



Interview mit Peter Baustaedter

Big Player in Hollywood

SEITE 06



Buch über Commodore

The Inside Story

SEITE 04



Computerprogramme in MAD und Fix und Foxi

Vernünftige Software

SEITE 24



Mystique-Spiele für Atari VCS

Total anstößig

SEITE 32



Würdigung eines Lieblingsspiels

International Karate

SEITE 18



Noch ein Lieblingsspiel

The Trap Door

SEITE 30

DIE REDAKTION



ARNDT
adettke@
lotek64.com



GEORG
redaktion@
lotek64.com



MARLEEN
marleen@
lotek64.com



MARTIN
martinland@
lotek64.com



STEFFEN
steffen@
lotek64.com



JENS
jens@
lotek64.com

IMPRESSUM

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

E-Mail: info@lotek64.com
Web: Jens Bürger
Lektorat: Arndt Dettke
Hosting: vipweb.at Thomas Dorn



LARS
larssobiraj@
mailbox.org



* KUNSTLICHE UNINTELLIGENZ ** BESTEHT AUS TEILEN ALLER 50 FOLGEN



KLEMENS
klemens@
atelier198.com



LIEBE LOTEKS!

Im Juni 2002 erschien die erste Ausgabe von Lotek64. Es war ein Alleingang und ein Testballon. Nie hätte ich gedacht, dass es Lotek64 im Jahr 2023 noch immer geben würde. In den 21 Jahren, die seither vergangen sind, sind 63 weitere Ausgaben entstanden, in wechselndem Gewand: zuerst in Schwarzweiß, dann mit immer mehr Farbe, schließlich im DIN-A5-Format und die letzten Jahre nur mehr optional auf Papier. Ein tolles Redaktionsteam ist entstanden, das im Kern seit mittlerweile Jahrzehnten zusammenarbeitet.

Doch im Laufe dieser Jahre hat sich im Team viel verändert, privat und beruflich. Wir alle haben zwar noch eine Menge zu sagen, aber viel zu wenig Zeit dafür. Deshalb wird in nächster Zeit keine neue Ausgabe mehr angekündigt – was nicht bedeutet, dass diese die letzte ist.

Übrigens: Lotek64 #62, #63 und #64 gibt es wieder als Print-on-Demand-Sammelband bei bod.de.

Danke für euer Interesse in all den Jahren! Jetzt aber viel Spaß mit der 64. Ausgabe von Lotek64. Möge die Zukunft dem Commodore 64 gehören.

Georg
(für die Redaktion)

INHALT

Redaktion, Impressum.....	2
Lo*bert	2
Martinland	
Editorial, Inhalt	3
Buch: Commodore – The Inside Story.....	4
Georg Fuchs	
Big Player in Hollywood: Interview mit Peter Baustaedter	6
Lars Sobiraj	
Werbispiel: Helicopter Mission.....	16
Simon Quernhorst	
SIDologie	17
Martinland	
Lieblingsspiel: International Karate (C64)	18
Simon Quernhorst	
Anmerkungen zum Soundtrack von The Last Ninja 2	21
Simon Quernhorst	
Bis zum letzten Level: Bubble Witch Saga 2.....	22
Simon Quernhorst	
Gedruckte Programme in MAD und Fix und Foxi.....	24
Simon Quernhorst	
Eine mysteriöse Intel-Konsole?.....	29
Simon Quernhorst	
The Trap Door	30
Georg Fuchs	
Die drei Mystique-Spiele für Atari VCS	32
Simon Quernhorst	
Nachruf auf Milo Mundt.....	35
Marleen	
Newsticker, Versionscheck	39
Tim Schürmann	
Videogame-Heroes: Zak McCracken	40
Georg Fuchs	

Commodore in 30 Kapiteln

Über Commodore ist schon viel geschrieben worden. In diesem schön gestalteten und subjektiven Buch eines ehemaligen führenden Commodore-Mitarbeiters findet man trotzdem viele Neues über den Hersteller unserer Lieblingscomputer.

von Georg Fuchs

Bücher über Commodore gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Der dominanten Rolle des Konzerns mit Sitz im US-amerikanischen West Chester, Pennsylvania, am Heimcomputermarkt der 1980er- und frühen 90er-Jahre, verdankt sich das ungebrochene Interesse der Fans von Commodore 64, Amiga und Co. an der wechselvollen Geschichte des Unternehmens. Viele Vertreter der ersten Generation einer Spezies, die ihre Freizeit mehr oder weniger vollständig ihrem Computerhobby widmete, sind ihren alten Geräten treu geblieben und tragen zu einer lebendigen Fankultur bei, die unter ehemaligen Nutzern von MS-DOS oder CP/M weitgehend unbekannt ist.

Entsprechend viel wurde bereits zu diesem Thema publiziert – in Zeitschriften wie dieser, in Monografien, auf Webseiten, in Videos und Podcasts. Doch die Befürchtung, eine weitere Sammlung von Anekdoten vorgesetzt zu bekommen, ist beim 2023 in deutscher Übersetzung erschienenen „Inside Story“ zum Glück unbegründet. In 17 Kapiteln erzählt der 1948 geborene Brite, der mehr als 45 Jahren in der Computerbranche gearbeitet hat und während

seiner Zeit bei Commodore für eine breite Palette von Aufgaben verantwortlich war.

Die biografisch gehaltenen Erinnerungen geben spannende Einblick in die Zeit vor dem Computerboom, als Pleasance in Australien als Flamenco-Musiker sein Geld verdiente, um dem langweiligen Leben als Schweißer in England zu entkommen. In den frühen 80ern kehrte er, inzwischen Familienvater, schließlich nach England zurück, um ohne jegliche Vorkenntnisse in der noch jungen Computerbranche sein Glück zu versuchen. So landete er Mitte 1983 bei Commodore UK, wo schnell sein Verkaufstalent erkannt wurde. Pleasance machte Deals mit großen Handelsketten und sorgte so dafür, dass Commodore-Produkte im ganzen Land verkauft wurden, womit er den Grundstein für eine langjährige Karriere im Unternehmen legte. Besonders die Bündelung von Hardware mit Spielen erwies sich als erfolgreiches Marketinginstrument.

Die folgenden Kapitel geben subjektive und persönlich gehaltene Einblicke in die Geschäftspolitik und -praktiken von Commodore, die man so noch nirgendwo lesen konnte.

Pleasance wurde 1990 Geschäftsführer eines Commodore-Zweigs, der für die Betreuung jener nationalen Märkte zuständig war, die keine eigene Niederlassung hatten, darunter Länder wie Indien, Israel und Ägypten.

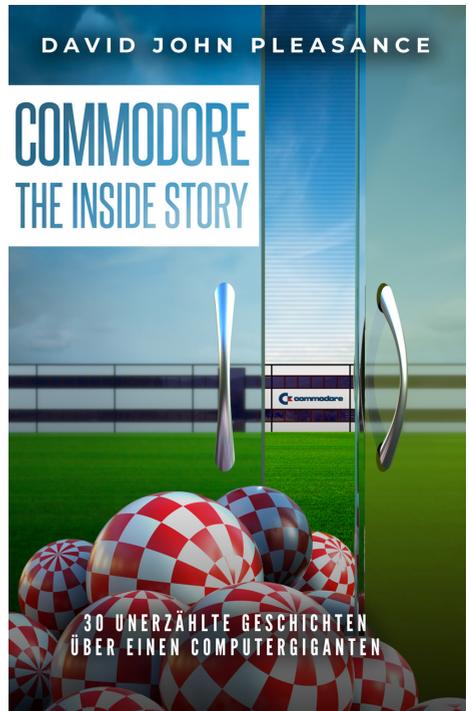
1992 folgte für etwa ein Jahr der Ruf in die USA, bevor es zurück nach England ging. In mehreren Kapiteln schildert Pleasance nun die letzten Jahre von Commodore, die von fatalen Fehleinschätzungen des Managements geprägt waren. Über dieses Thema wurde seit 1994 viel geschrieben, dennoch habe ich hier einige Informationen gefunden, über die ich vorher noch nie gestolpert bin.

Weitere 13 Texte, die etwa die Hälfte des Buchs füllen, enthalten Erinnerungen an die Commodore-Zeit anderer Persönlichkeiten, die eng mit dem C64 bzw. dem Amiga verbunden waren.

In diesen Kapiteln gibt es besonders spannende Einblicke aus Insider-Perspektive, oft auf wenig beachtete Themen wie AROS und interessante Hardware. Die MS-DOS-Computer von Commodore werden hier ebenso beleuchtet wie der C65, dem das abschließende Kapitel gewidmet ist.

Unausgegorene Produkte, die sich trotz teurer Marketingmaßnahmen nicht verkaufen ließen, und gute Produkte, die Commodore aus unterschiedlichen Gründen nicht ausreichend bewarb, waren einer von vielen Gründen für das Scheitern. Ob Commodore unter anderen Umständen eine Chance gehabt hätte, ist natürlich nicht zu beantworten. Wer jemals die Begeisterung für einen dieser Computer verspürt hat, wird sich weiterhin mit dieser Frage beschäftigen, und in diesem Buch viele neue Hinweise und noch unbekanntes Geschichten finden.

Die Übersetzung von Anton Preinsack liest sich gut, die Schlussredaktion besorgte Nico Barbat, der mit den im Buch behandelten Themen bestens vertraut ist. So ist ein spannendes



Buch auch in deutscher Übersetzung äußerst lesenswert geblieben. Dank hochwertiger Produktion im Hardcover mit vielen sehenswerten Fotos und Illustrationen ist es das logische Geburtstags- oder Weihnachtsgeschenk für Commodore-Fans von gestern und heute. Und die, die es noch werden wollen. ■

Weitere Infos

David John Pleasance, Commodore – The Inside Story. 30 unerzählte Geschichten über einen Computer-Giganten, 2023, Hardcover, 380 Seiten, ca. 36 Euro.
 ISBN: 978-3-98249-854-6 (gebundenes Buch)
 bzw. 978-3-98249-855-3 (E-Book)
<https://www.lookbehindyou.de/produkt/commodore-the-inside-story/>

Interview mit Peter Baustaedter

Big Player in Hollywood

Peter Baustaedter bestimmte das Aussehen beliebter Kinofilme wie „Avatar“, „Jumper“ und „Das fünfte Element“. Mit einem Amiga fing alles an.

von Lars Sobiraj



Peter Baustaedter, geboren in Graz, Österreich, lebt und arbeitet heute hauptsächlich in Neuseeland. Mitte der 90er-Jahre erschienen die ersten Filme, an denen er als Zeichner, 3D Art Director, Digital Matte Painter, Visual Effects Director und vieles mehr beteiligt war.

Die Reihe der Filme und Serien ist lang, bei denen er mitgewirkt hat. Dazu zählen auch Blockbuster wie „Der Herr der Ringe: Die zwei Türme“, das legendäre „Sin City 1“, „Strange Days“, „Titanic“, „Eragon“, „Dante’s Peak“, um nur ein paar zu nennen. Momentan arbeitet Peter Baustaedter als Visual Effects Art Director für die Prime Video & Amazon Studios. Er unterstützte seinen Arbeitgeber auch bei der Gestaltung der ersten Staffel der epischen Fernsehserie „Der Herr der Ringe: Die Ringe der Macht“.

Peter Baustaedters Karriere begann in der Demoszene

Doch so richtig angefangen hat seine Leidenschaft für das Malen schon viel früher. Nämlich im Jahr 1988, als er sich als Szenegrafiker auf dem Amiga an den ersten Demoszene-Produktionen beteiligt hat. In der Computerszene nannte er sich Jacksnipe of

Evil, kurz J.O.E. Unter der Abkürzung ist er bis heute bei den Fans von Retro-Computern am besten bekannt.

Peter Baustaedter war im Laufe der Jahre sowohl Musiker als auch Grafiker bei Surprise! Productions, The Softkiller-Crew, Tristar & Red Sector Inc. (TRSI), World of Wonders, Nah Kolor, Scoopex, The Invisibles und bei weiteren Gruppen. Teilweise ist er auch als Highlander bekannt.



■ J.O.E. landete bei manchen Charts nur im Mittelfeld: PSX1 Intro Preview von TRSI

Die Amiga-Demoszene würdigte ihn spätestens 1991, als in der ersten Ausgabe des

Disketten-Magazins (Diskmag) R.A.W ein ausführliches Interview mit ihm erschien. Weitere Interviews gibt es bei AMP, im Forum Amiga-Life und auf der Website von Ce-on Software. Auf das letzte Gespräch kann man leider nur noch mithilfe der Wayback Machine zugreifen.

Obwohl er in Hollywood heute beim Thema Grafik und Design die erste Geige spielt, gelang es ihm damals bei manchen Szene-Charts nur im Mittelfeld der Grafiker zu landen.

Lotek64: *Hallo, wenn ich richtig recherchiert habe, hat Deine Karriere in der Szene 1988 begonnen?*

Peter Baustaedter: Hi! Ich freue mich darauf, Deine Fragen zu beantworten. Ich habe meinen Amiga 1000 im Juni 1987 bekommen, wenn ich mich richtig erinnere, und bin Ende 1987 in die Szene gekommen. Ich lernte einen Typen in einem Computerladen kennen, in dem ich immer rumhing, wenn ich auf den Schulbus wartete. Wir verstanden uns auf Anhieb und ich malte ein Logo für eine seiner ersten Demos.

