



AmigaVelvet+CrudlasKiste+Musik+SIDologie+MagicDisk64+(P)1565+PLLUG+Buch:Resume+Lo*bert+QuodInitExit+viel,vielmehr!

Commodore 64 & 128 (im C-64 Modus)

GLÜCKSRAD

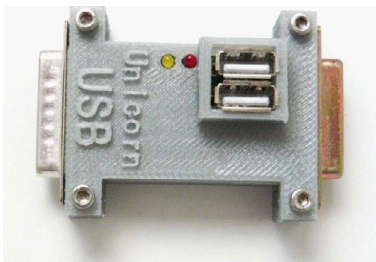


80er-TV interaktiv:

Gameshows am C64



SEITE 22



Getestet: USB-Adapter für Atari ST

Was leistet das Einhorn?

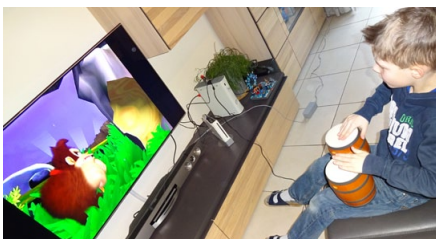
SEITE 20



Traceroute von Johannes Grenzfurthner

Roadmovie für Nerds

SEITE 37



Retro Treasures

DK Bongos (GameCube)

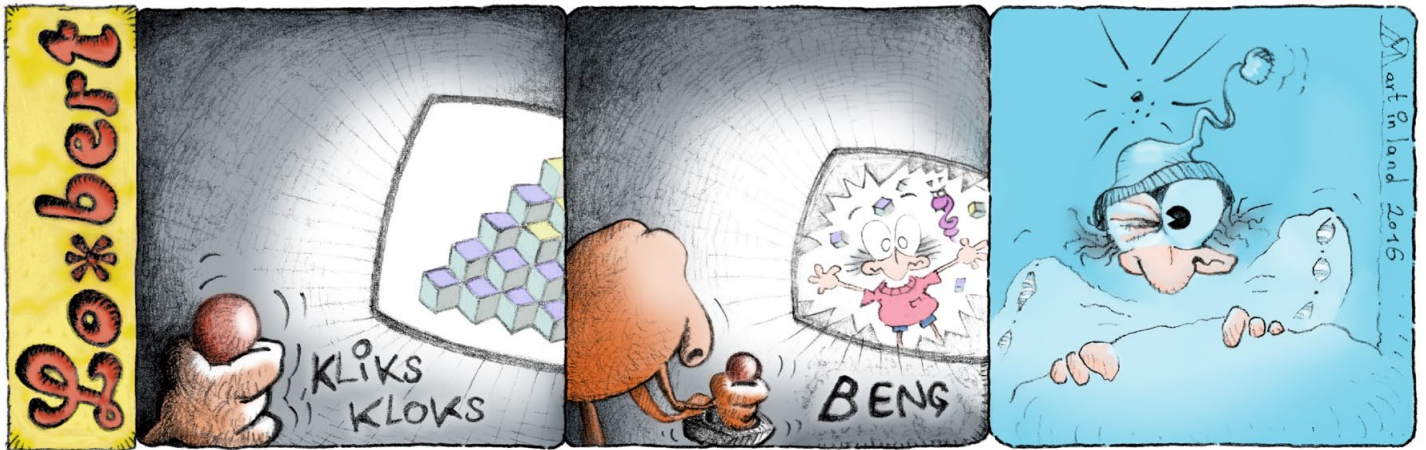
SEITE 30



Vorgestellt: Youtube-Kanäle für Retrospieler

Retro-Channels im Netz

SEITE 32



Anzeige

DOC'S HARDWAREKISTE

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

z.B.

Commodore C64

Parallelkabel für 1541/71, Monitorkabel, X1541 Kabel, Scartkabel, S-Videokabel, IDE Controller für Windows oder Linux, Druckerkabel, und, und und.

Auch für SX64, Amiga oder C128 kann ich Kabelverbindungen liefern, genau wie für Sega-Mega Drive, Amstrad und einige mehr !

Auch für Konsolen liefere ich Kabel, mein Angebot ist recht groß.

Sonderwünsche ? Kein Problem !



Ein Besuch lohnt sich ! www.DocsHardwarekiste.de

Stefan Schauf, Schötmarsche Straße 25, 32791 Lage/Lippe



LIEBE LOTEKS!

Der Umfang des Newstickers, für den Tim Schürmann seit vielen Jahren Relevantes und Unterhaltsames aus der Welt des Retrocomputing sammelt, nimmt immer größere Ausmaße an. Als wir Lotek64 2002 ins Leben gerufen haben, gab es nicht viel Neues zu vermelden: Hier ein Update eines Emulators, dort ein neues Bastelprojekt. Heute werden alte Computer und Spiele weltweit gehegt und gepflegt, gleichzeitig sind sie im Alltag, in der Kunst, auf aktuellen Konsolen und in den Medien angekommen.

Diese Entwicklung spiegelt sich auch in der 53. Ausgabe von Lotek64 wider. Wir haben neue Spiele und Hardware unter die Lupe genommen, Chiptunes gehört, Filme und Retrochannels gesehen, Bücher gelesen, Ausstellungen besucht (und kuratiert), die sich allesamt um jene Computer drehen, die – zumindest bei den Älteren in der Redaktion – schon vor 30 Jahren im Mittelpunkt unseres damaligen Lebens oder zumindest ganz oben auf der Liste von Dingen, die wir nur deshalb nicht hatten, weil wir sie uns nicht leisten konnten, standen.

Wie immer beschäftigen wir uns auch mit den wirklich alten Sachen. Auf acht Seiten haben wir umfassend abgehandelt, wie sich die legendären und manchmal unsäglich TV-Spieleshows auf dem Commodore 64 spielen. Und mit dem Velvet hat Stefan Egger einen seltenen Amiga-Prototypen aufgespürt, dessen Paula noch Portia hieß.

Wir wünschen euch allen einen schönen und erholsamen Sommer!

Georg Fuchs
(für die Redaktion)

IMPRESSUM

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

E-Mail: info@lotek64.com
Internet: <http://www.lotek64.com>
Twitter: <http://twitter.com/Lotek64>
Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Lotek64/164684576877985>



INHALT

Lo*bert (Martinland)	2
Editorial, Impressum	3
Newsticker (Tim Schürmann).....	4
Versionscheck (Tim Schürmann)	12
Retro-Publishing: poly.play.....	14
Leserbrief.....	14
„Gelebt und geliebt“: Interview mit Mirco Geldermann/Magic Disk 64 (Georg Fuchs).....	15
P1565: Ein neues Diskettenlaufwerk für den C65 (Michal Pleban, Stefan Egger)	17
Kurz und eindrucksvoll: PLLUG (Steffen Große Coosmann)	18
Kuriose Hardware #4: Amiga-Prototyp Velvet (Stefan Egger)	19
Hardwaretest: USB-Adapter Unicorn für Atari ST (Stefan Egger)	20
Das ganze Leben ist ein Quiz: TV-Spieleshows-Adaptierungen für den Heimcomputer (Jens Bürger, Georg Fuchs, Tim Schürmann).....	22
Retro Treasures: DK Bongos (Simon Quernhorst)	30
Buchrezension: Stefan Höltgen, Resume (Ingolf Ihrig).....	31
Youtube-Channels für Retrospieler (Steffen Große Coosmann)	32
Spiele, du musst! 1.000 Stunden Star-Wars-Spiele im Museum (Stefan Egger).....	34
Quod Init Exit: Das perfekte C64-Spiel? (Steffen Große Coosmann)	36
Traceroute: Nerd-Roadmovie von Johannes Grenzfurthner (Georg Fuchs).....	37
Crudlas Kiste #2: Coco-Notes (Crudla)	38
Planet der Pendler: U-Bahn-Kunst (Stefan Egger)	39
Commodore Meeting Wien 2016 (Stefan Egger).....	40
Musikecke: Hier spielt die Chipmusik (Steffen Große Coosmann)	42
GameBoy-Musikmodul-Kickstarter von Tronimal (Steffen Große Coosmann)	43
SIDologie (Martinland)	43
Videogame Heroes #19: Q*bert (Martinland)	44

DIE REDAKTION



ARNDT **MARLEEN** **AXEL**
adettke@lotek64.com marleen@lotek64.com axel@lotek64.com



KLEMENS **LARS** **RAINER**
redaktion@lotek64.com lars@lotek64.com rainer@lotek64.com



MARTIN **JENS** **STEFFEN**
martinland@lotek64.com jens@lotek64.com steffen@lotek64.com



SABINE **GEORG** **CRUDLA**
sabine@lotek64.com redaktion@lotek64.com redaktion@lotek64.com

Dezember 2015

03.12.2015

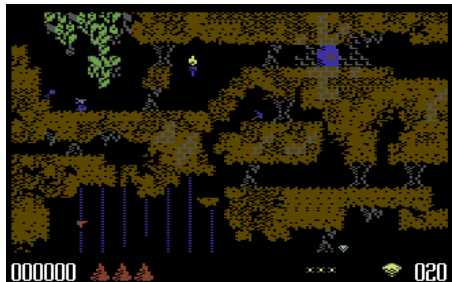
Patent ausgelaufen: Games dürfen Ladezeiten künftig mit Minispielen überbrücken.
<http://derstandard.at/2000026881501/Preisschlacht-um-PS4-und-Xbox-One-Die-besten-Angebote-in>
<https://itch.io/jam/loading-screen-jam>

05.12.2015

Tim Schafer startet Crowdfunding-Kampagne für Psychonauts 2, die am 12. Januar mit Erfolg abgeschlossen wird.
<https://www.fig.co/campaigns/psychonauts-2>

06.12.2015

Neue C64-Spiele:
The Catacombs of Cherubim
<http://csdb.dk/release/?id=143599>



Rust'n'Steel
<http://csdb.dk/release/?id=143598>
Qualot
<http://csdb.dk/release/?id=143597>



Rogue Preview
<http://csdb.dk/release/?id=143596>
Yloa's Complex Preview
<http://csdb.dk/release/?id=143595>

08.12.2015

Web-Quiz: Wie fit sind Sie bei Retro-Technik?
<http://derstandard.at/2000026758601/Web-Quiz-Wie-fit-sind-Sie-bei-Retro-Technik>

„Half-Life 2“: Infos und Bilder zu Episode 4 durchgesickert.
<http://derstandard.at/2000027102788/Half-Life-2-Infos-und-Bilder-zu-Episode-4-durchgesickert>

Nethack: Nach zehn Jahren bekommt ASCII-Spieleklassiker ein Update.
<http://www.golem.de/news/nethack-ascii-spieleklassiker-bekommt-update-nach-zehn-jahren-1512-117866.html>

Nach über 30 Jahren kommen neue Vinylpressen auf den Markt.
https://thump.vice.com/de/article/nach-ber-30-jahren-neue-vinyl-pressen-kommen-auf-den-markt?utm_source=thumpfb&utm_medium=link

11.12.2015

210 Tage von Start bis Ziel: Spieler baut die längste Achterbahn in „Rollercoaster Tycoon“.
<http://derstandard.at/2000027329875/210-Tage-von-Start-bis-Ziel-Spieler-baut-laengste-Achterbahn>

12.12.2015

The Polycade – Retro Arcade of the Future
<https://www.kickstarter.com/projects/783911081/the-polycade-retro-arcade-of-the-future?lang=de>

Double Fine kündigt eine „Remastered“-Fassung von Full Throttle an. Der Veröffentlichungstermin wird erst 2017 sein.

15.12.2015

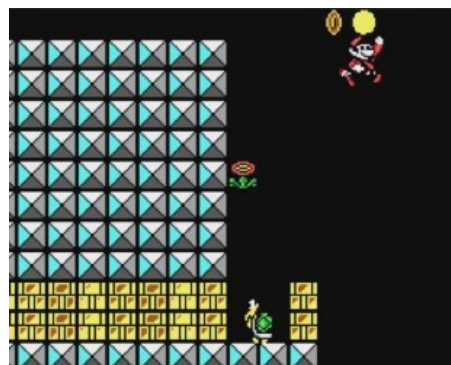
Commander Keen wird 25.
http://www.osnews.com/story/29004/Commander_Keen_turns_25

Wii-U-Emulator lässt „Mario Kart 8“ (ruckelig) am PC spielen.
<http://derstandard.at/2000027534605/Wii-U-Emulator-laesst-Mario-Kart-8-ruckelig-am-PC>

16.12.2015

Google emuliert Amiga 500 im Browser:
<http://www.gulli.com/news/26898-google-emuliert-amiga-500-im-browser-2015-12-16>

„Doom“-Entwickler enthüllt nie erschienene PC-Version von „Super Mario Bros 3“.
<http://derstandard.at/2000027626422/Doom-Entwickler-enthuehlt-nie-erschienene-PC-Version-von-Super-Mario>



22.12.2015

HTML-909 - Ein Roland TR-909 im Browser:
<http://html909.com/>

23.12.2015

Wird ja auch Zeit! C64 bekommt WLAN-Modul:

<https://jammingsignal.wordpress.com/commodore-wi-fi-modem/>
<http://t3n.de/news/zeit-c64-bekommt-wlan-modul-666870/>

26.12.2015

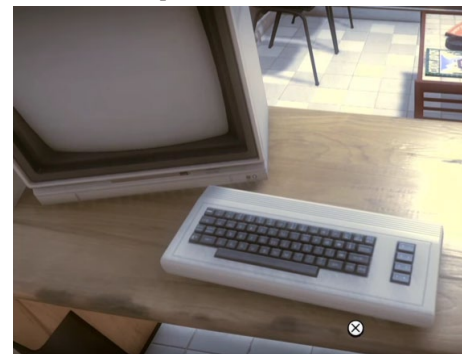
Steve Kups, eine Hälfte der „Byteriders“, ist im Alter von nur 45 Jahren am 26.12.2015 an den Folgen eines Herzinfarkts gestorben.
<http://www.forum64.de/wbb4/index.php?thread/62201-neues-grafikadventure-%E2%80%9EHeroes-cowards%E2%80%9C-erscheint-zur-gamescom/&postID=1010866#post1010866>

27.12.2015

Games That Weren't haben wieder ein paar alte Spiele ausgegraben, darunter auch ein Mario-Spiel:
<http://www.gamethatwerent.com/2015/12/games-that-werent-christmas-update-2015/>

WHDLoad 18.2 erschienen, ab sofort ist die Software Freeware.
<http://www.forum64.de/wbb4/index.php?thread/64397-whdload-18-2/&postID=1008535#post1008535>

Screenshot aus dem PS4-Spiel Everybody's Gone to the Rapture:



30.12.2015

Mit dem C64-Userport gesteuerte Weihnachtsbaumbeleuchtung:
<https://youtu.be/jow81FM3Ny4>

OpenEmu 2.0 für OS X erschienen, ein Emulator für diverse Videospiele:
<http://stadt-bremerhaven.de/retro-alarm-openemu-2-0-fuer-os-x-erschieden-emulator-fuer-diverse-videospiele/> <http://openemu.org/>

31.12.2015

Aus der Abteilung Erich von Däniken für Vieltelefonierer:
800 Jahre altes Alien-Handy gefunden? <https://de.nachrichten.yahoo.com/800-jahre-altes-alien-handy-gefunden-064217818.html>

Januar 2016

05.01.2016

Spieler lässt Super Nintendo seit 20 Jahren eingeschaltet, um Spielstand zu sichern.

<http://derstandard.at/2000028448822/Spieler-laesst-Super-Nintendo-seit-20-Jahren-ingeschaltet-um-Spielstand>

20. Todestag von Konrad Zuse: Computerpionier Konrad Zuse: „Ich hatte nur das Glück, dass meiner zuerst lief.“
<http://derstandard.at/2000027704266/Computerpionier-Konrad-Zuse-Ich-hatte-nur-das-Glueck-dass-meiner>

Windows 95 und 98 laufen auf einem New Nintendo 3DS.
<http://www.gulli.com/news/26953-windows-95-und-98-laufen-auf-new-nintendo-3ds-2016-01-04>

Die Daten von 200 Disketten aus dem Nachlass des 1991 verstorbenen Star-Trek-Schöpfers Gene Roddenberry wurden gerettet, über den Inhalt ist nichts bekannt.
<http://www.cnet.com/news/data-recovered-from-floppy-disks-owned-by-star-treks-rodtenberry/>

Streit um das Amiga-Erbe nach Veröffentlichung des Kickstart- und Workbench-Sourcecodes:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Source-Code-Leak-Streit-um-das-Amiga-Erbe-3062034.html>
<http://commodore.ninja/amiga-os-kickstart-and-workbench-source-coded-leaked/>

06.01.2016
 Vinyl lebt: Sony stellt neuen „smarten“ Plattenspieler vor.
<http://derstandard.at/2000028562324/Vinyl-lebt-Sony-stellt-neuen-smarten-Plattenspieler-vor>



07.01.2016
 Auf der CES 2016 kündigt Kodak die Rückkehr des Super-8-Films an.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/CES-2016-Die-Rueckkehr-des-Super-8-Films-3065462.html>



12.01.2016
 Ein unbezahlter Microsoft-Praktikant entwickelte das Kultspiel „Solitaire“ für Windows.
<http://derstandard.at/2000028886552/Unbezahlter-Microsoft-Praktikant-entwickelte-Kultspiel-Solitaire-fuer-Windows>

Kopierschutz: Piraten befürchten baldiges Aus für Spielecracks.
<http://derstandard.at/2000028678020/Kopierschutz-Piraten-befuerchten-baldiges-Aus-fuer-Spiele-Cracks>

„Agent“: Von Rockstars verschollenem PS3-Spiel sind Screenshots aufgetaucht.
<http://derstandard.at/2000028903478/Agent-Screenshots-von-Rockstars-verschollenem-PS3-Spiel-aufgetaucht?>

Das Support-Ende für alte Internet-Explorer-Versionen ist da.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Das-Support-Ende-fuer-alte-Internet-Explorer-Versionen-ist-da-3068332.html>
<http://derstandard.at/2000028882047/Aus-fuer-alte-IE-Versionen-Fuenftel-aller-Webnutzer-ab-sofort>

Ade PowerPC, 10 Jahre Intel-Mac
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Ade-PowerPC-10-Jahre-Intel-Mac-3068625.html>

13.01.2016
 Interview mit einer kalifornischen Hexe, die Computer mittels Magie von Viren befreit:
http://motherboard.vice.com/en_uk/read/we-talked-to-a-witch-who-casts-viruses-out-of-computers-with-magic

ARD Text bleibt der beliebteste Videotext.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/ARD-Text-bleibt-der-beliebteste-Videotext-3069629.html>



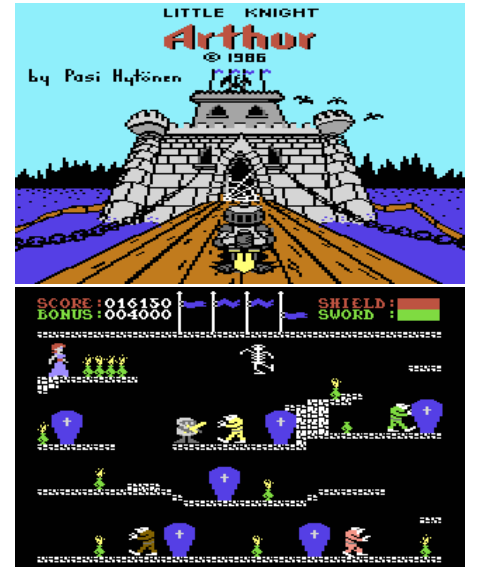
15.01.2016
 15 Jahre Wikipedia
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/15-Jahre-Wikipedia-Die-Unvollendete-3071461.html>
<http://derstandard.at/2000029112280/Wikipedia-Die-freie-Online-Enzyklopaedie-wird-15>

„Nerds! Broadway-Musical rund um Steve Jobs und Bill Gates:
<http://www.cnet.com/news/nerds-steve-jobs-and-bill-gates-musical-comedy-soon-on-broadway/>

16.01.2016
 Dragon's Lair Returns: Don Bluth & Gary Goldman bringen Dragon's Lair auf die Kinoleinwand.

<https://www.indiegogo.com/projects/dragon-s-lair-returns#/>

17.01.2016
 Little Knight Arthur, ein unveröffentlichtes C64-Spiel von Pasi Hytönen, aufgetaucht:
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=58783>
<http://www.lemon64.com/?mainurl=http%3A//www.lemon64.com/games/details.php%3FID%3D4211>

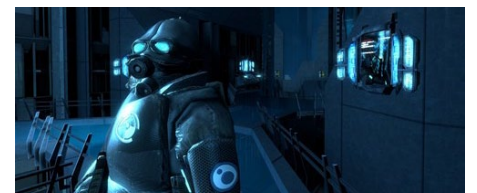


18.01.2016
 Eine zweite Auflage von „Commodore 64: a visual Compendium“ wird per Kickstarter finanziert.
<https://www.kickstarter.com/projects/2146199819/commodore-64-a-visual-compendium-second-edition>

Nach 21 Jahren veröffentlicht John Romero ein neues Level für seinen nicht ganz unbekanntesten Shooter „Doom“.
<http://derstandard.at/2000029294278/21-Jahre-spaeter-Doom-Schoepfer-Romero-veroeffentlicht-neues-Level-fuer>

19.01.2016
 In Österreich gibt es noch 16.000 Telefonzellen, ergab eine parlamentarische Anfrage.
<http://derstandard.at/2000029351569/Noch-16-000-Telefonzellen-bundesweit>

Prospekt, eine von einem Fan programmierte Fortsetzung zu „Half-Life: Opposing Force“, wird auf Steam veröffentlicht.
<http://derstandard.at/2000029271960/Half-Life-Fan-bringt-offizielle-Fortsetzung-zum-Kult-Shooter>



Hacker rekonstruiert jahrzehntealte Teletext-News aus VHS-Aufnahmen.

<http://derstandard.at/2000029356710/>

Hacker-rekonstruiert-Jahrzehnte-alte-Teletext-News-aus-VHS-Aufnahmen

<http://www.transdiffusion.org/2016/01/07/teletext-time-travel>

Die nötige Software:

<https://github.com/ali1234/vhs-teletext/>

<http://teletext76.blogspot.co.uk/2012/02/extracting-teletext-from-vhs-tapes.html>

22.01.2016

Die seltsamsten Computergehäuse der 90er:

<http://retrowaretv.com/lgr-strangest-computer-designs-of-the-90s/>

Und hier ein „Glücksrad“ für alle, die im IT-Service arbeiten:

<http://www.amazon.de/gp/product/B00BATBTLY/>

23.01.2016

Ron Gilbert via Twitter: „The C64 SCUMM system was all written using Lucasfilm Games's Macross assembler. Now you can use it too!“

<http://www.pagetable.com/?p=848>

24.01.2016

Freie E-Books: „Commodore Hardware Retro-computing“ und „Simulation – Emulation“

<https://github.com/petersieg/Retro-Computing>

st-computer 10/2015 als kostenloses PDF erschienen:

<http://www.forum64.de/wbb4/index.php?thread/64860-st-computer-10-2015-erschienen/&postID=1016547#post1016547>

Hideous Bill & the Gi-Gants, eine Art Ameisen-Pac-Man für den Commodore 64

<http://www.indieretronews.com/2016/01/hideous-bill-gi-gants-its-almost-like.html>



26.01.2016

Video: „Unfolding The 8-Bit Era (8 bits, 8 players, 8 projectors, and one Nintendo Entertainment System)“

<https://www.youtube.com/watch?v=SyU7Fscd2KU&feature=youtu.be>

Entwicklerkommentar zu Day of the Tentacle Remastered:

<http://www.ign.com/videos/2015/12/07/day-of-the-tentacle-remastered-developer-commentary-ign-first>

Allister Brimble bietet ab sofort seine letzte Remix-CD „The Spectrum Works“ als Download in seinem Shop an. Die gepresste CD gab es nur im Rahmen einer Kickstarter-Aktion zu einem Bitmap-Books-Buch.

<http://www.amigaworks.com/#!shop--cart/ctd5>

Arcade Hotel: In Amsterdam eröffnet das erste Hotel für Gamer.

<http://www.schleckysilberstein.com/2016/01/arcade-hotel-in-amsterdam-eroffnet-das-erste-hotel-fur-gamer/>

27.01.2016

Ein paar Retro-Ührchen für zum Selberbasteln:

<http://makezine.com/2016/01/26/8-cool-clocks-upcycled-from-computer-parts/>

22 Jahre lang verschwiegen: Michael Jackson war wohl doch „Sonic 3“-Komponist.

<http://derstandard.at/2000029871088/22-Jahre-lang-verschwiegen-Michael-Jackson-wohl-doch-Sonic-Komponist>

28.01.2016

Der Atari-2600-VCS-Emulator Stella 4.7 enthält unter anderem eine verbesserte Paddle-Emulation.

<http://news.softpedia.com/news/stella-4-7-free-atari-2600-vcs-emulator-gets-paddle-emulation-improvements-499527.shtml>

Die neue Olympus Pen-F sieht aus wie eine Kamera aus den 60ern.

<http://www.golem.de/news/retrodesign-olympus-pen-f-sieht-aus-wie-eine-kamera-aus-den-60ern-1601-118785.html>



Wie sich Technologie seit „Akte X“ verändert hat:

<http://derstandard.at/2000029697631/Wie-sich-Technologie-seit-Akte-X-veraendert-hat>

Das Spiel „Tron Run/r“ jagt Spieler durch die Computerwelt.

<http://derstandard.at/2000029933023/Tron-Runr-jagt-Spieler-durch-die-Computerwelt>

Zurück in die Zukunft: Das Kultauto DeLorean DMC-12 soll neu aufgelegt werden.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Zurueck-in-die-Zukunft-Kultauto-DeLorean-DMC-12-soll-neu-aufgelegt-werden-3086007.html>

31.01.2016

Eine verbesserte Version des C64-Spiels Flying Cobra RX:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=59032>

Eine Mischung aus Dolphin DOS and Jiffy-DOS möchte den Usern das Beste aus beiden Welten bringen:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=55739>

Neues 1541-Tool Discan v1.0 veröffentlicht:

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=59092>

C64-Spiel Bappleship (2016)

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=59243>

Die neue Turbokarte Vampire II soll dem Amiga 600 Flügel verleihen und einen Amiga 1200 mit 68060-CPU in den Schatten stellen.

<http://commodore.ninja/new-accelerator-board-vampire-ii-makes-the-amiga-600-fly/>



Revolution Software („Baphomets Fluch“) wird 25 Jahre alt. Zur Feier des Tages gibt es eine Collection Box mit allen Spielen namens „Revolution: the 25th Anniversary Collection Box Set“.

<http://revolution.co.uk/news/revolution-the-25th-anniversary-collection-box-set/>

Februar 2016

03.02.2016

NeXT revisited: Ein verschollenes Video von der NeXT-Einführung wurde entdeckt.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/NeXT-revisited-verschollenes-Video-von-NeXT-Einfuehrung-entdeckt-3091751.html>



CLASSIC 1100101101110 COMPUTING 2016

17. + 18. September

Große Ausstellung von klassischen Computern und Videospielen auf 1100 qm Eventfläche!

- Zahlreiche Vereine aus der Retro-Szene sowie „Special Guests“
- Fachvorträge
- Händlerverkauf an beiden Tagen
- Reparaturservice
- Freier Eintritt
- Keine Ausstellergebühren

Weitere Informationen und Anmeldungen unter:

www.classic-computing.de

**Kulturzentrum
Alte Weberei
48529 Nordhorn**



Anfassen, Ausprobieren, Staunen

Command & Conquer im Browser spielen:
<http://www.gulli.com/news/27076-command-und-conquer-im-browser-spielen-2016-02-03>

19-jährige Entwicklerin bringt Windows 95 im Browser zum Laufen:
<http://derstandard.at/2000030281989/19-jaehrige-Entwicklerin-bringt-Windows-95-in-Browser-zum-Laufen>

04.02.2016

Score – 114 Minuten Musik aus Videospiele, gespielt vom Schwedischen Radiosymphonieorchester:

<https://www.youtube.com/watch?v=-PkdLMlz-Ys>

Nur das Amiga-Medley gibt es hier:

<https://www.youtube.com/watch?v=LuzJ3inPpt8>

05.02.2016

Das Malware Museum lässt Viren der 80er und 90er im Browser erleben.

<http://derstandard.at/2000030457698/Malware-Museum-laesst-Viren-der-80er-und-90er-im-Browser>

08.02.2016

„Ich träume von einem richtig argen Wohn-Uterus“: Der Standard berichtet über Nik Ghalustians.

<http://derstandard.at/2000030434879/Ich-traeume-von-einem-richtig-argen-Wohn-Uterus>

Deutsches Museum der digitalen Kultur „eröffnet“ in Dortmund.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Deutsches-Museum-der-digitalen-Kultur-eroeffnet-in-Dortmund-3096298.html>

11.02.2016

Ein paar ehemalige Descent-Entwickler sammeln auf Kickstarter Geld für einen geistigen Nachfolger. Das Projekt hat nichts mit „Descent: Underground“ zu tun.

<https://www.kickstarter.com/projects/2010925172/overload-the-ultimate-six-degree-of-freedom-shoote>

12.02.2016

Retro Computing, eine Software-Sammlung für Windows 3.11 im Browser:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Retro-Computing-Software-Sammlung-fuer-Windows-3-11-im-Browser-3099949.html>

Eine Geschichte der Windows-Stadtmenüs:

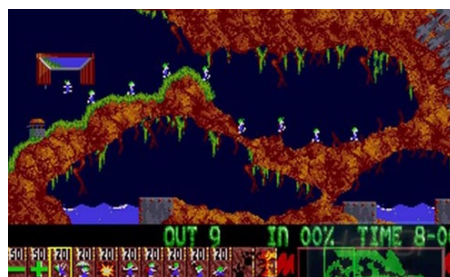
<http://www.theverge.com/2016/2/11/10923808/microsoft-windows-start-menu-20-years-visual-history>



16.02.2016

„Lemmings“ feiert 25. Geburtstag:

<http://derstandard.at/2000031103190/Lemmings-Das-Kultspiel-feiert-25-Geburtstag>



17.02.2016

Die Finanzierung der Mobilkonsole Sinclair ZX Spectrum Vega+ ist gesichert.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Finanzierung-der-Mobilkonsole-Sinclair-ZX-Spectrum-Vega-gesichert-3108891.html>

<http://www.golem.de/news/sinclair-zx-spectrum-vega-plus-retro-handheld-mit-tausend-lizenzierten-spielen-1602-119203.html>



Coleco Chameleon soll die Rückkehr der Retro-Games einläuten:

<http://www.gulli.com/news/27126-coleco-chameleon-soll-rueckkehr-der-retro-games-einlaeuten-2016-02-17>

18.02.2016

Von Jordan Mechner gibt es zwei Bücher, in denen er die Entwicklung von Prince of Persia und Karateka dokumentiert.

