

„games can burn your eyes but only people make you cry“

Lotek64

Nr. 4/Dezember 2002



start der neuen Lotek64-serie ueber CD-konsolen

CDTV & 3DO – Flops

ab Seite 10



the hobbit, jewels of darkness, shadows of mordor...

Spiele für Tolkien-Fans

ab Seite 16



ulrich muehl im Lotek64-interview ueber spiele und obstbomben

ASM-Veteran im Gespräch

ab Seite 8



64HDD: der PC macht sich nuetzlich. wir zeigen, wie es geht.

C64-Festplatte für alle!

ab Seite 4



mental combat von simon quernhorst

Neues Atari 2600-Spiel



Liebe

Loteks!

Ein Rückblick

Mit Ausgabe 4 endet Jahr 1 in der Lotek64-Zeitrechnung. Was im März gerade erst als Idee zu existieren begonnen hatte, nahm Ende Mai des zu Ende gehenden Jahres 2002 konkrete Gestalt an und wurde im Juni in Gestalt der ersten Lotek64-Nummer der Öffentlichkeit vorgestellt. Ob es überhaupt eine zweite Ausgabe geben würde, war alles andere als sicher: Wer sollte die Hefte lesen? Mit meinen persönlichen Kontakten könnte ich vielleicht 15 oder auch 25 Hefte loswerden, aber lohnt sich die Mühe dafür? Unter Mithilfe einiger höchst aktiver Scener wurde im Netz die Werbetrommel gerührt und bald darauf gingen mehr Bestellungen ein, als ich zu hoffen gewagt hatte. Mit jeder neuen Nummer wurde die Auflage erhöht, und der ursprüngliche vom Lotek-Zentralkomitee beschlossene Fünfjahresplan konnte nach 4 Monaten als erfüllt betrachtet werden. Dass dadurch die Portokosten zu einem Problem geworden sind, ist dabei der einzige unangenehme Nebenaspekt. Erfreulich ist dagegen, dass sich mittlerweile einige Leser dazu entschlossen haben, an Lotek64 aktiv mitzuarbeiten. Trotzdem ein Aufruf: Versorgt mich mit Artikeln, Fotos und Ideen!

Ein Ausblick

Nachdem die Arbeit an Lotek64 viel Spaß macht, die Reaktionen sehr erfreulich sind und außerdem einige Leser schon für 10 Ausgaben (und mehr) Portokostenersatz geleistet haben, kann und wird es Lotek64 auch in Zukunft geben. Die anfangs vieldiskutierte Frage, ob der C64 mehr oder weniger Platz einnehmen soll, wurde mittlerweile zugunsten mehr Computervielfalt entschieden.

Ein Teil der Berichterstattung wird daher weiterhin dem Amiga gewidmet sein. Der *AmigaOne* ist mittlerweile käuflich zu erwerben, auch wenn manche die Hoffnung schon aufgegeben haben. Bei point.design in Graz konnte ich mich persönlich davon überzeugen, dass das Board existiert und – unter Linux, AmigaOS 4.0 lässt noch auf sich warten – hervorragend läuft.

Jeri Ellsworth, Chefkonstrukteurin des CommodoreOne, war auf der *Amiga+Retro Computing 2002* am 7. und 8. Dezember in Aachen anwesend und zeigte einen sehr weit fortgeschrittenen Prototypen des ersten und einzigen Commodore 64-Nachfolgers. In der nächsten Ausgabe mehr dazu. Ein weiteres Produkt, das viele interessieren wird, ist die neue Catweasel-Karte, die wahlweise in einen PCI- oder einen Zorro-Slot gesteckt werden kann. Die Karte ermöglicht nicht nur den Anschluss von zwei zusätzlichen Diskettenlaufwerken, sie besitzt auch zwei Anschlüsse für Atari/Commodore-Joysticks und einen Sockel für einen SID. Die Karte ist bereits erhältlich, aber einige Treiber sind noch nicht fertiggestellt, z.B. ist es noch nicht möglich, den SID anzusprechen. Mehr über die Karte, sobald es bei der Treiberersoftware Fortschritte gibt.

Schluss jetzt. Ich wünsche mir für 2003 einen reichen Sponsor. Reicher Sponsor, bitte melde dich! Für z.B. 200 Euro pro Ausgabe werde ich ganzseitig für Öltanker und Atomkraftwerke.

Euch wünsche ich schöne Feiertage. Möge die Macht mit euch sein!

**Hail to the
Korrektur-
leserin:
Lisbeth Zeiler!**

portospenden

Hier in Kürze die Regeln für das Lotek64-Abo:

A. PORTOSPENDE – Wer sich an den Portokosten beteiligt und 1 Euro pro Ausgabe bezahlt, bekommt Lotek64 ohne Risiko.

B. KEINE SPENDE – Wer nichts bezahlt, bekommt Lotek64 nur, solange das Geld reicht.

Informationen für Spender:

1. Banküberweisung aus Österreich auf Konto-Nr. 76621108400, Bank Austria-Creditanstalt – BLZ 12000, Kontoinhaber: Georg Fuchs. Nur innerhalb Österreichs sinnvoll!

2. Banküberweisung aus Deutschland: Da die Gebühren aus dem Ausland sehr hoch sind (ca. 10 Euro), ist von Überweisungen kleiner Beträge nach Österreich abzuraten. Dies wird sich erst im Juli 2003 ändern, da eine EU-Richtlinie den Banken dann eine Angleichung

dieser Spesen an normale Inlandsüberweisungen vorschreibt. Bis dahin besteht die Möglichkeit, das Geld auf folgendes Konto zu überweisen: 30050110 Sparkasse Düsseldorf, Konto 0061241907, Inhaber: Jakob Voos.

2. Post: Geld unauffällig verpacken, in ein Kuvert stecken und an unsere Adresse (siehe linke untere Ecke dieser Seite) schicken.

3. Paybox (nicht Paypal!): Besonders gut geeignet, um von Deutschland aus Geld nach Österreich zu überweisen (und umgekehrt). Diese Methode zahlt sich nur für Personen aus, die schon Paybox-Mitglieder sind. Bitte vorher mit uns abklären: lotek64@aon.at

Ab 2003 wird die österreichische Post ihre Tarife in einem noch unbekannten Ausmaß erhöhen. Falls der Preis pro Ausgabe dann über 1 Euro liegen sollte, werde ich allen, die bisher gespendet haben, selbstverständlich weiterhin zum ursprünglichen Preis zusenden.

VISION 2003

Die VISION 2003 findet vom 6. bis 9. Juni 2003 statt (Pfingsten). Der Raum ist diesmal quadratisch und einige Meter größer! Tja, wie viele C64-Partys gibt es, die so rasant expandieren? :

Technische Daten:

Frühstücksbuffet kostenlos – Freibier (ALDI-Karlsquell) – Leinwand mit Video-Projektor – leicht mit PKW zu erreichen – nach vorheriger Absprache persönlicher Transfer vom Bahnhof Pinneberg oder Tornesch – Platz für 40-50 Personen – separater Schlafraum – Abends Essen von Liefersdiensten (Pizza, Croque, Fast Food etc.) – Burger King und Einkaufsziele, Imbiss etc. nah gelegen.

Competitions+Regeln:

Demo – Game – Grafik – Musik (jeweils mit „RUN“ startbar, sonst keinerlei Einschränkungen*) – „Most-Useless-Tool-Compo“ (Fun-Compo, je

sinnloser das Programm desto besser). Eine Liste der vorhandenen Hardware gibt es auf der Homepage (siehe unten). Deadline: Für alle Anwesenden muss die Abgabe erst kurz vorher erfolgen. Per Post muss die Diskette bis Samstag (07.06.03) im Briefkasten sein. Ein D64-File per eMail sollte bis Samstag 24.00 Uhr da sein.

Programm (vorläufig):

Folgende Events sind geplant: PROTOVISION-Show (Vorstellung der neuesten PROTOVISION-Software und -Projekte) – großer Competition-Teil – Funcompos – SID-Disco – Versteigerung für den guten Zweck und vieles mehr...

Alle weiteren Infos sowie einen Online-Anreiseplan gibt es auf der VISION-Homepage!

Freitag, 6. Juni 2003, ca. 16.00 Uhr bis Pfingstmontag, 9. Juni, ca. 14.00 Uhr
Ort: Gemeindehaus Uetersen (nähe Hamburg) Eintritt: steht noch nicht fest, max. 20 Euro.

Mehr Infos / Fragen: <http://www.vision64.de.vu>

Silberscheiben statt Lederschuhe

Interview mit Uroš Bogataj

Uroš Bogataj, 28, ist Informatiker und Vorsitzender des Amiga-Klubs „D.A.D.“ (Digital Amiga Dream) in Slowenien. Der Klub unterstützt Amiga-User, vor allem lokale Fernsehsender und Info-Kanäle. Uroš hat nichts dagegen, als Computer-Maniac bezeichnet zu werden, obwohl er auch für Sport und andere Dinge wie Kino, Klassische Musik, Oper und auch für Astronomie zu begeistern ist. Er schreibt auch Artikel für verschiedene Computerzeitschriften.

Lotek64: Wo bist du aufgewachsen und welche Schule hast du besucht?

Geboren wurde ich in Kranj, etwa 20 km nordwestlich von Ljubljana. Aufgewachsen bin ich in Srednja vas in der Nähe von Škofja Loka, einem kleinen Dorf mit 30 Häusern und ungefähr 130 Einwohnern. Die Volksschule habe ich in Gorenja vas besucht, später ging ich in eine Höhere Schule, die eine Ausbildung in Leder verarbeitenden Techniken und Schuherzeugung beinhaltete. Ich wusste, dass das nicht meine berufliche Zukunft sein würde, und als ich die Schule beendet hatte, stellte ich einen Antrag auf Aufnahme an die Fakultät für „Organisationswissenschaften“, wo ich meinen Beruf und meine Berufung fand. Was für ein Glück, dass es das Internet gibt!

Lotek64: Wie bist du mit Computern in Berührung gekommen?

In der vierten Klasse Volksschule sah ich zum ersten Mal einen Computer – einen ZX Spectrum. Das war 1984. Später, in meinem siebten Schuljahr, fragte mich ein Freund, ob ich mit ihm den Computerunterricht besuchen wolle. Das war ein Freifach und fand nach dem regulären Unterricht statt. Ich war neugierig und meldete mich an. Wir begannen mit einem Spiel und lernten später die Grundlagen des Programmierens. Das Programmieren ganz anders als alles, was mich damals interessierte und anzog. Ich begann, meinen Vater zu löchern – ich wollte einen Commodore 64, wie mein Schulfreund, und schließlich bekam ich auch einen.

Lotek64: Wie hat sich deine Programmiererkarriere am C64 entwickelt?



Zuerst begann ich mit dem Basic des Commodore 64, dann stieg ich auf Simon's Basic um. Assembler und Maschinensprache folgten bald. Peek und Poke waren meine Lieblingskommandos. Außerdem lernte ich, Spiele zu cracken und Intros zu programmieren. Mein bestes Programm war Dynamic Disk, das eine Diskette in 2,5 Sekunden formatierte. Aufgrund dieses Programms bekam ich den Namen DrFloppy verpasst. Alles, was ich damals programmierte, geschah zum reinen Vergnügen, mit Ausnahme einer Finanzbuchhaltung, die noch heute in zwei kleinen Autowerkstätten in Gebrauch ist.

Ich greife noch heute gelegentlich zum C64 und spiele ein bisschen mit ihm, damit ich nicht vergesse, wie man ihn bedient.

Lotek64: Später bist du aber auf einen Amiga umgestiegen. Wie hat sich die Szene in Slowenien entwickelt?

1988 besuchte ich eine Messe in Ljubljana, wo auch ein Amiga 500 zu sehen war. Ich war begeistert und musste einen haben. Etwa zwei Jahre später war ich in Deutschland und

kaufte ein CDTV, damals der einzige Computer mit eingebautem CD-Rom-Laufwerk und Fernbedienung. Ich war fasziniert vom Design und den Möglichkeiten dieses Geräts.

Im April 1993 wurde von einer kleinen Gruppe von Amiga-Usern der erste Amiga-Klub Sloweniens gegründet, er hieß CAUG. Ich war nicht Mitglied, besuchte aber regelmäßig die Treffen des Klubs, die alle zwei Wochen stattfanden. Als Commodore in Konkurs ging, war es auch mit dem Klub vorbei. 1998 gründete ich einen neuen Amiga-Klub namens „Amiga računalniški klub D.A.D.“, der noch heute existiert.

Lotek64: Welche Ziele hat der Klub? Wieviele Mitglieder gibt es?

Der Klub ist sehr klein. Inoffiziell haben wir acht Mitglieder, offiziell aber 10. Mit den „Sympathisanten“ kommen wir auf 15 bis 20 Mitglieder. Wir wissen, dass es in Slowenien noch mindestens 40 Amiga-User gibt, darunter einige lokale TV-Stationen. Die wichtigsten Aufgaben des Klubs sind die Unterstützung der Mitglieder und User und die Organisation von Veranstaltungen wie der „Amiga Mini Show“, Parties etc. Wir haben auch die ATO-SI-Sektion, deren stolzes Mitglied ich bin, die sich um die Lokalisierung aller wichtigen Programme und des AmigaOS seit Version 3.5 kümmert. ATO-SI wurde zwei Monate nach dem Klub selbst gegründet.

Lotek64: 2002 kam es ja auch zu einer Zusammenarbeit mit der österreichischen Amiga-Messe O.A.S.E. und deren Organisator, Jürgen Schober. Wie schätzt du die Veranstaltung ein?

Nach der Amiga Mini Show 2002, die ich zum vierten mal hintereinander organisiert habe, besuchte ich die O.A.S.E. in Graz und plauderte mit Jürgen Schober, der die Idee hatte, unter dem Titel „O.A.S.E. on tour“ neue Hard- und Software in Slowenien zu präsentieren. Das wäre aufgrund der geografischen Lage Sloweniens auch für User aus Italien und Kroatien eine gute Gelegenheit, sich über neue Entwicklungen in der Amiga-Welt zu informieren.

Leider hatten wir Probleme mit der Ankündigung der Veranstaltung in einigen Magazinen, aber schließlich gab es doch noch Ankündigungen in einem Magazin, und vier Lokalsender unterstützen uns ebenfalls. Das Ergebnis war jedenfalls eine wirkliche Überraschung: Wir verzeichneten eine große Menge an Besuchern, darunter viele Ex-Amiga-User, die richtig in Stimmung kamen, als sie die neue Generation von Amiga-Computern sahen.

Es gab auch tatsächlich Besucher aus Italien, die diese Gelegenheit wahrnahmen. Michael von Cloanto war auch anwesend und präsentierte die neue Version des Amiga Forever-Pakets.

Unser Hauptaugenmerk ist nun darauf gerichtet, im Jänner 2003 einer breiten Öffentlichkeit den AmigaOne XE-G4 und AmigaOS 4.0 zu präsentieren.

Lotek64: Viel Erfolg für euch und den AmigaOne in Slowenien!

Amiga računalniški klub D.A.D. Kranj, Slovenija

— D.A.D. = Digital Amiga Dream™ —

Amiga Computer Club D.A.D. Kranj, Slovenia

WWW: <http://www.amiga-klub.si>

E-mail: info@amiga-klub.si



Digital Amiga Dream

64HDD: C64-Festplatte ganz einfach

Das Prinzip: Der Commodore Rechner wird mittels eines X1541-Kabels an einen PC angeschlossen. Nach dem Softwarestart auf dem PC kann der Commodore Rechner auf die gesamte Festplatte des PC zugreifen. Es werden alle gängigen Image-Formate unterstützt wie z.B. D64, D71, D81, T64 und einzelne Dateien wie P00.

Benötigte Hard- und Software:

- * PC mit Standard-LPT-Port und MS-DOS-Modus
- * Software 64HDD (kostenlose Registrierung beim Autor erforderlich): www.64hdd.com
- * X(E)1541-Kabel
- * Commodore Rechner mit serieller Schnittstelle (C64, C128, C16...)

1. Registrierung der Software

Der Autor von 64HDD bittet um eine kostenlose Registrierung von 64HDD. Dies geschieht ganz unproblematisch durch ein E-Mail an die Adresse c64hdd@lycos.com. Betreff und Mail können leer bleiben. Kurz darauf folgt eine automatische Antwort, in der der Registrierschlüssel zu finden ist. Der Autor möchte kein Geld und bombardiert auch niemanden mit Werbe-mails, es dient ihm nur zur Feststellung, wieviele User sein Programm verwenden.

