

„UND DIES IST LEIDER KEIN EINZELFALL“

Lotek64



Nr. 32 / Dezember 2009

KITE! -- Mangatipps -- Musik -- Erben der Erde -- PSP Go -- Arkanoid (NES) -- Brettspiele -- H+E 2009



Kerkerkriecher, Viechervernichter, Spielstandspeicherschwindler Klassiker The Bard's Tale

Seite 19



Report: Kick Off 2 World Championship, plus C64-Special Heimcomputerfußball

Seite 8



Ein Paukenschlag in den letzten Tagen der SNES-Konsole RPG-Perle Terranigma

Seite 21



Der Name ist Programm: Blutbad im „Splatterhouse“

Seite 24



Post.at

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria

Doc's Hardwarekiste

Hier findest du viele Kabel für Commodore, Amiga, Amstrad, Spectrum oder diverse Konsolen!
Auch einzelne Komponenten oder komplette PC-Anlagen kann ich liefern.

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!)

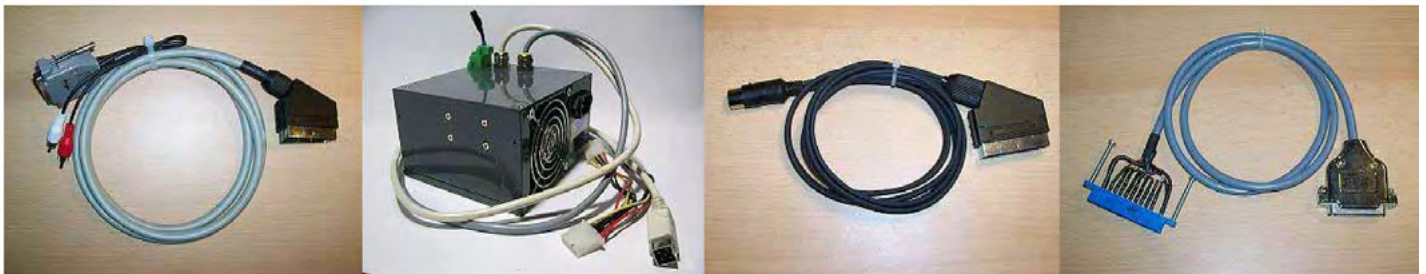
Amstrad CPC6128, CPC664, CPC464 und Spectrum +3

Scartkabel

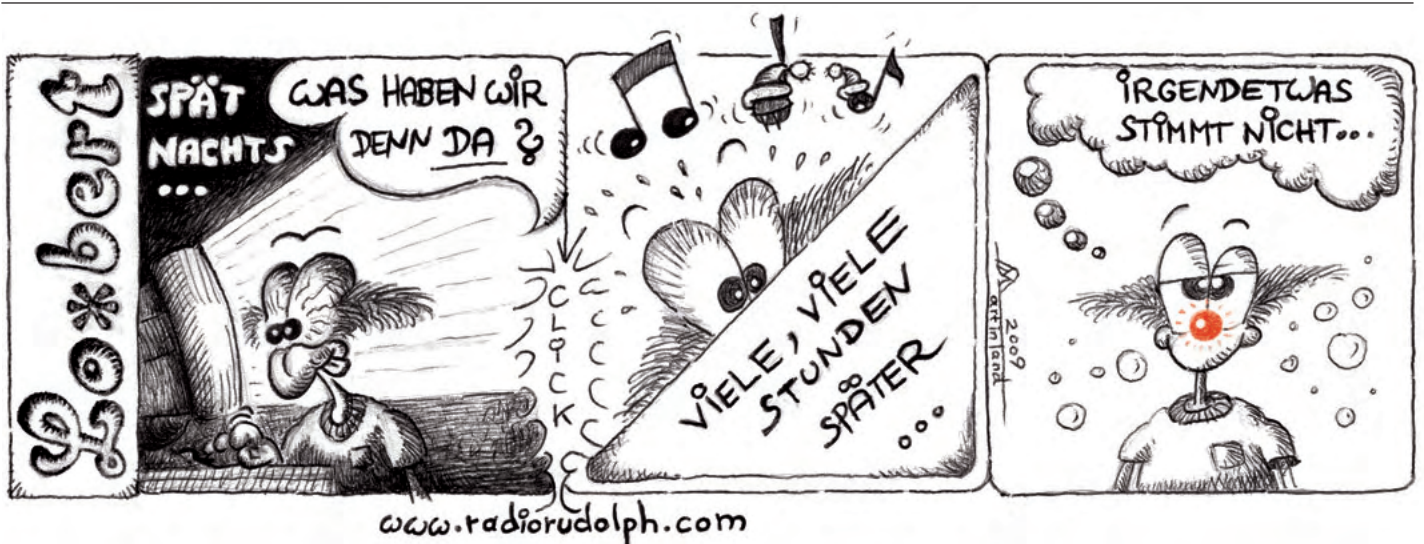
Auch für **Sega Megadrive, 1 oder 2**, kann ich Kabel liefern, jede Konsole kann bedient werden. Sollte ein Kabel nicht im Shop angeboten werden bitte ich um eine Anfrage.

Für **Playstation, Nintendo Wii** oder **XBox** liefere ich ebenfalls Kabel.

Sonderwünsche? Kein Problem!



Ein Besuch lohnt sich! www.Docshardwarekiste.de





Liebe Loteks!

Mit dieser Ausgabe von Lotek64 sollte ein Problem, das unser Magazin von der ersten Ausgabe an begleitet hat, der Vergangenheit angehören: die schlechte Druckqualität. Auch wenn ich, während ich diese Zeilen schreibe, das Ergebnis noch nicht gesehen habe, sollten nun scharfe Bilder an die Stelle der grob gerasterten getreten sein. Manche Seiten bekommen auch Farbe spendiert, was bisher den Lesern der PDF-Ausgabe vorbehalten war. Ein durchgehender Farbdruck würde unser Budget allerdings übersteigen, dafür bitte ich um Verständnis.

Eine weitere gute Nachricht betrifft die Lotek64-Redaktion: Wir haben schon wieder Nachwuchs bekommen! Stefan Semotan verstärkt seit kurzem unser Team, sein Debut in diesem Heft behandelt das legendäre Rollenspiel The Bard's Tale. Kaum zu glauben, dass wir es 31 Ausgaben lang geschafft haben, darüber *keinen* Artikel zu bringen. Eine Kurzbiografie Stefans ist auf Seite 20 zu lesen.

Mein besonderer Dank gilt diesmal Marcel Schwarze, der uns bereits vor zwei Jahren Texte zur Verfügung gestellt hat, die erst jetzt erscheinen. Anlass ist die Fußball-WM im Sommer dieses Jahres, auf die wir fußballbegeisterte Leser mit einem C64-Schwerpunkt einstimmen.

Viel Spaß mit dem neuen Heft und ein gutes neues Jahr!
Georg Fuchs

Danke: Thomas Dorn, Arndt Dettke und Martin Schemitsch!

Spenden

Wer Lotek64 mit einer Spende unterstützen möchte, kann dies nun auch mittels Paypal tun.
Konto: commodore@aon.at
Jeder Betrag ist willkommen, bitte „Spende Lotek64“ als Zahlungszweck angeben.

DANKE an alle, die ihre Abos verlängert haben!

INHALT

Newsticker (Tim Schürmann)	4
Messebericht: Hobby + Elektronik 2009 (Christian Dombacher)	5
pixelpunch: Zielgruppe Computerspieler (Klemens Franz)	6
Death Rally zum Download freigegeben (Lars „Ghandy“ Sobiraj)	7
Kick Off 2 World Cup 2009 in Voitsberg (Georg Fuchs)	8
C64-Fußballmanager: Abenteuer im Kopf (Marcel Schwarze)	10
Technisch überfordert: C64-Fußballspiele (Georg Fuchs)	13
Retro Treasures: Arkanoid / NES (Simon Quernhorst)	16
Sony PSP: Generation PSP Go (Stefan Egger)	17
The Bard's Tale: Tales of the Unknown (Stefan Semotan)	19
Rollenspiel-Perle Terranigma (Steffen Große Coosman)	21
Arcaderoom: Splatterhouse (Andranik Ghalustians)	24
Adventure-Schatzkiste: Erben der Erde (Axel Meßinger)	26
Aus dem Nähkästchen (Thomas Dorn)	27
Musik: Aktuelle Releases / Mangatipp (Steffen Große Coosmann)	28
Lenkdrachenspiel KITE! (Georg Fuchs)	30

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 Gesamtsendung) 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!

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

immer dabei: die lotek64-redaktion



Jens Bürger

Arndt Dettke

Georg Fuchs

Lars „Ghandy“ Sobiraj

Martin Schemitsch

Klemens Franz

Steffen Große Coosmann

Axel Meßinger

Retro-Newsticker

gesammelt von
Tim Schürmann

11. Oktober 2009

Für GEOS V2.x wurde das Spiel **GeoGlyph** entwickelt. Den BeJewelt-Klon gibt es unter folgender Adresse: www.huxter.org/geoglyph

11. Oktober 2009

Monkey Island 2 in der CryEngine: Ein Fan zeigt, wie ein Monkey Island 2 in 3D hätte aussehen können: http://www.youtube.com/watch?v=3bInZ7_y4Lw&feature=topvideos

18. Oktober 2009

Die Projekte **SOASC=** und **SO-AMC=** sind auf einen schnelleren Internetserver umgezogen und haben gleichzeitig eine neue Suchmaschine spendiert bekommen. Die beiden Projekte bieten MP3-Dateien bekannter C64- bzw. Amiga-Sounddateien an, so dass man sich ein spezielles Abspielprogramm, wie den SID-Player sparen kann. www.6581-8580.com (Commodore 64); www.paula8364.com (Amiga)

25. Oktober 2009

Das C64-Spiel „**The Wild Bunch**“ ist jetzt erhältlich. Dabei handelt es sich um die Konvertierung des gleichnamigen Spektrum-Spiels. www.binaryzone.org/retrostore/index.php?main_page=product_info&products_id=509

25. Oktober 2009

Rechtsstreit um AmigaOS beigelegt: Hyperion Entertainment hat sich mit der Amiga Inc., Itec LLC und Amino Development geeinigt. Die außergerichtliche Vereinbarung sieht vor, dass Hyperion Entertainment **alle Rechte am AmigaOS** erhält.

10. November 2009

Der Spieleklassiker Maniac Miner für Nintendo DS: headsoft.com.au/index.php?category=mmll

10. November 2009

Nokia stellt N-Gage ein: <http://futurezone.orf.at/stories/1630777>

10. November 2009

Angriff der Retro-Hardware: Die Elektronikette Conrad bietet eine **Pong-Handheld-Konsole** zum Selberbasteln an. Darüber hinaus verkauft die Einzelhandelskette Saturn eine **Neuaufgabe des Sega Mega-Drive**. Eingebaut sind 14 Spiele, alte Cartridges können weiterhin benutzt werden.

21. November 2009

3D Realms (bekannt durch die „Duke Nukem“-Reihe) haben einige ihrer alten **Textadventures als Freewa-**



Pong-Handheld-Konsole zum Selberbauen

re auf ihrer Homepage veröffentlicht: <http://www.3drealms.com/downloads.html> – Unter den freigegebenen Spielen sind folgende vier Spiele von Scott Miller: Kroz, Beyond the Titanic, Supernova, Word Whiz.

29. November 2009

Auf der Atari-Homepage lassen sich einige alte **Klassiker im Browser spielen:** www.atari.com/arcade

29. November 2009

Amiga Forever hat ein Update auf die Version 2009.1 erfahren. Neu sind unter anderem der Export auf SD-Karte und das „Now Playing“-Interface. www.amigaforever.com/whatsnew/

29. November 2009

Einen geschnitzten C64 bekommt man unter anderem, indem man einen Spammer der so genannten „Nigeria Connection“ an der Nase herumführt: www.419eater.com/html/john_boko.htm

3. Dezember 2009

Das US-Szene-Original **Lord Ronin** erliegt einem Herzversagen.

13. Dezember 2009

Pete Rittwage hat die **nibtools auf Version 0.6.4** gehoben. In Verbindung mit einem entsprechenden X-Kabel lassen sich mit den enthaltenen Werkzeugen (auch) kopierschutzgeschützte Disketten auf beziehungsweise vom PC kopieren. <http://c64preservation.com/files/nibtools/>

13. Dezember 2009

Der **xum1541-Adpater** erlaubt den Anschluss eines 1541-Diskettenlaufwerks an den USB-Port eines PCs. Der Adapter und die Software haben jetzt den BETA-Status erreicht: <http://www.root.org/~nate/c64/xum1541/>

13. Dezember 2009

Bo Zimmerman hat sechs seiner **GEOS-Programme aktualisiert**. Dazu zählen der geoDiskFiler, geoBEAP, geoLSPresenter, geoBrowser, geoBeaver und Major ReOrg. <http://www.zimmers.net/geos/geoproj.html>

13. Dezember 2009

Toni Wilen hat die neue Version seines Amiga-Emulators **WinUAE** kostenlos bereitgestellt. Der Emulator

hat einen Versionsprung auf 2.0 gemacht. Die bedeutendsten Neuerungen sind Verbesserungen der Kompatibilität bei der zyklengenauen Emulation eines Amiga 500, Verbesserungen bei der A1200/CD32-Emulation, annähernd zyklengenau Emulation eines 68EC020-/68020-Prozessors, Emulation einer 68040 MMU (Memory Management Unit). Enforcer und Linux-m68k müssten mit der neuen Version von WinUAE funktionieren. Ein weiteres praktisches Feature ist die Emulation der Zorro II-Ethernet-Karte A2065. <http://amiga-news.de/de/news/AN-2009-12-00034-DE.html>

Termine

C= Vie 2010

Die C= Vie 2010 wird diesmal am 16. und 17. Januar 2010 (jeweils 10:00 bis ca. 17:00 Uhr) in einer tollen Location direkt im 10. Wiener Bezirk stattfinden.

Gelände der Firma „Heidelberg“
Hebbelplatz 7
A-1100 Wien

Themen, speziellen Gäste etc. werden noch gesondert bekannt gegeben. Es werden diesmal keine „Nebenevents“ stattfinden und es ist als reines „User-Event“ zu sehen. Deshalb sind die Sammler unter euch aufgerufen, seltene Geräte mitzunehmen. Auch eine Börse für Hardware und ein Flohmarkt sind geplant. Kleinere Vorträge runden das Programm ab.

Computer Club Treffen 2010

Vom 19.03.2010 bis 21.03.2010 findet in Suhl (Thüringen) das nächste Computer-Club-Treffen statt.

Hotel Thüringen
Platz der Deutschen Einheit 2
D-98527 Suhl
www.hotel-thueringen-suhl.de

Am Nachmittag des 19. geht es los, das Treffen dauert bis Sonntag Nachmittag. Schwerpunkt ist wie immer die Vorstellung neuer Hardware. Kontakt: Klaus Finke, finke.suhl@t-online.de.

>> Versionscheck

Name	Aktuelle Version	Emuliert
WinUAE	2.0.0	Amiga
VICE	2.2	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV
CCS64	3.7	C64
Hoxs64	1.0.5.28	C64
Emu64	4.20	C64
Frodo	4.1b	C64
MESS	0.135	Heimcomputer und Konsolen
MAME	0.135u3	Automaten
Power64	4.9.5	C64
Yape	0.84	Plus/4
ScummVM	1.0.0	Diverse Adventures
DOSBox	0.73	MS-DOS

Hobby & Elektronik 2009 meets Commodore

Auch dieses Jahr fand zwischen 12.11. und 15.11. die Hobby&Elektronik auf dem Messegelände in Stuttgart statt. Und so durfte auch unser beliebtestes Haustier – der Cevieh – nicht fehlen. Wie auch bei den lebenden Vertretern sind wir als Halter stets bemüht, unserem Cevieh neues Spielzeug und Unterhaltung zu bieten. Und dafür waren wir genau am richtigen Platz...

– von Christian Dombacher –

Verglichen mit dem Vorjahr haben sich die Plätze in der Ausstellungshalle etwas gelichtet, dennoch ließen sich weder Besucher noch Commodore Connection Line (CCL), GO64!/Retro und Classic Computing von einer Teilnahme abhalten. Auch waren die Auswirkungen der Wirtschaftskrise zu bemerken, da bereits am ersten Tag fast alle Waren der Gebrauchthändler abverkauft waren. In Bezug auf die Nachfrage an neuen PCs sah es hingegen nicht so gut aus, einer der größten Händler fiel sogar ganz aus. Zum Glück sind wir als Cevieh-Halter von solchen Strömungen nicht mehr betroffen. Im Gegenteil, besonders im Commodore-Sektor gab es in diesem Jahr viele Neuerungen. Beispielsweise arbeitet Skern vom Dienstagstreff an einer neuen und intelligenteren Variante, den C64 ans Internet anzubinden. Alle existierenden Lösungen

genügend Ressourcen für Programme. Wir dürfen also gespannt sein, wie sich dieses Projekt entwickelt. Ein schon bekanntes Haustier in neuem Gewand hatte diesmal Torsten Baade vorzuweisen. Sein C64-Laptop hat sich vom Welpen zum ausgewachsenen Jungtier gemauert. Dieser



Kraftpaket C64-Laptop

DTV-Umbau mit SD2IEC-SD-Kartenlaufwerk, 4-Player-Adapter und LCD-Bildschirm lässt jedes Herz höher schlagen.

bringen. Das gibt Nahrung in jeder Hinsicht.



VC20 mit VIC2009 Final Expansion

Wie bereits erwähnt, gibt es ein neues Magazin am 8-Bit-Himmel – die RETURN. Dieses wird von Frank Erstling herausgegeben und erscheint gänzlich in Farbe, als Nachfolger der bekannten Cevi-Aktuell. Allerdings wird hier nicht nur auf Commodore-Tiere, sondern auch auf andere Gattungen eingegangen.

Wie jedes Jahr wurde auf der Hobby&Elektronik 2009 kräftig ge-

spielt. Unsere Mischung aus Evergreens und neuen Spielen (Metal Dust und Knight'n'Grail) begeisterten Jung und Alt. Sowohl der Retro-Stand als auch die CCL-Gaming-Zone waren stark besucht. Die Faszination ging sogar so weit, dass ein Nintendo-Mitarbeiter alles stehen und liegen ließ, um der Bombmania-Sucht zu frönen.

Alles in allem war die Hobby & Elektronik für alle Cevieh-Halter ein gelungenes Erlebnis. Leider mussten wir auch einige Neuerungen dieses Jahres vermissen. Dazu gehören das EasyFlash-Modul von for8bits und der PC65 von Pure-CBM. Bei ersterem handelt es sich um ein Flashmodul der Größe 1MB, welches die aus der Emulatorszene bekannten CRT-Dateien aufnehmen kann. Wie bei einem klassischen Modul bleibt der Inhalt bis zum erneuten Flashen erhalten, auch ohne Stromzufuhr. Der PC65 ist einer von drei neuen PCs, welche speziell für die Emulation von Amiga und C64 ausgelegt sind. Bereits im Bootmenu wird entschieden, welche Emulation zu starten ist. Dies verkürzt die Bootzeit auf ca. 3 Sekunden. Neben dem PC65, einem Tastatur-PC, der dem C65 nachempfunden ist, gibt es noch die Modelle Tron und Amiga Walker. Mehr Information zu diesen Kandidaten findet ihr über die unten genannten Weblinks.

Zum Abschluss möchte ich euch, liebe Cevieh-Halter, noch ersuchen, eurer Haustier gut zu pflegen, sodass wir uns nächstes Jahr wieder gemeinsam auf gediegene alte und neue Projekte freuen können.



Ein neues Konzept soll den C64 endlich sinnvoll ans Internet anbinden.

implementieren die Routinen zur Kommunikation (den TCP/IP-Stapel) vollständig im C64. Dies ist nicht nur zeitaufwendig und beeinträchtigt die Kompatibilität, es verhindert auch fast jede sinnvolle Nutzung, da der Hauptspeicher dann ausgeschöpft ist. Bei Skerns neuem Projekt wird ein anderer Weg eingeschlagen. Die Last der Netzwerkkommunikation wird einem externen Prozessor der Serie ATMEL überlassen und dem C64 bleiben so

Des Weiteren mit von der Partie war auch ein schon wahrhaft betagtes Tier aus der Commodore-Reihe, der VC20. Frank Erstling, der Herausgeber der neuen Zeitschrift RETURN, präsentierte seinen VC20 mit der allumfassenden VIC2009 Final Expansion. Diese Kombination aus Speicherweiterung, SD2IEC-Kartenlesegerät und Modul lässt keine Wünsche offen. Hier kann jeder Halter genügend Softwareknochen für sein liebstes Haustier unter-



Der Commodore-Connection-Line-Stand

>> Weblinks

RETURN Magazin: www.return-magazine.de

Homepage des Retro Magazins: www.go64.de

VIC2009 Final Expansion und EasyFlash-Modul: www.for8bits.com

Homepage des österreichischen Pure-CBM-Vereins: www.pure-cbm.org

Weitere Bilder: <http://www.c64page.de/DATEN/HE-2009/HE-2009.html>

von Klemens Franz



pixel punch

Zielgruppe Computerspieler

Ich war Ende Oktober auf der SPIELO9, das ist die weltweit größte Messe für Brett- und Kartenspiele. Zig Aussteller aus immer mehr Ländern tummeln sich und zeigen ihre neuesten Kreationen. Die Chinesen drängen erwartungsgemäß recht stark auf den Markt, genauso, wie Russland langsam als Markt entdeckt wird und im Gegenzug auch den Markt für sich entdeckt: Brettspiele sind nämlich eines – scheinbar krisensicher. Zumindest, wenn man den Zahlen glaubt. Ein zwei-prozentiges Wachstum (wir hätten uns doch auch mit einem konstanten Wert zufrieden gegeben) gibt es sogar im Bereich Kinderspiele. Was das alles mit Lotek zu tun hat? Mehr als man vielleicht glauben mag.