<http://www.jordanmechner.com/backstage/>
<http://www.amazon.de/The-Making-Prince-Persia-Journals/dp/1468093657>

<http://www.amazon.de/gp/product/1480297232>

Tommy Tallaricos Kickstarter-Aktion für die Musik-CD Video Games Live: Level 5 ist erfolgreich:

<https://www.kickstarter.com/projects/1916334303/video-games-live-level-5-album-and-movie>

19.02.2016

Wake Me Up!, ein neues Spiel für den Sinclair ZX Spectrum:

<http://www.indieretronews.com/2016/02/wake-me-up-new-48k-zx-spectrum-game-is.html>

Chester Kollschen bittet auf der Plattform „Patron“ um eine monatliche Spende. Von den

Einnahmen möchte er (als großes Ziel) in Vollzeit neue Retro-Spiele entwickeln können.

<https://www.patreon.com/chesterkollschen?ty=h>

„Sorry, FBI, You Can't Hack The Game Boy Either“

<http://www.funnyordie.com/articles/e745776ac8/nintendo-stands-with-apple-sorry-fbi-you-can-t-hack-our-game-boys>

20.02.2016

Dave Needle, einer der ursprünglichen Entwickler des Amiga, ist verstorben

<http://www.amiga.org/forums/showthread.php?t=70521>

Day of the Tentacle als Barbiepuppe:

<https://twitter.com/decajedi/status/700819666701254656>

21.02.2016

C64-Spiel Hugohunt +5D

<http://csdb.dk/release/?id=145220>

Neues C64-Spiel „Slime“

<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=59579>

23.02.2016

In Deutschland gibt es nur noch 30.000 Telefonzellen.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Nur-noch-30-000-Telefonzellen-in-Deutschland-3113525.html>

Die Protagonisten des Spiels „Baphomet's Fluch“, George und Nico, stehen im Guinness-Buch der Rekorde („Longest running graphic adventure videogame protagonist“).

<http://revolution.co.uk/news/george-and-nico-world-record-breakers/>



24.02.2016

C64-Spiel Spaceman Splof: Planet of Doom

<http://pondsoft.uk/>
<http://csdb.dk/release/?id=145505>

Der schlaue Mann mit der Latzhose: zum Tode von Peter Lustig:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Der-schlaue-Mann-mit-der-Latzhose-zum-Tode-von-Peter-Lustig-3116505.html>

DDR-Computer: Wie ich mir nach 28 Jahren Warten meinen Z1013 bastelte.

<http://www.golem.de/news/ddr-computer-wie-ich-mir-nach-28-jahren-warten-meinen-z1013-bastelte-1602-119183.html>

Warum „E.T.“ das schlechteste Videospiel der Geschichte wurde:
<http://derstandard.at/2000031650706/Warum-ET-das-schlechteste-Videospiel-der-Geschichte-wurde>

25.02.2016
 Tentakel für den USB-Port:
<http://www.thinkgeek.com/product/ede3/>

20 Jahre später: Geheimenü in „Mortal Kombat“ entdeckt.
<http://derstandard.at/2000031766259/20-Jahre-spaeter-Geheimenue-in-Mortal-Kombat-entdeckt>

Shenandoah: Daughter of the Stars, später in „1993 Space Machine“ umbenannt, ist ein nie fertig gestellter Amiga-Shooter, dessen Programmierer es jetzt als PC-Spiel auf Steam veröffentlicht hat.
<http://www.gamereactor.de/Artikel/101444/Ruckkehr+eines+1993+vergessenen+Amiga-Spiels/>
<http://www.1993game.com/>



28.02.2016
 Neue C64-Version von Captain Fizz aus dem Jahr 1989 aufgetaucht.
<http://www.gamethatwerent.com/gtw64/captain-fizz-v1/>

„Es war der Commodore 64“: In der Doktorarbeit des früheren Zürcher Justizdirektors Markus Notter finden politische Widersacher eine Menge Fehler. Notter gibt der flackernden Bildschirmanzeige seines C64 die Schuld, mit dem er die Arbeit vor Jahrzehnten verfasst hatte.
<http://www.tagesanzeiger.ch/zuerich/region/dr-iur-pfusch/story/17660152>

29.02.2016
 Das IBM Model M Keyboard kann nun endlich im Browser simuliert werden.
<https://webwit.nl/input/kbsim/>

März 2016

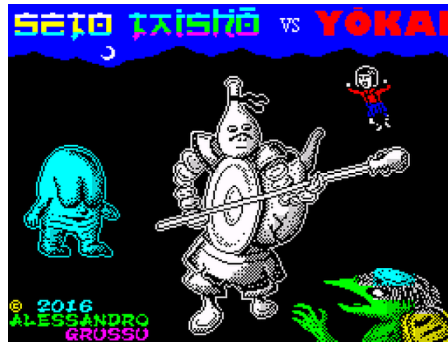
01.03.2016
 Ur-Unix soll auferstehen.
<http://www.admin-magazin.de/News/Ur-Unix-soll-auferstehen>

PC-Modding: ein PC von 1995 mit QuadCore, eine 3,5“-Diskette mit vielen Gigabyte Platz:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/>

Ein-PC-von-1995-mit-QuadCore-eine-3-5-Diskette-mit-vielen-Gigabyte-Platz-3120765.html

Popo Buum, ein SEUCK-Spiel für den C64:
<http://www.indieretronews.com/2016/02/popo-buum-brand-new-seuck-c64-game-from.html>

Seto Taisho VS Yokai, ein Spiel für den ZX Spectrum 128K:
<http://www.indieretronews.com/2016/02/seto-taisho-vs-yokai-big-game-release.html>

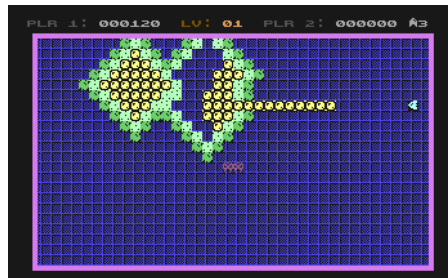


03.03.2016
 Scene World Magazine in einem zweistündigen Gespräch mit Hans Ippisch, C64-Veteranen seit den Tagen von Rainbow Arts bekannt.
<https://www.youtube.com/watch?v=Obs3p0QJrHc>

Steht die Musikkassette vor einem unerwarteten Comeback?
<http://www.bbc.com/news/uk-35634008>

Eine Murrel-Musik-Maschine mit 2000 Kugeln:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Wenn-die-Band-bastelt-Murrel-Musik-Maschine-mit-2000-Kugeln-3125795.html>

06.03.2016
 C64-Spiel Slime Deluxe veröffentlicht:
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=59795>



Beppe Kid und Chobin II, zwei „verlorene“ italienische C64-Spiele, wurden wiederentdeckt und veröffentlicht.
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=59784>

Ein Tool zum Darstellen und Editieren von GCR-Dateien:
<http://www.forum64.de/index>

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Erfinder-der-E-Mail-im-Alter-von-74-Jahren-gestorben>

08.03.2016
 E-Mail-Erfinder Ray Tomlinson gestorben:
<http://derstandard.at/2000032403604/Erfinder-der-E-Mail-im-Alter-von-74-Jahren-gestorben>

Zum 30. Todestag von Heinz Nixdorf auf der CeBIT:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Vor-30-Jahren-Zum-Tode-von-Heinz-Nixdorf-auf-der-CeBIT-3130181.html>

Über 500 Apple-II-Spiele und -Programme online zugänglich:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Apple-II-Ueber-500-Spiele-und-Programme-online-zugaenglich-3130102.html>
<http://www.golem.de/news/frogger-co-archive-org-bringt-alte-apple-ii-spiele-in-den-browser-1603-119629.html>

30 Jahre Plan9 – 9Front, der unterschätzte Beinahe-Unix-Nachfolger:
<http://www.golem.de/news/9front-der-unterschaetzte-beinahe-unix-nachfolger-1603-119458.html>

Der Arcade-Emulator Mame wechselt nach 19 Jahren auf GPL (General Public License).
<http://www.golem.de/news/mame-arcade-emulator-wechselt-nach-19-jahren-auf-die-gpl-1603-119606.html>
<http://derstandard.at/2000032441713/Mame-Arcade-Emulator-nun-offiziell-Open-Source>

Nach 20 Jahren schließt Microsoft „Fable“-Hersteller Lionhead Studios.
<http://derstandard.at/2000032487539/Ende-nach-20-Jahren-Microsoft-schliesst-Fable-Hersteller-Lionhead-Studios>

09.03.2016
 ScummVM 1.8 unterstützt mehr Spiele und Raspberry Pi.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Auf-ins-Abenteuer-ScummVM-1-8-unterstuetzt-mehr-Spiele-und-Raspberry-Pi-3131745.html>
<http://www.golem.de/news/retro-gaming-scummvm-1-8-bringt-eigenen-port-fuer-das-raspberry-pi-1603-119650.html>

Die Totensaga der Retro-Spielkonsole Coleco Chameleon:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Retro-Computing-Die-Totensaga-der-Retro-Spielkonsole-Coleco-Chameleon-3131033.html>

10.03.2016
 Ein kostenloser Emulator lässt NES-Klassiker in 3D spielen.

<http://derstandard.at/2000032648056/Kostenloser-Emulator-laesst-NES-Klassiker-in-3D-spielen>
<http://www.gulli.com/news/27212-emulator-spielt-nes-spiele-in-3d-im-browser-ab-2016-03-10>
<http://www.ign.com/articles/2016/03/09/new-emulator-turns-2d-nes-games-fully-3d-before-your-eyes>

„Ich würde aufgeben“ – Wie Teenager auf Windows 95 reagieren:
<http://derstandard.at/2000032652745/Ich-wuerde-aufgeben-Wie-Teenager-auf-Windows-95-reagieren>

11.03.2016

Bitte um Einsendungen auf Diskette: Russische Akademie nimmt Spott mit Humor.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Bitte-um-Einsendungen-auf-Diskette-Russische-Akademie-nimmt-Spott-mit-Humor-3133222.html>

Nach fünf Jahren wurde ein neuer Patch für Diablo 2 veröffentlicht.
<http://derstandard.at/2000032732175/Nach-fuenf-Jahren-Neuer-Patch-fuer-Diablo-2-veroeffentlicht>

13.03.2016

Last Ninja für Metal-Fans:
<https://www.youtube.com/watch?v=sh7tKmVQD6k>

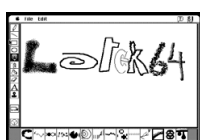
Adapter zum Anschluss analoger PC-Joysticks und -Lenkräder an den C64, also ein Joystick-to-Controport-Dongle, kurz Jocopod:
<http://www.forum64.de/index.php?thread/65932-neue-hardware-jocopod-joystick-to-controlport-dongle/>

Rum, wie wir ihn mögen (mit Dank an Martin Wendt für das Foto!):



Was David Fox vor Lucasfilm Games so gemacht hat: Marin Computer Center, portraitiert in People's Computers, 1978:
<http://www.digibarn.com/collections/newsletters/peoples-computer/peoples-1978-nov-dec/marin-computer-center.html>

Mac Plus mit Mac OS System 7 im Browser:
<https://jamesfriend.com.au/pc-js/>



15.03.2016

„System Shock“-Remake: So schön war das Kultspiel noch nie.
<http://derstandard.at/2000032936640/Remake-So-schoen-war-das-Kultspiel-System-Shock-noch-nie>

14 Jahre nach Marktstart erhält Warcraft 3 ein neues Update.
<http://derstandard.at/2000032874302/14-Jahre-nach-Marktstart-WarCraft-3-erhaelt-ein-neues-Update>

YouTube startete einst als erfolgloses Dating-Portal.
<http://derstandard.at/2000032904299/YouTube-startete-einst-als-erfolgloses-Dating-Portal>

16.03.2016

Disney bringt Indiana Jones 2019 noch einmal zurück auf die Leinwand. Die Hauptrolle übernimmt Harrison Ford, Regie führt Steven Spielberg.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Disney-bringt-Indiana-Jones-noch-einmal-zurueck-auf-die-Leinwand-3138882.html>
<http://www.gulli.com/news/27234-indiana-jones-5-mit-harrison-ford-angekündigt-2016-03-16>

15 Jahre deutschsprachige Wikipedia:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/15-Jahre-deutschsprachige-Wikipedia-3135883.html>
<http://derstandard.at/2000033008671/Jubilaeum-Deutschsprachige-Wikipedia-wird-15-Jahre-alt>

17.03.2016

Icaros Desktop 2.1 veröffentlicht:
<http://vmwaros.blogspot.de/2016/03/welcome-to-icaros-desktop-21-era.html>

Hyper Adapt: Marty McFlys selbstschnürende Nikes sind da!
<http://www.golem.de/news/hyper-adapt-marty-mcfly-s-selbstschnuerende-nikes-sind-da-1603-119823.html>

20.03.2016

Individual Computers hat die Formen für das C64-II-Gehäuse gekauft und wird selbst weitere Gehäuse produzieren. Diese wiederum sollen über den Online-Shop des Return-Magazins verkauft werden.
<http://www.forum64.de/index.php?thread/60337-neue-c64-geh%C3%A4use-in-bunt-&postID=1033523#post1033523>

U17 PLAnkton, ein neuer PLA-Ersatz:

<http://www.forum64.de/index.php?thread/62139-neu-pla-ersatzteil-u17-plankton/>

Erfolgreiche Kickstarter-Aktion für ein neues 8-Bit-Magazin namens Eight Bit Magazine:
<https://www.kickstarter.com/projects/8bitmagazine/eight-bit-magazine>

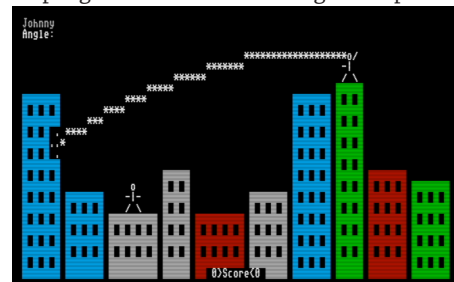
AudioEx 2.0

<https://sites.google.com/site/dividedbit/home/c64-projects/audioex>

Neue CP/M-Spiele für den C128 wurden veröffentlicht.

GORILLA.BAS:

<http://github.com/sblendorio/gorilla-cpm>



QUEENS:

<http://github.com/sblendorio/queens-cpm>

HANOI:

<http://github.com/sblendorio/hanoi-cpm>

Apple TV im Retro-Fieber: „Sonic the Hedgehog“ und „Giana Sisters“ sind da.

<http://stadt-bremerhaven.de/apple-tv-im-retro-fieber-sonic-the-hedgehog-und-giana-sisters-sind-da/>

21.03.2016

Nach 19 Jahren: Reuiger „Diablo“-Pirat begleicht Schuld bei Blizzard.
<http://derstandard.at/2000033333633/Nach-19-Jahren-Diablo-Pirat-begleicht-Schuld-bei-Blizzard>

A history of the Amiga, Teil 9, Video Toaster:
<http://arstechnica.com/gadgets/2016/03/a-history-of-the-amiga-part-9-the-video-toaster/>

22.03.2016

Day of the Tentacle Remastered erschienen.
http://www.gog.com/game/day_of_the_tentacle_remastered

Indiana Jones III für den C64 macht Fortschritte.

<http://www.indieretronews.com/2016/03/indiana-jones-and-last-crusade.html>

Zwei SIDs in einem C64 für Leute ohne Lötkolben: Project SIDFX soll im Oktober erscheinen und kann schon vorbestellt werden.
<http://sidfx.kick-ass.dk/>

23.03.2016

Interview mit den DOTT-Machern:

<http://www.usgamer.net/articles/day-of-the-tentacle-the-oral-history>

24.03.2016

Warp 3D Nova, ein neues 3D-Treibersystem für AmigaOS 4:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Alternative-Betriebssysteme-Neues-3D-Treibersystem-fuer-AmigaOS-4-3151498.html>

Steve Ballmer, „der Mann, der den Laden schmiss“, wird 60.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Steve-Ballmer-wird-60-Der-Mann-der-den-Laden-schmiss-3150360.html>

Manche Spiele sind babyleicht: Sechs Monate altes Baby meistert „Street Fighter 5“.
<http://derstandard.at/2000033556143/Sechs-Monate-altes-Baby-meistert-Street-Fighter-5>

29.03.2016

Ein US-Amerikaner wird verhaftet, weil er eine VHS-Kassette 14 Jahre lang nicht retourniert hat.
<http://derstandard.at/2000033655179/VHS-Kassette-nicht-zurueckgegeben-US-Amerikaner-nach-14-Jahren-verhaftet>

ScummVM kann jetzt in der Entwicklerversion auch Myst und Myst: Masterpiece Edition ausführen.
<http://scummvm.org/news/20160327/>

31.03.2016

Für Android gibt es ein „Space Invaders“-Remake, das auch den Automaten ein wenig nachbildet.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.riproductions.invaders>

Jene Reebok-Schuhe, die Sigourney Weaver in Aliens, der Alien-Fortsetzung, getragen hat, sollen am ‚Alien Day‘ in den Handel kommen.
<http://pulse.therpf.com/reebok-stompers-from-aliens-to-be-released-on-alien-day>

40 Jahre Apple: Der Computer-Pionier stand 1997 kurz vor der Pleite.
<http://derstandard.at/2000033632150/40-Jahre-Apple-Computer-Pionier-stand-1997-kurz-vor-der>

April 2016

01.04.2016

Kleine Linksammlung zum 40. Geburtstag von Apple:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/1996-General-Electric-wollte-Apple-kaufen-fuer-2-Milliarden-US-Dollar-3160144.html>
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/40-Jahre-Apple-Wayne-interessiert-s-3159854.html>
<http://www.cnet.com/pictures/apples-greatest-hits-pictures/>
[http://www.cnet.com/news/apples-first-40-](http://www.cnet.com/news/apples-first-40-years-an-oral-history-from-inside-the-loop/)

years-an-oral-history-from-inside-the-loop/
<http://www.cnet.com/news/apples-marketing-at-40-reality-distortion-or-the-real-thing/>
<http://www.cnet.com/pictures/apple-alums-where-are-they-now/>

02.04.2016

Platman, ein C64-Spiel auf Cartridge:
<http://www.indieretronews.com/2016/04/platman-16kb-cartridge-lovely-new.html>



Vortex Crystals, ALienator und Bug Hunt, drei weitere C64-Module:
<http://www.indieretronews.com/2016/04/vortex-crystals-16kb-cartridge-tnds-new.html>
<http://csdb.dk/release/?id=146978>
<http://www.indieretronews.com/2016/04/bug-hunt-16kb-cartridge-lots-of-arcade.html>

03.04.2016

8-Bit Kids, ein Buch über die Kindheit mit dem Commodore 64:
<https://www.kickstarter.com/projects/508669607/8-bit-kids-growing-up-with-the-commodore-64-hardba>

Star Raiders für Ataris 8-bit-Heimcomputer-system entschlüsselt und dokumentiert:
<https://github.com/lwiest/StarRaiders/blob/master/StarRaiders.source.txt>

05.04.2016

Nintendo Entertainment System als (echt) goldene Retrokonsole für 5.000 US-Dollar:
<http://www.golem.de/news/nintendo-entertainment-system-goldene-retrokonsole-fuer-5-000-us-dollar-1604-120137.html>
<http://derstandard.at/2000034200120/Goldene-Retro-Konsole-fuer-5-000-Dollar-ist-auch-innen>



07.04.2016

Ein Raspberry Pi im Super-Game-Boy:
<http://derstandard.at/2000034369717/Mit-dem-Raspberry-Pi-zum-Super-Game-Boy>

10.04.2016

C64 Games Mashup im Browser:
<http://level4.jojati.com/c64mashup/>

11.04.2016

Dr. Tom Murphy, eine fiktive Konferenz und ein NES-3D-Emulator, der NES-Games in FirstPerson-Perspektive spielen lässt: Der Ap-rilscherz, der keiner war:

<http://www.nerdcore.de/2016/04/06/the-glend-of-zelda-automatic-3dification-of-nes-games/>

12.04.2016

Der Amiga und seine Rolle im Kabelfernsehen:
<http://www.atlasobscura.com/articles/how-the-commodore-amiga-powered-your-cable-system-in-the-90s>

Ein topmodischer Pac-Man-Anzug:
<http://www.cnet.com/news/pac-man-suit-wraps-you-up-in-retro-gaming-fashion/>

13.04.2016

SEUCK 2016, ein Wettbewerb für C64-Spiele-entwickler:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/SEUCK-2016-Wettbewerb-fuer-C64-Spieleentwickler-3173231.html>
http://tnd64.unikat.sk/Seuck_Compo_2016.html#Introduction

15.04.2016

Nach 29 Jahren findet ein Spieler den ultimativen K.-o.-Schlag in „Punch-Out!“ – Das Konzept war laut Kommentaren allerdings schon bekannt.
<http://derstandard.at/2000034675105/Nach-29-Jahren-Spieler-findet-ultimativen-KO-Schlag-in-Punch>

16.04.2016

Kurzfilm „Maniac Mansion – Fan Movie“
<https://www.youtube.com/watch?v=B6m1BiRyzbw>

Der C64 als Handheld-Konsole mit USB- und HDMI-Ports:
<https://www.indiegogo.com/projects/the-64-computer-and-handheld-console#/>

Die kostbarsten VHS-Kassetten, die man besitzen kann:
<https://de.kino.yahoo.com/post/142013105294/enth%C3%BCllt-die-kostbarste-vhs-kassette-die-man>

17.04.2016

C64-Software Tape Master Pro V3.0:
<http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=60326>



DirMaster v3.1.0 für Windows hilft bei der Verwaltung der C64-Softwaresammlung.
<http://style64.org/release/dirmaster-v3.1.0-style>

19.04.2016

Weltrekord: Ein Spieler meistert „Super Mario Bros“ in unter fünf Minuten.
<http://derstandard.at/2000035087780/Weltrekord-Spieler-meistert-Super-Mario-Bros-in-unter-fuenf-Minuten>

Die Geschichte hinter dem seit 13 Jahren erwarteten NetHack-Update:
http://gamasutra.com/view/news/269726/The_story_behind_NetHacks_longawaited_updatethe_first_since_2003.php

21.04.2016

Sega bringt Mega-Drive-Klassiker samt Mod-Support auf Steam:
<http://derstandard.at/2000035447932/Sega-bringt-Mega-Drive-Klassiker-samt-Mod-Support-auf-Steam>
<http://www.golem.de/news/mega-drive-sega-eroeffnet-retroportal-auf-steam-1604-120477.html>

Nach zehn Jahren stellt Microsoft den Support für die Xbox 360 ein.
<http://derstandard.at/2000035404106/Microsoft-mustert-Xbox-360-aus-Produktion-eingestellt>

22.04.2016

Das CPC-Entwicklersystem CPCtelera 1.4 wird freigegeben.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Retro-Computing-CPCtelera-Version-1-4-freigegeben-3180264.html>

24.04.2016

Ein intelligenter elektronischer Diskettenlocher für 1541 & Co.:
<http://www.forum64.de/index.php?thread/66611-neue-hardware-intelligenter-elektronischer-diskettenlocher/&postID=1042769#post1042769>

25.04.2016

Zuerst Go, jetzt Shooter: Künstliche Intelligenz soll Spieler bei Doom herausfordern.

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Zuerst-Go-jetzt-Shooter-Kuenstliche-Intelligenz-soll-Spieler-bei-Doom-herausfordern-3181973.html>

26.04.2016

Wireless-Adapter für NES-Controller:
<http://www.cnet.com/news/old-school-gaming-meets-new-school-tech-with-analogues-wireless-nes-adapter/>

Tom Hanks' Stimme Arne Elsholtz ist gestorben. Er hat auch einige Computerspiele synchronisiert, darunter das Adventure Discworld.
<http://web.de/magazine/unterhaltung/tv-film/tom-hanks-stimme-arne-elsholtz-gestorben-31522204>

27.04.2016

Vintage Computer Festival Europe, ein Wochenende unter Nerds, zum Mitspielen:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Vintage-Computer-Festival-Europe-Ein-Wochenende-unter-Nerds-zum-Mitspielen-3190002.html>

Von Hurlements, einem alten Ubisoft-Titel, gibt es nun ein PC-Remake.
<http://www.indieretronews.com/2016/04/hurlements-very-old-ubisoft-title-is.html>

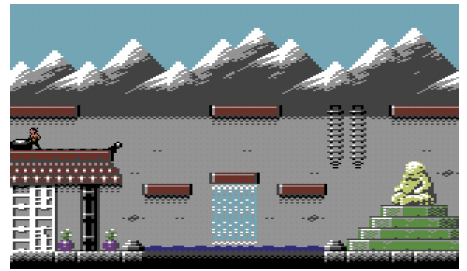
28.04.2016

Aus der Rubrik „Was macht eigentlich...?": Atari-Gründer Bushnell steigt in den Spielmarkt für Mobilgeräte ein.
<http://www.cnbc.com/2016/04/28/atari-founder-bushnell-jumps-into-mobile-with-spil-games.html>

Video: „Europe in 8 Bits“
<https://vimeo.com/ondemand/europein8bits/85608442>

29.04.2016

Neues kommerzielles C64-Spiel Tiger Claw:
<https://rgcddev.itch.io/tiger-claw>



Bisher unveröffentlichte Briefe von Alan Turing offenbaren den persönlichen Konflikt mit seiner Sexualität.
https://www.theguardian.com/science/2015/aug/23/alan-turing-letters-reveal-battle-sexuality?CMP=share_btn_fb

20 Jahre digitales Weltgeschehen, ein paar Anmerkungen:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/20-Jahre-digitales-Weltgeschehen-Ein-paar-Anmerkungen-3193435.html>

30.04.2016

Im Juni wird der neue Fernsehsender RTL-plus an den Start gehen. Ab September will man zudem bekannte TV-Shows neu aufliegen. Im Einzelnen geplant sind „Ruck Zuck“, „Jeopardy“, „Familien-Duell“ und das gute alte „Glücksrad“ – siehe dazu das Gameshow-Special in dieser Ausgabe!
http://www.dwld.de/nachrichten/55693/rtlplus_legt_auch_das_gluecksrad_neu_auf/

Mai 2016

02.05.2016

Windows 95 auf einer Apple Watch emuliert:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Windows-95-auf-Apple-Watch-emuliert-3194756.html>

Das war noch Werbung – Chip, 1984:
<http://www.vongestern.com/2016/03/chip-1984.html>

03.05.2016

Zahlen, bitte! 44.100 Hz erobern die Musikwelt.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-44-100-Hz-erobern-die-Musikwelt-3195623.html>

Warum McLaren teure Sportwagen mit Steinzeit-Laptops wartet:
<http://jalopnik.com/this-ancient-laptop-is-the-only-key-to-the-most-valuable-1773662267>
<http://derstandard.at/2000035981798/Warum-McLaren-teure-Sportwagen-mit-Steinzeit-Laptops-wartet>

04.05.2016

Fabelhaft: Turrigan auf dem Banjo
<https://www.youtube.com/watch?v=s2QuoxPUgyl>

Versionscheck (Stand: 10.07.2016)

Name	Version	Emuliert	Webseite
WinUAE	3.3.0	Amiga	http://www.winuae.net/
VICE	2.4	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV	http://vice-emu.sourceforge.net/
CCS64	V3.9.2	C64	http://www.ccs64.com/
Hoxs64	v1.0.8.9	C64	http://www.hoxs64.net/
Emu64	4.30	C64	http://www.emu64.de/
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net/
MAME/MESS	0.175b	Automaten und Heimcomputer	http://mamedev.org/
Yape/SDL	0.70.1	Plus/4	http://yapesdl.codeplex.com/
Yape	1.0.7	Plus/4	http://yape.homeserver.hu/
ScummVM	1.8.1	Div. Adventures	http://www.scummvm.org
DOSBox	0.74	MS-DOS	http://www.dosbox.com
Boxer	1.4.0	MS-DOS (unter Mac OS X)	http://boxerapp.com

iPhone ist „einflussreichstes Gadget aller Zeiten“, der C64 liegt nur auf Platz 26.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/iPhone-ist-einflussreichstes-Gadget-aller-Zeiten-3196738.html>

06.05.2016

Ein PS4-Remake von Shadow of the Beast enthält das Amiga-Original.
<http://derstandard.at/2000036408083/Shadow-of-the-Beast-PS4-Remake-inkludiert-das-Amiga-Original>

Konrad Zuse, der Vater des Computers:
<http://derstandard.at/2000036437032/Konrad-Zuse-der-Vater-des-Computers>

The Sims, The Oregon Trail, GTA III, The Legend of Zelda, Sonic the Hedgehog und Space Invaders wurden 2016 in die World Video Game Hall of Fame aufgenommen.
<http://www.museumofplay.org/press/releases/2016/05/2688-2016-world-video-game-hall-fame-inductees-announced>

10.05.2016

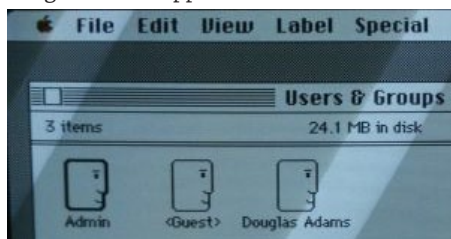
Erfolgreiche Kickstarter-Kampagne für eine Live-Aufnahme – „Turrican II Live Orchestra Album“ von Chris Huelsbeck:
<https://www.kickstarter.com/projects/chris-huelsbeck/turrican-ii-live-orchestra-album-by-chris-huelsbeck>

Weltbester Donkey-Kong-Spieler tritt mit einem neuem Weltrekord ab.
<http://derstandard.at/2000036624595/Donkey-Kong-Bester-Spieler-tritt-mit-neuem-Weltrekord-ab>

11.05.2016

Steuersystem für nukleare US-Interkontinentalraketen ist abhängig von Daten, die auf 8-Zoll-Floppys gespeichert sind.
<http://arstechnica.com/information-technology/2014/04/60-minutes-shocked-to-find-8-inch-floppies-drive-nuclear-deterrent/>

Der Macintosh SE/30 von Douglas Adams:
<http://www.retrocomputers.eu/2016/05/10/douglas-adams-apple-macintosh-se30/>