2. Schritt-für-Schritt-Anleitung

Ich möchte nun einmal anhand von einem konkreten Beispiel beschreiben, wie ein PC dem C64 als Server dient. Diejenigen, die mit MS-DOS vertraut sind, bitte ich um Entschuldigung für die überzogene Erklärung. Denjenigen, die sich im DOS-Modus nicht auskennen, empfehle ich, sich sklavisch an meine Empfehlungen zu halten, insbesondere beim Erstellen eines Ordners für 64HDD und die Disk-Images.

1 Als erstes entpackt man die downgeladete Zip-Datei und legt den ausgepackten Ordner „64HDD“ mit seinem gesamten Inhalt direkt auf Laufwerk C: ab.

2 Zu Testzwecken kopieren wir uns jetzt ein D64-Image direkt auf Laufwerk C:. Das kann zum Beispiel ein Spiel sein. Benenne das Image in „TEST.D64“ um, damit die Anleitung nachvollziehbar bleibt.

3 Nun werden der Commodore-Rechner und der PC mit dem X1541-Kabel verbunden, wobei der DIN-Stecker in den Serial-Port vom Commodore kommt und der SUB-D

25-Pol in den Druckerport des PC gestöpselt wird. *Bitte beide Rechner vorher ausschalten!!!*

4 Nun wechseln wir in den DOS-Modus des PC, denn 64HDD läuft nur unter MS-DOS, nicht aber unter Windows in einem DOS-Fenster. Wer nicht weiß, wie man das anstellt oder Windows NT/2000/XP oder Windows ME auf seinem Rechner hat, kann sich mit einer Boot-Diskette behelfen. *Achtung:* Mit einer Standard-Win95- oder DOS-Bootdisk wird die Festplatte nicht angezeigt, da hier das falsche Filesystem vorliegt. Mehr Informationen gibt es ebenfalls unter www.emeucke.de.

5 Man sollte nun darauf achten, dass man sich im Root-Verzeichnis von Laufwerk C:\ befindet. Hat man den Rechner mit Hilfe der F8 Taste direkt im MS-DOS Modus gestartet, so sollte dies auch der Fall sein. Hat man hingegen den Rechner von Windows aus gezwungen, in den DOS-Modus zu wechseln, befindet man sich im Windows-Verzeichnis. Folgende Anzeige ist zu sehen: „C:\WINDOWS>“. Durch die Eingabe von „cd..“ gelangt man

auf C:\. Nun wechselt man mit der Eingabe von „C:\> cd 64hdd“ in das Verzeichnis von 64HDD. Das Starten von 64HDD geschieht dann mit der Eingabe von „64hdd -RegNo -8“. Wobei 'RegNo' durch den vom Autor mitgeteilten Registrierschlüssel zu ersetzen ist. Nach dieser Eingabe ist der PC bereit, nun kann der Commodore-Rechner eingeschaltet werden. Ist die Verbindung geglückt, so erscheint ein schnell rotierender Schrägstrich, oberhalb der Laufwerkstabelle. Keine Sorge, auch wenn hier noch kein Laufwerk 8 angezeigt wird, so ist es dennoch verbunden und wird bei der ersten Aufforderung seitens des Commodore Rechners sichtbar.

6 Als nächstes holen wir uns auch gleich das PC-Inhaltsverzeichnis von Laufwerk C: mit folgender Aufforderung am C64: Wie gewohnt **LOAD "S",8** – und dann, nachdem sich der Rechner mit **READY.** wieder meldet, kann man sich mit **LIST** den Inhalt anzeigen lassen.

7 Jetzt kommen wir zu dem D64-Image, das du vorhin auf C: kopiert hast. Um den Inhalt von dem Image zu sehen, schreibt man folgendes: **LOAD "STEST.D64",8** und es wird das Inhaltsverzeichnis des Disk-Image Test.d64 geladen und kann mit **LIST** angezeigt werden. Das Laden der ein-

zelnen PRG's geschieht wie gewohnt. Der Ausstieg aus 64HDD erfolgt mit dem Drücken der ESC-Taste am PC. Manchmal wird man auch wieder aus dem Verzeichnis „64HDD“ geworfen und muss für einen Neustart erst wieder mit: „C:\> cd 64hdd“ hineinspringen.

64HDD kann gleich beim Start ein D64-Image zugewiesen werden, so dass beim Laden des Inhaltsverzeichnisses gleich der Inhalt der D64-Datei angezeigt wird. Bleiben wir mal bei der Test-Datei Test.d64, so würde 64HDD dann gestartet werden:

C:\>64HDD>64hdd -RegNo +8 test.d64

Die Nummer 8 ist übrigens die Laufwerksnummer, die dem Image zugewiesen wird, es können hier die Zahlen 8 bis 15 ausgewählt werden. Auch eine Kombination von mehreren ist möglich, z.B. *C:\>64HDD>64hdd -RegNo +8 test1.d64 +9 test2.d64* usw.

Birger Hahn/Emuecke

Die 64HDD-Software gibt es bei www.64hdd.com zum Download.

Zu allen anderen Programmen und dem X1541-Kabel gibt es unter www.emeucke.de ausführliche Informationen.

Bootdisks für jeden Geschmack finden sich unter www.bootdisk.com.

Ergänzende Informationen, Beispiele

PC-Befehl

-h
-8...-15
+8...+15 Name
-lfn
+faster
+fastest
-nocredits
-noreset
-xe
+p MHz

Erklärung

zeigt den Hilfe-Bildschirm zu 64HDD (diese Liste)
aktivieren von Laufwerken, eingehängt bei C:\
Laufwerk aktivieren mit Image-Zuweisung
unterstützt lange Dateinamen in DOS (V1.55 wird benötigt)
Übertragungsgeschwindigkeit schnell
Übertragungsgeschwindigkeit schneller
Übertragungsbeschleunigung greift bei jedem Zugriff
verhindert ein Aussteigen von 64HDD beim Reset vom CBM
zum Benutzen eines XE1541-Kabel
benutze Pentium TSC mit CPU Taktung von (1-999) MHz

Syntax, Beispiel

C:\>64HDD>64hdd -RegNo -h
C:\>64HDD>64hdd -RegNo -9 -10
C:\>64HDD>64hdd -RegNo +8 test.d64
-
C:\>64HDD>64hdd -RegNo -8 +faster
C:\>64HDD>64hdd -RegNo -8 +fastest
=
C:\>64HDD>64hdd -RegNo -8 -noreset
C:\>64HDD>64hdd -RegNo -8 -xe
C:\>64HDD>64hdd -RegNo -8 +p 500

C64-Befehl

load "S",8
load "S/ Ordner1/ Ordner2,8
load "Sd:/",8
load "Sd:/ Ordner1/ Ordner2,8
load "S Ordner",8
load "S Disk-Image.d64",8
load "S Disk-Image.d71",8
load "S Disk-Image.d81",8
load "S Disk-Image.t64",8

Erklärung

siehe Bemerkung am Ende der Tabelle – gleich 'cd..' im DOS
springt in ein absolut angegebenen Ordner - Ordner2-
Wechseln des Laufwerkes – gleich 'd:' in DOS
springt in einen absolut angegebenen Ordner mit Laufwerkswechsel
gleich 'cd Ordner' in DOS

Mit dem Befehl **LOAD "SNAME",8** kann man in Diskimages oder Ordner springen, mit **LOAD "S",8** gelangt man wieder einen Ordner zurück.

>> www.emeucke.de



Mental Kombat

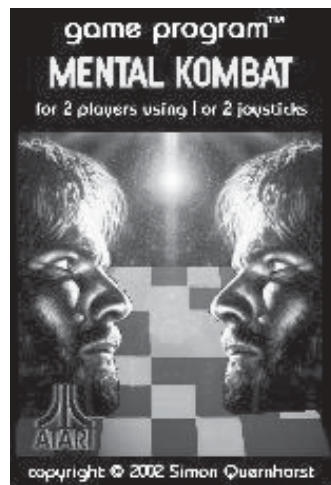
=Neuerscheinung fuer den Atari 2600=

Kaum zu glauben – für das gute alte VCS 2600 ist dank der Bemühungen des deutschen Programmierers Simon Quernhorst ein neues Spiel erschienen, das seine Ursprünge am C64 hat.

Im Spiel wird jedem der beiden Spieler eine Farbe zugewiesen. Beide Spieler können nun am Spielfeld befindliche Blöcke verschieben, auch die des Gegners. Ein Zurückschieben eines Blocks an seine letzte Position ist aber nicht möglich. Jeder Spieler muss nun durch Verschieben versuchen, Blöcke seiner Farbe vertikal oder horizontal in eine Reihe zu bringen, was dem Gegenspieler Energie entzieht.

Woher nehmen?

Vor Erscheinen des Spiels wurden 100 Stück limitierte Cartridges, alle handsigniert und nummeriert, angefertigt. Für die Covergestaltung wurde auf AtariAge.com ein Wettbewerb durchgeführt, den Jason Parlee für sich entscheiden konnte (siehe Bild rechts oben). Jeder der limitierten Kartons enthält als Zugabe ein rotes und ein gelbes Stirnband, das die Spieler in Kampfstimmung versetzen wird. Wer sich beeilt, kann an der unten stehenden Homepage noch eines der übrigen limitierten Exemplare ergattern.



Technisches

Das Spiel funktioniert auf PAL- und NTSC-Geräten und kann sowohl mit einem als auch mit zwei Joysticks gespielt werden. Das Programm hat zwei Schwierigkeitsstufen (einstellbar über den Schalter am Gerät) und benötigt – die Intro mitgerechnet – 4 KB (4096 Bytes). Programmiert wurde das kleine Meisterwerk auf einem PC unter Verwendung des DASM V2.0-Compilers von Matthew Dillon.



Die Stirnbänder:
ein echtes Sammlerstück

>> www.quernhorst.de/atari/



Lob...

Ich bin sehr beeindruckt von der Qualität, und damit meine ich in erster Linie den Inhalt und nicht nur das professionelle Layout. Dabei bin ich bis jetzt bloß zum flüchtigen Durchblättern und Reinlesen gekommen, seit ich von der Arbeit zu Hause bin. Für die genüssliche Lektüre werde ich mir Zeit lassen...

Also: ich finde dieses Projekt, und das Engagement dahinter, ganz toll! Als künftiger Abonnent möchte ich zwei Dinge anmerken: Erstens bin ich gerne bereit, mehr dafür zu zahlen als die Portokosten, und zweitens laß dich bitte nicht von Ausgabeterminen unter Druck setzen! Ob Lotek64 zweimonatlich, vierteljährlich oder auch nur halbjährlich erscheint ist für mich zweitrangig, solange sich das Lesen lohnt. Für so einen interessanten Artikel wie den über „Galaksija“ warte ich gerne noch viel länger (das ist jetzt nur ein Beispiel vom Durchblättern...).

Franz Kottira, Wien

...und Tadel

Hi Leutz, ich hab gerade die PDF Version vom Lotek-Mag vor mir, geile Sache, muss ich sagen :)

Nur eine kleine Korrektur (bevor Ihr Buff mit Role bekommt): Aufm Singles Collection Artikel schreibt Ihr: „Hui. Jetzt kommt Role an die Reihe .. etc. .. schlecht .. mehr Potenzial .. Pixel ..“

Diese Intro ist NICHT von Role, sondern eine kleine 1-Nachmittag Demo von mir und Franky/Role, gecoded/gepaintet an der C64 Jam diesen Sommer in Biel. Der Release für die Singles Collection hat sich dann einfach mal ergeben (auch mehr damit TMR die Disks füllen konnte :)

Der Code ist nix, geb ich zu, aber well, war immerhin mein erster Release überhaupt, da kann man nicht allzuviel erwarten :) (der zweite ist dann schon ein wenig besser (<http://noname.c64.org/csdb/release/?id=6448>)). Greetz

/EOF

Anm.: Jau, den Schuh zieh' ich mir an. Meine Entschuldigung an alle Beteiligten. Weiterhin alles Gute und viel Erfolg beim Coden.

Hiram

aka Zeitgeist/Civitas



Ich möchte

- ☐ eine Digital Talk-Probeausgabe (kostenlos)
- ☐ ein Digital Talk-Abo
(Geld liegt bar oder in Briefmarken bei)
- ☐ Die DIGITAL TALK-CD für 20 Euro
(inkl. Porto + Vorkasse)
- ☐ JETZT NEU: XE1541-Kabel für nur 15 Euro
(inkl. Porto + Vorkasse)
- ☐ DT-CD und XE1541-Kabel für nur 30 Euro!
(inkl. Porto + Vorkasse)

NAME: _____

ADRESSE: _____

Marc Kayser
Wittekamp 9
D-30177 Hannover

nachschub: diskmails teil 2

Im ersten Teil dieser Serie hat Lotek64 die Diskmails Input 64 und Arachnophobia vorgestellt. Diesmal nehmen wir uns zwei weniger bekannte kommerzielle Vertreter ihrer Gattung vor.

Commodore Computer Club

Über das erste der beiden Magazine ließ sich nicht viel in Erfahrung bringen. Außer den beiden Exemplaren, die ich vor einigen Monaten – noch originalverpackt – erstehen konnte, habe ich keines gesehen. Das in einer hässlichen Kunststoffverpackung ausgelieferte, achtseitige Heft, dem eine Diskette ohne Schutzhülle und Etikett beiliegt, enthält weder ein Impressum noch sonstige Informationen über den Herausgeber. Nur ein kleines Logo am Titelbild verrät den Hersteller, die Firma „Systems“ aus Italien. Auch die Diskette enthält keine weiteren Informationen.

Heft Nummer 4 verspricht unter dem Titel „Special Utilities“ eine Reihe interessant klingender Tools und zusätzlich „das Supergame Deltafighter“. Das völlig schmucklose Heft selbst enthält auf acht Seiten sehr kurz ge-

haltene Beschreibungen der auf der Diskette mitgelieferten Programme, die auf der Disk selbst nicht mehr erklärt werden. Eher irreführend als informativ die Dokumentation, bei der es sich vermutlich um eine schlampige Übersetzung handelt. „*TYPE – Es handelt sich um einen MS-DOS Befehl, der es erlaubt, den Inhalt eines Text – Files zu ueberpruefen. Wenn man die Taste 'SHIFT' drueckt, wird die Visualisierung gestoppt, mit dem Befehl 'RUN/STOP' wird sie beendet.*“ Damit endet auch schon die Anleitung zum vermeintlichen MS-DOS-Programm „TYPE“.

Vielleicht kann die Diskette ja positiv überraschen, über die Mängel des Heftes könnte man dann ja hinwegsehen. Aber weit gefehlt: Kein einziges der „15 Mega Utilities“ (u.a. ein Fastloader, ein Merger, ein Cruncher, eine RAM-Disk, ein Bildschirmschoner) rechtfertigt den Kauf der Commodore Computer Club-Disk, die Mit-

te 1988 erschienen sein dürfte, als weit bessere und schnellere Programme als Freeware im Umlauf waren. Bleibt noch das versprochene „Supergame“, das sich aber als miserables SEUCK-Machwerk entpuppt und keinen eingehenden Test verdient.

Vielleicht kann Ausgabe 5 ja mehr bieten. Auf der Titelseite werden „4 Videogames und 2 Utilities“ angekündigt. Für das Heft gilt das gleiche wie bei Ausgabe 4: Außen ganz nett, innen hässlich und inhaltlich nur unfreiwillig unterhaltsam. Im Gegensatz zu Heft 4 ist die Diskette diesmal beidseitig bespielt, und statt des schlichten BASIC-Menüs gibt es diesmal nicht nur ein joystickgesteuertes Menü, sondern auch eine völlig sinnlose Intro mit Musik. Das erste der beiden Utilities heißt Megakeys und erzeugt bildschirmfüllende Laufschriften, wie sie z.B. in Auslagen zum Einsatz gekommen sind. Das Programm ist ganz nett gemacht, bietet eine durchdachte Menüführung und bietet sogar drei Musikstücke als Untermalung an. Eine Empfehlung für Auslagendekorateure, die etwas 80er-Flair in die Schaukasten zaubern wollen. Utility Nr. 2 heißt Quickdos und wird im Heft mit folgenden Worten beschrieben: „*Die Statistiken sind klar: Jedes riskieren Tausende von Programmierern ein Herzversagen, wenn Sie nach langen Arbeitstagen das rote Led-Licht aufblicken sehen, das einen Fehler aufweist, und die Gefahr eines Herzversagens wird noch groesser, wenn weilaeufige Programme speichergerettet werden sollen (...)*“.