Dann lernte ich den Sohn einer Freundin meiner Mutter kennen, der sich als ziemlich talentierter Programmierer herausstellte. Später wurde er Mitglied bei Amigavision, TSK und Cosmos Designs (einer kurzlebigen Untergruppe von Cosmos). Ende 1987 organisierte er eine der ersten Cyparties in unserer Region. Viele der späteren österreichischen Szenegrößen tauchten in dieser kleinen Scheune im ländlichen Österreich auf. Der berühmteberühmte Hans, genialer Coder und auch Schöpfer von jedermanns Lieblingsvirus, dem Saddam Virus, hatte dort seinen ersten öffentlichen Szeneauftritt. Andy und Antitrack von TSK waren auch da, aber die Erinnerungen sind verschwommen.

Ich erinnere mich an die Aufregung, als jemand zum x-ten Mal über die vielen Verlä-



■ Peter mit seinem Werkzeug im Jahr 1996

gerungskabel stolperte und alle Geräte ausfielen... wieder einmal.

Lotek64: *Zunächst würde mich interessieren, wie dieser verrückte Name überhaupt zustande gekommen ist? Wer oder was ist ein Jacksnipe of Evil (J.O.E)? Ist es ein besonderer Vogel oder ein Windhund? Welche Geschichte steckt hinter diesem Namen?*

Peter Baustaedter: Sie ist so einfach wie er-nüchternd. Ich war 15 und machte meine ersten Zeichenversuche auf dem C64. Ich brauchte einen Namen und benutzte meinen Highscore-Namen: PEZ – das war die Abkürzung für den Spitznamen meiner Familie für mich – Pezi. Das kam mir sofort langweilig vor, also wollte ich etwas „Cooles“. Und was ist cooler als ein englischer Name – Joe? Und um ihn noch cooler zu machen, habe ich Punkte zwischen die Buchstaben gesetzt, wie es Mitte der 80er-Jahre Mode war. Eigentlich hatte er überhaupt keine Bedeutung.

Ein anderer ehemaliger Szenefreund von mir, Georg, bestand jedoch darauf, dass er eine Bedeutung haben müsse und schlug in einem englischen Wörterbuch nach. Er kam mit dem bereits erwähnten Namen „Jacksnipe of Evil“ zurück, den ich mochte und behielt, weil er so dumm war. Er sagte: „Moment, auf Deutsch

heißt das noch besser: 'Bachschneffe des Bösen!' Also habe ich den Namen behalten!

Der Commodore Amiga als Auslöser seiner Faszination für Grafik

Lotek64: Du hast als Grafiker (und sogar als Musiker) auf dem C64, später auf dem Amiga, auf verschiedenen Spielkonsolen und für Windows-Demos gearbeitet. Welche Plattform magst du am liebsten und warum?

Peter Baustaedter: Zuerst einmal muss ich sagen, dass ich ein furchtbarer Musiker war. Aber dass ich überhaupt Musik machen konnte, verdanke ich meiner Lieblingsmaschine, dem Amiga. Der Umstieg vom 64er war wie der Umstieg von einem Dreirad auf ein Lichtfahrzeug. Entschuldige bitte den Hinweis auf Tron.

Der gebrauchte Amiga 1000, den ich bekam, kam mit GraphiCraft, und ich begann sofort zu malen. So viele Farben, so eine hohe Auflösung. Ich hatte das Gefühl, ich könnte alles mit dieser Maschine machen. Und verdammt, ich habe alles auf dieser Maschine ausprobiert.



■ 1988. Noch ganz am Anfang, aber toll anzuschauen! Grafik von der J.O.E Slideshow 1 von TSC

Keine andere Hardware hat mich je dazu gebracht, etwas so zu machen wie der Amiga.

Vielleicht lag es auch an meinem Alter, aber er schien immer zu sagen: „Was willst Du heute machen?“

Jahre später, als ich meinen ersten PC bekam, sprach er auch zu mir – er sagte „Bleeeerppp“. Ziemlich traurig.

Mich haben immer die Möglichkeiten der Hardware angetrieben, also wollte ich nach dem Amiga etwas noch Stärkeres. So bin ich in gewisser Weise zur professionellen Computergrafik gekommen.

Der nächste Schritt nach dem Amiga, der für mich aufregend war, waren die Quantel Paint-boxes und die Silicon Graphics Maschinen, die ungefähr zur gleichen Zeit aufkamen. Her mit den großen Geschützen!

Lotek64: Du hast mir geschrieben, dass Du Dir vor kurzem einen Atari 520STE gekauft hast. Hätte ein Emulator nicht gereicht? Oder kommt dann das echte Gefühl nicht rüber?

Peter Baustaedter: Wie gesagt, ich liebe Hardware. Außerdem bin ich in einem Alter, in dem ich mich nach der Vergangenheit sehne, also war und bin ich immer noch auf der Suche nach den Maschinen, die es damals in meinem Leben gab. Ich restauriere auch Maschinen – ich kann Kondensatoren austauschen und andere einfache Dinge tun, was mir sehr viel Spaß macht.

■ *Der Commodore 64 als Wohnhaus, dessen Tasten als rauchende Schloten*



Ich habe jetzt einen neuwertigen C64, einen SX-64, einen neuwertigen VC-20 (das war meine allererste Maschine), meinen originalen Amiga 2000 mit allen noch vorhandenen Szene-Aufklebern, zwei Amiga 500, einen Amiga 1200 und einen Amiga 3000 in Einzelteilen.

Als ich dann einen Atari ST zu einem vernünftigen Preis sah, musste ich einfach zuschlagen. Während ich diese Zeilen schreibe, ist er immer noch bei der Post, aber sobald er installiert ist und ich ihn einschalten kann, wird es das erste Mal sein, dass ich einen Atari ST benutze.

Ich muss erwähnen, dass ich dies auf einer IBM Model M Tastatur von 1987 schreibe, nur um zu zeigen, wie sehr ich alte Hardware mag.



Lotek64: Peter, du hast von 1986 bis 1991 die HTBLA Ortweinschule in Graz besucht. Was war das eigentlich, ein Studium? Mit welchem Ziel hast du deine Ausbildung dort fortgesetzt?

Peter Baustaedter: Die Ortweinschule war eine fünfjährige Kunstschule, die ich im Alter von 15 bis 20 Jahren besucht habe. Das erste Jahr war ein allgemeines Kunstprogramm und die Jahre 2-5 waren spezialisiert. Ich wählte „Audiovisuelle Medien“ – Film, Fotografie und Video. Es war eine tolle Ausbildung, besonders die Kurse in Fotografie und Kunstgeschichte.

Das Wissen, das ich in diesen Kursen erworben habe, wende ich immer noch täglich an.

Meine Illustrationsfähigkeiten habe ich mir größtenteils selbst beigebracht, wie man an meinen Arbeiten sehen kann. Vor allem die ersten Bilder, die ich für die Szene erstellt habe. Da fehlte mir viel Wissen.

Nachdem ich eine Weile in der Branche gearbeitet hatte, hörte ich vom Pasadena Art Center College of Design. Es war mein Traum, dorthin zu gehen. Aber als ich davon hörte, steckte ich bereits knietief in meiner Karriere und konnte es mir eigentlich nicht leisten.

Lotek64: Oder um es anders auszudrücken. Vom Demoszene-Grafiker zum VFX Art Director, der bei der Entstehung der TV-Serie „Der Herr der Ringe: Die Ringe der Macht“ geholfen hat, ist ein langer Weg, den nur sehr wenige gehen können. Wie bist Du dahin gekommen, wo Du jetzt bist? Man schnippt nicht einfach mit den Fingern und wird dann spontan eingeladen, für Hollywood-Filmstudios zu arbeiten, oder?

Peter Baustaedter: Meine Suche nach Hardware mit besseren Möglichkeiten führte mich Ende 1992 zu einer Postproduktionsfirma in Wien. Das war ein paar Monate nachdem ich die Kunsthochschule abgeschlossen hatte.

■ Fish von Peter Baustaedter – eine seiner Arbeiten für die Amiga-Demoszene



Etwa zur gleichen Zeit arbeitete ich an dem Amiga-Spiel „Whale's Voyage“.

Es war mein erster richtiger Job und ich arbeitete mit einer alten Quantel Video Paintbox V1, was ein großartiger erster Schritt in die Industrie war. Etwa sechs Monate später wechselte ich zu einer Tochterfirma dieses Postunternehmens.

Dort gab es Quantel Graphic Paintboxes im Wert von einer Million Dollar, und es wurden Druckerarbeiten für die Werbung gemacht. Diese Paintboxes waren erstaunlich – 1992 konnten sie fast 5K in Echtzeit verarbeiten.

Nachdem ich bis Anfang 1994 für sie gearbeitet hatte, musste ich zum Österreichischen Bundesheer. Es war und ist immer noch Pflicht und ich konnte es nicht länger hinauszögern. Während ich acht lange Monate im Dienst war, las ich einen Artikel über James Camerons neue VFX-Firma namens Digital Domain.

Die beiden anderen Gründer waren Scott Ross und Stan Winston. Winston hat den „Predator“ und alle prothetischen Effekte für den „Terminator“ und viele andere berühmte Effekt-Kreaturen entworfen.

Arnold Schwarzenegger sorgte für die richtigen Kontakte

Ein guter Freund meines Vaters war mit Arnold Schwarzenegger befreundet, und ich wusste, dass er auch Stan Winston kannte.

Als ich hörte, dass unser Freund wieder nach L.A. ging, gab ich ihm mein Portfolio und er versprach mir, es Stan zu bringen. Das tat er dann auch. Ein paar Wochen später rief mich meine Mutter an und sagte, sie hätte ein Fax „... aus Amerika!“. Die Nachricht lautete im Wesentlichen: „Lieber Peter, wir lieben deine Arbeit und wenn du alles selbst bezahlst, kannst du gerne Praktikant bei Digital Domain werden“.

Also verkaufte ich alles, was ich besaß, und kam Anfang Januar 1995 in Los Angeles an.



■ Peter Baustaedter (ganz links) im Jahr 1991 mit zwei Bekannten auf einer Demoparty in Ungarn

Damit begann eine Karriere, die ich bis heute fortsetze und die mich an Orte wie LA, San Francisco, Hawaii, Neuseeland, Australien, Malaysia, Ungarn, Großbritannien und einige andere geführt hat.

***Lotek64:** Haben Dir die Erfahrungen, die Du als Künstler in der Demoszene gesammelt hast, bei Deiner beruflichen Laufbahn geholfen?*

Peter Baustaedter: Meine Zeit in der Szene, insbesondere auf dem Amiga, hat mich direkt zu meiner Karriere geführt. Ohne mein kleines Pixel-Portfolio hätte ich meinen ersten Job nicht bekommen.

Allerdings war ich etwas unfertig, als es darum ging, Profi zu werden. Dadurch, dass ich mit 16 Jahren so früh in der Szene aufgefallen bin, war ich sehr arrogant und dachte, ich sei der Größte. Das hat meiner Karriere definitiv geschadet und es hat Jahre gedauert, das wieder gutzumachen. Manche Leute würden sagen, dass ich immer noch eine Menge auszubügeln habe. HA HA! Wahrscheinlich haben sie Recht.

***Lotek64:** Warum arbeitest Du an Filmen und TV-Serien? Hast Du Dich beruflich nie für Computer-*

spiele interessiert? Wäre das als Grafiker nicht der logische nächste Schritt gewesen?

Peter Baustaedter: Ich habe tatsächlich mit Computerspielen angefangen. Ich habe an einer ganzen Reihe von Spielen gearbeitet. An einigen, die nie veröffentlicht wurden, und an einigen, die tatsächlich veröffentlicht wurden. Ich war auch ein kleiner Mitbegründer von NEO Software – das Studio, das unter anderem „Whale’s Voyage I & II“ und „Der Clou!“ produziert hat. Aber zur gleichen Zeit arbeitete ich schon an der Paintbox und ich mochte diese Arbeit. Vielleicht wäre ich jetzt viel reicher, wenn ich bei NEO Software geblieben wäre – aber um ehrlich zu sein, war ich damals 22 Jahre alt, und die oben erwähnten Persönlichkeitsmerkmale, gemischt mit einer gehörigen Portion Unreife, hätten mich wahrscheinlich sowieso vom Erfolg abgehalten.

Seitdem habe ich hier und da in der Spieleindustrie gearbeitet, aber das hat mich nur darin bestärkt, dass Film und Fernsehen das Richtige für mich sind.