12.05.2016

Meilensteine der Computerentwicklung:
<http://derstandard.at/2000036649899/Meilensteine-der-Computerentwicklung>

Vor 75 Jahren wurde der Computer Z3 vorge-

führt.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Vor-75-Jahren-Computer-Z3-wird-vorgefuehrt-3205261.html>

14.05.2016

Egoshooter auf einem unerweiterten VC20:
<https://youtu.be/K-9ZJ9N3GRs>

Fernsehserien als Point-and-Click-Adventure:
<http://andrewscaife.tumblr.com/>

15.05.2016



Monkey Island als Easter Egg in Uncharted 4:
<http://www.wired.com/2016/05/uncharted-4-easter-egg-video/>

16.05.2016

125 Jahre Philips – einmal Weltkonzern und zurück:
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/125-Jahre-Philips-einmal-Weltkonzern-und-zurueck-3208377.html>

17.05.2016

MOnSter 6502:
<http://monster6502.com/>

Das aktuelle Tamagotchi hat einen 6502-Core:
<http://hackaday.com/2013/05/24/tamagotchi-rom-dump-and-reverse-engineering/>
 Interessanter Vortrag der Programmierin des Tamagotchi:
<https://youtu.be/WOJfUcCOhJ0>

19.05.2016

Ein Tetris-Bücherregal für Bibliophile:
<http://derstandard.at/2000037250071/Bastler-macht-Buecherregal-zu-Tetris-Spiel>

Game Master: R-TYPE
<https://youtu.be/876W253z6KY>

21.05.2016

Programmierwettbewerb für den CPC 464
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Retro-Computing-Programmierwettbewerb-fuer-den-CPC-464-3212726.html>

Vom C64-Spiel Evil Garden (Demonware, 1988) wurde eine komplette Version gefunden. Bisher kannte man nur die Amiga-Fassung, in deren Handbuch allerdings auch schon die C64-Beschreibung enthalten war.
<http://www.gamethatwerent.com/gtw64/>

evil-garden/
<http://csdb.dk/release/?id=148414>

C64-Spiel QWAK 1.2
<http://csdb.dk/release/?id=148402>



Regenerator 1.5, ein C64-Disassembler:
<http://csdb.dk/release/?id=148368>

25.05.2016

Rundes Jubiläum: Microsoft feiert 25 Jahre Visual Basic.
<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Rundes-Jubilaeum-Microsoft-feiert-25-Jahre-Visual-Basic-3216976.html>

Comeback des Fußball-Klassikers Kick Off:
<http://derstandard.at/2000037616893/Kick-Off-Legendaeres-Fussballspiel-kehrt-im-Juni-zurueck>

„Pac-Man 256“: Das Kultspiel feiert ein Comeback in Retrografik.
<http://derstandard.at/2000037631247/Pac-Man-256-Kultspiel-feiert-Comeback-in-Retrografik>

Microsoft zieht sich aus dem Endkunden-Telefongeschäft zurück.
<http://www.macrumors.com/2016/05/25/microsoft-calls-time-consumer-phone-business/>

29.05.2016

Ein mechanischer Pong-Tisch:
<http://hackaday.com/2016/05/28/pong-in-real-life-mechanical-pong/>

Kopierprogramm WARP 9 (Track/Diskcopy für zwei 1541-Laufwerke):
<http://www.forum64.de/index.php?thread/67151-warp-9-track-diskcopy-for-two-drives/&postID=1051218#post1051218>

31.05.2016

Tüftler bringt Windows 95 und „Duke Nukem 3D“ auf Xbox One zum Laufen:
<http://derstandard.at/2000037905347/Tueftler-bringt-Windows-95-und-Duke-Nukem-3D-auf-Xbox>

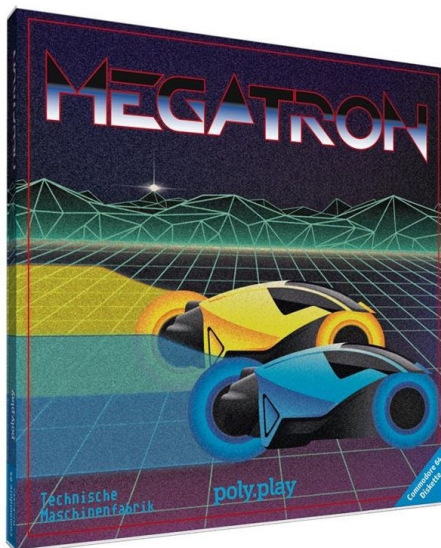
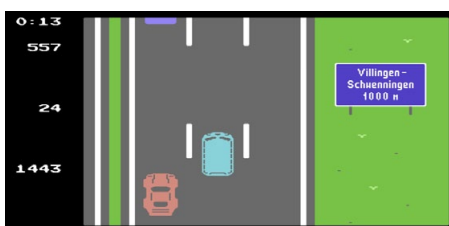
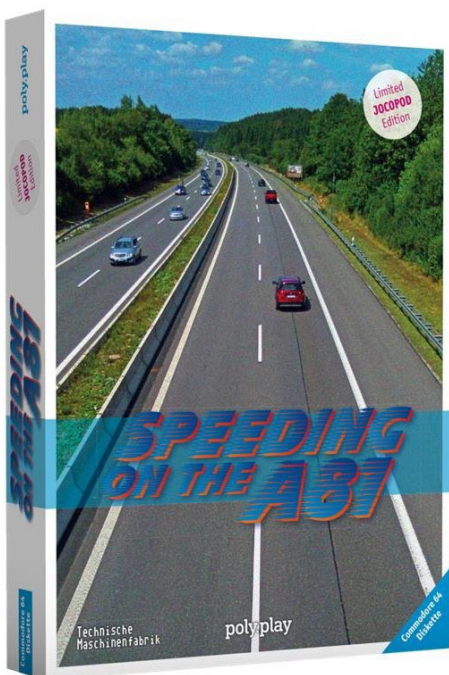
Museum entdeckt seltene Nazi-Chiffriermaschine auf Ebay.
<http://derstandard.at/2000037884323/Museum-entdeckt-seltene-Nazi-Chiffriermaschine-auf-Ebay>

Retro-Publishing

poly.play versteht sich als neuer Retrogame-Publisher mit Schwerpunkt auf limitierter, mit aufwändigen Verpackungen und vielen Extras versehener Software für die verschiedensten klassischen Computer und Konsolen.

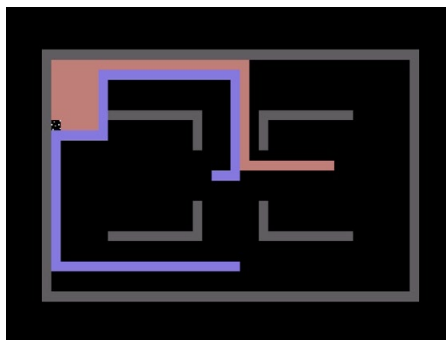
Die beiden C64-Spiele »Megatron« und »Speeding On The A81« bilden den Einstieg, mit ihnen wurde die Produktion von Verpackungen und anderen Drucksachen getestet. Derzeit arbeiten wir an weiteren Veröffentlichungen für Amiga, C64, ZX Spectrum und CPC. Weitere folgen. Wer als Entwickler ein Spiel veröffentlichen möchte, kann gern Kontakt mit mir aufnehmen und ein kostenloses Muster anfordern, um einen besseren Eindruck der Qualität der Veröffentlichungen zu bekommen.

Da sich das Angebot noch im Aufbau befindet, werden anfangs auch alte, originalverpackte und im Neuzustand befindliche Spiele angeboten (new old stock).



Zusätzlich wird über poly.play auch die Buchreihe »Computerarchäologie« erhältlich sein, die ich zusammen mit Stefan Höltnen herausgebe. Weitere Infos dazu gibt es unter www.computerarchaeologie.de.

Außerdem gibt es im Shop auch die »Error«-Tassen-Serie, welche dem einen oder andern vielleicht schon aus anderen Shops bekannt ist – besonders die Tassen »Out Of Coffee Error« und »Load Coffee«, 8,1€. Die Serie umfasst jedoch noch weitere Motive, die bisher nicht in anderen Shops erhältlich waren. ■



Link

Video, in dem man sich die Aufmachung der Spiele ansehen kann (Minute 8 bis 23): <https://youtu.be/KGTqg5AsSBw>

Leserbrief



Zu „50 Jahre Europa“ in Lotek64 #52

Vielen Dank für den Bericht über den Europa Computer Club. Für den 8-Bit-Atari habe ich damals „Dampfmaschine“ besessen (und versucht zu spielen). Ihr Blick auf das übrige Spieleangebot von Europa war für mich daher sehr lesenswert.

Von Ihrem Bericht motiviert habe ich im Netz geschaut, was es sonst noch so über den Europa Computer Club gibt und bin auf <http://www.hoerspiele.de/specials/europacomputerclub/> gestoßen, wo auch die Bedienungsanleitungen der Spiele wiedergegeben werden.

Mit der übrigen Low-Budget-Konkurrenz konnte Europa, wie Sie schon schrieben, leider nicht mithalten. Es trägt zwar nicht zur Ehrenrettung bei, dennoch möchte ich nicht unerwähnt lassen, dass das Angebot des Europa Computer Clubs zwei (für den User vorteilhafte) Besonderheiten bot:

1. Auf den Kassetten waren auf jeweils einer Kassettenseite die Versionen für C-64 und Atari gleichzeitig vorhanden. So konnte ich auch auf dem C64 eines Freundes vergeblich versuchen, die „Dampfmaschine“ ans Laufen zu bekommen.

2. Im Gegensatz zum C64, der beim Laden von Kassette still bleibt, überträgt der Atari die Stereotonspur der Kassette über den Lautsprecher des Monitors/Fernsehers (so dass man beim Laden den Ton normalerweise runterdrehen musste, wollte man der Datenübertragung nicht zuhören). Da vom Atari nur eine der beiden Tonspuren als Datenspur genutzt wurde, hat Europa die andere Tonspur mit Musik unterlegt. Hierdurch wurden die unangenehmen Geräusche der Datenübertragung überlagert und man musste den Ton nicht leiser drehen.

Dies alles ändert gar nichts an der Qualität der Spiele, ich fand es dennoch erwähnenswert. So simpel die Programme auch waren, hat es mich doch überrascht, dass es zwischen der C64- und Atari-Version teilweise (geringfügige) spielerische Unterschiede geben konnte. Wird der Kesseldruck bei der „Dampfmaschine“ auf dem C-64 zu groß, gibt es eine Explosion – auf dem Atari ist das nicht der Fall.

Gerald Müller-Bruhnke

Interview mit Mirco Geldermann

Commodore: „gelebt und geliebt“

Magic Disk 64 – Das C64-Magazin auf Diskette war ohne Zweifel eines der bekanntesten kommerziellen Diskettenmagazine für den Commodore 64. Zwischen 1987 und 1993 erschienen im Monatsabstand neue Ausgaben, erst mit der Dezemberausgabe des Jahres 1993, als der C64 schon lange seine Dominanz im Heimcomputersegment eingebüßt hatte, erfolgte eine Eingliederung in die Zeitschrift Play Time, gemeinsam mit Game On, einem weiteren Diskettenmagazin desselben Verlags. Auf diese Weise konnte die Magic Disk noch bis Juli 1995 erscheinen und war somit eine der letzten Quellen für Software für den nunmehr betagten Brotkasten.

von Georg Fuchs

Das Magazin war auf der Diskette zu finden, die Papierhülle diente lediglich als Blickfang und zum Schutz der Diskette. Neben Programmierkursen, wie sie in ähnlicher Form schon im Disketten- bzw. Kassettenmagazin INPUT 64 (1985-1988) aus dem Hause Heise, das in vielerlei Hinsicht Pionierarbeit geleistet hatte, erschienen waren, wurden auch Spieletests und Leserzuschriften veröffentlicht. Auf der Rückseite der Disketten gab es unterschiedliche Programme und natürlich auch Spiele.

Für alle drei genannten Magazine existiert seit Juni 2014 ein offiziell lizenziertes Online-Archiv, das die Diskettenimages allen Interessierten kostenlos zur Verfügung stellt. Hinter dem Projekt steckt der Borkener Mirco Geldermann, der das Archiv, eingebettet in die Webseite www.magicdisk64.de, betreibt. Lotek64 hat mit Mirco über seine Leidenschaft für die deutschsprachigen Diskmags, über seine eigene Heimcomputervergangenheit und über zukünftige Pläne gesprochen.

Lotek64: Auf deiner Webseite erzählst du, dass dein erster Commodore ein C128 war. Wann war denn das, wie alt warst du damals?

Mirco Geldermann: Das war im Jahre 1988, ich war gerade ein paar Monate sechs Jahre alt. Mein Onkel hatte sich einen gekauft – kam aber nicht damit klar. Und da Kinder eine schnelle Auffassungsgabe haben, bekam ich den Computer dann. Ich sollte aber nicht so viel allein am Computer sitzen und so wollte man mir die Befehle erst nicht beibringen.

Zusehen reichte allerdings. Den Rest besorgte das Handbuch.

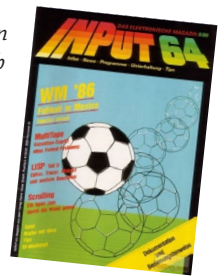
Lotek64: Den C64 hast du gerne zum Spielen verwendet, du erwähnst Klassiker wie Giana Sisters, Nebulus und Bruce Lee. Bist du auch einmal in das bis heute nicht vollständig erforschte Universum des C128-Modus eingetaucht?

Um ehrlich zu sein... Nein. Leider. Es gab lediglich ein paar Spiele, welche ich im C128 Modus betrieb. Darunter eine Version von Monopoly. Die mag ich bis heute.



Mirco Geldermann

Lotek64: Nun aber zu den Diskettenmags. Ich habe ab Ende 1985 immer sehnsüchtig auf jede neue Ausgabe von INPUT 64 gewartet, die ich auf Kassette erwarb. (Ein Diskettenlaufwerk habe ich damals noch keines besessen.)



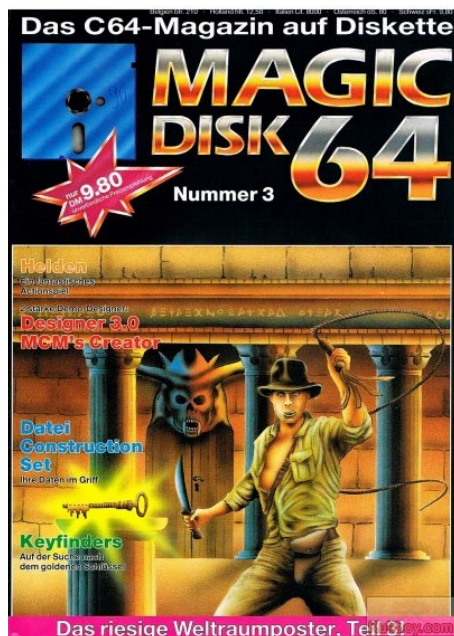
Das Format war innovativ und aufregend, die Programme teilweise wirklich brauchbar, die Spiele eher eine nette Draufgabe. Lernsoftware und Programmierkurse direkt am Computer, das war eine schöne Ergänzung zum 64'er Magazin, dem Leitmedium der deutschsprachigen C64-Community schlechthin. Hast du das noch gekannt oder ist INPUT 64 für dich eher eine Ergänzung zur Magic Disk?

Input 64 haben wir ja ebenfalls mit Genehmigung – in dem Fall von Heise – auf unserer Website. Die Input 64 war für mich damals noch viel zu „hoch“. Die Kurse dort richteten sich ja eher an eine etwas ältere Klientel, zumindest habe ich das im Gegensatz zur lockeren Magic Disk so empfunden.

Lotek64: Ich kann mich nur an die allerersten Ausgaben der Magic Disk 64 erinnern, weil ich 1988 auf den Amiga umgestiegen bin und die C64-Szene leider lange Zeit vernachlässigt habe. Als ich mich wieder dafür zu interessieren begann, lagen kommerzielle Publikationen in den allerletzten Zügen. Welche Rolle haben die Magic Disk 64 und Game On für dich gespielt?

Magic Disk 64 und Game On waren mein erster Kontakt zu diesem Medium. Ich konnte

gerade lesen und entdeckte dieses Magazin auf einer Diskette, als ich die Diskettenboxen durchsah. Ich schob die Diskette ins Laufwerk, das Menü wurde geladen und es war wahrlich Magie für mich. Es muss so 1989 gewesen sein, als es das Menü mit dem UFO gab. Das hat mich irgendwie gepackt. Und als später das Menü auch noch mit Musik von Thomas Detert unterlegt war... genial! Ich habe mir die Hefte direkt bei uns an einem Kiosk in der Stadt oder an einer Tankstelle gekauft. Als es mit dem Magazin „zu Ende“ ging – und die Magazine mit der Play Time im „Play Time 3 in 1 Kombi“ zusammengelegt wurden, wurden oftmals die Veröffentlichungstermine nicht eingehalten. Das war dann ärgerlich. Teilweise gab es Verschiebungen von zwei bis drei Wochen. Aber ich bin dennoch jeden Tag zum Kiosk oder zur Tankstelle und habe nachgesehen, ob sie schon da ist. Solche „Rituale“ vermisse ich heute manchmal. ;-)



Lotek64: Was ist dir von der Magic Disk besonders in Erinnerung geblieben, gibt es da besondere Lieblingsprogramme?

Liebblingsprogramme habe ich nicht. Allerdings waren für mich immer die Floppy-Anwendungen am interessantesten. Was mir besonders in Erinnerung geblieben ist, ist natürlich die Leserbriefecke mit Paul Plodder. Diese habe ich immer als erstes verschlungen.

Lotek64: Im Gegensatz zu anderen Stellen, die Diskmags zum Download anbieten, ist deine Seite lizenziert. Du bietest die Diskettenimages also mit Genehmigung der Rechteinhaber an. Welche Gegenleistung bekommen die eigentlich? [Die Frage ziehe ich natürlich zurück, falls es sich um eine vertrauliche Vereinbarung handelt.] Und mit wem bist du da in Kontakt getreten? Und wie ist überhaupt die Idee entstanden?

Also, die Idee kam relativ spontan. Ich bin

Mirco Geldermann über sich

Kurz zu mir: Ich wurde am 26.03.1982 in Borken/NRW geboren. Ich bin gelernter Kaufmann für Unterhaltungselektronik und bis heute begeisterter Commodore-Fan. Lebe seit 12½ Jahren mit meiner Frau zusammen, wir sind seit knapp vier Jahren verheiratet. Weiterhin interessiere ich mich für die Musik von Queen (aber nur mit Freddie Mercury als Sänger) und spiele gerne auch mal mit der Xbox One.

vorm PC gesessen und bin mal wieder auf der Retro-Welle gesurft. Und zwangsläufig habe ich an die MD64 und GO64 gedacht. Und im Netz war davon hier und da was zu lesen... aber nicht wirklich was Ganzes. Dann prüfte ich noch am selben Abend, ob die Domain noch frei ist... und das war sie. Am nächsten Tag rief ich bei Computec an, schilderte der netten Auszubildenden am Empfang, worum es ging. Natürlich hatte sie noch nie etwas von Magic Disk 64 oder Game On gehört. Vielleicht mal in der Firmenhistorie – mehr aber auch nicht. Sie versprach mir jedenfalls, zu recherchieren, wer dafür zuständig sei. Ca. eine Stunde später erhielt ich eine E-Mail von Hans Ippisch, damals Anfänger – heute Geschäftsführer bei Computec. Wir tauschten E-Mails aus und die Genehmigung wurde erteilt – freilich ohne jegliche Gegenleistung. Die Website wird nicht kommerziell betrieben, wird von mir selbst finanziert – teilweise durch kleinere Zuwendungen, teilweise durch Mini-Werbung. Der Spaß steht im Vordergrund. Und ich darf sagen... Die Commodore Gemeinde ist eine supertolle und aktive Gemeinschaft. Es erfüllt mich mit Stolz, ein kleiner Teil dieser Gemeinde sein zu dürfen.



Lotek64: Deine Webseite ist nicht nur ein Ort zum Herunterladen von C64-Software, du hast auch mit Vertretern der Commodore-Welt Interviews geführt: Prominente Namen wie Bil Herd

und Ben Daglish stechen ins Auge, auch Mitarbeiter der Magic Disk sind vertreten.

Und daran sieht man, wie familiär die Community ist und wie Commodore noch heute „gelebt und geliebt“ wird. Ich bin stolz auf jeden einzelnen, den ich dazu bewegen konnte. Bil Herd als Chefingenieur des C128, Christian Geltenpoth als geistiger Vater der Magic Disk 64... Helmut Jost, ehemaliger Vertriebsmitarbeiter und späterer Geschäftsführer von Commodore und Escom. Es sollen noch viele folgen.

Lotek64: Danke für das Interview!



Link

<http://www.magicdisk64.de>

Ersatz für den CSG 4101

Der C65 erhält sein zweites Laufwerk

Das schon 2012 von Stefan Egger entworfene „P1565“-Gehäuse – eine exakte Nachbildung der externen C65-Floppy im 3D-Druck – wird dank Unterstützung von Michal Pleban auf technischer Seite nun vervollständigt.

von Michal Pleban und Stefan Egger



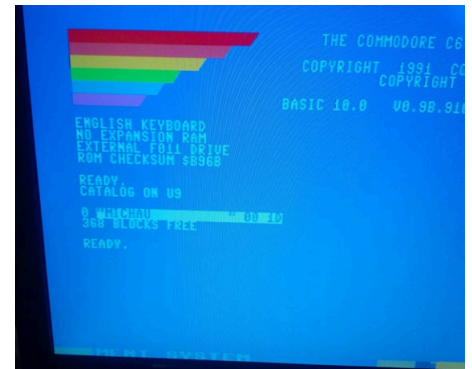
Die 1565 ist ein externes Laufwerk für den legendären C65. Es ist noch seltener als der Computer – nur zwei komplette Laufwerke und eine unverbaute Platine sind heute bekannt. Grund genug, dieses Projekt zum Nachbau der Floppy 1565 ins Leben zu rufen.

Das C65-Laufwerk 1565 unterscheidet sich deutlich von der bekannten 1541. Während diese ein miniaturisierter eigenständiger Computer mit eigenem Prozessor, Speicher und Chips zur Kommunikation mit dem Computer ist, verwaltet der C65 seine Laufwerke selbst. In dieser Hinsicht ist die 1565 ein „dummes Laufwerk“, da es – sehr ähnlich wie die Amiga-Drives – eigentlich nur die 3,5“-Mechanik enthält.

Doch während der Amiga alle Signale separat überträgt, wodurch das dicke Kabel und die großen Anschlüsse nötig werden, verwendet die 1565 ein serielles Interface. Die Signale werden Bit für Bit über dieselbe Verbindung geschickt, was ein dünneres Kabel und einen kleinen Anschluss ermöglicht.

Diese Änderung bedeutet, dass ein spezieller Chip im Inneren des Laufwerks vorhanden sein muss, um die Signale zu entschlüsseln. Dieser CSG 4101 genannte Chip agiert als Schieberegister – er liest die seriellen Daten vom Computer ein und übersetzt sie in diskrete Signale für die Mechanik; etwa um den Antriebsmotor einzuschalten, den Lesekopf

zu bewegen, die LED einzuschalten usw. Außerdem sendet er Signale an den Computer zurück, z.B. ob eine Diskette eingelegt oder der Lesekopf auf Spur 0 angekommen ist.



Directory mit 368 Blocks – gestörte Datenübertragung

Dieser 4101-Chip muss also nachgebaut werden. Die beste Methode hierfür ist ein CPLD, ein moderner, programmierbarer Chip, der es erlaubt, verschiedenste Logikfunktionen mithilfe einer speziellen Programmiersprache zu definieren. Die Dokumentation des C65 enthält Informationen über die Operationen des 4101-Chips, welche ausreichen, um den Chip mit dem CPLD nachzubilden. In diesem Projekt wird ein 5-Volt-Chip namens ATF1502AS von Atmel verwendet, er ist kompatibel mit der C65-Logik.

Auf Fehlersuche

Im Laufe des Projektes traten einige Schwierigkeiten auf. Die erste war das Kabel. Das Originalkabel ist natürlich nicht mehr zu beschaffen. Zwar kann man es durch ein „AppleTalk“-Kabel ersetzen (achtpolig, Mini-DIN), doch es stellte sich heraus, dass diese Kabel für unser Projekt unpassende elek-

trische Eigenschaften aufweisen und sehr oft auch schlechte Qualität besitzen. Das Hauptproblem ist der kapazitive Widerstand des Kabels, der Verzerrungen im „Disk Data Read“-Signal verursacht. Mit diesem Signal werden die Daten vom Laufwerk zum Computer übertragen. Es liegt unmittelbar an der Anschlussbuchse an. Selbst 30 cm kurze Kabel verursachen Signalstörungen. Auch wenn nur das Kabel, ohne Laufwerk am anderen Ende, am Computer hängt, wird das interne Laufwerk des C65 gestört. Um dieses Problem zu beheben, muss ein Abschlusswiderstand zwischen dem Signal und 5 Volt vorhanden sein. Hierfür könnten wir diesen Widerstand im Inneren des Computers verlöten – doch wer vergreift sich schon an einem 20.000-Euro-Computer? Daher haben wir den Widerstand im Laufwerk verbaut, was aber nach sich zieht, dass diese Lösung nur funktioniert, wenn unser 1565-Nachbau auch eingeschaltet ist. Derzeit wird ein 47-Ohm-Widerstand verwendet, der Kabellängen von einigen Metern ermöglichen sollte.

Ein weiteres Problem war Signalrauschen. Die modernen CPLD-Chips arbeiten im Bereich zwischen 50 und 100 MHz, vielfach schneller als die ursprüngliche Commodore-Elektronik. Das Kabel wirkt nun wie eine kleine Antenne, nimmt Funksignale aus der Umgebung auf und diese – obwohl kaum auf dem Oszilloskop sichtbar – stören den CPLD. Von Zeit zu Zeit tat der Chip so, als ob er zusätzliche Taktimpulse vom Kabel erhalte, was die interne Chiplogik durcheinander brachte und daher die Kommunikation mit dem Computer zusammenbrechen ließ, was sich in zufälligen Schreib-/Lesefehlern bemerkbar machte. Das Problem wurde durch die Verwendung von Filtern zwischen Kabel und Chip gelöst.

Das derzeit bei der Entwicklung verwendete Amiga-Laufwerk ist etwas anders als die originale Mechanik – ihm fehlt ein „disk inserted“-Signal. Dieses teilt dem Computer mit, ob eine Disk im Laufwerk ist oder nicht. Im Moment wird das Signal fest verdrahtet gesendet, sodass der Computer denkt, es sei immer eine Diskette eingelegt.

Derzeit arbeiten wir daran, die neue Platine in das 3D-Gehäuse einzupassen, da der CPLD-Chip andere Maße als der 4101 hat. Außerdem könnte man den CPLD auch dazu verwenden, externe Amiga-Laufwerke an den C65 anzuschließen. ■

Links

P1565
<http://scacom.bplaced.net/Collection/p1565.php>
 1565
<http://www.zimmers.net/cbmpics/d1565.html>

Bilder: Michal Pleban (Screenshot),
 Bo Zimmerman (Original-Hardware)

PLLUG

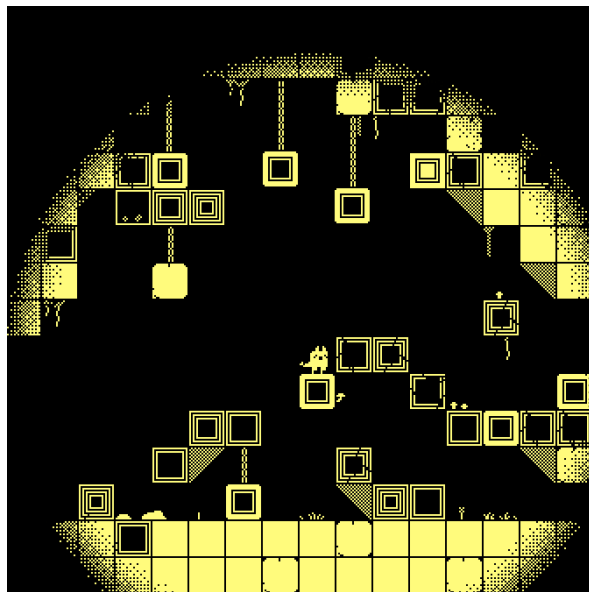
Kurz und eindrucksvoll

Warum haben wir Angst im Dunkeln? Was verunsichert uns bei Nacht so sehr, dass wir angespannt sind und vorsichtig werden?

von Steffen Große Coosmann

In diesem kleinen Retrospiel plumpst die namenlose Hauptfigur in eine unbekannte, unterirdische Ruine, die nicht nur von wunderlichen Gestalten bewohnt wird, sondern die auch absolut stockfinster ist. Nur die Spielfigur selbst gibt Licht ab, das ihr aber nach und nach ausgeht und das allein durch vereinzelt stehende Laternen wieder aufgeladen werden kann. Die wenigen Bewohner dieser Welt geben einem kryptische Aufgaben, für die aber keine Worte benutzt werden. Das Spiel nutzt stattdessen allgemein verständliche Symbole, die in Gedankenblasen angezeigt werden, und sorgt so für eine Zugänglichkeit ohne sprachliche Barrieren. Diese kleinen Rätsel sind nicht zu schwer. Meist erhält

man von einer Person ein Item, das man dann sofort an die nächste weitergeben kann. Die Spielwelt ist eigentlich sogar so aufgebaut, dass sich dies praktisch im Vorbeigehen erledigen lässt, und es meist gar nicht auffällt, dass man gerade wieder ein Item weitergegeben hat. Im Vordergrund steht nämlich das Erkunden der verzweigten Welt, was mit schwindendem Licht immer schwieriger wird. Musikalisch werden minimalistische Elektroklänge der Künstlerin Rabbit Girl geboten. Die Hintergrundmusik ist immer stimmungsvoll und je nach Spielsituation mal zurückhaltender, manchmal aber sogar geradezu dramatisch. Akustisch bewegt man sich zwischen pluckernden Elektrostücken und atmosphäri-



schen Ambientklängen. In jedem Fall ist die Musik aber nie unpassend.