Wenden wir und lieber den vier Spielen zu. Den Beginn macht Raptor, ein weiteres SEUCK-Spiel mit hässlichen Hintergrundgrafiken, eintönigen Soundeffekten und einer haarsträubenden Hintergrundgeschichte (Kurzfassung: Mann wacht in fremder Umgebung auf und erfährt, dass er der Retter des Blauen Tales ist. Mit Waffen und Rüstung versehen schleicht er durch die Landschaft und vernichtet die schrecklichen Sumpfungeheuer. Joystick in Port 2). Nun kommt Datto, ein horizontaler Shooter, der schon nach drei Versuchen unerträglich langweilig wird. Schnell das nächste Spiel geladen: Nebraska Joe. Dieses Plattform-Spielchen ist zwar auch

schwach, aber eindeutig das Highlight der Sammlung. Ein insektenartig animiertes Männchen wandert durch Gänge, klettert auf Leitern, überwindet Abgründe und sammelt dabei Glühbirnen auf. Die Hintergrundgeschichte wollen wir uns ersparen. Nett, dass nicht jede Berührung mit feindlichen Sprites zum Verlust eines Lebens führt – das wäre bei der ungenauen Steuerung auch sehr unfair. Der Verzehr von Äpfeln und anderen köstlichen Speisen füllt verloren gegangene Lebensenergie wieder auf. Den Abschluss und zugleich den Tiefpunkt der Diskette stellt das Spiel Space Duel dar. Zu diesem ruckelnden Softwaremüll meint die Anleitung: „*Ever Held ist, wie in einer fantaschientifischen, galaktischen Epopoe, in einem Duell, in dem es nur einen Ueberlebenden gibt, verwickelt.*“ Damit ist auch schon alles über dieses fantaschientifische Machwerk gesagt.

Commodore Computer Club

Erschienen: ca. 1988

Herausgeber: Systems (Italien)

Frequenz: k.A.

Schwerpunkte: Utilities, Spiele



Lächerliche Texte, uralte Utilities, miese Spiel – das alles gibt es beim Commodore Computer Club.

Commodore Disc 64/128

Commodore Disk 64/128 beschränkt sich nicht auf eine – jeweils einseitig bespielte – Diskette mit gedruckten Anleitungen zur Software, sondern bietet ein eigenständiges, professionell gestaltetes Magazin mit 32 Seiten Umfang. Abgesehen von der Veröffentlichung von C128-Software ist auch die Kundenbetreuung bemerkenswert: Neben einer kostenlosen Mailbox gab es beim Verlag auch telefonische Hilfestellung.

Zuerst nehmen wir *Ausgabe 3* (1987) unter die Lupe. Im Heft gibt es einen C128-Dauertest, Tipps für Besitzer zweier Diskettenlaufwerke, eine Bastelei zum 1520-Plotter von Commodore, Informationen zu den Programmen auf der Disk sowie Besprechungen kommerzieller Software (Infidel, Paint Boutique, Werner, Air Combat Simulator). Auf der Diskette findet sich nichts wirklich Brauchbares, aber



das gute Heft ist zumindest ein nettes Sammlerstück.

Das Heft zur *Ausgabe 7* (1987) bietet Reviews (Greyfell, The Consultant, Escape, Samurai Trilogy), einige Basteleien, Beiträge zu den Themen Massenspeicher und DFÜ sowie Bücherrezensionen. Auf der Diskette gibt es u.a. ein gutes Textverarbeitungsprogramm für den 80-Zeichen-Modus des C128 sowie ein paar unbrauchbare Tools und Spielchen für den C64.

Bei der *Ausgabe 9*, ebenfalls 1987 erschienen, geht der Großteil des Heftes für die Beschreibungen der Disk-Programme drauf, für einen Test der 1700-RAM-Expansion von Commodore bleibt gerade noch Platz. Bei der Software macht das Programm „Super Monitor 64“ mit integriertem Diskmonitor einen recht vernünftigen Eindruck. Das Disketten-Utility Discall.128 verfügt zwar nur über eingeschränkte Möglichkeiten, aber die Tatsache, dass es nur wenige vergleichbare Programme gibt, die noch dazu im 80-Zeichen-Modus laufen, macht es durchaus brauchbar.

Auch wenn die Programme auf den Commodore Disk 64/128-Disketten nicht überwältigend sind, ist das Magazin für C64-User vor allem als Sammlerobjekt brauchbar. Softwarehungrige Besitzer eines C128(D) sollten sich die Disketten aber auf jeden Fall anschauen, da jede Diskette auch C128-Software enthält.

Commodore Disk 64/128

Erscheint: ca. 1987-1991
Herausgeber: CA-Verlags GmbH (Deutschland)
Frequenz: 12 Ausgaben/Jahr
Schwerpunkte: C128, Utilities, Spiele, Lernsoftware

>> <http://www.c64-mags.de>

Web-Tipps Dezember 2002

<http://pdroms.com>



Diese Seite ist eine Fundgrube für Emulations-Enthusiasten und bietet Spiele und Demos für verbreitete (SNES, PSX, NES) und seltene (Wonderswan, Vectrex, PC Engine etc.) Konsolen zum Download an. Optisch nur zweckmäßig, aber inhaltlich ein Leckerbissen!

<http://cupertino.de>



Eine Ähnlichkeit mit der offiziellen Apple-Homepage ist sicher beabsichtigt, aber eigentlich bietet cupertino.de viel mehr Unterhaltung als die Werbebotschaften auf www.apple.com.

Cupertino.de hat vor allem für Fans älterer Apple-Computer einiges zu bieten. Neben einer Übersicht über sämtliche je erschienenen Modelle gibt es Radiowerbung, Broschüren und Berichte über legendäre Apple-Modelle und sogar die berühmten und sehenswerten 1984-Werbespots von Bladerunner-Regisseur Ridley Scott im QuickTime-Format.

Die Sektion „Mac Confidential“ bietet eine Übersicht über Easter Eggs in verschiedenen OS-Versionen sowie eine Übersicht über die „geheimen“ Codenamen der Mac-Modelle. Besonders unterhaltsam ist die Rubrik „Apple Flops“, in der geniale, aber gescheiterte Apple-Entwicklungen vorgestellt werden. Von einigen davon wird auch in Lotek64 noch zu lesen sein.

www.kameli.net/nocopy/
www.digitalexcess.de/scene/ati/



In der Szene ist es nicht unüblich, von anderen Künstlern zu kopieren. Bei Bildern fällt das natürlich eher auf als bei Code. Die *No Copy? Gallery* ist kopierten Bildern gewidmet, in der Galerie werden jeweils Original und Kopie gegenüber gestellt.

Art That Isn't beschränkt sich nicht auf Demo-Pics, sondern bietet auch eine Hitliste der meistkopierten Künstler – unangefochtener Spitzenreiter ist Boris Vallejo – und der abmalfreudigsten Scener.

Außerdem werden einige Demos und Tools zum Download angeboten.

Die Festlegung darauf, dass ein reproduziertes Kunstwerk kein neues Kunstwerk darstellen kann, ist allerdings sehr voreilig und fragwürdig.

www.germanc64.de



Was macht man, wenn man schon alle C64-Spiele hat? Man besorgt sich die deutschen Versionen der Spiele, am besten auf dieser hervorragenden Seite, die so manches Juwel verbirgt.

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An



Waltendorfer Hauptstr. 98
 A-8042 Graz
 Österreich

Bestellkarte für Internetverweigerer



- ☐ Ich möchte ein Probeexemplar von Lotek64 zugeschickt bekommen.
- ☐ Ich möchte das Lotek64-Schnorrer-Abo (kostenlos) und riskiere, dass ich nicht jede Ausgabe bekomme.
- ☐ Ich möchte das Lotek64-Fair-Trade-Abo gegen Erstattung der Portokosten (5 Euro für 5 Ausgaben).

Mein Name: _____

Meine Adresse: _____

Von Biotech-Experimenten, eingetretenen Toilettentüren und Obstbomben



Interview mit ASM-Redakteur Ulrich Muehl

Ulrich Muehl war von Ausgabe 7/88 bis einschließlich 4/93 Redakteur bei der ASM („Aktueller Software Markt“) und gehört somit zur allerersten Generation von Spieltestern im deutschsprachigen Raum. Er fing als Redakteur des „Secret Service“ an (das war die Tipps-und-Tricks-Kolumne) und übernahm später die beliebte und wegen ihren Umfangs und der dort geführten Debatten einzigartige Feedback-Ecke, die er 30 Ausgaben lang betreute. 1991 kam es personell zu Veränderungen in der Redaktion. Die November-Ausgabe war die letzte mit ASM-Erfinder Manni Kleimann, danach wurde Matthias Siegl Chefredakteur und Uli sein Stellvertreter. Mit Nummer 4/93 verließ der Rest der alten Mannschaft das sinkende Schiff. Die Transformation ins „Spaß-Magazin“ haben die beiden daher nicht mehr mitgemacht.

Lotek64: Was hast du vor der ASM gemacht? Wo bist du aufgewachsen, wie war dein Bildungsweg und wie bist du auf deinen ersten Computer gestoßen?

Ulrich Muehl: Aufgewachsen bin ich im schönen Eschwege, im Werratal (Nordhessen). Dort habe ich auch 13 Jahre lang die Schulbank gedrückt, um schließlich mit Abitur (Englisch & Französisch) in die weite Welt zu ziehen. Lange vorher entdeckte ich die Liebe zum Videospiel durch eine Atari 2600-Konsole, mit zarten 13 Jahren (in etwa, ist eher ein Schätzwert). Schnell hatte ich den Wunsch, eigene Programme zu entwickeln, statt immer nur Büchsenkost zu konsumieren. Also erstand ich vom sauer verdienten Taschengeld meinen ersten Heimcomputer: einen Commodore 64 samt Datasette. Ich brachte mir selbst erst Basic und schließlich 6502-Assembler bei und programmierte drauflos. Dies war zur Zeit der Listing-Zeitschriften, aus denen eifrige Computerianer Programme Zeile für Zeile in ihre Heimcomputer tippten – nix Internet! Ich hatte das Glück, dass Eschwege zu diesem Zeitpunkt das deutsche 'Mekka der Computerzeitschriften' war (um es mal eher blumig auszudrücken). Gleich drei Verlage gab

es, die sich mit dem Thema befassen. Bei einem dieser Verlage kam ich mit meinen Programmen unter, und fortan tippten Leute meine Programme in ihre Commodores.

Lotek64: Wie und wann bist du zur ASM gekommen? Wie muss man sich den Redaktionsalltag in der Anfangszeit vorstellen?

Eines Tages stellte ich dem zuständigen (und bei meinem Erscheinen stets leicht angestressten) Redakteur Ottfried (später 'Baller-Otti') Schmidt eines meiner grandiosen Produkte vor, als Thomas Brandt, einer der Redakteure eines neuen Verlagsobjektes namens 'Aktueller Software Markt', vorbeischlenderte und fragte, ob ich für sie nicht ein Spiel testen könne... So begann meine Karriere als ASM-Mitarbeiter. Die nächsten Jahre (dies war lang vorm Abitur) ging es freiberuflich weiter, bis ich schließlich die Schule hinter mir hatte, zwei Wochen lang die Arbeitsmöglichkeiten eines Industriekaufmanns auslotete, fristlos kündigte und mich vom Tronic-Verlag anstellen ließ.

Gerade in der Anfangszeit hatten wir eine Menge Spaß. Das legendäre Fotostativ-Minigolfturnier hatte ich knapp verpasst, dafür habe ich



Ulrich Muehl

aber am ebenso legendären Testraum-Fußball-WM-Endspiel teilgenommen, das uns damals den brandneuen Acorn Archimedes kostete. Pampelmusen-Russisches-Roulette (Bernds Hemd-Remix), Musik-Duell am Morgen (Michael Sucks Funk gegen den Remix vom Remix von Art of Noise), 'Toilettentüren-Eintreten leicht gemacht' – ein praktischer Kurs von und mit Herrn Oppermann, Biotech-Experimente in der Redaktions-Mikrowelle mit anschließender mehrwöchiger Küchenversiegelung, 'Der Karstadt-Parkplatz-Obstbomber schlägt wieder zu', 'Piffy', die Rote-Nasen-Galerie und einiges mehr folgten in den nächsten Jahren. Ich muss hier wohl mal betonen, dass wir auch gearbeitet haben, und das nicht selten! 11 bis 16 Stunden am Tag, teilweise auch Wochenenden waren nicht ungewöhnlich – da braucht man einfach Ausgleich für die Seele, und je höher der Druck, desto exzentrischer wohl das Vergnügen. Der 'Alltag' bestand aus den üblichen redaktionellen Tätigkeiten: Telefonieren, Testen, Fotografieren, Schreiben, Layouten, Korrigieren etc., nicht unbedingt immer in dieser Reihenfolge. Es war wohl eher der Wahnsinn zwischen diesen Tätigkeiten und sein (erlaubter) Einfluss auf diesen Alltag, der ASM zu etwas Besonderem gemacht hat.

Lotek64: Wie hat sich die Sache später entwickelt? Die ASM war ja lange Zeit sehr erfolgreich, warum plötzlich das Aus?

Nun, so plötzlich war das Aus ja auch wieder nicht. Das war aber für Außenstehende nicht abzusehen. In den Zeiten, in denen es mit der ASM (von der Auflage) immer weiter bergauf ging, konnte es kein Ende geben. Der Markt wuchs, und es gab kaum Zeitschriften-Alternativen. Wir deckten die verschiedenen Segmente (C-64, dann Amiga, ST, Konsole, PC etc.) ab. Irgendwann waren die einzelnen Segmente so groß, dass es sich lohnte, spezialisierte Magazine für sie zu machen – die also nur über PC oder nur über Konsolen berichteten. Heute gibt es ja Magazine für fast jede einzelne Konsole! ASM hat diesen Schritt nie vollzogen. Sie wurde weder in mehrere Magazine geteilt – was wirtschaftlich auch schwierig gewesen wäre – noch hat man den Schritt zum reinen PC-Magazin machen wollen, um die anderen Leser nicht zu prellen.

Es war das Wesen der ASM, ein bunter Flickenteppich zu sein – von den behandelten Systemen her wie auch personell. Eine solche Änderung hätte ein anderes Magazin hervorgebracht. Ob der Schritt hin zum 'Spaß-Magazin' weise war, lässt sich im Nachhinein einfach beantworten. Er war Ausdruck des Bemühens, die eigene Identität zu wahren und es dennoch allen Recht zu machen. Verständlich – aber verhängnisvoll. Die Konkurrenz war zu diesem Zeitpunkt bereits spezialisiert, stark und etabliert. Dazu hätte es nicht kommen dürfen, ist es aber. Die Zeit der ASM, wie sie war, hatte ihr Ende erreicht.

Personell hatte es schon vorher Spannungen gegeben. Zu jener Zeit war ich noch so grün, dass ich diese Dinge nicht begriff. Der Weggang

von Manfred ist wohl das beste Beispiel dafür. Doch daran ist die ASM meines Erachtens nicht gescheitert. ASM war danach anders, doch weiterhin gut. Mit dem Verkauf des Tronic-Verlages an den DMV-Verlag und wiederum dessen Verkauf an eine größere Verlagsgruppe (durch den wir gleich zweimal denselben, langweiligen Diavortrag ansehen mussten) wurde ASM sehr unflexibel. Wir hatten Mühe, das neue Team und die neuen Arbeitsabläufe zu koordinieren und uns gleichzeitig in der neuen Organisation zu behaupten, um weiterhin eine 'richtige' ASM machen zu können (oder besser: zu dürfen). Das hat sicherlich nicht zur zeitgemäßen Entwicklung des Heftes beigetragen.

So wurde das ASM-Machen mehr und mehr zur Schinderei, 16-Stunden-Tage wurden normal, Wochenendarbeit ebenso, und irgendwann fing es einfach an, weh zu tun.