Lotek64: *John Walters hat auf LinkedIn Deine ästhetischen Prinzipien bei der gemeinsamen Gestaltung der Fernsehserie „Spartacus: War of the Damned“ hervorgehoben. Was ist Dir besonders wichtig? Worin bestehen Deine visuellen Prinzipien?*

Peter Baustaedter: „Spartacus“ war meine erste Arbeit als VFX Art Director. Diese Rolle ist vor allem eine Kommunikationsrolle, die eine Brücke zwischen dem Art Department und dem VFX Department (VFX = Visual Effects) schlägt. [Das Art Department ist die Abteilung, die die Planung, Konstruktion, Ausstattung und Abstimmung der Bauten, Kulissen, Dekorationen, Requisiten und Kostüme eines Drehorts übernimmt, damit dieser in die Atmosphäre des Filmes passt. Der VFX Supervi-



sor, der Produktionsdesigner und die Produzenten entscheiden auf hoher Ebene über das visuelle Design und es ist meine Aufgabe, dies mit meinem Team in Bilder umzusetzen.]

Es gibt einige visuelle Grundprinzipien, die immer gültig sind, wie zum Beispiel die Elemente des visuellen Geschichtenerzählens. Diese bilden die Basis. Hinzu kommen der „Stil“ und die Besonderheiten eines bestimmten Projekts – der Look.

Es gibt auch andere Überlegungen. Nun, es ist eine Sache, coole Bilder zu machen. Aber wenn sie die Geschichte nicht unterstützen oder für das Publikum schwer zu lesen sind, erfüllen sie ihren Zweck nicht.

Es gibt eine ganze Reihe von filmischen Konventionen, die man kennen sollte. Man muss auch wissen, wie man mit der Kamera umgeht, wie man Bilder kadriert (= Bildkomposition durch das Teilen eines Bildes in mehrere kleine Elemente). Tja, ein bisschen Schnittkenntnis kann auch nicht schaden.

Lotek64: *Habt ihr später auch bei der Erschaffung von Mordor zusammengearbeitet? Sein Profil auf LinkedIn deutet zumindest darauf hin. In meinen Augen waren das zweifellos die spannendsten Szenen der ersten Staffel von „Der Herr der Ringe: Die Ringe der Macht“. Aber nicht nur der actionreiche Untergang der alten Welt war faszinierend, sondern auch, wie Mordor danach aussah.*

Peter Baustaedter: Ich habe über drei Jahre an der Produktion von „Die Ringe der Macht“ mitgearbeitet und war an vielen visuellen Elementen beteiligt. Ich habe hauptsächlich mit dem Production Designer und dem VFX Supervisor zusammengearbeitet.

Während ich Konzeptillustrationen für einige Sequenzen anfertigte, arbeiteten wir hauptsächlich in der Unreal Engine, um Sets an Drehorten zu erstellen, VFX-Set-Erweiterungen zu erstellen und VFX-Umgebungen zu entwickeln. Ich half auch bei der Referenzfotografie und Photogrammetrie und durfte sogar ein ganzes Set entwerfen.

John war Teil des Matte-Painting-Teams bei Weta FX. Weta bekam unsere Konzepte und machte dann die endgültigen Aufnahmen.

■ Eines von Peters persönlichen Gemälden, inspiriert von seiner Arbeit an Avatar



Mein Team hat auch die Bilder für die letzten beiden Szenen der Staffel, in denen wir die Enthüllung von Mordor sehen, entworfen und erstellt.

Es war eine tolle Erfahrung, mit so vielen talentierten Leuten zusammenzuarbeiten.

Lotek64: *Du warst an der Entstehung vieler bekannter Filme beteiligt. Darunter „Avatar“, „Jumper“, „Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer“, „Eragon“, „X-Men: The Last Stand“, „King Kong“, „Sin City“, „The Day After Tomorrow“, „Der Herr der Ringe: Die zwei Türme“, „Titanic“, „Das fünfte Element“, „Strange Days“, „Apollo 13“, um nicht ansatzweise alle zu nennen. Die Liste ist schier endlos. Von Deiner Ausbildung und Kreativität ganz zu schweigen. Was macht einen VFX Art Director erfolgreich? Was ist das Wichtigste in der Praxis? Der Teamgeist? Also die Fähigkeit, trotz aller Unterschiede mit anderen zusammenzuarbeiten, um eine Vision auf Film zu bannen? Oder ist es eher die Disziplin und das Durchhaltevermögen, um am Ball zu bleiben, auch wenn mal etwas schiefläuft?*

Peter Baustaedter: Das ist eine sehr interessante Frage. Zunächst möchte ich erwähnen, dass ich bei den meisten der oben genannten

Filme als „Matte Painter“ tätig war. Also jemand, der Umgebungen erschafft, die in Wirklichkeit unmöglich zu drehen wären.

Künstlerisches Talent und technisches Geschick sind die Basis, ebenso wie Disziplin und Durchhaltevermögen.

Teamgeist ist immer gefragt – ein Teamplayer zu sein, was mit der bereits erwähnten Kommunikationsfähigkeit einhergeht. Oft muss ich zwischen zwei Abteilungen „vermitteln“ – niemand darf das Gefühl haben, dass es eine Agenda gibt, die eine andere Abteilung bevorzugt.

Seit 2011 bin ich mit Unterbrechungen VFX Art Director. Mit Unterbrechungen deshalb, weil nicht jede Produktion diese Rolle braucht oder bereit ist, sie zu unterstützen.

Meistens bin ich als VFX-AD auf der Produktionsseite tätig, das heißt, ich beginne mit der Vorproduktion, bin während des Drehs an Bord und komme dann in die Postproduktion. Ich erwähne das, weil es einen Unterschied zwischen dieser Rolle und einem VFX-AD gibt, der in einem VFX-Studio arbeitet.

Die wichtigste Fähigkeit ist es, ein guter Kommunikator zu sein. Der VFX-AD arbeitet mit verschiedenen Abteilungen zusammen – die wichtigsten sind die Grafikabteilung und die Visual Effects-Abteilung. Er arbeitet auch mit dem Kameramann, der Lichtabteilung, der Produktion, der Modellabteilung, der Bildhauerabteilung, den Drehorten und vielen anderen zusammen.

Vor allem aber muss einem die Arbeit Spaß machen. Es ist aber ein interessanter Job, aber die Arbeitszeiten können lang sein, es kann stressig sein, wenn man es zulässt, und man arbeitet oft getrennt von seiner Familie. Wenn Du nicht liebst, was Du tust, wirst Du Dich schnell fragen: „Warum tue ich das?“

Lotek64: Was hast Du in der Szene vorher gelernt? Auch in einer Demogruppe hat man manch-

mal mit den verrücktesten Typen zu tun. Vor allem die Programmierer sind manchmal echt abgedreht. Das war sicher sehr lehrreich für Deine spätere Karriere, oder?

Peter Baustaedter: Meine Arbeit in der Szene hat mich auf den Geschmack gebracht, bildender Künstler zu werden. Sie ermöglichte es mir, zu forschen und zu experimentieren, und brachte mich dazu, einen Job in der Branche zu suchen, in der ich jetzt arbeite.

Die meisten Programmierer, mit denen ich gearbeitet habe, waren sehr nett und geduldig – ich glaube, ich war eher der verrückte Typ. HA HA!

Aber ich habe mit Hans gearbeitet und er war wirklich außergewöhnlich. Er war superschlau und ein ausgezeichneter Programmierer. Hans hat seinen Code so optimiert, dass er manchmal nur auf seinem eigenen A500 lief.

Er machte ständig verrückte Sachen und hatte eine ausgeprägte hinterhältige Ader in seinem Charakter. Als ich in die Postproduktion wechselte, verloren wir schnell den Kontakt. Dann hörte ich, dass er psychedelische Drogen entdeckt hatte und in Nepal oder so unterwegs war. Ich frage mich, was er heute macht.

Vielleicht hat mich das auf zukünftige Begegnungen vorbereitet. Aber ich muss sagen, dass die meisten Crewmitglieder absolute Profis sind, mit denen man wunderbar zusammenarbeiten kann und die wirklich gut sind in dem, was sie tun. Wie in jedem Job gibt es manchmal Ausreißer, aber eines meiner Credos ist, dass ich mit (fast) jedem zusammenarbeiten kann.

Lotek64: Ich habe gesehen, dass Du in Deiner Freizeit „zum Spaß“ pixelst. Brennt es Dir nicht in den Fingern, wieder an der Produktion einer spannenden Demo mitzuwirken? Oder gehört das einfach der Vergangenheit an?

Peter Baustaedter: Ja, das wäre schön, und ich habe auch schon diverse kleine Sachen für Demos geliefert. Aber da ich momentan mit Arbeit und Familie sehr beschäftigt bin, muss ich pixeln, wenn es die Zeit erlaubt – und das ist ziemlich selten. Deshalb mache ich die meisten Sachen aus Spaß und nicht für Demos, da ich normalerweise jeden Termin verpasse, den ich bekomme.

Lotek64: *Noch eine Frage ziemlich kurz vor Schluss: Bist Du verheiratet? Hast Du Kinder? Es ist wahrscheinlich nicht so einfach, mit jemandem zusammen zu sein, der so beschäftigt ist, oder?*

Peter Baustaedter: Ja, ich bin mit einer wunderbaren Kiwi-Frau verheiratet und wir haben zwei Kinder, fünf und sieben Jahre alt. Eine Familie zu haben, ist für fast jeden eine Herausforderung, würde ich sagen.

Meine Frau unterstützt mich sehr in meinem anspruchsvollen Job, der nicht nur viel Arbeit mit sich bringt, sondern mich auch manchmal monatelang von zu Hause fernhält. Letztes Jahr habe ich insgesamt 5 Monate in Großbritannien verbracht, das so weit von Neuseeland entfernt ist, wie es nur geht. Das war für uns alle hart.

Aber wie das so ist, wenn man freiberuflich arbeitet, kann es passieren, dass ich eine Weile ohne Auftrag und somit dann die ganze Zeit zu Hause bin und alle nerve.



Lotek64: *Wie gut achten die Unternehmen auf Deine Work-Life-Balance?*

Peter Baustaedter: In einem Job wie diesem muss man auf sich selbst aufpassen. Die Hersteller sind in der Regel sehr auf Gesundheit und Sicherheit bedacht und tolerant gegenüber den Lebensumständen der Menschen.

Die allgemeine Lebensbalance und Gesundheit liegt jedoch in meiner eigenen Hand. Ich achte darauf, dass ich mich täglich bewege und dass ich Dinge esse, die einigermaßen gesund sind. Das ist viel einfacher, wenn man von zu Hause aus arbeitet, als wenn man irgendwo in einem anderen Land ist.

Bei meiner letzten Produktion wurde mein Büro direkt neben die Büroküche verlegt, die mit schrecklichen Snacks gefüllt war – mir ging es nicht so gut. Ich arbeite gerade daran, mein Gewicht zu reduzieren.

Lotek64: *Die Verlockung war sicher allgegenwärtig, ich kann es mir gut vorstellen. Und was wirst Du tun, wenn Du das Rentenalter erreichst? Kannst Du Deine Füße stillhalten und einen Drink am Meer genießen? Oder würdest Du lieber mit den Enkelkindern spielen? Alternativ könntest Du*



auch mit Deinem Rollator oder Deinen Krücken in 15 Jahren zu einer Demo-Party kommen, gell?

Peter Baustaedter: Ich möchte in diesem Beruf arbeiten, bis ich genug davon habe, und wer weiß, wann das sein wird. Ich muss einfach fit und gesund bleiben. Wenn die Zeit gekommen ist, in den Ruhestand zu gehen, freue ich mich darauf, all die oben genannten Dinge zu tun und noch mehr.

Ich habe viele alte Amigas und andere Geräte (natürlich sind zumeist Computer gemeint), die meine Aufmerksamkeit brauchen würden. Und ich kann mir vorstellen, dass ich darauf dann regelmäßig Farbe und Pinsel hervorholen würde.

Lotek64: Peter, vielen Dank für die tiefen Einblicke und ausführlichen Antworten. Wir wünschen Dir weiterhin viel Erfolg und dass das nächste Büro nicht wieder neben der Kantine liegt. ■

Das Interview erschien zuerst auf tarnkappe.de und wird hier mit freundlicher Genehmigung des Autors veröffentlicht, dessen Dank Norbert Konieczny aka Norby/ex-TRSI gilt.

Weiterführende Links

Profil in der C64 Scene Database (CSDb):
<https://csdb.dk/scener/?id=29227>

LinkedIn:
<https://www.linkedin.com/in/peter-baustaedter-3499/>

IMDb:
<https://www.imdb.com/name/nm0062489/>

Galerie mit Amiga-Grafiken:
<http://artcity.bitfellas.org/index.php?a=artist&id=959&p=0>

Quizfrage

Was haben diese drei Spiele gemeinsam?



Antwort im hinteren Teil dieser Ausgabe.

Damals: Frauen als Bundeswehripilot?

Helicopter Mission

Dieses Werbespiel des Bundeswehr aus dem Jahr 1994 wirkt heute in mancher Hinsicht steinzeitlich.

von Simon Quernhorst

1994 erschien mit „Helicopter Mission“ ein Werbespiel für die Bundeswehr. Bevor man jedoch in die – recht ruhigen und eher gemütlichen Missionen – einsteigen kann, gilt es zu Programmstart einige Fragen zu beantworten. Aus heutiger Sicht steinzeitlich wirkt dabei das Vorgehen des Programms bezüglich der Selektion des Co-Piloten. Denn wenn man sich erdreisten sollte, den weiblichen Character zu selektieren, zeigt das Spiel zunächst eine Textseite über die möglichen Bundeswehraufgaben für weibliche Soldaten: den Sanitäts- sowie den Militärmusikdienst. Anschließend ändert

das Spiel dann die Wahl automatisch auf den männlichen Co-Piloten.