Ob das Spiel die beiden einleitenden Fragen beantwortet oder überhaupt beantworten will, lasse ich an dieser Stelle offen. Vielleicht ist es auch viel eher die Person vor dem Bildschirm, die sich dieser Frage stellen muss, während sie dieses kurze, dafür aber eindrucksvolle Spielerlebnis erfährt. ■

Links

Download
<https://carpetbones.itch.io/pllug>
 Rabbit Girl
https://soundcloud.com/rabbit_girl



Kuriose Hardware #4

Amiga VELVET

Der „VELVET REV03“-Prototyp wurde Anfang 1985 hergestellt, also ungefähr sechs Monate vor der A1000-Präsentation im Lincoln Center. Er beschreibt wie kaum ein anderes Stück Hardware die Geschichte und Entstehung des A1000, Traumcomputer der 1980er-Jahre.

von Stefan Egger

Während die ersten Entwicklungsmaschinen (bis zur höchsten bekannten Seriennummer D-116) noch im schwarzen Metallgehäuse geliefert wurden (mit noch älteren Platinen), zeigte sich der Velvet schon fast im finalen Amiga-Gehäuse, an dem jedoch kein einziges Amiga-Logo zu finden war. Einzig „C= commodore“ war am Gehäuse vertieft, auch die Tastatur besaß Tasten mit dem Commodore- statt dem Amiga-Logo. Die Unterschriften der Entwickler im Inneren sowie die Beschriftung der Anschlüsse an der Rückseite fehlten noch. Die höchste derzeit bekannte Seriennummer eines Velvet ist D-597. Das hier vorgestellte Gerät besitzt die Nummer D-564.

Die Technik

Der Prototyp enthält nur 128 kB RAM, eine Erweiterung auf 256 kB war vorgesehen und wurde auch hergestellt. Der Anschluss an der Front, verborgen unter einer Abdeckung, war noch breiter als bei den späteren „Zorro“ genannten Modellen, welche schon der Serienversion des A1000 entsprachen. Die „Zorro“-Version legte die finale Spezifikation für den seitlichen Erweiterungsanschluss fest. Der Name wurde daher später auch für

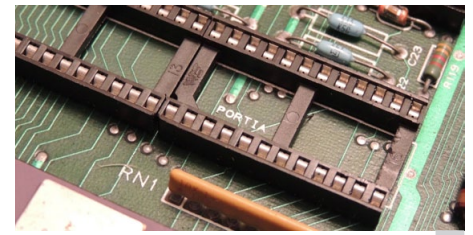
die „Zorro“-Slots des A2000 verwendet, „da niemand einen besseren vorschlug“, wie sich Entwickler Dave Haynie erinnerte. Ein mit „Zorro“ beschriftetes Gerät im „Velvet“-Gehäuse ist mir bekannt.

Während das Amiga-Team mehr RAM verbauen wollte, schlug Commodore vor, den Speicher aufgrund der Kosten zu verkleinern. Schließlich einigte man sich, den A1000 mit 256 kB auszuliefern, welcher mit der A1050-Erweiterung auf 512 kB erweiterbar sein sollte. Selbst die 256 kB (also das, was Commodore ursprünglich als Maximalausbau ansah) waren zu knapp bemessen, daher wurde der A1000 später zusammen mit der A1050-Erweiterung verkauft. Art und Anzahl der RAM-Bausteine im Velvet entsprachen mit 16 Stück 4164-RAM jenen des C128-Computers. Auch die älteren C64-Platinen nutzten diesen Typ Speicher, jedoch nur acht davon (für 64 kB).

Weitere C64-Teile kamen zum Einsatz: Wie vielleicht schon bekannt, sind die CIA-8520-Chips des Amiga sehr ähnlich zu den CIA 6526, die im C64 zum Einsatz kamen. Ein Unterschied sind die fehlenden bzw. geänderten Timer im 8520. Es ist möglich, einen 8520 im C64 zu betreiben, jedoch wird die Zeitanzeige in Spielen wie „Giana Sisters“, das die Timer des 6526 verwendet, nicht funktionieren. Im Velvet wurden noch zwei Stück 6526 verbaut.

Das ROM

Statt des 256-kB-WOM (Write Once Memory), das beim Einschalten mit einer eingelegten Kickstart-Diskette mit Daten gefüllt wird, wurden im Velvet vier 27256-EPROMs verbaut, die nur 128 kB Daten fassen. Diese vier Chips sitzen in nur zwei Sockeln auf ROM-Towern. Je ein Tower besteht aus zwei EPROMs,



Aus Portia wurde bald Paula.

also einem Set von einem „EVEN“ und einem „ODD“ bezeichneten ROM, welche byteweise kombiniert 16 Bit breit sind.

Diese ROMs enthalten das älteste (derzeit) gesicherte „Amiga ROM Operating System“ (Kickstart 0.4). Jedoch scheint dies kein „normales“ Kickstart gewesen zu sein, wie wir es kennen. Es gibt keinen Startbildschirm und für Programmierer standen nur wenige Libraries zur Verfügung. Der OS-Bestandteil „exec“ (die Basis für das Multitasking) lag in Version 23.93 vor, datiert auf den 12. Februar 1985.

Die Custom-Chips

Der MOS 8361 R3-D23 dieses Geräts wurde in der 9. Woche 1985 hergestellt und – wie bei späteren Modellen üblich – schon als „Agnus“ bezeichnet. Dieser IC ist für die NTSC-TV-Norm gebaut. Die PAL-Version mit der Bezeichnung 8367 baute man erst später, da die ersten Amigas erst 1986 nach Europa kamen.

Der MOS 8364 R2 (Revision 2) wurde in der 15. Woche 1985 hergestellt. Dies ist der Soundchip des Amiga. Er erzeugt vier Stimmen an zwei Kanälen, was Stereo-Sound ergibt. Er wurde hier noch „Portia“ genannt, später wurde der Name zu „Paula“ geändert.

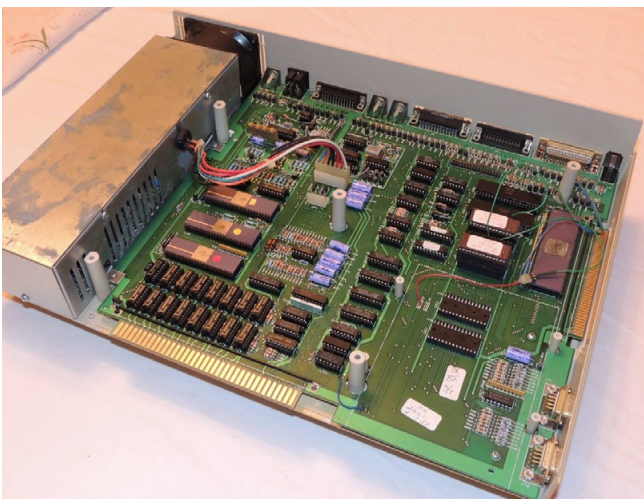
Der MOS AM4705A wurde in der 4. Woche 1985 hergestellt und als „Daphne“ bezeichnet. Die spätere Bezeichnung lautet MOS 8362 „Denise“.

Fazit

Ein wenig bekannter Prototyp, von dem nur etwa drei Stück weltweit existieren. Erst durch den Glücksfall, dass ich diesen Computer erwerben konnte, wurde das Kickstart ausgelesen und erste Tests damit durchgeführt. Das Gerät „funktioniert“, aber nicht wie ein Amiga 1000. Es möchte kurz von der Diskette starten, aber dessen Dateisystem ist ihm unbekannt – zumindest konnte ich es trotz einer speziell für den Velvet generierten Diskette auf meinem System nicht ausführen. Trotzdem kann man dank einer seriellen Verbindung eine Kommunikation mit einem zweiten A1000 und einem Terminal-Programm realisieren, was zumindest die Grundfunktionalität des Velvet bestätigt. ■

Link

<http://scacom.bplaced.net/Collection/velvet/velvet.php>



Kann dieses Einhorn gerettet werden?

Ein echtes Einhorn, auf englisch: Unicorn, ist etwas Besonderes. Und als etwas Besonderes präsentiert sich dieses neue Produkt für den Atari ST auch dem Publikum, dieser USB-Adapter für den ST, MegaST, STE, MegaSTE und TT030. Aber: ist Leben in diesem Einhorn – oder setzt man mit dem Unicorn aufs falsche Pferd?

von Stefan Egger

Das Atari Unicorn wird auf der offiziellen Homepage als ACSI-zu-USB-Adapter beworben (ACSI ist die Atari-Version von SCSI). Kostet 40 GBP (plus Versandkosten) und wird naheliegenderweise dort angeschlossen, wo auch Festplatten (etwa eine MegaFile) ihren Platz haben. Die Abwicklung einer Bestellung kann etwas dauern (bis zu sechs Wochen). Dafür bekommt man aber ein fertiges Produkt inkl. 3D-Druck-Gehäuse geliefert. Hinweis: Beim Falcon030 fehlt der ACSI-Port, daher kann man das Unicorn mit diesem Modell nicht verwenden.

Spärlicher Lieferumfang

Im Lieferumfang ist weder eine Anleitung noch eine Treiberdiskette enthalten. Auf der Bestellseite, auf der man per Google-Suche landet, erfährt man dazu auch nichts Genaues – nur eine schwer auffindbare, nirgends verlinkte Seite enthält eine knappe Erklärung. Die Videos auf Youtube zeigen derweil, wie einfach es sein soll: Treiber starten und schon kann man USB-Sticks und Speicherkarten über einen Kartenleser wie eine Festplatte am Atari einrichten oder sogar USB-Mäuse verwenden. In einem Kontrollfeld (es bindet sich beim Starten automatisch in das Menü des Atari ein) kann man die erkannten angeschlossenen Geräte in einer Liste sehen. Sogar hot-plug-fähig ist das Unicorn – man kann USB-Geräte wie beim PC im laufenden Betrieb einstecken oder abziehen und die Liste der Geräte passt sich automatisch an.

Woher nun die Treiber beziehen? Für FreeMiNT und TOS stehen sie auf der Herstellerseite zur Verfügung. Neben dem erwähnten Kontrollfeld (namens „usb.acc“) gibt es für TOS (auf das wir uns in diesem Test beschränken) die Programme mouse, storage, usb und unicorn zum Download. Hat man die Trei-

ber auf Diskette, kann man loslegen: Damit das Ganze automatisch startet, müssen die Programme in den AUTO-Ordner der Diskette. Zuerst sollte usb, dann mouse und/oder storage sowie abschließend unicorn gestartet werden. Die Datei usb.acc kommt in den Hauptordner (root) des Bootmediums – dann wird es automatisch eingebunden.

Speicher- und andere Probleme

Doch hier beginnen die Probleme: am ST und MegaST verweigert Unicorn komplett den Dienst. Startet man eines der Programme, kommt eine Meldung, dass das „USB-Cookie“ nicht gefunden worden sei. Dieses Verhalten konnte auf zwei Geräten reproduziert werden. Am 1040 STE scheint es zu funktionieren, man kann jedoch mit 1 MB RAM nicht die USB-Treiber und das Tool zum Einrichten der Festplatte starten (in unserem Fall ist dies der kommerzielle, beliebte und vielseitige HDDri-

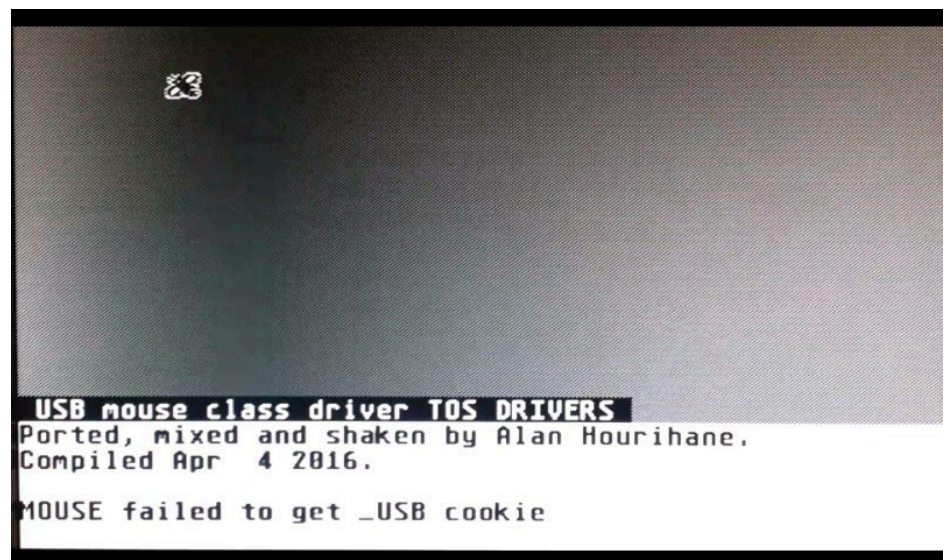


ver): Speichermangel. Wie es dann auf einem solchen Gerät eingerichtet wird: Ich weiß es nicht.

Schließlich ein letzter Versuch am TT030 mit mehr freiem Speicher, und siehe da: es funktioniert. Ich konnte meine sechs angelegten Partitionen auf dem 2GB-USB-Stick nach einem Neustart lesen und beschreiben.

Aber: Dies gilt nur für TOS-Partitionen. Möchte ich einen Stick als TOS mit Byte Swap partitionieren, damit er auch unter Windows les- und beschreibbar wird, wird dieser Aufwand zwar mit einer blinkenden LED belohnt, die Partitionen lassen sich aber danach nicht auffinden. Selbst im HDDriver im entsprechenden Menüpunkt ist keine Einteilung zu entdecken. Macht man dasselbe ohne Byte-Swap-Option, klappt alles wunderbar.

USB-Sticks werden nicht alle erkannt – na ja: geschenkt. Von zehn Stück fielen ein oder zwei durch. Auch Cardreader laufen nicht alle.



Ein viel größeres Problem ist die seltsame Stromversorgung. Der Hersteller setzt zwei USB-Ports ein, von denen effektiv aber nur einer benutzt werden kann. Der linke Port (der mit den beiden LEDs darunter) wird mit einem USB-A-zu-USB-A-Kabel mit einem USB-Netzteil verbunden. So ein Kabel habe ich noch nie gesehen und ich kenne auch niemanden, der es wohl schon zu Hause hat. Daran findet sich groß mit roter Markierung eine Warnung: „NIEMALS an zwei PCs einstecken für eine Direktverbindung“. Man würde damit vermutlich die USB-Ports zerstören, denn es dient ausschließlich als Stromversorgungskabel für Geräte mit USB-A-Buchse. Wie viel besser wäre es gewesen, den USB-Port für Geräte freizuhalten und ein „normales“ Netzteil (etwa mit Hohlbuchse) zu verwenden!

Einen Hub (USB-Verteiler) zu verwenden ist möglich, jedoch gilt auch hier, dass nicht jeder Hub kompatibel ist, so wie jener im Test. Das Unicorn könnte damit maximal sechs USB-Geräte verwalten. Schließt man nun mehrere Verbraucher an, wäre es sicher ratsam, dass dieser Hub ebenfalls eine Stromversorgung aufwiese („aktiver Hub“). Spätestens ab jetzt befinden sich jedoch viele Kabel und Geräte auf dem Tisch und das Unicorn verspielt seinen Platzvorteil gegenüber anderen Lösungen.

Dienst verweigert

Der Maustreiber funktioniert am STE und TT auf Anhieb. Sehr schön ist die höhere Auflösung der optischen Mäuse, denn gerade am Atari mit dessen minderbemittelter Originalmaus schiebt man doch lange herum, bis man sein Ziel erreicht. Der Mauszeiger wird so auch ohne besondere Zusatzprogramme oder Optionen flink und macht Spaß. Ein Scrollen in den Fenstern per Mausrad wird meines Wissens jedoch nicht unterstützt. Der Spaß hat leider ein frühes Ende, wenn der Maus-



Kein Anschluss unter dieser Nummer: Der Falcon wird nicht unterstützt
(Foto: LosHawlos Wikimedia Commons / CC-BY-SA-3.0)

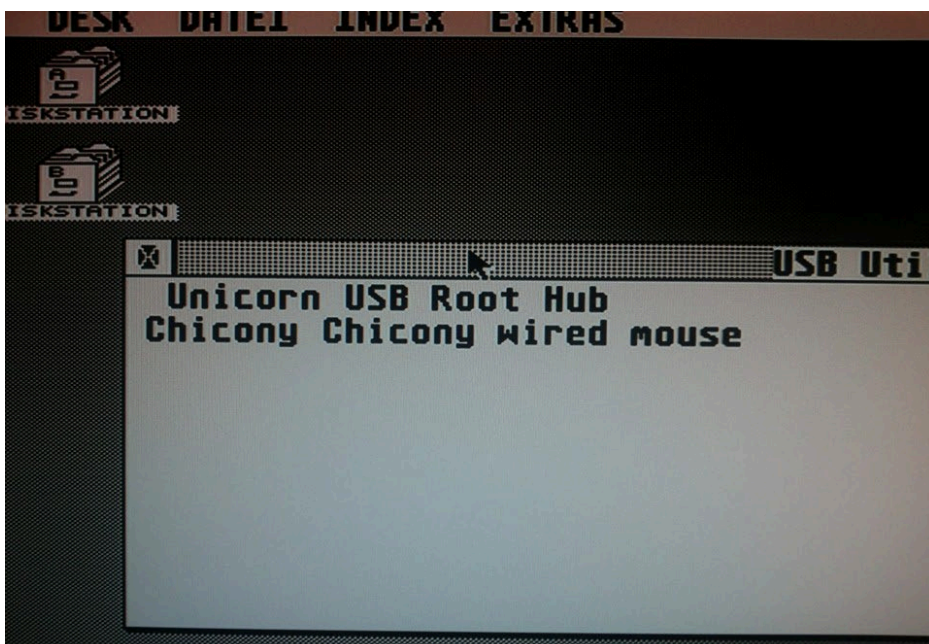
zeiger mal steckenbleibt. Dies geschah aus unklarer Ursache mehrmals auf verschiedenen Systemen.

Auto-Boot vom USB-Stick funktioniert natürlich nicht – die Treiber müssen von einem anderen Medium (etwa einer Diskette oder Festplatte) geladen werden. Der ACSI-Port selbst ist durchgeschleift, man kann also weitere Geräte – z.B. Festplatten – anschließen. Im Inneren des Unicorns sind DIP-Schalter zum Einstellen der Geräteadresse. Ein Umschalten (ohne weitere Festplatten) führt jedoch dazu, dass der USB-TOS-Treiber das Unicorn nicht mehr erkennt. Dies soll mit einem späteren Update der TOS-Treiber behoben werden. Außerdem ist das Gerät mit Torx-Schrauben versehen, und nicht jeder hat zu Hause einen entsprechenden Schraubendreher. Öffnet man das Gerät dennoch, findet man eine sorgsam verarbeitete und professionell anmutende SMD-2-Layer-Platine vor.

Fazit

Das geniale Konzept wird leider durch derzeit instabile oder unausgegoren wirkende TOS-Treiber zerstört. Auch die Spannungsversorgung finde ich persönlich nicht optimal gelöst. Nicht jeder hat das erforderliche Kabel und/oder Netzteil zu Hause und vertauschen würde ich die beiden USB-Ports besser auch nicht: vermutlich grillt man sein Unicorn damit. Gerade der Datenaustausch mit einem Windows-PC via USB-Stick („Byte Swap“) wäre eine tolle Sache gewesen. Am Atari kann schließlich die (erste) Partition unter Windows ausgelesen und beschrieben werden – somit wäre ein optimaler und einfacher Datenaustausch möglich – was aber im Test nicht funktionierte (siehe oben). Hat man jedoch eine normale Atari-Partition, dann erkennt Windows den Stick nur als unbenutzt und möchte ihn formatieren. Brauchbare Programme, um das von Windows aus zu umgehen, konnte ich keine finden. Wirklich gut dagegen: das Gehäuse, die Hot-Plug-Funktion, die eigentlich einfache Einrichtung und die Kompaktheit (zumindest, wenn man nur ein Gerät anschließt).

Der Support läuft über ein englischsprachiges Forum, die Homepage gibt nur magerere Infos preis, sofern man diese findet. Richtig überzeugen konnte das Gerät im Test aufgrund der angeführten Probleme (noch) nicht. Ich hoffe jedoch, dass das Atari Unicorn weiterentwickelt wird, damit diese Hardware mit dem ungewöhnlichen Namen nicht in der Versenkung verschwindet. ■



Links

Beschreibung

<http://www.fairlrite.co.uk/AtariKit//unicorn/ref.html>

Bestellen:

<http://www.fairlrite.co.uk/AtariKit//unicorn/unicorn.html>

Das ganze Leben ist ein Quiz

Im September lässt der neu gestartete deutsche Fernsehsender RTLplus einige ältere Spielshows wieder auferstehen – darunter Jeopardy, Familien-Duell und das Glücksrad. Passend zu diesem Anlass knöpfen wir uns Computerspielumsetzungen bekannter TV-Shows für den C64 vor.

von Jens Bürger, Georg Fuchs und Tim Schürmann

Anfang der 1990er Jahre boomten vor allem bei privaten TV-Sendern kleine Spielshows. Wo heute schnell heruntergekurbelte Doku-Soaps laufen, erfreuten die bügelnde Hausfrau damals das Familien-Duell oder der Preis ist heiß. Das Glücksrad und Jeopardy liefen sogar im Vorabendprogramm. Die meisten Spielshows rutschten im Laufe der Jahre sogar zwischen verschiedenen Programmplätzen hin und her. So begann beispielsweise der Preis ist heiß im Vorabendprogramm. Umgekehrt moderierte Hans-Jürgen Bäumler zunächst Riskant am Vormittag, das dann später von Frank Elstner unter dem Namen Jeopardy am Vorabend zurückkehrte.

Wer sich nicht als Kandidat bewerben wollte, konnte ab 1991 viele der Shows auch am Heimcomputer nachspielen. Möglich machten es die Softwarefirmen GameTek und PCSL. Sie erwarben von den Produzenten offizielle Lizenzen und entwickelten für fast alle damaligen Systeme passende Computerspiele. Der Handel verkaufte die Spiele zu recht stolzen Preisen von damals ziemlich hohen 30 DM (umgerechnet rund 15 Euro). Besonders beliebt war das Glücksrad, von dem sogar später eine zweite Auflage erschien. Wie der Aufdruck „First Edition“ auf den Verpackungen verriet, waren auch für einige andere TV-Umsetzungen „Second Editions“ geplant – darunter „Riskant“ und „Der Preis ist heiß“. Diese Neuauflagen schafften es aber zumindest nicht mehr in den deutschen Handel.

Die Spiele selbst waren sichtlich billig und scheinbar auch recht schnell produziert. So bestanden schon die Verpackungen aus lediglich einem immerhin schick bedruckten Falblatt und der Diskette. Eine extrem knappe Anleitung fand sich auf der Innenseite der Falblätter. Die Spiele selbst wiesen insbesondere in der C64-Umsetzung eine gruselig schlechte, hingeschluderte Grafik auf. Zudem wurden die Spielregeln teilweise etwas freier ausgelegt. Auch wenn die Umsetzungen tech-

nisch meist weniger gelungen sind, machen einige Spiele dennoch Spaß. Insbesondere für mehrere Spieler empfiehlt die Redaktion Riskant, 5 mal 5, das Familien-Duell und das Glücksrad.

5 mal 5

Sat.1, 1993-1994

5 mal 5 war die Adaption der US-Spieleshows Lingo, die von 1993 bis 1994 von Sat.1 ausgestrahlt wurde. Die Computerumsetzung erfolgte 1992 durch die irische Firma PCSL Software. Nicht nur Atari ST, Amiga, CPC und IBM-PC wurden berücksichtigt, auch für den Commodore 64 erschien eine Version, die wir hier unter die Lupe nehmen.



Das Spiel passt auf eine Diskettenseite, die es etwa zur Hälfte füllt. Es wird nachge-



laden. Den Startbildschirm überspringen wir schnell, da die kurze Musikendlosschleife äußerst nervtötend ist. Hoffentlich kein Vorgeschmack auf das Spiel! Dieses erweist sich jedoch als brauchbare Umsetzung der Fernsehshow. Grafisch ansehnlich gestaltet, wenn auch nicht besonders ambitioniert, bietet 5 mal 5 musikalisch nur das Allernötigste.

Dass das Spiel schon fertiggestellt war, bevor die Sendung auf Sat.1 ausgestrahlt wurde, deutet darauf hin, dass es sich um die deutsche Lokalisierung eines bereits zuvor erschienenen Spiels handelt, über das ich allerdings nichts in Erfahrung bringen konnte.

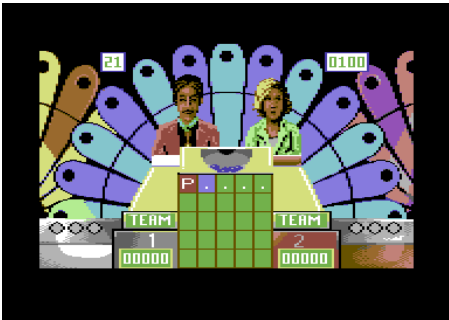
Im Spiel geht es, kurz gesagt, darum, dass zwei gegeneinander antretende Paare in fünf Versuchen ein aus fünf Buchstaben bestehendes Wort erraten müssen. In der Computerumsetzung kann entweder gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Gegner gespielt werden.

Der Spielleiter, also der Computer, blendet den Anfangsbuchstaben des gesuchten Wortes ein und einen zusätzlichen, wenn das Team, das gerade an der Reihe ist, keinen der übrigen Buchstaben errät. Dann darf das gegnerische Team weiterraten, bis das Wort schließlich gefunden ist. Dafür gibt es Punkte.



Anschließend werden zwei Bälle aus einem Korb gezogen, in der Computerumsetzung erledigt das der Zufallsgenerator. Wer nach Ablauf einer bestimmten Zeit die meisten Punk-

te hat, darf sich über den Sieg freuen und an einer Bonusrunde teilnehmen, bei der man hoch pokern kann: Mit etwas Geschick werden die Punkte vervielfacht, sie können aber auch verloren gehen.



Natürlich gibt es beim Raten der Buchstaben ein Zeitlimit. Wenn der Computergegner in Fahrt ist, kann es durchaus vorkommen, dass er das Limit bei jedem Zug weitgehend ausschöpft, dann einen guten Tipp abgibt und weiterspielt. So ist man minutenlang zum Zusehen verurteilt. Der monotone Ablauf wird durch die kleinen Animationen wie das Ziehen der Bälle aus dem Korb oder die Bewegung der Gesichter, wenn die Spieler ihre Buchstaben nennen, nicht nennenswert aufgelockert. Dass man bei Spielbeginn aus mehreren Figuren wählen und diese dann sogar mit einem Namen versehen kann, ist eine nette Geste der Programmierer. Wer das Fernsehspiel mochte und es gegen einen (oder auch zwei, es treten schließlich Paare gegeneinander an) menschlichen Gegner spielen möchte, ist mit der C64-Umsetzung gar nicht schlecht bedient. Wie lange es dauert, bis das Vokabular erschöpft ist, lässt sich nach einem kurzen Test nicht beurteilen. Allerdings bietet der Speicher des C64 sicher Platz für viele Fünf-Buchstaben-Wörter.

Gegen den Computer zu spielen ist eine eher langweilige Erfahrung, da man die meiste Zeit mit Zuschauen und Warten verbringt, zu zweit kann es aber auch richtig Spaß machen. 5 mal 5 ist eine respektable Umsetzung, veröffentlicht zu einer Zeit, als der C64 nicht mehr oft mit aktuellen Neuerscheinungen bedacht wurde.

Der Preis ist heiß

RTL, 1989-1997

1956 startete in den USA die Spielshow „The Price is Right“, bei der Kandidaten die Preise von Alltagsgegenständen erraten müssen. In Deutschland lief die Show ab 1989 bei RTL, moderiert von Walter Freiwald und dem Niederländer Harry Wijnvoord. Zwei Jahre später erschien auch eine Computerspielumsetzung unter anderem für den Amiga, für MS-DOS und den C64 – letztgenannte nehmen wir hier unter die Lupe.

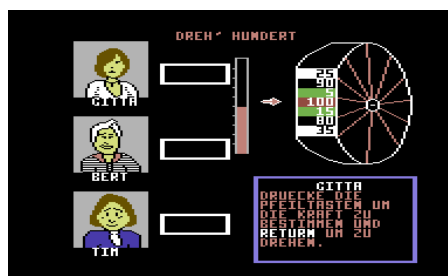
In „Der Preis ist heiß“ können bis zu acht Spieler teilnehmen. Lassen sich nicht so vie-



le Freunde um den C64 versammeln, übernimmt der Computer die Konkurrenten. Ein komplettes Spiel besteht aus drei Runden. In der ersten müssen zunächst vier Kandidaten



den Preis eines gezeigten Gegenstandes erraten. Wer besonders nah am tatsächlichen Preis liegt und diesen zudem nicht überboten hat, darf alleine in einem Gewinnspiel antreten. Von denen kennt das Computerspiel insgesamt 17 Stück, aus denen es zufällig eines auswählt. In der TV-Show gab es weitaus mehr mögliche Gewinnspiele, die in der C64-Version umgesetzten erkennen Fans jedoch sofort wieder. Allen Gewinnspielen ist wieder gemeinsam, dass man einen Preis erraten muss. Häufig steht man dabei unter Zeitdruck oder muss einen kleinen Geschicklichkeitstest absolvieren.



Im Gegensatz zur TV-Show fragt das Computerspiel die Preise von fiktiven Produkten ab. Die orientieren sich war an ihren realen Pendants, letztendlich können die Spieler aber

ihre Preise nur raten. Da die einzelnen Produkte recht häufig wiederkehren, kann man ihre Preise jedoch auch auswendig lernen. Je mehr Mitspieler der Computer übernimmt, desto höher ist auch die Wahrscheinlichkeit, dass er die Vorrunde gewinnt. Der oder die realen Spieler dürfen dann jedoch einspringen und für den Computer antreten. Ob man das Gewinnspiel meistert oder verliert, ist unerheblich – der Spieler kommt in jedem Fall eine Runde weiter.



Die Vorrunde und das Gewinnspiel wiederholen sich jetzt zwei weitere Male, bis insgesamt drei Gewinner feststehen. Diese drehen nacheinander an einem Glücksrad. Wer dort die höchste Punktzahl erdrehen kann, zieht in das Finale ein. Anders als in der Fernsehshow folgt jetzt eine zweite Runde, die wie die erste abläuft. Es treten folglich erneut vier Spieler gegeneinander an. Der Gewinner am Rad zieht dann als zweiter ins Finale ein. Dort muss jeder Spieler den Gesamtwert gleich mehrerer Produkte schätzen. Auch hier weicht das Computerspiel von der realen Show ab, wo beide Spieler den Preis nur eines Produktpaketes schätzen mussten.