Es war keine leichte Entscheidung, ASM zu verlassen, doch als das entsprechende Angebot auf dem Tisch lag, sagte ich aus verschiedensten Gründen zu. So kam es, dass das leitende ASM-Team scheinbar mit einem Schlag wegging. Das Ganze hatte sich aber mit der Zeit aufgebaut. Es gab viele Gründe zu bleiben – und noch mehr Gründe zu gehen.

Lotek64: Manni Kleimann hat in Lotek64 #02 die Namen einiger Redakteure genannt, mit denen er sich noch heute gut versteht. Deiner ist nicht darunter – was ist vorgefallen?

Zwischen Manfred und mir ist nichts 'vorgefallen'. Wir hatten ein gutes Verhältnis. Kurz vor seinem Weggang kam es zu beruflichen Differenzen – verschiedene Ansichten über nötige 'Renovierungen' der ASM. Die Stimmung in der Redaktion war zu diesem Zeitpunkt nicht sehr gut. Es hatten sich die Gruppen der 'Renovierer' und der 'Beibehalter' gebildet. Ich war im Lager der Renovierer, Manfred wollte die klassische ASM erhalten. Dass damals ein 'Grabenkampf' in der Redaktion war, dem stimme ich im Nachhinein zu, auch wenn ich dies in seiner Tragweite nicht erfasst habe und als beruflichen Austausch sah. Eine Auseinandersetzung ist ein kreativer Prozess und sollte auf beiden Seiten zu Wachstum führen. Das

haben wir nicht geschafft. Ganz einfach. So kam es zum Bruch und Manfreds Abschied.

Und: Dass man miteinander gearbeitet und sich gut verstanden hat, heißt nicht, dass man auch über die Arbeit hinaus viel Kontakt haben muss.

Lotek64: Stichwort Kontakt: Hast du heute noch Kontakt zu früheren ASM-Kolleginnen und -kollegen?

Ja, ich habe – unregelmäßig – Kontakt zu einigen der Mädels und Jungs aus der alten Zeit. Mit einigen arbeite ich sogar bis heute zusammen! So da wären: Michael Anton, Antje Hink, Martina Strack, Torsten Oppermann. Vor einiger Zeit traf ich auch mal Ottfried Schmidt. Nach dem Verkauf von Tronic an DMV traf ich auch einen Bekannten aus meiner Jugendzeit wieder, der zwischenzeitlich bei DMV arbeitete: Gerald Arend, mit dem ich seit meinem Weggang von der ASM bis heute zusammenarbeite.

Lotek64: Was war ausschlaggebend für dein Ausscheiden aus der Redaktion?

Ich hatte ein gutes Angebot und außer Sorgen wenig zu verlieren. So ging ich denn nach Hamburg.

Lotek64: Was hast du nach der ASM gemacht? Was machst du heute?

Nach der ASM war ich in Hamburg eine ganze Zeit Stellvertretender Chefredakteur und Chefredakteur der Konsolen-Magazine 'Gamers' und 'Total!'. Schließlich machte ich mich als Übersetzer selbständig. Diese Arbeit entwickelte sich in eine vollständige Software-Lokalisierungs-

Agentur samt Tonstudio, die ich bis heute betreibe. Damit es mir nicht zu langweilig wird, habe ich nebenher einen kleinen Versand für Produkte im alternativen Technologiesektor aufgebaut. Hier geht es um Wasseraufbereitung, Biotechnologie, alternative Heilverfahren, Entsäuerung, Bodenaufbereitung etc. Hierüber halte ich auch Vorträge und gebe Menschen, die sich entwickeln möchten, Lebensberatungen.

Lotek64: Wie denkst du über die zeitgenössischen Game-Mags und was machen sie besser/schlechter als ihr damals?

Die heutigen Magazine sind – wie auch die Autos – meist sehr stromlinienförmig. Die Standards sind etabliert, und es geht oft darum, welcher Verlag welche Preview am frühesten und exklusiv hat. Alles ist weit professioneller geworden, und sehr, sehr ordentlich. Es liegt wie immer bei den Lesern. Wer damals schon zwischen den Zeilen lesen konnte, weiß auch heute, was ein Redakteur eigentlich sagen will, aber nicht kann, weil er den Anzeigenleiter im Nacken hat. Ich denke, damals hat es mehr Spaß gemacht – das Schreiben und das Lesen.

Lotek64: Womit spielst du heute gerne? Spielst du auch noch auf alten Geräten (z.B. Amiga, C64 etc.)?

Wenn ich heute mal spiele – was eher selten geworden ist – drehe ich eine Runde am PC. Ist am praktischsten, da ich sowieso auch die ganze Zeit an ihm arbeite. Ich habe einige Konsolen herumstehen, nutze sie aber nur selten. Tja, ich habe jetzt andere Lebensschwerpunkte

und viele, viele Dinge, die zu tun sind. Ich emuliere ab und zu den guten, alten C-64- und Amiga-Sound (habe auf beiden auch Musik gemacht) auf Mac und PC. Sowas läuft dann unter 'Nostalgie-Abend'.

Lotek64: Was sind deine Lieblingsspiele aus der ASM-Zeit?

Da gab es so viele unvergessliche Titel, von denen jeder seine ganz eigenen Qualitäten hatte. Nur ein oder zwei Lieblingstitel aufzuzählen, würde all den anderen Unrecht tun. Ich fang' einfach mal an: Fort Apocalypse, Juice, Zeppelin (gab es überhaupt einen zweiten Level?), Realm of Impossibility, Racing Destruction Set, Xevious, Park Patrol, Super Metroid, Castlevania, Wizball, Hyper Olympics (Automat), Addams Family (SNES & Flipper), Roland's Rat Race, alle Titel von Taskset (Super Pipeline, Jammin', Poster Paster etc.), Shamus, Spy Hunter, Killerwatt, Seven Cities of Gold, M.U.L.E., Kaiser, Commando, Alesste (auf Master System), Super Mario (naja, praktisch alle Teile), Micro Machines, viele PC Engine-Titel, alles mit Musik von Rob Hubbard, Martin Galway, Richard Joseph, die alten Rollenspiele (Might & Magic, Bard's Tale etc.), seufz... dagegen gibt's heute meist nur Einheitsbrei.

Lotek64: Denkst du heute noch manchmal an die ASM-Zeit zurück?

Ich denke gern an die 'gute alte' ASM-Zeit zurück. Wir hatten viel Spaß, eine tolle Leserschaft, und ich habe beruflich wie menschlich viel gelernt.

Das Interview führte Georg Fuchs.

Neben dem Feedback und dem Secret Service schrieb Uli auch Spieltests, z.B. Nebulus 16-Bit, aus: ASM 10/1988

Im Blickpunkt

Die Story und der Sinn des Spiels sind dieselben geblieben: Man muß mit einem grünen Wesen simplerweise Türme erklimmen. Daß das nicht ohne die nötigen Gegner abgeht, dürfte wohl jedermann einleuchten. Der Kampf mit den Gegnern ist aber nur ein Feature von NEBULUS. Erheblich aufsehenerregender ist wohl der sich drehende Turm und dessen Spiegelbild im Wasser. Bei den 16-Bit-Versionen hat man nämlich das Spiegelbild des Turmes „wasseranimiert“, d.h. es verschwimmt nichtiggehend und schlängelt sich auf den Wellen hin und her. Dafür fehlt aber leider die Dunkelbläue des Turmrandes, die den Turm bei den 8-Bit-Versionen auch bei Stillstand sehr räumlich wirken ließ. Ansonsten kann man aber über die Grafiken nicht klagen; sie zeigen

Nun dreht er sich auch auf 16-Bit!



Von HEWSON gibt's nun brandneu das Game NEBULUS für Amiga und ST. Wir haben zum Sichten bereits eine Demo-Version direkt von HEWSON bekommen, die einiges von der Arbeit erkennen ließ, die man in die Umsetzung des Programmes gesteckt hat. Ordentlich!

deutlich den technischen Vor- sprung, den die 16-Bitter vor ihren „kleinen Brüdern“ haben. Die Grafik ist selbstverständlich um einiges farbenfroher und detaillierter als die der 8-Bit-Computer. Die Animation der Gegner ist allerdings ungefähr dieselbe geblieben – hier hätte man allerdings auch nicht mehr sehr viel verbessern können. Leider enthielt die uns vorliegende Fassung noch keinen Sound, für die 100%-Version kündigte man aber gesampelten Sound (auch für ST!) und Musik an. Mal sehen, was daraus wird. Die 16-Bit-User können sich aber jetzt schon mit Sicherheit auf eine gelungene Umsetzung freuen, denn spielerisch hat man NEBULUS gut adaptieren können, was ja nicht immer der Fall gewesen ist. Die Bewertung für die endgültige Fassung findet ihr aber natürlich auf den Konvertierungsseiten in einer der nächsten ASMs

ULRICH MÜHL

Schöne neue Scheibenwelt

CD-Konsolen, Teil 1: Commodore CDTV und Panasonic 3DO

Die Einführung der CD-Rom hatte gigantische Auswirkungen auf die Anwendungsmöglichkeiten von Computern – auch im Bereich der Computerspiele, die am meisten von den großen Datenmengen profitierten, die auf eine CD passen. Die Konsolenhersteller stiegen anfangs nur zögerlich auf das neue Medium um und erlebten dabei so manche herbe Enttäuschung, obwohl mit der CD der perfekte Kopierschutz geboren zu sein schien. Heute hat die DVD die CD als Datenträger für Konsolen abgelöst, die PlayStation ist die einzige CD-basierte Konsole, die noch auf dem Markt ist. Lotek64 startet in dieser Ausgabe eine Retrospektive der CD-Konsolen, in der alle bedeutenden Spielkonsolen und verwandten Geräte der ersten Generation vorgestellt werden. Im ersten Teil werden die legendäre 3DO-Konsole und das CDTV von Commodore vorgestellt.

– von Marcin Wilk und Georg Fuchs –

CD-Rom und Multimedia

Spätestens mit der Präsentation des Amiga 1000 durch Commodore im Jahr 1985 wurde „Multimedia“ zum gerne gebrauchten Schlagwort. Einen Multimedia-tauglichen Computer zu haben, so wurde suggeriert, würde das kreative Potenzial in jedem User freisetzen und den Künstler im Nerd freisetzen. Um diesen Anspruch zu unterstreichen, wurden auch keine Kosten und Mühen gescheut, um der Welt Persönlichkeiten wie Debbie Harry, Lou Reed und Andy Warhol als Amiga-User vorzustellen. Tatsächlich konnte damals kein anderer Rechner mit den Grafik- und Soundfähigkeiten des Amiga 1000 mithalten: Den 8 Bit-Rechnern mangelte es in jeder Hinsicht an Leistungsfähigkeit, der Macintosh konnte keine Farben darstellen und der IBM-PC war genau das Gegenteil eines multimedialen Rechners. Trotzdem sollte es noch sechs Jahre dauern, bis mit Apples QuickTime die erste moderne Multimedia-Schnittstelle auf dem Massenmarkt vorgestellt wurde.

Die CD kam, sah und siegte

Mit der Einführung der CD-Rom setzten sich schließlich auch im PC-Bereich Soundkarten durch, die DOSe holte auf. Die CD als Speichermedium war es schließlich, die der Multimedia-Philosophie zum Durchbruch verhalf. Ein Speichervolumen von über 500 MB schon bei den Geräten der ersten Generation – und das in einer Zeit, als die 80 MB-Festplatte für die meisten eine (finanzielle) Obergrenze darstellte – erlaubte endlich, was Computer wie der Amiga, der Apple Macintosh II oder der Archimedes schon Jahre zuvor angedeutet hatten. Das neue Medium machte nun vieles möglich:

Datenbanken von unvorstellbarer Größe, Fotoalben auf CD, die zuvor auf Hunderten von Disketten archiviert werden mussten, Musikunterhaltung von Computerspielen durch CD-Audio, professionelle Videoclips am Wohnzimmer-Rechner, Sprachausgabe, die sich nicht aus Speicher-mangel auf drei oder vier gesampelte Sätze beschränken musste („Another visitor...“). Da CD-Rom-Laufwerke schon bald sehr günstig zu haben waren, konnten sie sich schnell durchsetzen und verdrängten die Diskette als Datenträger für kommerzielle Software.

Der perfekte Kopierschutz

Während sich Anfang der 90er Jahre die CD-Rom-Laufwerke rasch über sämtliche Computer dieser Welt auszubreiten begannen, hatten die Softwarehäuser – besonders die Hersteller von Spielen – ganz andere Sorgen: Cracker und Raubkopierer verdarben ihnen das Geschäft, weil jeder noch so ausgeklügelte Kopierschutz schon in kürzester Zeit geknackt war – und das bei ständig sinkenden Preisen für Leerdisketten. Da traf es sich gut, dass die CD-Rom gerade erfunden worden war – es gab keine Möglichkeit, sie privat zu vervielfältigen, Brenner kamen erst Jahre später auf den Markt. Dem Kopieren der Daten auf Diskette konnte einfach vorgebeugt werden, indem die Softwarehäuser eine Menge Multimediadaten auf die CDs packten, die den Hobbykopierer einfach überforderten.

Für die Hersteller von Spielkonsolen, die damals mit dem Mega Drive und

dem SNES gerade eine Renaissance erlebten, hatte der Umstieg auf die moderne CD-Rom-Technologie keine Priorität. Die Cartridges waren auch vor Raubkopierern sicher, obwohl für die meisten Konsolen „Kopierstationen“ erhältlich waren, die einen Dump von Cartridges auf Disketten zuließen. Zwar begannen auf dem Konsolensektor erste Vorbereitungen

dem SNES gerade eine Renaissance erlebten, hatte der Umstieg auf die moderne CD-Rom-Technologie keine Priorität. Die Cartridges waren auch vor Raubkopierern sicher, obwohl für die meisten Konsolen „Kopierstationen“ erhältlich waren, die einen Dump von Cartridges auf Disketten zuließen. Zwar begannen auf dem Konsolensektor erste Vorbereitungen

auf den Umstieg, der aber nicht überall vollzogen wurde. Nintendo etwa hat nie eine CD-Konsole gebaut, sondern überließ die hauseigene Entwicklung dem damaligen Branchen-neuling Sony, der aus der PlayStation einen beispiellosen Verkaufserfolg machte.

Heute erleben wir, wie die DVD die CD langsam als Speichermedium ablöst. Die Entwicklung verläuft nun genau umgekehrt: Während damals die Spieleindustrie nur langsam auf den fahrenden Zug aufspringen wollte, sind es nun die Konsolenhersteller, die den Ton angeben. Am PC konnte sich das DVD-Laufwerk nicht wirklich durchsetzen, ausgenommen in seiner Eigenschaft als Wiedergabegerät für Videos. Andere Daten finden nur mühsam ihren Weg auf die DVD – was sich sicher ändern wird, wenn die Unsicherheiten bezüglich unterschiedlicher Formate beseitigt und die DVD-Brenner einmal erschwinglicher sind.

Zwei Pioniere

Commodore 64

Wirkliche Pionierarbeit leistete das Softwarehaus Rainbow Arts bereits in den 80ern, als dort die Idee geboren wurde, handelsübliche CD-Player als C64-Massenspeicher zu missbrauchen. Von der Funktionsweise einer Datasette sehr ähnlich, werden die als Audiosignale abgelegten Daten mittels eines Adapters über die Audio-Out-Buchse des CD-Players in den Kassettenport des C64 eingelesen. Durch diese Technik ist die Speicherkapazität einer CD auf etwa 3 MB Daten beschränkt, was beim C64 aber etwa 8 beidseitig bespielten Disketten entspricht. Die Ladezeit für ein Spiel beträgt dabei durchschnittlich 20 bis 30 Sekunden.

Leider war diesem Experiment kein kommerzieller Erfolg beschieden, die C64-Audio-CD-Rom konnte sich nicht durchsetzen.

Fujitsu FM Towns Marty

Diese rare, heute nahezu unbekannte Konsole des japanischen PC-Herstellers Fujitsu war die erste, zu deren

Grundausstattung ein CD-Rom-Laufwerk zählte. Auch ein 3,5"-Diskettenlaufwerk war in die Luxuskonsole integriert, um mit der PC-Serie „FM Towns“ kompatibel zu bleiben. Bei Erscheinen der Konsole im Jahr 1991 wurde VGA-Grafik und ein 80386, später sogar ein 486er-Prozessor eingebaut, es handelt sich also auch um die erste echte 32-Bit-Konsole. Die 386er-Serie zählt heute zu den gesuchtesten Sammlerstücken überhaupt. An das Gerät können zwei Controller angeschlossen werden, ebenso Maus und Keyboard. Aufgrund der PC-Architektur liefen viele nicht eigens für den FM Towns Marty veröffentlichte Spiele problemlos. Die eigentlich für den FM Towns Marty veröffentlichten Titel waren zum Großteil Hentai-CDs, richteten sich also an erwachsenes Publikum.