Und dass mittels dieses Werbespiels auch eigentlich gar keine Bewerbungen von Frauen gesucht wurden, erkennt man auch an dem beiliegenden Formular zur Anforderung von Informationsmaterial: eine Auswahl des Geschlechts oder der Anrede gibt es schlicht nicht.

Hersteller war die Reutlinger Firma Rauser Computer Advertising GmbH im Auftrag des Bundesministeriums der Verteidigung. Besonders schön finde ich übrigens das gedruckte

■ Das Originalspiel

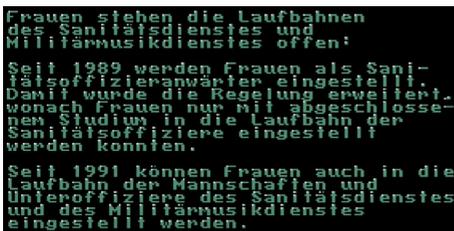


Bundeswehrlogo auf dem Metallschlitten der Diskette, denn dies könnte man als Symbol der schützenden Funktion interpretieren.

Einige Jahre nach dem Erscheinen des Spiels, ganz präzise zum Start des neuen Jahrtausends am 1. Januar 2001, wurden dann alle Laufbahnen der deutschen Bundeswehr uneingeschränkt für Frauen geöffnet. ■



■ Ist diese Wahl wirklich frei?



■ Die bittere Wahrheit...



■ ...und die despotische Konsequenz.

SIDOLOGIE

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

von Martinland

Wiederum ist viel zu viel Zeit verstrichen, so möchte ich denn endlich zu den Feierlichkeiten des 64. Lotek64 etwas Besonderes beisteuern; nämlich zwei moderne SID-Stücke aus der Vandalism News Nr. 72 vom Vorjahr, die mich nun eineinhalb Jahre lang (!) begleitet und beglückt haben und welche ich die Freude hatte, erneut bei Back in Time Live in Bergen zusammen mit Glenn Rune Gallefoss auf der Bühne, aber auch in Österreich samt Commodorianern, mit dem Theremin zu umspielen.

Sunkissed (2022)

geschaffen von **Youth & Yavin** alias **Michel de Bree & Marvin Severijns**: Man stelle sich vor, dies (dazu tanzend!) mit Kopfhörern auf sonnendurchfluteten Flughäfen und Bahnhöfen am Weg zu bzw. von Demoszeneveranstaltungen oder vor einem Hotel im morgendlich-sonnigen Budapest zu vernehmen. Hoffentlich kommt bei mehrmaligem Anhören (natürlich im Loop) dieses extrem glückliche und sonnige Gefühl auf, welches ich, auch dank der raffiniert eingewobenen Begleiteinwürfe und herrlichen zwei Hauptmelodien vor und nach dem B-Teil, immer wieder und wieder erleben durfte. Himmlisch!

<http://csdb.dk/sid/?id=60840>

Vandals Waltz (2022)

geschaffen von **Laxity** alias **Thomas E. Petersen**: Alles oben anfangs Gesagte gilt auch hier, doch fulminant jazziger. Loopt nicht! ;)

<http://csdb.dk/sid/?id=60706>

Lieblingsspiel

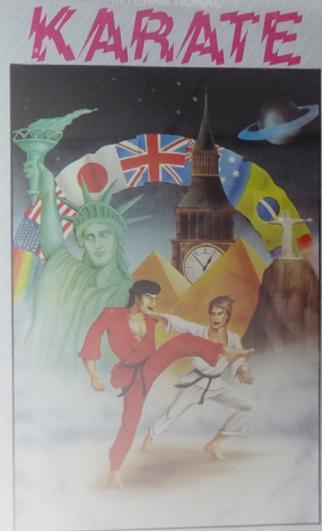
International Karate (C64)

System 3 wurde 1984 von Mark Cale, Emerson Best und Michael Koo gegründet. Nach kleineren Erfolgen war die junge Firma auf der Suche nach Ideen für den richtig großen Hit. Emerson Best war Kämpfer im britischen Taekwondo-Nationalteam und dies inspirierte die Firma zur Entwicklung eines Kampfsportspiels. Doch die Entwicklung lief vollkommen aus dem Ruder.

von Simon Quernhorst

Die Spectrum-Version war schlecht, die C64-Version unfertig, Michael Koo und Emerson Best verließen die junge Firma. Trotzdem wird das Spiel auf der jährlichen Personal Computer Show 1985 mit echten Karate-Kämpfern und leicht bekleideten Hostessen beworben, sodass sogar ein Verweis vom Messegelände erfolgte. Erst anschließend stieß der britische Programmierer Archer MacLean zum Projekt „International Karate“ hinzu. Die Steuerung wurde perfektioniert und die legendäre Musik von Rob Hubbard eingebaut. Activision hatte die Chance, das fertige Spiel in den USA zu vertreiben, lehnte es aber als „...typischer europäischer Mist...“ (Zitat aus Retro Gamer Spezial 2/2017, Seite 218) ab, sodass schließlich Epyx das Spiel unter dem Namen „World Karate Championship“ in Nordamerika veröffentlichen durfte.

Leider führte diese US-Veröffentlichung dann aber zu einem langwierigen Rechtsstreit: Data East verklagte Epyx wegen Plagiatsvorwürfen zum eigenen Arcadespiel „Karate



Champ“ von 1984. Nicht nur die Sportart, sondern sogar die Spielerfarben, das Punktesystem sowie der Schiedsrichter wären lediglich kopiert. Das Gericht urteilte zunächst für Data East, nach einer Revision dann aber, dass die Ähnlichkeit in der Natur der Sportart liegen würde und derartige Vergleiche bei Spielen zur gleichen Sportart unumgänglich wären.

Ist es eher „International Taekwondo“?

Das Spiel bietet sieben Funktionen für Tritte, drei verschiedene Sprünge, aber nur drei unterschiedliche Schläge. Dieses Ungleichgewicht zwischen Tritten und Schlägen sowie der frühe Einfluss von Emerson Best lässt an der tatsächlich simulierten Sportart zweifeln, denn die dynamischere Beintechniken entstammen eher dem Taekwondo während Karate sehr viel mehr Schlagtechniken verwendet. Natürlich haben die Sportarten historisch und geografisch immer wieder Einfluss aufeinander gehabt, aber die Unterschiede sind bis heute ersichtlich. Während das japanische Karate



- Drei Versionen von IK+ aus drei Jahrzehnten

sich mit „leere Hand“ übersetzen lässt, steht das koreanische Taekwondo für „Hand-Fuß-Weg“. Den im Spiel sehr effektiven Fußfeder (Ashi-Barai) gibt es hingegen nur im Karate.

Kommen wir nun kurz zur Spielmusik von Rob Hubbard. Denn wie bei einigen anderen Spielen (z. B. Artikel zu Last Ninja 2 in dieser Ausgabe), wurde auch „International Karate“ sehr von einem anderen Lied inspiriert. Ab etwa Sekunde 42 erkennt man das Lied „Forbidden Colours“ (ab Sekunde 58) des japanischen Komponisten und Schauspielers Ryuichi Sakamoto wieder, welches auch in dessen Film „Merry Christmas, Mr. Lawrence“ von 1983 verwendet wurde.

Die einseitige Originaldiskette des C64-Spiels startet mit einem kleinen Menü, in dem



- Man kann es bis zum Umfallen spielen.

man mit den Tasten A und B entweder „Game 1“ oder „Game 2“ aussuchen kann. Der einzige Unterschied besteht dabei in den enthaltenen vier Hintergrundbildern. Game 1 enthält die Oper im australischen Sydney, die Skyline

Undokumentierte Tastenkombinationen

Während die vier F-Tasten in der Anleitung der C64-Version erklärt werden und die Anzahl der Spieler und den Soundoptionen steuern, sind folgende Tastenkombinationen undokumentiert:

- Ein gleichzeitiger Druck auf die Tasten E und S zeigt die Warteanimation der Kämpfer.
- Ein gleichzeitiges längeres Halten der Tasten A, D, Z und M wechselt die Ortsgrafik.
- Und mit Taste X in Kombination mit den Zahlentasten 1, 2, 3 oder 4 lässt sich sogar die Spielgeschwindigkeit verändern.

von New York, die Verbotene Stadt in Peking sowie den Berg Fuji in Japan, während Game 2 die Pyramiden in Ägypten, Rio de Janeiro, die Szenerie an der Londoner Themse, sowie die Akropolis in Athen zeigt. Bei Raubkopien kursierten diese beiden Versionen damals oft als „International Karate I“ und „II“, obwohl es tatsächlich nur eine gemeinsame Kaufversion des Spiels gab. Einen Nachfolger namens „International Karate 2“ hat es indes nie gegeben,

als Nachfolger erschien ab 1987 nämlich direkt das geniale „IK+“ für verschiedenste Systeme, so auch im Jahr 1994 für das Amiga CD32 und sogar im Jahr 2003 noch für Sonys PlayStation.

Im Jahr 2000 veröffentlichte Studio 3 „International Karate 2000“ für den Game Boy Color sowie im Jahr 2004 „International Karate Advanced“ für den Game Boy Advance. Im Magazin „Club Nintendo“ erschien in Ausgabe 01/2001 sogar ein Beitrag in der Rubrik „Aktuelle Hits“, hier wurde „International Karate 2000“ in einer Reihe mit Pokémon und Donkey Kong Country vorgestellt. Zuletzt wurde International Karate dann 2004 auf dem C64-DTV (allerdings nur in der NTSC-Version) sowie 2008 auf Nintendos Wii Virtual Console veröffentlicht....



■ Die beiden Versionen für Game Boy

Aufgrund seiner Schnelligkeit und Dynamik wäre Taekwondo eigentlich ein würdiger Namensgeber für Videospiele, aber dessen sperrige Bezeichnung sowie die mediale Präsenz der Konkurrenten Karate und des chinesische Kung Fu („etwas durch harte, geduldige Arbeit Erreichtes“) haben auch bei Spielen stets diese bevorzugt. So findet man tatsächlich nur sehr wenige Taekwondo-Spiele, für den Amiga „Taekwondo“ (1988, Anco) und „Super Taekwondo Master“ (1995, Mirage) sowie „Taekwon-Do“ (1994, Human) für das japanische Super Famicom (bei uns „Super Nintendo Entertainment System“). Nur Judo (Japan, „sanfter Weg“) wurde bei Computerumsetzungen, vermutlich aufgrund seiner eher schlecht simulierbaren Hal-

Lexikon GAME BOY COLOR

AKTUELLE HITS
Hier zeigen wir euch die aktuellsten Spielehits für den Game Boy Color, die derzeit die Charts dominieren.

POKÉMON TRADING CARD GAME

Nun könnt ihr auf dem Game Boy Color Jagd auf die Sammelkarten machen!

INT. KARATE 2000

Messet euch im sportlichen Schlagabtausch im Klassiker von Publisher Studio 3!

Lexikon GAME BOY COLOR

■ Selbst das Nintendo-Magazin ist begeistert.

te- und Wurftechniken, ähnlich stiefmütterlich behandelt. Immerhin gibt es Martechs „Uchi Mata“ (1986, für C64, CPC, ZX Spectrum, MSX) – übersetzt ist das übrigens der Innenschwermwurf – sowie die beiden japanischen Spiele „Judo Senshuku“ (1988, für Famicom Disk System) und „Moero!! Judo Warriors“ (1990, für Famicom) der Firma Jaleco. ■

Anmerkungen zum Soundtrack von The Last Ninja 2

Inspirationen und Anleihen

Einer der populärsten C64-Soundtracks ist sicherlich „Last Ninja 2“ von Matt Gray aus dem Jahr 1988, welcher durch hervorragende und sehr unterschiedliche Stücke die dichte Atmosphäre des Spiels perfekt unterstützt. Besonders gelungen sind auch die kürzlichen Remix-Veröffentlichungen als CD, Download und Schallplatte im Rahmen von Grays Projekt „Reformation“.

von Simon Quernhorst

Beim Durchhören des Reformation-Soundtracks bemerkte ein Kumpel, dass sich einige Stücke sehr nach der deutschen Gruppe „Tangerine Dream“ anhören würden. Diese Band wurde bereits 1967 gegründet und gilt als Pionier auf dem Gebiet der elektronischen Musik. Tatsächlich offenbart sich bei Track 10 „The Office Main Theme“ eine sehr starke Ähnlichkeit zum Stück „Midnight in Tula“ vom Tangerine-Dream-Album „White Eagle“ (1982). Gleiches gilt für Track 12 „The Mansion Main Theme“ welches auf dem Tangerine-Dream-Lied „Alchemy of the Heart“ von der Veröffentlichung „Tyger“ (1987) basiert. Derselbe Track läuft übrigens auch im letzten Level „Final Battle“ des Spiels. Bei sieben Ladesequenzen und sieben Levels hätte man eigentlich 14 verschiedene Musikstücke erwartet, enthalten sind im Spiel und auf dem Soundtrack jedoch nur 13. Am Rande sei noch bemerkt, dass der Level „The Mansion“ zwar im Ladebild und auch auf dem Soundtrack so heißt, auf dem Startbildschirm des Levels steht jedoch die abweichende Bezeichnung „Mountain Hideaway“. Textliche Unterschiede



■ Spiel sowie Soundtrack auf Vinyl und CD

bestehen auch bei „The Street“ und „City Streets“ sowie „The Office“ und „Office Block“.

