man hier schnell einen (Toten-) Kopf kürzer.

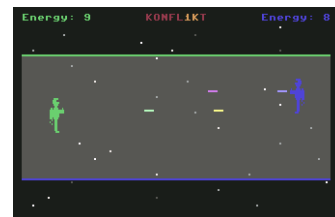


## Shotgate und Konflikt

Mit „Shotgate“ und „Konflikt“ hat Simon Quernhorst gleich zwei Titel auf seine neueste Modulveröffentlichung für C64 und C64GS gebannt. „Konflikt“ ist ein einfaches Spielchen um zwei Banditen mit Jetpacks, die statt ins Gefängnis in ein einziges Kilobyte verfrachtet wurden. Hier fällt den beiden nicht mehr ein, als sich zu duellieren – bei gleichzeitiger Absteckung ihres Claims, mit dessen Hilfe sie die Bewegungsfreiheit des Gegners einschränken können. Programmierertechnisch liegt hier zwar allerhand Würze in der Kürze, mit allzu langanhaltendem Spielspaß ist trotz des 2-Spieler-Modes aber nicht zu rechnen.

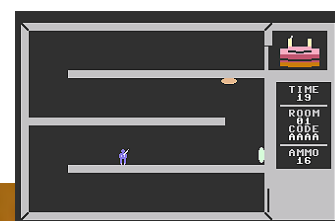
Als deutlich umfangreicher erweist sich der zweite Titel im Gepäck, „Shotgate“. Wer mit einem gesunden Abstraktionsvermögen ausgestattet ist, kann hier einen Klon des Xbox-360-Spiels „Portal“ erkennen. Spielerisch auf die Grundidee zurückgeschraubt und um eine Dimension auf 2D reduziert, macht es dennoch erstaunlich

viel Spaß, Portale durch ein Plattform-Level mit 1982-Optik zu verschießen, um den Levelausgang zu erreichen. Hier ist 26 Stationen lang logisches Geschick unter immensem Zeitdruck gefragt. Und das in gerade mal verschwindend geringen 4 Kilobytes, inklusive Mini-Intro.



Konflikt: Hier ärgern sich Grün und Blau

Aller Reduktion zum Trotz ist der Preis dann allerdings wieder xboxwürdig: Die Modulversion des Doppelpacks schlägt mit 45 Euro zu Buche. Die damit einhergehende Minimierung der Zielgruppe ist dem Autor wohl bewusst: Die Auflage ist auf gerade mal 20 Exemplare limitiert. Die Diskettenversion ist dagegen mit 10 Euro geradezu günstig und durch das fesselnde Spielprinzip von „Shotgate“ auch angemessen – wenn man sich mit der einfachen Krümelgrafik anfreunden kann.



Shotgate: Genf im Jahr 3000 – bunte Löcher aus einem handlichen Teilchenbeschleuniger (oben);

Shotgate & Konflikt auf Modul (links): Haptisch, aber happig!

## Bezugsadressen

Duell der Piraten

Dorean Göllt, E-Mail: [c-64@gmx.de](mailto:c-64@gmx.de)

Download: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=70554>

Shotgate & Konflikt

Kontakt: Simon Quernhorst, E-Mail: [simon.quernhorst@gmx.de](mailto:simon.quernhorst@gmx.de)

Weitere Infos: <http://www.quernhorst.de/atari/sk.html>

# Das Mekka der Hülsbeck-Fans Mit „Symphonic Shades“ zu musikalischem Neuland

Am 23. August 2008 wurde Köln zur Pilgerstätte von Fans des Soundmagiers Chris Hülsbeck. Nachdem bereits Besucher der Leipziger Games Convention Computerspielvertonungen als orchestrale Darbietung genießen konnten, öffnete das WDR-Funkhaus am Wallrafplatz seine Pforten für Hülsbeck-Anhänger. Das durch internationale Besetzung verstärkte WDR-Rundfunkorchester wagte sich unter dem Titel „Symphonic Shades“ auf musikalisches Neuland und schickte sich an, unter der Leitung des Grammy-Preisträgers Arnold Roth geneigte Hörer in aller Welt zu begeistern. In aller Welt? In der Tat. Der WDR übertrug das Konzert einerseits auf WDR4, einem Sender, der sonst für Heimatklänge und Volksmusik steht („Schönes bleibt“) und über dessen Internetstream wurde andererseits die übrige Welt mit den Klängen versorgt.



– von Thomas Hebbel –

Was schon im Vorfeld nach einem pompösen und ereignisreichen Termin klang, weckte natürlich unter den zahlreichen Hülsbeck-Verehrern große Erwartungen. So verging nur wenig Zeit, bis alle Karten ausverkauft waren. Doch die Veranstalter, selbst vom stürmischen Interesse überrascht, erkannten den Trend und setzten ein zweites Konzert spät am gleichen Abend an. So durften wache Fans die zweite Chance um 23 Uhr nutzen. Mit Glück erwischte ich eine der letzten Karten der ersten Veranstaltung. Die Ankunft am Funkhaus zeigte direkt, was dort zu hören sein würde. Die breite Masse der Besucher war in sinfoniekonzertunüblicher Kleidung erschienen und drängte sich ab 18:30 Uhr in einer langen Schlange, um ein Autogramm des Magiers der Computerklänge zu ergattern. Tatsächlich war Chris Hülsbeck eigens für das Konzert aus den USA angereist. Eine gute Chance, den Mann hinter den Ohrwürmern zumindest einmal von Nahem zu sehen. Prominente Begleitung erhielt Hülsbeck von den Arrangeuren Yuzo Koshiro, Takenobu Mitsuyoshi und Jonne Valtonen. Sympathisch, zurückhaltend, sogar fast ein wenig unauffällig kam Chris Hülsbeck daher, der mit seiner Partnerin im Konzertsaal auf den Rängen der dritten Reihe Platz nahm. Pünktlich nach den WDR4-Nachrichten und den Staumeldungen startete das Konzert mit einer kurzen, etwas faden Ansage des WDR-Moderators, um dann mit einem bombastischen und dafür wie geschaffenen Stück zu starten: mit der Eröffnungsfanfare von „Grand Monster Slam“. Die bekannten Klänge im orchestralen Gewand wussten sofort zu begeistern und

die Musik war auf ihre besondere Art ergreifend. Nach einem lang anhaltenden Applaus ergriff Matthias Opdenhövel das Wort. Dies sollte noch öfter im Laufe des Abends geschehen, denn er moderierte das Event. Opdenhövels Worte stimmten uns auf einen interessanten und abwechslungsreichen Abend ein. Er versuchte mit Wortspielen, Anekdoten aus der damaligen Zeit und durch diverse Witze dem Ganzen einen lockeren, aber doch würdigen Touch zu geben. Fast hätte ich gesagt, dass ihm das vollends gelang (obwohl ich hörte, dass ihn viele als „nervig“ empfanden), doch ihm unterlief ein böser Schnitzer. Dazu aber später. Musikalisch folgten drei Lieder am Stück: Das sehr gut umgesetzte „X-Out-Theme“, das mir nur wenig bekannte „Jim Power Main Theme“ (schön anzuhören) und das thematisch von beiden Stücken abweichende, fast cineastische „Tower of Babel“. Nach einem weiteren Intermezzo mit Opdenhövel, das eine wunderbare Anspielung auf die verrückte Story von „Apydia II“ und eine würdevolle Begrüßung des Takenobu Mitsuyoshi war, begann ein Musikstück, auf das ich persönlich am meisten gewartet hatte: „Turrican III – Piano Suite“ gespielt nur auf einem Klavier von einem finnischen Virtuosen namens Jari Salmela. Ein echtes Highlight in meinen Ohren, das leider durch einige verschluckte Töne nicht voll zur Geltung kam. Aufgrund der enormen Geschwindigkeit des Originalsongs und weil ein Einzelner alles bewerkstelligen musste, denke ich, dass hier schon annähernd ein Maximum herausgeholt wurde. Ich empfehle, selbst reinzuhören und über das erstaunliche Spielvermögen des Finnen zu staunen.

Es folgte die gelungene Umsetzung des Maintheme von „Gem‘X“ (exklusiv mit Keramiktassen im Einsatz) und die mit japanischen Lyrics veredelte orchestrale Fassung von „Apydia II“. Zweifelsohne ein weiteres stilvoll in Szene gesetztes Stück. Zu meiner Schande habe ich „Apydia“ nie gespielt und hatte daher die Gelegenheit schlicht die Musik zu genießen, ohne Bezug zu den Originalklängen. Dann kam der Moment, in dem die – ich möchte sagen – Festivalatmosphä-

und direkt im Anschluss die tragischen, einem Kurzfilm entstammenden Töne zu „Licht am Ende des Tunnels“ erklangen. Doch die traurigen Emotionen sollten nicht lange anhalten. Im folgenden Take erklangen die bekannten Töne der „Giana Sisters Titelmusik“. Ergriffen lauschten die sicherlich 400 Besucher dem exzellent inszenierten Spiel des Orchesters. Zweifelsohne mit „Turrican III“ einer meiner persönlichen Favorites. Nach donnerndem Applaus und zu-



re im großen Saal zu kippen drohte. Matthias Opdenhövel konnte, als er „Giana Sisters“ nicht so recht mit dem C64 in Einklang bringen wollte, nach einem vernehmbaren Raunen, das durch die Reihen ging, eine Blamage gerade noch abwenden. Wer das Ganze mal nachhört, stellt fest, dass er sich immerhin liebenswürdig und gekonnt aus der Affäre gezogen hat. Ich sehe es ihm nach... Die Stimmung wandelte sich zu einer Berg- und Talfahrt, als zuerst mit griechischen Chorgesängen das epische Thema von „R-Type“ gespielt wurde

rückhaltenden, aber doch erfreuten Verbeugungen des Orchesters folgte die Anmoderation für die drei folgenden Musikstücke. Ein bemerkenswertes, aber meinem Geschmack nach zu langes darbukadominiertes „Tunnel B1“ (mit einer beeindruckenden Solo-Leistung von Rony Barrak zu Beginn des Stücks) wurde abgelöst von einem weiteren frühen Hülsbeck-Klassiker, bei dem (endlich?) auch zurückhaltend ein Synthesizer mitwirkte. Die Rede ist natürlich von „Shades“. Das Orchester zeigte eine einfallsreiche Interpretation dieses frü-



hen Hülsbeck-Meisterwerks. Im Anschluss daran folgte eine Weltpremiere, die jedoch wegen des – noch? – fehlenden Computerspielbezugs zwar musikalisch anständig daherkam, aber es fehlten aber dann doch die Verbindungen zu im Kopf festgebrannten Klängen. So konnte man zwar ganz beeindruckt der „Karawane der Elefanten“ lauschen, doch gedanklich waren wohl viele schon beim finalen Stück des Events. Nach einer vom Publikum mit großem Applaus getragenen Danksagung an alle Beteiligten kam mit „Turrican II – Main Theme“ das Finale. Vielleicht bin ich musikalisch zu ungebildet, dass ich die Leistung dieser „musikalischen Zeitreise durch Romantik über Impressionismus bis hin zu Neoklassizismus“ nicht würdigen konnte. Doch der Wiedererkennungswert des Stückes war für meinen Geschmack zu gering und irgendwo zwischen den Stilwechseln habe ich den Anschluss und die Begeisterung verloren. So blieb das Finale hinter meinen Erwartungen zurück.

Das Gesamturteil soll hierdurch aber nicht getrübt werden. Das WDR-Rundfunkorchester hat unter Mitwirkung vieler internationaler Künstler ein tolles Werk abgeliefert. Die Moderation hat die Stimmung zusätzlich be-

flügelt und die fast scheuen Auftritte von Chris Hülsbeck (am Ende endlich auf der Bühne) hatten schon fast ereignisschwere Atmosphäre. Im Stillen vermute ich, dass Hülsbeck mit seiner Partnerin absichtlich in der dritten Reihe saß, damit er nicht ständig auf die Bühne gebeten werden konnte.

Der große Sendesaal des WDR bot ein wunderbares Ambiente für das Konzert. Gut choreografierte Lichtspiele unterstrichen die Charakteristik der jeweiligen Lieder. Eine Großbildleinwand mit passenden Spieleschnitten hätte die Stimmung vielleicht noch gesteigert.

Dass ich mit meinem positiven Urteil nicht alleine bin, zeigte der am Ende nicht abklingenwollende Applaus der Fans. Fast hilflos verwies der Dirigent nach mehrminütigen Standing Ovationen darauf, dass man keine Zugabe bringen könne und in einer halben Stunde schon wieder gespielt werden müsse (schließlich gab es bereits um 23 Uhr das zweite, ebenfalls ausverkaufte Konzert). Verständnissvoll ebnete der Applaus ab und die Fans strömten mit dem guten Gefühl nach draußen, einen vielleicht sogar kulturell wertvollen, zumindest aber doch höchst unterhaltsamen Abend verbracht zu haben.