Was in den letzten Jahren bei den „analogen“ Spielen immer wieder auffiel, war eine scheinbar neu entdeckte Nähe zu Themen und Mechanismen, die aus Computer und Videospielen bekannt waren. Ob die klassische Umsetzung eines Themas, wie alles rund um Warcraft, oder die inhaltliche Auseinandersetzung mit eigentlich für digitale Spiele typischen Mechanismen. Ein Beispiel für Letzteres wäre etwa Brawl, ein Echtzeit-Beat'em-Up-Kartenspiel (das das Thema auch richtig gut einfängt). Computerspiele sind also auch in Brettspielen ein Thema. Die Antwort auf das Warum scheint nach einer simplen Formel gestrickt zu sein: Viele spielen Computerspiele. Dagegen relativ wenige Brettspiele. Da wäre es doch toll, wenn wir die Computerspieler mit passenden Brettspielen ansprechen, um dadurch – kawumm – eine unglaublich große, neue Käuferschicht anzusprechen.

So einfach ist es aber nicht. Die immer wieder kommunizierte Angst der Brettspiel-Szene vor Playstation und Co hat sich schlicht und einfach als unwahr herausgestellt. Der Slogan „Wir müssen uns vor der digitalen Allmacht von Sony, Nintendo (und damals noch) Sega schützen“ wurde durch zwei sich unabhängig voneinander entwickelnde Märkte widerlegt. Peer Sylvester beschreibt in seinem Weblog etwa sehr treffend, wie Anfang der 90er ein kleines Verlagssterben einsetzte und Propheten den Niedergang analoger Spiele vorhersahen. Was geschah: Die Siedler von Catan kamen und siedelten. Primär getragen und verbreitet durch studentische Gruppen, schaffte es das Brettspiel von



Vlaada Chvátils Space Alert: Kooperativ muss eine Raumschiffbesatzung in Echtzeit (!) überleben.

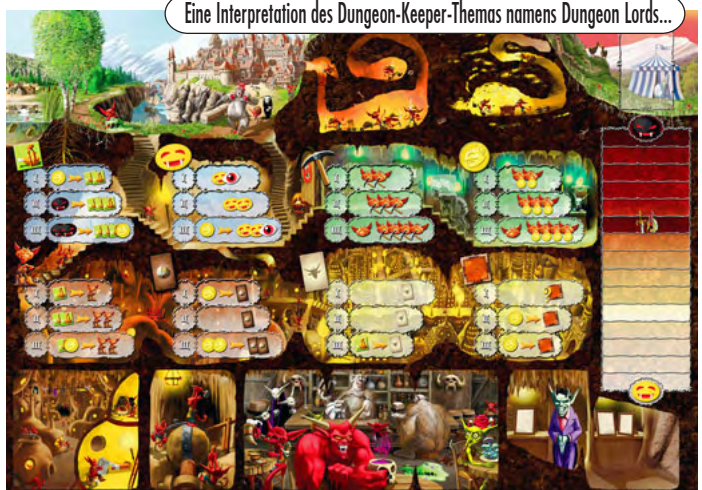
Klaus Teuber wirklich, ziemlich viele Leute, auch Computerspieler, zurück an den Tisch zu holen und Brettspielen einen gewaltigen Push zu geben. Ein Vorwärtsschub, der bis heute anhält. Klaus Teubers Idee wurde damals von vielen Verlagen als zu komplex abgetan, und tatsächlich stellt das 1995 bei KOSMOS veröffentlichte Spiel auch nur eine abgespeckte Version dar. Macht nichts, denn Computerspieler fanden darin so viele liebe gewonnene Elemente, die man eigentlich nur von ewig dauernden Brettspielen (wie dem Ur-Civilization) kannte und eben von – genau – Computerspielen. Gewürzt wurde das Ganze durch viel Interaktion, variable Startaufstellungen (Szenarien!) und eine permanente Einbindung aller Spieler. Etwas, das der Computer damals noch nicht so gut konnte. Der Umkehrschluss – wenn man nur genügend digitale Komponenten in ein Spiel hineinpackt, auch neue Spie-

ler aufspringen werden – ist aber unzulässig. Die Sache ist nämlich nicht ganz so einfach. Es geht vielmehr darum, zu erkennen, dass viele potentielle Spieler nicht mit dem Brettspiel (abseits von Monopoly und Mensch ärgere dich nicht) aufgewach-

sen sind, sondern mit digitalen Spielen. Das war bei mir nicht anders: VC20, C64, Sega Konsolen und Gameboy. Mein Verständnis von Spiel war digital. Gut, gelegentlich gab es Ausflüge in die üppigen Papp&Plastik-Dungeons von Hero Quest, aber hätte man mich gebeten, drei Spiele zu nennen, wären das 1995 vermutlich Maniac Mansion, ein Ultima (-Klon) und ein Spiel der Games-Serie von Epyx gewesen.

Analoge Neuinterpretationen

Und derzeit passiert Folgendes: Die Personen, die mit digitalen Spielen aufgewachsen sind und irgendwann das Brettspiel für sich entdeckt haben, beginnen ihre digitalen Erfahrungen und Erlebnisse in analoger Form neu zu interpretieren. Ganz besonders beeindruckend macht das ein gewisser Vlaada Chvátíl. Mit dem tschechischen Verlag CGE bewies er etwa mit Galaxy Trucker 2007, dass Weltraumspiele am Brett doch funktionieren und Spaß machen können. Um gleich darauf 2008 mit Space Alert noch eines draufzusetzen. Kooperativ und gemeinsam wird in Echtzeit (!) versucht, als Besatzung eines Raumschiffes zu überleben. Seine Verbeugung vor Francis Tresham (dem eigentlichen Erfinder von Civilization) ist daher eigentlich „nur“ logisch. Through the Ages ist eines der komplexesten und besten Civilization-Spiele und hat Sid Meyer, der ja das Brettspiel quasi auf den Rechner gebracht hat, sogar als Charakter im Spiel. Betrachtet man die Ludografie des Autors, erkennt man die Affinität zu digitalen Spielen eigentlich bei jedem seiner Werke. Und ja: Der Mann kommt auch beruflich aus der Computerszene. Dieses Jahr begeistert er die Spieler mit seiner Interpretation des Dungeon-Keeper-Themas. Das nennt sich zwar Dungeon Lords, spielt



Eine Interpretation des Dungeon-Keeper-Themas namens Dungeon Lords...

sich natürlich auch anders, schaffte es aber, sein digitales Vorbild neu zu erzählen.

Oder etwa Uwe Rosenberg, der klipp und klar sagt, dass er mit seinem sehr erfolgreichen Agricola (an dem ich ja auch mitwirken durfte) auch ganz besonders Computerspieler ansprechen wollte: Eine Varianz, die man bis dahin in klassischen Brettspielen (Sammekartenspiele einmal ausgenommen) nicht kannte, ist Grundlage dafür, dass jeder Spieler in jedem Spiel eine eigene, individuelle und immer wieder neue Geschichte erlebt. Ein Knackpunkt: Wo bei Computerspielen der Rechner die Rolle des Erzählers übernimmt müssen wir bei Brettspielen selbst Hand anlegen. Ob Rosenberg mit seinem Spiel die Computerspieler auch erreicht hat, traue ich mich nicht zu sagen (vor allem weil ich ja oben angemerkt habe, dass das mit der Zielgruppe eh nie so funktioniert, wie man sich das vorstellt). Er hat aber aus dieser Motivation heraus etwas durchaus Neues und Spannendes entwickelt.

Spieleautoren (so nennt man die Designer von Brettspielen) verarbeiten natürlich, wie andere kreativ Schaffende auch, ihre eigenen Erlebnisse. Und das ist eben vermutlich auch der Grund für die vielen Parallelen zwi-

schen analogen und digitalen Spielwelten. Das eine hat das andere zu unterschiedlichen Zeiten immer wieder beeinflusst. Ohne die 18XX-Eisenbahn-Brettspielreihe hätte es komplexe Simulationen auf Computern nie gegeben. Umgekehrt würden viele Brettspiele ohne die Inspiration bei den im deutschsprachigen Raum so erfolgreichen Aufbau-Simulationen nicht geben. Und die Pen'n'Paper-Rollenspieler sind sowieso an allem Schuld.

Versuche, die Welten zwanghaft zu verbinden, scheitern oder wirken bemüht. Man muss der Sache Zeit geben, genauso wie das mittlerweile seit Ewigkeiten vorhergesagte Zusammenwachsen in Form von Hybridspielen. In den letzten Jahren hat sich da was getan. Einerseits macht Ravensburger immer wieder durchaus gute Versuche, auf der anderen Seite gibt es mit Yvivo sogar eine Konsole für Brettspiele. Fakt ist aber, dass es wirklich Zeit braucht, damit die Spieler Erfahrungen sammeln können, um sich damit auch neuen Dingen zu öffnen. Was jetzt vielleicht etwas romantisch klingt, war aber in den letzten Jahren durchaus tatsächlich zu beobachten: Oder hätte sich jemals jemand gedacht, dass (komplexe) Brettspiel in Echtzeit funktionieren?

...begeisterte dieses Jahr und erzählte sein digitales Vorbild neu.



>> Links

Interview Vlaada Chvátil: http://www.boardgamenews.com/index.php/board-gamenews/comments/patrick_korner_interview_with_vlaada_chvatil/

Entwicklertagebuch Uwe Rosenberg: <http://www.cliquenabend.de/index.php?page=artikel&artikel=agricolawerkstattbericht>

Remedy Entertainment: Death Rally kostenlos downloaden

Das finnische Entwicklerstudio Remedy Entertainment hat kürzlich sein Erstlingswerk Death Rally für Windows kostenlos zum Download freigegeben. Wer Klassiker wie Micro Machines mag, wird dieses Spiel lieben!



— von Lars „Ghandy“ Sobiraj —

Eigentlich ist alles ganz einfach. Setz dich in eine alte Karre, ballere deine Gegner zu Schrott und gewinn das Spiel. Soweit die Theorie. In der Praxis sieht das alles aber ganz anders aus. Bei Death Rally muss man sein Keyboard respektive seinen Joystick schon sehr gut im Griff haben, will man ganz oben mitmischen.

Im Spiel gibt es neben der regulären Reparaturwerkstatt noch einen halbseidenen Anbieter im Untergrund, der so ziemlich alles verkauft, was Spaß macht und was gleichzeitig verboten ist: Raketen, Minen, Spikes, Sabotage an den Fahrzeugen der Gegner etc. Dein Sponsor ist bei schlecht verlaufenem Rennen natürlich höchst ungehalten. Ihm ist es egal, wie du das Rennen für dich entscheidest — Hauptsache, du gehst als Erster durchs Ziel.

Ein Spiel mit Geschichte

Wissenswert: Die Entwickler der Spielitel Max Payne und Alan Wake haben im Jahr 1996 mit diesem mittlerweile etwas angerosteten Game den Markt zu erobern versucht. Doch das ist bei Weitem nicht alles. Einige der Programmierer waren Mitglieder der legendären PC-Demogruppe Future Crew, die im Jahr 1993 mit ihrem Demo „Second Reality“ den Grundstein aller Demos für MS-DOS gelegt haben. Im direkten Zusammenhang damit stehen die Firma Futuremark und die Demogruppe Mature-

furk. Das finnische Unternehmen Futuremark entwickelt Anwendungen, Werkzeuge und Dienstleistungen für PC, Handys und Autos. Ihr Alter Ego in der Demoszene hat mit PC- und Amiga-Produktionen für viel Beifall sorgen können. Die letzten Zeichen von Aktivität waren im Jahr 2000 lapsuus auf Windows, 2001 das gleichnamige Demo für Amiga AGA/68060 und im Juni 2008 die Beteiligung am Kurzfilm Bullet Time. Die Animation wurde zusammen mit der Gruppe Bit Cheese veröffentlicht.

Aber zurück in die Welt der Gamer. In den letzten Jahren gab es im Forum von Remedy Entertainment häufiger Anfragen, ob man Death Rally nicht auf moderne Betriebssysteme portieren könnte. Und jetzt ist es kostenlos für Windows 7, Vista und XP verfügbar. In den 41,5 MB des Installers stecken 19 unterschiedliche Strecken, sechs verschiedene Autos mit entsprechender Bewaffnung, alleine 20 MB Animationen und vieles mehr. Die Kollegen von Golem.de glauben, dass man demnächst eine Fortsetzung erwarten darf. Der Grund liegt auf der Hand — Remedy Entertainment hat sich kürzlich in den USA die Markenrechte an diesem Titel sichern lassen.

Fazit: Natürlich ist dieser Klassiker nicht mit aktuellen Games vergleichbar. Dennoch ist Vorsicht angebracht: Das Ding hat Suchtpotenzial!

>> http://www.remedygames.com/games/death_rally.html

Kick Off 2 World Cup 9

Voitsberg: 3 Tage, 9 Nationen, 10 Amigas, 34 Spieler

Ein auch für Retrospieler ungewöhnliches Ereignis fand am Wochenende vom 13. zum 15. November im weststeirischen Voitsberg (nach Austragungsorten wie Rom, Athen, Köln) statt. 34 Fans des Amiga-Fußballspiels Kick Off 2 trafen aufeinander, um im Rahmen der jährlich stattfindenden Weltmeisterschaft um den begehrten Wanderpokal zu spielen. Lotek64 war am Finaltag dabei und beobachtete das Geschehen.

– von Georg Fuchs –

Eigentlich ist es nicht verwunderlich, dass Kick Off 2 noch immer viele Fans hat. Trotz der 20 Jahre, die es mittlerweile auf dem Buckel hat, kann KO2 mit aktuellen Fußballsimulationen (FIFA XX, Pro Evolution Soccer) problemlos mithalten. Nicht beim Soundtrack und schon gar nicht bei der Grafik, aber der Unterhaltungswert des Oldies ist unübertroffen.

Das Original und sein Nachfolger
1990 erschien das von Dino Dini programmierte Spiel der Firma Anco als Fortsetzung des ein Jahr zuvor veröffentlichten Kick Off, das neue Maßstäbe im „Computer-Fußball“ setzte – zumindest auf dem Atari ST und anderen 16-Bit-Maschinen. Nicht alle Portierungen des Spiels waren so gut spielbar wie die Amiga-Fassung, die heute alleine im Zentrum des Interesses steht. Teil 2 brachte wenig grundlegend Neues, aber viele Verbesserungen im Detail. Die Vogelperspektive ist für ein Spiel dieser Art ideal, der Bildschirm scrollt schnell und makellos von oben nach unten (und umgekehrt) und folgt dabei dem Ball, der rasant über das Spielfeld bewegt wird. Der Überblick

über das gesamte Spielgeschehen bleibt durch eine Art Übersichts-Radar gewahrt, das ständig eingeblendet bleibt und unter anderem dabei hilft, weiter entfernt stehende Anspielpartner zu finden. Den besonderen Reiz von Kick Off 2 bildet neben der hohen Spielgeschwindigkeit und den vielen kleinen Extras (effektive Mauern bei Freistoß, unterschiedliche Spieltaktiken, hässliche Fouls...) aber die Steuerung. Bekanntlich stehen mit dem Commodore/Atari-Joystick nicht, wie bei zeitgenössischen Konsolen üblich, unzählige Knöpfe für verschiedene Bewegungsabläufe zur Verfügung. Alles, was bei Kick Off 2 beeinflusst werden kann, muss mit dem guten alten Ein-Knopf-Joystick gesteuert werden. Und das ist eine ganze Menge: Laufen, Ball halten, schießen, Schussrichtung steuern (mit oder ohne Effet), Schussstärke und -höhe festlegen, und im Notfall den Gegner zu Fall bringen – das alles ist bei Kick Off 2 möglich, erfordert aber eine Menge Übung. Dass der Ball während des Laufens nicht gehalten werden kann, beschleunigt das Spiel zusätzlich und erzwingt jenes rasante Abspiel, das Kick Off (2) seinen besonderen Reiz verleiht.

Ein behutsames Update

Die heute bei von der Fangemeinde veranstalteten Turnieren eingesetzte Version stimmt nicht zu 100 Prozent mit dem seinerzeit verkauften Original überein. Der KO2-Spieler Steve Camber aus dem englischen Sheffield, im Broterwerb Programmierer in der Spieleindustrie (u.a. verantwortlich für das Nintendo-DS-Spiel Track & Field), hat behutsam in das Programm eingegriffen, um es turniertauglich zu machen. Die Originalfassung leidet im Multiplayer-Modus darunter, dass es immer Unterschiede in den nicht von den Spielern kontrollierten Spielern gibt, beide Mannschaften also nie gleich gut spielen. Auch Statistiken werden in der Fassung 1.03 von Steve Camber angezeigt.

Wer sind nun die Fans, die so viel Aufwand betreiben, um sich mit anderen Spielern zu messen? Hinter den Weltmeisterschaften steckt die 2001 von den niederländischen Spielern Gunther Wening und Jan Tijssen gegründete Kick Off Association, die nach eigenen Angaben 1400 Mitglieder zählt. Seither fand jedes Jahr eine Weltmeisterschaft statt, Gastländer waren England, Griechenland, die Niederlande, Italien, Deutschland – und nun auch Österreich. Wie im



Kick Off 2: Um dieses Spiel dreht sich alles.

wirklichen Leben ist Österreich aber auch im simulierten Fußball keine Großmacht, die Favoriten kommen aus Griechenland und Italien.

Der begehrte Wanderpokal



Das Turnier

Gespielt wird wie bei der „echten“ Fußball-WM um einen Wanderpokal. Die Teilnehmer wurden in Voitsberg bei der Auslosung der vier Qualifikationsgruppen auf neun Setzgruppen aufgeteilt, bei denen – wie bei der UEFA – die Stärke der Spieler berücksichtigt wurde. Die ersten vier jeder Qualifikationsgruppe kommen eine Runde weiter, während die Gruppenfünften und -sechsten um den „Silver Cup“ spielen. Die restlichen Spieler können noch den „Bronze Cup“ ergattern. Auf diese Weise können alle Spieler über mehrere Spiele am Turnier teilnehmen und sind nach ein paar verlorenen Partien nicht zum Zuschauen verdammt.

Zehn Amigas (500er, 1200er) sind im großzügig dimensionierten Voitsberger Stadtsaal – die Stadtgemeinde war auch als Sponsor tätig geworden – aufgestellt, der Zwischenstand sowie die Sponsoren werden auf eine große Leinwand projiziert, auf der schließlich auch die Finalspiele zu sehen sind.

Organisatoren und Spieler auf einem Gruppenfoto vereint.



Michael Fuchs, einer der Hauptorganisatoren, hatte sich während der WM in Rom 2007 schon um das folgende Turnier beworben, der Zuschlag ging damals aber an Athen. Die Spieler aus Voitsberg sind Kick-Off-Fans seit der Amiga-Ära, haben ihr Hobby aber nicht ohne Unterbrechung verfolgt. Erst über Emulatoren, dann wieder über richtige Amigas, begann der Wiedereinstieg in die Welt des Wuselfußballs.