Commodore CDTV



Das CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) ist konzeptuell am ehesten mit dem bekannteren CD-i von Philips vergleichbar: Ein bisschen Multimedia-Gerät, ein bisschen Spielkonsole, in der Bedienung so einfach wie eine HiFi-Komponente und vom Design her weniger Computer als CD-Player. Das CDTV ist – abgesehen vom Gehäuse – nichts anderes als ein Amiga 500 mit CD-Laufwerk.

Maus und Keyboard konnten optional angeschlossen werden, wobei das Zubehör farblich mit dem CDTV harmonisierte und für Commodore-Verhältnisse ausgezeichnet aussah. Zu dieser Zeit war die Nachfrage nach einem solchen Allround-Gerät aber zu gering, um es gewinnbringend vermarkten zu können. Nachdem sich das Gerät als Ladenhüter erwies, versuchte es Commodore mit einer neuen Strategie: Das CDTV wurde nun als Computer beworben, zusätzlich sollten Eintauschaktionen, bei denen Käufer ihren Amiga 500 gegen einen Preisnachlass eintauschen konnten, den Verkauf anheizen.

Technisches

Das Amiga-CDTV kann an jeden Fernseher angeschlossen werden. Das CD-Laufwerk verarbeitet neben den CDTV-CDs auch CD-DA (Digital Audio), CD+G (Audio-CDs mit Grafikbegleitung) und CD+MIDI (Audio-CDs mit MIDI-Informationen zur Ansteuerung externer Synthesizer). Letzteres sollte vermutlich vor allem Kunden vom Atari ST zum Amiga herüberziehen, was aber nicht gelang: Der ST war der MIDI-Computer schlechthin und sollte es auch noch einige Zeit bleiben. Videosequenzen können mittels des CDXL-Verfahrens von Commodore eingebunden werden. CDXL erlaubt eine Wiedergabe von 16 Bildern in der Sekunde auf einem Drittel des



Bildschirms. Obwohl die Bildinformation nicht komprimiert wird, kann man durch ein spezielles Verfahren von CDTV (scatter reading) bis zu 70 Minuten Video auf einer CD speichern.

Vorteil Kompatibilität

Das CDTV erlaubt also die Verwendung der gesamten Softwarepalette des meistverkauften 16-Bit-Heimcomputers. Mit Amiga-CDTV lässt sich das durchaus umfangreiche Amiga-Softwareangebot nutzen, allerdings nur mittels externem Diskettenlaufwerk,

da damals nicht allzu viel Amiga-Software auf CD erschienen war. Das CDTV-eigene Softwareangebot umfasste Musiktitel, Ratgeber, Nachschlagewerke und Spiele, die zumeist nur um CD-Audio ergänzte Spiele waren, die zuvor schon auf Diskette erschienen waren.

CDTV-Software lässt sich dank eines eingebauten Degraders auch auf der später erschienen CD32-Konsole von Commodore abspielen, wobei nur wenige Titel den Dienst verweigern. In diesen Fällen liegt dem Problem oft keine Hardwareinkompatibilität zugrunde, sondern der schlichte Umstand, dass beim CDTV die Fernbedienung als Gamepad fungierte, deren Signale nicht mit denen des CD32-Gamepads bzw. des Amiga/Atari/C64-Joysticks identisch sind. Mit den üblichen Einschränkungen der Amiga-Welt sind die CDs prinzipiell auf jedem Amiga lauffähig, auch wenn sie dort nicht selber booten.

Sim City und Lemmings sind nur zwei der großen Spieleklassiker, die in einer eigenen CDTV-Fassung erschienen sind. Audio-CDs werden selbstständig erkannt und abgespielt, durch das eingebaute MIDI-Interface und die Stan-

dard-Amiga-Schnittstellen ist das System leicht erweiterbar.

Die Geschichte eines Flops

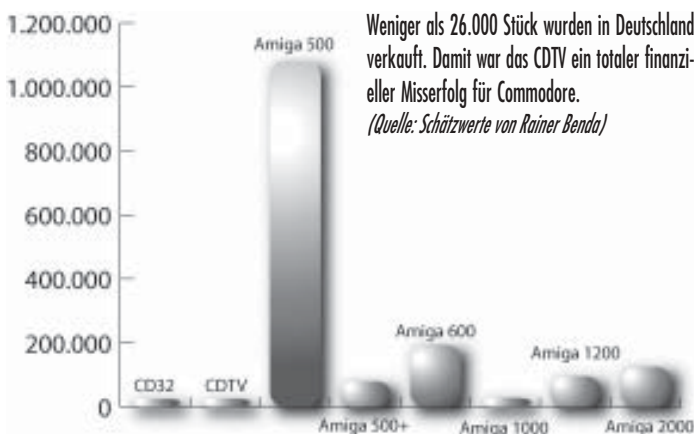
Bereits 1989 begann eine etwa zehnköpfige Gruppe bei Commodore mit der Entwicklung eines CD-Rom-Laufwerks für Amiga-Rechner. Zielgruppe waren die Normalverbraucher, nicht nur Computerexperten und Medienprofis. Insgesamt wurde etwa eine Million USD für dieses Projekt ausgegeben, sehr wenig im Vergleich zu den 100 Millionen, die Philips in das CD-i investiert hat.

Die Markteinführung in den verschiedenen Ländern erfolgte anlässlich diverser Consumer-Messen im Laufe des Jahres 1991. Nach dem fulminanten Start – im ersten Monat verkaufte sich das CDTV besser als der Amiga 500 – blieb es aber ruhig, Commodore verzichtete auf eine groß angelegte Werbeaktion. Drittanbieter bewarben zwar diverse CDTV-Produkte, das aber ausschließlich in Amiga-Zeitschriften. Der Consumer-Markt, der eigentlich angesprochen werden sollte, bekam vom CDTV gar nichts mit. Als man das bei Commodore erkannte, änderte man zwar die Werbestrategie und bot das CDTV nicht mehr als HiFi-Komponente, sondern als Computer an, die Amiga-User wollten aber zu diesem Zeitpunkt keinen Computer mit Kickstart 1.3 kaufen. Daran änderten auch Eintauschaktionen nichts, bei denen man beim Kauf eines CDTV einen großen Preisnachlass für seinen Amiga 500 – später sogar nur für das Handbuch – bekam.

Der kommerzielle Misserfolg des Geräts war wohl auch der Grund für die Einstellung des CDTV-CR (Cost Reduced), einer voll kompatiblen Billigvariante des CDTV, das beinahe alle Amiga-Chips in den hoch integrierten Chipsets „Beauty“ und „Grace“ zusammenfasste und über einen PCMCIA-Slot verfügte. Das CDTV-CR erlangte niemals Marktreife, einige Entwicklungen wurden aber später im CD32 verwendet.

Das A570-Laufwerk

1992 wurde von Commodore mit dem A570 ein CD-Rom-Laufwerk für den Amiga 500(+) ausgeliefert, das mit



CDTV-Highlights

12 Centuries of Art
A Bun for Barney
Air Warrior
American Heritage
Battle Chess (Interplay)
Battlestorm (Titus)
Benjamin Bunny & Heather Hits Her First Strike
Case of the Cautious Condor
Casino Games
Chaos in Andromeda
Cinderella
Dr. Wellman Multimedia Wellness Guide
Defender of the Crown (Cinemaware)
Defender of the Crown 2 (Cinemaware)
Dinosaurs for Hire Interactive Comic
E.S.S. Mega Tomahawk
Electronic Cookbook
Emerald Mines
Fantastic Voyage (Centaur)
Fractal Universe
Fun School 3
Garden Fax 4 CDs
Global Chaos!
Guinness Disc of Records
Guy Spy and the Crystals of Armageddon
Heroic Age of Spaceflight (NASA 25th Anniversary)
Holiday Maker
Indiana Jones 3 (Lucas Arts)
Labyrinth of Time
Lemmings (DMA /Psygnosis)
Logical
Loom
Mad TV
Mind Run
Murder Makes Strange Deadfellows
Music Maker
My Paint
New Galier Encyclopedia
North Polar Expedition
Power Pinball
Prehistorik (Titus)
Prey: An Alien Encounter
Psycho Killer
Psygnosis CDTV Demo (Psygnosis/Commodore)
Sherlock Holmes – Consulting Detective
Sim City (Maxis)
Space Wars Odyssey
Spirit of Excalibur
Team Yankee
The Curse of Ra (Rainbow Arts)
The Illustrated Works of William Shakespeare
The Hound of the Baskerville
The Hutchinson Encyclopedia
The Tale of Peter Rabbit
Tie Break
Time Table of History – Politics and Media
Time Table of History – Science and Innovation
Trivial Pursuit
Turrican (Factor 5/Rainbow Arts)
Turrican II (Factor 5/Rainbow Arts)
Winzer (Starbyte)
World Vista World Map
Wrath of the Demon (Readysoft)
Xenon 2: Megablast (Bitmap Brothers)

dem CDTV-Rom ausgestattet war und den Amiga 500 in ein CDTV verwandelt, wenn auch keine vollständige Kompatibilität erreicht wird. Einige CDTV-Programme laufen ausschließlich mit der CDTV-Fernbedienung, auch fehlt das MIDI-Interface. Da CD-Audio und Amiga-Audio nun auf getrennten Kanälen liegen und das A570 eine externe Stromversorgung benötigt, wächst auch der Kabelsalat an. Das A570 verfügt über einen Erweiterungsport, für den ein SCSI-Controller erschienen ist. Das Gehäuse bietet aber nur Platz für eine 2,5"-SCSI-Festplatte, und diese sind, da sie beinahe ausschließlich in Apple-Notebooks zum Einsatz kamen, sehr selten und teuer.

Technische Daten Commodore CDTV

CPU	Motorola MC 68000 7,16 Mhz
OS	Kickstart 1.3
Speicher	1 MB Chip-RAM
CD-Laufwerk	Philips oder Sony, 0,5-0,8 ms Zugriffszeit, Caddy
Betriebsarten	CD-Rom (ISO-9660), CD-Audio, CD+G (CD-Audio + Standbilder)
CD-Kapazität	550 MB
Audio	CD: Dual-16-Bit-D/A, achtfaches Oversampling; Computer: 4-Kanal-Stereo
Video	Amiga-ECS
Schnittstellen	Stereo-Kopfhörer, RAM-Karten (bis 64 Kb), Centronics, RS-232 seriell, externes Amiga-Diskettenlaufwerk, 2 x Fernbedienung, Stereo-Audio (Cinch), Tastatur, Midi in/out, Composite Video (NTSC/PAL), RGB analog out, RF-Modulator, intern Steckplatz für Genlock



3DO – Ein genial gescheitertes Konzept

„It will be more stimulating to the human mind than any new technology since printing.“
Trip Hawkins

Trip Hawkins, Gründer und langjähriger Chef von Electronic Arts, einer der führenden Softwareschmieden seitdem es Spielesoftware gibt, wollte ähnlich wie JVC mit ihrem VHS-Standard für Bildträger, einen Konsolenstandard etablieren. 1993 gründete er dazu die 3DO Company, die es bis heute, jedoch nur noch als Softwarehaus, gibt. Seine Idee war es, eine starke Spielkonsole zu entwickeln, sie jedoch nicht selbst herzustellen, sondern statt dessen Hard-

warelizenzen an verschiedene Unternehmen zu verkaufen, so dass diese ihre eigenen 3DO Konsolen auf den Markt bringen konnten. Einzige Bedingung war nur, dass an der Hardware nichts verändert würde, so dass jeder 3DO Titel auch wirklich auf jeder 3DO Konsolen abgespielt werden konnte. Um möglichst viele Interessenten anzulocken, entwickelte er eine für damalige Verhältnisse sehr leistungsstarke Konsole. Auch konnte er durch seine exzellenten Beziehungen zu EA sicherstellen, dass dessen qualitativ hochwertige Titel, allen voran die EA Sports-Reihe, für das 3DO veröffentlicht wird.

Technisch überlegen

Gegen das 3DO sahen das Super Nintendo, das CD-i oder das Sega Mega Drive sehr alt aus. Herz der Konsole war ein 32-Bit RISC-Prozessor, getaktet mit 12,5 MHz, der ungefähr die Leistung eines Motorola 68030 mit 25 MHz bot. Weiters besaß sie zwei hochleistungsfähige Video-Coprozessoren, die beide mit 25 MHz



getaktet waren und 9-16 Millionen Pixel pro Sekunde mit voller Texturenunterstützung darstellen konnten. Dazu waren die Spiele hochauflösend, was ja selbst bei der PS2 nicht der Fall ist, und es konnten 256 aus 32.768 möglichen Farben gleichzeitig dargestellt werden. Auch der mit 25 MHz getaktete Soundprozessor war vom Allerfeinsten. So wurde CD-Sound unterstützt, jedoch konnte dieser noch zusätzlich mit einer Datenrate von 2:1 bis 4:1 komprimiert werden. Auch waren viele 3DO-Titel mit Dolby Surround Sound ausgestattet, ein Luxus für damalige Zeiten. Des weiteren war das 3DO mit einem Double Speed CD ROM-Laufwerk, sowie einem 32-Bit multitaskingfähigen Betriebssystem, 1 MB VRAM und 2 MB DRAM bestückt.



Ein weiteres Merkmal des 3DO war, dass er, wie man es heute in der DVD-Fachsprache sagen würde, „regionfree“ war, man konnte also amerikanische Titel auf europäischen 3DOs abspielen und vice versa. Auch machte es keinen Unterschied, ob das Spiel NTSC oder PAL war. Jedoch ist dem hinzuzufügen, dass es kaum PAL-Titel gab (ich habe zumindest noch keinen gesehen) und NTSC Titel sahen auf dem 50Hz 3DO wegen der unterschiedlichen Auflösung ein wenig verkleinert aus, dafür liefen die NTSC-Titel immer sehr flüssig, was ja z.B. bei NTSC-zu-PAL-Konvertierungen auf anderen Konsolen nicht immer der Fall ist.

Nur bei japanischen Konsolen gibt es einen gewissen Unterschied zu den amerikanischen NTSC-Maschinen: Das ROM mit dem Betriebssystem auf der 3DO Hauptplatine enthielt zusätzlich japanische „Kanji“-Fonts, d.h. japanische Titel könnten eventuell auf US- oder UK-Geräten nicht laufen. Glücklicherweise wurden diese Fonts auf den japanischen 3DO-CD-ROMs generell hinzugefügt. Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, dass alle japanischen Titel, mit Ausnahme vom japanischen Demo zu „Alone In The Dark“, tadellos funktionierten.



Ein Flop im Konsolenland Japan

Selbstverständlich spielte das 3DO auch Audio-CDs ab, besaß eine Abspielfunktion für Photo CD, und mit einem Zusatzmodul – z.B. für das Panasonic FZ-10 – war es möglich, Video-CDs anzuschauen.

Die erste Firma, die eine 3DO-Konsole herausbrachte, war im Spätherbst 1993 Panasonic, für einen stolzen Preis von gut 600 USD, und zwar nicht in Japan, wo traditionell jede Konsole ihr Debüt feiert, sondern in den USA und Europa.

Dies mag wohl auch der Grund dafür gewesen sein, dass das 3DO in Nippon regelrecht floppte. Wahrscheinlich fühlten sich die Inselbewohner sehr gekränkt und schenkten deshalb der für damalige Zeiten revolutionären Maschine kaum Beachtung. Auch



Das 3DO als ISA-Karte für PCs von Creative Labs: genau so teuer wie die Komplettsysteme.

von den großen japanischen Softwarehäusern kam mit Ausnahme von ein paar wirklich gelungenen Titeln kaum etwas für das 3DO raus. Konami z.B. veröffentlichte nur ein einziges Spiel, dafür handelte es sich aber um eine sehr gelungene Konvertierung des Kultspiels „Policenauts“, auch als „Snatcher 2“ bekannt, inklusive Disk.