Zusätzlich erinnert Track 9 „The Office Loading Theme“ auch sehr an das Lied „Beat Dis“ des britischen Musikprojekts „Bomb the Bass“ (vom Debut-Album „Into the Dragon“ aus dem Jahr 1988). Vielleicht hat Herr Gray diese drei inspirierten Lieder damals bewusst in den späteren Levels platziert und angenommen, dass das Spiel so schwer ist und die Lieder bei den Kids so unbekannt wären, dass es nicht auffallen würde... Im Booklet des Soundtracks wird zwar auf die Umstände zur doppelten Nutzung des Tracks in „The Mansion“ und „Final Battle“ hingewiesen – weil damals nie eine Beauftragung seitens System 3 für ein vierzehntes SID-Stück erfolgt ist –, aber leider nicht über die offensichtlichen Anleihen der Stücke berichtet. ■

Letzter Level erreicht

Bubble Witch Saga 2

Beliebte Handyspiele kommen und gehen, nur an einem halte ich seit Jahren fest: Bubble Witch Saga 2 des britischen Herstellers King.com Ltd., der seit 2016 zum US-Konzern Activision Blizzard gehört.

von Simon Quernhorst

Bubble Witch Saga 2 ist ein kostenloses Logikspiel, in dem gleichfarbige Blasen aufgelöst werden müssen. Es basiert auf den Videospielahnen „Bust-a-Move“ bzw. „Puzzle Bobble“ der japanischen Firma TAITO aus dem Jahr 1994, deren Nachfolger auch weiterhin auf jeweils aktueller Hardware erscheinen, zuletzt „Puzzle Bobble 3D: Vacation Odyssey“ im Jahr 2021 für PS4 und PS5. In Bubble Witch Saga 2 gilt es verschiedene Levelziele zu erreichen, entweder ist die oberste Blasenreihe zu vernichten, Tierblasen zu befreien, einen Geist als Mitte eines drehenden Blasenlevels freizulegen oder Gegnerfelder mit passenden Blasen zu treffen. Je mehr Blasen man auflöst, Kombinationen schafft und Bonuspunkte ergattert, desto höher fällt die Level-Punktzahl aus.

Als Spielernamen wählte ich damals „Puzzle Bobble“ und immer, wenn etwas Zeit ist, spiele ich ein paar Level. Wichtig ist es mir, die Level stets ohne kostenpflichtige Extras zu absolvieren. Durch Zusatzmissionen kann man innerhalb des Spiels auch kostenlose Extras erhalten und diese für spätere Level einsetzen, z. B. Feuerblasen, zusätzliche Blasen, Explosionen. Während die ersten Level noch sehr einfach sind, steigert sich der Schwierigkeitsgrad

nach und nach. Spätestens ab dem Tausenderbereich der Levelnummer geht es hauptsächlich darum, welche Extras man am besten in welchen Levels zum Einsatz bringt, denn mit den Standardblasen sind die Level nur bei sehr günstigen Konstellationen des farblich oft zufälligen Levelaufbaus zu schaffen. Außerdem sollte man gewisse Reihenfolgen, Flugwinkel, Wahrscheinlichkeiten und Drehrichtungen beachten. Wenn man dann noch eine kleine Liste führt, in welchen vorherigen Levels man idealerweise die einzelnen Zusatzmission leicht erledigen kann, um Extras zu erhalten, kommt man recht schnell vorwärts.

Auf diese Weise bin ich nun im (vorläufig) letzten Level 6850 angekommen und immer, wenn man den jeweils letzten Level geschafft



hat, erscheint ein Hinweisfenster mit dem Text „Neue Levels in Arbeit ...“. Auf der Levelkarte steht jenseits des letzten Levels „Bald verfügbar ...“. Wöchentlich erscheinen – zuletzt meistens dienstags – stets 20 weitere Level, ein Ende ist nicht abzusehen. Für jeden Level wird eine Highscoreliste mit den Spielernamen der besten drei Ergebnissen geführt, seit einigen Levels wird mir dort nur noch mein Spielname angezeigt, somit scheint momentan kein anderer Spieler so weit gespielt zu haben...

Manche Level wurden im Nachhinein überarbeitet, um den Schwierigkeitsgrad anzupassen oder Designfehler zu korrigieren. So ist z. B. Level 1947 heutzutage deutlich einfacher

als in der ursprünglichen Version. Manche Level enthalten auch Überraschungen, wie den Smiley in Level 5887, oder Merkwürdigkeiten, denn in Level 5205 bekommt man komischerweise 119 Blasen, obwohl der Level nur etwa 20 Blasen erfordert.



Gedruckte Programme

Neben Datenträgern (Disketten, Module, Kassetten, CDs, etc.) waren gedruckte Programme in Zeitschriften eine häufig genutzte, wenn auch aufwändige, Quelle für neue Spiele und andere Programme in den 1980er und frühen 1990er Jahren. Für aufwändigere Programme mussten stunden- oder manchmal sogar tagelang sogenannte Listings abgetippt werden.

von Simon Quernhorst

Anfangs noch ohne Eingabehilfen und deren Prüfsummenberechnung war es immer auch ein Glücksspiel, ob die abgetippten Programme dann überhaupt korrekt liefen. Und auch die Setzer in den Verlagen hatten oft genug Probleme mit den Programmen, so dass manche gedruckten Programme schon vom Verlagshaus aus nicht funktionieren konnten. Bekannt waren derartige Listings vor allem für Computermagazine, bei uns z. B. 64'er, Happy

Computer, RUN, Homecomputer, Computronic, etc. Allerdings gab es auch andere Publikationen, die Programme abgedruckt haben...

Im Jahr 1988 veröffentlichte das deutsche Magazin „Fix und Foxi“ aus dem Erich Pabel Verlag einen mehrteiligen BASIC-Kurs für den Commodore 64. In Ausgabe 16/1988 erschien zusätzlich auch „Das kürzeste BASIC-Spiel“: in acht Zeilen wurde ein kleines Reaktionsspiel realisiert. Interessanterweise wurde im Listing

■ Schnell abgetippt: das F&F-Spiel

PROFI-TIP: Das kürzeste BASIC-Spiel

Kurzbeschreibung für das kürzeste BASIC-Spiel auf eurem C 64: Der Spieler (der weiße Punkt in der ersten Bildschirmzeile) muß versuchen, den Sternen auszuweichen. Ihr könnt mit der Z-Taste nach links und mit der M-Taste nach rechts lenken. Viel Spaß!

```
5 INPUT"SCHWIERIGKEITSGRAD (1-5) ";S:IFS<1 OR S>5THEN5
10 X=20:SC=0:?"<SHIFT/CLR>"
20 FORI=1 TO S:SC=SC+1:?"TAB(INT(RND(1)*40))"*";:NEXT:?
30 IFPEEK(1024+X)=42THEN70
40 POKE1024+X,81:GETAS:IFAS="M"ANDX<39THENX=X+1
50 IFAS="Z"ANDX>0 THENX=X-1
60 GOTO20
70 ??"<SHIFT/CLR>CRASH !!!!! PUNKTE :?"SC
```

ART: LEBEN NACH DEM CODE

Tja, Leute, auf Seite 21 haben wir es schon zart angedeutet ... inzwischen hatten wir Zeit zum Nachdenken und ... äh ... hm ... naja, einmal MUSS ja die Wahrheit heraus: MAD wird von einem Computer gemacht. Jawohl. Vor gut zehn Jahren haben wir damit angefangen und die menschlichen MAD-Ikloten nach und nach ausgetauscht ... erst die Texter, dann die Zeichner,

DAS MAD COMPUTE

GESTALTUNG: SERGIO ANTONIOS

Nu, APPLE-BESITZER: Bevor ihr versucht, das Programm auszudrucken, solltet ihr es abspeichern ... sonst legt euch der Computer rein! Ihr könnt es natürlich ohne Probleme auch einem MAC entleeren ... es wird aber dort nicht laufen!

APPLE

```

10 HOME
20 SIZE=1,2,3XK+10,LYC+0
30 HORIZONCUM=PILOT G,0,CALL -3082;KOLOR=0
40 READ X,Y,X1,Y1
50 IF X=0 THEN TERN 100
60 FX=X+SIZE*XC+FY*72-(Y+YC)
70 LY=Y+SIZE*YC+FX*72-(Y+YC)
80 HPLOT FX,FX TO LX,LY;PILOT FX+1,FY TO LX+1,Y
90 GOTO 40
100 POKÉ 30,65
110 FOR BASE=0 TO SLOWBASE+1618:BASE=128
120 FOR LOC=BASE TO EDWARDS+365:POKE LOC,37;NEXT LOC
130 NEXT BASE
140 FOR RB=0 TO 31:RB=31*(30;PRINT "ALFED E. HACKER";
150 FOR BASE=0 TO SLOWBASE+1618:BASE=128
160 FOR LOC=LOC+1 TO LOWBASE+400:POKE LOC+1024,PEEK
LOC;NEXT LOC
170 NEXT RB
180 POKÉ 49235,0
200 CALL -736;HOME;POKE 30,255
210 END
    
```

Glaubt nicht, daß das alles ist! Weiter geht's bei Zeile 500!

ATARI

WICHTIGER HINWEIS FÜR ATARI-BESITZER: Es gibt keinen wichtigen Hinweis für Atari-Besitzer.

```

10 BEBAS=3,30K+11,3C+0
20 GRAPHICS BPOKE 709,0;POKE 710,94;POKE 712,94;POKE
30 GLOBE 1 77,2
40 READ X,Y,X1,Y1
50 IF X=0 THEN GOTO 100
60 FX=X+SIZE*XC+FY*72-(Y+YC)
70 LY=Y+SIZE*YC+FX*72-(Y+YC)
80 PLOT FX,FX;DRAWD LX,LY;PILOT FX+1,FY;DRAWD LX+1,Y
90 GOTO 40
100 POKÉ 556,2;POKE 657,1;PRINT "ALFRED E. HACKER";
120 POKÉ 784,255
130 GRAPHICS 0
140 END
    
```

Nun die Pupillen massieren, und weiter auf bei Zeile 500!

und jetzt auch den Red. Und warum? Weil wir dieses ständige Stümpfen, diese ewigen Fehler, dieses totale Chaos jeden Monat nicht mehr ertragen konnten! Und ein COMPUTER macht keine Fehler. Er ist immer korrekt, gewissenhaft und verlässlich und s8921 -JUMP +32POKE 4:IF YO" =GOTO TEUFEL. Wie bitte? Ihr glaubt uns nicht? Na schön ... hier ist der Beweis:

TEUFEL-PROGRAMM

PROGRAMME: LAURETTA JONES, THORSTEN MARSSEN UND TOMA

COMMODORE

```

05 V=1:R=0:R=41:R2=1:R3=C:160Y=110
10 POKÉ V=32;D:POKE 5676,1;PRINT
115 POKÉ V=17;D:POKE 51,4;D:R=0:R2=0
120 FOR I=70 TO 74:R=84:R POKE I,8;NEXT I;S;70:1
135 READ X0,Y0,X1,Y1:R=0:POKE THEN 330
140 GOTO 150:R=0:R2=0:R3=C:160Y=110
150 READ X0,Y0,X1,Y1:IF X0=0 THEN 330
160 HPLOT X0,Y0 TO X1,Y0;PILOT X0+1,Y0:GOTO 155
210 IF X1=0 THEN 330
220 IF Y1=0 THEN 330
230 IF Y1=0 THEN 82=Y1-Y0:GOTO 230
240 IF Y1=0 THEN 245
250 GOTO 230
260 GOTO 230
270 GOTO 230
285 IF 05=01 THEN 280
290 GOTO 300
295 IF 01=01 THEN 260
298 RETURN
300 TX=X:ZY=INT(Y/8)+X*Y AND 73:ZX=X+INT(X/8)
310 HW=INT(C/7)+D:R=73:AD=X+Y+C*X
315 POKÉ 45,1;PEEK(40) AND 1;PRINT
330 POKÉ 198,0;R=1:R2=1:POKE 5476,255
400 POKÉ 198,0;R=1:R2=1:POKE 5476,255
410 DATA 175,16,2,20,1,1,208,26,169,0,115,0,26,238
420 DATA 109,6,141,0,68,238,195,2,208,248,238,199,9
430 DATA 175,16,2,20,1,1,208,26,169,0,115,0,26,238
440 DATA 215,2,208,248,238,216,2,175,276,2,201,108
450 DATA 208,208,96
1800 DATA 126,23,195,195,235,255,195,195,246,246,96
1810 DATA 96,195,96,126,126,255,255,96,96,246,246,96
1820 DATA 96,195,96,126,126,255,255,96,96,246,246,96
1830 DATA 126,23,195,195,235,255,195,195,246,246,96
1840 DATA 126,23,195,195,235,255,195,195,246,246,96
1850 DATA 126,23,195,195,235,255,195,195,246,246,96
1860 DATA 126,23,195,195,235,255,195,195,246,246,96
1870 DATA 60,102,102,255,102,195,195,60,110,99,96,96
1880 DATA 99,96,110,99,102,255,102,195,195,60,110,99,96
1890 DATA 99,110,99,102,255,102,195,195,60,110,99,96
1900 DATA 99,110,99,102,255,102,195,195,60,110,99,96
    
```

Noch wach? Prima. Dann umblättern ... und weiter bei Zeile 500!