Die Zahl der Teilnehmer liegt nach Einschätzung eines regelmäßigen Teilnehmers im Mittelfeld, allerdings



Steve Camber, der Programmierer der offiziellen Turnier-Version des Spiels, hat als einziger Spieler an allen neun bisher abgehaltenen Weltmeisterschaften teilgenommen. Sein bestes Turnierergebnis war der vierte Platz bei der WM in Mailand 2004.

habe das Turnier noch nie in einem so großen Saal stattgefunden. Lob von allen Seiten gab es für die weststeirischen Organisatoren, die viel Auf-



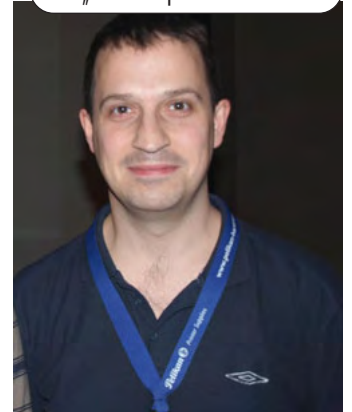
Die Organisatoren haben tolle Arbeit geleistet: Kurt Fassl, Michael Fuchs, Michael Malli, Walter Erker (stehend v. l. n. r.); Harald Bauer, Armin Kogler, Wolfgang Peer (hockend v. l. n. r.).

wand betrieben, um das Turnier für alle zu einem unvergesslichen Erlebnis werden zu lassen. Als praktisch erwies sich, dass der Veranstaltungsort über ein Restaurant verfügte, sodass das Turnier weder zu Mittag noch zum Kaffee-Doping unterbrochen werden musste. Ob das nahegelegene Hotel Amira wegen der Namensähnlichkeit mit dem Amiga ausgewählt wurde, ist noch ungeklärt, die Gäste waren jedenfalls zufrieden. Im Saal herrschte trotz der aus allen Ecken vernehmbaren Joystickrüttelerei beste Stimmung. Während die meisten Teilnehmer des Turniers auch den Verlust einer Partie mit Fassung trugen, waren die wenigen Titelanwärter mit hör- und sichtbarer Verbissenheit bei der Sache. Vor den kleinen



Klaus Lederer, derzeit bester österreichischer Spieler, und Helmut Hartmann haben bereits 2001 an der ersten Weltmeisterschaft in England teilgenommen. Seit es das Spiel gibt, spielen die beiden jedes Wochenende zwei bis drei Partien gegeneinander. Klaus lobt das Spiel für die Vielzahl an taktischen Möglichkeiten. Es sei aber auch eines der schwierigsten Spiele, „ohne lange Übung hast du keine Chance. Auch nach 20 Jahren ist es noch immer eine Herausforderung.“

Der englische KO2-Spieler Robert Swift hat über 1000 „offizielle“ Spiele absolviert.



konnte man, wie auch das Spiel um Platz 3, die Semifinals, das Finalspiel der Silbergruppe und das Game of Shame (eine Art Trostpreis) auf der großen Leinwand der Bühne über Beamerprojektion betrachten. Bei mir hat der Besuch der Kick-Off-2-WM sofort das Verlangen geweckt, mich nach genau 15 Jahren Abstinenz wieder einmal an diesem Spiel zu versuchen. Vielleicht bin ich dann bei der WM 2010, die voraussichtlich in Deutschland (Düsseldorf) stattfinden wird, selbst dabei.



Der Weltmeister von 2008, Gianni Torchio, verteidigte erfolgreich seinen Titel und muss sich nicht vom Wanderpokal trennen.

>> Links

KO2-Wiki, offizielles Forum: www.ko-gathering.com

Video vom Turnier: <http://www.youtube.com/watch?v=bYJfginBovA>

Fußballmanager: Abenteuer im Kopf

Im Sommer 2010 wird der Fußball wieder einmal für ein paar Wochen unser aller Leben beherrschen, ob wir wollen oder nicht. Der folgende Schwerpunkt nähert sich der Weltmeisterschaft aus dem Blickwinkel eines C64-Freaks, der angesichts der Fülle an Software zuerst vor die Wahl gestellt wird, ob er sein Team lieber als Manager oder als Spieler zu kleinen und großen Erfolgen führen möchte. Die folgenden Texte über Fußballmanager-Spiele stammen aus der Feder von Marcel Schwarze, der sie anlässlich der Europameisterschaft 2008 verfasst hat. Aus dem damals geplanten Fußball-Special wurde nichts, weshalb wir die Texte etwas länger zurückhalten mussten – bis zum nächsten Großereignis, das nun vor der Türe steht.

– von Marcel Schwarze –

Welche Fußball-Manager taugen im Jahre 2010 nach heutigen Gesichtspunkten noch wirklich etwas? Zu welchem Manager sollte der Spieler greifen, der ernsthaft vorhat, einige Stunden am Commodore zu verbringen?

1. Football Manager

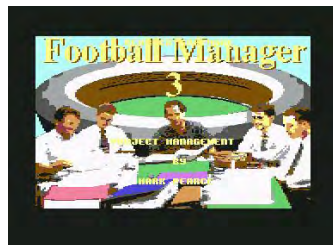
Addictive

Von den Football Managern (von Addictive) aus dem englischen Sprachraum gibt es eine ganze Serie: Teil 1 bis 3 und eine Worldcup Edition. Zu all dem gibt's noch ein Expansion-Kit für den zweiten Teil. Was taugen diese Spiele heute noch?

Grafisch ansprechend sind sicherlich die World Cup Edition und ansatzweise der dritte Teil der legendären Kevin Toms Saga, also im Prinzip die beiden letzten und somit aktuellsten Teile. Nicht umwerfend, dennoch akzeptabel. Beim dritten Teil ist zuviel Potenzial verschenkt worden. Die Grafik wechselt zwischen „gut“ und „annehmbar“ bis hin zu „schlimm“. Wobei man fairerweise erwähnen muss, dass die meisten Fußball-Manager ohnehin wenig Grafik zur Verfügung stellen, verglichen damit präsentieren sich die beiden genannten Titel fast schon verschwenderisch.

Beim dritten Teil der Football-Manager-Reihe entspricht eine Runde einem Tag. Dadurch kommt schon so was wie Realismus auf, da wichtige Entscheidungen, wie im wahren Leben auch, längere Zeit in Anspruch nehmen können. Während ich bei der World Cup Edition wenigstens noch mal witzig, wenn auch knallhart, mit einigen Reportern quatschen kann, ist beim Football Manager 3 eigentlich gar nichts witzig, dafür aber alles durch die Bank knallhart. Die verschachtelten Menüs machen mir nur

bedingt Freude. Obwohl teilweise unübersichtlich, so hat man diese aber dennoch nach einigen Runden im Griff.



Alle im Spiel auftauchenden Fußballer haben ein eigenes Portrait. Allerdings hat man aufgrund der Ähnlichkeit der Pixelportraits tatsächlich Probleme, vier Spieler auseinander zu halten, selbst wenn deren Portraits nebeneinander am Bildschirm sichtbar sind. Die Idee dahinter finde ich aber grundsätzlich gut. Beim dritten Teil war Kevin Toms übrigens auch gar nicht mehr dabei. Die Spielszenen sind bei der World Cup Edition grafisch an sich sehr gut, allerdings wird hier dem C64 so viel Power abverlangt, dass seine Geschwindigkeit dabei etwas in den Keller geht. Schade. Ansonsten taugt auch dieser Manager nichts, denn gemanagt wird hier lediglich die Spieleraufstellung. Gut, es geht schließlich auch um den World Cup, da hat man ja seinen festen Kader.

Unterschiedliche Qualität

Der dritte Teil ist technisch am weitesten und hat inhaltlich viel zu bieten, sicherlich viel mehr als seine Vorgänger. Nur muss ich ehrlich sagen, der Funke will nicht so richtig überspringen.

Den Football Manager 2 wollte ich tatsächlich intensiv spielen, ich musste aber nach 20 Minuten feststellen, dass dieser Teil total langweilig ist. Er ist absolut umständlich aufgebaut. Man hat gar kein Hauptmenü, sondern wird bei jeder Runde gefragt:

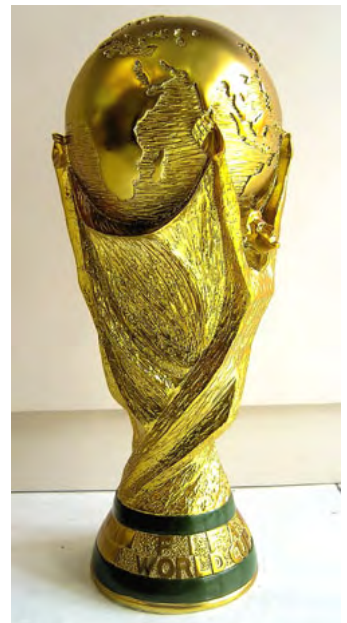
Wollen Sie Spieler verkaufen? Ja/nein. Dann geht's weiter: Wollen Sie trainieren? Ja/nein. Langweilig. Daher fragte ich mich nach wenigen Minuten selber: Möchtest du weiter spielen? Ja/nein. Ich entschied mich für nein. Ob nun die Torszenen so ein Renner sind, wie man häufig hört,



muss jeder für sich selber entscheiden. Umwerfend fand ich sie nicht. Bleibt eigentlich nur noch Teil 1 aus dem Jahr 1984. Es kann ja nur noch schlimmer werden, dachte ich. Aber weit gefehlt. Hier präsentiert sich ein solider Manager mit handfestem Hauptmenü und übersichtlichen,



schlichten, aber schön und zügig gemachten Torszenen. Das Hauptmenü quillt zwar nicht vor Auswahlmöglichkeiten über, ist eher mickrig und spartanisch, aber es reicht völlig aus. Hier stellt sich auch endlich mal so etwas wie ein Suchtgefühl ein. Und abspeichern kann man das Ganze auch noch. Ob dies alles heutigen Ansprüchen genügt, darf allerdings bezweifelt werden.



Zur Beurteilung sind folgende Football-Manager-Kandidaten angetreten:

Football Manager 1

☆☆☆☆☆ / 10
Altbacken, aber grundsoldie. In der damaligen Zeit ganz sicher zu Recht ein Renner.

Football Manager 2

☆☆☆☆ / 10
Grafisch besser als der erste Teil, aber umständlich zu spielen und die Torraumszenen wurden zu lasten der Performance unnötig aufgeblasen.

Football Manager 3

☆☆☆☆☆ / 10
Aufgrund der zahlreichen Optionen Tendenz zur 7, aber verschachtelte Menüs und eine sich auf Dauer einstellende Langlewige drücken das ganze wieder nach unten.

World Cup Edition

☆☆☆☆☆ / 10
An sich kein schlechtes Spiel, vor allem grafisch, aber von einem Manager kann und muss ich mehr erwarten. Hier schaue ich nur einem Fußballspiel zu. Um mehr scheint es nicht zu gehen.

2. Bundesliga Manager

Software 2000

Der Bundesliga Manager war auf dem Amiga ein zu Recht gefeierter Hit. Im Bereich des 64er ging das Spiel ein wenig unter. Zu Recht oder doch eher unterbewertet? Schauen wir mal näher hin.

Es handelt sich bei der C64-Version tatsächlich um ein richtiges Lizenzspiel wie auf dem Amiga. Dass Software 2000 das Wagnis einging, das Ganze auf unserem Liebling umzusetzen, verdient schon einmal ein Lob.

Zunächst die Screenshots auf der Verpackung: Alles Amiga und ST. Nun ja. Im Intro erscheint das Software-2000-Logo und Musik ist zu hören. Leider die einzige akustische Untermalung im ganzen Spiel. Bei einem Manager verzichtbar, dennoch schade.

Nach dem Laden schnell noch eine Mannschaft gewählt, der eigene Name eingegeben und dann geht's auch schon ab ins Hauptmenü. Es ist übersichtlich, bietet eine Fülle an Spieloptionen und ist sauber programmiert. Das Spiel lässt sich sehr komfortabel über die Tastatur bedienen und ist auch ansonsten zeitgemäß. Ganze Arbeit. Aber warum muss denn alles so wahn-sinnig spartanisch aussehen? Ein wenig Farbe in den Menüs und eine grafische Umsetzung der Mann-schafts-Embleme hätten doch höchstens ein paar Blocks mehr auf der Diskette belegt. Aber nun gut. Soll halt nicht sein.



Spartanische Aufmachung, intuitive Bedienung

Grundsätzlich gefallen mir Manager besser, die auch im deutschen Raum angesiedelt sind. Einen Matthäus oder Völler einzukaufen finde ich schon besonders klasse. Dass es noch die alte 2-Punkte-Regelung gibt, stört mich nach ein paar Spielrunden nicht mehr. Die famose, auch auf dem 64er gut umgesetzte Option, die Spieler auf dem Spielfeld zu platzieren, ist ein gelungenes Detail. Einfacher und intuitiver geht's nun wirklich nicht. Stadionausbau, Kredite, Transfermarkt und Trainingslager sind so die großen weite-



ren Highlights. Dazu gibt es sehr gute Statistiken der verschiedensten Art. Neben der Meisterschaft spielt man um den DFB-Pokal. Hier hätte man etwas mehr machen können und müssen, das ist zu wenig.

Bei den Torszenen sieht man leider nur einen Ball von links nach rechts „wandern“. Das Ganze dann auch noch ohne Spielfiguren und ohne Stadionhintergrund. Der Grund bleibt mir verborgen. Hätte man hier ein wenig mehr Aufwand getrieben, das Ding hätte echt ein Renner werden können, zumal die Programmierung durchweg extrem stabil und sauber ist.



Alles in allem bleibt der Bundesliga Manager— trotz der genannten Mankos — eine echte Empfehlung. Ein Nachmittag, auch im Jahre 2008, kann da schnell vorüberziehen. Deshalb gibt es aus Überzeugung die etwas höhere Wertung beim Gesamteindruck.

Bundesliga Manager

Grafik: ★★★★

Musik: ★★★★

Motivation: ★★★★★★

Preis/Leistung: —

Gesamteindruck: ★★★★★★

(Höchstnote 10)



3. Fußball Manager v1.2

Markt & Technik

Unter den diversen deutschen Fußballmanagern möchte ich zumindest einen wichtigen herausheben. Es handelt sich um ein richtiges Schätzchen aus den Jahren 1990/91 von Jörg Bötzel, vertrieben durch Markt & Technik: den Fußball Manager V1.2.

Das Programm ist tatsächlich komplett in Basic geschrieben. So was finde ich grundsätzlich immer erfreulich, denn hier gibt es einen ungeheuren Vorteil: Wenn man sich ein wenig mit Basic auskennt, kann man ganz leicht die Mannschaftsnamen und auch die Punkteregelung ändern. Die mitgelieferte Anleitung gibt sogar Auskunft darüber, welche Variablen wofür zuständig sind. Dass das Ganze im schlichten Basic-Design gehalten ist, sollte klar sein. Dass es dabei grafisch recht spartanisch zugeht, ebenfalls. Doch gibt es hier einen wahren Leckerbissen,

Alles in allem ist dies ein super Manager, an dem ich viele Stunden verbracht habe. Nur muss ich ihn auch mit den anderen von mir getesteten Spielen vergleichen. Es geht darum, welchen Manager man noch heute im Jahre 2008 spielen würde. Und da sieht es im Vergleich mit Starbyte Super Soccer oder mit dem Bundesliga Manager 2.0 nicht so gut aus. Die haben einfach mehr Spieloptionen bzw. sind optisch ansprechender. Wer aber an gute alte Zeiten anknüpfen möchte, ist hier beim Fußball-Manager V1.2 gut aufgehoben.

Zur Bewertung: Wegen seines nicht mehr zeitgemäßen Outfits müsste das Spiel richtig schlecht dastehen. Dies würde dem Spiel aber nicht gerecht werden, denn seine Motivationskurve ist mitunter spitzenmäßig. Eine glatte 7 im Gesamteindruck würde jedoch suggerieren, dass das Spiel auf Augenhöhe mit dem Bundesliga Manager von Software 2000 liegt. Das trifft nun wirklich nicht zu. Ich stehe aber zu meinem Urteil von 6 Punkten.



der sogar Spiele wie den Starbyte Super Soccer hätte aufwerten können: Torszenen!

BASIC-Programm mit Schwächen
Dieser solide Manager kann alles, was man benötigt. Transfermarkt, Aufstellungen, Spielerreports über Gehälter und Form und weitere Kleinigkeiten mehr. Gespielt wird neben der Meisterschaft um den DFB-Pokal, aber auch um den UEFA-Cup.

Fußball Manager v1.2

Grafik: ★★★

Musik: —

Motivation: ★★★★★★

Preis/Leistung: —

Gesamteindruck: ★★★★★★

(Höchstnote 10)

4. Starbyte Super Soccer

Starbyte

Wer das Spiel nicht kennt, denkt wahrscheinlich im ersten Moment an ein richtiges Fußball-Game, nicht aber an einen Manager. Das liegt ganz sicher von dem großen Teil daran, dass es in fast jeder bedeutenden Spielerzeitschrift schlecht beurteilt wurde, und das trotz der Vielfalt an Optionen, was allerdings von den Magazinen auch nie bestritten wurde. Für mich jedenfalls handelt es sich um einen der besten Fußball-Manager, die es auf dem 64er gibt.

Zur Software: Zu Beginn wähle ich eine aus drei Meisterschaften, um die ich spielen möchte, und unabhängig davon kann ich auch am DFB-Pokal und am UEFA-Cup teilnehmen, womit wir hier den aktuellsten offiziellen Manager haben, den es überhaupt im Bereich C64 gibt. Das sind wesentlich mehr Optionen als bei den anderen Managern. Insgesamt gibt es vier Ligen: 1. und 2. Bundesliga, Oberliga und die Verbandsliga. Die Mannschaften, die ich in meiner jeweiligen Klasse vorfinde, waren 1992/93, als das Spiel im Handel erschien, tatsächlich auch dort anzutreffen. Realismus pur! Ich bin im Spiel mit einem damaligen Erstligisten in der 4. Liga gestartet, was den Manager nicht im Geringssten irritierte, sondern ihn automatisch alles umlegen ließ.

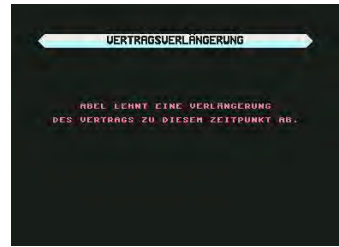


Super Soccer wartet mit einer geradezu enormen Fülle an Möglichkeiten auf, von denen ich doch die wichtigsten und interessantesten einmal aufzählen möchte. Die Mannschaftsaufstellung wurde ungefähr so wie beim berühmten Football Manager 1 umgesetzt, zusätzlich jedoch sind die einzelnen Positionen noch farblich voneinander getrennt. Ein



weiteres tolles Detail ist die Option, dass ich aus einem Torwart einen Stürmer machen kann. Die Spielerwerte – also welcher Spieler auf welcher Position wie gut ist – kann man jederzeit sehr gut einsehen, hier wurde bei der Umsetzung ganze Arbeit geleistet. Die Statistiken sind sehr übersichtlich gestaltet.

Es stehen sogar verschiedene Trainingslager zur Auswahl. Doch Vorsicht: Ein Spieler, der dort hingeschickt wurde, steht am nächsten Spieltag nicht zur Verfügung. Die Spieltaktik einer Mannschaft – also wie defensiv oder offensiv, kontrolliert usw. sie spielen soll – lässt sich bequem ändern.



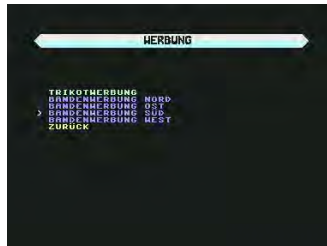
Auch der Transfermarkt ist richtig gut durchdacht. Geschachert wird hier in (einigermaßen) realistischen Beträgen der 90er Jahre. Zumindest gibt es hier keine 60.000-DM-Granate. In den Stadien gibt es Sitz- und Stehplätze. Preise lassen sich separat festlegen. Das Stadion kann ausgebaut werden, Werbeverträge können geschlossen werden. Das kann man sogar ganz individuell gestalten in Bezug auf Bandenwerbung in der Nord- oder Südkurve. Ein Partner für Trikotwerbung kann ebenfalls gefunden werden. Es stehen immer mehrere Partner zur Auswahl, die – wenn der sportliche Erfolg sich einstellt – auch wirtschaftlich attraktiver werden. Bei der Finanzpolitik kann man sowohl Kredite aufnehmen als auch Geld investieren. Und das über einen Zeitraum, den ich selber bestimme. Was ich persönlich sehr gut finde, sind die Vertragsverhandlungen mit den eigenen Spielern. Diese hauen nämlich nach einer gewissen Zeit ab, wenn man nicht aufpasst. Da muss man schon mal ein paar Mark springen lassen.

Viele Details, keine Torszenen
Das alles sind ganz und gar wichtige Kleinigkeiten, die ich bei keinem anderen Spiel bisher fand. Nur Torszenen kommen leider nicht vor. Bedauerlich, aber nicht zu ändern. Ein größeres Manko gibt es allerdings doch noch. Aufgrund der vielen Optionen und Menüs kommt es hin und



wieder zu spürbaren Verzögerungen, wenn man ein Menü aufruft. Auch bei der Ergebnisberechnung der Spieletage sind mehrere Sekunden Wartezeit einzukalkulieren. Aufgrund dieser langen Wartezeiten hatte ich manchmal das Gefühl, das Spiel sei in Basic programmiert. Was natürlich nicht zutrifft.