Aus den Staaten und Europa wurde das 3DO geradezu mit Software überflutet. Die „Need For Speed“-Serie von Electronic Arts hatte ihr Debüt auf dem 3DO und ließ die damalige Fachpresse ins Staunen geraten. So schrieb der „Konsolenjoker“: „Mit diesem Titel fährt das 3DO der ganzen Konsolenkonkurrenz davon“.

Auch Crystal Dynamics setzte voll auf die neue Wundermaschine. So brachten sie eine Fülle von eigenen Titeln heraus und kauften sogar Lizenzen legendärer Spiele, um sie auf dem 3DO wiederauferstehen zu lassen. Ein Bekannter hat sich vor 2 Monaten extra ein 3DO gekauft, nachdem er erfahren hatte, dass Star Control 2 mit Sprachausgabe und CD-Sound veröffentlicht wurde – auf dem 3DO.

Weitere namhafte Firmen wie Interplay oder Origin schenkten dem 3DO viele wirklich sehr gelungene Titel, darunter Wolfenstein 3D oder Wing Commander 3, das weitaus gelungenere war als die PC Version.

Was aber führte letztendlich zum Untergang des 3DO und seines fantastischen Konzeptes? Der Hauptgrund lag

wohl am viel zu hohen Preis und einer Marketingkampagne, die es praktisch nicht gab. Auch von der Fachpresse wurde der Konsole aufgrund der niedrigen Absatzzahlen kaum Beachtung geschenkt. Statt dessen wurden immer noch SNES und Mega Drive ausführlichst behandelt, während neuen 3DO Titeln in der Regel insgesamt nur 1-2 Seiten gewidmet waren.

Viele Firmen, wie AT&T oder Sanyo, haben zwar Lizenzen zur Herstellung eigener 3DO-Geräte gekauft, aber durch die geringen Absatzzahlen der beiden Panasonic Geräte FZ-1 und FZ-10 sowie dem Goldstar/LG-Modell schockiert, zogen sie sich sehr schnell zurück. 1995 kam noch dazu, dass Sony seine Playstation und Sega seine Saturn herausbrachten, die im 3D-Bereich zwar nur minimal besser, dafür aber viel billiger waren.

3DO-Software kam noch bis Anfang 1996 heraus, dann war aber sehr zum Bedauern vieler treuer Fans, einschließlich mir, Schluss damit.

Ein zweiter Versuch

Trip Hawkins wollte aber noch nicht aufgeben und beschloss, eine zweite leistungsstarke 3DO-Konsole zu entwickeln. Die technischen Daten waren phänomenal, selbst das Nintendo 64 war bei weitem nicht so leistungsfähig. Trotz vieler verkaufter Lizenzen des „M64“-Modells, einer – wie der Name schon sagt – 64-Bit-Konsole und eines vorgeführten Prototyps, kam dieses Gerät nie heraus. Lediglich Konami veröffentlichte 1997 eine Arcadehardware, die jedoch nach einem Jahr wieder fallen gelassen wurde wie eine heiße Kartoffel.

Das war die traurige Geschichte eines genialen Konzepts.

R.I.P. 1993-1996

Technische Daten 3DO

CPU	ARM60 RISC CPU 32-Bit, 12.5Mhz + Coprozessor
OS	32-Bit-Multitasking-OS von NTG, Software wurde in der Regel auf Macintosh-Rechnern entwickelt.
Speicher	2 MB DRAM, 1 MB VRAM (nicht exklusiv für Videodaten), 1 MB ROM, 32Kb SRAM für Spielstände, batteriegepuffert
CD-Laufwerk	Doublespeed-Laufwerk, 300kbps, Zugriffszeit 320ms
Betriebsarten	3DO-CDs, CD-Audio, Photo-CD, VCD (mit Zusatzmodul)
Audio	16-Bit DSP (Digital Signal Processor), 25 MHz 17 16-Bit DMA-Kanäle, 20-bit interne Signalverarbeitung. Spezialfilter für Effekte wie Dolby Surround Sound.
Video	2 Video Coprozessoren mit je 25 MHz, 9-16 Mio. Pixel/s, 640x480 Punkte, 16,7 Millionen Farben
Schnittstellen	I/O-port für FMV-Cartridge, I/O Expansion Port für eine Kette von bis zu acht Peripheriegeräten

3DO-Highlights

Alone In The Dark
Another World
Battlesport
Burning Soldier
Captain Quazar
Creature Shock
Crime Patrol
(The) Daedalus Encounter
Deathkeep
Dragon Lore
Dragon's Lair
Flashback (die beste Umsetzung!)
Gex
The Horde
John Madden Football
FIFA 95
Flying Nightmares
Gridders
Jurassic Park
Hell
(The) Horde
Lemmings
Microcosm
Myst
Need For Speed
Panzer General
PGA Tour Golf 96
Policenauts aka Snatcher 2 (JAP)
Primal Rage
Return Fire
Rise Of The Robots
Road Rash
Sewer Shark
Star Control 2
Space Ace
Super Street Fighter 2 Turbo
(sehr sehr gelungen)
Super Wing Commander
Wing Commander 3

Marcin Wilk, der Autor dieses Artikels, unterhält auch eine Seite, die es zum Ziel hat, mit der Genehmigung namhafter Softwarehäuser legal Software zu veröffentlichen. Die Seite ist leider nicht fertiggestellt worden, da nicht genügend Webspace zur Verfügung steht. Unter den Lizenzen, die bis dato gesammelt wurden, befindet sich auch das berühmte 3DO-Spiel „Return Fire“. Das komprimierte ISO dieses Spiel umfasst 170 MB, jede Hilfe wäre sehr willkommen. Auch ein wenig Frische im Design würde meiner Seite gut tun, die man unter www.isoclassics.com besuchen kann.

Wer mir also entweder mit seinen künstlerischen Fähigkeiten oder mit Webspace aushelfen könnte, soll sich bitte mit Marcin Wilk in Verbindung setzen: marcinwilk@gmx.de

>> www.isoclassics.com



MUMPITZ – Informationen für Kleinrechner-Benutzer =Der Kampf der Kulturen=

Mumpitz ist ein kleines Magazin, das sich, so wie Lotek64, den "Kleinrechnern" verschrieben hat und vor kurzem in der 98. Ausgabe erschienen ist. Herausgeber ist Hans-Christof Tuchen aus Berlin, er ist auch für den Vertrieb der Zeitschrift verantwortlich. Die erste Ausgabe, die ich in Händen hielt, war Nummer 98 („Neblung 2002“). Das Heft besteht aus zehn Seiten im A5-Format, die Qualität der Reproduktion ist ausreichend, wahrscheinlich wird das Heft kopiert. Die Fotos sind aus diesem Grund nicht überragend schön, aber das soll der Freude an der Lektüre keinen Abbruch tun. Mumpitz ist kostenlos, Portospenden sind dem Herausgeber aber willkommen.

Das Heft

Zutaten der Ausgabe 98 sind ein Gewinnspiel, bei dem es zu erraten gilt, zu welchen Rechnern die abgebildeten Tastaturen gehörten; einige CD/DVD-Besprechungen und eine etwas aus der Reihe tanzende Werbung für eine Audio-CD-Kompilation mit historischen Aufnahmen von den *Arbeiterfestspielen DDR 1965*, ein Rückblick auf die letzte Ausgabe des Amiga-Magazins (1998), eine Review von Lotek64, in der der Autor – leider völlig zurecht – darauf herumreitet, dass die Homepage nicht dort ist, wo sie sein sollte, und darüber hinaus mutmaßt, dass der Verfasser „eine ziemlich weiche Birne hat oder gewohnheitsmäßig weiche Drogen konsumiert“. Dies wird von Seiner Lotekness allerdings aufs Entschiedenste zurückgewiesen: Die einzige Droge, die an der Entstehung von Lotek64 und all seiner Bestandteile beteiligt ist, ist eine Überdosis Elektromog. Der Autor relativiert aber: „Vielleicht ist das aber nur ein spezifisch austriakischer Stil, zu dem ein Preuße keinen Draht hat. (Vor Jahren gab es die ös-

MUMPITZ
Informationen für Kleinrechner-Benutzer

Ausgabe 98 - Neblung 2002
Herausgeber: Hans-Christof Tuchen, Lotzestr. 10, 12205 Berlin

Tastaturquiz

Dies ist ein sehr schweres Rätsel und nur von Kleinrechnerexperten lösbar. Verteilt auf drei Mumpitzausgaben werden in Ausschnitten Tastaturen gezeigt. Zur Erlangung des Hauptgewinns, eines Z80-Rechners Laser 300 der Firma Vtech, muß man bis auf drei alle zugehörigen Rechner bestimmen. Doch auch wer das nicht schafft, kann sich beteiligen: Für die drei Einsender mit den meisten richtigen Angaben stehen viele Prämien zur Auswahl bereit.

Einige Abbildungen sind Joker, weil bei ihnen mehrere Rechner genannt werden können. Erforderlich ist aber nur ein Modell pro Bild; falsche Angaben führen dazu, daß die jeweilige Aufgabe als nicht gelöst gilt – auch wenn der richtige Rechner unter den Lösungsvorschlägen ist. Einige Rechner wurden in unterschiedlichen nationalen Versionen verkauft. Wo es der Unterscheidung dient, sollte man daher den Herstelleramen mit angeben. Weiter auf der nächsten Seite!

Nintendo verknackt

Im April 2000 hatte die EU-Kommission ein Kartellverfahren gegen Nintendo und sieben seiner Vertriebsfirmen eingeleitet, weil sie den europäischen Markt in einer kartellähnlichen Absprache untereinander aufgeteilt hätten. Bei Preisunterschieden von bis zu 100 Prozent durften Händler nicht ins Ausland liefern. Ende Oktober wurde deswegen nun ein Bußgeld in Höhe von 149 Millionen Euro verhängt.

Fröhliche Weihnachten, Pikachu!

terreichische Krimiserie Kottan ermittelt, die ähnlich merkwürdig war.)“ Verunsichert durch diese Vehemenz bat ich den Autor um weitere MUMPITZ-Exemplare, die ich auch prompt erhielt. Ausgabe 71 („Ernting 2000“) widmet sich dem Programm SIDPLAYER und einem Userport-Ausgabegerät für MODPLAY und verzichtet auf die Deutschlehrer-Rubrik. Ausgabe 85 („Gilbhart 2001“) beschäftigt sich mit der Verlinkung diverser Kleinrechner und mit Master-System-Modulen, wiederum erspart sich (und mir) der Herausgeber diverse Belehrungen.

Ein Kampf

Ein Thema, das – zumindest in den letzten Ausgaben – die gesamte Zeitschrift dominiert, ist der Kampf des Herausgebers gegen Rechtschreibfehler und „sprachliche Entgleisungen“ aller Art. Obwohl Hans-Christof

Tuchen selbst kein Anhänger konventioneller Orthographie ist – immerhin ignoriert er konsequent die seit vielen Jahren gültige neue Rechtschreibung – verbeißt er sich in äußerst pedantischer Weise in technische Details („Ein Tuner ist ein Demodulator, also das Gegenteil von einem Modulator“) und semantische Spitzfindigkeiten („Die Kombination Licherflair ist (...) Mumpitz, da die Wortherkunft nur eine Verbindung mit olfaktorischen Reizen erlaubt...“). Letztere Behauptung entbehrt bei näherer Betrachtung jeglicher Grundlage: Die Herkunft eines Wortes kann, muss aber nichts mit dessen aktueller Bedeutung zu tun haben. Der Gedanke, dass es sich hierbei um eine – man möge mir das verzeihen – „typisch deutsche“ Reinhaltungs- und Säuberungsphantasie handelt, erhärtet sich im Text „Härter als Herta“, der mit

folgenden Worten beginnt: „Südlich des Mains ist eine Schwundform des Deutschen im [sic!] Gebrauch, der viele Differenzierungsmöglichkeiten fehlen, z.B. der Unterschied zwischen scheinbar und anscheinend.“ – Ein Trugschluss, auf den der Preuße Herder schon 1770 hingewiesen hat:

„Eben weil die menschliche Vernunft nicht ohne Abstraktion sein kann und jede Abstraktion nicht ohne Sprache wird, so muß die Sprache auch in jedem Volk Abstraktionen enthalten, das ist ein Abdruck der Vernunft sein, von der sie ein Werkzeug gewesen.“¹

Der Wahlpreuße Jacob Grimm meinte, „...alle Sprachen erzeugen sich auf mannigfaltigen, ähnlichen aber ungleichen Stufen. Die Formabnahme hat z.B. auch im gotischen oder lateinischen bereits begonnen und für die eine wie die andere Sprache darf man eine vorausgegangene ältere und reichere Gestalt ansetzen, die sich zu ihrem klassischen Bestand verhält wie dieser etwa zum Neuhochdeutschen oder Französischen. Anders und allgemein ausgedrückt, ein erreichter Gipfel der förmlichen Vollendung alter Sprache läßt sich historisch gar nicht feststellen, sowenig die ihr entgegengesetzte geistige Sprachausbildung heute auch schon zum Abschluß gelangt ist, sie wird es noch unabsehbar lange Zeit nicht sein.“²

Auch aus einem anderen Grund verdient das Argument von den fehlenden Differenzierungsmöglichkeiten des Süddeutschen keiner weiteren Erörterung: In Österreich wie in der Schweiz wachsen beinahe alle Menschen zwei- oder mehrsprachig auf. Neben der regionalen Muttersprache lernen alle bereits von Kindesbeinen an – vor allem durch Schule und Massenmedien vermittelt – das Hochdeutsche als zweite Sprache. Dass zweisprachige Menschen über größere sprachliche Differenzierungsmöglichkeiten sowie über einen größeren Wortschatz verfügen, ist wohl unbestritten. In der Regel trifft dies auch auf Menschen nördlich des Mains zu, nur neigt man dort vielerorts dazu, diese Tatsache zu verdrängen. Auch der unerschütterliche und kritiklose Glaube an Regeln, von denen die Wenigsten wissen, wer sie wann und

wozu aufgestellt hat, tragen bei einigen dazu bei, sich als Vertreter einer Gruppe zu fühlen, die eine vermeintlich „richtige“, „korrekte“ Sprache pflegt. Es handelt sich dabei um ein dem religiösen Fundamentalismus verwandtes Phänomen: Der Kreuzritter der Wahren Deutschen Sprache braucht nur seinen Duden (von 1937 oder 2001, je nach persönlicher Vorliebe), dessen Bannstrahl auch den schlimmsten Dämon sprachlicher Entgleisungen trifft. Durch die bedingungslose Unterwerfung unter die Regeln weltfremder Sprachkommissionen und -puristen à la Turnvater Jahn (und ähnlich düsterer Gestalten) verzichtet der Gläubige auf eigene Kritikfähigkeit und sprachliche Kreativität. Wer selbst nie in der Situation sein wird, festzulegen, was „richtiges“ und was „falsches“ Deutsch ist, sollte sich den Päpsten des Hochdeutschen nicht sklavisch unterwerfen. Auch die ebenfalls absurde (weil sachlich unrichtige) Bemerkung über die „Böhmische“ Sprache auf der letzten Seite von Mumpitz 98 lässt darauf schließen, dass sich Hans-Christof Tuchen hier mit unverständlicher Verbissenheit in eine Sache hineinsteigert, die weit mehr ist, als ein Kampf gegen „Dummdeutsch“³.

Obwohl ich mir einen historischen Exkurs ersparen will, sei mir die Anmerkung gestattet, dass die deutsche Standardsprache – so wie auch alle anderen Schriftsprachen – auch ein Produkt politischer und ideologischer Prozesse ist. Dass in Österreich und Bayern kein „richtiges“ Deutsch gesprochen wird, ist Mumpitz. Es ist bloß nicht identisch mit den in Norddeutschland gebräuchlichen Formen. Eine Sprache, die nur über eine einzige Variante verfügt, wäre äußerst arm. Das Slowenische hat – bei bloß zwei Millionen Sprechern – über 200 Dialekte in Slowenien und Österreich. Die hochdeutsche Standardsprache ist eine Kunstsprache, die den Zweck hat, die Kommunikation zwischen Sprechern der einzelnen Varianten zu vereinfachen. Zum Glück ist das Deutsche keine tote Sprache, sondern befindet sich in ständigem Wandel. Wörter werden aus anderen Sprachen entlehnt, neue Formen werden gebildet und alte geraten in Vergessenheit. Das war schon immer so, sonst hätten wir nicht so große Probleme bei der Lektüre mittelhochdeutscher Texte. Unzählige Varianten haben immer nebeneinander existiert (z.B. niederdeutsch, sächsisch, bairisch, fränkisch, alemannisch, jiddisch etc.), ohne dass

jemand auf die Idee gekommen wäre, die eine sei besser oder richtiger als die andere.