Chris Hülsbeck

## >> Netztipp

Homepage des Konzerts:  
<http://www.symphonicshades.com>

Offizielle Hülsbeck-Homepage  
<http://www.huelsbeck.com>

Bestellseite für das Album  
<http://www.maz-sound.com/Symphonic-Shades/>

Alle, die nicht dabei waren, können in diversen Internetmitschnitten einmal in die Atmosphäre reinhorchen oder gedulden sich, bis das offizielle Album zur Show bei Maz Sound erscheint.

Vielen Dank an Sonja Helferich für die Bereitstellung der Fotos.



# Harvest Moon

Japan im Jahr 1996: Unter dem Namen *Harvest Moon* veröffentlicht Hersteller Natsume eine niedliche und zugleich fordernde Bauernhof-Sim auf dem Super NES, die traditionelle Rollenspiel-Elemente mit einer Simulation verbindet. Ein gelungener Genre-Mix, der Fans schon seit über einer Dekade begleitet und auf unterschiedlichen Systemen Einzug gehalten hat.



— von Andre Hammer —

Sich ins virtuelle Landleben zurückziehen und dem Alltagsstress entfliehen – die beliebte Harvest-Moon-Reihe macht es möglich. Mit Ausnahme des Serien-Ablegers *Puzzle de Harvest Moon* bleibt das Grundprinzip stets dasselbe: Als aufstrebender Jungbauer kümmert man sich um Ackerbau und Viehzucht, um den (meist) ererbten Hof wieder zum Florieren zu bringen. Dazu müssen je nach Jahreszeit bestimmte Feldfrüchte wie Tomaten und Mais angebaut, abgeerntet und schließlich verkauft werden. Das erworbene Geld lässt sich in bessere Werkzeuge investieren, um noch effizienter zu arbeiten, aber auch in Gebäudeausbauten oder Tiere, welche die landwirtschaftlichen Erträge gehörig ankurbeln, wenn man sie gut behandelt. In der verbleibenden Freizeit steht die Erkundung des Umlandes im Vordergrund. Inmitten der ländlichen Idylle entdeckt man neben beschaulichen Wäldern, in denen Kräuter und Pilze wachsen, auch rauschende Wasserfälle und plät-

schernde Bäche, die zum Angeln einladen. Außerdem darf in verlassenen Minen nach Erz geschürft und im angrenzenden Dorf mit den Bewohnern interagiert werden. Auch die Romantik kommt nicht zu kurz: Wer erfolgreich um das Mädchen seiner Träume wirbt, darf es sogar ehelichen. Wenn alles gut läuft, wird bald eine Kinderschar das Leben bereichern. Aufgrund der liebevollen Präsentation im Manga-Stil eignet sich die Harvest-Moon-Reihe bestens für Kinder, macht aber gerade wegen seiner Spieltiefe auch vor Erwachsenen nicht halt. Ideal für verregnete Tage!



Zu Beginn darf man den Namen der Hauptfigur frei eingeben. Im Bild zu sehen ist der allererste Teil von Harvest Moon für das Super NES.

Titel	Europa-Release	Plattform
Harvest Moon	1998/2008	Super NES, Wii (Virtual Console)
Harvest Moon GB	1998	Game Boy (Color)
Harvest Moon 2	2000	GBC
Harvest Moon: Back to Nature	2001	Playstation
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	2004	Game Boy Advance
Harvest Moon: A Wonderful Life	2004	Gamecube
Harvest Moon: A Wonderful Life SE	2005	Playstation 2
Harvest Moon DS	2007	Nintendo DS
Innocent Life: A futuristical Harvest Moon	2007	Playstation Portable
Harvest Moon: Magical Melody	2008	Wii

von Klemens Franz



# pixel punch

## Dem Klempner auf die Mütze

Ich durfte vor Kurzem in Wien im Rahmen der Ultimate Game Awards – das ist ein Spielepreis, der von der Wiener Spieleakademie verliehen wird – den Hauptpreisträger präsentieren: *Super Smash Bros. Brawl* von Nintendo und für Nintendos Wii. Eine durchaus ungewöhnliche und gewagte Wahl für einen Preis, der sich primär an Familien richtet. Zwar ist das Geschehen zuckersüß – eben Nintendo-typisch – präsentiert, aber es ist dennoch ein Beat'em Up und als solches von Grund auf schlecht und verwerflich. Ein dickes Pfui!

Und genau aus diesem Grund habe ich mir auf der Hinfahrt nach Wien auch reichlich Argumente für kritische Journalisten zurechtgelegt. Nachvollziehbar, schlüssig, wissenschaftlich nicht ganz unfundiert. Aber dann hat keiner was bekrittelt oder nachgefragt. Keiner ist aus Protest aufgestanden und hat die Räumlichkeiten verlassen. Ich war ein klein wenig enttäuscht.

Warum ist mir ehrlich gesagt nach wie vor nicht ganz klar. Es waren nicht nur Fachjournalisten vor Ort. Vielleicht lag es ja daran, dass Nintendo-Charaktere in unseren Köpfen einfach gar so positiv belegt sind. Oder es war den Leuten einfach egal. Oder es haben die Nicht-Fach-Journalisten einfach nicht bemerkt, dass es sich um ein Prügelspiel handelt. Es ist ein mutiges Zugeständnis an Spieler, ein zwar breitenwirksames, aber dennoch ganz typisches Videospiele zu prämiieren. *Smash Bros. Brawl* ist ein Spieler-Spiel, das auch Familien (damit meint man ja eigentlich immer spielunerfahrene Eltern), sicher aber den Kindern und Jugendlichen, für die der Preis eine Empfehlung darstellen soll, Spaß machen wird.

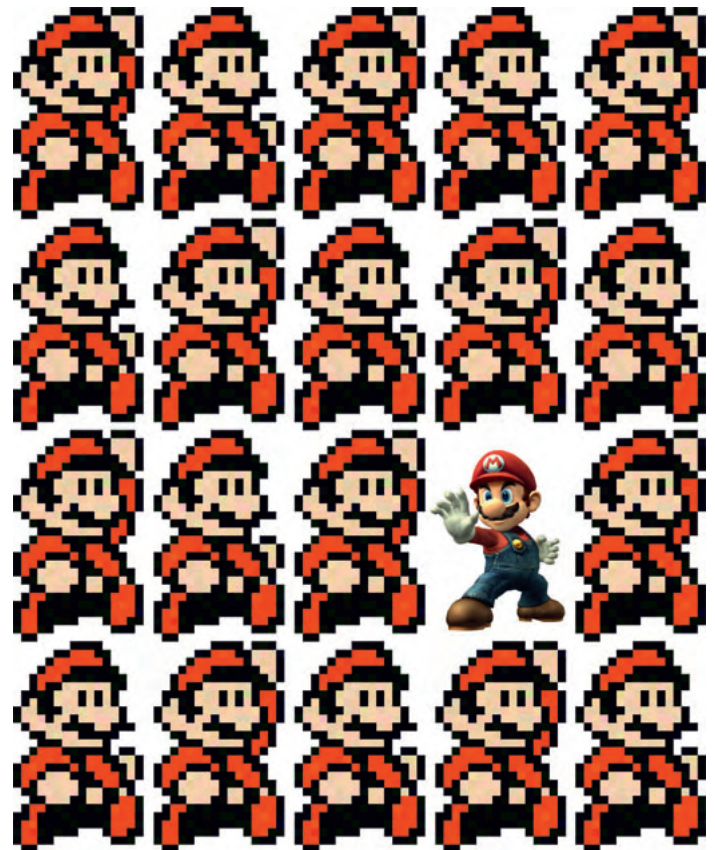
Als Computerspiele eignen sich actionlastige Spiele eben besonders gut. Kein Medium schafft es so unmittelbar Feedback zu geben und Reaktion seitens der Spielenden einzufordern. Und da das Gegeneinander eine elementare Form des Spiels an sich darstellt (ein gewisser Roger Caillois hat das vor einigen Jahren beobachtet – siehe Infokasten) und die liebevolle Ziehmutter digitaler Spiele ja Japan ist, war das Beat'em Up eine Frage der Zeit. Punkt. Nicht zwingend, weil jemand Gewalt verherrlichen wollte, sondern weil Kampfkunst im asiati-

schen Raum traditionelles Kulturgut ist, das auch in einem neuen Medium Ausdruck und Neuinterpretation findet. Dass Jugendliche irgendwann einmal versuchen würden, einen Dragon-Punch nachzuahmen, war nicht vorhersehbar, aber unumgänglich. Und um nicht in einem falschen Licht zu stehen: Ich mag Beat'em Ups nicht sonderlich. Warum? Weil ich ganz einfach furchtbar schlecht darin bin. Außer in Party-Multiplayer-Prüglern, wie eben *Super Smash Brothers*. Mein Liebling ist und bleibt aber *Power Stone* für Segas Dreamcast. Schneller Zugang, intuitive Steuerung, aber vor allem muss ich nicht monatelang trainieren, um Spaß und Erfolg dabei zu haben. Positives Spielen also! Und dieses positive Feedback war es auch, das *Super Smash Bros. Brawl* schließlich den Sieg bei den Ultimate Game Awards gebracht hat. Es macht Spaß, es spielt sich flott, hat dennoch

### Roger Caillois

Neben Johan Huizingas elementarem Werk *Homo Ludens* ist *Man, Play, and Games* von Roger Caillois sicher eines der bedeutendsten Grundlagenwerke für Spieleforscher. Caillois beobachtete und beschrieb seiner Meinung nach vier Grundformen des Spiels: Alea (Glück), Vertigo (Bewegung), Agôn (Wettkampf) und Mimicry (Nachmachen). Diese Urformen sind seiner Meinung nach in der menschlichen Kultur und individuellen Entwicklung verankert. Somit brauchen wir uns keine Sorgen zu machen, wenn wir einmal Räuber und Gendarm oder Indianer und Cowboy gespielt haben. Das ist okay.

interessant zu machen. Einerseits gibt es da die BuPP – schnelle Abkürzung für das brutal klingende „Bundesstelle zur Positivprädikatisierung von Computer- und Videospiele“ – und eben die Wiener Spieleakademie. Warum beide Institutionen so gute Arbeit machen, ist recht einfach zu erklären: Die Leute verstehen was vom Thema. Hinter der BuPP steht mit Herbert Rosenstingl ein passionierter Zocker, der weiß, wovon er redet – ein Familienvater, der aus dem Bereich der Jugendarbeit kommt und daher weiß, dass junge Menschen es nicht gerne haben, wie Idioten behandelt zu werden. Bei der BuPP werden Spiele von einem umfangreichen Komitee – Expertinnen, Jugendliche und Jungebliebene, die das Spiel



Tiefe. Und: es ist einfach ungemein befriedigend, nach so vielen Jahren mit Sonic, endlich dem dicken kleinen Mario ordentlich eins auf die rote Mütze zu geben.

Abschließend muss ich fast mit einem hämischen Grinsen darauf hinweisen, dass der österreichische Weg an digitale Spiele heranzugehen und das Thema Altersfreigabe und Gewalt- bzw. Themenproblematik anzupacken, ein ausgesprochen vernünftiger ist. Es geht darum, Gutes hervor-zustreichen, anstatt Problematisches zu verbieten, zu verteufeln und damit ungefähr dreiundzwanzig Mal so

ausführlich getestet haben – bewertet und gegebenenfalls empfohlen. Und die Empfehlung wird begründet. Mit mehr als einem schicken Logo. Mit ganzen Sätzen; so richtig mit Subjekt, Objekt und Prädikat. Triebkraft hinter der Wiener Spieleakademie sind Ferdinand und Dagmar de Cassan – analoge und digitale Spieler aus und mit einer bewundernswerten Leidenschaft –, die seit Jahren sehr erfolgreich versuchen, das Thema Spiel in der Gesellschaft zu verankern. Mit Spielefesten in ganz Österreich, wo Brett-, Karten-, Computer-, Video- und Wasauchimmerfür-

einmedium-Spiele gespielt werden sollen.

Und nachdem digitale Spiele seit Kurzem in Deutschland offiziell Kulturgut sind, brauchen wir uns ja keine Sorgen mehr zu machen. Die Welt ist eben doch gut, trotz Prügelspielen. Die Wiener Spieleakademie arbeitet hauptsächlich über engagierte ehrenamtliche Mitarbeiter in vielen Bereichen. Gesehen haben sollte man das (Brett-) Spielemuseum in Leopoldsdorf (in der Nähe von Wien). Zigtausende Spiele zeigen eindrücklich, wie tief verwurzelt der menschliche Spieltrieb ist. Der Ultimate Game Award wurde heuer zum dritten Mal vergeben.

<http://www.ultimate-game-award.at>

### Lust auf Prügel

Und wer Lust bekommen hat, möge doch einfach einmal folgende Party-Prügel ausprobieren:

**Super Smash Bros. Serie:** Ob N64, Gamecube oder Wii. Die Serie aus dem Hause Nintendo lockt durch verdammt hohes Spieltempo und mit Charakteren, deren Charme man durchaus schwer widerstehen kann.