Dennoch: ich kenne keinen Manager, der so viele Programmpunkte und realistische Details intelligent miteinander verknüpft. Spielercharaktere reagieren tatsächlich auf Aktionen. Man muss teilweise wirklich aufpassen, was man macht. Einen Star mal eben auf die Bank setzen, kann auch daneben gehen.



Zwar ist der Starbyte Super Soccer optisch sicherlich kein Renner, aber hier wird gute Managerkost geboten. Wenn die Programmierung etwas sauberer durchgeführt worden wäre und es Grafiken in Form von Mannschaftsemlen geboten hätte, vielleicht noch simple Torszenen... ja, dann wäre der Starbyte Super Soccer wohl unangefochten das beste Managerspiel. Für mich überwiegen die Vorteile jedenfalls die Mängel bei Weitem, das Spiel hat mich überzeugen können.

Zur Bewertung: Rein rechnerisch dürfte das Spiel nicht mehr als 5 Punkte beim Gesamteindruck bekommen, immerhin sieht es damit bei Sound und Optik ziemlich mau aus. Da ich



aber in diesem Test nur Fußball-Manager bewerte und dieses Spiel mich wie kein anderes überzeugt, ist eine 8 von meiner Seite durchaus vertretbar. Ich habe bei meinem Test, gerade an diesem Spiel, viele Stunden ver-



bracht, es ist das komplexeste und umfangreichste im ganzen Feld. Sobald sich ein gewisser Suchfaktor einstellt, muss der sich in einer Bewertung niederschlagen, nicht wahr?

Starbyte Super Soccer

Grafik: 0000

Musik: 000

Motivation: 00000000

Preis/Leistung: -

Gesamteindruck: 00000000

(Höchstnote 10)

Mitarbeit?

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

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

Melde dich bei uns:
lotek64@aon.at



Technisch überfordert: C64-Fußballspiele

Fußballspiele für den C64 gibt es wie Sand am Meer. Doch sind sie aus heutiger Perspektive, angesichts von fotorealistischen Hi-Tech-Schlachten wie z.B. jene aus dem Hause Electronic Arts, noch spielbar? An einige dieser „Simulationen“ erinnern sich C64-Fans noch mit Wehmut, der Großteil ist aber längst in Vergessenheit geraten. Ein Gesamtüberblick würde mit Leichtigkeit ein ganzes Heft füllen, so beschränkt sich Ersatzspieler Georg Fuchs auf ausgesuchte Titel und testet, ob sich heute noch so etwas wie Spielspaß einstellt.



International Soccer

(Commodore, 1983)

Dieses Spiel ist der Klassiker unter den C64-Fußballspielen schlechthin. Als ich es Anfang 1985 zum ersten Mal spielte, schien es der Gipfel des auf einem Heimcomputer Machbaren zu sein. Allein die Vielzahl an Optionen: Farbwahl der T-Shirts, Schwarzweiß-Fernseher-Modus, neun Schwierigkeitsstufen: 1983 war International Soccer, eines der wenigen als Modul veröffentlichten C64-Spiele, eine Sensation.



Das Spiel beginnt mit dem äußerst realistisch umgesetzten Anpfiff des Schiedsrichters. Der Spieler kontrolliert jeweils den dem Ball am nächsten stehenden Spieler der eigenen Mannschaft, die der technischen Machbarkeit halber nur sieben Spieler umfasst. Das Spieler-Männchen zeigt durch Farbänderung an, dass es nun mit dem Joystick in Richtung des gegnerischen Tors gesteuert werden möchte. Da man beim Dribbeln leicht den Ball verliert, sollte man sich auch fortgeschrittener Techniken (Pass, Kopfball) bedienen, um sich dem Strafraum des Gegenspielers zu nähern. Landet der Ball im Tor, folgt dem Pfeifen des Schiedsrichters, der sich übrigens immer unsichtbar im Hintergrund hält, der Jubel des Publikums: es rauscht im Stadion. Doch damit sind die klanglichen Möglichkeiten von International Soccer bereits fast ausgeschöpft.

Grafisch hat das Spiel mehr zu bieten: ein zweistufig bewegliches Publikum, vierzehn hochmotivierte Spie-

ler und eine berührende Pokalzereemonie nach jedem Spiel. Das perspektivische Spielfeld wurde nicht sehr konsequent ausgeführt: Egal, in welcher Distanz zum vorderen Rand sich ein Spiel-Sprite auch befindet, es ist immer gleich groß.

Spaß macht dieses Ur-Fußballspiel noch immer, aber nur im Zweispielermodus. Der Zahn der Zeit hat doch spürbar an diesem Programm genagt, dem schon vor 20 Jahren bei seiner Wiederveröffentlichung als Budget-Titel kein großer Erfolg beschieden war.

International Soccer

Grafik: ☹☹

Musik: ☹

Motivation: ☹☹

Gesamteindruck: ☹☹

(Höchstnote 5)

verpassen, das Publikum ist lebendiger animiert als beim älteren International Soccer. Dafür gibt es nur drei Schwierigkeitsstufen, aber jede davon hat es in sich: Die winzigen Spieler-Sprites verfügen nämlich über keine sehr ausgeprägte KI, sondern laufen wahllos durch die Gegend, weshalb so mancher Pass ins Leere geht. Da es sich aber um ein Hallenfußballspiel handelt, kann man das Problem umgehen, indem man sich den Pass entweder über die Bande selbst zupielet (eine Taktik, die die gegnerische KI total überfordert), oder einfach gerade aufs gegnerische Tor zuläuft und die Verteidiger durch permanentes Hämmern auf den Feuerknopf per Foul ausschaltet.



Five a Side

(Anirog, 1985)

In Five a Side wird Hallenfußball gespielt, auch sonst gibt es in diesem sehr alten Spiel (1985) einige damalige Neuerungen: Es darf gefoult werden, im Strafraum wird das mit einem Elfmeter geahndet. Dabei schaltet das Spiel in eine 3D-Ansicht um, man darf den Tormann bzw. den Elfmeterschützen steuern.

Vor Spielbeginn kann man seinem Team einen Namen (fünf Buchstaben)



Grafisch liegt das Spiel etwa auf der Höhe von International Soccer, die kleineren Spieler machen aber ein größeres Spielfeld möglich, das dem Spiel gut tut und vor allem den Zweispielermodus etwas aufwertet. Die Möglichkeit, gegen die Bande zu spielen, verleiht dem Spiel aber taktische Möglichkeiten, die in anderen Fußballspielen fehlen. Das Elfmeter-Minispiel ist eine nette Zugabe, kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass Five a Side im Ein-Spieler-Modus eine lahme Angelegenheit ist. Tiefpunkt des Spiels sind die Soundeffekte: Neben Trillerpfeife und Ball-Geräusch haben die Programmierer nicht mit gesampelten Sounds geizt, deren Klangqualität aber jeder Beschreibung spottet. Man könnte noch darüber hinwegsehen, dass der (nicht sichtbare) Schiedsrichter gelegentlich „Penalty“ schreit, aber dass das Publikum vor jedem Anpfiff sei-

nen „Here we go“-Schlachtgesang anstimmt, wäre wirklich nicht nötig gewesen.

International Soccer

Grafik: ☹☹

Musik: ☹

Motivation: ☹☹☹

Gesamteindruck: ☹☹

(Höchstnote 5)

Street Sports Soccer

(Epyx, 1988)

Der Name Epyx stand viele Jahre für C64-Sportspiele von höchster Qualität. Die Street-Sports-Reihe aus dem Jahr 1988, die die vier Sportarten Baseball, Football, Fußball und Basketball umfasste, war da keine Ausnahme – wenn man vom Fußballspiel absieht, um das sich dieser Test dreht. Street Sports Soccer wird in sehr ansprechender Weise präsentiert. Zwar ist die Titelmelodie kein Hubbard, aber sie bleibt im üblichen Rahmen des Hauses Epyx. Statt nur eines Fußballfelds stehen zwei Spielfelder zur Auswahl: ein etwas heruntergekommener Hinterhof und ein herrschaftlicher Garten. Danach wird festgelegt, ob man gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner spielt. Jede Mannschaft besteht aus drei Fußballern, die manuell oder per Zufallsgenerator zusammengestellt werden können. Die Namen der Spieler können geändert werden. Durch einen nett animierten Münzwurf wird ausgelost, welche Mannschaft mit der

Spielerwahl beginnt. Drei der neun zur Wahl stehenden Spieler sind Mädchen, somit kann sogar mit einem rein weiblichen Team gespielt werden – vermutlich ein bis heute einmaliges Feature. Hat man sein Wunschteam zusammengestellt, lässt sich dieses sogar auf Diskette speichern und später wieder abrufen.



Nachdem einer von drei Schwierigkeitsgraden ausgewählt wurde, beginnt endlich das Spiel. Zwei Spieler pro Team stehen auf dem Feld, der dritte im Tor. Die Sprites sind klein, aber viel abwechslungsreicher animiert als bei den meisten Konkurrenz-



produkten. Leider vermag die ansprechende Optik des Spiels nichts am öden Hinter-dem-Ball-Herlaufen zu ändern. Die Eingriffsmöglichkeiten sind eng begrenzt: Ein Druck auf den Feuerknopf bewirkt nämlich kein Attackieren des Gegners, wenn man nicht in Ballbesitz ist, sondern schaltet zwischen den beiden Feldspielern hin und her. Verliert man den Ball, kann man also nichts tun außer dem Ball hinterherzulaufen und zu hoffen, dass man beim Spiel der Gegner den Ball zwischen die eigenen Füße bekommt. Dann stürmt man zum gegnerischen Tor und hofft darauf, dass der Tormann des Kontrahenten

ebenso lahm ist wie der eigene, den man, nähert sich der Ball dem eigenen Tor, nur sehr ungenau kontrollieren kann.

Fazit: Street Sports Soccer ist optisch ein Hit, musikalisch Durchschnitt und spielerisch ein Flop, auch wenn es zu zweit ein bisschen weniger schlimm ist.

Street Sports Soccer

Grafik: ♂♂♂♂

Musik: ♂♂

Motivation: ♂♂

Gesamteindruck: ♂♂♂

(Höchstnote 5)

MicroProse Soccer (MicroProse, 1988)

MicroProse gilt vielen als das beste Fußballspiel für den Commodore 64. Programmiert wurde das Meisterwerk von Sensible Software, die später mit Sensible Soccer von sich reden machten.

Nach dem Start gibt es bereits viele Auswahlmöglichkeiten: Internationales Turnier, WM-Spiel, Ligaspiel oder der bei diesem Genre unverzichtbare Zweispielermodus können ausgewählt werden. Daneben gibt es mehrere Spieloptionen, die man bei anderen Fußballsimulationen vergänglich sucht: manuelle oder automatische Auswahl des aktiven Feldspielers, Wettereffekte, Matchlänge, Wiederholungen, Farb-/Schwarzweißmodus. Während des Spiels kann auf Wunsch sogar Musik gehört werden. Wählt man ein Turnier aus, so kann man sich für eine Mannschaft entscheiden und bestreitet dann deren Spiele. Die Resultate der anderen Spiele werden in chronologischer Reihen-



folge eingeblendet, was zusätzliche Spannung erzeugt.

Nun zum Spiel selbst: Das Spielfeld wird in MicroProse Soccer aus der Vogelperspektive betrachtet, was auf den ersten Blick wenig ambitioniert scheint. Doch gerade der Verzicht auf eine Pseudo-3D-Perspektive, auf 8-Bit-Computern ohnehin nur sehr eingeschränkt umsetzbar, verleiht dem Spiel die richtige Würze. Der gerade aktive Spieler wird durch ein hektisch blinkendes Shirt angezeigt, per Knopfdruck (oder automatisch, falls diese Option gewählt wurde) kann ein anderer Spieler kontrolliert werden. Abgespielt wird durch Knopfdruck, wobei mit ein bisschen Übung sehr viel Ballkontrolle möglich ist, mittels (in den Optionen regelbarer) „Banana Power“ können Bälle sogar angeschnitten werden. Ist der Gegner im Ballbesitz, kann dieser sauber, aber auch mit der gefürchteten Blutgrätsche vom Ball getrennt werden. Da das Spiel vor 1993 erschienen ist, wird dies nicht automatisch mit einer roten Karte geahndet.

Torszenen werden in Zeitlupe wiederholt, wobei ein besonderer Grafikeffekt zum Einsatz kommt: Zuerst wird „das Band“ (damals war das Fernsehen noch nicht digital...) zurückgespult, wobei das Bild schwarzweiß wird und horizontale Streifen zeigt – junge Menschen aus dem DVD-Zeitalter werden wohl gar nicht verstehen, was hier dargestellt werden soll. Enttäuschend und lahm ist die Musik. Diese ist zwar nicht schlechter als bei den meisten anderen Fußballspielen, aber wenn Martin Galway dafür verantwortlich zeichnet, sind die Erwartungen naturgemäß höher geschraubt. Ansonsten ist das Übliche zu hören: Trillerpfeife, Ball und, bei einem Torerfolg, das Publikum. Da bei MicroProse Soccer nicht immer Schönwetter ist, hat der Regen nicht

nur Einfluss auf die Ballbewegung, sondern auch auf die Geräuschkulisse. Weltsensation ist das Regenrauschen aber keine.

MicroProse Soccer

Grafik: ♂♂♂♂

Musik: ♂♂

Motivation: ♂♂♂♂

Gesamteindruck: ♂♂♂♂

(Höchstnote 5)

Emlyn Hughes International Soccer (Audiogenic, 1988)

Emlyn Hughes (1947-2004) war eine der herausragenden Figuren im englischen Fußball, der vor allem als Kapitän des FC Liverpool in den 1970er-Jahren bekannt ist. Als 1988 ein Fußballspiel mit seinem Namen im Titel veröffentlicht wurde, war das reichlich ungewöhnlich, war Hughes doch schon mehrere Jahre nicht mehr aktiv. Präsent war er dennoch, zuerst als Moderator der BBC-Quizsendung „A Question of Sport“, später – eher erfolglos – beim Privatsender ITV. Kann ein C64-Fußballspiel einem so großen Namen gerecht werden? Überraschend nüchtern präsentiert sich der Eröffnungsbildschirm, der starke Ähnlichkeiten mit einem Textverarbei-



Street Sports Soccer von Epyx: schöne Grafik, mäßiges Spiel.

BOJO SCORES 01:00

tungsprogramm aufweist. Eine kleine Menüleiste am oberen Rand eines leeren, grauen Bildschirms kann per Joystick angesteuert werden, worauf sie eine riesige Menge an Optionen offenbart: Wechselspieler, automatischer Tormann, an Spieler angepasste Computerspielstärke, Farben, Spielmodi... „EHIS“ hat viel zu bieten, will uns das Menü wohl mitteilen. Dazu unterhält ein ganz brauchbares Musikstück von Barry Leitch.



Aber was nützen Tausende Funktionen, wenn das Spiel nicht taugt? Machen wir die Probe aufs Exempel und starten ein Spiel, England gegen Schottland. Nach kurzer Ladezeit erscheint das Spielfeld, optisch und akustisch dem Commodore-Klassiker von 1983 nicht unähnlich: perspektivische Seitenansicht, nicht allzu kleine, sehr pixelige Spieler und sehr stark ruckelnde Animationen lassen keine allzu große Begeisterung aufkommen. Dazu kommt eine etwas unberechenbare Steuerung, die vieles dem Zufall überlässt. Aber abgesehen davon bietet das Spiel mehr taktische Varianten und Kombinationsmöglichkeiten als alle anderen vergleichbaren Spiele. Nach einer gewissen Lernphase überrascht Emlyn Hughes International Soccer durch ungewohnte Varianten der Ballkontrolle, die das Spiel zur ersten Wahl der „Seitenansicht-Fußballspiele“ machen.

Emlyn Hughes International Soccer

Grafik: ☹☹☹
Musik: ☹☹
Motivation: ☹☹☹☹
Gesamteindruck: ☹☹☹
(Höchstnote 5)



Kick Off / Kick Off II

(Anco 1989 / 1990)

Kick Off war mir bisher nur als Amiga-Klassiker ein Begriff. Ob die C64-Fassung ebenso viel Spaß macht? Nach dem Laden erscheint eine Sprachauswahl, bei C64-Spielen unüblich. Ich wähle die deutsche Version, könnte das Spiel aber auch auf Englisch, Italienisch, Niederländisch oder Französisch spielen. Ansonsten ist die Präsentation schnörkellos, die Einstellungsmöglichkeiten beschränken sich auf den Spielmodus (Training, Einzelspiel, „Liga“ mit Nationalmannschaften), Ein- oder Zweispielermodus, den Schwierigkeitsgrad (fünfstufig) sowie die Formation. Der Anpfiff – das erste Geräusch, das bisher zu vernehmen ist – erfolgt sofort, und ich wundere mich, dass das Spielfeld, anders als in der Amiga-Fassung, rechts-links scrollt. Die Sprites sind unförmige Farbkleckse, die Geräuschkulisse beschränkt sich auf das absolute Minimum. Spielerisch sieht es ein bisschen besser aus, da Kick Off nicht so nervtötend langsam ist wie die meisten anderen Titel, jedoch fehlt dieser Konvertierung fast alles, was den Amiga-Hit so attraktiv macht. Wenden wir uns also der Fortsetzung zu und hoffen das Beste...

Kick Off

Grafik: ☹☹☹
Musik: ☹
Motivation: ☹☹☹
Gesamteindruck: ☹☹☹
(Höchstnote 5)

Obwohl im ersten Eindruck noch spartanischer als Teil 1, zeichnet sich Kick Off II bereits zu Beginn durch ein umfangreicheres Menü aus. Wind, Nachspielzeit und sogar eine „After touch“-Steuerung können aktiviert werden, mit deren Hilfe kann der Ball auch nach dem Abspiel noch kontrolliert werden. Vielversprechend! Und tatsächlich – Teil 2 von Kick Off macht (fast) alles richtig. Das Spiel ist schnell und aufregend, so fällt es gar nicht ins Gewicht, dass die Grafik eher sparsam eingesetzt wird und die Lautsprecher nicht viel Arbeit haben. Die Männchen sind sehr klein, lassen sich aber brauchbar steuern. Um im vertikal scrollenden Spielfeld die Übersicht nicht zu verlieren, gibt es links oben einen kleinen „Radar-

schirm“, der die Position der Spieler anzeigt. Rote und gelbe Karten werden für Fouls vergeben, davon wird in Kick Off II reichlich Gebrauch gemacht.



Auch wenn die Fassung aufgrund mangelnder technischer Voraussetzungen nicht an die Amiga-Version heranreicht, macht das Spiel doch großen Spaß und ist sehr schnell, wodurch es sich wohltuend von anderen C64-Fußballsimulationen abhebt. Meine Note für die Motivation ist vielleicht zu hoch, das gebe ich zu. Doch von allen getesteten Spielen war es der unterhaltsamste Titel.

Kick Off II

Grafik: ☹☹☹
Musik: ☹
Motivation: ☹☹☹☹
Gesamteindruck: ☹☹☹☹
(Höchstnote 5)

Eurostar Soccer 88

(Grandslam / Ariolasoft 1988)

Eurostar Soccer, so der deutsche Name des andernorts als „Peter Beardsley’s International Football“ vermarkteten Spiels, ist ein seltsam vermurkter Vertreter seiner Gattung. Obwohl großteils solide programmiert, wird schnell spürbar, dass hier eine große Chance vertan wurde. Abgesehen von den groben Sprites und der Spectrum-Optik gibt es bei diesem Rechts-links-Scroller nämlich einen gut animierten Ball, der andere Fußballspiele enorm aufwerten würde. Ansonsten lässt sich nicht viel Positives über dieses Programm sagen: Wird der Ball diagonal gespielt, rollt er meistens ins Aus, dem computergesteuerten Gegner passiert das hingegen nie. Die Tormänner auf beiden Seiten haben überhaupt keine Funktion, jedenfalls ist es in den Testspielen weder mir noch dem Computer gelungen, einen über die Torlinie rollenden Ball zu halten, selbst wenn der Torwart noch so gut platziert ist.



Taktische Feinheiten gibt es keine, auch neigen die Spieler der eigenen Mannschaft dazu, immer in die falsche Richtung zu laufen, wenn ihnen ein Ball zugespielt wird. Fouls, Elfmeter oder Freistöße sucht man in diesem Spiel vergeblich, dafür strözen die wenigen Menüpunkte in der deutschen Fassung vor Fehlern. Schlimm ist auch die musikalische Seite: Zugunsten einer nicht abschaltbaren Melodie („Oh when the Saints“), die sich ständig wiederholt, wurde auf Geräuscheffekte gänzlich verzichtet, nicht einmal die obligatorische Trillerpfeife gibt es hier. Im Ligamodus können zwar zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten, aber alle anderen Ligaspiele müssen ebenso bestritten werden. Ein schnelles Spiel zu zweit ist also auch nicht möglich. Alles in allem ein unausgereiftes Produkt, das dank interessanter „Ballphysik“ dennoch eine Portion Charme ausstrahlt.