Der Sprachwart outet sich

Hans-Christof Tuchens Argumente, die er in einer Antwort auf den Brief des Lesers Mathes Alberto (Mumpitz 97) vorbringt, sind so unreflektiert, dass sich jeder Kommentar zu ihnen erübrigt. Warum sollen Leute, die sich von der Rechtschreibprüfung eines Textverarbeitungsprogrammes abhängig machen, unmündiger sein als solche, die sich freiwillig dem Duden unterwerfen? Pseudo-englische Neubildungen sind auch keine neue Erscheinung, sondern Ausdruck einer lebendigen Sprachkultur – auch wenn einzelne Exemplare tatsächlich widerwärtig sind. Warum sollten diese aber schlechter sein als pseudo-deutsche Wortschöpfungen („Anschrift“, „Nachruf“ usw.)? Dass ausgerechnet deutschstümelnde Germanenfreunde und Nationalsozialisten immer an vorderster Front für solche Sprachengötter („Luftmaid“) gekämpft haben, sollte doch ein wenig nachdenklich stimmen, aber noch kein Anlass zu ungerechtfertigten Verdächtigungen sein.

Die Befürchtung, dass es sich beim Mumpitz-Herausgeber um einen Vertreter rassistischen Gedankenguts handeln könnte, erhärtet sich leider in Ausgabe 99 vom „Julmond 2002“.⁴ Meine Gedanken zu Mumpitz wollte ich Hans-Christof Tuchen ursprünglich persönlich mitteilen. Durch den offenen Gebrauch nationalsozialistischen Vokabulars in der letzten Ausgabe der Zeitschrift, die immerhin den harmlosen Untertitel „Informationen für Kleinrechner-Benutzer“ trägt, sehe ich mich aber dazu veranlasst, in dieser Form öffentlich dazu Stellung zu nehmen. Der Gebrauch der pseudoaltdutschen Monatsnamen und das ständige Herumreiten auf Sprachkonventionen mögen ja noch als harmlo-



Abb. 18. Eutin. Nordische Gestalt



Abb. 19. Mecklenburg-Strelitz. Nordische Gestalt. (Zu Abb. 18)

Der ideale MUMPITZ-Leser?

se Obsession eines frustrierten Sprachreinhalters durchgehen, der die deutsche Sprache von fremden Einflüssen säubern möchte. Begriffe wie „Durchrassung“ und „Bastard-Sprache“ gehen weit über diese eigenartige Zielsetzung hinaus.

Unbeantwortet bleibt, welche Alternative Hans-Christof Tuchen vorschwebt: Die Wiedereinführung der Nürnberger Rassengesetze? Die Neugründung der Lebensbornbewegung? Lagerhaft für Menschen, die „Latte Whip“ sagen?

Abgesehen davon wäre MUMPITZ eine nett gemachte Zeitschrift (mit etwas zu kurzen Artikeln) im sympathischen Fanzine-Look, deren Gesamteindruck aber von den oben erwähnten Ausritten und vor allem an der offen zur

Schau gestellten rassistischen Gesinnung des Herausgebers getrübt wird. Wenn sich der Herausgeber dazu entschließen könnte, seinen missionarischen Eifer zu bremsen und seine Berufung zu überdenken bzw. MUMPITZ davon freizuhalten, wäre das für alle ein Gewinn.

- 1 Johann Gottfried Herder, Abhandlung über den Ursprung der Sprache, Stuttgart (Reclam) 1973, S. 73.
- 2 Jacob Grimm, Über den Ursprung der Sprache. Gelesen an der Preußischen Akademie der Wissenschaft am 9. Januar 1851, Frankfurt/Main (Insel Verlag) 1985, S. 40.
- 3 Dass eine Auseinandersetzung mit diesem Thema auch ohne Kampfrhetorik möglich ist, stellt Eckhard Henscheids Buch *Dummdeutsch* (Reclam, 1993) unter Beweis.
- 4 Die pseudogermanischen Monatsnamen sind bei Mumpitz wohl keine regionale Besonderheit, sondern eher als gesinnungsindizierendes Vokabular zu betrachten.

City Speak

Der Science-fiction-Autor Philip K. Dick beschrieb unsere Situation schon vor Jahrzehnten: In der globalisierten, durchrassten **One World** verständigen sich die urbanen Massen durch ein Bastard-Idiom. Im letzten Heft hatten wir mit der **Chicness** aus dem ETT-Katalog etwas Franglais, diesmal wird es mit **Latte Whip** italo-amerikanisch. Die 'Milchpeitsche' entdeckte ich in dem Katalog von Conrad Electronic, auf dessen Umschlag auf die drei 'Gratis-Geschenke' hingewiesen wurde.

Aus: MUMPITZ 99

Bezug/Abonnement:

MUMPITZ kann bei Hans-Christof Tuchen, Lotzestraße 10 in 12205 Berlin/Deutschland bestellt werden.

rePLAY Tolkien am C64

Die Romane von J.R.R. Tolkien dienten unzähligen Autoren, Grafikern, Regisseuren und Musikern als Inspirationsquelle und Vorbild. Auch Computerspiele bedienten sich von Anfang an bei Tolkien. Im Laufe der Zeit sind unzählige Computerspiele erschienen, die sich auf die Romane des 1973 verstorbenen Autors stützen. Die meisten dieser Programme – darunter viele reine Textadventures – sind in den frühen 80er Jahren erschienen und wurden für mehrere Plattformen umgesetzt. Am reichsten mit Tolkien-Software gesegnet ist der einstige Marktführer Apple II, aber auch der Commodore 64 kann mit vielen Tolkien-Umsetzungen aufwarten. Im folgenden Beitrag werden die wichtigsten dieser Spiele vorgestellt, ein Anspruch auf Vollständigkeit wird natürlich nicht erhoben.

Shadowfax

Der Methusalem unter den Tolkien-Spielen am C64 ist Shadowfax, benannt nach Gandalfs silbergrauem Hengst, der in der deutschen Übersetzung mit dem Namen „Schattenfell“ versehen wurde. Programmiert wurde das Actionspiel von Mike Singleton, der sich durch das legendäre Rollenspiel *Lords of Midnight* am Spectrum, das auch für den C64 veröffentlicht wurde, einen Namen gemacht hat. Am rechten Bildschirmrand reitet



Gandalf auf Shadowfax und schleudert Blitze auf die entgegenstürmenden Nâzgul (Schwarze Reiter). Shadowfax kann sich zwischen dem oberen und dem unteren Bildschirmrand frei bewegen, Bewegungen nach rechts oder links sind aber nicht möglich. Per Feuerknopf feuert der auf dem

ungesattelten Pferd sitzende Gandalf Blitze auf die Gegner ab, wobei die Reichweite des Geschosses erhöht wird, wenn der Feuerknopf gedrückt bleibt. Bei Berührung mit einem Nâzgul ist das Spiel zu Ende, neu gestartet wird mit der S-Taste. Dank einer sehr pingeligen Kollisionsabfrage hat das Spiel einen vernünftigen Schwierigkeitsgrad. Abwechslung bietet das Spiel keine, auf Musik und anderen Luxus (Titelscreen, Hi-Score, Zwei-Spieler-Modus) muss ebenfalls verzichtet werden. Von den drei Geräuscheffekten ist das Galoppieren der Pferde am besten gelungen. Die Hintergrundgrafik ist nicht der Rede wert, dafür sind die Pferde sehr schön animiert. Angeblich diente eine Laterna Magica aus dem 19. Jahrhundert als Vorlage für die Animationen.

Der Tolkien-Kontext wirkt bei einem Spiel wie diesem natürlich sehr konstruiert, vor allem angesichts der Tatsache, dass Mike Singletons früheste Programme für Wettbüros auf Pferderennbahnen geschrieben wurden. Für allzu regnerische Tage, an denen keine Rennen abgehalten werden konnten, sollte ein Software-Pferderennen, lauffähig auf dem PET bzw.

am VC20 in der Heimversion, für Unterhaltung sorgen. Aber unter Rücksichtnahme auf das hohe Alter des Spiels ist man geneigt, diesen Primitivismus als besonderes Qualitätsmerkmal zu betrachten.

Fazit: Schlechtes, uraltes Spiel, trotzdem faszinierend.

Jahr: 1982

Autor: Mike Singleton

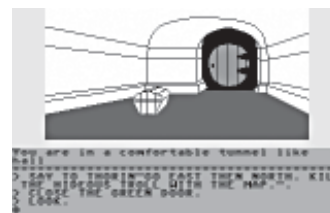
Hersteller/Vertrieb: Postern

Wertung: **333/10**

The Hobbit (Tape)

The Hobbit ist bis heute eines der bekanntesten und beliebtesten Adventures. Mit über einer Million verkaufter Exemplare auf den unterschiedlichen Plattformen war das Spiel auch ein enormer kommerzieller Erfolg.

In sehr verkürzter Form muss man als Hobbit Bilbo die Abenteuer aus



dem literarischen Vorbild nachvollziehen, wobei eine Kenntnis des Romans zwar nicht von Nachteil, aber auch keine Voraussetzung zur Lösung des Adventures ist. Die Bilder sind ansprechend, wenn auch nicht gerade sensationell. Da die Bilder nicht als Bitmaps im Speicher liegen, sondern vor den Augen des Spielers aufgebaut werden, haben sie gewissermaßen zusätzlichen Unterhaltungswert. Es gibt zwar nicht zu jedem einzelnen der 50 Orte im Spiel eine

Grafik, trotzdem wurde eine erstaunliche Anzahl schöner Grafiken eingebaut – und das, obwohl die Kassettenversion von The Hobbit ohne Nachladen auskommt. Bilder werden nur angezeigt, wenn man eine neue Location betritt oder „LOOK“ eingibt. Bei Tastatureingaben wird die Grafik ausgeblendet, wodurch die letzten



Eingaben sichtbar werden – eine gute Lösung. Das Speichern und Laden von Spielständen ist jederzeit möglich, wobei die Tape-Version natürlich nur Speicherungen auf Kassette zulässt.

Eine Besonderheit von The Hobbit ist der nicht-lineare Spielverlauf. Andere Charaktere interagieren per Zufallsgenerator und in „Echtzeit“ mit dem Hobbit, wodurch sich der Verlauf der Handlung – wenn auch nur geringfügig – ändern kann. Leider gibt es im Spiel auch einige Bugs, sodass man an manchen Stellen nicht weiß, ob ein Weiterkommen noch möglich ist. Für frustrierte Abenteuerer gibt es auf der nächsten Seite deshalb eine Komplettlösung des Spiels. Der für damalige Verhältnisse exzellente Parser versteht auch komplizierte Eingaben, an manchen Stellen kommt man mit den für Adventures typischen Zwei-Wort-Sätzen nicht mehr weiter.

Wer noch nie ein Textadventure gespielt hat, sollte zumindest The Hobbit versuchen. Die Tape-Version ist zwar sehr gut, die Disk-Version ist aber noch besser und erlaubt es, Spielstände auf Disk zu

speichern, was vor allem für Abenteurer, die an einem richtigen C64 spielen, von Interesse sein dürfte.

Fazit: Der Adventure-Klassiker schlechthin.
Jahr: 1984
Autor: Philip Mitchell
Hersteller/Vertrieb: Melbourne House
Wertung: **★★★★★★**/10

The Hobbit (Disk)

Die Diskettenausgabe, ungefähr 18 Monate nach der Urfassung erschienen, legt Wert auf edle Präsentation. Schon beim Ladevorgang wird man mit einer Verdi-Melodie und einem netten Bild unterhalten. Während des gesamten Spiels gibt es gute Musik, die an die jeweilige Situation im Spiel angepasst ist. Zu Beginn des Spiels kann man zwischen der Grafik-



und der Nur-Text-Version des Spiels wählen. Wer mit Bildern spielt – was spricht eigentlich dagegen? –, wird nun aufgefordert, die Diskette umzudrehen, was mit sehr gelungenen, wenn auch einfachen Grafiken belohnt wird. Die Bilder sind wesentlich schöner als bei der Kassettenversion und bleiben sogar im Speicher, solange kein neues Bild geladen wurde. „Look“ führt also nicht jedes Mal zum Neuaufbau der Grafik, der doch einige Zeit in Anspruch nimmt und beim hundertfünfzigsten Versuch zur Nervenprobe wird. Die Texte sind ausführlicher und atmosphärischer, der Befehlschatz wurde um einige nützliche Befehle erweitert, so ist nun z.B. „TAKE ALL“ möglich, während die



Tape-Version nur „TAKE SWORD AND TAKE KEY“ versteht. Im Grunde handelt es sich aber um das gleiche Spiel, weshalb die Lösung auch mit dieser Fassung funktionieren sollte. Speichern auf Disk ist hier logischerweise möglich.

Fazit: Zahlreiche Verbesserungen gegenüber der Kassettenfassung machen dieses Spiel zu einem der besten Adventures aller Zeiten.
Jahr: 1985
Autoren: Philip Mitchell, Veronika Megler
Hersteller/Vertrieb: Beam/Melbourne House
Wertung: **★★★★★★**/10

Der kleine Hobbit

Der kleine Hobbit ist eine vereinfachte deutsche Version von The Hobbit und wurde im 64'er Sonderheft 4/1986 veröffentlicht. Die Texte sind einfach wortwörtlich



aus dem Englischen übersetzt, die Bilder per Originalzeichensatz verwirklicht. Da es sich um ein Basic-Programm handelt, muss man über die Einschränkungen beim Parser und bei der Grafik hinwegsehen. Wer der englischen Sprache nicht mächtig ist, sollte sich das Spiel, das vom Autor freigegeben wurde, ansehen.

Fazit: Für ein reines Basic-Programm ganz ansehnlich, aber mit dem Original nicht vergleichbar.
Jahr: 1984
Autor: Michael Nickles
Veröffentlicht in: 64'er Sonderheft 4/1986
Bewertung: **★★★**/10

Lord of the Rings - Game One

Zu Beginn des Spiels kann man sich für einen von vier Charakteren (Frodo, Sam, Merry oder Pipin) entscheiden. Wie bei The Hob-

bit ist man in diesem Spiel nicht alleine unterwegs, sondern muss mit seinen Begleitern kommunizieren. Die drei Gefährten, durch Icons dargestellt, führen ein reges Eigenleben, wobei durch die Position der Icons deutlich wird, wer sich gerade im selben Raum wie die gewählte Spielfigur befindet. Um die Eigenständigkeit der vier Hobbits zu verdeutlichen, haben die Programmierer zu einer Art Pseudo-Fenster-Darstellung gegriffen, wobei die Fenster leicht versetzt übereinander liegen. Ein



wirkliches Umschalten ist aber nicht möglich. Diese Technik bedingt sehr lange Wartezeiten, die selbst im Warpmodus des Emulators schwer erträglich sind. Der Parser versteht weniger Vokabeln als jener des Hobbit, auch ist die Geschwindigkeit, mit der das Programm 64 auf Eingaben reagiert, alles andere als berauschend. Kommt dann endlich eine Antwort, werden gleich noch die Aktionen der anderen Figuren angezeigt, wodurch eine Wartezeit von 30 Sekunden zwischen zwei Eingaben nicht selten ist. Die einzeln auftauchenden Bilder sind von erschreckend schlechter Qualität und bleiben weit hinter jenen der Kassettenversion von The Hob-



bit zurück. Auch die Farbwahl ist der Atmosphäre des Spiels eher abträglich. Obwohl die Grafiken sehr kantig sind, dauert der Aufbau sehr lange. Schade, dass das originelle Konzept technisch nicht besser umgesetzt wurde. Wäre auf die hässlichen Bilder verzichtet worden und die dadurch gewonnene Zeit in die



Optimierung des Spielablaufs gesteckt worden, hätte ein Klassiker geboren werden können.