**Power Stone:** Ob taktischer erster Teil oder einfacherer 4-Spieler Nachfolger: Großartig intuitives Dreamcast-Prügelspiel, bei dem man sich beim Einsatz diverser Umgebungsutensilien wie in einem Jackie-Chan-Film vorfindet. Unlängst als Doppelpack auf der PSP erschienen.

**Onimush Blade Warriors:** Ernster und mehrdimensional. Aber auch für bis zu vier Spieler. Der Beat'em-Up-Ableger der beliebten Actionadventure-Serie besticht durch feine Grafiken, feines Kampfsystem und feinen Preis im PS2-Wühltisch.

Und wer es gerne etwas grotziger hat, sollte sich einmal nach **Spawn** und **Heavy Metal Geomatrix** am Dreamcast umsehen. Saubere Grafiken, bizarre Charaktere, Chaos pur. Apropos: **Kung Fu Chaos** auf der Xbox ist auch einen Blick wert.

### UGÄ und BuPP

Die BuPP ist eine Bundesstelle des österreichischen Bundesministeriums. Wird also irgendwie über Steuergelder finanziert. Daher beruht es auch, dass der gewählte Ansatz, Positives hervorzuheben ausgesprochen vernünftig ist.

>> [www.bupp.at](http://www.bupp.at)

## ...ready for a bit of the old ultraviolence?

### EU nimmt Jugendschutz bei Videospiele ins Visier

In einem Bericht über den „Schutz Minderjähriger bei der Nutzung von Videospiele“ vom 22. April 2008 beklagt die EU-Kommission mangelnde Informationen über den Inhalt und fehlende Einheitlichkeit der Altersgruppeneinstufung in den Mitgliedsstaaten. Das 2003 eingeführte PEGI-System soll weiterhin „freiwillig“ bleiben, aber EU-weit zur Anwendung kommen. Es dient bereits in mehreren EU-Staaten als Vorlage für Rechtsvorschriften.

„Videospiele“, so die EU-Kommission, „werden zwar zur Unterhaltung gekauft, die besten von ihnen haben aber durchaus auch andere positive Wirkungen, denn sie fördern analytische und strategische Fähigkeiten und gewöhnen die Jugendlichen an den interaktiven Umgang mit der Informatik“. Darüber hinaus seien insbesondere Online-Spiele auch eine Triebkraft zur Verbreitung von Breitband-Netzen sowie zum Verkauf neuer Mobiltelefone. Der Umsatz mit Videospiele, zu denen die Kommission Titel für PC, Spielkonsolen, tragbare Spiele und Onlinespiele zählt, betrug 2006 6,3 Milliarden Euro, für 2008 werden 7,3 Milliarden Euro erwartet. Damit ist innerhalb der EU der Markt für Videospiele bereits halb so groß wie der gesamte Markt für Musik und der Umsatz höher als die Kasseneinnahmen der Kinos.

Bereits 2003 wurden aus Gründen des Jugendschutzes Anstrengungen unternommen, eine Selbstregulierung mittels eines freiwilligen Alterseinstufungssystems einzuführen. Das Ergebnis heißt PEGI (*Pan European Games Information*, siehe [www.pegi.info](http://www.pegi.info)) und soll verhindern, dass Kinder und Jugendliche Spiele erwerben können, die nach Einschätzung der an PEGI beteiligten NGOs (u.a. Elternverbände und Religionsgemeinschaften) für ihre Altersgruppe ungeeignet sind. Ziel ist eine EU-weite Vereinheitlichung unterschiedlicher Alterseinstufungssysteme. Bereits umgesetzt oder zumindest erlassen wurden die Rechtsvorschriften für das PEGI-System in Finnland, Griechenland, Italien, Lettland, den Niederlanden, Polen, Portugal, in der Slowakei und in Großbritannien.

In Deutschland sollen verbindliche Vorschriften als das PEGI-System,

das nicht zum Einsatz kommt, den Aspekt des Jugendschutzes unterstreichen. Gemeinsam mit der von der Branche getragenen USK („Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“) wird eine gemeinsame, verbindliche Klassifizierung in allen 16 Bundesländern angestrebt. Anders in Österreich, wo – bei einer weitaus weniger strengen Auslegungspraxis als in Deutschland – Jugendschutz zwar Länderkompetenz ist, eine bundesweite Vereinheitlichung aber als ebenfalls nicht zielführend eingeschätzt wird.

### Verbote bleiben Ausnahme

Zum Mittel des Verbots haben bislang nur vier EU-Länder gegriffen: Großbritannien, Irland, Deutschland und Italien. Mit Verboten, Beschlagnahmungen und einer Einstufungsverweigerung wurde versucht, die Verbreitung einzelner Titel zu verhindern. In allen vier Ländern sind es vor allem drastische Gewaltdarstellungen, die ein Verbot zulässig machen. Zuletzt war dies 2007 in Irland beim Spiel „Manhunt 2“ der Fall. In Großbritannien wurde bereits 1997 dem Titel *Carma* geddon die Einstufung verweigert, der Hersteller reagierte damals mit einer abgemilderten Version des Spiels. Auch

„Manhunt 2“ wurde ins Visier genommen: Eine „abgeschwächte“ Version erhielt die Einstufung „ab 18“, während die Verbreitung des Videomaterials der ursprünglichen Fassung mit einer Haftstrafe von bis zu zwei Jahren bedroht ist. Die Verbreitung von „Manhunt 2“ wurde auch in Italien untersagt, in Deutschland wurde 2004 schon der Vorgänger beschlagnahmt. Die „Darstellung und Verherrlichung von Gewalt“ ist in Deutschland ein strafrechtlich relevanter Tatbestand.

Ob die bestehenden Rechtsvorschriften Wirkung zeigen und das politisch erwünschte Ergebnis bringen, wird derzeit in Großbritannien und Deutschland evaluiert. Österreich, wo das PEGI-System nicht flächendeckend zur Anwendung kommt, steht einer „nationalen“ Lösung eher reserviert gegenüber, u.a. wegen der geographischen Nähe der Nachbarländer. Als Probleme werden in Österreich „das geringe Problembewusstsein, die unzureichende polizeiliche Aufsicht und Mängel bei der Einstufung, die den Einzelhändlern ja eigentlich helfen soll“ angesehen, so die EU-Kommission. *gf*



# Spielefresser, Biomonster & Fanboys



## Buchrezension und Interview mit Jörg Luibl

Der CSW-Verlag aus Winnenden bei Stuttgart hat sich in den vergangenen Jahren beim einschlägigen Publikum mit seinen Veröffentlichungen so etwas wie einen Namen gemacht. Enno Coners & Co. sind durch ihre Publikationen zum Thema digitale Kunst und Kultur schon häufiger positiv aufgefallen. Im September des Vorjahres beschritt man neue Pfade und verzichtete auf einen wiederholten Griff in die Retrokiste. Im Gegenteil: Es geht um Zocker und ihre Devotionalien, das Thema ist zudem hochgradig aktuell. Jörg Luibl, seines Zeichens Chef des Onlineportals 4Players.de konnte für das neueste Verlagswerk als Autor verpflichtet werden. Und eben jener Luibl hatte sich in der vergangenen Zeit wegen seiner kritischen Kolumnen bereits hervorgetan. Doch das Buch sollte man nicht nur auf ein „Best of Luibl“ reduzieren. Wir haben den Lesestoff für Gamer wie auch den Autor höchstpersönlich einer eingehenden Prüfung unterzogen.

– von Lars Sobiraj –

Der Hamburger Interpret Jan Delay besang alle Spieler des Landes passerweise als die Bürger von Konsolen. Die gängigen Vorurteile besagen, dass diese mit Ausnahme von Anleitungen wenige bis überhaupt keine Bücher lesen. Das kann teilweise, muss aber nicht generell stimmen. Überraschend auch, von wie vielen Seiten man sich dem Thema Videospiele nähern kann. Nehmen wir z.B. einen zugegeben abgefahrenen Vergleich zwischen dem Philosophen Heraklit und einem MMORPG-Spieler. Beide leben sehr zurückgezogen in ihren vier Wänden und tauchen tagtäglich tief in ihre Materie ein. Bleibt nur die Hoffnung, der Rollenspieler entwickelt nicht ebenfalls Ödeme, wie es einst dem Philosophen passiert sein soll. Aber Luibls Buch bietet weitaus mehr. Es zeigt zum Beispiel die große Gefahr auf, wie schnell Redaktionen von Print- wie auch Onlinemedien zu den Helfershelfern der Spielehersteller gemacht werden können. Die Publisher werfen mit Brotkrumen in Form von Anzeigen, frühzeitigen Previews, Screenshots und Betas und erwarten nicht selten im Gegenzug, dass man ihr neuestes Werk in einem guten Licht erscheinen lässt. Luibl hinterfragt auch, ob man lieber den Nerv des Mainstreams treffen oder eine ehrliche Rezension veröffentlichen sollte. Ist das besprochene Spiel so beschaffen, dass es bei den Massen ankommen wird? Oder spricht der Spieletester hier mit spitzer Feder für sich selbst und beschreibt seinen eigenen Geschmack? Beides kann sich im Extremfall total widersprechen.

Der Autor hinterfragt unter anderem auch, ob man Spiele nicht als Kunst bezeichnen sollte. Mit einigen Werken zeitgenössischer Künstler können Betrachter ohne ein abgeschlossenes Akademiestudium nichts anfangen. Warum sollten aufwendig gestaltete Spiele nicht eine eigene und hochgradig moderne Kunstform darstellen, in der man sich interaktiv bewegen kann? Was spricht eigentlich dagegen, in 2012 auf der nächsten documenta den Besuchern einen Testlevel „GTA San Andreas“, „Gothic II“ oder „Crysis“ anzubieten? Manchmal wird einem in Kassel und anderswo konservierter Kot inklusive der Definition aller seiner tiefenpsychologischen Dimensionen als Kunst verkauft. Wer Kunst so großzügig definiert, müsste der Fairness halber auch anspruchsvoll gestaltete Spielertitel mit dazu zählen.

Auf rund 150 Seiten werden dem Leser höchst amüsant und unterhaltsam alle Aspekte dieses digitalen Zeitvertreibs nahe gebracht. Selbst wenn man nicht täglich zehn Stunden zocken-derweise vor dem Bildschirm verbringt, wird man diesem Buch viel abgewinnen können. Luibls Texte sind witzig und locker geschrieben. Er hatte ganz offensichtlich viel Spaß bei der Arbeit und die überträgt sich auch auf den Leser. Ernste Aspekte wie z. B. die Rolle der Frau in der Welt der meist männlichen Gamer kommen ebenfalls zum Tragen. Negative Punkte bei der Bewertung des Buches finden sich kaum. Lediglich die Aufmachung und der Druck hätten etwas professioneller ausfallen können. Klar auch, dass ein so kleiner Verlag nicht die erforderlichen

Mittel besitzt, seine Publikationen auf Hochglanzpapier o.ä. zu veröffentlichen. Mit einem guten Buch ist es ein wenig so wie beim Wein. Es kommt am Ende nicht auf die Verpackung an, primär der Inhalt zählt. Und da hätte man wirklich nicht mehr viel verbessern können. Wer es sich selbst leisten oder zu nächstem Weihnachten verschenken möchte: Die knapp 10 Euro stellen keine unübersichtliche Investition dar. Der Erwerb dürfte also keine unnötig tiefen Löcher ins Portemonnaie reißen. Die Käufer oder Beschenkten bekommen als Gegenleistung viele vergnügliche Leseunden nach Hause geliefert. Wenn das Wetter draußen mal wieder so ungastlich ausfällt wie im Moment, bietet es sich an, sich mit dieser Lektüre für einen Tag oder länger ins warme Bett zurückzuziehen.

Wir haben den Chef von 4Players.de mit Erfolg für ein paar Minuten von seiner Arbeit abhalten können, um uns ein paar Fragen zu beantworten.

**Lars Sobiraj:** *Wie wird man von einem Studenten der Fächer Geschichte, Skandinavistik und Archäologie zum Chefredakteur des deutschen Onlinemagazins 4Players.de? Den Zusammenhang müssen Sie mir aber bitte mal etwas ausführlicher erläutern.*

**Jörg Luibl:** Eigentlich ist das gar nicht so bizarr. Die Geisteswissenschaften bilden für viele Journalisten ihre berufliche Grundlage. Im Studium lernt man genau das, was man später in der Redaktion gut gebrauchen kann: Dazu gehört der Umgang mit Sprache, die Analyse von

Texten und Theorien, die Skepsis gegenüber festen Systemen sowie der Mut zur Kritik. Und wo Archäologen nach Schätzen und kulturellen Zusammenhängen buddeln, suchen wir eben nach Spielspaß.