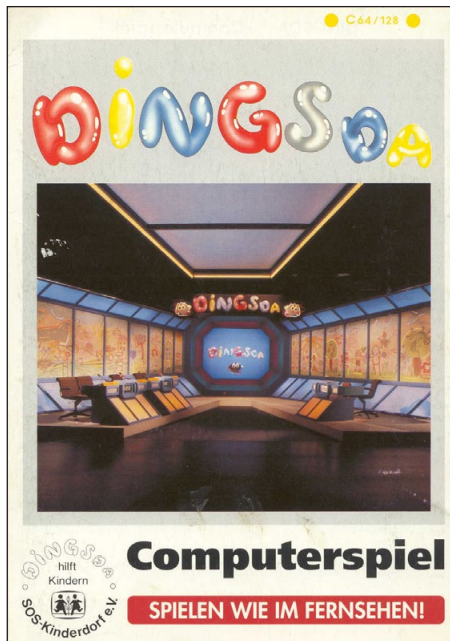
Die Grafik ist zweckmäßig und war schon 1991 hoffnungslos veraltet. Die bekannten deutschen Moderatoren treten nicht auf, die einzigen nennenswerten Grafiken sind die Produkte. Die Titelmusik stammt zwar aus der TV-Show, klingt aber wie von einer einstimmigen Heimorgel. Im Spiel selbst gibt es nur karge Piepser. Dennoch macht es Spaß, die Preise zu raten. Hat man das Spiel jedoch einmal durchgespielt, sackt die Motivation auf ein Minimum. Anders als in der TV-Show darf man die Preise schließlich nicht behalten – es gibt noch nicht einmal eine Highscore-Liste.

Dingsda

BR, kabel eins, 1988-2002

Dingsda war eine Spieleshow des Bayerischen Rundfunks, die ab 1988 im Ersten sowie im ORF ausgestrahlt wurde. Das Konzept wurde vom US-Sender CBS übernommen, dessen „Child’s Play“ zwischen 1982 und 1983 ausgestrahlt wurde. Zwei Prominentenpaare mussten in der Sendung Begriffe erraten, die von Kindergarten- und Grundschulkindern definiert wurden, ohne den gesuchten Begriff selbst nennen zu dürfen – bei Missachtung

dieser Regel wurde das Wort mit einem lauten und auch als Sprechblase dargestellten „Ups“ überspielt.



Moderiert wurde die Sendung bis 1994 von Fritz Egner, danach von Werner Schmidbauer, der aber die Einschaltquoten seines Vorgängers nicht erreichen konnte. Ab 2001 lief die Sendung, moderiert von Thomas Ohrner, noch bis zu ihrer endgültigen Einstellung im Jahr 2002 auf kabel eins.

Dingsda lebte von den skurrilen Definitionen und Aussprüchen, die die Kinder vor laufender Kamera von sich gaben. Lässt sich dieses Konzept auf ein Computerspiel übertragen? PCSL Software, offenbar spezialisiert auf Gameshow-Adaptionen, versuchte es jedenfalls im Jahr 1991 mit Umsetzungen für Amiga, Atari ST und MS-DOS sowie mit jener Version für den guten alten Commodore 64, die wir uns angesehen haben.



Jedes Spiel besteht aus drei Runden: der Eröffnungsrunde (vier Begriffe müssen erraten werden), einer Schnellraterunde (nur ein Spieler pro Team ist an der Reihe, die Definitionen werden vom Moderator vorgelesen und nicht von den Kindern selbst gesprochen) und der Klingelrunde, in der jedes Team eine Klingel betätigen kann, sobald einer der Spieler der Meinung ist, den richtigen Begriff zu kennen. Ist die Antwort falsch, kann sich das gegnerische Team in Ruhe den Rest der Erklärungen

anhören und dann einen Tipp abgeben.

Die Lösungen müssen per Tastatur eingegeben werden, was beim C64 bedeutet, dass das „ß“ durch „ss“ ersetzt wird und die Umlaute mit den Tasten ; : @ eingegeben werden. Laut Anleitung, die bemerkenswerterweise beklagt, dass man mit einer 1541 zum „Discjockey“ wird und mit langen Ladezeiten zu rechnen hat, verfügt das Spiel über 2000 Begriffe. Allzu häufige Wiederholungen sollten dadurch nicht vorkommen, selbst wenn man Dingsda zu viert (maximale Teilnehmerzahl) spielt.



Beide Diskettenseiten sind prall gefüllt, was hier kein Vorteil ist: Die einzelnen Elemente sind so verteilt, dass während eines einzigen Spiels mindestens zehnmal die Diskette umgedreht werden muss. Optisch gibt es immer nur das Fernsehstudio zu sehen, in dem die Kandidaten neben dem Moderator stehen. Die obere Bildschirmhälfte zeigt den Punktestand und im Zentrum abwechselnd verschiedene Kinder (und sogar einen Hund), die die gesuchten Wörter erklären. Das wird in Form von winzigen „Videoclips“ dargestellt, die zwar für C64-Verhältnisse recht gut animiert sind, aber auch enorm lange Ladezeiten mit sich bringen. So besteht das Spiel zum größten Teil aus Warten, dem Wenden der Diskette und noch einmal Warten. Es ist kaum vorstellbar, dass man sich freiwillig eine zweite Runde antut, nachdem man es einmal überstanden hat.

In der Anleitung wird eine „CMD-Version von H.t.W.“ erwähnt, die für 1581/1571/CMD-Laufwerke optimiert sei und das Problem der endlosen Ladezeiten verringern sollte. Aber auch das kann Computer-Dingsda nicht retten: Die Sendung hatte einen gewissen Charme. Als Computerspiel funktioniert das Format nicht, schon gar nicht mit „Videos“ auf einem 8-Bit-Computer.

Familien-Duell

RTL, 1992-2003

Bereits 1976 begann der amerikanische Fernsehsender ABC mit der Ausstrahlung der Spielshow Family Feud. Erst 1992 holte der deutsche Privatsender RTL die Show nach Deutschland. Unter dem Namen Familien-Duell moderierte Werner Schulze-Erdel die Show. Noch im gleichen Jahr veröffentlichte die PCSL Software GmbH ein passendes Com-

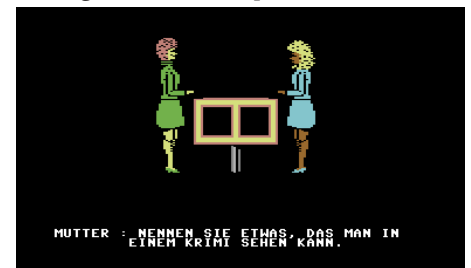
puterspiel für verschiedene Systeme, darunter den Amiga, MS-DOS und die hier vorgestellte C64-Version. Nach über 2200 Folgen nahm



RTL das Familien-Duell erst 2003 wieder aus dem Programm. Über die nachfolgenden Jahre gab es immer wieder Reanimationsversuche, unter anderem von RTL2. Diese waren jedoch stets nur von kurzer Dauer.

Beim Familien-Duell treten zwei fünfköpfige Familien gegeneinander an. Wer beim Computerspiel nicht so viele Personen um einen Bildschirm versammeln kann, antwortet kurzerhand für alle eigenen Familienmitglieder selbst. Sofern man alleine spielt, übernimmt der Computer die komplette zweite Familie. Beide Familien sehen in der C64-Fassung identisch aus. Die Spieler dürfen ihnen lediglich andere Haut- und Kleiderfarben verpassen. Im Spiel müssen die Familienmitglieder erraten, welche Antworten 100 Personen besonders häufig auf eine Frage gegeben haben.

Zu Beginn stehen sich zwei Familienmitglieder an einem Pult gegenüber. Sobald der Moderator die erste Frage gestellt hat, gilt es möglichst schnell einen Buzzer zu drücken. Im Computerspiel dienen zwei Tasten als Ersatz. Der schnellere der beiden Kandidaten darf als Erster einen Tipp abgeben. Wer die häufiger genannte Antwort gefunden hat, darf entscheiden, ob seine Familie oder die des Gegners die Runde spielen soll.



Jedes Familienmitglied gibt dabei nacheinander einen Tipp ab, bis alle von den 100 Personen gegebenen Antworten gefunden sind. Jede aufgedeckte Antwort erhöht dabei das eigene Punktekonto – je mehr Personen die Antwort gegeben haben, desto mehr Punkte

gibt es. Sobald die Familie jedoch drei falsche Tipps abgegeben hat, darf die gegnerische Mannschaft einen Versuch wagen. Ist ihre Antwort unter den gesuchten dabei, stiehlt sie die wertvollen Punkte. Um eine Antwort einzutippen, hat der Spieler 30 Sekunden Zeit. Familien-Duell legt dabei Wert auf die exakte Schreibweise, was vor allem bei versehentlichen Tippfehlern zu Frustmomenten führt. Der Computer wählt ganz offensichtlich einfach per Zufall eine richtige oder falsche Antwort. Da er häufiger daneben liegt beziehungsweise Antworten mit wenigen Punkten wählt, lässt er sich relativ leicht schlagen.

Nach insgesamt vier Spielrunden darf das Team mit den meisten Punkten in die Endrunde. Dort müssen zwei Familienmitglieder nacheinander die gleichen fünf Fragen beantworten. Der zweite Spieler darf dabei nicht die Antworten des ersten Spielers wiederholen. Auch hier gilt wieder: Je mehr Personen die gleiche Antwort gegeben haben, desto mehr Punkte gibt es. Anders als in der Show hat man hier nicht für alle Antworten 20, sondern pro Antwort 15 Sekunden Zeit. Mit ihren Antworten müssen beide Familienmitglieder mindestens 200 Punkte erreichen. Anders als in der Show erhält man jedoch keine 100.000 DM, stattdessen verdoppelt das Spiel den Punktestand, mit dem man sich wiederum in einer Highscore-Liste verewigen darf.

Das Flair der Spielshow fängt das Spiel nur mangelhaft ein: Die C64-Version zeigt lediglich die Familienmitglieder vor einem schwarzen Hintergrund. Die Familienmitglieder kennen zudem nur einen freundlichen, einen neutralen und einen enttäuschten Gesichtsausdruck. Die Antworten und Punkte erscheinen einfach auf gelben Flächen. Immerhin halten sich die Ladezeiten in Grenzen. Die C64-Version selbst ist eine ins Deutsche übersetzte Fassung des amerikanischen Family Feud.

Glücksrad

Sat.1, kabel eins, 1988-2002

Glücksrad war eine in Deutschland populäre, aus den USA importierte Spielsendung, die es im ersten Anlauf von 1988 bis 2002 mit Peter Bond als Moderator immerhin auf 14 Jahre durchgängige Ausstrahlung in Deutschland gebracht hat. Wo es in jüngerer Zeit dank „Wer wird Millionär?“ der Anruf- oder 50:50-Joker in den Alltags-Sprachegebrauch geschafft hat, waren das zu Glücksrad-Zeiten sicherlich „das ERNSTL“ und die „Dauerwerbesendung“.

1990 erschien eine Umsetzung von Game-Tek für den C64. Weitere bedachte Plattformen waren Amiga, Apple II, DOS und NES.

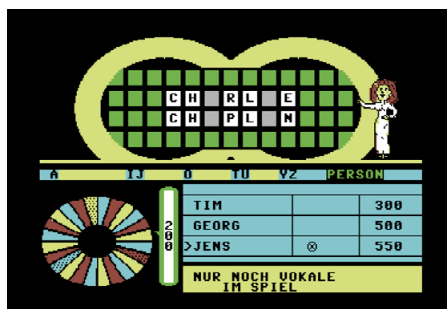
Die Bedienelemente und die Art der Bedienung erinnern stark an die Riskant!-Umsetzung. Gesteuert wird der generelle Ablauf hier aber mit F-Tasten statt mit den Zifferntasten. Zudem gleicht die Ansicht der „Champions“



der aus Riskant!, inklusive der charakteristischen Schriftart.

Gespielt wird mit ein bis drei menschlichen Spielern, die restlichen Spieler werden vom Computer übernommen. Die Umsetzung des Spieles orientiert sich weitestgehend am Show-Original, inklusive Nachahmung des „Pling“ bei geratenen Buchstaben und der animierten Buchstabenfee. Auch die typischen Elemente wie Bankrott, Aussetzen und Extra-Dreh sind im Glücksrad enthalten.

Der Ablauf des Spieles orientiert sich am Vorbild: wartet man zu lange mit einer Auswahl oder wählt einen Buchstaben, der bereits geraten worden ist, hat man seinen Zug verspielt.



Es gibt nur wenig Musik, die sich zudem angenehm im Hintergrund hält. Die Gestaltung ist übersichtlich und klar nachzuvollziehen. Alle noch nicht geratenen Buchstaben werden ebenso eingblendet wie die Kategorie des gesuchten Begriffes.

Auch das Timing wurde an das der TV-Sendung angelehnt, das Aufleuchten und Aufdecken der Buchstaben sowie das Drehen des Glücksrades brauchen jeweils ihre Zeit. Dies könnte bei längeren Spielsitzungen auf die Dauer störend sein. Für das Erraten des gesuchten Begriffes hat man 30 Sekunden Zeit und muss wie in einem Lückentext die fehlenden Buchstaben eintippen.

Nach drei normalen Spielrunden erfolgt die Bonusrunde, in der der Kandidat mit den meisten Punkten fünf Konsonanten und einen Vokal vorgibt und dann 30 Sekunden Zeit hat, den Begriff zu erraten. Hat ein Computerspieler die meisten Punkte erreicht, fällt die



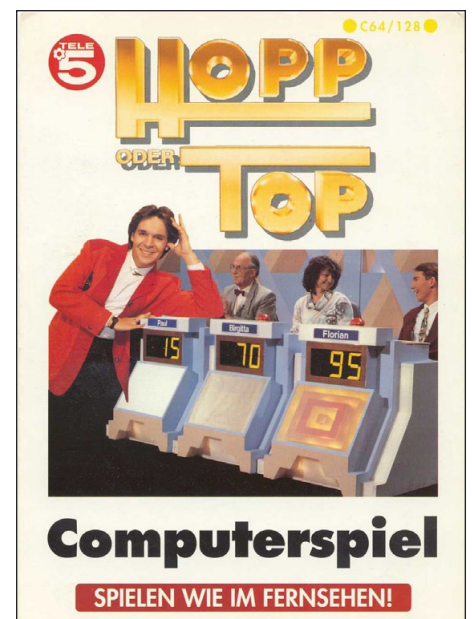
Bonusrunde „aus Zeitgründen“ weg.

Vor der Bonusrunde kann man einen Preis auswählen, um den man spielen möchte, wobei es sich allerdings um generische Begriffe wie Auto, Jacht, Reise handelt. Gewinnt man die Bonusrunde, erhält man lediglich einen Text wie „Genießen Sie den Preis Jacht“.

Die Umsetzung ist sicherlich gelungen, gibt unterm Strich aber vielleicht etwas weniger her als Riskant!, so kommt das Spiel auch mit einer Diskettenseite aus. Auch für Glücksrad ist Allgemeinwissen mit Stand um 1990 gefragt, so wie natürlich auch Persönlichkeiten abgefragt werden, die zu dieser Zeit bekannt waren, wie zum Beispiel Walter Giller.

Hopp oder Top

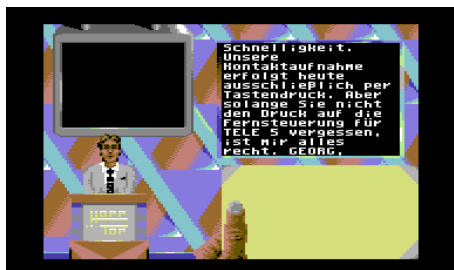
Tele 5, DSF, 1990-1993



„Hopp oder Top“ war von 1990 bis 1993 zuerst bei Tele 5, dann bei DSF zu sehen. Das Quiz beruhte auf der Show „Sale of the Century“, die in den USA von 1969 bis 1989 (mit Unterbrechungen) ausgestrahlt wurde. In Australien wurde das Format unter dem Titel

„Great Temptation“ zur erfolgreichsten Game-show aller Zeiten, über 4500 Folgen wurden gezeigt.

Ähnlich wie „Der Preis ist heiß“ war Hopp oder Top eine Mischung aus Gameshow und Werbesendung und musste auch als Werbung gekennzeichnet werden. In der Sendung kämpften drei Kandidaten um den Tagessieg, indem sie Quizfragen beantworteten. Dafür gab es Punkte, die nach Ablauf einer Runde gegen Sachpreise eingetauscht werden konnten. Die Moderatoren (im deutschen Fernsehen waren das in chronologischer Ordnung Andreas Similia, Thomas „Thomy“ Aigner und Hermann Toelcke) stachelten die Spieler an, möglichst viele Punkte einzulösen, indem sie den Preis reduzierten oder sogar Bargeld, manchmal hohe Summen, als Zugabe anboten.



Der Gewinner der Sendung konnte seine Punkte entweder sofort einlösen oder sie in die nächste Sendung mitnehmen und weiterspielen. Die Preise waren für die damalige Zeit beachtlich, bis zu 300.000 DM wurden ausgespielt, als Sachpreis winkte z.B. einmal ein 5er-BMW.

Computer-Umsetzungen existieren für C64 (angesehen), Amiga, Atari ST und MS-DOS. Dabei kann man weder Geld- noch Sachpreise gewinnen, wir müssen also auf die „inneren Werte“ dieses Spiels hoffen. Die Quantität scheint zu stimmen: Im Gegensatz zu den anderen Gameshow-Umsetzungen desselben Herstellers prahlt das Spiel mit zwei randvollen Diskettenseiten.



Die Titelmusik von Thomas Detert ist nicht schlecht, aber ziemlich kurz. Im Spiel wird die Konzentration aber nicht durch Musik gestört, es gibt lediglich ein paar atmosphärische Geräusche. Nur in den Zwischenrunden spielt zur Untermauerung der Produktvorstellungen moderierte Musik. Grafisch wird nichts Aufregendes geboten, das Studio ist aber glaubwürdig gepixelt und die Ansicht wechselt häufig zwischen Moderator, Spielern, Punkteanzeige und Produktvorstellung. So ist am Bildschirm immer etwas los.

Das Spiel wird von drei Personen bestritten, wobei bei Bedarf eine oder zwei vom Computer übernommen werden. Bei Spielstart kann man festlegen, ob man Kurztexthe oder „Ansaugen“ von Thomy Aigner bevorzugt. Ich wähle Aigner, was ich nicht bereue, denn die Wartezeiten sind erträglich und die Sprüche launig – nach gewonnenem Spiel gibt es sogar auf Wunsch noch einen ausführlichen Text zur Biografie des Moderators, der die Texte zum Spiel selbst beigesteuert hat, zu lesen.



Bevor es losgeht, will die Diskette gewendet werden. Danach geht es schnell in medias res. Die Fragen sind nicht sehr schwer, setzen aber oft ein gutes Gedächtnis voraus, da sich viele Fragen auf das Zeitgeschehen der frühen 1990er-Jahre beziehen. Wer weiß noch, wer 1991 deutsche Sportlerin des Jahres war? Trotzdem sind die Computergegner leicht zu schlagen. Negativ fällt auf, dass der Computer bei den Antworten sehr pingelig ist – z.B. lautet die korrekte Antwort auf eine Frage exakt „in der Spanischen Hofreitschule“, nur „Hofreitschule“ wird als falsche Antwort eingestuft. In einem Fall wurde sogar ein richtig getipptes Wort als falsch beurteilt.

Unterhaltsam sind die Produkte, die der Moderator an den Mann oder die Frau bringen will. Bei meinem Testspiel waren es eine Espressomaschine, die ich statt für 229 DM für nur 3 DM erwerben konnte. Für die Hollywoodschaukel hatte ich keine Verwendung und bei der Armbanduhr habe ich zu hoch gepokert und schließlich nicht den Zuschlag bekommen, obwohl Thomy Aigner sie mir für 6 statt 16 Mark überlassen hätte. Frustriert darüber beendete ich nach dem Tagessieg das Spiel damit weiterzuspielen. Hopp oder Top hat überraschend gut unterhalten!

Punkt, Punkt, Punkt ARD, Sat.1, 1991-1994

In der Spielshow Punkt, Punkt, Punkt mussten zwei Kandidaten unvollständige Sätze mit einem passenden Begriff ergänzen. Das Format geht auf die Show „The Match Game“ zurück, die bereits 1962 über amerikanische Mattscheiben flimmerte. Die deutsche Fassung moderierte Mike Krüger, der auch das Aushängeschild war und sogar im Computerspiel auftritt. Das erschien 1992 für Amiga, Atari ST, MS-DOS und den C64. Letztgenannte Version dient auch hier als Grundlage. Die Programmierung stammt wieder einmal von

der PCSL Software GmbH. Zumindest die C64-Version entstand jedoch in Deutschland. So finden sich im Abspann viele bekannte Namen. Die schmissige Titelmusik stammt beispielsweise von Thomas Detert.



In Punkt, Punkt, Punkt treten zwei Spieler gegeneinander an. Wer keine menschlichen Partner findet, muss sich ein Duell mit dem Computer liefern. Zu Beginn darf sich jeder Spieler eines von drei möglichen Konterfeis aussuchen, mit dem er hinter einem Ratepult Platz nimmt. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielshow-Umsetzungen zeigt die ansehnlich gezeichnete Grafik tatsächlich die einstige Studio-Kulisse in Blau- und Pinktönen. Mit etwas Fantasie ist sogar Mike Krüger zu erkennen, wenngleich er ziemlich hölzern durch die Kulissen schreitet.

Die Spielregeln erklärt Moderator Mike Krüger immer wieder in ziemlich ausführlichen Texteinblendungen. Diese sollen locker und witzig wirken, als Spieler möchte man die etwas belehrenden Aussagen schon nach kurzer Zeit wegdrücken. Das bleibt den Spielern jedoch verwehrt, über die Tasten 1 bis 3 darf man lediglich die Anzeigegeschwindigkeit der Texte regulieren.



In jeder Spielrunde liest Moderator Mike Krüger zunächst einem Team aus sechs Prominenten einen unvollständigen Satz vor. Die Prominenten müssen dann den ihrer Meinung nach fehlenden Begriff aufschreiben. Während im Fernsehen unter anderem Jan Fedder oder Ron Williams im Rateteam saßen, müs-

sen C64-Spieler mit unbekanntenen Personen wie Edward, Carola oder Götz vorliebnehmen. Sobald die Prominenten ihre Begriffe notiert haben, ergänzt der Spieler den Satz mit einem eigenen Wort. Jeder Prominente, der den gleichen Begriff aufgeschrieben hat, bringt dem Spieler drei Punkte. In der C64-Fassung geben die unbekanntenen Prominenten jedoch gerne mehrfach die gleichen Nonsense-Antworten. Diese müssen zudem mit dem vom Spieler eingetippten Begriff exakt übereinstimmen – Tippfehler werden somit bestraft. Schließlich sind auch noch einige Fragen unnötig anzüglich – wie etwa „Meine Freundin findet, dass ich ein bisschen pervers bin, weil ich beim Küssen immer...“



Nachdem jeder Spieler einen Satz vervollständigen durfte, folgt die sogenannte Knackpunkt-Runde. In dieser muss sich jeder Kandidat einen Prominenten aussuchen, mit dem er spielen möchte. Innerhalb von 30 Sekunden müssen dann beide von zwei Begriffen einen auswählen. Entscheiden sich beide für den gleichen Begriff, gibt es einen Punkt für beide. Für jeden Spieler gibt es zwei normale und zwei Knackpunkt-Runden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und darf mithilfe eines Glücksrads seinen Punktestand vervielfachen. Mit diesem Punktestand darf man sich schließlich in einer Highscore-Liste verewigen.

Wie viele Fragen und Begriffe dem Spiel beiliegen, verrät die Anleitung nicht. Punkt, Punkt, Punkt nimmt jedoch nur eine Diskettenseite ein. Bis das Hauptspiel geladen ist, vergeht einige Zeit, später hält sich das Laden der einzelnen Fragen zumindest in Grenzen. Im Spiel gibt es lediglich einfache Soundeffekte. Aufgrund der zumindest in der C64-Version doch langen Wartezeiten und der wirren Antworten des Rateteams, macht schon eine erste Partie Punkt, Punkt, Punkt keinen Spaß.

Riskant!

RTL, 1990-1993

Als ich dieses Spiel das erste Mal lud, konnte ich mit dem Namen „Riskant!“ nichts verbinden. Tatsächlich handelt es sich dabei um die Umsetzung einer der Gameshows, die aus den USA stammen und die wie viele andere Sendungen nach Jahrzehnten (die Erstausstrahlung war 1964) auch heute noch produziert werden: „Jeopardy!“

Die bessere Freundin?

Während die C64-Versionen mit karger Grafik daher kamen, galt das nicht für die Amiga-Umsetzungen. Dort haben sich die Entwickler sichtlich mehr Mühe gegeben. So bildet die Grafik meist die Studiokulissen der TV-Shows wesentlich besser und detaillierter ab. Besonders deutlich wird dies beim Familien-Duell: Während Spieler der C64-Version die Begriffe auf einer gelben Fläche angezeigt bekommen, sieht man in der Amiga-Version das Originalstudio samt einem stilisierten Moderator Werner Schulze-Erdel. Dieser läuft sogar zwischen den beiden Familien hin und her. Dennoch nutzen alle Spiele nicht ansatzweise die technischen Möglichkeiten der jeweiligen Computer aus. Meist gibt es nur einen statischen Hintergrund, vor dem sich dann im Wesentlichen nur der Moderator bewegt.



Die Amiga-Umsetzungen einiger Spiele erhielten allerdings auch ein paar zusätzliche Funktionen. So dürfen Spieler in der Amiga-Fassung des Glücksrads mit der Maus den Schwung des Rades dosieren und so zumindest eingeschränkt Einfluss auf das Ergebnis nehmen. Bei der C64-Version muss man hingegen mit dem vom Computer ausgewürfelten Geldbetrag leben. In der Amiga-Fassung des Familien-Duells wiederum kann man jedem Familienmitglied einen eigenen Namen verpassen – in der C64-Version heißt das Nesthäkchen in der Familie immer „der Bub“. Im Gegenzug nervt die Amiga-Version mit einer durchgehenden Fahrstuhlmusik. Darüber hinaus redet der Moderator ähnlich wie sein Kollege in „Punkt, Punkt, Punkt“ wie ein Wasserfall. Auch beim



Familien-Duell kann man die Texte nur schneller sprechen lassen, aber nicht komplett überspringen. Immerhin spielen in den Amiga-Versionen die Ladezeiten kaum eine Rolle. Wer die Wahl hat, sollte daher der jeweiligen Amiga-Version den Vorzug geben – und gegebenenfalls den Ton ausschalten.

Große Hoffnungen könnte man in die Amiga-Version von Dingsda setzen, da dieses Spiel unter den unterirdischen „Videos“ leidet, die auf einem Rechner mit besseren Grafikfähigkeiten sicher viel besser zu realisieren sind. Doch wer denkt, dass sich Dingsda hier besser spielt, hat sich leider zu früh gefreut. Die 16-Bit-Version leidet unter denselben Problemen, auch wenn die Ladezeiten etwas kürzer sind. Auch die Videos sind wenig überzeugend, sodass das Gesamturteil bestenfalls gleich ausfällt wie bei der – aufgrund der hardwareseitigen Einschränkungen wenigstens ambitionierteren – C64-Fassung.

Amiga-Versionen: Dingsda, Familienduell, Glücksrad



In den Jahren 1990 bis 1993 wurde die Sendung erstmals im deutschen Fernsehen bei RTL produziert, unter der Moderation von Hans-Jürgen Bäumler. Ab 1994 schließlich entschied man sich, die Rechte des US-Originals einzukaufen und die Moderation an Frank Elstner

COMIX	WOLC	LECH	RODOLC	WOLC	BLANBY
100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200
300	300	300	300	300	300
400	400	400	400	400	400
500	500	500	500	500	500

SHOOPY - WELCHES GEBIET?

COMIX	WOLC	LECH	RODOLC	WOLC	BLANBY
100	100	100	100	100	100

zu geben. Die Sendung wurde fortan auch in Deutschland unter dem Namen „Jeopardy!“ produziert.

Die Firma GameTek realisierte die 1991/1992 erschienene Umsetzung für das klassische „Heimcomputer-Trio“ C64, Amiga und Atari ST. Es gibt noch verschiedene Ableger und Umsetzungen anderer Spieleentwickler, zum Beispiel für das Mega Drive, Mega-CD oder auch Game Gear. Wir haben uns die C64-Version „First Edition“ angeschaut.



Die Ladezeiten sind angenehm kurz. Das Spiel kann von ein bis drei menschlichen Spielern gespielt werden, die restlichen Spieler werden vom Computer gestellt.

Wenn man schon einmal „Champion“ war, kann man seinen Namen und „Avatar“ direkt aus der Highscore-Liste laden – für damalige Verhältnisse sicherlich ungewöhnlich.

Die Spiellogik findet auf einer Diskettenseite Platz, die Fragen auf einer sog. Fragendiskette, die bei unserer Version aber einfach die Rückseite der Spieldiskette ist. Möglicherweise war geplant, nachträglich neue Fragendisketten zu veröffentlichen.

Das Spiel beginnt: Der erste Spieler darf Kategorie und Punktwertigkeit wählen. Gespielt wird ausschließlich mittels Tastatur, dabei werden die wählbaren Optionen mit Auswahlstaste am unteren Bildschirmrand einblendend



Nach Wahl der Antwort haben alle Spieler 7 Sekunden Zeit, sich für das Stellen der Frage zu melden. Jedem Spieler ist dafür eine Taste auf der Tastatur zugeteilt: Spieler 1 – Commodore; Spieler 2 – Leertaste; Spieler 3 – F7. Die Tasten sind gut gewählt, da sie einen großen Abstand voneinander haben und man sich somit auch nicht ins Gehege kommt, wenn man zu dritt vor dem C64 sitzt.

Hat sich ein Spieler gemeldet, hat er 30 Sekunden Zeit, die Frage zur Antwort einzugeben. Dabei kann man mögliche Fragenanfänge („Wer ist“, „Wer war“, ...) per Taste vorauswäh-

len und muss nur die Wörter zur Frage an sich eintippen. Die Wahl des Fragenanfangs hat offenbar keinen Einfluss auf die Wertung, z. B. die Frage „Was waren Batman?“ gilt als korrekt. Auch ist das Spiel einigermaßen kulant, was die Wertung der Fragen angeht, es scheint zumindest immer ein paar Alternativen (z. B. Deklination, Zusammen- und Getrennschreibung) zu geben, die als korrekt gewertet werden; in diesem Punkt kann einem sonst schnell der Spaß vergehen.