- Listings strikt alphabetisch: Apple, Atari, Commodore...

der Befehl „PRINT“ durch das „?“ abgekürzt, obwohl im darüberstehenden BASIC-Kurs auf derselben Seite stets „PRINT“ verwendet wird.

Noch kurioser – und technisch wirklich beachtenswert – ist das „The MAD Computer Program“. Es erschien im Oktober 1985 auf vier Seiten der amerikanischen Ausgabe 258 des Magazins MAD. Das BASIC-Programm erschien für Apple-, Atari-, Commodore- und IBM-Computer. Dazu wurden systemspezifische Programmzeilen sowie ein gemeinsamer Daten-Teil (ab Zeile 500) verwendet, welcher auf einer Doppelseite den Großteil des Programms ausmachte. Als Designer und Programmierer des amerikanischen Beitrags werden „Lauretta Jones and Toma“ genannt. Lauretta Jones ist eine Grafikdesignerin aus New York. In der BBC-Sendung „Micro Live“ von 1984 wird ein Interview mit ihr geführt, bereits zu diesem Zeitpunkt

arbeitet sie mit einem Grafiktablett an einem Apple-Computer und spricht von ihrer Tätigkeit für verschiedene Magazine. Insofern kann man davon ausgehen, dass sie auch die Grafik für das MAD-Programm auf diese Weise gestaltet hat. Bei den bisherigen Arbeiten auf ihrer Website (www.laurettajones.com) hat sie auf eine Erwähnung des damaligen MAD-Programms verzichtet. In Deutschland erschien der übersetzte MAD-Artikel, ebenfalls auf vier Seiten und mit den identischen Cartoons am Rand, im Mai 1986 in MAD-Magazin 205. Hier wird zusätzlich zu den beiden vorgenannten Autoren auch noch „Thorsten Marsen“ genannt. Eine deutsche Wiederveröffentlichung fand etwas später in „MAD Especial Nr. 42“ statt. Das MAD-Programm erschien auch in anderen Ländern, so z. B. noch im Jahr 1991 im brasilianischen Heft „MAD Especial 10: Desinformatica“.

COMMODORE

```

10 V=53248:SA=24576:POKE 53280,15
15 SI=1.2:XC=160:YC=10
20 POKE 56576, (PEEK(56576) AND 252)+2
30 POKE V+17,59:POKE V+24,24
40 FOR I=17408 TO 18407:POKE I,47:NEXT I
50 FOR I=24576 TO 32767:POKE I,0:NEXT I
60 READ X1,Y1,X2,Y2
70 IF X1=999 THEN 120
80 FX=X1*SI+XC:LX=X2*SI+XC:FY=199-(Y1+YC):LY=199-(Y2+YC)
90 FX=INT(FX+0.5):LX=INT(LX+0.5):GOSUB 250
100 FX=FX+1:LX=LX+1:GOSUB 250
110 GOTO 60
120 FOR I=0 TO 119:READ B:POKE 32040+I,B:NEXT I
130 POKE 198,0:POKE 197,64:IF PEEK(197)=64 THEN 130
140 POKE 56576,PEEK(56576) OR 255
160 POKE V+17,27:POKE V+24,21
170 PRINT "(CLR/HOME)":POKE 214,9:PRINT:POKE 211,3
180 PRINT "COPYRIGHT 1985 F.C. PUBLICATIONS"
190 POKE 198,0:POKE 197,64:IF PEEK(197)=64 THEN 190
195 PRINT"(CLR/HOME)"
200 END
210 VO=320*INT(VB/R)+(VP AND 7):XO=R*INT(XP/R)
220 BV=2*((7-XP) AND 7):SM=SA+VO+XO
230 POKE SM,(PEEK(SM) OR BV)
240 RETURN
250 DX=LX-FX:DY=LY-FY
260 XP=FX:RX=FX+YF:FY=FY:GOSUB 210
270 IF ABS(DY)>ABS(DX) THEN 330
280 IF DX=0 THEN RETURN
290 XI=DX/ABS(DX):YI=DY/ABS(DX)
300 XP=XP+XI:RY=RY+YI:YP=INT(RY+0.5):GOSUB 210
310 IF XP=LX THEN RETURN
320 GOTO 300
330 XI=LX/ABS(DX):YI=DY/ABS(DX)
340 RX=RX+XI:XP=INT(RX+0.5):YP=YP+YI:GOSUB 210
350 IF YP=LY THEN RETURN
360 GOTO 340
1800 DATA 66,66,66,90,90,90,126,36,66,66,66,126,66,66,66,66
1810 DATA 24,36,66,126,66,66,66,66,254,16,16,16,16,16,16,16
1820 DATA 0,0,0,0,96,96,192,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1830 DATA 36,126,90,90,90,66,66,66,126,64,64,124,64,64,64,126
1840 DATA 0,0,0,0,0,0,66,66,102,36,24,124,70,66,70,124,72,68,66
1850 DATA 24,36,102,66,66,102,36,24,124,70,66,70,124,72,68,66
1860 DATA 124,70,66,70,124,72,68,66,66,66,102,36,24,24,24,24
1870 DATA 60,102,66,6,28,0,24,24

```

Still awake? Good! Now go to line 500 on page 38 and continue entering!

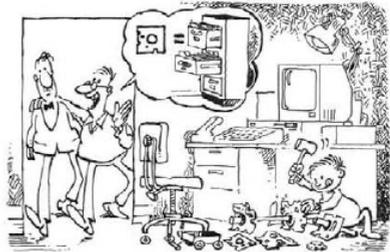
■ Ungleicher Bruder: das US-Commodore-Listing

enthalten ist. Diese liegt in den zusätzlichen DATA-Zeilen 400 bis 430 und wird im Speicher ab Adresse 704 abgelegt. Der SYS-Befehl in Zeile 120 ruft diese Routine zum schnelleren Initialisieren des Grafikscreens auf. Aufgrund der ganzen Programmänderungen erscheint die produzierte Grafik durch leicht veränderte Linienführung etwas anders auf dem Bildschirm, obwohl die identischen DATA-Werte verwendet werden.

Leider erschienen beide C64-Listings nicht fehlerfrei. In der US-Version wurde am Ende von Zeile 80 ein „-“ gedruckt, obwohl ein „+“ benötigt wird. Dieser kleine Unterschied genügt allerdings bereits, um das Programm vollkom-



COMMODORE USERS NOTE: After entering allow 20 minutes for the graphic to fully appear. If it takes any longer, your computer probably isn't plugged in!

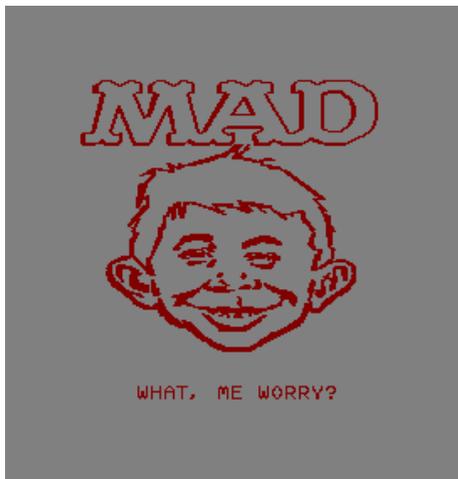


men scheitern zu lassen. Und auch die Layouter der deutschen Version waren nicht an das Setzen von Programmen gewöhnt, so trägt die erste Zeile die unsinnige Nummer „05“. Kritischer ist jedoch, dass das Ende von Zeile 107 einfach an das Ende von Zeile 115 umgebogen wurde und somit beide Zeilen nicht mehr funktionieren können. Außerdem fehlen in der Mitte der Zeile 310 mehrere Zeichen, so dass das Programm hier ebenfalls mit einem Syntax Error abbricht. Hier wird das Potenzen-Symbol benötigt, welches vielleicht den deutschen Schriftsetzern nicht zur Verfügung stand. In der amerikanischen Fassung wird in Zeile 220 ein Potenzen-Zeichen abgebildet, welches es so

nicht auf dem C64 gibt, denn hier wird dafür der Pfeil nach oben verwendet. In dem amerikanischen Apple-Programm (nicht jedoch in dessen deutschen Pendant) gab es auch zwei ungültige Zeilenumbrüche, diese waren zwar recht gut als solche zu erkennen, werden aber vermutlich trotzdem bei unerfahrenen Anwendern zu Problemen geführt haben. Das Abtippen der Programme, vor allem der C64-Version, wird also auf beiden Seiten des Atlantiks zu Frust geführt haben... Vielleicht hat jedoch auch kein Leser dem MAD-Magazin zugetraut, dass überhaupt etwas Vernünftiges bei dem Programm herauskommen würde.

Womit wir beim Stichwort Frust auch noch zur Ausführungsgeschwindigkeit kommen. Denn während z. B. das Apple-Programm in 40 Sekunden durchgelaufen ist, erwähnt das US-Magazin schon vorweg am Seitenrand, dass die Ausführung des Commodore-Programms satte 20 Minuten benötigen würde. Hier wird auch vorweggenommen, dass das Programm lediglich eine Grafik anzeigen wird. Durch die beschriebenen Änderungen in der deutschen

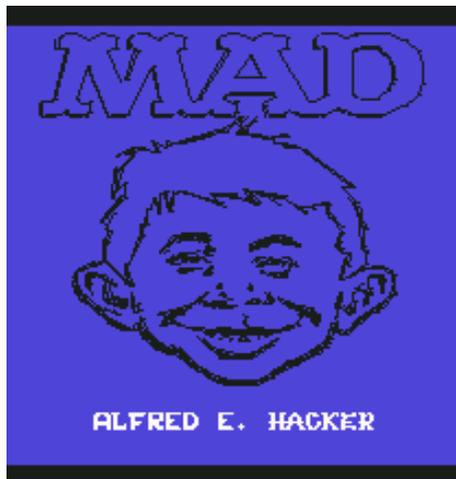
■ Das C64-Ergebnis der US-Version...



Version, steht an dessen Seitenrand, dass „bis zu 10 Minuten“ gebraucht würden. Tatsächlich benötigt die US-Version 16 Minuten und 10 Sekunden (NTSC) und die deutsche Version 10 Minuten und 20 Sekunden (PAL). Auf Diskette belegt das US-Programm 37 Blocks und dessen deutscher Abkömmling 38 Blocks. Leider kann sich der deutsche Co-Autor Thorsten Marsen nicht mehr an seine damalige Tätigkeit erinnern, er antwortete unserer Redaktion: „In der Tat, da war irgendwas. Aber, und das sehen Sie mir bitte nach, ich habe keine Ahnung mehr, um was es genau sich dabei handelte ;-“.

Als komisches Detail am Rand, wird auf der letzten Seite des deutschen Artikels die Zeitschrift „Happy Computer“ als Klokeltüre dargestellt. Und witzig ist auch, dass das amerikanische Heft die Leser noch aufforderte, einen Programmausdruck an „MAD Hackers Department, 485 MADison Avenue, New York NY 10022“ zu senden. Zum damaligen Zeitpunkt war die „Madison Avenue“ tatsächlich der Sitz der Redaktion. ■

■ ...und das deutsche Pendant.



Konsolengeschichte

Hat INTEL eigene TV-Tennis-Konsolen hergestellt?

von Simon Quernhorst

Beim Aufräumen sind mir ein gutes Dutzend Pong-Konsolen aus den späten 1970er Jahren in die Hände gefallen. Über die Namen der meisten Hersteller habe ich mich nicht gewundert: Philips, Universum, Radofin, Interton, MBO, ITT, u. a. waren mir noch gut in Erinnerung. Gestutzt habe ich hingegen bei der Konsole „TV Super Sport 1006“ mit dem Firmenlogo „INTEL“. Dem Gerät lag auch eine Lichtpistole mit der James-Bond-ähnlichen Nummer „INTEL P-0077“ bei. Die Konsole wurde hochwertig hergestellt und enthält deutlich mehr Metallbauteile und weniger Kunststoff als andere Geräte, aber hat wirklich der weltbekannte Chip-Hersteller Intel in den 1970er Jahren selbst diese Konsolen und Lightguns hergestellt?