**Lars Sobiraj:** *Wie sind Sie überhaupt auf die Idee mit dem Buch gekommen? Das Leben eines Online-Journalisten ist ein wenig so wie das einer Eintagsfliege. Alles muss extrem schnell über die Bühne gehen, beim nächsten Morgengrauen ist alles vergessen, zumindest für den Leser. Haben Sie das Buch quasi als Spielwiese benutzt, um sich mal richtig austoben zu können? Oder war's eher der Wunsch, sich einfach mal zu verewigen?*

**Jörg Luibl:** Ich tobe mich ja regelmäßig online aus. Das Buch „Spielefresser, Biomonster & Fanboys“ ist ja nur eine Auswahl einiger Kolumnen, die man auf 4Players.de findet. Die Idee, meine Texte auch gedruckt anzubieten, entstand aufgrund des positiven Feedbacks in meiner Umgebung. Natürlich ist es auch cool, wenn man seinen Namen auf einem Buch sieht. Aber hey: Selbst Boris Becker und Kerner schreiben...

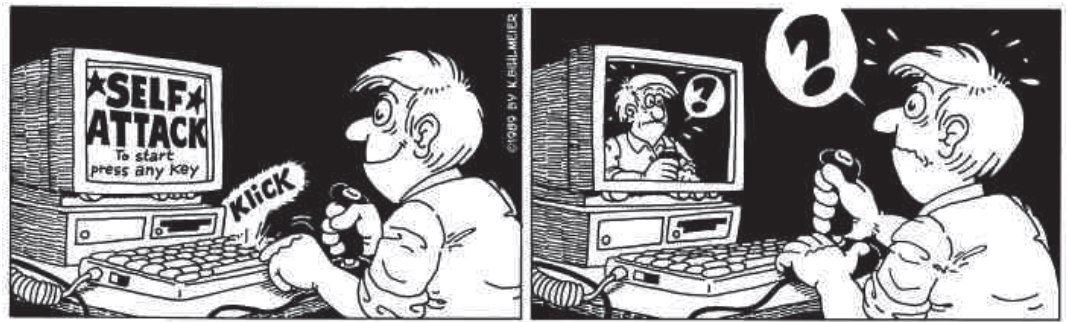
**Lars Sobiraj:** *Zum Thema Spielebranche am Apparat: Der ehemalige Chefredakteur vom Portal GameSpot.com Jeff Gerstmann (www.dreizehzig.net/wp/archives/1040) hat für seine negative Rezension des Spieles „Kane & Lynch“ (Eidos) wohl keinen Award erhalten. Zufall oder nicht, auf der Website des Portals befinden sich einige Banner, die dieses Spiel bewerben. Und wenige Tage nach der Veröffentlichung*

seiner Kritik musste er seinen Stuhl räumen. Sie befinden sich in einer ähnlich prekären Situation. Einerseits möchte man sich die guten Kontakte und Werbeumsätze nicht kaputt machen. Andererseits möchte man als Journalist schlichtweg die Wahrheit schreiben. Wie befreit man sich aus diesem Dilemma?

**Jörg Luibl:** Man bleibt Journalist. Man lässt sich nichts aufschwätzen. Allerdings kann man das nur durchziehen, wenn wirklich die gesamte Firma hinter dieser Philosophie steht und die redaktionelle Unabhängigkeit auch intern immer wieder als höchstes Gut verteidigt wird. Der Geschäftsführer, der Chefredakteur und alle Verantwortlichen müssen konsequent an einem Strang ziehen, sonst wird man erpressbar, sonst wird gemauschelt – wir haben bei 4Players.de das Glück, dass wir alle daran festhalten. Das Dilemma entsteht erst, wenn es intern bei einem Magazin heißt: „Wir müssen mal überlegen, ob wir den Publishern, die so viel Geld in uns investieren wollen, nicht irgendwie entgegen kommen können.“ Genau das ist der entscheidende Punkt, genau hier muss man ganz klar sagen: Nicht mit uns – Redaktion und Marketing bleiben getrennt! Der Gerstmann-Fall ist für diese Branche ein wichtiger Hallowachruf, damit die Beteiligten mal über ihre Grundsätze nachdenken.

**Lars Sobiraj:** Sehr spannend auch ihre Ausführungen zum Thema Product Placement in Spielen. Kommt auf uns tatsächlich eine Flut von Games zu, die als virtuelle Werbefläche missbraucht werden? Wie wird sich das Ingame-Marketing in den nächsten Jahren entwickeln? Müssen wir uns auf eine Zwei-Klassengesellschaft einstellen? Zum einen die preislich subventionierten Spiele mit Werbung und die teuren ohne?

**Jörg Luibl:** Es wird in Zukunft immer mehr Werbung in Spielen geben: Man schaue sich Pro Evolution Soccer 2008 an oder andere aktuelle



Titel. Allerdings ist das Ingame-Advertising noch nicht so weit, dass man darüber Spiele finanzieren oder gar den Preis senken könnte. Denkbar ist das natürlich trotzdem.

**Lars Sobiraj:** Aktuelle Titel bieten der Community brillante Texturen, fantastische Effekte und Physik-Engines vom Allerfeinsten. Visuell gesehen lässt man's gerne krachen bis zum Anschlag. Aber gerade ältere Zocker jenseits der 30 vermissen bei all den nahezu fotorealistischen Abläufen Dinge wie ein ausgeklügeltes und abwechslungsreiches Konzept, innovative Ideen, witzige Dialoge oder andere Running Gags. Das sind alles Aspekte, durch die manche Retrogames für uns Fans so liebenswert wurden. Sind die grafiklastigen Spiele von heute wirklich besser als die alten Schinken?

**Jörg Luibl:** Das kommt auf den eigenen Standpunkt und die damit verbundene Definition von „besser“ an. Ich schwelge auch gerne in alten C64- oder Amiga-Zeiten, aber ehrlich gesagt sieht durch die Nostalgiebrille immer alles etwas schöner aus, als es damals wirklich war. Und man vergisst, dass manche Spiele in Sachen Dialoge, Atmosphäre oder Regie gerade jetzt Höhepunkte erreichen – man denke an Mass Effect, The Darkness, an Shadow of the Colossus oder auch an Fahrenheit. Wir haben heutzutage eher das Problem einer unüberschaubaren Flut an Spielen, die kaum etwas neu machen können, weil so vieles an virtuellen Spielmechaniken schon erfunden wurde. Also konzentriert man sich auf die Kulisse oder

die Weiterentwicklung bekannter Prinzipien. Es war in den 80ern viel, viel einfacher, etwas wirklich Neues anzubieten, weil der Markt erstens noch nicht so überschwemmt war und zweitens die Produktionskosten nicht so viel Geld verschlangen.

**Lars Sobiraj:** Softwarepiraterie gibt es, seitdem es Anwendersoftware und Spiele gibt. Was glauben Sie, welchen Einfluss der illegale Vertrieb von Games auf die Spieleindustrie hat? Sollten sich Firmen mehr auf Online-Spiele konzentrieren, oder welche Strategien halten Sie stattdessen für sinnvoll?

**Jörg Luibl:** Raubkopien schaden immer der gesamten Branche. In den 80ern hatte das ganz fatale Folgen, da gingen ganze Firmen pleite, weil niemand ein Original kaufen wollte. Heutzutage ist das Problem immer noch akut, allerdings nicht in dem Ausmaß wie damals. Die beste Strategie ist und bleibt der beste Kopierschutz sowie eine Preispolitik, die der Käufer nachvollziehen kann.

**Lars Sobiraj:** Last, but not least: Wie kommt es eigentlich, dass so viele Journalisten, die sowohl fürs Fernsehen als auch für Printmedien arbeiten, zum Thema Spielen am Computer ein Statement abgeben, obwohl sie selten oder nie zuvor einen Joystick in Händen hielten? Möchten Sie bezüglich der leidigen Killerspiel-Diskussion eine Prognose abgeben, ob und wann der Gesetzgeber bei uns in Deutschland die rechtlichen Mittel ausweiten wird, um die „bösen Spiele“ gänzlich von den Ladentischen zu verbannen?

**Jörg Luibl:** Traue nie einem Experten, den du nicht selbst engagiert hast! Es gibt für alle Studien eine Gegenstudie. Allerdings entstehen ja mittlerweile auch wertvolle akademische Kontrapunkte zur sachlich falschen Hysterie von Frontal21 (esb.sponsored.by.clanserver4u.de/cache/filedb/PM\_03\_2005\_esb.pdf) oder den fragwürdigen Studien eines Pfeiffer. Und viel wichtiger ist: In der Gesellschaft setzt sich das Spiel als Kulturgut immer weiter durch – auch der Erfolg Nintendos, ganz neue Spielergruppen anzusprechen, trägt dazu bei. Der Staat hat gar keinen Grund, den Jugendschutz hierzulande auszuweiten, denn er gehört schon zu den strengsten der Welt. Dass Kinder geschützt werden, ist natürlich wichtig. Aber der Skandal ist: Viel mehr als hierzulande kann man erwachsene Spieler gar nicht bevormunden – es wird geschnitten, gekürzt, ersetzt und indiziert, als ob man Bürger in einem totalitären Regime wäre. Unsere europäischen Nachbarn lachen nur, wenn sie von den „speziell für Deutschland“ umprogrammierten Spielen hören, in denen virtuelles Blut oder ganze Animationen fehlen. Was in Holland, Dänemark oder Österreich ungekürzt im Laden erhältlich ist, kommt hier entweder gar nicht oder zerstückelt an. Der Gewaltkomplex der Deutschen ist für alle aufgeklärten Geister eine Farce und in letzter Konsequenz kulturvernichtend.

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



Karl Bihlmeiers Hermann der User:  
>> <http://textlab.net/hermannderuser>

# Retro Treasures X

Simon Quernhorst

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

## Hot Shot (Atari VCS)

Manchmal findet man wirklich merkwürdige und extreme seltene Dinge – so zum Beispiel das mit einem Kabel und einer Buchse ausgestattete Modul „Hot Shot“ für das Atari VCS.

Zweifellos handelt es sich um ein PAL-Modul, da die beiden Modulaufkleber deutschsprachigen Text enthalten. Das Hauptlabel zeigt u.a. den Text „Hot Shot Super Six 1 Kassette mit diesen 6 Telespielen“. Neben einem seitlich angebrachten Kabel und einer entsprechenden Buchse finden sich auf der Rückseite noch ein Schalter und sechs LED-Lämpchen. Die benötigten Aussparungen für diese zusätzlichen Bauteile sind sauber in Kunststoff gegossen. Da das Kabel mit dem Stecker identisch mit den herkömmlichen Stromsteckern des Atari-Netzteils ist, stecke ich den Modulstecker testweise in den Stromeingang des VCS und den Stecker des Netzteils in die Buchse des Moduls. Sobald Strom das Modul erreicht, leuchtet die erste LED auf. Ein Druck auf den rückwärtigen Schalter lässt die nächste LED erstrahlen und nach der sechsten Lampe erreicht das Licht wieder die erste LED. Nachdem man auf diese Weise eines der sechs enthaltenen Spiele ausgesucht hat, startet ein Anschalten der Konsole das gewünschte Spiel. Funktionierte einwandfrei!



Abb. 2: Das Endlabel und die Modulrückseite.

Man kann die Spiele auch während des Konsolenbetriebs umschalten, allerdings werden die Games dann nicht korrekt initialisiert und es erscheint wirre Grafik. Das Endlabel des Moduls weist folgendermaßen auf diesen Umstand hin „Nach Spielwahl das Grundgerät kurz aus- und einschalten!“

Im AtariAge.com-Forum wurden zwei Bilder eines Hot Shot Katalogs aus Finnland hochgeladen. Die beiden Seiten zeigen vier Multi-Spiel-Module mit jeweils sechs Titeln. Das hier beschriebene Modul enthält jedoch abweichend die folgenden Spiele: Mafia (1), Felix Return (1), Squirrel & Snail (2), Astro Attack (2), Tom Boy



Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: Mario Kart Wii.

(3) und Ground Zero (1). Die in Klammern genannten Nummern zeigen, auf welchen finnischen „Demokasetti“ diese Spiele enthalten sind. Da auch die Aufkleber des vorliegenden Moduls in deutscher Sprache sind, scheinen für verschiedene Länder sogar verschiedene Zusammenstellungen dieser Module produziert worden zu sein. Einsatzgebiet dieser Mehrspielmodule waren vermutlich Präsentationsstände in Kaufhäusern, denn so konnten verschiedene Spiele ausprobiert werden, ohne Module wechseln zu müssen.

Die Spieltitel lassen vermuten, dass Hot Shot irgendwie mit dem Hersteller Goliath verbunden gewesen sein muss, denn es scheint sich um eine Weiterverwendung der Goliath-Spiele als Budgetlabel zu handeln.



Abb. 1: Das Modul mit Kabel und Buchse.



Abb. 3: Der finnische Katalog zeigt die Module 1 und 2 sowie die „Demokasetti“ 3 und 4.

# Emulation:

## PS1-Spiele auf der Playstation Portable (PSP)

PSP – eine tolle Handheld, wie viele Lotek-Leser aus der ersten Lotek-Extended-Ausgabe sowie aus meinem letzten Artikel über Homebrew auf der PSP wissen. Man kann viel machen, und die PSP ist leistungsstark genug, auch die PS1 zu emulieren. POPS heißt der in die Firmware eingebaute Emulator, den ich Ihnen in diesem Artikel genauer erklären möchte.