Fazit: Adventure mit Rollenspielelementen, das nur geduldigen Abenteurern Spaß machen wird.
Jahr: 1985
Autor: Philip Mitchell
Hersteller/Vertrieb: Beam/Melbourne House
Bewertung: **★★★★**/10

Fellowship of the Rings

Über Fellowship of the Rings ließ sich nicht viel in Erfahrung bringen. Vermutlich ist es die US-Ausgabe von Lord of the Rings – Game One, die aber überarbeitet und substanziell verbessert wurde. Die Grafiken sehen wesentlich besser aus, auch das „Windows“-System wurde fallen gelassen, was sich in kürzeren Wartezeiten niederschlägt.



Warum nicht gleich?



Fazit: Verbesserte Version von Lord of the Rings.
Jahr: 1985
Autor: Philip Mitchell
Hersteller/Vertrieb: Beam/Melbourne House
Bewertung: **★★★★★★**/10

Bored of the Rings

Bored of the Rings ist eine Parodie auf das Spiel Lord of the Rings, die mit dem „Adventure-Generator“ The Quill geschrieben wurde. Das Spiel besteht aus drei Teilen, die getrennt voneinander geladen werden müssen. Erst nach Vervollständigung eines Teiles bekommt man das Passwort für den nächsten, dafür passen die drei „Levels“ in den Speicher des C64, nachgeladen wird nicht. Es handelt sich um



ein reines Text-/Grafik-Adventure, die Rollenspielelemente des Vorbildes wurden nicht übernommen.

Der Parser ist nicht überwältigend, dafür gibt es keine langen Ladezeiten und die wenigen kleinen Bilder, die dem Spiel spendiert wurden, werden schnell aufgebaut.

Das Spiel setzt eine gute Kenntnis des literarischen Vorbildes ebenso voraus wie gute Englischkenntnisse, ohne die viele der Anspielun-



gen unverständlich bleiben. Ansonsten sieht man sich mit einem Adventure mit eher absurdem Handlungsstrang konfrontiert. Für Tolkien-Kenner und Leute, die sich durch das Spiel Lord of the Rings gequält haben, aber eine gute Möglichkeit, etwas Distanz zu gewinnen.

Fazit: Lord of the Rings-Parodie mit guten Momenten und eher langweiligem Verlauf.

Jahr: 1985

Autor: Fergus McNeill

Hersteller/Vertrieb: Delta 4

Bewertung: **33333333**/10

The Boggit

The Boggit stammt ebenfalls aus dem Hause Delta 4 und ist eine Parodie auf das berühmte Hobbit-Adventure. Grafik und Handlung

orientieren sich am Klassiker von Beam Software, wobei die Umsetzung wesentlich besser gelungen ist als bei Bored of the Rings. Die Bilder sind etwas schöner gestaltet und die großartigen Texte sind nicht nur für Kenner der Vorlage komisch. Das Spiel ist mit Quill erstellt worden, woraus auch kein Geheimnis gemacht wird – auf den Befehl „TAKE ALL“ antwortet das Programm: „It would take 4K to put a proper ALL command into a Quill adventure!“.



The Boggit ist eigenständig genug, um auch ohne das Original spielbar zu sein. Mehr Spaß macht es aber, wenn man die Texte und Bilder des Originals kennt. Bored of the Rings wird nicht jedem gefallen, The Boggit gehört aber in jede Adventure-Sammlung.

Fazit: The Hobbit-Parodie mit guten Texten und brauchbarem Parser.

Jahr: 1986

Autoren: Judith Child / Fergus McNeill

Hersteller/Vertrieb: Delta 4

Bewertung: **33333333**/10

Jewels of Darkness

Jewels of Darkness ist eine Sammlung der ersten drei Textadventures der bekannten Adventure-Profis Level 9 Computing. Die



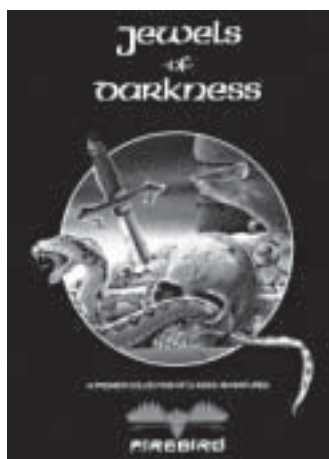
Kompilation umfasst überarbeitete Versionen von Colossal Adventure, Adventure Quest und Dungeon Adventure.

Wer die Spiele in dieser Fassung gespielt hat, wird sich fragen, was diese in einem Test von Tolkien-Spielen verloren haben. Der



Grund dafür ist, dass die ursprünglichen Versionen in Tolkiens Welt angesiedelt waren. Vermutlich aus Copyrightgründen musste in verzichtet werden musste. Die alten Fassungen der Spiele sind heute extrem schwer zu finden. Lotek64 freut sich über Hinweise!

Das erste der drei Spiele, Colossal Adventure, ist die Level 9-Fassung des berühmten Spiels Adventure, durch das das Genre seinen Namen erhalten hat. Adventure ist in den 80er Jahren für fast alle Plattformen erschienen, wobei die Namen variieren („Colossal Cave“ oder „Colossal Cave Adventure“ ist eine weit verbreitete Version). Im



Original gibt es nicht nur sehr viele Anspielungen auf Tolkien, das Spiel bildete zusammen mit Adventure Quest und Dungeon Adventure die so genannte Middle Earth Trilogy (manchmal auch als Colossal Trilogy bezeichnet), die jedoch nie als Kompilation vermarktet wurde – das machte erst Rainbird, allerdings unter dem Namen Jewels of Darkness. Wie

bereits erwähnt, wurde dabei allerdings jeder Hinweis auf Tolkien beseitigt.



Spielerisch sind die Neufassungen den Originalen allerdings überlegen, da sie nicht nur über Grafik verfügen, sondern auch technisch stark überarbeitet wurden. So gibt es in allen drei Spielen eine sehr



komfortable RAM-Save-Option und das OOPS-Kommando, mit dem man den letzten Zug rückgängig machen kann. Beide Funktionen ermöglichen schnelles Spielen ohne endlose Wartezeiten beim Speichern der Spielstände. Ein Nachladen ist auch unnötig, da die Spiele im Speicher des C64 Platz haben. Dadurch stört es auch nicht besonders, dass die Bilder äußerst langsam aufgebaut werden.

Level 9-Adventures gehören neben den legendären Infocom- und Magnetic Scrolls-Spielen zu den besten Adventures überhaupt. Die Grafik der Jewels of Darkness-Trilogie ist zwar nicht berauschend, Story, Atmosphäre und Parser sind allerdings vom Feinsten und garantieren Langzeitmotivation.

Fazit: Die Überarbeitung hat den Adventures spielerisch gut getan, der Tolkien-Bezug ist dabei allerdings auf der Strecke geblieben.

Jahr: 1986

Autoren: Pete, Mike & Nick Austin

Hersteller/Vertrieb: Level 9/

Rainbird

Bewertung: **33333333**/10

Shadows of Mordor

Mitte 1987 erschien der Nachfolger von Lord of the Rings. Das Spiel ist viel kleiner als sein Vorgänger und findet zur Gänze im Speicher des C64 Platz. Auf die eigenartige Fenstertechnik wurde verzichtet, was zu einer gewaltigen Geschwindigkeitssteigerung führt. Einige Kommandos wie z.B. TAKE ALL oder DROP ALL bei einer großen Menge an Gegenständen führen aber zur Verwirrung des nicht ganz bugfreien Programms. Die Grafiken sind zwar nicht das Gelbe vom Ei, sie sind aber wesentlich ansehnlicher als jene des Vorgängers.



Das Spiel orientiert sich naturgemäß an der Lord of the Rings-Trilogie und setzt dort fort, wo der erste Teil geendet hat. Zu Beginn des Spiels kann auswählen, ob man lieber Sam oder Frodo auf



der Reise nach Mordor kontrollieren möchte. Interaktion mit anderen Charakteren ist in diesem Adventure besonders wichtig, da die viele der Rätsel nur gelöst werden können, indem man andere dazu bringt, bestimmte Handlungen auszuführen. Auffällig ist der geringe Schwierigkeitsgrad, der das Spiel auch für weniger geduldige oder versierte Abenteurer interessant macht.

Fazit: Weniger ist oft mehr, wie ein Vergleich mit dem Vorgänger zeigt.
Jahr: 1987
Autoren: Philip Mitchell, John Haward
Hersteller/Vertrieb: Beam/Melbourne House
Bewertung: 10/10

War in Middle Earth

1988 war es erneut Mike Singleton, der den Tolkien-Fans ein neues Spiel bescherte. Ursprünglich sollte es „Lord Of The Rings – The Arcade Game“ heißen, dann ging es aber eher in Richtung Strategiespiel mit Rollenspielelementen. Obwohl solchen Mixturen oft vorprogrammierte Flops sind, kann War in Middle Earth durch gute Präsentation und durchdachtes Gameplay überzeugen. Sobald



man das Spiel durchschaut hat, kommt man kaum noch davon los, obwohl kein Aspekt des Spiels als überdurchschnittlich gut be-



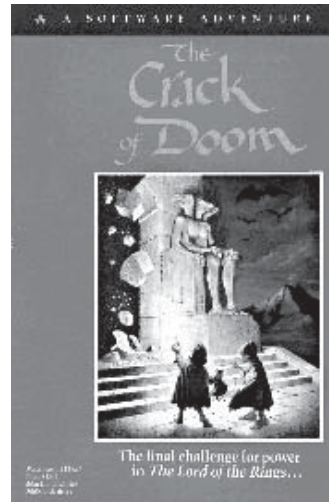
zeichnet werden kann. Die Grafik ist abwechslungsreich, die Musik durchaus brauchbar. Die Geschwindigkeit des Spiels ist trotz der hohen Komplexität hoch. Besitzer eines Amiga sollten sich einen Blick auf die grafisch sehr schöne 68k-Fassung dieses Spiels werfen.



Fazit: Gutes Strategiespiel mit hohem Suchtfaktor, das durch viele Details glänzt. Die Amiga-Fassung ist allerdings besser.
Jahr: 1988
Hersteller/Vertrieb: Maelstrom Games
Programmierer: Mike Singleton, Mike Lyons
Grafik: Andrew Elkerton, Paul Robotham
Bewertung: 10/10

Crack of Doom

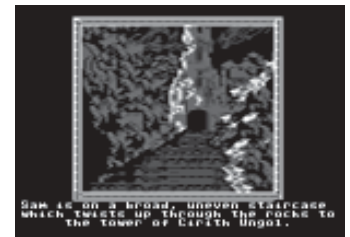
Der dritte Teil der Trilogie wurde in Europa nie offiziell veröffentlicht, weshalb es auch über keinen hohen Bekanntheitsgrad verfügt. Schade, denn das Adventure hat eine spannende Handlung und



gute Bilder zu bieten. Das Spiel wurde auf mehreren Plattformen veröffentlicht, wobei die Apple-Version über die mit Abstand stimmungsvollen Bilder verfügt. Wer



gerne Adventures spielt und einen alten Macintosh zu Hause hat, sollte sich auf die Suche nach diesem Spiel machen. Schade, dass am Commodore 64 häufig zu missglückten Farbkombinationen gegriffen wurde, anstatt gute Mono-



C64- und Mac-Version



chrom- oder „Graustufen“bilder zu verwenden.

Fazit: Der beste Teil der Tolkien-Adventuretrilogie.
Jahr: 1989
Hersteller/Vertrieb: Beam Software
Programmierer: Philip Mitchell, Norton Truter, John Haward
Bewertung: 10/10

The Tolkien Trilogy

The Tolkien Trilogy ist nicht die Herr der Ringe-Trilogie im üblichen Sinn. Auf den letzten Teil der eigentlichen Trilogie, verkörpert durch das Spiel Crack of Doom, wurde verzichtet, dafür ist The Hobbit vertreten.

Jahr: 1989
Hersteller/Vertrieb: Beam Software/Beau-Jolly
Die Kompilation umfasst:
 1. The Hobbit
 2. Lord of the Rings: Game One
 3. Shadows of Mordor

Lotek64

Der Lotek64-Newsletter bietet für Abonnenten und Interessierte kostenlos 2-3mal monatlich Neuigkeiten rund um das Magazin. Bestellungen an lotek64@aon.at mit der Betreffzeile „Newsletter“. Die E-Mail-Adressen werden nicht weitergegeben.



**If you own an Apple IIc,
you'd have to add three more Apple IIc's,
an Extra Keypad,
30 Block Graphic Sets,
Color Sprites,
two more voices,
four instruments,
a Cartridge Port, a Joystick Port,
and a Commodore 64...**

Spiele-Jahrescharts 1987

1. DESTROYER (158 Punkte)
2. DEFENDER OF THE CROWN (131)
3. THE LAST NINJA (128)
4. DELTA (122)
5. PIRATES (119)
6. CALIFORNIA GAMES (115)
7. HYPABALL (114)
8. KRAKOUT (103)
9. ARKANOID (97)
10. LEADERBOARD (92)
11. CHAMPIONSHIP WRESTLING (91)
12. WORLD GAMES (89)
13. WIZBALL (86)
14. GREEN BERET (85)
15. WEST BANK (78)



Mieseste Spiele 1987

1. HEAD KARATE
2. INTERGALACTIC CAGE MATCH
3. ATHENA
4. BLOCK'N BUBBLES
5. JACKLE AND WIDE
6. DERBY
7. HEADCOACH
8. REALM
9. SPUD
10. DEATHRACE



(Jahreswertung, aus Illegal/TRIAD 25, 1987)

Lotek64 #05 PREVIEW

J.R.R. Tolkien lieferte nicht nur den Stoff zu Peter Jacksons monumentaler Orkschlacht, sondern auch für eine ganze Reihe von C64-Spielen. Lotek64 hat viele davon getestet.

Martina Strack war ASM-Redakteurin der ersten Stunde. Nach Manfred Kleimann setzen wir unsere Interview-Reihe mit legendären Spieletester/innen fort.

CD-Konsolen: Start einer neuen Serie über Konsolen auf CD-Basis.

Außerdem: Diskmags-Serie Teil 2, Reviews, News, solange der Platz reicht. *Änderungen sind möglich und nicht unwahrscheinlich.*



Lotek64 #04 erscheint im Dezember 2002.

Diese Ausgabe von Lotek64 wurde mit Hilfe folgender Systeme erstellt:

Amiga 3000/AmigaOS 3.9
Apple Classic II/MacOS 7.5
Apple Macintosh IIci/MacOS 7.5
Apple Performa 6400/MacOS 9.1
Commodore 128D Personal Computer
Lord Lotek 72AD/C64-Modus
PC PIII500/WinME
TI Travelmate 386SX/MS-DOS 6.2

LOTEK64-PDFs

Lotek64 gibt es auch im PDF-Format zum Download. Alle Ausgaben stehen unter www.c64-mags.de zur Verfügung, die Dateigröße beträgt jeweils ungefähr 650-1250 Kb.

In Kürze auch wieder unter www.lotek64.com!

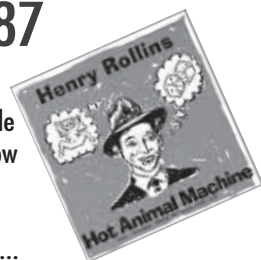
Lord Lotek LP-Jahrescharts 1987

1. Sonic Youth — Sister
2. Henry Rollins — Hot Animal Machine
3. Pogues — If I Should Fall From Grace With God
4. Pussy Galore — Sugarshit Sharp
5. Big Black — Songs About Fucking
6. Hüsker Dü — Warehouse Songs And Stories
7. Spacemen 3 — The Perfect Prescription
8. Meat Puppets — Mirage
9. Thurston Moore/Lydia Lunch et.al. — Honeymoon In Red
10. The Fall — There's A Ghost In My House



Spex-Lesercharts 1987

1. Henry Rollins — Hot Animal Machine
2. Age Of Chance — 1000 Years Of Trouble
3. Public Enemy — Yo! Bum Rush The Show
4. Tav Falco — The World We Knew
5. Jesus And Mary Chain — Darklands
6. Happy Mondays — Squirrel And G-Men...
7. Butthole Surfers — Locust Abortion Technician
8. The Smiths — Strangeways, Here We Come
9. Sonic Youth — Sister
10. LL Cool J — Bigger And Deffer



Bureau de Poste
A-8042 Graz - St. Peter
(A u t r i c h e)
T a x e p e r ç u e

SENDUNG ZU
ERMÄSSIGTEM
ENTGELT

ENVOI A TAXE REDUITE