Eurostar Soccer 88

Grafik: ☹☹☹
Musik: ☹
Motivation: ☹☹
Gesamteindruck: ☹☹
(Höchstnote 5)

Fazit

Unser guter alter Commodore 64 ist nicht der ideale Computer für Fußballsimulationen. Immerhin ragen zwei Titel aus der Masse heraus, die die Fähigkeiten des Rechners sehr gut einsetzen, um trotzdem ein unterhaltsames Spiel zu ermöglichen. Diese beiden Spiele sind Kick Off II und MicroProse Soccer, die sich den Thron des besten C64-Fußballspiels teilen müssen. Bei Kick Off II müssen Abstriche bei Präsentation, Grafik und Sound gemacht werden, dafür ist es noch ein wenig unterhaltsamer als sein Konkurrent von MicroProse, bei dem wiederum eine sehr große Vielfalt an Optionen und die schöne grafische Darstellung für Spielspaß sorgen. Alle anderen Spiele haben heute nur noch historischen Wert.

Retro Treasures

Simon Quernhorst

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

Arkanoid (NES)

Arkanoid erschien erstmals 1986 als Automat der Firma TAITO. Die folgende Umsetzungswelle durch die Firma Imagine erreichte viele 8- und 16-Bit-Homecomputer der Firmen Commodore, Atari, Amstrad und Sinclair. Die meiner Meinung nach schönste Umsetzung erschien im 1987 durch TAITO selbst für das Nintendo Entertainment System (NES). In der großen Box der amerikanischen Version fand sich neben dem Modul und Anleitung auch ein spezieller Drehregler namens „Vaus-Controller“. Laut Spielintro ist Vaus das Raumschiff, welches vom zerstörten Mutterschiff Arkanoid entfliehen konnte, um anschließend durch eine geheime



Die Box der NES-Version



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: Giana Sisters DS (NDS).

noid – Revenge of Doh“ (1987), „Arkanoid – Doh it again“ (1997), „Arkanoid Returns“ (1997), „Arkanoid DS“ (2008). Der einzige numerische Nachfolger war „Arkanoid II“ (ohne weiteren Untertitel) und erschien 1988 lediglich für das japanische Famicom (NES) – hier allerdings sogar mit einem farbigen Vaus-Controller.

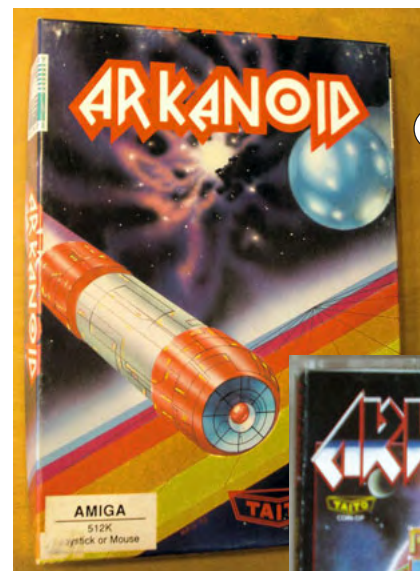


Controller, Modul und Anleitung

Macht in den einzelnen Levels im Weltraum eingesperrt zu werden. Einzelnen wurde der Controller nicht verkauft. Neben dem Drehregler verfügt der Controller über einen Button zum Start des Balls und zum Schießen des eingesammelten Lasers sowie über eine kleine Abdeckkappe. Unter dieser befindet sich eine Schraube zur

Genauigkeitsjustierung des Paddles. Das Spiel lässt sich wesentlich intuitiver und präziser spielen als mit dem regulären NES-Pad, den Joysticks der Homecomputer oder z.B. der Amiga-Maus. Der Vaus-Controller ist allerdings auch wesentlich seltener als das NES-Modul, da das Spiel auch ohne Controller spielbar ist und auch ohne Controller verkauft wurde.

In den folgenden Jahren erschienen verschiedene Nachfolger für Arcade, Konsolen und Homecomputer: „Arka-



Box der Amiga-Version



Revenge of Doh (C64 Tape)

Die neue Generation: PSP Go

Die vierte Auflage von Sonys Playstation Portable

Nach der PSP-1000, welche im Jahre 2005 das Licht der Welt erblickte (in Japan schon Ende 2004) kam längere Zeit kein verbessertes Modell. Erst 2007 erschien die PSP-2000, die den Beinamen „Slim&Lite“ trägt. Sie war dünner, leichter und hatte ein besseres Display. Seitdem versorgt uns Sony mit allen möglichen Updates der PSP – ob diese nun sinnvoll sind oder nicht.

– von Stefan Egger –

Fast jährlich erscheint ein neues PSP-Modell. Ende 2008 wurde die PSP-2000-Serie abgelöst und durch das umstrittene Modell PSP-3000 ersetzt. Diesen Wechsel erwarteten die informierten User schon länger, da im Betriebssystem-Update der PSP ein File mit dem Namen 03g gefunden wurde. 03g steht für „dritte Generation“ (bei der PSP-2000 hieß die entsprechende Datei 02g).

Warum ist die PSP-3000 nun so umstritten? Zu allererst sei die Tatsache erwähnt, dass sich ihre Custom Firmware nicht flashen lässt, da der Flashspeicher der PSP ab dieser Bauserie nicht mehr zugänglich ist. Allerdings kann man dies umgehen, indem man Fehler eines Spieles ausnutzt. Man muss sie dann zwar immer wieder neu laden, aber so kann man eine Custom Firmware verwenden. Für die anderen, die keine benutzen, gibt es auch Grund zur Kritik: Das „verbesserte“ Display stellte sich als Flop heraus, da sich in manchen Spielen Streifen bildeten. Zum Zeitpunkt seines Erscheinens gab es einige Aufregung bei enttäuschten Kunden.

Darüber hinaus bietet die PSP-3000 nicht viel mehr als die 2000er. Ein eingebautes Mikrofon, das verschlimmbesserte Display und ein verbesserter Video-Ausgang. Zudem wurde am Netzteil gespart, es liefert statt zuvor 2000 mA nur noch 1500 mA.

PSP-Versionen

Wie soll man diese Vielzahl von PSP-Versionen auseinanderhalten, möchte sich der geneigte Leser nun fragen.

PSP-1000

Die erste PSP ist recht einfach zu erkennen: Sie ist dick und schwer. Die Rückseite ist matt, statt wie bei späteren Modellen glänzend. Die angeordneten Lautsprecher an der Gerätevorderseite befinden sich unten.



PSP-1000

PSP-2000

Die PSP-2000-Serie ist um einiges schlanker als die erste PSP. Die Rückseite ist nun, genau wie die Vorderseite, glänzend. Die Lautsprecher sind oben angeordnet.



PSP-2000

PSP-3000

Die PSP 3000 ist der PSP-2000 sehr ähnlich. An der Rückseite ist der Metallring am UMD-Laufwerk dünner. Die Vorderseite hat links neben dem PSP-Logo das eingebaute Mikrofon. Außerdem wurden die unteren, kleinen Bedienelemente („Start“, „Select“ und „Home“) im Design geändert. Am Home-Button ist nun statt

der Aufschrift „HOME“ das Playstation-Logo. Auch das SONY-Logo ist von der rechten, oberen Seite auf die linke gerutscht.



PSP-3000

Die neue PSP Go

Es ist wieder ein Jahr vergangen und die PSP erlebte ihr nächstes Update. Diesmal wurde eine Datei namens 04g entdeckt. Das neue Modell nennt sich aber nicht PSP-4000, sondern N-1000 und stellt eine komplett neue Form der PSP dar. Offiziell lautet der Name des Gerätes „PSP Go“. Sie ist leicht

von ihren Vorgängern zu unterscheiden.



PSP Go, Logo



Die Veränderungen

Was sind die Veränderungen gegenüber den Vorgängern?

- Die Bedienelemente liegen unter dem Bildschirm. Den Bildschirm selbst kann man nach oben wegschieben.
- Der Bildschirm wurde von 4,3 Zoll auf 3,8 Zoll verkleinert.
- Die gesamte PSP Go mit zusammengeschobenem Bildschirm ist damit in etwa so groß wie allein der Bildschirm des alten Modells. Sie ist damit 43 % kleiner als die PSP-3000.
- Das UMD-Laufwerk wurde entfernt. Dafür hat man intern einen 16-GB-Flash-Speicher integriert, auf dem alle Daten abgelegt werden.
- Es gibt weiterhin einen Speicherkarten-Slot, um den internen Speicher noch zu erweitern. Dieser nutzt allerdings neue Memory-Stick-Micro-Speicherkarten anstatt der größeren Memorysticks Pro Duo.
- Erstmals gibt es Bluetooth.
- Die PSP Go wiegt nur noch 159 Gramm.

Die Vor- und Nachteile

Alles schön und gut, doch wo liegen nun die Vor- und Nachteile zur PSP-3000, die weiterhin gebaut werden soll?

Positiv:

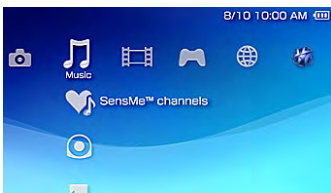
- interner Speicher, so etwas wollten wir schon für die PSP-2000 haben
- kompakt und daher wirklich portabel, der kleinere Bildschirm stört nicht wirklich
- Bluetooth
- neues, verbessertes XMB (Betriebssystem)

Negativ:

- Sehr teuer: 250 Euro gegen 180 Euro (PSP-3000)
- Bedienelemente für Lautstärke, Sound und Video-Einstellungen nun an der Oberseite des Gerätes. Möchte man während des Spielens etwas verändern, liegen diese ungünstig hinter dem ausgeklappten Bildschirm
- Kein UMD-Laufwerk. Kann zwar auch als Vorteil gewertet werden, jedoch lassen sich gekaufte Spiele nicht konvertieren und somit nicht weiter verwenden
- Neue Anschlüsse: Alle Kabel der Vorgänger sind nicht kompatibel. Es gibt nun einen neuen Anschluss, welcher Strom, USB, Video-Out und weitere Features auf einmal vorsieht. Man muss also alle Verbindungskabel neu kaufen.

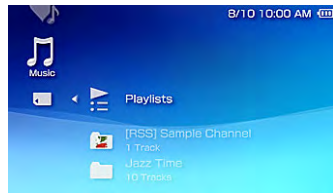
Das neue XMB, Version 6.10

Wie üblich, gibt es eine neue Firmware, welche derzeit nur für die PSP go erhältlich ist. XMB 6.10 enthält einige neue Funktionen speziell für die PSP go, so muss die Software erkennen, ob der Bildschirm hochgeschoben oder geschlossen ist. Ist er geschlossen, wird z.B. eine Uhr angezeigt. Außerdem gibt es ein neues Musik-Programm „Sense Me“, welches die gespeicherte Musik kategorisiert. Unterstützung und Einstellungen für Bluetooth sind selbstverständlich auch dabei. Man kann nun über ein internetfähiges Mobiltelefon mit der PSP Go ins Internet einsteigen.



Sehr sinnvoll finde ich die neue Funktion, Spielstände an beliebigen Stellen speichern zu können. Man kann jederzeit aus einem Spiel aussteigen und irgendwann an genau der alten

Stelle weiterspielen. Ein Speicherpunkt ist nicht mehr notwendig.



Pannen

Noch nicht mal richtig auf dem Markt, gibt es schon Pannen. Die PSP Go sollte zur E3 erstmals vorgestellt werden, jedoch war zuvor bereits ein Video im Playstation Store zu sehen! Außerdem gab es Probleme mit der USB-Verbindung zur Playstation 3. Hatte man Spiele für die PSP im Playstation Store heruntergeladen und wollte sie auf die PSP Go übertragen, so kam eine Fehlermeldung, die auf eine Copyrightverletzung hinwies. Einige Händler werden die PSP Go nicht anbieten, da sie dadurch keine Spiele verkaufen können. Dies könnte zum Problem für Sony werden. Endlich erhältlich: „Grand Turismo Mobile“ ist einer der neuen Downloads für die PSP Go. Bei den ersten verkauften Geräten erhält man den Download gratis. Dieser Titel sollte eigentlich schon der ersten PSP vom Jahre 2004 beiliegen und war damals Kaufgrund für die PSP. Groß angekündigt, aber immer wieder verschoben. Nun ist das Spiel endlich da und ersten Bildern zufolge hat sich das Warten gelohnt.

Interessantes

Die PSP Go stellt die „eigentliche PSP“ dar. So hat sie sich Sony schon 2004 vorgestellt. Verwirklicht wurde dieser Plan erst jetzt. Ob es sich durchsetzt, Spiele aus dem Internet herunterzuladen, bleibt abzuwarten.

Probleme

In verschiedenen PSP-Foren wurde die PSP Go nicht positiv aufgenommen. Sie sei zu teuer und ohne Custom Firmware uninteressant. Leute, die eine alte PSP besitzen, können davon fast nichts weiterverwenden. Sony kündigte daraufhin ein Programm an, mit dem man UMD-Spiele zur PSP Go übertragen kann. Dies wurde aber aus verschiedenen Gründen bisher nicht realisiert, da sonst Raubkopien entstehen würden. Wie löst man das Problem? Man kann nicht UMD-Spiele auf digitale Dateien überspielen und dann das UMD-Spiel verkaufen. Man hätte das Spiel

noch immer, aber man würde die Rechte dazu nicht mehr besitzen. Genau das ist der Grund, warum das angekündigte Übertragungsprogramm noch nicht erstellt wurde. Ein Problem für alle Konzerne, die digitale Medien verkaufen möchten.

Außerdem ist man als Käufer auf der sicheren Seite, wenn man ein Spiel „tatsächlich“ besitzt. Was ist, wenn Sony den Support für die PSP Go oder den Playstation Store einstellt? Was ist, wenn die PSP Go defekt ist? Man kann die Spiele zwar dreimal herunterladen, aber wie soll man beweisen, dass es nicht die PSP eines Freundes ist und somit eine Raubkopie wäre? Käufer sind verunsichert und viele möchten sich nicht anmelden oder ewig Downloaden, bis sie ein Spiel spielen können.

fix installieren lässt oder wie bei der PSP-3000 nur zeitlich begrenzt, wird die Zukunft zeigen. Im ersten Falle wäre die PSP Go aber sicher wieder ein Erfolg in der Homebrew-Szene.

Fazit

Für alle, die eine PSP haben, ist die PSP Go nicht wirklich sinnvoll, da man keine Spiele/Zubehörteile weiterverwenden kann. Wer unterwegs Homebrews spielen möchte und seine PSP mit einer Custom Firmware nutzt, ist mit den Modellen PSP-1000 und PSP-2000 besser beraten. Die PSP Go ist also für Gelegenheitsspieler, die noch keine PSP haben und ab und zu mal spielen möchten. Dafür optimal ist die Kompaktheit des Gerätes. Sony arbeitet an einigen Mini-Spielen, welche man einfach und



Ist die PSP Go zu hacken?

Ja! Seit neuestem sind alle PSP von Version 1.0 bis 6.10 zu hacken. Zumindest kann auf der PSP Go ein „Hello World“ gestartet werden. Ob dies allerdings auch Kernel Mode oder nur User Mode ist, ist unbekannt. Im User Mode kann man „nur“ eigene Programme ausführen. Eine Custom Firmware in den Flash aufspielen ist allerdings ausschließlich im Kernel Mode möglich. Es bleibt abzuwarten, inwiefern man eine Art Eboot-Loader (Spiele per eigenem Menü starten) oder HEN (Firmware patchen, sodass man Spiele normal im XMB starten kann) erstellen kann. Ob sich eine Custom Firmware

günstig auf die PSP Go (und alle anderen) übertragen kann. Wer mit der PSP Go mehrere GB umfassende Spiele herunterladen will, ist mit einem UMD-Laufwerk sicher besser dran.



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

The Bard's Tale

Tales of the Unknown (1985)

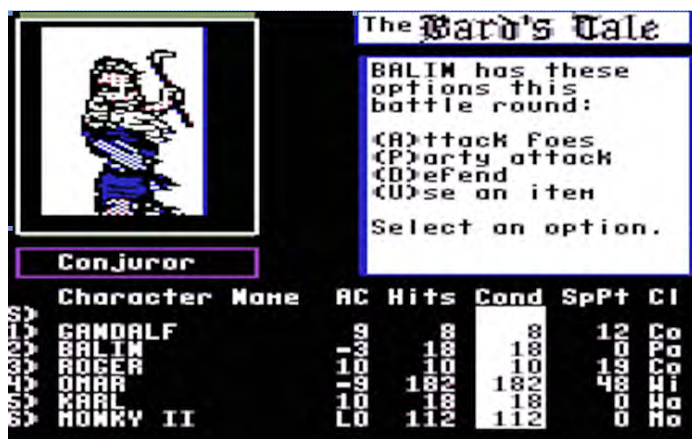
Als Electronic Arts im Jahre 1985 das von Michael Cranford von Interplay Productions programmierte und designte Rollenspiel „The Bard's Tale: Tales of the Unknown“ für MS-DOS, Apple II, Apple IIGS, C64, Atari ST, Amstrad CPC und Amiga veröffentlichte (später folgte noch eine Umsetzung für das NES), startete damit eine Rollenspielreihe, die in den Augen ihrer Fans bis heute legendären Status besitzt. Betrachtet man das von der Wizardry-Reihe beeinflusste Spiel heute, so wird deutlich, wie sehr das Genre sich in Sachen Optik und Bedienung verändert hat, zugleich führt einem das Gameplay aber auch vor Augen, dass so manches die Zeiten überdauert hat und typische Rollenspielelemente damals wie heute anzutreffen sind.

– von Stefan Semotan –

Wer sich in der Stadt Skara Brae, der Oberwelt des Spiels, behaupten wollte, konnte sich eine Gruppe von bis zu sechs Abenteurern schaffen, um aus ihnen seine „Party“ zu bilden. Mit dieser galt es, aus der „Adventurer's Guild“ (offenbar das örtliche Klubhaus der Fantasy-Helden) gegen den bösen Zauberer Mangar the Dark ins Feld zu ziehen, der Skara Brae durch Magie von der Umwelt abriegelt hat und nun seinen finsternen Kreaturen freien Lauf lässt. Zur Auswahl standen die recht klassischen Professionen Hunter, Monk, Paladin, Rogue, Warrior, Magician und Conjuror, sowie die Rassen Mensch, Elf, Zwerg, Hobbit, Halbelf, Halbork und Gnom, die, wie das aus so gut wie allen Rollenspielen bekannt ist, ihre eigenen Stärken und Schwächen aufwiesen. Wer die beiden letztgenannten meisterte, dem standen noch die Klassen Sorcerer und Wizard zur Verfügung. Letztlich gab es noch den Barden, dem eine besondere und immerhin auch titelgebende Rolle zukam, da es ihm mithilfe seiner magischen Lieder möglich war, verschiedene Statuswerte der Heldengruppe langfristig zu verbessern. Es handelte sich also um nichts anderes als die sogenannten „Buffs“, die vor allem in den modernen MMORPGs eine wichtige Rolle spielen, allerdings auch in so aktuellen Einzelspieler-RPGs wie dem kürzlich erschienenen Dragon Age: Origins von Bioware zu finden sind. Des Weiteren? konnte man sich in einigen Shops ausrüsten und sodann ins Feld ziehen, um nach



The Bard's Tale auf dem Amiga (oben) und auf dem Commodore 64.



klassischem Muster Erfahrung und Gold zu sammeln. Dargestellt wurde das Geschehen aus der First-Person-Perspektive in damals schöner, heute natürlich antiquiert wirkender Pseudo-3D-Grafik in einem kleinen Fenster in der linken oberen Bildschirmcke. Betrat man ein Geschäft oder traf auf Geg-

ner, so wechselte die Umgebungsansicht zu liebevoll gestalteten, teilweise animierten Porträts. Das Antlitz der diversen Unholde kannte der Spieler bald auswendig, denn schon in den Straßen Skara Braes begegnete man den ersten Monstergrüppchen, stets angekündigt durch das Scheuern des Diskettenlaufwerks (die persönlichen

Erfahrungen des Autors beziehen sich durchwegs auf die Amiga-Version). Der Kampf lief rundenbasiert ab: man erteilte jedem seiner Charaktere die auszuführenden Befehle, dann startete die Kampftrunde. Das wiederholte sich, bis kein Monster mehr übrig war... oder kein Abenteurer! Die Möglichkeit, die Flucht zu ergreifen, kam dabei nicht unbedingt selten zum Einsatz, vor allem, wenn die ersten Scharmützel bereits stattfanden, wenn man gerade erst mit einer Gruppe Frischlingen auf dem Weg zu „Garth's Equipment Shoppe“ war, um sich auszurüsten.