– von Stefan Egger –

Was ein Emulator ist, sollte allen Retro-Fans klar sein. Eine solche Software ahmt ein Computersystem mithilfe eines anderen nach, in unserem Fall eben eine PS1 auf der PSP. Wie immer braucht man eine gehackte PSP-Firmware, um alle Funktionen nutzen zu können. Originale Firmwares haben POPS zwar installiert, allerdings können nur gekaufte Spiele abgespielt werden. Über PSP-Hacks und deren Möglichkeiten berichteten wir in Lotek64 Heft 24.



### Rückblick: Sony PS1

Die PlayStation (kurz PS1) ist die von Sony ab 1994 vertriebene Spielekonsole. Bis 2006 wurde sie in verschiedenen Versionen produziert. Zuletzt wurde sie, wie im Sony-Konzern üblich, als kleine, billigere und überarbeitete Version unter dem Namen PSOne verkauft. Sie besaß ca. 35% der Größe der Original-PlayStation. Rund elf Jahre lang wurde sie also produziert – eine sehr lange Zeit, in der sie sich insgesamt 102 Millionen Mal verkaufte.

Übrigens: Oft wird die PS1 auch als PSX bezeichnet. Ich möchte darauf hinweisen, dass die PSX eigentlich eine erweiterte PS2 ist, die unter an-



derem eine Festplatte enthält. Diese nur in Japan verkaufte Edel-PS2 war die erste PlayStation mit XMB. XMB ist die Bezeichnung für das Menü der PSP und PS3, eine Abkürzung für „Cross Media Bar“.



In Partnerschaft zwischen Sony und Nintendo wurde ein CD-Laufwerk als Aufsatz und Erweiterung für die Nintendo-Konsole SNES entwickelt. Da

Nintendo allerdings bald kein Interesse mehr daran zeigte, verwertete Sony die Entwicklung allein weiter und brachte die Konsole PS1 heraus, die später Nintendo als Marktführer verdrängen sollte.

### Die technischen Daten im Überblick

Die PS1-Modelle hatten eine 32-Bit MIPS RISC-CPU mit ca. 33 MHz und einem Arbeitsspeicher von 2 MB. Die Grafik wurde von einer Sony-Eigenentwicklung erzeugt und brachte bis zu 16,7 Millionen Farben hervor. Die Auflösung betrug bei der PAL-Konsole bis zu 512x384 Pixel. Ein Soundchip erzeugte die Klänge und entlastete den Prozessor. Das CD-Laufwerk hatte doppelte Geschwindigkeit. Nintendo hielt noch an den teureren Modulen mit weniger Speicher fest. Der Controller war so genial, dass die Form bei der PS2 und PS3, den Nachfolgern, gleich blieb, die Technik allerdings wurde verbessert und geändert.

Soviel zur Geschichte, wir wollten ja über die PSP reden. Angefangen hat der Wunsch nach einem PS1-Emulator schon lange, bevor Sony darüber nachdachte. So gab es Versuche von Homebrew-Entwicklern, die aber alle scheiterten. Die Geschwindigkeit war ein großes Problem, obwohl der Sound nicht emuliert wurde. Spielbar wurde das Ganze erst seit der Firmware 3.XX, als Sony den Emulator direkt in die Firmware der PSP einbaute.

Doch es gab ein weiteres Problem: Man musste die Spiele aus dem Online-Store kaufen, obwohl man evtl. das Original bereits besaß. Deswegen gab es bald eine Custom Firmware (eine abgeänderte Version einer Sony-Firmware), mit der man den Schutz umging und praktisch alle Spiele installieren konnte. Am Anfang noch recht kompliziert zu bedienen, da man ein File brauchte, das man nur aus einem gekauften

Spiel extrahieren konnte, ging das später auch ohne diese Datei.

POPS wurde bei PSP-Updates immer wieder verbessert. So gab es bis v3.71 einige Fehler. Zum Beispiel bei Spyro 2. Es gab Fehler beim Sound, und wenn man einen Level betrat, stürzte die PSP ab. Ähnliche Fehler traten auch bei anderen Spielen auf. Dass Spyro 2 im Sony-Online-Store für 5 Euro zu kaufen war und Sony diese Fehler nicht bemerkte, machte die Sache besonders peinlich. Erst ab Version 3.80 wurde der Missstand behoben. Das Menü wurde überarbeitet und es gab nun ein Memory-Stick-Tool.

In der neueren v3.93 konnte man statt vier fester Button-Konfigurationen die Knöpfe auch frei definieren. Mancher Leser mag sich vielleicht fragen, worin da wohl der Sinn liegt. Nun ja, die PSP hat weniger Knöpfe als die PS1. Ihr fehlen L2 und R2, die über den Analog-Joy bzw. durch das Digital-Pad (je nach Einstellung) simuliert werden. Eine persönliche Button-Einstellung kann u. U. helfen, das Spiel besser steuern zu können. Da es keine Memory-Card mehr gibt, werden die Spielstände auf dem Memory-Stick der PSP abgespeichert. Das Format ist kompatibel mit dem der PS3, d.h. man kann auf der PS3 weiterspielen.

### Vorteile der PS1-Emulation auf der PSP:

- Portable Emulation – PS1-Klassiker überall spielen
- Alte Spiele nutzbar machen
- Ersatz für PS1, wenn diese defekt wird oder schon verkauft wurde
- Einsatzmöglichkeiten der PSP ausweiten – alle Funktionen nutzen

Gut, genug der Theorie und Geschichte, ich werde nun erklären, wie man seine PS1-Spiele auf der PSP abspielen kann.

### Schritt 1: Besorgen aller benötigten Sachen

- PSP mit aktueller Custom Firmware (derzeit 3.90 M33-3)
- Memory Stick mit mindestens 1 GB
- PS1-Spiele
- PC mit dem Freeware-Programm „PSPConv“
- Icons für das Menü der PSP

### Schritt 2: Downloaden von PSPConv und Icons:

- Ist ein wenig schwer zu finden, aber ein Download der Version 1.6 über Google sollte möglich sein!
- Icons gibt's hier: <http://popsdb.twystneko.com/list.php?id=182>

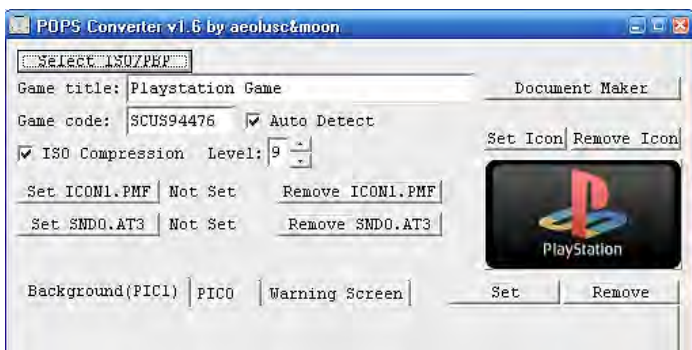


### Schritt 3: PS1-CD in ISO umwandeln

Legen Sie das Original-PS1-Spiel in den Computer und wandeln Sie es mit einem Kopierprogramm Ihrer Wahl in eine Image-Datei (vorzugsweise ISO) um. Dies bitte in der jeweiligen Hilfe-Datei des verwendeten Programms nachsehen.

### Schritt 4: Umwandeln in das PSP-Format (EBOOT.PBP)

- Starten Sie POPSCConv, es sollte dann das folgende Fenster erscheinen:



- Klicken Sie auf „Select ISO/PBP“ und wählen Sie im Auswahlfenster Ihre Image-Datei aus. Durch einen Haken bei „Auto Detect“ werden der Game-Code und der Titel automatisch erkannt.
- ISO Compression sollte (am besten) auf Level 9 sein, um Speicherplatz auf dem Memory-Stick zu sparen.

### Nachteile der PS1-Emulation auf der PSP:

- Die Knöpfe L2 und R2 sind nicht am selben Platz wie bei den Original-Controllern
- Nur kleines Bild am TV (TV-out-Funktion nur bei PSP Slim&Lite)
- Keine Memory-Card nutzbar (alte Spielstände)
- Keine Mehrspieler-Spiele (mit Homebrew über WLAN nur eingeschränkt nutzbar)
- Spiele mit mehreren CDs nur mit Tricks möglich
- Nun sollte man noch PIC1 von den Icons einstellen. Das entspricht dem Hintergrund im PSP-Menü. Das kleine Logo kann auch durch ein entsprechendes Logo des Spiels ersetzt werden. Die benötigten Bilder in richtiger Größe findet man im Link von Schritt 3.

Der „Document Maker“ ist ein Handbuch, das man selbst schreiben müsste. In den meisten Fällen bleibt es leer. Die anderen Einstellungen sind für Ton oder Video im PSP-Menü und werden wegen ihrer Kompliziertheit weggelassen. Die Bilder sind allerdings sehr schön. Der „Warning Screen“ wird bei jedem Start eines PS1-Spiels angezeigt und kann durch ein passendes PS1-Logo ersetzt werden.

### Schritt 5: Konvertieren

Klicken Sie auf „Start Convert“. Ein Balken unten zeigt den Fortschritt an. Ein Fenster mit einem Hinweis erscheint am Ende.

### Schritt 6: Kopieren

– In demselben Ordner, in dem sich das Programm befindet, finden Sie

einen neuen Ordner mit der Nummer des umgewandelten PSP-Spiels. Darin sollte eine EBOOT.PBP-Datei sein. Den gesamten Ordner nun in den Ordner ms0:/PSP/GAME überspielen.



### Schritt 7: Einstellungen auf der PSP

Wenn Sie eine Custom Firmware haben, müssen Sie die PSP einschalten. Dann den POWER-Schieber 10 Sekunden lang nach oben halten, bis die PSP ausschaltet. Die POWER-LED darf während des Abschaltens nicht blinken. Dann die PSP erneut einschalten, schnell die Taste R drücken und gedrückt lassen, bis ein Menü erscheint. Dieses Menü ist das „Recovery Menu“. Hier in „Configuration“ nachsehen, ob der „Kernal“ auf 3.XX steht, wobei XX für die verwendete CFW-Nummer steht. Steht der Kernal auf 1.50, so klicken Sie einmal darauf, um ihn auf 3.XX zu ändern. Gehen Sie zurück („Back“) und beenden Sie das Menü mit „Exit“. Die PSP startet normal.

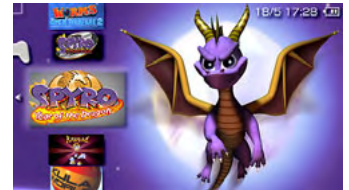
### Schritt 8: Spiel starten

Gehen Sie im PSP-Menü unter [Game] auf [Memory Stick] und star-

ten Sie so das umgewandelte PS1-Spiel.

### Schritt 9: Konfiguration

Wenn Sie auf den PSP-Button HOME klicken, kommt ein Menü. Hier können Sie Einstellungen (Controller, Ladegeschwindigkeit, verschiedene Bildschirmmodi usw.) einstellen und das Spiel wieder beenden.



Viel Spaß mit dem Emulator und den alten PS1-Klassikern!

## Lotek64

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



Oben: Spiel starten (Schritt 8), unten: das Konfigurationsmenü (Schritt 9)





# Commodore-Fan seit dem vierten Lebensjahr

\*\*\* Interview mit Stefan Egger \*\*\*

Der Wiener Stefan Egger ist trotz seines jugendlichen Alters einer der umtriebigsten C64-Freaks und hat seit August 2007 das Commodore- und Amiga-Magazin SCACOM (Stefans Commodore Amiga Computer Online Museum) herausgegeben.

**Lotek64:** Du bist Jahrgang 1989, also zu jung, um den C64 in seiner „Glanzzeit“ noch bewusst erlebt zu haben. Wie kommt es, dass ein Unter-Zwanzigjähriger sich einem Computer verschreibt, der älter ist als er selbst?

**Stefan:** Ja, leider habe ich die „Glanzzeit“ nicht erleben dürfen. Dass ich den C64 trotzdem kenne, habe ich meinem Vater zu verdanken. 1986 kaufte er einen C64 (braune Originalversion) um 5462 Schilling (ca. 396 Euro) und 1987 eine Datensette um 588 Schilling (ca. 42 Euro). 1988 folgte eine Floppy 1541-II um 2989 Schilling (ca. 217 Euro) und ein Competition-Pro-Joystick, der damals 498 Schilling (ca. 36 Euro) kostete. Zusätzlich dazu hat mein Vater noch einen C64c mit 1541 und einigen anderen Dingen gekauft. Als ich 1989 geboren wurde, war der C64 also schon komplett vorhanden, mit recht viel Zubehör und einem Haufen Spiele. Mein Vater erzählt, dass ich schon mit ca. vier bis fünf Jahren am C64 spielte. Wir hatten ihn bis ca. 1998 aufgebaut, dann räumten wir ihn leider wegen einer PlayStation 1 weg. Als wir einen C64 billig auf dem Flohmarkt kauften, holten wir wieder alles hervor und so begann mein Hobby. Es folgte ein A500 von einem Arbeitskollegen meiner Mutter. Später noch ein weiterer A500, ein A600. Recht neu sind der C128D und der A1200 mit 68030 Turbokarte, die ich erst voriges Jahr bekam. Diese zwei Rechner habe ich derzeit in ständiger Verwendung. Anfang 2008 habe ich noch ein CDTV mit Zubehör sowie einen umgebauten C64-DTV zu meiner Sammlung hinzugefügt.