In der zweiten Runde erhöhen sich die Einsätze und es gibt Risiko-Antworten, bei denen der Spieler die Punkte wählen kann. Ist auch der zweite Antworten-Bildschirm abgearbeitet, gibt es die finale Antwort, bei der jeder Spieler von seinem erspielten Guthaben einen Einsatz wählen kann.



Die optische und akustische Umsetzung ist eher schmucklos. Sie konzentriert sich auf das Wesentliche und unterstützt eher das Spielen. Auch die Musik hält sich angenehm zurück. Während des Spieles ist lediglich der Auswahlbildschirm für die nächste Antwort mit einer kleinen Melodie untermalt, sonst gibt es nur ein paar Soundeffekte.

Die Umsetzung der Spielmechanik ist gut gelungen und darauf ausgelegt, flüssiges Spielen zu ermöglichen. Die Fragen haben es zum Teil auch in sich und aufgrund seines Alters wird „Riskant!“ somit ungewollt auch zu einem Retro-Quiz über Allgemeinwissen der ausgehenden 1980er Jahre.

Sat.1 Bingo

Sat.1, 1991-1992

In manchen Ländern ist Bingo eher eine Religion als ein Spiel. Im Gegensatz zu anderen Fernsehspielen ist Bingo in seiner ursprünglichen Fassung ein reines Glücksspiel im Geiste von Lotto. Die von Sat.1 zwischen 1991 und 1992 in insgesamt 525 Folgen ausgestrahlte Version verband das ursprüngliche Spiel, bei dem die Teilnehmer bzw. die TV-Zuseher hoffen müssen,



auf vorher erworbenen Bingo-Scheinen zufällig gezogene Zahlen in einer senkrechten, waagrechten oder diagonalen Reihe wiederzufinden, mit einem Quiz, an dem drei Kandidaten gegeneinander antreten.



Die Computerumsetzung erfolgte auch bei diesem Titel durch PSCL Software. Neben der getesteten C64-Version existieren Fassungen für IBM-PC, Atari ST und Amiga.

Das Spiel läuft in vier Runden ab, in denen bis zu drei menschliche Kandidaten gegeneinander antreten können – sind es weniger, übernimmt der Computer. In den drei ersten Runden gilt es, möglichst viele Felder der Bingo-Tafel zu besetzen. Danach folgt eine Runde namens „Superbingo“, bei der erneut Fragen zu beantworten sind. Dabei wird gegen die Zeit gespielt: Je länger die Beantwortung der Fragen dauert, desto schneller schmilzt das Punktekonto dahin.

Spiele dabei drei menschliche Gegner gegeneinander, kann es am C64 richtig eng werden, da jeder die ihm zugewiesene Taste (Shift links, Leertaste, Shift rechts) möglichst schnell drücken muss, um nicht ins Hintertreffen zu geraten. Die Eingabe der Antworten ist nicht immer einfach: Ein „ß“ muss als „ss“ geschrieben werden, Ä, Ö und Ü werden über die Tasten ; : @ eingegeben.



Sat.1 Bingo umfasst zwei Diskettenseiten, von denen die zweite allerdings zu zwei Dritteln leer bleibt. Nach dem Start wählt man die Anzahl der Spieler (1-3). Nach einem kurzen Vorspann mit dem damals aktuellen Sat.1-Logo landen wir mitten im Studio, der Moderator legt gleich los und stellt seine Fragen. Wer die Antwort zuerst weiß, drückt die ihm zugewiesene Taste, ein Joystick wird nicht benötigt. Die Antworten werden, wie bereits angedeutet, per Tastatur eingegeben, wobei es bei Tippfehlern keine Toleranz gibt.

Die Fragen sind nicht sonderlich schwierig. Gegen zwei Computergegner, die auch recht lahm agieren und mir beim Antworten fast immer den Vortritt lassen, habe ich mein Bingo-Feld schnell gefüllt. Wenn man die Antwort nicht weiß, ist es allerdings sinnvoller,

den Gegnern den Zug zu überlassen, da man bei einer falschen Antwort eine Runde aussetzen muss. So besteht außerdem die Chance, dass der menschliche oder elektronische Gegner die Frage falsch beantwortet – die Computergegner haben einige absurd falsche Antworten auf Lager, die oft mit der Frage gar nichts zu tun haben.

Sind alle Felder durch richtige Antworten gefüllt, geht es – nach dem Umdrehen der Diskette – in die Superbingo-Runde, in der man auf einem 5x5-Feld fünf Kästchen im Bingo-Stil füllen muss. Das geschieht natürlich wieder durch die Beantwortung von Quizfragen, diesmal gegen die Zeit, da die Gegner bereits ausgeschieden sind. Ziel der Runde ist es, die Felder zu füllen, bevor die Zeit, die ja Geld repräsentiert, abgelaufen ist. Je schneller man ist, desto höher der Gewinn. Ist auch das erledigt, folgt ein Abspann, der in einer Endloschleife läuft. Will man eine weitere Runde spielen, muss man das Spiel neu laden.

Störend ist die völlige Abwesenheit von Soundeffekten. Im Spiel läuft ohne Pause eine Melodie von Gösta Feiweier, die zwar nicht schlecht gemacht ist, derer man aber nach drei Minuten überdrüssig wird – abschalten unmöglich. Grafisch ist das Spiel schlicht, aber zweckmäßig. Dass es nicht mehr Spaß macht, liegt jedenfalls nicht an der Optik.

Von Sat.1 Bingo habe ich nach einer Runde genug gehabt, vielleicht auch, weil das Spiel viel zu leicht zu gewinnen war. Gegen menschliche Gegner mag es etwas unterhaltsamer sein, kann aber gegen eine Runde Trivial Pursuit und ähnliche Spiele nicht bestehen.

Wetten, dass...?

ZDF/ORF/SRF, 1981-2014

Die 1991 von PCSL Software veröffentlichte Umsetzung erschien für C64, Amiga, Atari ST und PC DOS. Wir haben die C64-Variante



getestet. Das Spiel beginnt vielversprechend: Ein Titelbildschirm begrüßt uns mit einer Adaption der Titel-Musik des Originals, auch das „Wetten, dass...?“-Logo ist gut umgesetzt.

Es gibt zwei Spielmodi: Generalprobe und Abendshow. Insgesamt gibt es 15 verschiedene Wetten, von denen allerdings 10 sog. Erkennwetten sind, also letztlich dröges Auswendiglernen mit unterschiedlichem Bildmaterial. Somit gibt es lediglich fünf „richtige“ Spiele. Da hat man bereits beim 1985 erschienenen Wintergames mit sieben wirklich unterschiedlichen Spielen mehr bekommen.

Die „Menüführung“ wirkt wie die ersten Gehversuche im Programmieren: Es gibt nackte C64-Standardschrift auf einfarbigem Hintergrund. Die Steuerung der Menüs ist ausschließlich per Tastatur möglich, dafür sind die Action-Spiele zusätzlich zum Joystick auch mit Tastatur steuerbar.



Im Trainingsmodus muss man vier unterschiedliche Wetten auswählen. Vor Spielbeginn kann man sich jeweils eine Spielanleitung anzeigen lassen. Diese erscheint als vertikal rollender Text, der nicht pausierbar ist. Möchte man etwas noch einmal lesen, muss man so lange warten, bis der Text von Anfang an wieder an derselben Stelle angekommen ist. Das kann durchaus dauern, die Anleitung für die „Erkennwetten“ umfasst ca. 11 Bildschirmseiten.

Das Bewertungselement durch das Publikum bzw. durch die Zuschauer wurde ersetzt, indem es Punkte zu erringen gibt. Zumindest im Trainingsmodus beginnt der Spieler mit willkürlich gewählt wirkenden 12000 Punkten. Für schlechtes Abschneiden bei den Wetten gibt es entsprechend Punktabzug.

Wir stellen beispielhaft zwei Wetten vor.

Bei der Wette „Hubschrauber“ steuert man einen Hubschrauber auf der Straße über zwei Autos. Unter Zeitlimit muss man Elemente, die auf dem Dach des einen Autos liegen, in der richtigen Reihenfolge auf das Dach des zweiten Autos befördern.

Im Test war es selbst im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade nicht möglich, auch nur eines der sechs Elemente über dem anderen Auto abzuwerfen, die Steuerung erwies sich als unpräzise, und es war nicht ersichtlich, wie die korrekten Bewegungsabläufe sind, zumal die Elemente an sich über den Autos schwebten und unklar war, welcher Bereich denn jetzt noch zum Auto zählt.

Bei der Wette „Katapult“ soll ein Basketball mittels eines Katapults in einen Korb befördert werden. Dabei muss die Kraft des Katapults gut gewählt und Windstärke und -richtung beachtet werden.



Hier zeigt sich, was sich beim Testen der weiteren Wetten noch verstärkte: Die Wettspiele wirken nicht wie aus einem Guss. Neben Unterschieden im grafischen Stil gibt es auch Unterschiede in den verwendeten Schriftarten. Unschön und für den Spielablauf störend umgesetzt ist die Anzeige der verbleibenden Versuche: Nachdem man das Katapult abgeschossen hat, läuft das Spiel zunächst weiter und man kann sogar den nächsten Wurf auslösen. Kurz darauf, also z. B. während der Basketball fliegt, wird das Spiel inkl. Musik unterbrochen und es erscheint auf schwarzem Hintergrund ein Text mit der verbleibenden Anzahl Versuche. Das Spiel läuft darauf weiter, die Musik startet aber von Neuem. Das wirkt so, als wäre das Spielelement mit den Versuchen nachträglich „drumherum“ programmiert worden. Die Hintergrundmusik kommt auf diese Weise jeweils kaum über die ersten paar Takte hinaus. Das stört.

Innerhalb des Spieles gibt es nur ein Musikstück, und das ist eine abgewandelte Version der Titelmusik, in der das Thema nicht gespielt wird, was schnell nervig wird.

Der Wettbewerbsmodus bettet die Wetten in eine Show-Umgebung ein. Man sieht den schlecht gelungenen Versuch, das „Wetten, dass...?“-Studio nachzubilden, inklusive Moderator und Wettkandidaten. Bevor man die Wetten spielen kann, erfolgt eine ausschweifende Begrüßungsrede in die lückentextmäßig kurz zuvor vom Spieler abgefragte Daten eingesetzt werden. Ob das 1991 noch aufregend war?

Der Text wird als Laufband am unteren Bildschirmrand mit einer unnötig klobigen Schriftart dargestellt, die Vorstellung der bevorstehenden, zufällig ausgewählten Wetten wird um fiktive Zusatzinformationen ergänzt. Irritierenderweise sitzen die Wettkandidaten auf der Couch, wo im TV-„Wetten, dass...?“ die Prominenten sitzen. Im Test gelang es nicht, eine Show durchzuspielen, da es mehrfach zu Abstürzen kam.

DK Bongos (GameCube)

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallenen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte und befasst sich in dieser Ausgabe mit den DK Bongos (GameCube).

von Simon Quernhorst

Zwischen den Maraca-Controllern aus Samba de Amigo (2000) und den Gitarren und Schlagzeugen aus Guitar Hero (2005) und Rock Band (2007) brachte auch Nintendo Ende 2003 mit den „DK Bongos“ einen schönen Musik-Controller auf den Markt.

In dem Musikspiel „Donkey Konga“ rund um die Figur Donkey Kong muss man die richtige Aktion zum richtigen Zeitpunkt ausführen und so möglichst präzise und ausdauernd die richtigen Töne treffen. Es gibt folgende Eingabemöglichkeiten: Schlag auf die linke Trommel, Schlag auf die rechte Trommel, Schlag auf beide Trommeln, in die Hände klatschen. Dazu enthalten die „DK Bongos“ im Mittelteil zwischen den Bongos noch ein Mikrofon. Auch die Menüs werden über die Bongos und den zusätzlichen Startknopf gesteuert. Im Gegensatz zu echten Bongo-Trommeln sind die beiden „DK Bongos“ übrigens gleich groß.

Die Trommeln wurden sowohl gemeinsam mit dem Spiel als „Donkey Konga Pak“ oder mit Spiel und Konsole als „Donkey Konga Bongo Pak“ verkauft, konnten aber auch einzeln erworben werden, damit bis zu 4 Spieler gemeinsam am GameCube trommeln konnten. Alternativ lassen sich aber auch normale GameCube-Pads verwenden.

Während auch „Donkey Konga 2“ noch weltweit veröffentlicht wurde (2004 in Japan und 2005 in Europa und den USA), erschien „Donkey Konga 3“ 2005 nur noch in Japan. Für Retro-Fans waren im letzten Teil besonders die freischaltbaren NES-Chiptunes interessant. Bei den enthaltenen Liedern von „Donkey Konga“ und „Donkey Konga 2“ ist anzumerken, dass bei allen Veröffentlichungen immer eine regionale Auswahl getroffen wurde, so ist beispielsweise die britische Band Queen nur in den europäischen und amerikanischen Versionen von „Donkey Konga“ vertreten, komischerweise jedoch in der amerikanischen mit „We will rock you“ und in der europäischen mit „Don't stop me now“.

Neben diesen Musikspielen erschien 2004/2005 mit „Donkey Kong Jungle Beat“ (Abk. DKJB) in allen drei Regionen auch ein Jump'n'Run für die „DK Bongos“. Durch Schläge auf die linke oder rechte Bongo geht

oder schwimmt Donkey Kong in die jeweilige Richtung. Ein Sprung wird durch einen gleichzeitigen Schlag auf beide Bongos ausgeführt. Durch Klatschen können Interaktionen wie z.B. das Greifen von Bananen ausgelöst werden.

Das Spiel für einen Spieler ist in folgende sechs Fässer-Welten unterteilt: Sonne (Auftakt), D, K, J, B und Mond. Jedes Buchstabenfass enthält jeweils vier Fruchtsymbole als Level, die wiederum in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind. Je mehr Bananen gesammelt werden, desto besser ist der Levelabschluss in Form eines Edelmetall-Wappens. Auch dieses Spiel lässt sich alternativ mit dem normalen GameCube-Controller steuern, die Tastenbelegung wurde dabei an das Pad angepasst, so dass man mit dem Control-Stick laufen, mit A springen und mit C interagieren kann.

Im Jahr 2009 wurde „DKJB“ in der Reihe „NEW PLAY CONTROL!“ für Wii wiederveröffentlicht. Auf der Nintendo-Website wird die Änderung der Steuerung wie folgt begründet: „Während Donkey Kongs Bewegungen im GameCube-Original über das Trommeln auf den DK-Bongos (einen speziellen Peripherie-Controller in der Form eines Trommel-Sets) gesteuert wurden, führt die Wii-Version eine direkte, intuitive Steuerungsmethode ein, bei der Sie mit der Wii-Fernbedienung und dem Nunchuk die vollständige Kontrolle über den akrobatischen Affen erhalten.“ Dies ist insofern erstaunlich, weil das Originalspiel 2005 noch mit den Vermerk „Optimal mit DK Bongos“ vertrieben wurde und auch damals bereits eine alternative Pad-Steuerung enthalten war.

Theoretisch lassen sich übrigens auch andere Spiele mit den Bongos kontrollieren – aufgrund der geringen Tastenzahl allerdings nur sehr eingeschränkt. Unter den beiden Trommelfellen verbergen sich interessanterweise jeweils zwei Tasten (linke Trommel: oben Y, unten B; rechte Trommel: oben X, unten A), das Mikrofon entspricht der R-Taste und die Start-Taste ist identisch. Im Versuch mit „Ikaruga“ lässt sich das Spiel somit starten, man kann prima schießen und die Farbe wechseln, aber leider überhaupt nicht das Raumschiff steuern. ☹



Donkey Konga Pak

Die europäischen Bongo-Spiele mit Weihnachtsflyer



Der Autor



(Xbox 360).

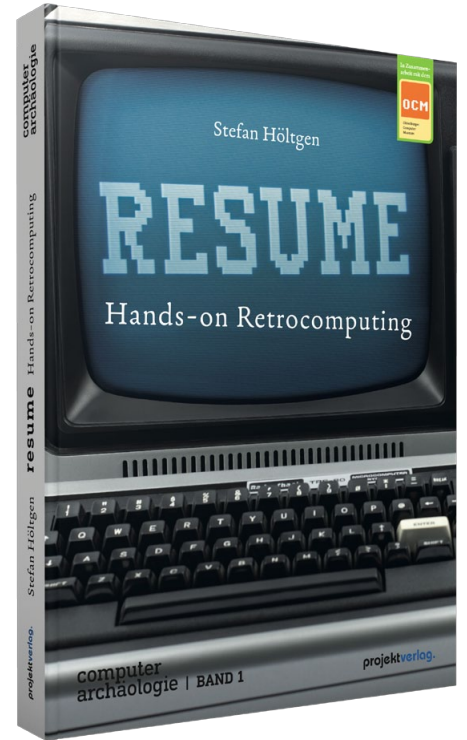
Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: Lego Dimensions

Buchrezension: RESUME

Hands-on Retrocomputing

Dr. Stefan Höltgen widmet sich seit vielen Jahren an der Humboldt-Universität Berlin der Archäologie der frühen Mikrocomputer und ihrer Programmierung. Nach diversen Fachartikeln und Büchern, welche er als (Mit)-Herausgeber verantwortete, legt er nun als Auftakt einer Reihe „Computerarchäologie“ selbst einen Band zum Retrocomputing mit Homecomputern vor.

von Ingolf Ihrig



Das Buch
 RESUME – Hands-on Retrocomputing
 Bochum: Projektverlag 2016
 270 Seiten mit s/w und farbigen Abb. (Paperback), 24,00 Euro, ISBN: 978-3-89733-369-3

Wer das OCM besucht, verwendet diesen Band als Ausstellungsführer und besitzt hinterher ein Kompendium, das er selbst erlebt hat. Aber auch ohne Museum ist RESUME eine Bereicherung für jeden aktiven Retrocomputing-Begeisterten, wenn es darum geht, über den Horizont der eigenen Liebessysteme hinauszuschauen.

Und übrigens, Résumé und RESUME sind natürlich zwei Seiten einer Medaille, denn das französische „résumé“ steht für „das Wiederaufgenommene“. Zu wissen, wo man steht, ist die Bedingung für ein erfolgreiches RESUME. Und dieses Wissen liefert das Buch.

Der Rezensent
 Ingolf Ihrig (Jg. 1959) Ein „PicoDat“-Spielzeug mit Schiebeschaltern und Drahtbrücken weckte bei ihm in den 1970er-Jahren gleichermaßen Verständnis und Interesse für das Programmieren auf Bit-Niveau. 1984, während seines Biophysik-Studiums an der Humboldt-Universität zu Berlin, konnte er dies an einem HP 9835A mit Thermodrucker und rasendem Schnürsenkel vertiefen. 1990 kam vom Begrüßungsgeld der Wiedervereinigung endlich ein C64 samt Datensette ins Haus, denen pünktlich zur deutschen Währungsunion eine 1541 II folgte. Bis heute hat er den C64 niemals ausgeschaltet und so wurde er dann irgendwann Ende der 1990er-Jahre, quasi von hinten, von der Retro-Welle überrollt. Seit 2006 kultiviert er seine Leidenschaft für obsolette Elektronik im Commodore 64 Club Berlin. Von 2013 bis 2015 war er Software-Redakteur der RETRO.

RESUME? Oder Résumé beziehungsweise Resümee? Ist das nicht ein Fazit, eine wertende Zusammenfassung? Wieso wird ein Fazit gleich im ersten Band einer neuen Buchreihe gezogen?

Der Autor klärt bereits auf dem rückseitigen Cover auf, dass er sich auf das englische „resume“ für „fortsetzen“ bezieht beziehungsweise auf den BASIC-Befehl RESUME, und dass er den interessierten Leser gern zur Wiederaufnahme der Beschäftigung mit alten Computern verleiten möchte.

Im Buch wird die Spanne vom Ende der 1970er-Jahre bis in die Mitte der 1990er-Jahre, die hohe Zeit der Homecomputer, beleuchtet. Der Autor erläutert fundiert die technische Basis dieser Geräte anhand des Hardware-Bestandes des Oldenburger Computermuseums (OCM) von A wie A3000 bis Z wie ZX81 in Farbbild und Datenblatt in chronologischer Reihenfolge. Dabei wird jeder Rechner mit einem sachlichen, aber immer gut lesbaren, mehrseitigen Text eingeführt. BASIC-Programmlistings zum Eintippen in einen Emulator sollen den Leser noch näher an die Rechner heranführen. Am besten gelingt das, wenn man mit dem Buch

unter dem Arm das OCM betritt und in bester Hackermanier sich der dort leibhaftig zum Anfassen und Antippen bereitstehenden Homecomputer bemächtigt. Dies sollte im besten Sinne eines despektierlichen Umgangs mit der Technik geschehen, denn die Hands-on-Ausstellung in Oldenburg bewahrt sie ausdrücklich zum Begreifen.

Den Hardware-Kapiteln sind Abschnitte beigegeben, in denen technische Grundlagen wie zum Beispiel die Datenspeicherung und die Sounderzeugung in ihrer historischen Entwicklung vermittelt werden.

Je ein eigener Abschnitt wird den wichtigsten Homecomputer-Firmen gewidmet. Darin beschreibt Stefan Höltgen ihren Ursprung, ordnet sie in ihre Zeit ein und stellt Gründe für ihren Aufstieg und oft genug auch für den Fall in die Bedeutungslosigkeit dar.

Zu bemängeln hat der Rezensent nur das, was Programmierer zu allen Zeiten zu bestanden haben: zu wenige Register. Ein Personen-, ein Firmen- und ein Stichwortregister hätten dieses gelungene Sachbuch noch handhabbarer gemacht.

Bei aller Fokussierung auf die Technik und den lockeren Umgang mit dieser zeugt der ganze Band vom tiefen Respekt des Autors vor den Menschen, die dies alles in zwei Jahrzehnten geschaffen haben: den Hardware-Tüftlern und Ingenieuren, den Hackern und Programmierern, den Sound- und Grafikdesignern sowie den Geschäftsleuten und nicht zuletzt den Millionen Heimwandern dieser Rechner, die sich alle auf etwas ganz Neues einließen und die ihre Faszination für diese intelligente Technik bis in die heutige Zeit trugen und weitergaben.



Retro-Games auf Youtube

Fernsehen über das Internet ist längst alltäglich geworden. Sämtliche Sender bieten Livestreams und Mediatheken an. Dies ermöglicht dem Publikum vor allem, Sendungen dann zu gucken, wenn es am besten passt. Man muss keine Angst haben, seine Lieblingssendung zu verpassen, da man sie hinterher problemlos abrufen kann. Ebenso haben alle leicht die Möglichkeit selbst aktiv zu werden und eigene Sendeformate auf Youtube oder Twitch zu starten. Im Folgenden stelle ich drei aktuelle Live-Formate vor, die sich dem Thema Retro-Games widmen. Zusätzlich gibt es danach noch ein paar meiner liebsten Youtube-Retro-Channels.

von Steffen Große Coosmann

Classic Videogames LIVE



Das vermutlich dienstälteste aktuelle Format wird von Marco „The Apprentice“ Kautz und seiner Frau Sabrina moderiert. An jedem ersten Sonntag im Monat widmen sich die beiden in einer meist zwei- bis dreistündigen Live-Sendung den neuesten News und Veranstaltungen aus der deutschsprachigen Retro-Szene. Dabei werden neue und alte Videospiele genauso wie interessante oder witzige Videos aus dem Internet gezeigt. Ebenso gibt es regelmäßig ausführliche Berichte über Usertreffen. Zwischen den großen Live-Sendungen gibt es das Format Interplay, in dem Marco Retrospiele streamt, oder auch die bekannte Internet-Radiosendung Jukebox, in der Videospieldmusik präsentiert wird. All das kann vom Publikum über den Chat begleitet werden. Die Sendungen werden in der Regel aus dem Wohnzimmer der beiden gesendet, das wunderbar retro gestaltet und dekoriert ist. In den kommenden Sommermonaten geht Classic Videogames LIVE zwar in eine Sommerpause, das sollte euch aber genügend Gelegenheit bieten, ein paar der inzwischen 77 Sendungen auf Youtube nachzuholen.

Homepage:
www.classic-videogames.de/



Retroblah

Einmal im Monat treffen sich die Moderatoren dieser Live-Sendung im Flipper- und Arcademuseum des Vereins For Amusement Only e. V. in Seligenstadt. Durch die Sendungen führen Senad Palic und Sven Vössing. Letzteren mag man vor allem als Retro Hunter kennen. Als Regisseur, technischer Leiter, Ton- und Kameramann sowie Mädchen für alles in Personalunion ist Seb dabei. Für den Chat zuständig ist die Co-Moderatorin Sarah, die man inzwischen auch als Cosplayerin in der Rolle der Elvira von der einen oder anderen Retrobörse kennen könnte. In meist zwei bis zweieinhalb Stunden werden vor kleinem Live-Publikum in entspannter Runde Retrogames gezockt, über alte Zeiten geredet und Hotlines von längst aufgelösten Videospelpublishern angerufen. Die Sendungen sind an

ein Genre oder ein grobes Thema angelehnt. So wurden unter anderem bereits Shooter, Renn- und Rätselspiele und schräge japanische Titel vorgestellt. Ebenso gab es eine Nerd Night, in der die Moderatoren in gemütlicher Wohnzimmeratmosphäre ihre Zeit mit dem Traumtelefon-Spiel verbracht haben. Chaos und ungeplante Aktionen sind dabei an der Tagesordnung und genau das macht den Charme dieser Reihe aus. Die wunderbare Kulisse aus Flippern und die grundsätzlich eher gemächliche Gangart sowie die Wechselwirkung der recht unterschiedlichen Moderatoren machen die Show sehenswert. Das Witzniveau ist zwar meist etwas niedrig und auch der Anteil, den die Spiele einnehmen, könnte etwas größer sein. Fans von Retrospielen haben allerdings einmal im Monat ein Date mit Retroblah. Gesendet wird hier ca. alle vier Wochen über Twitch, Stream-Café, Youtube und meist auch Facebook. Sämtliche Sendungen sind aber natürlich ebenso über den Youtube-Kanal abrufbar.

Homepage:
www.retroblah.de



Waldimarts Retro 2016

Rocket Beans Retro Klub



Relativ spontan beschlossen die Macher der bereits beendeten Videospielsendung Game One im Jahre 2015 eine Sendelizenz zu beantragen und gründeten auf der Streaming-Plattform Twitch den TV-Sender Rocket Beans TV. 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche werden nun schon seit weit über einem Jahr Sendungen über Videospiele, Kinofilme, Fußball, Comics, Bücher und noch vieles mehr gesendet. Eines der beständigsten Formate ist der von Game-One-Urgestein Gregor Kartios moderierte Retro Klub. Dort wird wöchentlich eine Stunde lang die Retrospielkultur gefeiert. Gezeigt werden klassische Titel auf alten Plattformen, neue Titel im Retrolook auf neuen Plattformen sowie späte Fortsetzungen oder Titel, die sich auf Klassiker beziehen. Daneben gibt es immer auch Einspieler, die die Kultur der angesprochenen Ära repräsentieren. Das können Werbeclips, Ausschnitte aus unglaublichen TV-Sendungen, oder auch Videospieldmusiken sein. Bereits drei Mal gab es die Sonderausgabe namens Future Klub, in der sich Gregor zurück in die Zeit versetzte und zunächst aus den Jahren 1995 und 1985 berichtet hat. Passend zur diesjährigen E3 gab es dann einen Blick auf eben diese Veranstaltung des Jahres 1996. Der Future Klub ist immer auch im Stil des jeweiligen Jahres gehalten, was sich besonders durch die Optik und die Musik bemerkbar macht. Alles in allem ist der Retro Klub ein mit zahlreichen Themengebieten vollgepacktes Videospield-Magazin, das es so im deutschen Fernsehen vermutlich noch nie gegeben hat. Live sehen kann man die Sendungen wöchentlich jeden Freitag um 21 Uhr auf Twitch. Zu Beginn der Woche findet man die Aufzeichnungen aber wie bei allen anderen auch auf Youtube.

Homepage:
www.rocketbeans.tv
 Youtube:
www.youtube.com/user/rocketbeanstv

Brutalmoose



Wenn es um Retrospiel-Reviews geht, fällt einem natürlich sofort der Angry Video Game Nerd aka James Rolfe ein, der seit nunmehr zehn Jahren schlechte Retrospiele anschreit. Der Amerikaner Brutalmoose geht einen anderen Weg. Im Gegensatz zum AVGN liegt der Schwerpunkt hier auf schrägen PC-Spielen der 1980er-, 1990er- und frühen 2000er-Jahre. Auch sind seine Reviews hier tatsächlich ernst gemeinte Besprechungen und Analysen und nicht wie beim wütenden Nerd geschriebene Geschichten oder gar Kurzfilme. Natürlich gibt es immer mal wieder kleine eingestreute Sequenzen, die komödiantisch auf das Spiel hinleiten oder es anderweitig kommentieren. Auch musikalische Einlagen sind nicht selten. Dennoch liegt der Fokus darauf, die Stärken und Schwächen eines Titels herauszuarbeiten und nicht nur für einen schnellen Gag auszunutzen. Relativ neu ist das zweite Format „Televideo“. Hier hat es den Moderator Ian in eine seltsame Zwischendimension verschlagen, in der er fortan seltsame Bildungsvideos kommentieren soll. Hier wurden bisher Sicherheitsvideos über das Fahrradfahren oder das richtige Verhalten im Straßenverkehr gezeigt. Ian hat dabei eine recht ruhige Art, die im krassen Kontrast zum wütenden Videospield-Nerd steht. Ebenso werden hier gelegentlich gute Spiele gezeigt, die dann auch entsprechend bewertet werden. Die einzelnen Folgen sind zwischen 10 und 20 Minuten lang und

erscheinen unregelmäßig ca. alle zwei bis drei Wochen. Immer wieder gab es auch sogenannte Lightning Rounds also nur wenige Minuten dauernde Kurzreviews. Mit einem sicheren Schulenglisch kommt man hier schon recht weit, da Ian sehr verständlich und langsam redet. Unter der Woche wird sogar noch gestreamt.