Wer sich nach diversen Straßen- und Häuserkämpfen in den „Wine Cellar“ begab, dem leichtesten Dungeon des Spiels, stieß damit zum Kern des Spiels vor: dem klassischen „Dungeon-Crawl“. Unter den Straßen Skara Braes warteten insgesamt fünf Dungeons (mit jeweils mehreren Ebenen) auf den wagemutigen Spieler, jedes natürlich schwerer und tödlicher als das vorhergehende, bis man schließlich in „Mangar's Tower“ dem Höhepunkt des Spiels zusteuerte. Dank fehlender Automap-Funktion (die gab es erst ab Teil III) war der Griff zu Papier und Bleistift, wie bei so vielen klassischen Spielen, unumgänglich. Wer die Dungeons überleben wollte, musste sich nicht nur nie enden wollenen Monsterhorden stellen, sondern auch tödliche Fallen umgehen, die rätselhaften Reime diverser „magic mouths“ mittels Texteingabe lösen, und sich nicht von den zahlreichen Teleportern verwirren lassen, die das Abenteurergrüppchen gnadenlos in den Dungeons herumkanapultierten, was aufgrund der gleichförmigen Grafik umso verwirrender war. In diesen dunklen Verliesen konnte der Tod schnell und plötzlich zuschlagen, und zu jener Zeit, als es noch keinen Autosave und milde „Death Penalties“ wie bei den modernen MMORPGs gab, hatte der Tod der Gruppe wirklich noch fundamentale Bedeutung. Wer seine Gruppe tief in einem Dungeon verlor, hatte sie sprichwörtlich tot auf der Character-

Disk liegen. Schwierige Stellen einfach mal schnell neu zu probieren war nicht möglich. Das Originalhandbuch des Spiels empfahl dem Spieler deshalb, stets eine Sicherheitskopie der Character-Disk bereit zu halten, oder, wenn die Party in die Bredouille geriet, den Computer einfach rasch zum Absturz zu bringen, um damit die Charaktere vor dem Tod zu bewahren! Auch wer es nicht glauben will, aber das stand tatsächlich so im Handbuch!

Abspeichern mit Hindernissen

Wer viele Hitpoints eingebüßt oder gar eines oder mehrere Gruppenmitglieder verloren hatte, der musste schleunigst schauen, dass er mit den Überlebenden zu einem Tempel an der Oberfläche kam, um die Verletzten heilen und die Gefallenen gegen bare Münze wiederbeleben zu lassen. Das Betreten eines Dungeons war daher immer mit einem sehr realen Risiko verbunden, das den meisten modernen RPGs, die über Auto- und Quicksave oder Speicherpunkte verfügen, zwangsweise fehlt. Wer sich in *The Bard's Tale* leichtfertig der Gefahr aussetzte, der musste das zumeist bitter bereuen. Die einzige Stelle, die das Abspeichern der Charaktere erlaubte, war die anfänglich genannte „Adventurer's Guild“.

Wem der Boden in Skara Brae zu heiß wurde, der hatte die Möglichkeit, auf diverse, selbstverständlich inoffizielle und von findigen Privatpersonen programmierte Cheat-Programme zurückzugreifen, mit denen man zum Beispiel die Character-Disk manipulieren und den Helden die besten Ausrüstungsgegenstände „schenken“ konnte oder ihnen eine Hitpoint-Zahl verpasste, mit der man das Spiel wohl an einem Stück hätte durchspielen können, ohne sich ein einziges Mal heilen zu müssen. Natürlich war das nicht der „ehrenhafte“ Weg.

Trotzte man jedoch den unzähligen Gefahren und hatte genügend Gold und Erfahrungspunkte gesammelt, begab man sich zum „Review Board“, unter dessen gestrengen Augen man die Charaktere sodann aufleveln durfte – automatisches Instant-Aufleveln gab es nicht.

Wer das Spiel meisterte und seine Charaktere erfolgreich entwickelte, der durfte sich in „Mangar's Tower“, dem finalen Dungeon des Spiels, dem bösen Magier höchstpersönlich stellen, allerdings erst, nachdem mehrere Gegenstände gefunden und zahlreiche Rätsel entschlüsselt waren. Wer das Spiel soweit gespielt hatte, für



Der inoffizielle vierte Teil von „The Bard's Tale“ erschien 1989.

den war der Finalkampf zumeist eine Überraschung, da er im Vergleich zu den vorhergehenden Prügeleien äußerst leicht ausfiel.

Der Erfolg des ersten Teils schlug sich in mehreren Fortsetzungen nieder, „*The Bard's Tale II: The Destiny Knight* (1986)“, „*The Bard's Tale III: The Thief of Fate* (1988)“, sowie dem „*The Bard's Tale Construction Set* (1991)“. Letzteres erlaubte es, eigene Spiele im Stile der Bard's-Tale-Reihe zu kreieren, erschien allerdings nur mehr für MS-DOS und Amiga. 1989 veröffentlichte Interplay mit „*Dragon Wars*“ den inoffiziellen vierten Teil der Reihe, der als offizielle Fortsetzung seinen Anfang genommen hatte, letztendlich aber auf den bekannten Titel und das Setting verzichten musste, da die diesbezüglichen Rechte bei Electronic Arts lagen. Im Juni 2005 erfolgte schließlich nach langer Pause eine umstrittene Wiederbelebung der Reihe. „*The Bard's Tale*“, durchzogen von stark parodistischem und komödiantischem Ton und mit einem Gameplay, das eher an Action-RPG-Titel wie „*Baldur's Gate: Dark Alliance*“ erinnerte, stellte einen deutlichen Bruch mit der Bard's-Tale-Tradition dar und muss wohl eher getrennt vom Rest der Reihe betrachtet werden. Die direkten Fortsetzungen des ersten Teils hielten an der erfolgreichen Grundformel im Wesentlichen fest, brachten jedoch diverse Veränderungen und Verbesserungen mit sich, wie etwa deutlich erhöhter Spielumfang, Fernkampf (ab Teil II) und Automap (Teil III).

Schlussendlich wird jeder Fan von Computer-Rollenspielen in der Bard's-Tale-Reihe viele typische Spielelemente wiedererkennen, die sich nahezu unverändert als Fixpunkte des Genres bis heute erhalten haben. Unverändert ist vor allem die dem Genre in vieler Hinsicht zugrunde liegende Kernsituation: der Spieler steigt in die Tiefen eines düsteren, von Monstern heimgesuchten und mit Fallen gespickten Verlieses und versucht dessen Geheimnisse zu ergründen und seine Schätze zu heben. Radikal verändert haben sich natürlich die technische Präsentation dieses beliebten Szenarios und die spielerische Bedienungsfreundlichkeit. Doch zugleich machen Spiele wie „*The Bard's Tale: Tales of the Unknown*“ auch deutlich, dass moderne RPGs, vor allem die MMORPGs, auf die sich der Markt in den letzten Jahren übermäßig konzentriert, schlichtweg um vieles leichter und weniger herausfordernd sind als die „alten Herren“ des Genres.

Stefan Semotan

1976 in Wien geboren; erste Videospieleerfahrungen am Mattel Intellivision und diversen Arcade-Geräten, dann jahrelang im Banne des Amiga 500; spielerische Schlüsselerebnisse in der Kindheit und Jugend waren u.a. Frog Bog, Pitfall, diverse Titel aus der Nintendo Game-and-Watch-Reihe, *The Bard's Tale* Teil 1, Shadowgate, Dark Castle, Defender of the Crown; Lieblingsgenre: alles was Spaß macht, vor allem aber Rollenspiele.

Skara Brae?

Skara Brae, die Stadt in *The Bard's Tale*, hat ein Pendant in der Welt jenseits des Rollenspiels. Die neolithische Siedlung liegt an der Westküste der Hauptinsel Orkneys im Norden Schottlands und wurde vor ungefähr 5000 Jahren erbaut. Nach einer 600 Jahre dauernden Besiedlung wurde das Dorf, das als die besterhaltene jungsteinzeitliche Siedlung Europas gilt, aus nicht näher bestimmbareren Gründen verlassen.

Entdeckt wurden die erstaunlich gut erhaltenen Reste der Siedlung im Jahr 1850, als ein starker Sturm große Bodenflächen abtrug und Teile des Küstenstreifens, der durch Erosion immer näher an Skara Brae herangerückt war, ins Meer spülte. 1925 wurden weitere Teile der inzwischen weitgehend freigelegten Häuser fortgespült. Heute schützt eine Mauer die einzigartige Ausgrabung.

Eine Besonderheit der Siedlung waren die mit Steinplatten überdachten Straßen, die den Wind von den Behausungen fernhielten und das Entweichen der Wärme verlangsamte. Die Häuser sind alle nach demselben Muster gebaut und enthalten Feuerstellen, Toiletten, Regale, Betten, Tische und andere Einrichtungsgegenstände aus Stein. Nur ein Haus weist eine andere Gestaltung auf, es diente als Werkstatt. Die Bewohner von Skara Brae waren Rinder- und Schafzüchter und geübte Töpfer. Dorsche und Austern aus dem angrenzenden Küstenstrich trugen wesentlich zur Ernährung bei, während der Anbau von Getreide nur eine Nebenrolle spielte. Es fand auch ein Tauschhandel mit Bewohnern anderer Siedlungen der Orkney-Inseln statt.

Wer sich in diese Weltgegend verirrt, sollte Skara Brae und dem dazugehörigen Museum auf jeden Fall einen Besuch abstatten. Jüngste Ergänzung der Ausstellung ist übrigens eine Gedenktafel für Jurij Gagarin, diese soll eine Brücke zwischen Stein- und Raumfahrtzeitalter herstellen. *gf*



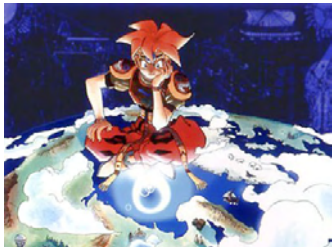
Rollenspiel-Perle Terranigma

Ein Paukenschlag am Ende der SNES-Ära

Im Jahr 1995 lag das SNES bereits in seinen letzten Atemzügen. Kurz zuvor waren das Sega Saturn und die Playstation erschienen und letztere sollte zukünftig den Markt dominieren. Im Gegensatz zum SNES waren diese Konsolen bereits in der Lage, flüssige 3D-Animationen darzustellen, ein Feature, an dem Nintendo mit seinem N64 noch arbeitete. In dieser Zeit erschienen nur noch wenige wirklich gute Spiele für das SNES, auch wenn Nintendo versuchte, die Konsole künstlich bis ins Jahr 1998 am Leben zu erhalten. Zu den letzten nennenswerten Titeln auf dem SNES gehörte neben Donkey Kong Country – wie sollte es anders sein –, ein RPG. Dieses Genre war immer schon das erfolgreichste auf Nintendos Konsolen.

– von Steffen Große Coosmann –

Das letzte große RPG auf dem SNES sollte die Ära nun aber mit einem Paukenschlag beenden, und so steckten Nintendo und der Publisher Enix viel Energie in die Produktion des Spiels. Was dabei herauskam, ist und bleibt eine RPG-Perle der 16-Bit-Ära Nintendos.

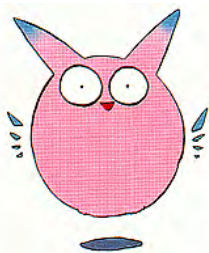


Terranigma war dabei eigentlich nur der dritte Teil einer losen Trilogie, die Enix und der Entwickler Quintet Anfang der 1990er Jahre mit Soul Blazer begannen und mit Illusions of Gaia (bzw. Illusions of Time) fortsetzte. Alle Spiele haben ein ähnliches Story-Prinzip. In jedem dieser Spiele geht es darum, das Leben in einer zerstörten Welt wieder zu erwecken. Dies wird besonders beim japanischen Originaltitel Terranigma „Tenchi Sozo“ deutlich, was wörtlich übersetzt „Erschaffung von Himmel und Erde“ bedeutet. Aufgrund dieses stark religiösen Inhalts ist das Spiel nie in Amerika erschienen. Inoffiziell wurde die Soul-Blazer-Reihe auf der Playstation fortgesetzt. Granstream Saga sollte die Stärken der 16-Bit-„Vorgänger“ mit der Leistung von Sonys neuer Konsole verbinden. Alles, was ich bisher von dem Spiel gesehen habe, hat mich eher abgeschreckt. Die Cha-

raktere bestehen nur aus groben Polygonen und haben nicht einmal Gesichter. Im Grunde besteht das Spiel nur aus Zwischensequenzen, die allerdings sehr gut ausschauen.

Die Story

Terranigma beginnt wie so oft mit einem Helden, der im Grunde gar keiner sein will. Ark ist ein Junge aus dem kleinen verträumten Dorf Krysta mitten im Nirgendwo, hat eigentlich nur Flausen im Kopf, jagt ständig Hühner durch das Dorf, schmeißt Krüge und Kürbisse kaputt und schert sich auch sonst nicht allzu viel um die Lehren des Dorfältesten, bei dem er wohnt. Eines Tages überkommt ihn der Übermut und er bricht eine geheimnisvolle Tür auf, obwohl es ihm ausdrücklich verboten ist. Er betritt den vor ihm liegenden Keller und findet eine merkwürdige Kiste, die er natürlich sofort öffnet. Heraus kommt ein komisches, rosafarbenes Wesen namens Fluffy. Mit Fluffy kommt aber auch ein schrecklicher Fluch über Krysta, der alle Bewohner zu Eis erstarren lässt. Angetrieben von dem Willen, seine Angebetete Melina und alle anderen Dorfbewohner zu befreien, macht sich Ark, begleitet von Fluffy, auf seine erste Mission.



Gameplay

Im Gegensatz zu den meisten anderen RPGs seiner Zeit bietet Terranigma wie alle weiteren Titel der Soul-Blazer-Reihe einen komplett in Echtzeit ablaufenden Kampfmodus. Die Gegner spazieren in den Räumen frei herum. Und auch sonst liegt der Rollenspielaspekt eher im Hintergrund. Man kann eine Waffe und eine Rüstung tragen, von denen es jeweils 25 verschiedene gibt. Man hat die Mög-

Verteidigung, die abhängig vom Level ansteigen. Von der ersten Sekunde merkt man dem Spiel an, dass die Action im Vordergrund steht. Darum ist das Spiel auch für RPG-Muffel wie mich sehr geeignet. Dennoch gibt es Statusveränderungen wie in jedem anderem RPG auch: Ark kann gelähmt, verbrannt und eingefroren werden. Ebenso können sein Angriff und seine Verteidigung kurzfristig gesenkt werden. Nur das Magiesystem ist etwas unglücklich gelöst. Während des Spiels sammelt man Magirocks ein, die man benötigt, um magische Ringe und Perlen zu kaufen und einzusetzen. Will man einen Zauber wirken, geht man ins Menü, öffnet in diesem die Juwelkiste und wählt den gewünschten Zauber aus. Abgesehen von den größeren Ringen und den Perlen, die meistens den ganzen Bildschirm leer fegen, verfehlen die Zauber in



lichkeit zu springen und so in Kombination mit der Angriffs- und den Richtungstasten ohne großen Lernaufwand verschiedene Angriffe auszuführen. Auch das Wertesystem ist sehr einfach gehalten. Zu den Statuswerten gehören Kraft, Glück, Angriff und

der Regel ihr Ziel. Normalerweise reicht es auch aus, sich mit seinem Speer durch die Gegner zu schnetzeln und Zauber nur zur Heilung oder Teleportation zu verwenden. Ansonsten kann man dieses Feature getrost ignorieren.

Eine weitere Besonderheit ist die Itemverwaltung. Diese findet komplett in der Kiste statt, die Ark am Anfang des Spiels findet. Mit einem Druck auf die Select-Taste verschwindet Ark in ihr und man findet sich in einem voll ausgestatteten Arbeitszimmer wieder. Hier hat man die Möglichkeit, seine Statuswerte zu überprüfen, findet Informationen über die verschiedenen Angriffstaktiken und auch die Levelkarten werden hier angezeigt. Als Cursor dient dabei Fluffy, der vor dem gerade ausgewählten Bereich herum flattert. Im hinteren Teil des Raumes befinden sich drei Türen, die jeweils zu Räumen für die Waffen, die Rüstungen und die Items führen. Auch wenn man sich anfangs stark umgewöhnen muss, fragt man sich bald, warum man all die Jahre in diesen

lange Story, die den Spieler für eine lange Zeit an den Fernsehbildschirm fesselt. Krysta liegt nämlich auf der Innenseite der zerstörten Erde und mit jedem abgeschlossenen Turm erweckt man einen Kontinent auf der Außenseite wieder. Hat man alle Türme abgeschlossen und alle Dorfbewohner befreit, wird Ark vom Dorfältesten auf die Außenseite geschickt, wo er nach und nach erst die Pflanzen, dann die Vögel, anschließend die Säugetiere und schließlich die Menschen wieder aufstehen lässt. Je weiter man im Spiel vorankommt, desto größer wird die Bewegungsfreiheit. Ist man anfangs noch auf Vögel angewiesen, die einen in bestimmte Gebiete bringen, hat man später sogar ein eigenes Schiff sowie ein Flugzeug, um selbst



drögen RPG-Menüs herumgestochert hat und Spielentwickler nicht schon viel eher auf eine solche Idee gekommen sind. Im ersten Teil des Spiels ist Terranigma trotz der vielen Innovationen ein recht alltägliches Action-RPG. Auf der „Underworld“-Map erkundet man die Welt außerhalb des Dorfes Krysta auf der Suche nach fünf Türmen. In diesen Türmen gilt es nun, die Seelen der Dorfbewohner zu finden und diese dadurch aus ihrer Starre zu befreien. Die Türme sind sehr linear gestaltet und sollten für niemanden eine große Herausforderung darstellen, der nicht schon mal ein Gamepad in den Händen gehalten hat. Erst wenn man den ersten Abschnitt abgeschlossen hat, offenbart sich das wahre Potenzial des Spiels: die unglaublich gute, komplexe und

die entlegensten Gebiete erkunden zu können. Ein weiterer Aspekt des Spiels sind die Anleihen aus dem Genre der Wirtschaftssimulation. Durch sein Handeln kann man die Entwicklung verschiedener Dörfer stark beeinflussen. Dieses Spielelement ist optional und trägt nichts zur Story bei, ist allerdings eine innovative Idee.

Grafik und Sound

Grafisch gibt es an dem Spiel wenig auszusetzen. Die Animationen sind sehr flott gehalten, die Charaktere sind abwechslungsreich gestaltet und decken eine große Bandbreite ab. Anfangs befindet man sich in einem für Fantasy-RPGs typischen Setting wieder. Später im Spiel tritt man dann sogar Robotern und Riesen-Mechas entgegen. Hier wirkt der eigene Cha-

Enix oder Quintet oder was?

Enix hat eine lange Geschichte. Bereits ab 1982 veröffentlichte der Publisher Videospiele. Das Besondere: Enix fungierte nie selbst als Entwickler, sondern arbeitete immer mit so genannten Second-Party-Unternehmen zusammen. Diese Unternehmen entwickelten die Spiele für Enix, die selber dann nur den Vertrieb übernahmen. Quintet, gegründet 1989, war eines dieser Second-Party-Unternehmen. Deren allererstes Spiel Actraiser wurde ebenfalls von Enix gepubliziert. Quintet bestand bis ins Jahr 1996 und entwickelte in dieser Zeit zehn Spiele, meistens in Zusammenarbeit mit Enix. Die Firma ist inzwischen aufgelöst worden. Allerdings kann die Firmenseite Quintets www.quintet.co.jp noch über www.archive.org abgerufen werden. Enix kaufte dann Anfang des Jahrtausends das stark angeschlagene Unternehmen Squaresoft auf und fusionierte mit ihm zu Square Enix. So kommt es, dass Japans wichtigste und beliebteste Rollenspielreihen Dragon Quest und Final Fantasy beide aus dem gleichen Hause kommen.



rakter mit seinem Japano-RPG-Outfit dann etwas deplaziert, was dem guten Spiel aber keinen Abbruch tut. Sicherlich erwartet einen mit Terranigma keine Grafikperle, allerdings entschädigt das gute Gameplay vollkommen. Eine große Stärke des Spiels ist der fantastische Soundtrack. In jeder Situation bekommt der Spieler wahre Ohrwürmer geboten. Bereits zu Beginn schallt das geniale Underworld-Theme aus den Lautsprechern. Die Soundeffekte orientieren sich am Standard.