**Lotek64:** Mittlerweile hast du einen großen Berg Hard- und Software angesammelt. Wie stehst du zu „modernen“ Computern und zum Thema Emulation?

**Stefan:** Vor allem am PSP ist Emulation schon toll. Ich kann meinen C64 überall hin mitnehmen. Am PC emu-



Stefan mit einer Ausgabe seines (Ende 2008 eingestellten) Magazins SCACOM.aktuell.

liere ich recht wenig. Zum Spielen ist die Joystickabfrage des Competition Pro USB leider nicht perfekt. Das macht am C64 mehr Spaß. Emulation am PC nutze ich nur zum Testen von Spielen. Wenn ich ein Spiel teste, kann ich es damit schnell laden. Dabei kann man Snapshots erstellen und Bildschirmfotos machen. So kann der Macher der Spiele die Fehler besser nachvollziehen. Das ist super und hier hat die Emulation klare Vorteile gegenüber dem echten C64. Beim Amiga ist es ähnlich. Den Emulator benutze ich jedoch noch weniger, da er recht aufwendig zu konfigurieren ist.

**Lotek64:** Was machst du eigentlich abseits deines Hobbys? Welche Ausbildung machst du?

**Stefan:** Ich bin derzeit Student an der TU Wien und erlerne dort Medieninformatik. Derzeit bin ich im zweiten Semester und es läuft recht gut. Am nervigsten ist – wie immer – die Mathematik. Da ist z.B. ein Paper zu erwähnen, das ich gerade in „Grundlagen methodischen Arbeitens“ mit einem weiteren Studenten erstelle. Das Thema ist „Personal Computer von 1977 bis 2008 – Marktposition und Konkurrenz“. Klar ist, wer von

uns beiden den Zeitraum von 1977 bis 1984 bearbeitet. Natürlich gibt's dabei einen Schwerpunkt auf Commodore. Zielführend ist jedoch, auch die damalige Konkurrenz (Atari, Apple, Texas Instruments, usw.) zu zeigen. Das Ganze verflochten wir mit dem Lebenslauf von Jack Tramiel, da er im Heimbereich damals nicht wegzudenken war. Abgeschlossen wird das Ganze von neuen Entwicklungen am Markt und der Schlussfolgerung, wie sich der damalige Markt von dem heute unterscheidet. Besonders interessant sind die Diagramme und Umfragen, die wir zusammengestellt haben. Da aber die mittlerweile fertig gestellte Arbeit nur 19 Seiten hat und wir zu zweit sind, wird wegen des knappen Platzes leider viel unter den Tisch fallen müssen. Ausschnitte der Arbeit gibt's in der SCACOM Aktuell Ausgabe 8.

**Lotek64:** Vor der Gründung von SCACOM hast du für Cevi aktuell geschrieben. Wie bist du dazu gekommen und warum hast du dann dein eigenes Magazin gemacht?

**Stefan:** Ja, die Cevi aktuell. Das war eine schöne Zeit! Zur Cevi kam ich Anfang Dezember 2005. Ich hatte bei einem Wettbewerb mitgemacht, bei dem man Commodore-Computer, wie sie heute sein könnten, einsenden sollte. Da ich ein CDTV-Fan bin, war mein Beitrag der Nachfolger, getauft „CDTV2“. Die Redaktion fragte mich, ob ich nicht öfter was schreiben möchte. Somit trat ich dem Team bei, da mir Schreiben Spaß macht.

Für mich ein Highlight war ganz klar der erste Bericht zum C64DTV, den ich als erster in Österreich gekauft hatte, sogar noch bevor er in Deutschland erhältlich war. Ich beschrieb darin u.a., wie gut der C64-Joystick eingepackt war. Viele fühlten mit mir, da er von unzähligen Klebebändern, Drähten und sonstiger Verpackung am Platz gehalten wurde.

SCACOM war eigentlich als ergänzendes PDF-Magazin zu den schon bestehenden anderen gedacht. In der ersten Ausgabe waren nur Texte, die auch auf meiner Homepage standen. Da dies eine kostenfrei gehostete Homepage ist, kann ich nicht so viele Zeichen/Bilder usw. einfügen, wie ich gerne hätte. Deswegen plante ich schon vor ein oder zwei Jahren, meine Texte im PDF-Format zur Verfügung zu stellen. Umgesetzt wurde das aber erst im August 2007. Boris, der damalige „Chef“ bei der Cevi, unterstützte mich dabei sehr. Der Nachfolger von Boris war René Bruns, mit dem ich mich schlecht verstand, sodass ich die Cevi schließlich verließ. Da die Cevi eine reine C64-Zeitschrift ist, konnte ich keine Amiga-Themen einbringen. Mein neues Magazin sollte nun alle Commodore- und alle Amiga-Computer behandeln. Und so wandelte sich SCACOM-Aktuell von einer Homepage in ein neues Magazin im PDF-Format um: [www.scacom.de](http://www.scacom.de). Es wurde dafür total überarbeitet, und alle Ausgaben sind nun auch online zu lesen. Es gibt auch eine englische Version, die „English SCACOM“. (SCACOM wird Ende 2008 eingestellt, Anm.d.Red.)

**Lotek64:** Einer deiner Mitarbeiter, Joel Reisinger, ist 1996 geboren und somit höchstwahrscheinlich der jüngste lebende Retrocomputing-Journalist.



Wie ist er auf die alten Rechner gestoßen?

**Stefan:** Ja, Joel kam auch durch die Cevi zur SCACOM. Klingt komisch, hier die Erklärung: Ich hatte in einem meiner letzten Artikel in der Cevi-Aktuell einen Wettbewerb gestartet. Joel war der einzige, der dazu einen Text einsandte und daraufhin als Preis ein gerendertes Datensett-Bild erhielt. Doch da ich ja von der Cevi wegging und René Bruns den Text von Joel nicht verwenden wollte, wechselte er zur SCACOM-Aktuell. Joel gefiel die Idee, öfter Texte zu schreiben und er wollte mir bei SCACOM helfen. So wurde er Mitglied der Redaktion. Bisher schrieb er drei Artikel, die alle sehr interessant sind. Joel schreibt zwar nicht regelmäßig wie ein Redakteur, aber wenn er etwas schreibt, dann ist es sehr interessant und man merkt, dass er den C64 sehr gern hat. Das macht SCACOM schon ein wenig besonders, wir sind (bzw. waren) ja leider ein kleines Team von drei Leuten. Neben mir und Joel will ich noch Michael Kronsteiner erwähnen, der sich vor allem um Übersetzungen und die English-SCACOM gekümmert hat.

**Lotek64:** Gerenderte Bilder gehören zu deinen Spezialitäten. Wie bist du darauf gekommen? Du hast auch einmal einen Wettbewerb gewonnen, bitte erzähle uns darüber...

**Stefan:** In meiner Schule gab es als Schulversuch ein neues Fach über Geometrie am Computer. Das „ACG“ (Angewandte Computergestützte Geometrie) genannte Fach wurde von meinen damaligen Professor Dr. Andreas Asperl eingeführt. Da der Versuch erfolgreich verlief, wurde ACG in allen Schulen Österreichs ein Pflichtfach und auch im Rest von Europa hat es Aufmerksamkeit erregt. Im Unterricht benutzt man dazu das professionelle, leistungsstarke Programm „Bentley MicroStation“, das z.B. von Architekten verwendet wird. Meine Aufgabe war es, eine Bar zu designen – alleine oder im Team. Da mir niemand helfen wollte, machte ich also alles alleine. Das Ergebnis war sehr gut und es konnte mit den Teamarbeiten gut konkurrieren. Viele Details und schönes Design zeichneten mein „The Ultimate Bar“ getauftes Projekt aus. Mein Lehrer, der selbst schon den „BE Award of Excellence“ erhielt, meinte, dass wir unsere Projekte beim „Student Competition“-Wettbewerb der Firma Bentley einschicken sollten. Ich tat



Die „Wiener Linien“ sind die besten Verkehrsbetriebe Europas.“ (Stefan Egger)

dies und ich konnte mich gegen 44 andere internationale Einsendungen behaupten. Ich bekam eine Einladung zur Award-Verleihung. So konnte ich vor der Matura, die ich 2007 schaffte, eine Woche nach Los Angeles fliegen. Neben der Verleihung und dem Aufenthalt im „Westin Bonaventure“-Hotel konnte ich Hollywood, die Universal Studios, das Aquarium of the Pacific und andere Dinge, wie die Queen Mary und Downtown LA, sehen. Ein Preisgeld und den Award aus Glas gab es natürlich auch. Meine gerenderten Commodore-Bilder sind 1:1 am Computer modelliert. Dabei ist hervorzuheben, dass wirklich alles, sogar die Unter- und Rückseite, virtuell nachgebaut wurde. Das Programm zeigt jede beliebige Ansicht und drehbare 3D-Modelle.

**Lotek64:** Du bist auch ein Fan der Wiener Verkehrsbetriebe und der Titanic, was sollen wir uns darunter vorstellen?

**Stefan:** Ja, die „Wiener Linien“ sind die besten Verkehrsbetriebe Europas, haben moderne Fahrzeuge (Straßenbahn mit niedrigster Einstieghöhe der Welt und umweltfreundliche, mit Flüssiggas betriebene Busse) und das drittlängste Straßenbahnnetz weltweit. Auch interessant: Die Wiener Verkehrsbetriebe haben das größte Straßenbahnmuseum der Welt. Das alles ist schon toll. Interessantes Detail: Ich habe, schon als ich klein war, Infos

über diese Themen gesammelt und Hefte darüber erstellt. Diese gibt's vorerst aber nur für mich. Die Titanic ist auch ein Thema, das mich sehr interessiert. Ich war unlängst bei einer Titanic-Ausstellung in Tschechien. Damals in der Schule habe ich ein Referat darüber gehalten. Aber auch andere bzw. neue Ozeanriesen interessieren mich. Das war ganz klar ein tolles Erlebnis, als ich in Los Angeles auf die über 300 Meter lange „Queen Mary“ durfte, die von 1936 bis 1967 in Dienst war. Seitdem liegt sie in Long Beach am Kai, wo ich sie besichtigt habe. Sie ist der einzige erhaltene Ozeanriese dieser Zeit.

**Lotek64:** Welcher Commodore-Computer ist dein Lieblingsgerät? Welche Geräte hättest du noch gerne in deiner Sammlung? Welche anderen Firmen haben gute Rechner gebaut?

**Stefan:** Am interessantesten sind schon der C64 und der Amiga 1200. Da ich eine riesige Festplatte mit WHDload-Spielen habe, ist es total komfortabel zu spielen. Am C64 habe ich eine 1541 Ultimate, die mein MMC64 ersetzt. Ich habe es nämlich gerne schnell und bequem. Da kommt ein Emulator nicht mit. Haben würde ich gerne noch folgende Dinge: Die A500 Limited Edition („Tiger und Bälle“-Design), A4000 mit Zubehör A570 (CD-Rom-Laufwerk für Amiga 500), Amiga CD32,

braune 1541, VC 20 mit Trafo, C16 und Plus/4 (runder Anschluss) mit Trafo. Bald bekomme ich evtl. einen Plus/4. Bin schon gespannt auf dieses Gerät! Hoffentlich klappt es! Sonst würde mir noch Atari als eine der wichtigen Firmen damals einfallen. Da würde ich gerne einen STfm, ein 2600, ein 2600 junior und ein 7800 sowie einen 800 XL haben. Diese sind für mich aber nicht so wichtig wie die Commodore-Rechner. Da in unserer Wohnung leider auch Platzmangel herrscht, kann ich nicht alles bekommen, was ich gerne hätte. Aber so sind Hobbys eben.

**Lotek64:** Danke für das Interview!

**SCACOM.aktuell**



Ausgabe 6 der unlängst eingestellten Zeitschrift SCACOM.aktuell.