Nein, es handelt sich lediglich um eine Namensgleichheit. Denn Hersteller der Videokonsolen war die deutsche „INTerELEktronik GmbH“, welche zwischen 1977 und 1979 zehn verschiedene TV-Sport-Konsolen veröffentlicht hat. Deren INTEL-Logo zeigt auch den offiziellen Zusatz „(R)“ für „Registered Trademark“, also eine registrierte Warenmarke für den Markenschutz. Im Internet finden sich unterschiedliche Schreibweisen des Firmennamens, z. B. Interelektronik KG, Interelektronik GmbH & Co. KG., INTER-ELEKTRONIK, jedoch als Adresse stets ein Firmensitz oder ein Postfach in München.

Das 1968 gegründete US-Unternehmen „Intel Corporation“ leitet sich hingegen von „inte-

grated electronics“ ab und bezieht sich damit auf die Halbleiterherstellung. Den ersten 4-Bit-Prozessor namens 4004 brachte Intel 1971 heraus. 1972 folgte dann der erste 8-Bit-Prozessor 8008 und 1974 der Mikroprozessor 8080. In Deutschland ist Intel seit 1974 vertreten, damals wurde die Europazentrale von Brüssel nach München verlegt – somit waren die beiden Firmen INTEL und Intel sogar zeitgleich in München ansässig. Pong-Konsolen hat Intel nicht hergestellt, auch die in den INTEL-Konsolen enthaltenen Prozessoren kamen von anderen Herstellern, allermeist wurde der AY-3-8500 von General Instrument Corporation (GI) verbaut. Ironischerweise enthielten die INTEL-Konsolen also sogar Intel-Konkurrenzprodukte...

Vielen Dank an Florian Maislinger von Intel für die Klärung dieser Herstellerfrage. ■



The Trap Door (C64)

Hungriger Herr, betriebsamer Pixel-Berk

Das 1986 erschienene Spiel „The Trap Door“ des kleinen und kurzlebigen Londoner Softwarelabels Piranha gehört nicht zu den bekanntesten Spielen der 8-Bit-Ära, ist aber einen Versuch wert.

von Georg Fuchs

Das Spiel basiert auf der gleichnamigen britischen Knetfiguren-Kindersendung, die 1984 erstmals auf ITV ausgestrahlt wurde. Insgesamt gibt es 40 jeweils fünf Minuten lange Folgen, die in deutscher Übersetzung („Die Falltür“) erst in den Jahren 1995 bis 1998 von RTL Plus ausgestrahlt wurden. Die Serie handelt von einem blauen Monster namens Berk, das im Keller eines Gruselschlusses lebt und dem „Wesen von oben“ dient. Dieses Wesen, man bekommt es nie zu Gesicht, ruft immer nach Essen, das Berk ihm dann bringen



muss. Einige weitere Kreaturen bevölkern den Schauplatz, ein düsteres Schloss. Berks bester Freund ist der Schädel Boni, der auch im Spiel eine wichtige Rolle spielt.

The Trap Door erschien als Spiel auf den damals in Großbritannien gängigen Systemen Amstrad CPC, Spectrum und C64. Wie schon optisch erkennbar ist, wurde die ursprüngliche Fassung für den Spectrum programmiert und dann auf die beiden anderen Systeme portiert. Der Programmierer Don Priestley hat eine Reihe weiterer Spiele geschaffen, die durch ihre überdurchschnittlich großen Figuren auffallen (Flunky, Popeye – nicht zu verwechseln mit der Arcade-Fassung).

Berk, das blaue Monster, muss auch im Spiel für „The Thing Upstairs“ Essen heranschaffen. Boni, der sprechende Schädel, hilft ihm dabei. Drutt, ein weiteres Wesen aus der Serie, ist dabei oft hinderlich. Es gibt zwei Spielstufen, „Learner Berk“ und „Super Berk“. Im schwierigeren Modus erscheinen Gespenster, die Berk in andere Räume schicken und die Erfolgsaussichten damit deutlich schmälern. Vollständig durchgespielt kann The Trap Door nur in der schwierigen Stufe werden.



■ In jeder Folge der TV-Serie versucht etwas, durch die Falltür zu kommen.



- Der erste von vier Aufträgen

Wie sehen nun die Aufträge des „Wesens von oben“ aus? Insgesamt werden in fester Abfolge vier Speisen genannt, für die eine Reihe von Gegenständen eingesammelt und zubereitet werden müssen. Dafür wird Berk – die Animation ist etwas schwerfällig – durch die dunklen Verliese gesteuert und muss die richtige Zubereitung herausfinden. Boni hat dafür wertvolle Tipps auf Lager. Ist eine Speise fertig, muss sie per Aufzug nach oben geschickt werden. Gelingt das im schwierigen Modus bei allen vier Aufträgen, liefert das „Thing“ einen Safe, der dann noch geknackt werden muss, um den Inhalt zu erhalten und das Spiel abzuschließen. Keine einfache Aufgabe! Dabei habe ich noch

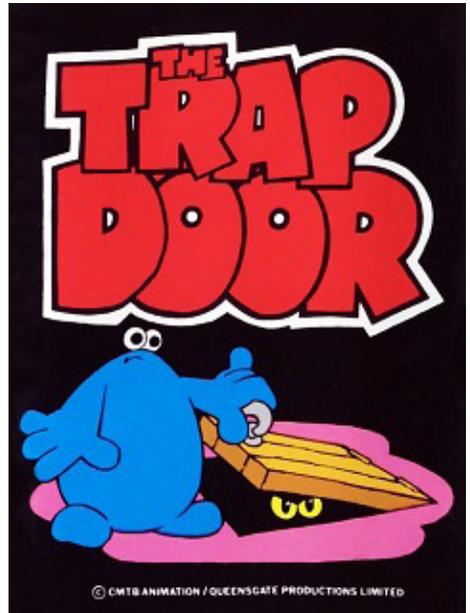


- Diese Würmer aus der Falltür könnte man ohne Schwierigkeiten fangen – würde nicht immer die gelbe Drutt (dt. Trudi) dazwischenfunken.

gar nicht erwähnt, dass es für alle Aufgaben ein enges Zeitlimit gibt.

Optisch ist The Trap Door sehr nett gestaltet. Die comichaften Charaktere sind zwar sehr ruckelig/langsam animiert, aber für den Standard von 1986 gut gelungen. Musikalisch bleibt das Spiel unauffällig, neben einer Titelmelodie mit Luft nach oben kaum der Rede wert. Es gibt lediglich ein paar Geräusche zur Untermalung der Handlung, meistens ist es im Spiel still.

The Trap Door ist ein ungewöhnliches und originelles Spiel aus der frühen Heimcomputerphase, technisch nicht überragend und ruckelig, aber voller netter Details und schwieriger Herausforderungen. 1988 erschien der Nachfolger „Through the Trap Door“, der zwar ähnlich gestrickt wie das Original ist, aber von den meisten Spielern als weniger unterhaltsam empfunden wird.

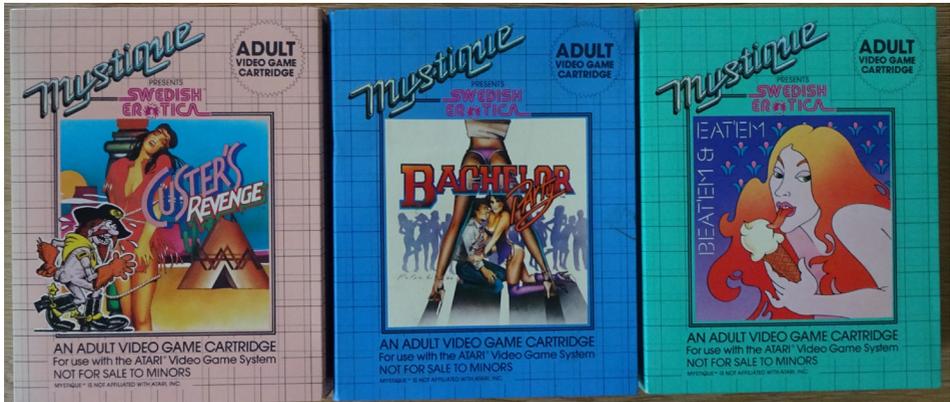


Die drei Mystique-Spiele (Atari VCS)

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallenen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte.

von Simon Quernhorst

Alle für einen: Die drei Mystique-Titel ■



Was gab es nicht alles für Spiele für das Atari VCS, aber eine Sonderrolle nehmen auf jeden Fall die drei Spiele der amerikanischen Firma Mystique aus dem Jahr 1982 ein. Dahinter steckte die Firma American Multiple Industries, Inc. (AMI) und unter Zuhilfenahme des von Caballero Control Corp. lizenzierten Markennamens „Swedish Erotica“ wurden folgende Spiele explizit für Erwachsene herausgegeben: Custer's Revenge (Artikelnummer 1001), Bachelor Party (1002) und Beat 'Em & Eat 'Em (1003) wurden für jeweils 49,95 US-Dollar und damit teurer als andere VCS-Module verkauft.

Inhaltlich wollte Mystique scheinbar direkt mit dem ersten Spiel ordentlich auf die Pauke hauen. Custer's Revenge nimmt durch Erwähnungen des Vor- und Nachnamens historischen Bezug auf den Unions-General George Armstrong Custer, der im Sezessionskrieg sowie den Indianerkriegen agierte und 1876 in der Schlacht am Little Bighorn von der überlegenen Indianermacht getötet wurde. Ebenfalls in dieser Schlacht sind übrigens auch seine Brüder Thomas Custer und Boston Custer umgekommen; dies könnte vielleicht auch der wahre Grund sein, warum man im Spiel nun tatsächlich drei Leben/Custer zur Verfügung



■ Box in Box: die Innenverpackungen

hat. Man bewegt einen lediglich mit Hut, Halstuch und Cowboystiefeln bekleideten, dauererregten Custer horizontal über den Bildschirm und weicht Pfeilen und Kakteen aus. Sollte der General die, an einen Marterpfahl gefesselte, indianische Frau am rechten Bildrand erreichen, kann er – wie es die Anleitung beschreibt – mit dem Feuerknopf „scoren“. Der Programmierer des Spiels, Joel Miller, verleugnete diese Vergewaltigungsszene in einem damaligen Zeitungsartikel mit den Worten: „Er verführt sie, aber sie ist eine einvernehmliche Teilnehmerin“ (Tageszeitung Ocala Star-Banner, Florida, 17.10.1982). Doch auch wenn die abstrakte VCS-Grafik zwar keine Fesseln zeigt, widerspricht der Programmierer eindeutig den Grafiken auf Box und Label, denn hier sind deutlich Stricke zu erkennen.



■ General Custer in übler Absicht

Die drei Spiele erschienen als NTSC-Versionen für den nordamerikanischen Markt, verständlicherweise gab es besonders wegen Custer's Revenge Proteste und Klagen von Frauenverbänden, Pornografiegegnern und Indianervertretern. Und selbstverständlich wurde das Spiel auch entsprechend schlecht bewertet. Als Hersteller der VCS-Konsole wurde auch Atari Inc. in die Kritik hineingezogen und unternahm deshalb ebenfalls rechtliche Schritte gegen AMI. Es ist schon bemerkenswert, dass ein gerade einmal vier Kilobytes großes Programm so viele Personengruppen gegen sich aufbringen konnte. Sicherlich gehörte die Provokation zum Kalkül der kleinen Firma AMI und hat natürlich auch zur Steigerung der Bekanntheit und damit auch entsprechender Nachfrage gesorgt. Der Lieferumfang jedes Spiels bestand aus einer Pappschachtel mit Klappdeckel, einer Garantiekarte, einem Kunststoffetui in Lederimitation, dem Spielmodul und der Anleitung.

Überhaupt sind die Anleitungen eigentlich das Unterhaltsamste an den drei Spielen und einen genaueren Blick wert, denn sie beschreiben ausführlich und oft doppeldeutig sowohl das Spielgeschehen als auch die Motivation zur Entwicklung dieser Erwachsenenspiele. Beispielsweise erfährt man, dass man Bonusleben in Beat 'Em & Eat 'Em bei Erreichen der eher

untypischen Punktzahl von 69 erhält. AMI betont in den Anleitungen auch die – angeblich – hohe Qualität von Grafik und Sound sowie die höheren Ansprüche an Erwachsenenspiele im Vergleich zu Kinderspielen. Dabei sind die drei Titel von Mystique spielerisch einfachster Bauart: Bachelor Party ist ein mit dem Paddle-Controller zu spielender Breakout-Clone, Beat 'Em & Eat 'Em ein ebenfalls mit den Paddles zu steuernder Kaboom-Abklatsch, während General Custer lediglich links und rechts zu steuern ist (kann man hier deshalb von „horizontalalem Gewerbe“ sprechen?) und ganz offensichtlich den Einsatz (s)eines Joysticks erfordert.



■ So ganz ohne Rosen: Bachelor gesucht (links); wie beim Zahnarzt: schön weit aufmachen (rechts).