Merchandise

Wie zu jedem großen Nintendo-Titel gab es auch zu Terranigma einiges an Merchandise zu kaufen. Im offiziellen Nintendo-Magazin erschien auch der obligatorische Comic. Die für die Comics und Spiele damals typische deutsche Übersetzung stammte unter anderem von Claude M. Moysse, der oftmals versuchte, besonderen Wortwitz einzubauen. Nicht selten ging es mit „Holerö und Hollera“ in die Hose und verfälschte in den Spielen dann sogar Rätsel und Dialoge. Die Sprache in den Comics wich sehr von den Dialogen in den Spielen ab. Zitat Fluffy: „Ich mag besonders diese lustigen Blumen. Sie sind rot-weiß gestreift, wie meine Pommes!“ In jugendlichem Leichtsinne habe ich diesen und andere Nintendo-Comics irgendwann der Wertstoffsammlung zugeführt. Den Nintendo-Comic gibt es aber online zu bestaunen. Unter www.nintendo-power.de gibt es einige Ausgaben. Ebenso kann man im Internet auch Scanlations der Terranigma-Manga finden.

Fanprojekte

Und auch die Fangemeinde um Terranigma ist nicht ohne. Neben unendlich vielen Fanarts und Fanfictions mit schwankender Qualität gibt es auch durchaus ambitionierte Projekte. Dass beide hier vorgestellten Projekte aus Deutschland stammen, liegt wohl am Nichterscheinen des Spiels außerhalb Europas und Japans.



Terranigma – Unofficial Soundtrack

Martin Denk, seinerseits eigentlich Komponist von „Symphonic Trance“ (sic!), hat sich des Terranigma-OST angenommen und komplett neu instrumentiert. Das Ergebnis sind wunderschöne Orchesterversionen der SNES-Tunes. Auf den Hörer warten satte 56 Tracks und eine Spielzeit von über 1,5 Stunden. Gerade für Fans von Rollenspielen und deren Soundtracks ist dieser Download Pflicht. Bis Redaktionsschluss war das Album

durch Serverprobleme noch offline und der Künstler auch nicht zu erreichen. Soweit ich gehört habe, ist der Soundtrack aber auch irgendwo als Torrent verfügbar.

>> www.wyverns-spirit.com

Terranigma 2

Auf Basis des RPG Makers wird gerade an einer Fan-Fortsetzung für den PC gearbeitet. Die geplante Story ist recht nett, aber noch ausbaufähig. Auf einem fremden Planeten bricht der Kampf zwischen Menschen und Dämonen aus. Die Menschen können die Dämonen in Höhlen verbannen und den Planeten wieder besiedeln. Doch es treten neue Probleme auf. Ark wird wiedererweckt und muss nun als Erschaffer von Himmel und Erde gegen die Bedrohung ankämpfen. Wie bei vielen Fan-Fortsetzungen wird die Story wohl keinen großen Spielanreiz bilden. Dafür sehen die bisher veröffentlichten Spielsequenzen sehr schmackhaft aus. Leider sind die Hardwareanforderungen für RPG-Maker-Spiele recht hoch. Mit einem PC unter 2 GHz sollte man an einen Download der Demo nicht mal denken. Eigentlich ist dieser Umstand recht seltsam, denn immerhin

spielt man ein 16-Bit-RPG und nicht World of Warcraft. Über einen Release-Termin ist noch nichts bekannt. Einen genauen Test werdet ihr dann auch hier in Lotek64 lesen können, sollte das Spiel erscheinen. Demo und Infos gibt es unter:

>> www.terraearth.com/terranigma2

Blick in die Zukunft

Als kurz nach dem Jahrtausendwechsel viele SNES-Spiele für den Gameboy Advance neu aufgelegt wurden, hoffte ich auch auf einen Re-Release von Terranigma. Leider vergebens. Vielleicht bekommen wir im Zuge der Virtual Console und des DSi-Ware-Angebots irgendwann auch wieder die Chance, Terranigma auf modernen Konsolen zu spielen. Allen, die nicht warten können, empfehle ich die SNES-Version, die bei Plattformen wie ebay für wenige Euro zu haben ist. Terranigma ist für jeden Freund von 16-Bit-RPGs definitiv ein Pflichttitel.



Symphonic-Trance-Komponist Martin Denk hat den Soundtrack von Terranigma neu instrumentiert. Das Ergebnis sind 56 Orchesterversionen der SNES-Tunes mit einer Spielzeit von über 1,5 Stunden.



Porto bezahlen nicht vergessen

An **Lotek64**
 Waltendörfer Hauptstr. 98
 A-8042 Graz
 Österreich

Bestellkarte für Internetverweigerer
Lotek64

- 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: _____



In der letzten Ausgabe hat sich ein recht duchgeknallter Bossguide zum Arcadespiel Splatterhouse eingeschlichen. Doch wie war das Spiel eigentlich so? Stimmt der Zensurvorwurf, der die amerikanische Version betreffen soll? Gab es tatsächlich mehrere Nachfolger (angeblich sogar für das NES)? All diesen Fragen geht dieser Artikel auf den Grund. Fürchte dich nicht, geneigter Leser, und tritt ein in das

Splatterhouse

Begonnen in den Spielhallen dieser Welt hat alles 1988, als Namco den Eishockeymaskenträger Rick zum ersten Mal in das unheimliche Splatterhouse schickte. Rick und seine Freundin Jennifer wollten das Anwesen von Dr. West, einem stadtbekanntem Parapsychologen, untersuchen und den zahlreichen Gerüchten über Dämonenbeschwörungen und andere okkulte Praktiken nachgehen. Doch weit kamen sie bei ihrer Erkundungstour leider nicht. Einige Meter vor dem Eingangsportal werden die beiden von Dämonen attackiert. Rick sinkt tödlich getroffen zu Boden und kann nur noch verschwommen erkennen, dass Jennifer von einer Höllenkreatur ins Innere des Splatterhouses verschleppt wird. Wie? Der Held des Spieles stirbt schon im kurzen Intro des Spieles? Das kann doch nicht alles gewesen sein.

Mitnichten! Wie aus dem Nichts schwebt die berühmte Eishockeymaske vom Himmel und erweckt Rick wieder zum Leben. Die Maske soll übrigens von den Mayas stammen, sofern man der Spielanleitung glauben darf. Jetzt habt ihr nur noch einen Gedanken: Jennifer zu retten und dem unheilvollem Treiben von Dr. West ein für allemal den Garaus zu machen. Kaum hat sich hinter dem Spieler die dicke Eisentür geschlossen, stapfen einem auch schon die ersten Zombiekreaturen entgegen. In bester Kampfkunstmanier schlägt man die Höllenbrut mit beherzten Fausthieben bzw. Fußtritten zu Brei. Und dies ist diesmal wortwörtlich zu nehmen, denn der Name des Spiels ist hier Programm. Gesplattert wird hier auf Schritt und Tritt, wie man es auf diese explizite Art kaum zuvor in der Spielhalle gesehen hat. Aber nicht nur

die bloße Faust und der beschuhte Fuß stehen Rick zur Verfügung, um sich der Monsterbrut zu erwehren. Unzählige Waffen (Schlagstock, Hackebeil, Speer und natürlich die berühmt-berüchtigte Schrotflinte, die vor allem beim „Jutesackboss“ mehr als zweckdienlich ist) stehen dem Spieler zur Verfügung. Splatterhouse bietet aber nicht nur eine Hack-and-Slay-Brettliase der splatrig blutigen Art, vielmehr bietet das Spiel auch einige jump-and-run-typische Sprungpassagen, die Abwechslung ins Spielgeschehen bringen.

religiösen Gefühle dar. Die Bosskreatur wurde also gegen ein anderes Gegnersprite ausgetauscht. Diese Rücksichtsmaßnahme zeichnet auch die Turbo-Grafx-Version aus, die



Namco 1990 auf den Markt brachte. Die japanische PC-Engine-Version bietet weiterhin, wie auch die japanische Arcade-Variante, das umgedrehte Kreuz als Endboss. Aber nicht nur die 8-Bit-Wunderkonsole PC Engine wurde mit einer exzellenten Portierung bedacht. Eine nahezu pixelgenaue Konvertierung der Arcade-Vorlage erschien auch für die Marty-FM-Towns-Konsole im Jahr 1992. Im Gegensatz zur PC-Engine-Version schlägt die Marty-Version ein kräftiges Loch in eure Geldtasche. Für ein sehr gut erhaltenes komplettes Exemplar müsst ihr schon mit 250 Euro rechnen. Die Arcade-Platine rangiert übrigens in der gleichen Preisklasse.



Guns and Moses, oder ein Kreuz mit dem Kreuz

Wie ist es nun aber um den Zensurvorwurf bestellt? Zum einen sorgte der Arcade-Titel auf Grund seiner Splatter-Einlagen für eine hitzige Diskussion in den USA, wie weit Videospiele in der Darstellung von Gewalt gehen dürfen, zum anderen musste für den US-Markt eine Spielszene abgeändert werden. Nein, nicht dass ihr nun annehmt, es kam in der japanischen Version zu einem „Nipplegate“ und man bekam verpixelte nackte Haut von Jennifer zu sehen. Vielmehr stellte die Darstellung eines umgedrehten Kreuzes, welches als Endgegner im Kirchenlevel fungierte, eine Verletzung der

Mutti, hol die Axt aus dem Schrank, Rick ist wieder da

1992 erschien auch schon der zweite Teil der gorigsten Videospieleserie aller Zeiten. Diesmal entschied sich Namco gleich, den Heimmarkt für sich zu gewinnen, und veröffentlichte Ricks Nachfolgeabenteuer auf dem Mega Drive von Sega, statt zuerst die Spielhallen unsicher zu machen. Splatterhouse 2 erschien in allen drei Länderregionen (Japan, USA und Eu-



HE'S BACK!

Spalterhouse 3 for the Sega Genesis is the kind of game rating systems were invented for. Check out the screen shots and see for yourself.



So fun you could lose your head over it!

Don't get all choked up!

Get your kicks!

- 16 megs of gruesome graphics!
- Deadly New Weapons!
- 6 levels of monster bashing mayhem!
- Killer special moves!
- Non-linear game play!
- Multiple endings!
- Password support!

Wear a mask and pack a powerful punch.

Walk on the wild side!

Warning: This game contains scenes of graphic violence that may not be suitable for younger players.

You've gotta have guts!

SEGA Spalterhouse 3 TM & © 1993 Namco Ltd. All Rights Reserved. Sega and Genesis are trademarks of Sega Enterprises Ltd. namco

ropa) und knüpfte nahtlos am Vorgänger an, was grafische Präsentation und spielerische Elemente angeht. So schlurft man wieder einmal maskentragend von links nach rechts durchs bluttriefende Schauerambiente, immer bereit, mit der Machete der

sen ließen), erfreute er sich dennoch, wie der Vorgänger, einer eingeschwoeren Fangemeinschaft, die schon bald nach einem weiteren Titel verlangen sollte. Die Wartezeit von nicht einmal einem Jahr sollte für die Gorehounds im Flug verstreichen, als



システムI 第12弾 / Spalterhouse 3

nächstbesten Höllenkeatur den Schädel zu spalten oder deren Gedärme mit einem gezielten Angriff an die Wand zu klatschen. Obwohl der Titel in zahlreichen Spielezeitschriften nicht über gehobenes Mittelmaß hinaus kam (vor allem in deutschsprachigen Magazinen, die den moralisierenden Zeigefinger andächtig krei-

1993 Namco auch den dritten Teil auf dem Mega Drive veröffentlichte. Diesmal wurde aber nicht bloß ein weiterer aufgepeppter Aufguss des gleichen beuscheltriefenden Surrogats kredenzt. [Beuschel: österr. für gekochtes Eingeweide, Anm. d. Red.] In Spalterhouse 3 konnte man im Gegensatz zu den Vorgängertiteln

auch die Tiefe des Raumes erkunden, sprich, man war nun nicht mehr dazu verdammt, auf einer einzigen Ebene waagrecht umherzustolzieren, sondern konnte auch nach oben bzw. unten ausweichen. Es galt zudem, den richtigen Weg durch das Anwesen von Dr. West zu finden (hierzu konnte man auch eine Übersichtskarte einblenden, auf der man recht einfach die kürzestmögliche Route erkennen kann), sprich, es gab Weggabelungen, statt linearer Levelstrukturen. Hauptprotagonist Rick selber besuchte in der Zwischenzeit auch noch schnell die örtliche „Muckibude“ und trainierte seinen Bizeps auf. So hat er nicht nur mehr Martial-Arts-Tricks in petto, sondern kann sich sogar in eine Arnold-Schwarzenegger-artige Kampfmaschine verwandeln, sobald er genügend „Energiepillen“ aufgesammelt hat.

Little Shop of Horrors in 8 Bit

1989 erschien auch auf der 8-Bit-Heimkonsole von Nintendo ein Spalterhouse-Ableger namens Spalterhouse Wanpaku Graffiti. Das Actiongame erschien nur in einer japanischen Länderversion und hat mit dem Arcade-Original so gut wie nichts gemeinsam. Scheinbar dürfte Namco erkannt haben, dass der morbide Charme der Platine nur schwerlich fürs Famicom umzusetzen war und entschied sich daher dafür, einen eher ulkigen Ableger in Kopffüßeroptik abzuliefern. So erstaunt es weniger, dass eine Vielzahl an Horrorfilmklassikern (Die Fliege, Aliens, Freitag der



13., Tanz der Teufel 2 etc.) parodistisch zitiert werden.

ITS ALIVE! –

mögliche Spalter-Orgie in 3D

Möglicherweise wird das Spalterhouse 2010 erneut aufgesucht werden können, da Namco fieberhaft an einer Neuauflage in 3D für die beiden next-generation Konsolenplattformen PS3 und Xbox360 arbeitet. Erste Videoschnipsel versprechen allerdings nichts Gutes. Vom einzigartigen Flair der alten 2D-Teile blieb nicht mehr viel übrig, und es ist zu befürchten, dass bis auf derbe Spalter-Einlagen keine großen Gemeinsamkeiten zu den Vorgängern erkennbar sein werden. Dass mittlerweile das anfängliche Entwicklerteam vollständig ausgewechselt wurde, verheißt auch nichts Gutes.



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 (Umschlag schwarzweiß), 23, 26, 28, 29.

Gegen Portokosten + 1 Euro Spende pro Exemplar: 10, 17-F (Farbumschlag), 27, 30.

Gegen Portokosten + mindestens 2 Euro Spende pro Exemplar (sehr wenige Restexemplare verfügbar): 7, 12, 13, 15, Lotek64 Extended (PSP).

Gegen Portokosten + mindestens 3 Euro Spende pro Exemplar (weniger als fünf Stück verfügbar): 4, 5, 6, 8, 9, 16, 19, 20, 25.

Vergriffen sind die Hefte 1 bis 3, 18, 21 bis 25. Stand: 17.12.2009

Bei Bestellung ab fünf Heften sind kräftige Preisnachlässe garantiert!

Bestellungen an lotek64@aon.at

Erben der Erde

Ein philosophisch-tierisches Abenteuer



Die Menschen haben die Erde schon lange verlassen. Den Tieren hinterließen sie die vier großen Fähigkeiten: den denkenden Geist, die greifende Hand, den sprechenden Mund und das fühlende Herz. Doch warum gingen sie fort? Leben sie noch in den Sternen? In den Tiefen des Ozeans? Im Wind? Und: hatten sie ein gutes oder böses Schicksal? Wird es den Tieren, ihren Erben, genauso ergehen?

– Von Axel Meßinger –

Die Suche nach der Sturmkugel

Nach einem sehr schönen Intro, das den Spieler in die Welt des Spiels einführt, finden wir uns in der letzten Runde des großen Schachturniers wieder, der Hauptattraktion des jährlichen Jahrmarktes. Der junge Fuchs Rif verliert und belegt den zweiten Platz, was ihn ziemlich bestürzt, schließlich wollte er seiner Freundin Rhene imponieren. Doch da wird der Jahrmarkt vom Kommandanten des Elchstammes geschlossen. Die Sturmkugel, die den Tieren das Wetter voraussagt, wurde gestohlen. Die Elche beschuldigen zunächst das kriegerische Volk der Keiler. Diese sind empört und beschuldigen ihrerseits das Volk der Füchse. Rif droht die Verhaftung, aber er zeigt sich bereit, nach der Sturmkugel zu suchen. Vom Elchstamm bekommt er den gewissenhaften Leutnant Eeah als Aufpasser zugeteilt. Doch der Hauptmann der Keiler ist misstrauisch, deshalb komplettiert fortan der etwas mürrische Keilerkrieger Okk das ungleiche Trio. Um den Erfolg des Suchtrupps zu „garantieren“, nimmt der Keilerhauptmann schließlich noch Rhene in Gewahrsam. Rif muss jetzt die Suche nach der so wichtigen Sturmkugel aufnehmen. Die neuen ungleichen Freunde stürzen sich also ohne Umschweife in ein wendungsreiches und märchenhaftes Abenteuer. Auf dieser

Reise entdecken sie das Geheimnis um ihre Vergangenheit und das verborgene Schicksal der Menschen.

Ein tierisches Gameplay

Man merkt dem Spiel an, dass seine Story nicht abgeschlossen ist. Talin,



der Produzent und Ideengeber von Erben der Erde, hatte ursprünglich eine Trilogie im Sinn. Leider kam es nie dazu, es ist ein Fragment geblieben (seit ein paar Jahren gibt es zwar Pläne für einen zweiten Teil, es wurde aber bis heute kein Label für eine Veröffentlichung gefunden). Der Hauptstrang in der Suche nach der Sturmkugel wurde am Ende zwar noch beendet, doch viele Fragen bleiben der Phantasie des Spielers überlassen. Hier geht es zunächst um die Suche nach der Sturmkugel, vor allem aber um die Frage: wie kann eine Welt ohne Menschen aussehen? Die Antwort haben die Entwickler wirklich schön ausgestattet: man streitet sich, man trägt Konflikte aus – trotzdem halten die ganz unterschiedlichen Tiere immer zusammen, wenn es ernst wird. Im Laufe des Spiels erfährt man sehr viel über die Sitten der Tierbevölkerung und über ihre Kultur. Es ist den Entwicklern gelungen, eine lebendige alternative Welt zu entwerfen.

Der Spieler übernimmt in bester Point-and-Klick-Tradition die Rolle der Gruppe aus Rif, Eeah und Okk, die den Spieler nicht nur mit Ratschlägen versorgen, sondern sich gern auch einmal das eine oder andere Wortgefecht untereinander liefern. Natürlich muss die Gruppe Rätsel lösen. Hierbei ist Logik das A und O, das Spiel ist aber nicht so verzwickelt, dass es nicht mit ein bisschen Glück und Grips möglich wäre, es ohne einen Blick in die Lösung zu bewältigen.

Technik und Fazit

Technisch ist das Spiel einwandfrei. Gerade die deutsche Synchronisation verrät viel Liebe zum Detail. Allgemein ist das Spiel eher dialoglastig, jede Figur weiß eben ausreichend über das Leben der Tiere zu erzählen. Musikalisch gibt es gefällige Midi-Musik mit einem herrlich mittelalterlichen Anklang. Die Steuerung geht – wie sollte es auch anders sein – gut von der Hand und man findet sich schnell zurecht.

Besonders loben muss man aber die schön gestaltete Grafik. Jeder Hintergrund wurde liebevoll gepixelt, die Tiere sehen sympathisch, aber nicht allzu niedlich aus. Diese Comic-Grafik, wie es der eine oder andere vielleicht aus der Serie „Als die Tiere den Wald verließen“ kennt, gibt dem Spiel eine richtig schöne Atmosphäre. Ihr solltet definitiv zur CD-Version greifen, denn die tolle deutsche Synchronisation ist ein wahrer Ohrenschauspiel und selbst heutzutage erreichen viele Spielveröffentlichungen nicht eine Authentizität und Professionalität wie hier.

Kurzum: Erben der Erde ist ein richtig gut gelungenes Adventure und dank der ScummVM auf jedem Rechner spielbar. Man sollte das Spiel übrigens schon allein wegen des schönen Covers besitzen. Ich finde, das Bild macht im Regal schon was her, oder?



Fragen und Anregungen zur Schatzkiste der Abenteuer an: Anchantia@web.de

In letzter Sekunde

Am 22. Dezember wurde Version 2.2 des Commodore-Emulators VICE veröffentlicht. VICE emuliert gleich mehrere 8-Bit-Computer: C64, C128 (inkl. CP/M-Modus), VC20, PET, Plus4, CBM-II, und seit der letzten Version auch C64-DTV.

VICE ist kostenlos und für fast jede erdenkliche Plattform verfügbar, darunter Windows, OS X, QNX, SkyOS, Unix und AmigaOS.

In der neuen Version wurden u.a. das ReSID-Feature verbessert, eine Unterstützung für Paddles, Lightpen und Lightgun ist hinzugekommen. Gängige Userport-Joystick-Adapter können nun auch emuliert werden.

Download: <http://vice-emu.sourceforge.net/#download>



aus dem Nähkästchen

Thomas Dorn, geb. 1965 in Wien, EDV-Dienstleister. Arbeitete von 1987 bis 1993 bei Commodore, dann bei Siemens, anschließend selbstständig. Amiga-Entwicklung diverser Programme. XiPaint, ein 24-Bit-Malprogramm, wurde auf nahezu alle Grafikkarten des Amiga portiert. Danach Entwicklung von Akaba auf Casablanca (Videoschnittsystem auf Basis eines Draco). Heute spezialisiert auf Linux-Lösungen. thomas@dorn.at

Freunde der (Computer-) Antike!