# 25 Jahre nach C64 & Co.: C64 und Amiga 500 reparieren und warten

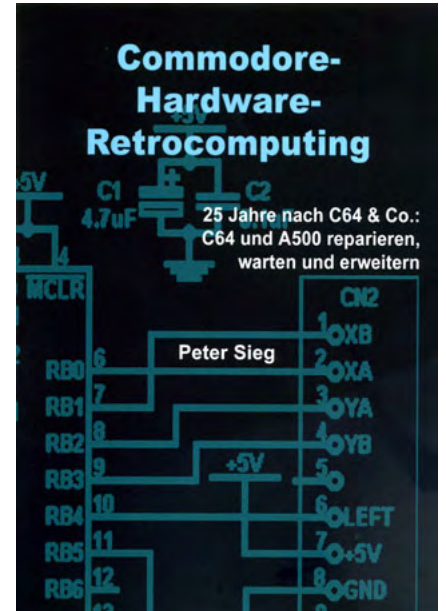
Je größer der zeitliche Abstand zum Herstellungsdatum jener Hardware wird, die unser aller Hobby ausmacht, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass unsere museumsreifen Computer ihren Geist aufgeben und ins Nirvana eintreten. Profi-Bastler wissen sich meist zu helfen, während andere auf Flohmärkte und Internet-Auktionshäuser ausweichen müssen. Doch die Preise werden immer höher, das Angebot immer kleiner. Peter Sieg hat nun ein Handbuch geschrieben, das für alle, die über gewisse technische Grundkenntnisse verfügen, die Reparatur und Wartung ihrer Gerätschaft erleichtern will.

Peter Sieg, Jahrgang 1963, hat keine für den deutschsprachigen Raum „typische“ Computer-Biografie. Seine ersten Erfahrungen sammelte er mit dem Sinclair ZX81 und einem Atari ST, nicht mit C64 oder Amiga. Dennoch beschränkt sich das über 100 Seiten starke Buch auf Heimcomputer aus dem Hause Commodore und deren „Nachfahren“. Im ersten Teil erfährt der Leser, wie man Probleme eines C64 richtig diagnostiziert und behebt. Dabei werden mehrere Lösungsansätze beschrieben. Außerdem geht der Autor auf die Eigenheiten der verschiedenen Board-Revisionen ein und schildert, wie das gute alte Stück fachgerecht gereinigt wird. Ergänzt wird dieser Abschnitt durch interessante Basteleien (z.B.: Verringerung der Stromaufnahme als lebensverlängernde Maßnahme; Stromsparen durch Umbau der RAM-Chips; Kühlkörper etc.), die zwar allesamt im Internet zu finden sind, aber in diesem Buch systematisch

zusammengetragen wurden. Für Fortgeschrittene folgt eine Anleitung zum Eigenbau eines SD-Karten-Laufwerks sowie Nicolas Weltes batteriegepufferter RAM-Disk. Endgültig geklärt wird eine der ältesten Fragen der Commodore-Community: Kann man die vergilbten Monster, in die sich so mancher C64 und Amiga verwandelt hat, wieder in schöne Prinzen und Prinzessinnen verwandeln? Peter Sieg hat einen Weg gefunden... Ein kleines Kapitel ist dem C64-DTV gewidmet, der sich in Bastlerkreisen wegen der vielen möglichen Hacks großer Beliebtheit erfreut. Etwas weniger systematisch als das C64-Kapitel ist der dem Amiga gewidmete Teil des Buchs aufgebaut. Anleitungen zum Anschluss einer PS/2-Maus an Amiga und Atari ST bzw. die Verwendung von PC-Diskettenlaufwerken in Amiga-Computern sind jedenfalls nützlich. Die letzten Seiten sind der FPGA-Amiga-Reimplementierung Minimig gewidmet.

Ein Kritikpunkt ist die Qualität der Fotos, die nicht immer zufriedenstellend ist. Wichtige Details sind oft kaum erkennbar und beim Vorher-Nachher-Foto im Abschnitt über die Gehäusereinigung ist die Illustration alles andere als aussagekräftig. Die Hardwaregurus der Commodore-Welt werden wahrscheinlich wenig Neues in diesem Buch finden. Aber sei's drum, viele Commodore-Fans und Bastler werden mit Peter Siegs Buch ihre Freude haben!

Peter Sieg, Commodore-Hardware-Retrocomputing. 25 Jahre nach C64 & Co.: C64 und A500 reparieren, warten und erweitern. Skriptorium-Verlag 2008, Paperback, 108 Seiten. 12,80 Euro. ISBN: 978-3-938199-13-8



Porto  
bezahlen  
nicht  
vergessen

An **Lotek64**  
Waltendorfer Hauptstr. 78  
A-8042 Graz  
Österreich

Letzte Meldung:

## Neues Spiel für Mega Drive

Die Fans der guten alten 16-Bit-Konsole werden nicht gerade mit Neuerscheinungen überhäuft, doch nach dem viel beachteten Beggar Prince (vgl. Lotek64 #18) gibt es bald ein weiteres RPG des Super Fighter Teams: „Legend of Wukong“ kommt noch vor Weihnachten auf den Markt.



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

Mein Name: \_\_\_\_\_  
 Meine Adresse: \_\_\_\_\_  
 E-Mail: \_\_\_\_\_



von  
**Steffen  
Große  
Coosmann**

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

# Musik: Aktuelle Releases

she –  
coloris

„Wenn es dieses Jahr einen Pflichtdownload gibt, dann ist es dieses Album!!!“



(Electronica) Ich denke, wir sollten mal über Erwartungshaltung sprechen. Bisher war das, was man von she musikalisch gewohnt war, ein Mix aus Industrial und Ambient. Man bekam harte Synths, schnelle überraschende Beats und ruhige melodische Parts. All das ist Vergangenheit. „coloris“ enthält gradlinigere Songs, die aber immer noch die shes-gewohnte Verspieltheit zeigen. Gleich die ersten beiden Songs sind an Intensität nicht zu übertreffen. Sie hat sich von ihrem alten Stil entfernt und ist mehr in Richtung „4 To The Floor“-Beats gegangen. Trotzdem gibt es hier und da noch die gewohnten verrückten Beats und schnellen Sprünge. Und es gibt wieder Chiptunes zu hören, die auf den letzten Alben Mangelware waren.. Diese werden mit Techno und (wie beispielsweise in

„tokio nights“) mit Filter-House gemischt. Ebenfalls ein Novum in shes Musik: gesungene Vocals. Hörte man auf ihren alten Releases Stimmen, waren das meistens nur Sprach- und Gesangsfetzen. Anzumerken ist, dass das ganze Album im Renoise-Tracker entstanden ist. Besonders interessant wird das Album durch seine Mischung der einzelnen Soundelemente: einerseits gibt es klassischen Elektro, dann wieder schnelle Gitarrenriffs.

Wenn es dieses Jahr einen Pflichtdownload gibt, dann ist es dieses Album!!!

Download: [www.shemusic.org](http://www.shemusic.org)  
Myspace: [www.myspace.com/sheofficial](http://www.myspace.com/sheofficial)

Plemo & Rampue  
LOVE HATE PEACE FUCK

(Elektro Pop) Es besteht ein großer Unterschied zwischen Plemos letztem Soloalbum und diesem Featurealbum mit Rampue: „LOVE HATE PEACE FUCK“ ist weitaus ausgereifter als sein Vorgänger. Rampue bringt auch einige neue Elemente mit ins Programm, die Plemo vorher fehlten. Einerseits sind das die lustigen Rampue-Vocodergesänge, andererseits die wunderbaren Melodien und Harmonien. Man merkt dem Album auch an, dass es nicht wie „Excess Express“ ausschließlich für den Dancefloor ausgelegt ist. Es werden auch mal ruhigere Töne angeschlagen („Ich weiß“). Die Experimentierfreude ist aber erhalten geblieben. Das hört man am stärksten in „Loose Control“, einem Mischmasch aus Minimal und Tierstimmen.

Neben vielen, vielen neuen Tracks sind außerdem noch zwei Neuinterpretationen alter Plemo-Songs auf dem Album. Einmal die neue Version von „Excess Express“, die leider abgesehen von den Vocalparts mit Rampues Remix komplett identisch ist, sowie einen Remix von „Top 40 DJs“, der mich aber auch nicht so wirklich überzeugt hat. Ebenfalls auf dem Album ist der Track „Fight For Popcorn“, ein Gemisch aus den Stücken „Popcorn“ von Hot Butter sowie „Fight For Your Right“ von den Beastie Boys. Als Bonus gibt es auf dem CD-ROM Part noch das geniale Video zu „Excess Express Vol. 2“ (und hier nochmal anders! AD). Wer mit Plemos letztem Album abgefiebert hat, kommt mit dieser Scheibe definitiv auf seine Kosten.

Ebenfalls über den Audiolith Shop erhältlich ist die „Kommunizieren“-Digi-Single mit Remixen bekannter Chiptune- und Elektro-Artists.

Bestellung: [www.audiolith.net](http://www.audiolith.net)  
Plemos/Rampues Blog:  
[plemo.blogspot.de/](http://plemo.blogspot.de/)  
[rampue.blogspot.de](http://rampue.blogspot.de)

Henry Homesweet  
Pocket Monster EP

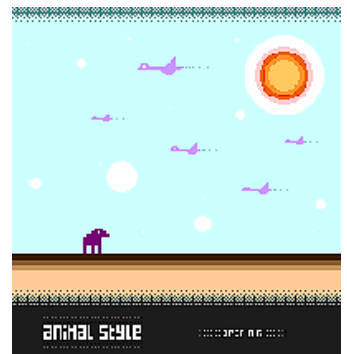


(Chipno/VGM) Ja, ist denn heut' schon Loveparade? Genau so klingt dieses Album nämlich. Allerdings nicht nach Loveparade 2008, sondern nach Loveparade

neunzehnhundert-schlagmichtot, als die Beats noch schnell und die Stimmen noch durchweg hochgepitched waren. Henry Homesweets „Pocket Monster EP“ enthält Tracks, die allesamt an Zeiten erinnern, zu denen Techno noch ehrlich, direkt und rhythmisch war. Zu den wirklich feinen Melodien kommen Vocals, die genau so auf einem Scooter-Album hätten auftauchen könnten. All das wird noch hin und wieder mit Breakcore aufgelockert.

Download: [www.kittenrock.co.uk](http://www.kittenrock.co.uk)

Animal Style  
Open Air



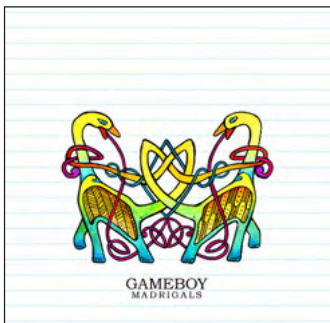
(Chiptunes) Die Liste des Equipments, mit dem dieses Album produziert wurde, liest sich wie ein Gedicht: einerseits kommen als Klangquellen wie so oft Nanoloop und LSDJ zum Einsatz. Daneben sogar ein Casio MT-110, das mit den Chiptunes wunderbar harmoniert. Aber der abgefahrene Vertreter auf dieser Liste ist die 1993er Les-Paul-Gitarre, die Animal Style zusammen mit einem 8-Bit-Fuzz-Filter benutzt. Das Ergebnis sind Gitarrensounds, die sich erst nach dem zweiten Mal Hinhören als solche zu erkennen geben. Die Songs liegen klanglich irgendwo zwischen Techno und atmosphärischer VGM und beweisen neben der perfekten Instrumentalisierung auch Animal Styles Können als Komponist.

Download: [www.8bitpeoples.com](http://www.8bitpeoples.com)  
Homepage: <http://animal-style.com>

Animal Style  
Gameboy Madrigals

(Classical Chiptunes) Animal Style bezieht sich auf diesem Album explizit auf Francesco Landini, einen Madrigalkünstler. Ich war überrascht, als ich diesen Namen nicht im dazugehörigen Wikipedia-Artikel finden konnte. Aufklärung brachte da der Querverweis auf die sogenannten Trecento-Madrigale. Diese gelten als frühe, aber dennoch einfache Vorreiter der späteren Madrigale, die im 16. bis 17. Jahrhundert beliebt waren. Somit ist Animal Style einer klassischen Fehlinformation erlegen, was der Musik aber keinen Abbruch tut. Solide, oftmals

etwas schräge Harmonien, die eigentlich besser als Hintergrundmusik zu einem klassischen RPG à la Final Fantasy III passen würden, und der Verzicht auf tanzbare Beats machen diese EP zu einem weiteren schönen Vertreter von Chiptunes im Stil klassischer Musik.



Download: [www.iimusic.net](http://www.iimusic.net)  
 Homepage: <http://animal-style.com>

EvilWezil  
 EvilWezil



(Chiptunes) Allein das Cover macht schon neugierig auf die Musik auf diesem Album. So ging es mir zumindest. Und auch die Geschichte, die man in der README lesen kann, ist mehr als verrückt: EvilWezil stellt sich dort als futuristischer Bombenleger vor, der die großen Metropolen der Welt bedroht und die Supermodel-Präsidentin der USA töten und nur für fünf Millionen Giga-Yen wieder freigeben will. Eine Geschichte, die erst durch das kürzliche Interesse von Paris Hilton an der amerikanischen Präsidentschaft einen bitteren Beigeschmack erhält. Als ich das Album dann zum ersten Mal startete, wurde ich nicht enttäuscht. Die Beats auf EvilWezils selbstbetitelt Album knallen einem um die Ohren, dass es eine Freude ist. Die Melodien und Harmonien sind wunderbar cheesy und nicht zu aufdringlich. Allerdings haben mich manche Stellen im Song „Spastic Surgery“ stark an die Kampfmusik in Pokémon Rot und Blau erinnert. Mein Lieblingsintro: „Renacuajo“.