Es gab natürlich auch andere VCS-Spiele mit anstößigen Inhalten, z. B. die Essensvernichtung und der platzende Magen in Mangia (1983, Spectravideo, siehe Lotek64 #51) oder das Texas Chainsaw Massacre (1983, Wizard Video), aber gerade Custer's Revenge zieht wirklich alle Register des schlechten Geschmacks. Grafik und Sound sind dabei eigentlich noch in Ordnung, es gab damals viele Spiele, die von der technischen Seite her noch schlechter waren. Auch die bedruckten Modul-etuis und die Cartridges mit ihrer Mystique-Prägung auf der Rückseite sind hochwertig produziert. Aber thematisch blieben die Mystique-Spiele eine schmutzige Ausnahme und sind deshalb bis heute berühmt-berühmte Sammlerstücke.

Wer war die erste spielbare Videogame-Frau?

Beat 'Em & Eat 'Em war damals möglicherweise für ein Novum gut, denn es gibt ein sehr enges Rennen um das erste Videospiel, in dem man eine weibliche Hauptfigur steuern konnte. Zumindest ist es genau wie Wabbit (VCS, Apollo) und Ms. Pac-Man (Arcade, Midway) im Jahr 1982 erschienen – und damit einige Jahre vor Samus Aran in Metroid (NES, 1986, Nintendo). Da Ms. Pac-Man jedoch keine menschliche Figur darstellt, kann man nur hoffen, dass Wabbit zeitlich kurz vor Beat 'Em & Eat 'Em erschienen ist, denn das niedliche Farmerädchen wäre für den ersten Auftritt einer Videospieldhelin deutlich besser geeignet als die „Damen“ aus Beat 'Em & Eat 'Em. And the winner is: Als Erscheinungsmonat konnte für Wabbit September 1982 ermittelt werden, während Beat 'Em & Eat 'Em erst im November 1982 erschien. Glückwunsch, Billie Sue! Ein Rekord bleibt Beat 'Em & Eat 'Em aber doch: Wenn man eine Runde verliert, erschallt laut Anleitung der weltweit erste Computerfuz: „...the female computer image(s) lets loose with the world's first breaking of a computer wind.“

Im Videospielcrash von 1983 ist neben vielen anderen Unternehmen auch die Firma Mystique/AMI untergegangen, die Rechte an den drei Spielen sowie einige Mitarbeiter sind anschließend an die Nachfolgefirma Play-Around übergegangen, welche die Spiele anschließend auch noch unter anderen Namen und mit geänderten Grafiken für vertauschten Geschlechterrollen erneut veröffentlichte. ■

Der Autor

Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Zuletzt durchgespielter Titel: Streets of Rage (Master System).

In Erinnerung an Milo Mundt / MacGyver

Milo, mein Milo

Erinnerungen an Milo Mundt, der im Oktober 2022 im Alter von 43 Jahren verstorben ist.

von Marleen

Ach ja, Milo, den kannten irgendwie alle. Milo von der Return, Milo von Protovision, Milo von den 8-Bit-Partys und Live-Hörspielen und, und, und. Ich kannte Milo, weil wir vor vielen Jahren einem gemeinsamen Freund beim Umzug halfen. Im Umzugswagen von Berlin nach Berlin stellten wir fest, dass wir Hobbys gemein haben und am Ende der sehr kurzen Fahrt hatten wir uns bereits angefreundet.

Außer der Retro-Computerei hatten wir noch andere Sachen gemeinsam, zum Beispiel, dass wir beide Familie in Hannover hatten, und so sind wir uns auch hin und wieder aus Versehen im Zug zwischen Berlin und Hannover begegnet. (Ebenso zufällig saßen wir dabei häufig auf dem Sitz mit der Nummer 64.)



■ Milo, Manuel und Marleen im Zug nach Hannover

Milo war zu jeder Schandtat bereit – er fehlte auf keiner meiner zu-Hause-Parties, kam zu Filmabenden und Testen von Brettspielen, und er lud mich auch gerne mal zu spannenden Events ein. Zum Beispiel zum Hörspiel im Planetarium oder etwas mit Musik oder Impro – in Berlin ist ja für jede noch so kleine Interessen-Nische immer etwas los. Wir waren auch

■ Milo, Trogg und Jak T Rip in Bratislava



■ Zug nach forever: Milo, Marleen, Jak T Rip





gemeinsam auf der forever 8 Bit-Party in der Slowakei – noch mehr Zugfahrerei!

Eine meiner kostbarsten Erinnerungen ist folgende: In einer Phase meines Lebens, geprägt von ausgedehnten Dienstreisen, kehrte ich nach wochenlanger Abwesenheit wieder nach Berlin zurück – ich weiß gar nicht mehr,

von woher. Und Milo und Jake (Jak T Rip) überraschten mich mit einem spontanen Besuch und hießen mich mit Luftschlangen willkommen. Ich wünsche mir, dass jeder Mensch mindestens einmal im Leben so gute Freunde hat. Danke, lieber Milo, dass du mein so guter Freund warst. ■



April 2022

05.04.2022

Infinite Mac: Ein Quadra im Browser

<https://www.osnews.com/story/134746/infinite-mac-an-instant-booting-quadra-in-your-browser/>

QWERTZ: Das 150 Jahre alte Rätsel auf unserer Computertastatur

<https://www.derstandard.at/story/2000134509012/qwertz-das-150-jahre-alte-raetsel-auf-unserer-computertastatur>

Zahlen, bitte! Der **Amiga** – eine Dekade Pop Art in 16 Bit

<https://www.heise.de/hintergrund/Zahlen-bitte-Eine-Dekade-Pop-Art-in-16-Bit-6656013.html>

12.04.2022

Was man auf Windows 98 heute noch alles machen kann

<https://www.derstandard.at/story/2000134837535/was-man-auf-windows-98-heute-noch-so-alles-machen>

TheA500 Mini: Der Amiga 500 im Miniaturformat im Test

<https://www.heise.de/tests/TheA500-Mini-Der-Amiga-500-im-Miniaturformat-im-Test-6656341.html>

24.04.2022

We Are Stardust, ein C64-Spiel:

<https://megastyle.itch.io/we-are-stardust>

**The Great Giana PETSII Sisters,** ein Giana-Remake im PETSII-Look und mit neuem Soundtrack:

<https://csdb.dk/release/?id=216887>



Juli 2022

04.07.2022

YouTube auf einem PET:

<https://hackaday.com/2022/07/01/blixterm-brings-full-speed-youtube-video-to-the-commodore-pet/>



19.07.2022

Ein grafisches Betriebssystem für Atari-8-Bit-ter:

<https://atari8.co.uk/gui/>

Lizenzbestimmungen für CP/M:

<http://www.cpm.z80.de/license.html>

Windows 3.1 Flash Edition:

<https://sdomi.pl/weblog/07-windows-3-flash-edition/>

Atari 2600 aus 2500 Lego-Steinen:

<https://www.heise.de/news/Lego-Atari-2600-aus-2500-Steinen-vorgestellt-7183879.html>

Oktober 2022

17.10.2022

Milo Mundt ist im Alter von 43 Jahren verstorben.

November 2022

29.11.2022

50 Jahre Pong

<https://www.heise.de/hintergrund/50-Jahre-Pong-Der-Videospiel-Urknall-7066042.html>

Dezember 2022

17.12.2022

Archer McLean, u.a. bekannt für IK+, ist verstorben.

29.12.2022

VICE liegt in Version 3.7 vor:

<https://vice-emu.sourceforge.io/>

Von **Turrican II** gibt es jetzt auch eine AGA-Fassung, die auf der PC-Fassung basiert:

<https://sonicslothgames.itch.io/turrican2aga>

Das **C64-Spiel „Inbread“** ist ebenfalls erschienen:

<https://psytronik.itch.io/inbread>

C64-Portierung von **Eye of the Beholder**:

<https://csdb.dk/release/?id=226060>



Januar 2023

16.01.2023

Atari 2600 Hardware Design:

<https://www.bigmessowires.com/2023/01/11/atari-2600-hardware-design-making-something-out-of-almost-nothing/>

Die US-Fastfoodkette **Chuck E. Cheese** verwendet noch immer Floppy-Disks (aber nicht mehr lange):

<https://arstechnica.com/information-technology/2023/01/chuck-e-cheese-still-uses-floppy-disks-in-2023-but-not-for-long/>

März 2023

29.03.2023

Doom läuft dank Raspberry Pi auf C64:

<https://www.golem.de/news/commodore-doom-laeuft-dank-raspberry-pi-auf-c64-2303-173043.html>

18.07.2023

Zu Besuch in **Österreichs erstem Videospielemuseum**:

<https://www.derstandard.at/story/3000000179281/zu-besuch-in-oesterreichs-erstem-videospielmuseum>

ChatGPT kann auf Commodore C64 verwendet werden:

<https://www.golem.de/news/ki-chatgpt-kann-auf-commodore-c64-verwendet-werden-2306-174680.html>

40 Jahre **NES**: Die Geburt von Mario und Zelda

<https://www.heise.de/hintergrund/40-Jahre-NES-Die-Geburt-von-Mario-und-Zelda-9216276.html>

Lemmings für den Plus/4 veröffentlicht:

<https://plus4world.powweb.com/software/Lemmings>

<https://www.forum64.de/index.php?thread/138193-lemmings-plus-4-fertig-und-released/>



Alles über **Disketten**:

<https://thejpster.org.uk/blog/blog-2023-08-28/>

September 2023

18.09.2023

Nach 32 Jahren wurde das **ASM-Adventure** für den Commodore Amiga veröffentlicht, benannt nach dem legendären Softwaremagazin. <https://www.hardwareluxx.de/index.php/news/software/spiele/61895-nach-32-jahren-retro-spiel-f%C3%BCr-commodore-amiga-ver%C3%B6ffentlicht.html>

Auflösung der Quizfrage von S. 15

Den Programmierer Manfred Trenz.

Versionscheck (Stand: 25.11.2023)

Name	Version	Emuliert	Website	Aktualisiert
Boxer	1.4.0	MS-DOS	http://boxerapp.com/	16.02.2016
CCS64	V3.9.3	C64	http://www.ccs64.com/	15.11.2021
Denise	2.1	C64	https://sourceforge.net/projects/deniseemu/	19.09.2023
DOSBox	0.74-3	MS-DOS	http://www.dosbox.com/	26.06.2019
dosbox-staging	0.80.1	MS-DOS	https://dosbox-staging.github.io/	06.01.2023
Emu64	5.1.0	C64	https://github.com/ThKattaneK/emu64/releases	24.06.2023
Frodo	4.1b	C64	http://frodo.cebix.net/	30.06.2007
FS-UAE	3.1.66	Amiga	https://fs-uae.net/	19.12.2021
Hoxs64	v1.1.2.3	C64	http://www.hoxs64.net/	07.03.2023
MAME/MESS	0.260	Automaten und Heimcomputer	http://mamedev.org/	25.10.2023
ScummVM	2.7.1	Div. Adventures	http://www.scummvm.org	14.07.2023
VICE	3.7.1	C64, C128, Plus/4, PET, C64DTV	http://vice-emu.sourceforge.net/	29.12.2022
WinFellow	0.5.10	Amiga	https://github.com/petschau/WinFellow/releases	04.10.2023
WinUAE	5.0.0	Amiga	http://www.winuae.net/	01.06.2023
Yape	1.2.4	Plus/4	http://yape.homeserver.hu/	28.10.2023
Yape/SDL	0.71.2	Plus/4	https://github.com/calmopyrin/yapesdl	01.02.2023
Z64K	23.03.23	C64, C128, VIC20, Atari2600	http://www.z64k.com/	22.03.2023

Francis Zachary „Zak“ McKracken

von Georg Fuchs

Wie bei dem im selben Jahr erschienenen Shooter Katakis ist der Name ein Zufallsfund im Telefonbuch. Mit vollem Namen heißt der Held des Spiels Francis Zachary McKracken.

Im Jahr 1997 deckt der Reporter Zak McKracken aus San Francisco ein Komplott auf: Außerirdische, die sich mit Scherzbrillen und Hüten tarnen, infiltrieren Telefongesellschaften, um über ein 60-Hz-Signal die Menschheit zu unterwerfen und den Planeten zu übernehmen. Die Opfer verdummen schlagartig.

Nur wer das schwierige Adventure, das nicht immer ganz naheliegende Lösungswege aufweist, lösen kann, kann die Erde vor diesem Schicksal bewahren. Handlungsstränge und Schauplätze sind eine oft haarsträubende Mischung und voller Anspielungen auf bekannte Filme und Spiele.



Zak McKracken ist nach Labyrinth (1986) und Maniac Mansion (1987) das dritte Adventure von Lucasfilm Games. Es verwendet als zweites Spiel nach Maniac Mansion die SCUMM-Engine. Das Spiel ist seit 2015 auf der Plattform gog.com verfügbar. Neben dem Original existieren mehrere Fan-Adventures, darunter das bemerkenswerte „Zak McKracken – Between Time and Space“ (2008).

Spiel: Zak McKracken and the Alien Mindbenders

Genre: Point-and-Click-Adventure

Erschien: 1988

Plattform: Amiga, Atari ST, C64, FM Towns, MS-DOS

Entwickler: Lucasfilm Games

Internet: <http://www.lotek64.com>

Twitter: <http://twitter.com/Lotek64>

Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Lotek64/16468457687798>