Die Zeit der Speeder und Eprobänke

Was für uns im Club heute zum guten Ton gehört, war 1985 den meisten C64-Besitzern ein Wunschtraum: das Starten eines Spieles in wenigen Sekunden! In unserer Zeit von C64-Emulatoren und C64-SD-Card-Adaptern muss man fast schon wieder über die „alten“ Zustände lächeln: ein gestandener Gambler der aktuellen PC-Generation wartet gerne schon mal ein paar Minuten, bis er loslegen kann... ganz so erschien einem damals die Pause, wenn man Aztek-Challenge in den Kassettenrekorder einwarf und spielen wollte.

Was die ganze Sache aber erheblich luxuriöser gestaltete, waren die Speeder! Das 64er Magazin bot schon recht früh Hypra Load zum Abtippen an. Immerhin ein Meilenstein für den Do-It-Yourself-Programmierer. Und in etwa zeitgleich gab es dann auch die Kassetten-Spiele mit derartigen Beschleunigern im Vorspann. Auch was wert.

Die Krönung aber: Speed-Dos! Selbstverständlich war es nicht jedermanns Sache, den C64 zu zerlegen und (eventuell sogar) das ROM auszulöten und zu sockeln. Und nicht zu vergessen: man benötigte ja noch die gebrannten EPROMs! Oder einen Freund, der das alles hatte und konnte. Da denke ich doch gerne an meinen alten Spezi Brezl zurück: der kam von Bad Aussee mit seinem SX-64 bei mir in Bad Ischl vorbei, um sich die neuesten abgetippten Programme (seufz!) von mir abzuholen! Und um mich im Gegenzug natürlich mit den besten Spielen und der neuesten Hardware zu versorgen. In gewisser Hinsicht war ich da ein Versuchskanin-

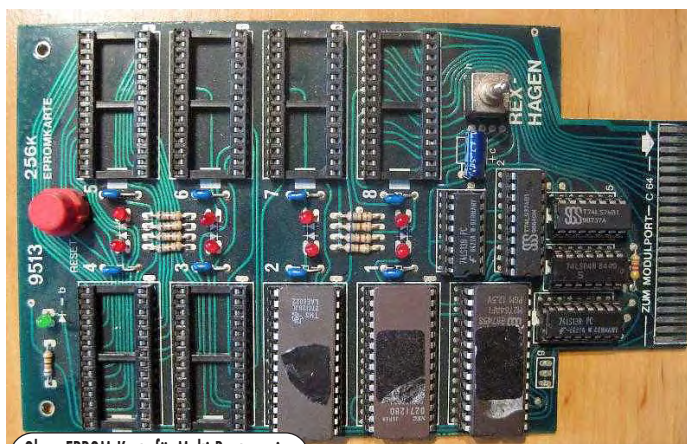
chen – aber ihr wisst ja: manchmal kann man nicht widerstehen! Und wenn noch etwas Neueres rausgekommen war, dann übernahm ich doch gerne die EPROM-Bank vom Brezl!

War das Laden eines Spieles mit Speed-DOS schon ein Wahnsinn, so entspricht das Laden einer vollwertigen Textverarbeitung wie VizaWrite in quasi Nullzeit schon reiner Utopie! Man stelle sich seinen PC zu Hause also so vor: ein paar Dinge im Wert von einem Motherboard werden in den PC gesteckt und dann hat man nach dem Stromeinschalten sein Word auf dem Bildschirm. Innerhalb von einer Sekunde. Oder noch schneller. Ebenso diverse Spiele, Kopierprogramme und, und, und... Da versteht man

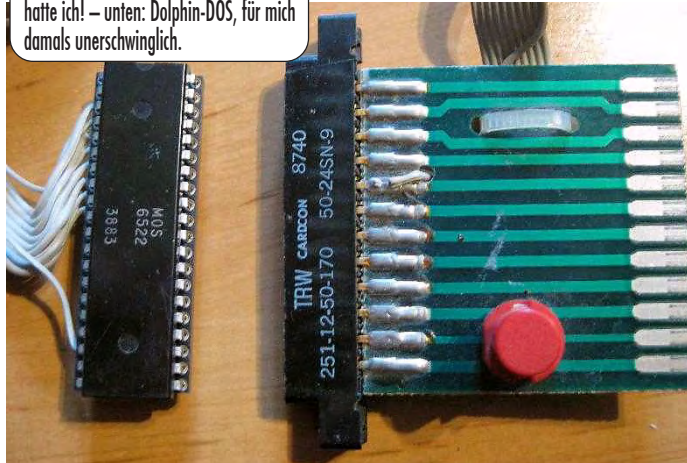
schon, warum einer Nostalgie-Fan ist, oder?

Heute haben wir das DTV – welches ja im Prinzip auch nichts anderes macht. Es ist halt äußerst nett, wenn man innerhalb von Sekunden sein Lieblingsspiel auf dem Bildschirm sieht! („Versuch das mal am PC...“) Natürlich gab es in speziellen Kreisen selbst hier noch Steigerungen: Dolphin-DOS (1986) – wer kennt es nicht? – und die berühmten Freezer, nicht zu vergessen.

Ende 1985 kam jedoch erst der richtige Kracher: 16-Bit-Sound, präemptives Multitasking, grafisches Betriebssystem – Farbe satt! Der Amiga 1000 erblickte das Licht der Welt! Natürlich wahnsinnig teuer, aber verglichen mit einem PC immer noch günstig. So konnte man den Amiga 1000 im Jahr 1986 für ca. 30.000,- ATS bei uns erstehen. Und zur IFABO 1987 erschien dann für das Fußvolk der Amiga 500. Dieser Ort und diese Gelegenheit war auch mein Einstieg bei Commodore. Ich knüpfte Kontakte und wurde wenige Monate später Mitglied im Support von Commodore Österreich. Doch davon mehr im nächsten Nähkästchen...



Oben: EPROM-Karte für Multi-Boot, so eine hatte ich! – unten: Dolphin-DOS, für mich damals unerschwinglich.



SpeedDos-Adapter





von
**Steffen
Große
Coosmann**

MUSIC

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

Radioshow bitte8bit mit dem witzigen Titel „Collecting Green Mushrooms“.

Download: www.pixelmod-records.tk

**Ghostface Kilobyte
Zelda**

(Chip) Inspiriert von Zelda und seinen Songs hat GFKB die Musik zu einer Zelda-Animation geschrieben. In flotten NES-Sounds und von einigen Synths unterstützt gelingt es ihm, die Welt von Hyrule komplett neu zu vertonen, ohne dabei die Original-Tunes zu kopieren.



Das Ganze ist zwar einen Tick zu funky geraten, aber die Musik macht dennoch Spaß. Am meisten gefällt mir aber GFKBs Maskottchen, das sich auf jedem seiner Albumcover in einem neuen Aufzug wiederfinden lässt. Einen weiteren GFKB-Release gibt es übrigens im diesjährigen Weihnachts-Spezial.

Download: www.ghostfacekilobyte.com



auf Wizwars aktuellem Werk reichen problemlos an Nullsleep und Bit Shifter heran. Besonders das Artwork finde ich richtig genial. Meistens sehen Cover, die wie der Gameboy aussehen sollen, ihm nicht im Entferntesten ähnlich. Hier wurden sogar die Laschen der Artwork-Rückseite mit den typischen Anschlüssen und Reglern versehen, was in einem CD-Case sicher richtig gut aussieht.

Download: www.myspace.com/handheldheroesmusic

V. A.
Chiptuned Rockman

(VGM/Chip) Capcom und Inti Creates haben sich für ihr neuestes CD-Projekt etwas ganz Besonderes einfallen lassen: Es wurden



Künstler aus der internationalen Chipmusik-Szene zusammen gesucht, die Tracks aus der Original-Rockman Serie neu interpretiert haben. Darunter eine Menge der Original-Komponisten, die auch sonst für Inti Creates und Capcom tätig sind. Daneben aber auch Szenegrößen wie Goto80, Virt, RushJet1, USK,

Aktuelle Releases

Jay Tholen
Danny's Incredible 8-Bit Voyage

(Chip/Elektro/Hörspiel) Ein wirklich interessantes Konzept bringt Jay Tholen mit seinem neuesten Release. „Danny's Incredible 8-Bit Voyage“ ist eigentlich die Story eines fast 30jährigen Nerds, der eines Tages in ein Videospiel gesaugt wird, das stark an Zelda erinnert. Die Musik wird immer wieder durch kurze Parts unterbrochen, in denen der Erzähler Dannys Geschichte weitererzählt. Die Geschichte könnte spannender und innovativer sein, allerdings ist die Idee sehr gut und die Umsetzung perfekt gelungen. Insgesamt stimmt das Paket aus Geschichte und Musik. Ach ja, Musik gibt's ja auch noch. Schräge Chip-Melodien mit Chorgesängen, Gitarre und Synths im Hintergrund. Hier herrscht Downloadpflicht!!!

Download: www.jaytholen.net

Stern.Fucking.Zeit.
+Thaibit+

(Gameboy Techno/Elektro) Die beiden Jungs von Stern.Fucking.Zeit. bieten eine ganz neue

Definition von Gameboy Techno. Eine Mischung aus Techno, Breakbeat, Noise, Bitpop und einer gesunden Prise Verrücktheit schallt bei diesem 12 Tracks starken Album durch die Boxen. Teils werden Synths und Filter zur Unterstützung eingesetzt. Dennoch klingt es durchgehend wie Chipmusik und nicht nach handelsüblichem Elektro-Einheitsbrei. Für jeden Fan von Gameboy-Techno definitiv ein Pflichtdownload.

Download: www.pixelmod-records.tk

Traxxkötter
Mongrel EP

(Bitpop) Mongrel ist die englische Bezeichnung für Promenadenmischungen. Genauso klingen die Tracks auf diesem Album auch. Es bleept, hin und wieder blöbt es und zwischendurch fllolopt es noch flugiglich. Traxxkötter bat mich, explizit darauf hinzuweisen, dass es sich bei seiner EP nicht um Gameboy Techno handelt. Dafür ist sie auch viel zu abwechslungsreich und detailverliebt. Ebenso auf dem Album das komplette Titellied von Traxxkötters

Wizwars
Game Boy Rock!!

(Chip) Ich verfolge die Chipmusikszene und einige Künstler ja schon länger und auch Wizwars war schon einige Male in meiner Musikkolumne vertreten. Bis zum jetzigen Zeitpunkt hat er sich aber sehr weiterentwickelt. Dieses Album ist eine absolute Perle unter den Gameboy-Alben. Ich will nicht übertreiben, aber die 5 Tracks



KITE!

Lotek64-Autor Simon Quernhorst versorgt die Fangemeinde regelmäßig mit Spielen für die steinzeitliche Atari-2600-Konsole. Sein neuester Streich heißt KITE! und stellt gleich zwei Rekorde auf: Es handelt sich um der erste Lenkdrachen-Konsolentitel und es ist das erste Atari-VCS-Spiel, das mit zwei Joysticks gleichzeitig gesteuert wird.

Flugdrachen begleiten Simon Quernhorst schon eine ganze Weile. Ohne Drachen wäre „kein Urlaub an der See“ vorstellbar gewesen, erklärte er in der Dezember-Ausgabe des Spielmagazins GEE, die dem Programmierer einen dreiseitigen Bericht widmet. In die Thematik vertieft habe er sich während seiner Abiturzeit, da arbeitete Simon bei einer Lenkdrachenfirma.

sich Wohnzimmerdrachenlenker mit dem ROM begnügen, das aber kosten- und fehlerfrei auf Emulatoren (im Test Stella 2.4.2) läuft. Auf das besondere Feature, den Drachen mittels zweier simultan zu bedienender Joysticks zu lenken, sollte dabei aber verzichtet werden, da der Effekt beim Spielen auf einer normalen Tastatur verloren geht. Bei Spielstart gibt es einen Titelbildschirm zu sehen, der einen Hinweis auf die deutsche Drachenfirma Elliot enthält, die hier als Sponsor auftritt. Das Spiel kann also durchaus als Werbeispiel betrachtet werden.

Beherrscher der Lüfte

Im Spiel selbst kontrolliert der Spieler einen Lenkdrachen mit zwei Schnüren, von denen eine den Drachen nach links zieht, die andere nach rechts. Am Himmel tauchen nun Punkte auf, die es mittels Berührung einzusammeln gilt, wodurch wertvolle Punkte auf das Konto wandern. Berührungen mit Blitzen, Vögeln und natürlich dem Boden müssen vermieden werden, was keine einfache Aufgabe ist. Nach jeder Kollision gibt es weniger Punkte, beim dritten Mal ist der Spaß vorbei.

Die authentischere Steuerung mit zwei Joysticks ist eine Besonderheit des Spiels, das aber konventionell, also mit nur einem Steuergerät, einfacher zu beherrschen ist. Am Anfang gilt es, ein Gefühl für die Drehung des Drachens zu entwickeln und dadurch eine weitere Schwierigkeit zu meistern: Bei mehr als drei vollen Drehungen verheddern sich die Schnüre und der Drache stürzt ab. Ziel von KITE! ist es, Den Lenkdrachen einen ganzen Tag – keine Angst, nicht in Echtzeit! – in der Luft zu halten und dabei möglichst viele Punkte zu sammeln. Spielbeginn ist im Morgengrauen, danach wandert



Simon Quernhorst mit Drachen und der unentbehrlichen Atari-Konsole von 1977.

die Sonne immer weiter nach Westen, bis sie verschwindet... Mit KITE! ist Simon Quernhorst wieder ein origineller, neuartiger und – bei 4 kB verfügbarem Speicher – technisch großartiger Titel gelungen, den sich Fans der Ur-Atari-Konsole auf keinen Fall entgehen lassen sollten. *gf*



Edle Erstauflage

Wie immer wurde die handsignierte Erstauflage in streng limitierter Stückzahl hergestellt, dem Modul liegen in der Box die Anleitung und ein Flugdrachenmodell bei. Alle 35 Exemplare waren bald verkauft, Atariage wird aber demnächst eine unlimitierte Fassung (ohne die „Zugaben“) herausgeben. In der Zwischenzeit müssen



Der Drache in Aktion wird von Blitzen und Vögeln bedrängt.



Die edle Erstauflage von KITE! enthält viele Goodies.

Lotek64 #33+ PREVIEW

Die Artikel der nächsten Ausgabe warten schon sehnsüchtig auf ihre Veröffentlichung bzw. darauf, geschrieben zu werden. Von dir, lieber Leser der Vorschau! Sonst müssen wir hier in der Redaktion wieder alles selber machen.

- Axel Meßinger befasst sich mit *Adventures für Nintendo DS*.
- *Oldies für den Commodore 64: Welche Uraltspiele sind heute noch einen Blick wert?*
- *On the Road Again: bolzen, rasen und Gas geben mit dem Arcaderacer-Special*

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



Lotek64 #33 erscheint Ende März 2010.

COMMODORE 64 GAME CHARTS

1. MANIAC MANSION Lucasfilm 1987 /1/
2. PIRATES! Microprose 1987 /2/
3. THE LAST NINJA 2 System 3 1988 /4/
4. ZAK McKRACKEN Lucasfilm 1988 /3/
5. IK+ System 3 1987 /5/
6. TURRICAN II Rainbow Arts 1991 /6/
7. ARCHON Electronic Arts 1983 /7/
8. THE LAST NINJA System 3 1987 /-/
9. BUBBLE BOBBLE Firebird 1987 /14/
10. ELITE Firebird 1985 /13/
11. SUMMER GAMES II Epyx 1985 /10/
12. BRUCE LEE Datasoft 1984 /12/
13. DEFENDER OF THE CROWN Cinemaware 1989 /15/
14. TURRICAN Rainbow Arts 1990 /-/
15. WINTER GAMES Epyx 1985 /-/

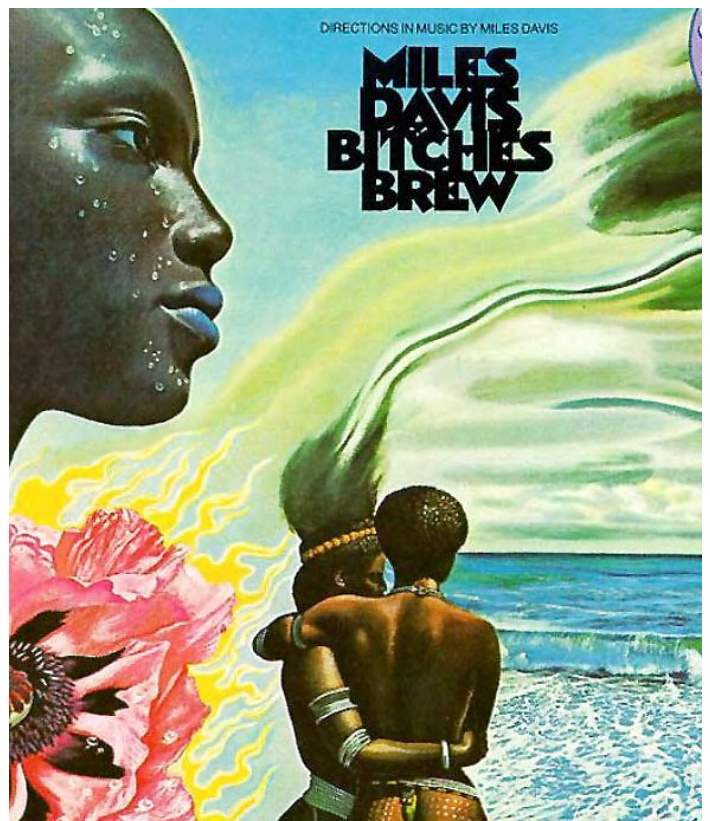
AMIGA GAME CHARTS

1. MONKEY ISLAND Lucasfilm Games 1991 /1/
2. MONKEY ISLAND 2 LucasArts 1992 /2/
3. LEMMINGS DMA Design 1991 /4/
4. DIE SIEDLER Blue Byte 1991 /5/
5. CANNON FODDER Sensible Software 1993 /6/
6. SENSIBLE SOCCER 95/96 Renegade 1995 /11/
7. PINBALL FANTASIES Digital Illusions 1992 /7/
8. SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE Mirrorsoft 1990 /10/
9. CIVILIZATION MicroProse 1992 /13/
10. ANOTHER WORLD Delphine Software 1991 /-/
11. PINBALL DREAMS Digital Illusions 1992 /12/
12. FLASHBACK Delphine Software 1993 /-/
13. UFO: ENEMY UNKNOWN MicroProse 1995 /-/
14. TURRICAN II Factor 5 1991 /13/
15. SYNDICATE Bullfrog 1993 /-/

Quelle: lemon64.com / lemonamiga.com, 24.11.2009. /X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an. Nur Titel über 120 Stimmen!

Die 100 Platten des 20. Jahrhunderts Spex, 1999 – Teil 1: 100-76

- 100 The Smiths – Meat Is Murder
- 99 Primal Scream – Screamadelica
- 98 Frank Sinatra – In The Wee Small Hours
- 97 Motorpsycho – Demon Box
- 96 The Jesus & Mary Chain – Psycho Candy
- 95 Autreche – Tri Repetae
- 94 Ween – Pure Guava
- 93 Marvin Gaye – Let's Get It On
- 92 Beck – Odelay
- 91 NWA – Straight Outta Compton
- 90 Joni Mitchell – The Hissing Of Summer Lawns
- 89 GAS – Zauberberg
- 88 Aphex Twin – Selected Ambient Works Vol. II
- 87 Grateful Dead – Live Europe '72
- 86 Nirvana – Bleach
- 85 Stevie Wonder – Songs In The Key of Life
- 84 Sister Sledge – We Are Family
- 83 The Specials – The Specials
- 82 Pere Ubu – The Modern Dance
- 81 Sun Ra – It's After The End Of The World
- 80 Pixies – Surfer Rosa
- 79 Miles Davis – Bitches Brew
- 78 Marvin Gaye – Here, My Dear
- 77 Nick Drake – Bryter Layter
- 76 Slint – Spiderland



Quelle: SPEX, 1999; <http://www.indiepedia.de>



INDIVIDUAL
COMPUTERS

www.icomp.de

```

*** COMMODORE 64 BASIC V2 ***
64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE
READY.
  
```



100% 1541 Emulation
Slot für full size MMC/SDcard
debugging über USB
optional: Ethernet mit RR-Net

UGA-out
Turbo-mode
16Mbyte REU (32M Ram System)
Freezer

Alles im knallgelben Gehäuse
Auf Wunsch auch ohne C64
mit PC-Tastatur
und Maus nutzbar

Abbildung ähnlich