Download: [www.iimusic.net](http://www.iimusic.net)

## Ansonsten

SLiVeR - A Speck in the Universe  
[www.ptesquad.com](http://www.ptesquad.com)

Nestroyer – Talot EP  
[www.calmdownkidder.com/records](http://www.calmdownkidder.com/records)

Paza Rahm – The Slaphappy Bee III EP  
[www.8bitpeoples.com](http://www.8bitpeoples.com)

V. A. - Liverpool Chipmusic Tribute  
[www.calmdownkidder.com/records](http://www.calmdownkidder.com/records)

V. A. – Heartcode [www.iimusic.net](http://www.iimusic.net)

V. A. – 8bitcollective Compilation Vol. 1 – Hello World! [www.tinyurl.com/8bcvol1](http://www.tinyurl.com/8bcvol1)

V. A. – 8bitcollective Compilation Vol. 2 – Sun Fun On Planet Earth  
[www.tinyurl.com/8bcvol2](http://www.tinyurl.com/8bcvol2)

## Chiptune-News

### Hackerangriff auf 8bitcollective

Zeitweise nicht zu erreichen war 8bitcollective.com, die große amerikanische Chiptune-Plattform. Nach einem Hackerangriff, der ebenso schnell wie unerwartet erfolgte, war die Seite für ein paar Tage down. Eine frühere Version wurde zwar schnell wieder aufgespielt und die Seite erstrahlte seit Anfang August wieder im gewohnten Glanz, dennoch blieb es nicht ohne Folgen für die Community. Es war über einen kurzen Zeitraum nicht möglich, sich neu anzumelden. Hatte man sich erst kürzlich angemeldet, war der Useraccount nicht mehr vorhanden und seit Mai hochgeladene MP3s und Bilder waren nicht mehr in der Database. Ebenfalls war es kurzzeitig nicht mehr möglich, HTML und Javascript in seinem Benutzerprofil zu verwenden.

Auch für das Forum hatte es weitreichende Folgen. Im Zuge der Restauration wurden einige Änderungen vorgenommen, die schon länger angedacht waren. Das „Off Topic“-Forum verschwand aufgrund der Tatsache, dass die Community es mehr als Platz für Spam und kindischen Blödsinn missbrauchte, und das Forum wurde insgesamt neu strukturiert, um Informationen besser finden zu können. Der Angreifer wurde im Übrigen schon vor der Restauration erkannt und es wurden rechtliche Schritte gegen ihn eingeleitet, da ein wahrscheinlich nicht unerheblicher Schaden verursacht wurde.

### Micromusic.net wird 9

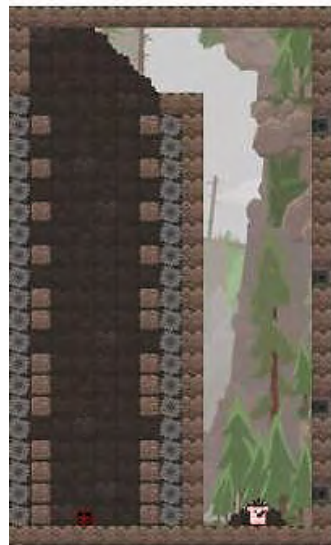
Jubel Jubel Freu Freu, unser aller Lieblings-Chiptune-Community wird neun Lenze jung. Gefeierte wurde dieses Ereignis unter anderem beim diesjährigen Summersplash in der Berliner Tentstation. Die Lotek64-Redaktion wünscht alles Gute und viele weitere erfolgreiche Jahre.

# Retro-Spiele

Meat Boy und Destructivator

In dem Flash-Game Meat Boy spielt man ein saftiges Stück Fleisch, welches auf dem Boden und an Wänden blutige Spuren hinterlässt. Dabei sind Spielziel und Aufbau der Levels sehr nah an alte Plattformspiele angelehnt. Es geht darum, ein Mädchen aus den Zwängen eines Bösewichts zu befreien. Die Grafik und das Gameplay des 2D-Plattformers sind exzellent und zeitgemäß.

Vorneweg: Das Spiel gehört nicht zu den leichtesten, aber das ist vielleicht auch ganz gut so. Denn auch beim Schwierigkeitsgrad könnte man einen Zusammenhang zu alten Spielen aus der 8-Bit-Ära herstellen. In den Spielen damals ging es weniger darum, die Gamer stundenlang oder tagelang zu unterhalten, sondern mit wenig Ressourcen ein spannendes Spielerlebnis zu erschaffen. Daher war es ange-sagt, extreme Herausforderungen zu schaffen und die Spielzeit zu verkürzen. Ganz nebenbei sollten an den Spielautomaten den Spielern auch ihr Geld aus der Tasche gelockt werden. Bei „Meat Boy“ steigt der Schwierig-



keitsgrad auch schnell an, jedoch wird man kaum mit unfairen Stellen konfrontiert. Übung macht auch hier den Meister. Gesteuert wird das Spiel mit den Pfeiltasten und Space. Von den Wänden kann man auch seitlich springen, sodass man sich von Wand zu Wand hangeln kann. In Acht nehmen muss man sich vor Kreissägen und Feuerstellen. Einige Levels haben ein automatisches vertikales Scrolling, sodass man schnell genug beim Erklettern des Levels sein muss.

Falls man von den Levels genug hat

oder an schweren Stellen nicht weiterkommt, kann man mit dem eingebauten Leveleditor auch eigene Herausforderungen gestalten und diese mit Freunden austauschen. Das Spiel gibt es online auf Newgrounds <http://www.newgrounds.com> oder direkt zum Runterladen: [www.newgrounds.com/downloads/flash/meatboy.zip](http://www.newgrounds.com/downloads/flash/meatboy.zip)

Bekanntlich gibt es in der freien Szene nicht nur die Demoszene, Musikbands, Netaudio oder freie Software, auch im Bereich der unabhängigen Computerspielentwickler ist viel Bewegung drin. Destructivator ist das neueste Werk von einem Entwickler, der sich selbst den Namen „Pug Fugly“ gegeben hat. Seine Spiele erfinden keine Spielprinzipien neu, sondern sind meist an klassischen, zweidimensionalen Shooting-Games orientiert. Was „Pug Fugly“ allerdings sehr gut kann, ist Spielspaß und Leveldesign zu einem süchtig machenden Erlebnis zu verbinden.

Inhalt: Der Weltfrieden ist vorbei, weil ein Bösewicht die Erde erobert hat. Was also ist zu tun? Welt retten und die bösen Truppen vertreiben. Der eigene Spieler ist gerade mal ein paar Pixel groß und kann springen, Leitern erklimmen und schießen. Im Prinzip war es das schon. Aber wie bereits erwähnt ist „Pug Fugly“ ein Meister im Dosieren der Spielelemente. Zu keinem Zeitpunkt kommt Langeweile auf und in den höheren Levels wird es knüppelhart, aber niemals unfair. Sowohl konzeptionell wie auch von der Grafik her erinnert „Destructivator“ an Klassiker wie Lode Runner, Impossible Mission oder Dark Castle auf alten 8- oder 16-Bit-Computern. Ein sehr gelungenes Spiel über 20 Level. Eine Installation ist im Übrigen nicht notwendig, das Spiel wird über Windows direkt als .exe-Datei gestartet.

Zuvor sollte man allerdings auf eine englische Tastaturbelegung wechseln, da zum Schießen und Springen die Tasten X und Z benutzt werden, die bei deutscher Tastaturbelegung nicht nebeneinander liegen. Bei dem Versuch, das Spiel bei deutscher Tastaturbelegung zu spielen, wird man sich allenfalls Krämpfe in der Hand zulegen. Download: <http://www.pugfuglygames.com/Game.php?game=12>

Martin Wisniowski

# Lotek64 #28 PREVIEW

Die Artikel der nächsten Ausgabe warten schon sehnsüchtig darauf, geschrieben zu werden. Von dir, lieber Leser der Vorschau! Sonst müssen wir hier in der Redaktion wieder alles selber machen. Wie zum Beispiel bei den folgenden Themen:

- *Fußballspiele für den C64: Zeitvertreib für die fußballunfreundliche Jahreszeit, mit einem Rückblick auf die Europameisterschaft*
- *Historisches: Die Einführung der Kybernetik in der DDR, erster von zweihundert Teilen*
- *Musik... und vielleicht sogar das lange erwartete C64-PRÜGEL-SPECIAL!*

Änderungen sind sicher, Texte willkommen! -> [lotek64@aon.at](mailto:lotek64@aon.at)

Lotek64 #28 erscheint Ende 2008.

## COMMODORE 64 GAME CHARTS

1. MANIAC MANSION Lucasfilm 1987 /1/
2. PIRATES! Microprose 1987 /4/
3. ZAK McKRACKEN Lucasfilm 1988 /3/
4. THE LAST NINJA 2 System 3 1988 /2/
5. ARCHON Electronic Arts 1983 /5/
6. IK+ System 3 1987 /7/
7. ELITE Firebird 1985 /11/
8. PROJECT FIRESTART Electronic Arts 1989 /10/
9. BRUCE LEE Datasoft 1984 /13/
10. SUMMER GAMES II Epyx 1985 /14/
11. ULTIMA IV Origin 1986 /6/
12. TURRICAN II Rainbow Arts 1991 /15/
13. WASTELAND Electronic Arts 1988 /8/
14. THE LAST NINJA System 3 1987 /12/
15. BUBBLE BOBBLE Firebird 1987 /9/

## AMIGA GAME CHARTS

1. ANOTHER WORLD Interplay 1991 /11/
2. MONKEY ISLAND Lucasfilm Games 1991 /1/
3. MONKEY ISLAND 2 LucasArts 1992 /2/
4. LEMMINGS DMA Design 1991 /3/
5. CANNON FODDER Sensible Software 1993 /5/
6. DIE SIEDLER Blue Byte 1991 /6/
7. SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE Mirrorsoft 1990 /7/
8. PINBALL DREAMS Digital Illusions 1992 /10/
9. PINBALL FANTASIES Digital Illusions 1992 /4/
10. ANOTHER WORLD Delphine Software 1991 /11/
11. TURRICAN II Factor 5 1991 /9/
12. FLASHBACK Delphine Software 1993 /14/
13. WINGS Cinemaware 1990 /-/
14. PIRATES! MicroProse 1990 /-/
15. WORMS THE DIRECTOR'S CUT Team 17 1997 /-/

Quelle: [www.lemon64.com](http://www.lemon64.com) / [www.lemonamiga.com](http://www.lemonamiga.com), 22. September 2008.  
/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an.

## Lord Lotek Top 15 des Jahres 1988

01. Sugarcubes — Blue Eyed Pop
02. Nick Cave & The Bad Seeds — The Mercy Seat
03. Mudhoney — Touch Me I'm Sick
04. Danzig — Mother
05. Sonic Youth — Silver Rocket
06. Die Brüder — Never Wear Me Down
07. Morrissey — Everyday Is Like Sunday
08. Spasmodique — You'll Be Mine
09. Butthole Surfers — John E. Smoke
10. Kastrierte Philosophen — Toilet Queen
11. Andreas Dorau — Demokratie
12. The Wedding Present — Why Are You Being So Reasonable Now?
13. Leonard Cohen — First We Take Manhattan
14. The House of Love — Christine
15. The Jesus & Mary Chain — Sidewalking



## Lotek64- Räumkommando

Wer seine Sammlung ergänzen oder uns einfach für das Aufräumen unseres Archivs bezahlen möchte, kann jetzt alte Lotek64-Hefte nachbestellen. Alle Einnahmen werden für Druck- und Portokosten verwendet.

Folgende Hefte können gegen Portokosten + 50 Cent pro Heft bestellt werden: 11, 14, 17-SW (Umschlagseiten schwarzweiß).

Gegen Portokosten + mindestens 1 Euro Spende pro Exemplar: 4, 5, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 17-F (Farbumschlag), 20, 23.

Gegen Portokosten + mindestens 2 Euro Spende pro Exemplar (sehr wenige Restexemplare verfügbar): 1, 3, 6, 8, 16, 19, 24, Lotek64 Extended (PSP).

Vergriffen sind die Hefte 2, 13, 18, 21/22.

Bestellungen an [lotek64@aon.at](mailto:lotek64@aon.at)

# *Vive Rosenberg* **Le HAVRE**

**69 Gebäude mit unterschiedlichen Funktionen**

**20 Schiffe in 4 Kategorien**

**420 Marker für Geld und 16 Warensorten**

**Solo- und Multiplayer für bis zu 5 Spieler**

**Welches Aufbauspiel kann das schon von sich behaupten?**

Besucht uns auf der SPIEL'08 Spielmesse in Essen.  
Stand 40 Halle 9 von 23. - 26. Oktober 2008





hängt die **software**?

mmc replay bringt die software auf flash-speicher mit.  
keine langen wartezeiten, kein ärger mit dem diskettenlaufwerk.

**gute hardware für gute computer.**

 **INDIVIDUAL**  
COMPUTERS

[www.icomp.de](http://www.icomp.de)