Homepage:
www.brutalmoose.com
 Youtube:
www.youtube.com/user/brutalmoose

Waldimarts Retro 2016

Mein Namensvetter Steffen Neumann widmet sich bereits seit vielen Jahren verschiedenen Retrospielen. Seit Januar 2016 läuft zusätzlich die Let's-Play-Reihe Retro 2016, in der er Klassiker vorstellt und in mehreren Episoden auch komplett durchspielt. Sein Fokus liegt zurzeit noch auf dem Gameboy und dem NES. Unter den bereits vorgestellten Spielen waren unter anderem Wario Land, Mega Man sowie Castlevania. Steffen brilliert (neben seinem wunderbaren Vornamen) mit viel Fachwissen über die einzelnen Titel und einer unterhaltsamen Art. Daneben hat er eine wirklich schöne Intromusik, die rein zufälligerweise ich produziert habe. Die Folgen erscheinen in der Regel mehrmals wöchentlich, allerdings nicht immer planbar.



Youtube:
www.youtube.com/user/Waldimart

Kepu94

Ähnlich wie Waldimart widmet sich Kepu94 kleineren Let's Plays. Allerdings beschränkt er sich auf Titel für PC und DOS aus den 1990ern und bietet so eine gute Alternative, wenn man nicht so sehr auf Nintendo-Konsolen stehen sollte. Im Moment läuft sein Angezockt Marathon, in dem er auch für ihn neue Titel anspielt. Daneben kann man immer wieder interessante Dinge wie Bildschirmschoner oder Hardware-Besprechungen bestaunen. Der Kanal von Kepu94 ist für mich wie eine Reise in meine eigene Kindheit, da ich viele der Spiele und die Technik damals selbst erlebt habe und sie so wieder neu erfahren kann.

Youtube:
www.youtube.com/user/kepu94

Spielen, du musst!

Das war die Idee: C64 & Co. über 1000 Stunden betreiben, täglich – außer montags, aber inklusive Wochenenden – die Geräte je etwa 10 Stunden über vier Monate im Dauereinsatz halten und den Härtesten überstehen lassen, durchgeführt von Schulklassen, Reisegruppen und Besuchermassen, die ein bekanntes Wiener Museum so anlockt. „Das kann doch nicht gut gehen!“ wäre wohl die erste Reaktion, die jeder hätte, wenn er mit dieser Idee konfrontiert würde. Viele Museumsbesucher. Sehr viele. Pro Jahr kommen etwa 100.000 Menschen ins MAK (Museum für angewandte Kunst). Dennoch, dieser Test wurde durchgeführt. Ob die Hardware überlebt hat und wo die Schwachstellen lagen, das klärt unser Bericht.

von Stefan Egger

Ja, ich gebe es zu, auch ich war anfangs skeptisch, als ich mit dieser Idee konfrontiert wurde: Wer lässt schon gerne seine geliebten Sammlungsstücke allein im Museum, wo auch immer wieder Ausstellungsstücke beschädigt werden? Ja, das kommt immer wieder vor, trotz Aufsicht. Skeptisch eigentlich weniger wegen der Geräte selbst, sondern vor allem wegen der Röhrenmonitore, denen ich persönlich nach dem Ableben dreier Commodore 1084 ja nicht mehr so ganz vertraue. Aber nach reiflicher Überlegung stand fest: Ich bin dabei und sehe das Ganze als ultimativen Härtestest, dessen Ergebnis ich schriftlich dokumentieren will. Was hiermit geschieht.

Die Ausstellung

Star Wars war aufgrund des neuen Rekord-Films „Das Erwachen der Macht“ sowie der „Star Wars Identities“-Wanderausstellung in aller Munde. Nachdem die Ausstellung schon in Kanada, Paris und Köln ein großer Erfolg war, machte sie zwischen dem 18. Dezember 2015 und 16. April 2016 in Wien Halt. Im MAK wurde die umfangreiche und exklusive Sammlung aus dem Lucas Museum of Narrative Art gezeigt.

Über 200 Gegenstände wie etwa originale Requisiten, Modelle, Kostüme und Kunstvorlagen aus den Star-Wars-Filmen – auch einige Dutzend Objekte, die noch niemals zuvor gezeigt wurden. Ausgestattet mit einem Funk-Armband kann man an zehn interaktiven Terminals eine Reihe von Identitätsfragen

beantworten und so seine eigene, individuelle Star-Wars-Persönlichkeit herausfinden. „Dabei lernt man nicht nur die Charaktere besser kennen, sondern auch sich selbst“, verspricht zumindest der Werbetext.

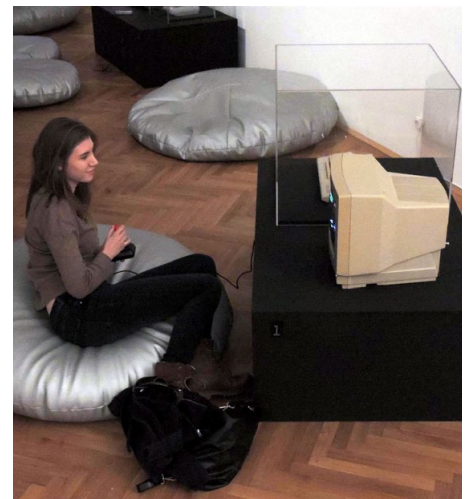
Der Wien-Bonus – das Begleitangebot

Nur in Wien wurde die Ausstellung um ein Zimmer mit Star-Wars-Spielen zu allen Episoden erweitert: Neben der Hauptausstellung gab es im MAK selbst noch Workshops, einen Vortrag sowie echte Klassiker zum Anspielen: Im Einsatz waren ein Atari 2600, ein Commodore 64, ein Nintendo SNES und ein N64, eine Sony PS2, die Xbox von Microsoft sowie das Sega Mega Drive mit Mega-CD-Erweiterung.

Das Spielzimmer im MAK FORUM entstand in Kooperation mit Subotron, dem „Shop und Treffpunkt für digitale Spielkultur“ im Wiener Museumsquartier. Wie schon bei der „Game City“ bat mich Subotron um Hilfe: Ein Teil der Computer, Konsolen und Monitore wurde aus meiner Sammlung „computer collection vienna“ zur Verfügung gestellt.

Startschwierigkeiten

Aufbauen und heimgehen – so in etwa hatten wir uns das vorgestellt. Wo sollte auch ein Problem sein, ein paar Konsolen und Computer anzuschließen? Einen Tag vor der Eröffnung trafen wir uns vormittags, um die Geräte aufzubauen. Doch das stellte sich bald als unmöglich heraus: Die Arbeiter schafften gerade erst die Podeste herein, diskutieren über deren Position, die Verlegung der Stromkabel mit



Stolperschutz und wo welche Löcher für Kabel gebohrt werden müssen. Nicht mal die edle, schwarze Farbe der Podeste war fertig aufgetragen. Jogi von Subotron musste leider bald weg, also musste ich mich um den Aufbau in Absprache mit den Arbeitern des MAK kümmern. Und die Mittagspause – plötzlich ging gar nichts mehr – kam immer näher. Auszeit! Also nutzte ich diese Zeit, um mir den Rest des Museums anzusehen.

Als es am frühen Nachmittag endlich weitergehen konnte, wurden die Podeste nach und nach wieder zurück in die Werkstatt geschafft, um die noch fehlenden Löcher zu bohren. Wurde ein Loch vergessen, ging es nochmals zurück. Da beim Transport und Bohren unschöne Spuren entstanden, musste die Farbe ausgebessert werden. Das Sprichwort „Der Farbe beim Trocknen zusehen“ wurde an diesem Tag also unfreiwillig ausführlich ausgelebt.

Probleme? Lösungen!

Als die Podeste fertig waren, wurden einige Stromverteiler herangeschafft und mit Hauptschaltern ausgestattet – zwar ist es nicht wirklich empfohlen, die Geräte auf diese Weise ein- oder auszuschalten, doch es war nicht anders möglich. Einerseits, um das Ein- und Ausschalten für die Aufseher zu erleichtern, und andererseits, um die Anforderung zu erfüllen, dass die Computer und Konsolen hinter Glas sein müssen, um Schäden so weit wie möglich zu vermeiden. Doch PS2 und Xbox starten nicht von selbst – sie gehen in

den Standby. Also mussten Löcher in die Glashauben gebohrt werden, um mit einem Stab die Schalter erreichen zu können.

Der C64 startet dank Cartridge das Spiel von selbst, Tastatureingaben waren also nicht nötig. Auch die anderen Konsolen starten automatisch – mit einer Ausnahme: Am Atari 2600 sitzt der „Start“-Knopf an der Konsole selbst. In Absprache mit Jogi (es ist seine Konsole) nahm ich sie also mit. Da es schon zu spät war, um einen vandalismussicheren Schalter zu kaufen, musste eine improvisierte Lösung her: Ein Knopf, der groß genug war, stabil, und den ich zu Hause hatte. Die Wahl fiel auf einen silbernen Feuerknopf mit Mikroschalter, den ich als Ersatzteil für einen defekten Competition-Pro-Star-Joystick aufgehoben hatte.

Geschafft!

Am nächsten Vormittag trafen wir uns wieder. Also noch schnell den Atari 2600 verkabelt und in Absprache mit der Werkstatt eine Lösung gefunden, um den zweckentfremdeten Schalter des Joysticks im Podest einbauen zu können. Informationen wurden aufgelegt, Nummern und Hinweise angebracht, ein Beamer zeigte ein rotes Lichtschwert, die Lichter waren runtergeregelt, die silbernen Sitzpolster sahen passend zum Thema „spacig“ aus, die Monitore strahlten: Es sah fantastisch aus!

Zur letzten Minute waren wir fertig: Eine perfekte Übergabe an die Besucher, die sofort alle Geräte in Besitz nahmen. Sofort entstanden Fotos – Belohnung für die Arbeit der letzten Tage.

Moment, da war doch noch was!

Ja, richtig, was wurde aus dem Härtetest? Natürlich muss man auftretende Probleme zeitnah beheben und es waren doch gerade erst ein paar Minuten von vier langen Monaten vergangen. Man erwartet ja den Anruf, bis das erste Teil seinen Geist aufgibt! Doch er kam nicht – zumindest lange ging alles gut! Erstaunlich lange!

Nach drei Monaten, am 16. März, um genau zu sein, erreichte mich ein erster „Notruf“ von Jogi: Drei Monitore ausgefallen. Also sah ich mir die Probleme an. Den Fernseher, der an der Xbox hing, konnte man nur mittels der Fernbedienung einschalten – ich hatte keine großen Probleme dabei und konnte keinen Fehler feststellen. Auch der zweite Fernseher für die PS2 konnte ohne größere Probleme in Gang gebracht werden. Die Fernseher waren so ausgewählt, dass das Alter in etwa jenen der Konsolen entsprach. Doch den alten Fernseher des N64 konnte ich nicht mehr instand setzen – zwar lief er ab und zu perfekt, war nach ein paar Minuten jedoch wieder aus. Da nicht festgestellt werden konnte, woran es lag (Kabel usw. waren OK), musste dafür Ersatz besorgt werden.

Beim Test vor Ort fielen mir jedoch noch weitere Probleme auf: Bei der Xbox gab es Pro-

bleme mit einem Controller. Da es sich um ein Mehrspieler-Spiel handelte, hatten wir zwei Controller bereitgestellt. Also schloss ich den funktionsfähigen an Port 1 an, um als Notlösung zumindest ein Spiel alleine zu ermöglichen. Da ich von dem Problem vorher nichts wusste, hatte ich auch keinen Ersatz-Controller mitgenommen.

Auch beim C64 fiel mir sofort auf: Einer der zwei Taster des Competition Pro war „kaputt“. Die neuere Generation mit den Mikroschalter-Knöpfen hat ein – vermutlich bekanntes – Problem: Sie hängen sich ab und zu aus. Ich hängte den Schalter wieder ein, jedoch gingen beim erneuten Test alle vier Richtungen nicht mehr, nur noch die Feuertaste. Seltsam – ist etwa die CIA im C64 kaputt?

Am Freitag kam ich wieder, um diese Probleme zu beseitigen: Neuer Xbox-Controller, ein anderer Fernseher für den N64, sowie Joysticks und ein C64-Austauschgerät für den Fall, dass es wirklich am Computer ein Problem gab. Doch ich hatte Glück: Der Controller war kaputt und schnell getauscht, der Computer war in Ordnung.

Defekte und Schwachstellen

Problem war, dass sich (vielleicht durch die Bewegungen des gelösten Mikroschalters im Laufe der Zeit, oder beim Einhängen) das Masse-Kabel zu den vier Richtungstasten gelöst hatte. Es handelte sich dabei schon um einen Competition Pro, der interne gelötete Verbindungen aufwies. Das konnte natürlich zu Hause schnell repariert werden.

Das Gehäuse des Xbox-Controllers war beschädigt, die Hauptursache für den Ausfall war jedoch ein Kabelbruch. Der Knickschutz bei diesen Pads ist nicht wirksam, das Kabel wurde also, nachdem es aus dem Gehäuse herausgeführt wurde, zu oft beansprucht und es brach. Das ist ein mir bekanntes Problem, schon öfter hatte ich Xbox-Pads mit Kabelbrüchen. Also aufpassen!

Vorbeugen von Defekten

Natürlich versucht man alles, um einen Defekt zu verhindern. So wurden die Sachen vor dem Aufbau ausführlich getestet und das Netzteil des C64 lieferte perfekte 5 Volt. Die anfälligen Klappen der Monitore 1084 und 1802 wurden kaum sichtbar zugeklebt, auch um ein Verstellen der Einstellungen wie Lautstärke und Farbintensität durch Besucher zu verhindern.



Auch die Kabel der Controller wurden in den Podesten fixiert, sodass ein Anziehen oder Abstecken nicht möglich war.

Trotzdem wurde nicht an alles gedacht: Die Glashaube der Xbox war etwas zu klein und die Konsole produziert doch einiges an Abwärme. Zwar gab es letztlich keine Probleme damit, doch wäre es ein Punkt, den ich heute nach diesen gemachten Erfahrungen berücksichtigen würde.

Fazit

Alles lief erstaunlich problemlos, das MAK war zufrieden und die Besucher hatten ihren Spaß. Die Verluste hielten sich in Grenzen. Es ist also tatsächlich durchaus möglich, diese alte Hardware sogar über längere Zeit laufen zu lassen. Vorteilhaft war bestimmt, dass die Geräte pro Tag lange liefen und nicht ständig ein- und ausgeschaltet wurden. Die Hauben aus Plexiglas waren – bis auf die oben erwähnte Sache mit der Xbox – kein Problem. Für mich am erstaunlichsten war, dass die Commodore-Monitore absolut zuverlässig liefen. Sie wollten wohl mein verlorenes Vertrauen zurückerobern.

Nächster Halt: München

Nach Wien wanderte die Ausstellung „Star Wars Identities“ nach München, wo sie bis 17. Oktober zu sehen sein wird – jedoch ohne den Wien-Bonus: die Computerklassiker. ■



Star Wars Identities im Netz

Veranstaltungsseite Wien
www.starwarsidentities.at

Veranstaltungsseite München
www.starwarsidentities.de

MAK
www.mak.at

Bilder der Veranstaltung (Subotron)
www.flickr.com/photos/subotron/sets/72157661832323739

Bilder der Veranstaltung
 (computer collection vienna)
www.flickr.com/photos/22603924@N04/sets/72157662362474962
 computer collection Vienna
www.computercollection.at

Gefühl perfekt

Manchmal erwischt man Spiele, die einen nicht mehr loslassen. Spiele, die man dann stundenlang spielt, nicht einfach liegen lassen kann und zu denen man immer wieder zurückkehrt. Dabei kann es um komplexe Spielsysteme und langwierige Storybögen gehen. Cineastisch erzählte Universen mit Twists und Turns. Oder einfach um ein furzendes Schwein. Bitte?

von Steffen Große Coosmann

Ich bin kein regelmäßiger C64-Spieler, habe nie selbst einen Brotkasten besessen und ihn nur über Freunde kennengelernt. Dennoch gucke ich in neue Titel für diese Spielplattform gerne am Emulator hinein, auch wenn das unter „echten“ Fans verpönt ist. QUOD INIT EXIT hat mich tatsächlich ohne Vorwarnung erwischt.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Das Schweinchen Zampo (vermutlich abgeleitet von der italienischen Spezialität Zampone, einem gefüllten Schweinefuß) wacht am Morgen auf und hat nur einen einzigen Gedanken: essen. Dies muss man als Spieler nun erledigen. Man findet sich auf einem einzelnen Bildschirm mit mehreren Ebenen wieder, auf denen Nahrungsmittel herumsausen. Durch das Einsammeln dieser Gerichte sättigt man das Schweinchen mehr und mehr, muss aber auch fix sein, denn was einmal verpeist ist, wird auch verdaut. Is(s)t man nicht schnell genug, verliert man Energiepunkte und das Schweinchen verhungert. Hat man aber genügend Essen zu sich genommen, verschwinden irgendwann alle Lebensmittel vom Bildschirm und auf einer zufällig gewählten Ebene fährt eine Kloschüssel ein. Diese muss man erreichen, um das Level zu beenden. Denn was muss, das muss. Was zuweilen knifflig werden kann, denn oft ist die Kloschüssel scheinbar unerreichbar weit entfernt. Als Superfähigkeit besitzt der rosafarbene Spielheld aber einen Turbofurz, der ihn in Höchstgeschwindigkeit über den Bildschirm fliegen lässt. Das alles wiederholt man so lange, bis der Tag vorbei ist und Zampo wohligh satt ins Bett gehen kann.



Die Steuerung ist butterweich, Grafik und Animation sind großartig und die musikalische Untermalung genial. Die Kombination aus diesen drei Faktoren und dem Spielprinzip hat mich süchtig gemacht und nicht eher losgelassen, bis ich einen Zampo-Tag abgeschlossen hatte. Denn wenn man seine Leben verloren hat, beginnt man wieder am Morgen. Danach kann man sich noch weiter mit sich selbst messen, denn das Spiel speichert auch die Highscores. QUOD INIT EXIT ist herausfordernd, total schräg und toll gestaltet.

Die Frage, ob man gefühlt perfekte Spiele noch verbessern kann, hat wohl noch niemand zufriedenstellend beantworten können. Der Nachfolger QUOD INIT EXIT II m probiert viel Neues und erweitert das Prinzip des Geschicklichkeitsspiels um Plattformer-Elemente. Die Welt Suinio wurde von einer großen Gefahr überrannt. Alle Kloschüsseln wurden in Nachttöpfe verwandelt und über das Land verteilt. Zampo soll diese nun einsammeln und zur Hexe Cotechina („Schwarte“ oder auch der Name einer kräftig gewürzten italienischen Kochwurst) bringen, die sie wieder in ihren Normalzustand versetzen soll. An Zampos Fähigkeiten hat sich dabei kaum etwas geändert. Neu sind zwei Balken in der unteren linken Ecke. Einerseits die Energieleiste, die nach und nach abnimmt. Daneben die Leiste für den Turbofurz. Um beide Balken gefüllt zu halten, muss man wie gehabt Nahrungsmittel und die Gasorade-Flaschen einsammeln, die hier aber nicht wie wild über den Bildschirm flitzen, sondern zufällig auf dem Bildschirm erscheinen. Sammelt man eine Spinatdose ein, wird Zampo blau und kann die Gegner besiegen, die ähnlich wie die Nahrungsmittel im ersten Teil in geraden Linien horizontal über den Bildschirm schweben. Danach füllen sich beide Leisten wieder komplett. In Kombination mit seinem Turbofurz und gezielten Sprüngen muss man nun alle Nachttöpfe einsammeln. Immer wieder gelangt man an verschlossene Bereiche, die man durch Schalter öffnen kann. Diese Schalter sind meist recht knifflig versteckt und man muss sich geschickt



über Stacheln und kleine Wasserbecken bewegen, um sie zu erreichen. Dazu gibt es auch ein paar Teleporter, mit denen man Zampo frei über die Karte bewegen kann.

Wo das Originalspiel in sich perfekt funktioniert, hakt es beim Nachfolger an ein paar Eckchen. Die Steuerung ist recht unnachgiebig und das Schweinchen bleibt oft an den Kanten von Ebenen hängen. Die Turbofurze sind schwer zu steuern und bringen einen meist nicht dorthin, wo man hinwill. Hier ist Übung gefragt, um sich in dieser Welt sicher bewegen zu können. Im Originalspiel funktionierte alles wie in einer Einheit, und machte ich hier einen Fehler, war es klar, dass es an mir gelegen haben musste. Sobald ich aber das Gefühl bekomme, dass ich einen Sprung aufgrund der Steuerung oder des Leveldesigns nicht schaffe, frustriert mich das ungemein.

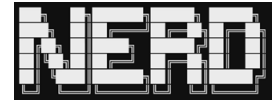
Ja, das Spiel ist gut. Es bietet eine ähnlich gute grafische Gestaltung wie Teil 1 und das Schweinchen Zampo aus seiner nur einen Bildschirm großen Welt in ein riesiges Level voller Fallen und Hindernisse zu setzen, war eine gute Idee. Vermutlich ist QUOD INIT EXIT II m auch eines der besten Retro-Jump'n'Runs, das ich in letzter Zeit gesehen habe. Besonders, wenn man bedenkt, dass es mit den limitierten Möglichkeiten des C64 geschaffen wurde. Die Herausforderung, die dieses Spiel bietet, ist allerdings nicht so fair und zugänglich wie im ersten Teil. Ebenso ist das Hintergrund-Lied zuweilen etwas eintönig und nervig, auch wenn der Schlagzeug-Sound für Brotkastenverhältnisse gut gelungen ist. Alles in allem ist QUOD INIT EXIT II m eine solide Weiterentwicklung des Spielprinzips des ersten Teils. Dieser macht in sich aber schon so viel Spaß, dass es eigentlich keine Fortsetzung gebraucht hätte.

Links

QUOD INIT EXIT
<http://csdb.dk/release/?id=142794>
 QUOD INIT EXIT II m
www.retreem.com/QUOD_INIT_EXIT_II/m/

Film: Traceroute (2016)

Das Herz der Finsternis gebiert einen reisenden



Johannes Grenzfurthner, Lotek64-Lesern bekannt in Zusammenhang mit dem Film Die Gstettensaga und den in Sowjet-Unterzögersdorf angesiedelten Point-and-Klick-Adventures, war ein Nerd von Weltrang, schon bevor dieses Wort Eingang in unseren Wortschatz fand. In Traceroute nimmt er uns mit auf einen Road-Trip durch sein eigenes Leben und durch die USA.

von Georg Fuchs

„Being a nerd is not about what you love;
it's about how you love it.“
Wil Wheaton

Traceroute beginnt im beschaulichen Niederösterreich der 1970er-Jahre. „Austria is primarily known for music and mass murder. A culturally challenged country deep in the heart of darkness“, charakterisiert Grenzfurthner eine Vision seiner Heimat, die er bereits 2014 im Endzeitfilm Die Gstettensaga: The Rise of Echselfriedl auf die Kinoleinwand gebracht hat.

Der den Film eröffnende Spaziergang durch das Fotoalbum der Familie Grenzfurthner weist erschreckend viel Wiedererkennungswert auf, ich spreche von meinem eigenen Leben. Ich bin im gleichen Land aufgewachsen, und das nur drei Jahre zuvor in den bleiernen 80ern, als die Welt zumindest in Österreich in einem ewigen Stillstand zu verharren schien. Disneys „Lustige Taschenbücher“, Mondstaub, Dinosaurier und Urmenschen, das P.M. Magazin, Kryptozoologie und Cyberpunk: Das waren und sind die konstituierenden Elemente einer Nerd-Karriere.

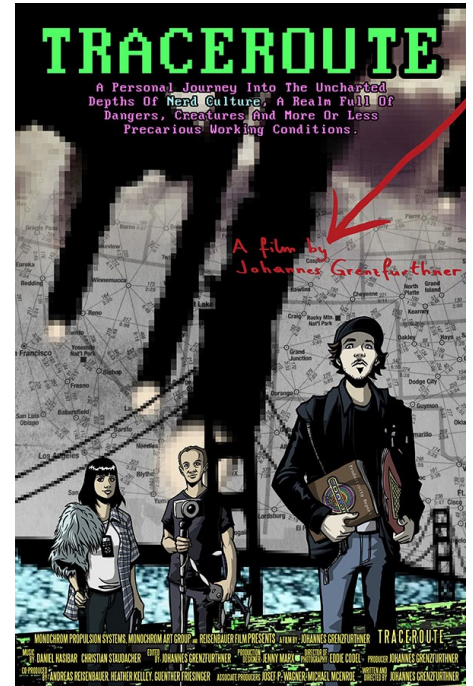


Es mag seiner Geburt im Jahr 1975 geschuldet sein, dass Johannes Grenzfurthner als Teenager den Commodore 64 nicht gebührend zu würdigen weiß. Er hatte zwar Zugang zu diesem elektronischen Grundbaustein unzähliger Lebensentwürfe, verfiel der Heimcomputerei aber erst, als er einen IBM-PC in seine Finger bekam, der ihm als Plattform für

Adventures aus dem Hause Sierra On-Line diente. Im Alter von 13 Jahren entdeckt er das Mailboxnetz FidoNet, da war vom Internet noch lange keine Rede. Kann es eine glücklichere Kindheit geben?

Die folgenden Jahrzehnte verbringt Grenzfurthner mit der Gründung der Gruppe monochrom, wird Allround-Künstler, lehrt an Hochschulen in Linz und Graz und leitet unter anderem das Festival Arse Elektronika („Konferenz für Sex und Technologie“). Mit 40 beschließt er, andere Vertreter seiner Spezies zu besuchen und begibt sich auf eine lange Reise durch die USA. Begleitet von einer kleinen Filmcrew, die alle Stationen der Expedition auf Speicherkarte festhält, durchkämmt er in wochenlanger Schwerarbeit das flächenmäßig drittgrößte Land der Erde von West nach Ost, um uns an die Sehnsuchtsorte seiner Interessen und Obsessionen zu entführen.

In hoher Dichte gibt der Film wieder, was den beneidenswert produktiven Nerd geprägt hat und heute ausmacht. Amateurfunker, „tote Medien“, die Area 51, Sextoys für Nerds, Meteoritenkrater, Navajo-Funker – Johannes Grenzfurthner ist in Fahrt, gönnt uns bei seinen vielen Zwischenstationen kaum eine Pause, füllt selbst die kurzen Momente, in denen das Auto zum nächsten Schauplatz und/oder



Interview rollt, mit interessanten Anekdoten. Der Text entwickelt sich zu einer hyperlinkfreien Enzyklopädie des Nerdiums. Manche Gesprächspartner gehen es etwas geruhsamer an, dann bleibt dem Zuseher ein kurzer Moment zum Verdauen.



Irgendwann zwischen der Cowboy Church von Durango und dem Besuch bei Bruce Sterling, der unter anderem The Hacker Crackdown (1992) geschrieben hat, ein einflussreiches und seit 1994 frei im Netz verfügbares Buch über die Hackerkultur in den USA und deren strafrechtliche Verfolgung, etwa in der groß angelegten „Operation Sundevil“ im Jahr 1990, macht der Miniaturtross in Alamo-

gordo (New Mexico) Halt. Dort wurde nicht nur die erste Atombombe gezündet, auch der spektakuläre Zusammenbruch des Konsolenmarktes im Jahr 1983 fand dort seinen symbolträchtigen Höhepunkt, als 700.000 unverkäufliche Atari-2600-Cartridges (E.T. – aber die Geschichte kennt ohnehin jeder) auf einer Mülldeponie vergraben wurden. Lange Zeit wurde die Geschichte in der Community angezweifelt, bis 2014 unter großer öffentlicher Anteilnahme 1300 Exemplare aus der oberen Schicht entnommen wurden.

Pen-and-Paper-Spiele dürfen ebenso wenig fehlen wie ein Besuch im texanischen Waco, wo 1993 beim Versuch einer FBI-Einheit, den selbst ernannten Propheten David Koresh zu verhaften, 80 Menschen ums Leben kamen. Nächster Halt beim Monroeville Mall (Pittsburgh): Hier wurde 1978 George Romeros Zombie-Klassiker Dawn of the Dead gedreht.



Höhlensysteme, „Sex-Geek“ Kit Stubbs, der Grabstein von H.P. Lovecraft, eine Sammlung alter Technologien (Stichwort: Disketten) – rasant reisen wir mit dem Erzähler durch Zeit und Raum und steuern auf das große Finale zu, als Grenzfurthner einen Special-Effects-Künstler besucht, der ihm... nein, Spoileralarm! Für das Finale nach dem Finale gibt

es noch eine Portion Kubrick, erst dann darf der Kopf wieder abkühlen.

Traceroute ist ein persönlicher und autobiografischer Film, dessen Publikum Elemente der eigenen Biografie wiederfinden wird. Der Film ist sehr viel mehr als ein Einblick in die Welt von Freaks, die ihre Finger nicht von ihren alten Computern lassen können. Denn: „Beim Nerd-Sein geht es nicht darum, was du verehrst, sondern wie du es verehrst.“ Zum Beispiel durch eine anstrengende, lange und unbedingt sehenswerte Pilgerreise durch die Vereinigten Staaten. ■

Link

<http://www.monochrom.at/traceroute/>
Traceroute, USA/A 2016,
Johannes Grenzfurthner, 120 Minuten

Coco-Notes

Crudlas Kiste

Bei Crudlas Kiste werden C64-Tapes analysiert, bewertet und beschrieben. Für jede Ausgabe von Lotek64 suche ich mir zwei Spiele (heute jedoch nur eines) aus, Multiplayer oder Singleplayer gibt. Nachspielen erwünscht!

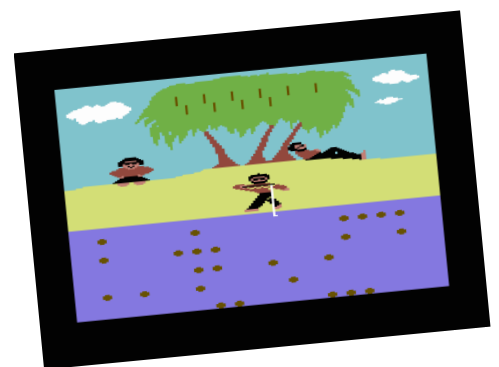
von Crudla

Das Erste, was mir bei Coco-Notes ins Auge (oder in dem Fall in die Ohren) sticht, ist die nervige Musik – seltsames, einstimmiges Gedudel, untermalt von einem amateurhaft eingesetzten Schlagzeug. Doch so schnell das nervenaufreibende Zeug auftaucht, ist es auch schon wieder weg – so ein Glück! Jedoch sehe ich jetzt statt des Titelbildschirms eine idyllische Insel mit nahezu malerischen Palmen. Genug gescherzt – seien wir realistisch. Ich sehe ein paar klotzige Typen mit Sonnenbrillen und im Hintergrund noch klotzigere Palmen mit seltsamen Strichen darauf. Wirklich toll, was dieses Spiel an Grafik zu bieten hat! Doch was ist jetzt eigentlich der Sinn dahinter? Wie sich herausstellt, spielt man eine Angel, diese steht im Vordergrund. Der nächste Schock lässt auch nicht mehr lange auf sich warten, denn sobald man beginnt sich zu bewegen, sieht es aus, als würde man den Strand entlang tanzen – oder sollte ich besser sagen: humpeln?

Die Angel baumelt hinterdrein. Wer hat nur diese Sprites verbochen? Nun gut, weiter im Text...

Die seltsamen Kreise im unteren Teil des

Bildschirms sind Noten. Wenn man mit der Angel eine solche berührt, ist ein Piepton zu hören, dieser ist von Note zu Note anders. Wenn einem ein Ton gefällt, braucht man nur noch den entsprechenden Kreis nach oben zu ziehen und er erscheint auf der Palme! Wenn man sich das Ganze genauer ansieht, ist zudem zu erkennen, das genau zehn Noten auf der Pflanze Platz finden. Und was passiert, wenn all diese Plätze voll sind? Das ist die große Überraschung! Man würde vielleicht erwarten, dass einem daraus eine wunderschöne Melodie vorgespielt wird – aber nein! Alle drei Hampelmänner (bzw. klotzige Typen mit Sonnenbrille) auf der Insel holen plötzlich



Flöten und Trompeten hervor und fangen an, das Ganze herunterzududeln. Dabei rennen sie auf der Insel im Kreis umher. Noch dazu wird unsere musikalische Meisterleistung mit seltsamen Basstönen untermalt.

Leider ist das Stück auch ziemlich schnell wieder aus, doch wenn es einem gefallen hat, kann man sich das Gedudel gleich noch einmal anhören – und weil es so schön war, noch ein weiteres Mal!

Den ganzen Tag! Und wenn es zu langweilig wird, kann man ja ein neues Lied komponieren...

Dann einmal zur Bewertung...

Geschicklichkeitsfaktor	1/10
Schwierigkeitsfaktor	1/10
Denkfaktor	2/10
Spaßfaktor	9/10
Glücksfaktor	1/10

Ein sehr unterhaltsames Spiel, das besonders beim erstmaligen Spielen für einige Lacher gut ist. Es ist sehr leicht zu bedienen (was an der Bewertung leicht zu erkennen sein sollte). Abschließend ist dazu auf jeden Fall ein Zitat anzubringen: Was es nicht alles gibt!

U-Bahn-Kunst

Planet der Pendler

Commodore-Monitor im ältesten Computer-Kunstwerk auf Erden: Im Gegensatz zu anderen Weltstädten bekam Wien seine U-Bahn mit der offiziellen Eröffnung im Jahr 1978 erst sehr spät. Zum Vergleich: Die erste U-Bahn eröffnete in London schon 1863. Doch dafür ist die Wiener U-Bahn heute eine der modernsten und immer für Überraschungen gut. Die Stationen sind voller Kunstwerke und historischer Schätze.

von Stefan Egger

Für alle Fans klassischer Computer besonders interessant: In der Station Landstraße (Linie U3/U4) befindet sich das Kunstwerk „Planet der Pendler mit den 3 Zeitmonden“. Die in den Kunstwerken installierten Monitore sind vom Typ Commodore 1081. Normalerweise sind diese verblendet, doch da ich zufällig genau zu Wartungsarbeiten dort vorbei kam, konnte ich die Technik im Inneren einsehen.

Der Monitor zeigt Pendler, aufgenommen von oben mit einer Kamera mit „Fisheye“-Optik. Zusätzlich dazu umkreisen Monde diesen „Planeten“, welche die Uhrzeit symbolisieren. Schritte werden per Mikrofon aufgenommen und ebenfalls übertragen. Das alles macht ein „sehr einfacher Computer mit minimalem Stromverbrauch“. Dessen „digitale Bauelemente sind so grundlegend einfach, dass sie jederzeit wiederhergestellt bzw. erneuert werden können“. Dies ist laut Angaben auf der Homepage der Wiener Linien bis heute nicht notwendig gewesen. Erschaffen hat das Kunstwerk der 1959 in Linz geborene Hofstetter Kurt. Der Künstler, Mathematiker und Komponist beschäftigt sich in seinen Werken vor allem mit den Begriffen Parallelität einerseits und Kreislauf andererseits.

Das Kunstwerk wurde am 4. März 1993 eröffnet und ist damit das älteste permanente Video-Computer-Kunstwerk im öffentlichen Raum in Österreich. Um genau zu sein,

ist dem Hauptkurator des Medienmuseums „Zentrum für Kunst und Medientechnologie“ in Karlsruhe, Dr. Bernhard Serexhe, global kein weiteres authentisches Computerkunstwerk bekannt, welches seit mehr als 22 Jahren durchgehend und vor allem vollkommen wartungsarm läuft.

Doch was steckt genau hinter der genialen, aber im Trubel der ankommenden und abfahrenden Menschenmassen oftmals unbeachteten Kunst? Wir wollten es genauer wissen und erhielten daher direkt vom Künstler folgende Informationen: Das „einfache Computersystem“ basiert auf einem 1982 herausgebrachten, jedoch eher selten eingesetzten Intel-80186-Prozessor und einem Genlock zur Einspeisung des Videosignals. Das System läuft mit MS-DOS 5.0, während die Applikation selbst in TurboPascal geschrieben wurde.

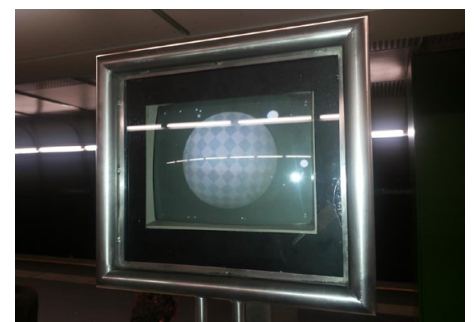
Die Commodore-Monitore laufen ständig, ohne Unterbrechung, was natürlich die Frage aufwirft, ob und vor allem wie diese das durchhalten. Alle drei bis fünf Jahre werden sie gewartet, mit entsprechenden Ersatzteilen versorgt und der Kontrast bzw. die Helligkeit überprüft und, wenn notwendig, nachjustiert. Damit das Kunstwerk weiterhin laufen kann, wird viel Aufwand betrieben. Und das ist auch so vorgesehen, denn eine Umstellung auf moderne Technik, was den ursprünglich angedachten Charakter, die Bilddarstellung und letztendlich das Gesamtwerk verändern würde, ist nicht vorgesehen: „Soweit es in Zukunft möglich ist, werden genau diese alten Monitore eingesetzt bzw. repariert“, so Kurt Hofstetter.

Wer mit offenen Augen im Wiener Untergrund unterwegs ist, findet nicht nur von Künstlern gestaltete Werke, sondern auch historische Ausgrabungen. Etwa die im frühen 13. Jahrhundert errichtete Virgilkapelle in der Station am Stephansplatz, die zwölf Meter unterhalb des heutigen Niveaus im Zuge der Bauarbeiten der U-Bahn entdeckt



wurde. Als die kleine Magdalena-Kapelle 1781 abbrannte, wurde die darunterliegende, nur mit einer Leiter erreichbare Virgilkapelle zugeschüttet. Der Friedhof um den Stephansdom war schon einige Jahre vorher aufgegeben worden, sodass kein Bedarf mehr für diese Bauwerke bestand. Die in Vergessenheit geratene Virgilkapelle wurde nun freigelegt und gilt heute als der besterhaltene gotische Innenraum in Wien. Die am Boden sichtbaren Gebäudeumrisse am heutigen Stephansplatz gehen auf diese zwei Kapellen zurück. In der Station Stubentor sind Reste der Stadtmauer zu sehen. Auf der „Kunstlinie“ U3 gibt es römische Artefakte am Bahnsteig der Haltestelle Rochusgasse. Dazu kommen Stationsgebäude von Architekt Otto Wagner auf den Linien U4 und U6, welche auf die 1898 eingeführte „Stadtbahn“ zurückgehen. Die Liste ließe sich noch lange fortsetzen.

Demnächst kommen weitere sehenswerte Dinge hinzu, denn 2023 erhält Wien endlich die bislang fehlende U5. Sie wird Wiens erste vollautomatische U-Bahn ohne Fahrer sein. Zwar werden schon die heutigen Linien automatisch betrieben (ausgenommen U6), der Fahrer ist jedoch noch für die Abfertigung in den Stationen erforderlich. Die Bahnsteige der U5 sollen mit Türen ausgestattet werden, welche die Sicherheit erhöhen. Dann wird Wien wieder eines der modernsten U-Bahn-Netze der Welt haben. ■



Neuer Gastgeber für alte Tradition

Erstmals fand das traditionelle Commodore Meeting in Wien an einem neuen Standort statt: Frankie, der bisherige Organisator, übergab dazu die Organisation an Thomas Dorn. Der ehemalige Commodore-Österreich-Mitarbeiter stellte mehrere Räumlichkeiten (Büro, Wohnzimmer, Keller) sowie seinen Garten (mit Zelt, Grill, kleinem Teich und Modellbahn) zur Verfügung, um weiterhin einige klassische Rechner aufbauen zu können. Parkplätze gab es vor dem Haus in der schon ländlich wirkenden Gegend in der abgelegenen Kerpengasse im 21. Bezirk ausreichend.

von Stefan Egger

Die Highlights der ausgestellten Geräte befanden sich in einem Raum im Keller. Wer sich dorthin verirrte, bekam zwei japanische Sharp X68000 zu sehen. Das 1987 in seiner ersten Version erschienene System auf Basis der Motorola-68000-CPU



ist sozusagen der japanische Amiga – die Grafikleistung ist jedoch besser. Weitgehend unbekannt in Europa – es erschien nur in Japan – entwickelte sich am Heimatmarkt eine aktive Fangemeinde, welche bis heute aktiv ist. Am Meeting zu sehen war eine „XVI“ mit 16-MHz-Modus in schwarzem Tower sowie ein Desktop-Modell namens „Pro“ – ebenfalls



in zeitlosem Schwarz. Das geniale Design der Geräte wird auch von den zwei eingebauten 5,25“-Laufwerken mit hoher Dichte nicht zerstört: Statt eines Knebels oder anderer Verriegelungsarten ist nur ein kleiner Schlitz zu sehen – der Auswurf erfolgt automatisch oder auf Knopfdruck per Motor. Ebenfalls durchdacht: Kleine LEDs blinken, wenn eine Diskette gewechselt werden möchte, und auch ein Tragegriff – wie übrigens bei vielen japanischen Systemen – ist im Tower enthalten. Arcade-Spiele wie Final Fight laufen auf dieser Maschine flüssig – im Gegensatz zur daneben gezeigten Amiga-Version am A4000. Ein Wettkampf im Tennis wurde nur knapp und mit viel Körpereinsatz der Pixelmännchen entschieden. Außerdem kurz zu sehen: Einen von nur etwa zehn Prototypen des CDTV-CR – voll funktionsfähig und in Aktion. In diesem Raum befand sich auch die Classic-Sammlung von Veranstalter Thomas Dorn (einige C64, C16, A1000, A2000, A4000, DraCo, Casablanca, CDTVs usw.).

Ein Stockwerk weiter oben gab es C64, C128-D sowie einige kuriose Umbauten zu bestaunen. Auch ein C116 mit SD2IEC-Lauf-



werk, ein CD32 mit Diskettenlaufwerk und ein A600 mit einer neuartigen FPGA-Turbokarte waren aufgebaut. Die FPGA-Chips beenden die Abhängigkeit von alten Bauteilen und Prozessoren für neue Amiga-Erweiterungen, bieten gleichzeitig viele Vorteile wie höhere Geschwindigkeit, mehr Funktionalität und mögliche Updates. So kann selbst der kleine A600 in absehbarer Zeit mit Grafikkarte, Speicher und Turbokarte zu unbekanntenen Höchstleistungen auflaufen. Außerdem zu sehen: Ein Philips-MSX-System und ein Schachcomputer. Auf einem Commodore-PC wurde die



8088-MPH-Demo gezeigt, die auf der Revision-Demo-Party 2015 gewann. Draußen in einem Zelt untergebracht waren ein weiterer C128-D sowie ein C64c in blauem Gehäuse, beide in Betrieb. Klein aber fein: Der in Handarbeit aus Holz und Aluminium gefertigte C64-Joystick von ArcadeForge.

Im Keller gab es auch eine Sinclair-Abteilung: Hier warteten die Modelle Spectrum Plus und 128 sowie einen Klon namens Didaktik Kompakt auf den Besucher. Der slowakische Nachbau mit russischen Custom-Chips (ULA-Klon) ist nicht ganz kompatibel zum Original, bietet eine geradezu miese Tastatur, dafür aber ein eingebautes 3,5"-Diskettenlaufwerk und erweiterte Anschlussmöglichkeiten. Außerdem vorgestellt wurden die Kartenleser der DivMMC-Reihe, darunter auch das neue, kleine Modell „nano“ in selbstgedrucktem 3D-Gehäuse. Auch Sega war diesmal stark vertreten mit einem Mega Drive mit CD- und 32X-Erweiterung sowie dem seltenen Nomad-Handheld, ein portables Mega Drive. Zwei SX-64 standen griffbereit, waren jedoch nicht in Betrieb.



Recht spät kam unsere 14 Jahre alte Lotek-Redakteurin Crudla und verkündete stolz, dass sie meinen Highscore in Microhexagon um eine Sekunde überboten hätte. Das geht ja mal gar nicht! Also ab in den Garten, wo schon eine Menschenmenge um den C128-D stand. Doch das Duell wurde sehr schnell entschieden: Lara schaffte einen legendären Rekord von 5:34 Minuten, womit die bisherige Bestmarke von etwa 2:21 Minuten deutlich überboten wurde. Trotzdem wird nicht aufge-

geben: Sollte ich den Rekord jemals knacken, ist das Duell wiedereröffnet.



Alle waren mit dem neuen Gastgeber, der sich redlich bemühte, sehr zufrieden. Die getrennten Räume waren zwar nicht optimal, denn leider kam nicht jeder im Keller vorbei. Dafür waren der Grill und der Garten eine interessante Auflockerung. Frankie, der bisherige Veranstalter und Initiator der Commodore-Meetings, kam zu Besuch und so wurde die



Veranstaltung zu einem gemütlichen Zusammentreffen in häuslichem Umfeld. Wir alle freuen uns auf das nächste Jahr, wenn die im Jahr 2002 begonnene Tradition der jährlichen Treffen in Wien weitergeführt wird. ■

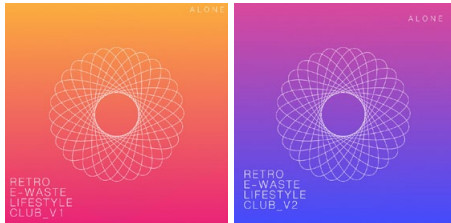




Hier spielt die Chipmusik

von Steffen Große Coosmann

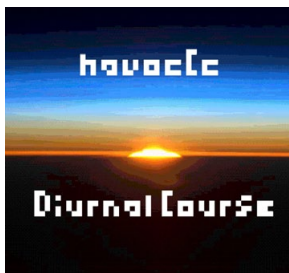
Alone The Retro E-Waste Lifestyle Club V1 + V2



(Chip/Elektro/Rock) Diese beiden Alben sind der beste Beweis dafür, dass Chipsound besonders in Kombination mit anderen Klangquellen seine volle Vielfalt zeigt. Alone mixt wunderbar texturierte Retro-Klänge mit elektronischen und echten Drums und Gitarren, wodurch poppige, aber auch rockige Songs entstehen. Durch die bei Puristen verpönten Effekte entstehen Klangwelten, die Weite und Tiefe erahnen lassen. Der Sound ist träumerisch, phantasievoll und melodiös, genau wie ich es liebe. Hier warten fast drei Stunden großartige Musik.

Download: <http://alonemusic.bandcamp.com>

havocC Diurnal Course



(Chip) Hier ist dann doch einmal etwas für Puristen. Denn bei diesem Album aus deutschen Landen kam einzig der Game Boy zum Einsatz. Insgesamt ist das Werk gradlinig, aber dennoch verspielt. Ich habe immer sehr viel Respekt vor der Detailverliebtheit, mit der manche Künstler ihre Songs auf dem Game Boy schreiben und genau so klingt dieses Album. Die Drums sind abwechslungsreich, die Melodien vielseitig. Und erst im letzten Drittel des Albums kommen andere Instrumente und Samples zum Einsatz.

Download: <http://havoccc.bandcamp.com>

Bitonal Landscape Electro Arcade Madness



(Chip/Elektro) Chipmusik darf auch gerne tanzbar und modern klingen. Besonders wenn sie so wunderbar umherhüpft wie diese vier Songs starke EP. Deutlich hört man die Einflüsse von Dubstep. Allerdings kommt Elektro Arcade Madness ohne die beinahe boshafte Aggressivität aus, die Dubstep zumindest für mich meist ausmacht, sondern liefert schöne Melodien abseits eines 4/4-Takts.

Download: <http://bitonal-landscape.bandcamp.com>

little-scale emotions



(Elektro) Die Musik von little-scale ist schon sehr lange eher Kunst und Experiment als pure Unterhaltung. Auf dieser EP spielt der Neuseeländer mit dem immer gleichen musikalischen Thema, zum Teil mit denselben Samples und kleidet sie in wieder neue klangliche Gewänder. Dabei vergisst man sehr schnell, dass es sich bei diesen 15 Minuten eigentlich um immer denselben Song handelt. Würde der Titel der EP nicht immer wieder gesungen, würde es vermutlich gar nicht auffallen, so sehr wandeln sich Geschwindigkeit und der Einsatz der Instrumente.

Download: <http://little-scale.bandcamp.com>

Chaos Controllers Kaosukontorōra



(Chip/Elektro) Was hab ich in den vorherigen beiden Reviews noch mal über gemischte Musik geschrieben? Das alles gilt auch für dieses Album. Die Chaos Controllers gehen aber noch etwas weiter. Neben Geschwindigkeitswechseln zwischen oder sogar innerhalb der Songs fügen sie schrille und wilde Melodien, elektrische Gitarren und sogar Raps zu ihren Songs hinzu. Mein Highlight ist aber „The Sheikh Of Shake“ wo Bauke Meersman jazzig und lässig Klarinette spielt.

Download: <http://chaoscontrollers.bandcamp.com>

Optimus Chad Shit I Made Up



(Chiptrash) Über neue Musik von Optimus Chad freue ich mich immer besonders. Schließlich habe ich bereits zwei Mal für ihn gemixt. Leider nicht auf diesem Album, was aber auch schon so abwechslungsreich genug ist. Im Gegensatz zu früheren Veröffentlichungen des Amerikaners sind die Tracks wesentlich melodiöser und etwas weniger krachig. Ebenso wird her viel Wert auf Rhythmen gelegt, die sich immer wieder verändern. Daneben ist es das vermutlich einzige Album dieser Rubrik, das zu 100% mit dem Game Boy gemacht wurde.

Download: <http://optimuschad.bandcamp.com>

V.A. – Indonesian Chiptune 24 Hours Chiptunes Challenge



(Chip/diverse) Indonesien hat im meinem Herzen einen ganz besonderen Platz. Schließlich hat es eine der produktivsten Chipmusik-Szenen der Welt und ist in Sachen Vernetzung und Compilations der deutschen Szene um einiges voraus. So eben auch die 24 Hours Challenge, bei der die Teilnehmenden ihre Songs in eben dieser Zeit fertigstellen. Das Ergebnis sind 19 Tracks in über 60 Minuten von vielen vielseitigen Musik-Projekten.

Download:
<https://soundcloud.com/chiptuneschallenge/sets/24-hours-compilation>

In finsternen Verliesen...

...werden unter unwürdigen Bedingungen Restbestände jener Lotek-Hefte gelagert, die noch auf Papier erschienen sind und trotz widrigster Umstände die Zeiten überdauert haben. Wer seine Sammlung vervollständigen will oder sonst schon alles hat, kann ältere Ausgaben von Lotek64 zu folgenden Preisen – zusätzlich Portokosten – nachbestellen:

Ausgabe	Preis
#50	0,50 Euro
#49	2 Euro
#48	3 Euro
#47	1 Euro
#46	0,50 Euro
#45	0,50 Euro
#44	2 Euro
#43	2 Euro
#42	1 Euro
#41	0,5 Euro
#40	2 Euro
#38	2 Euro
#37	3 Euro
#34/35	1 Euro
#29	2 Euro
#28	3 Euro
#27	2 Euro
#26	2 Euro
#17	3 Euro (Farbumschlag)
#17	0,50 Euro (SW-Umschlag)
#14	0,50 Euro
#11	2 Euro
#Extended (PSP)	2 Euro



Gameboy- Musikmodul- Kickstarter

Musik, die auf CD oder per Download zu bekommen ist, stelle ich hier ja schon seit vielen Jahren vor. Der Chipmusiker Tronimal plant allerdings etwas ganz Besonderes. Und zwar wird in den nächsten Wochen sein Kickstarter online gehen, um ein Gameboy-Musikmodul zu finanzieren.

Dazu wurde zunächst ein auf wenige Stücke limitierter Prototyp erstellt, der in der Retro-



Community bereits auf das erhoffte große Interesse stieß, der allerdings nur mit wenig Inhalt gefüllt war. Über Kickstarter will Tronimal nun ca. 3000 € finanziert bekommen. Als Stretchgoal ist unter anderem eine Verpackung geplant, im Stil ähnlich der originalen Gameboy-Kartons, was das Retro-Gefühl noch weiter verstärken wird und für Videospielsammler besonders interessant sein dürfte. Wer besonders hoch spendet, darf sich sogar über einen eigens erstellten Bonus-Song sowie ein Einzelstück in Form eines Custom-Moduls freuen: das Musikmodul mit dem Titel „Hello World“ wird auf 100 Stück limitiert und nur in Kombination mit Tronimals nächstem Album „Robotermusik“ erhältlich sein.

Bis Redaktionsschluss war der Musiker noch mitten in den Vorbereitungen für den Kickstarter. Weitere Informationen über dieses Crowdfunding-Projekt findet ihr aber sobald verfügbar auf Tronimals Homepage oder auf seiner Facebook-Seite.

Steffen Große Coosmann

Links

Homepage: tronimal.de/
Facebook: [facebook.com/tronimalmusic](https://www.facebook.com/tronimalmusic)
Twitter: twitter.com/tronimalmusic

TRONIMAL

SIDOLOGIE

Die famose Klangwelt des Commodore 64 anhand zweier konkreter Beispiele aus dem goldenen Zeitalter und der Neuzeit des SID-Chips.

von Martinland

Slap Chill-Out (1994)

geschaffen von PRI alias Volker Meitz:

Wie konnte ich diesen Klassiker so lange übersehen beziehungsweise überhören? Ein fetziges Multispeed-Stück (vierfach) mit Schlagzeug, Effekten und vor allem mit funkigem Slap-Bass. Nach hektisch-schönen Soli mehrerer Instrumente gibt's ab der dritten Minute dann noch ein wunderschön-chilliges Synth-Solo in Half-Time, danach wird von PRI abermals minutenlang noch eins draufgesetzt. Einfach herrlich!

<http://tinyurl.com/hbe6fdn>
(SOASC, 8580R5-Originalaufnahme)

Northern Star (2015)

Geschaffen von Dane alias Stellan Andersson:

Dane war zwar bereits einmal in dieser Kolumne vertreten, doch aus zweierlei Gründen bietet sich dieses aktuelle Stück von ihm, welches der gleichnamigen, im Dezember 2015 erschienenen Musikdiskette entnommen ist, für das diesmalige SID-Paar an: Einerseits verbreitet es, obschon für den neuen SID komponiert, eine angenehm warme, entspannte Stimmung und andererseits ist es mit über sieben Minuten Länge ein wunderbares Beispiel für epische Stücke inmitten eines Ozeans an kurzen SIDs — samt Lead-Stimme und elegantem Bass genießen!

<http://csdb.dk/sid/?id=51651>
(CSDB, SID-Player erforderlich)

(Keine)

Vorschau auf #54

Lotek64

Lotek64 #54 erscheint im Dezember 2016. Wir haben auf PDF umgestellt, damit keine Wale mehr für euer Lesevergnügen sterben müssen.



Q*bert

(Spielhalle, Atari 8-Bitter, C64, ColecoVision, Gameboy, Intellivision, Java-Telefone, MSX-Computer, Othello Multivision, NES, Odyssey, PS3+, TI-99/4A, VC-20, Videopac)

Erster Auftritt: Q*bert (Spielhalle, 1982)

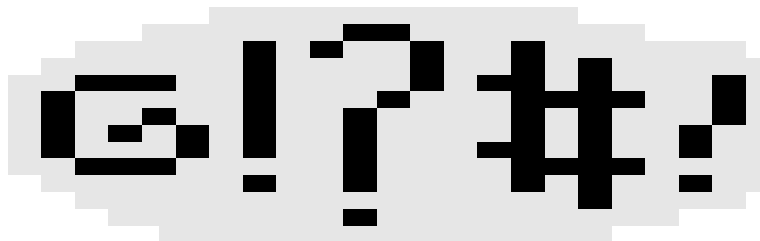
Erfinder: Jeff Lee (Figur), Richard Tracy (Name: Cubes+Hubert > Cubert > Q-ber > Q*bert)

Entwickler: Gottlieb (Spielhalle)

Publisher: Gottlieb (Spielhalle), Parker (Atari, C64, ColecoVision, Intellivision, TI-99, VC-20), Sony (Java-Telefone), Tsukuda (Othello Multivision), Ultra Games (NES)

Genre: Jump and Run / Strategie

Vertreten Spielautomaten, Q*bert-Heimkonsolen (!), Ataris, Commodores, Nintendo, Sonys, etc.



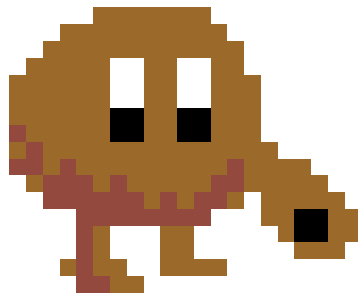
Erstaunlich ist die Genese der Sprachausgabe für Q*bert, wie der für den Sound zuständige David Thiel erläutert:

Ich war dazu angehalten worden, einen Sprach-Chip für Flipper wiederzuverwenden. Eine richtig unangenehme Aufgabe, denn diese Audiotechnologie konnte man keinesfalls als ausgereift bezeichnen. Es war also notwendig, kleine Spracheinheiten in Form von Soundschnipseln manuell zu arrangieren und etwas Verständliches damit zu sagen, das Ganze jedoch weit davon entfernt, einfach wie auf Papier Buchstaben zu Worten zusammenzufügen: Wir wollten das Spiel „Du hast 10.000 Bonuspunkte!“ sagen hören, doch das Äußerste, was ich nach einem ganzen Tag zuwege brachte, war: „Bogus! Punkte!“

Dadurch frustriert schlug ich Folgendes vor: „Nun, vergessen wir das. Wie wäre es, wenn ich den Chip mit Zufallszahlen anstatt all des Zusammengeschusterten füttere?“

Es klang fremdartig; es klang so, als könne es durchaus irgendjemanden geben, der das verstünde, was aber natürlich nicht stimmen konnte, da es sich um völlig sinnloses Gebrabbel handelte!

*Zu diesem Zeitpunkt war es Warren gelungen, Q*bert von Würfeln zu Würfeln springen zu lassen, und ich eröffnete ihm: „Ich hab' da was für dich...“*



Titel: „Snots and Boogers“ / „@!#?@!“ (interne Arbeitstitel), „Q*bert“ (ab 1982), „Faster Harder More Challenging Q*bert“ (erstmalig mit Q*bertha, 1983)

Cameo-Auftritte: „Moskau in New York“ (Columbia, 1984), „Ultima Underworld II“ (DOS, 1993), „Ghostbusters: The Video Game“ (2009), „Ralph reichts“ (Disney, 2012), „Pixels“ (Sony, 2015)... und „Lo*bert“ der Lotek64-Ausgaben Nummer 16 und 53!

Empfehlung: Animierte Fernsehserie im fiktiven „Q-Burg“ mit Q*bert als Student?! (CBS, 1983-84)

Eines der unvergesslichen Urgesteine aus der Spielhalle und Namensvetter von Lo*bert, Q*bert, wäre beinahe ein rotziger (!) Lümmel in einem unappetitlichen Spiel namens „Snots and Boogers“ geworden. Doch schön der Reihe nach:

Alles begann mit den Entwürfen von Jeff Lee, der M. C. Escher mit einem Stapel Würfel auf seinem Bildschirm Tribut zollen wollte: „Als großer Bewunderer des holländischen Künstlers M. C. Escher, dem Meister der optischen Täuschungen, konstruierte ich einen Stapel aus dreiecksbasierten Würfeln. Als ich meine Hommage an Escher auf dem Bildschirm betrachtete, fiel mir plötzlich auf: Hier ist doch irgendwo ein Spiel versteckt?!“

Obiger Umstand fiel auch dem aus den Bell-Laboratorien abgeworbenen Programmierer

Warren Davis auf, der sogleich viel Spaß mit diesem Projekt witterte — es sollte sein erstes als Spieleentwickler werden. Seine wichtigsten Beiträge zum Spiel waren die Beschränkung des Würfelstapels auf eine Pyramidenform und die Umwandlung Q*berts, eines ursprünglich im wahrsten Sinne des Wortes popeligen Shooters mit dementsprechenden Kills, in eine Art comichaft-liebenswertes Strategiespiel, in Zuge dessen man die Hauptfigur zu retten sucht.

Schlussendlich diente, um den im obigen ersten Absatz begonnenen Kreis zu schließen, Q*bert nach all den Jahrzehnten als Namens-Inspiration für unseren Lo*bert, hatte dort bereits in der vierten Folge einen Gastauftritt und absolviert einen ebensolchen auch in dieser Ausgabe.

Lang leben Q*bert und Lo*bert – @!#?@!“(Martinland)

Videogame Heroes

Im Jahre 2016 blickt die Welt auf nunmehr 46 Jahre Videospiele zurück. Wir haben Münzen gesammelt, Pillen und Geister gefressen, unseren Konkurrenten die Rücklichter gezeigt, Prinzessinnen gerettet und einen Bossgegner nach dem anderen geplättet. Doch waren das wirklich wir? Oder waren es nicht vielmehr unsere Helden auf dem Bildschirm? Hier bei Lotek64 werden Charaktere vorgestellt, die maßgeblich die Entwicklung des Videospieles vorangetrieben haben und die zu Ikonen der virtuellen Welt wurden.