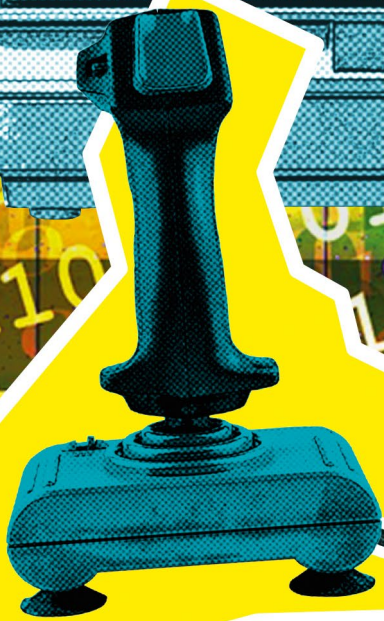


RICHARD EISENMENGER

NUR NOCH DIESES

LEVEL!

VON COMPUTERFREAKS,
GAMES UND SEXY ELFEN



Rheinwerk
Computing

IMPRESSUM

Dieses E-Book ist ein Verlagsprodukt, an dem viele mitgewirkt haben, insbesondere:

Lektorat Stephan Mattescheck

Korrektur Annette Lennartz, Bonn

Herstellung E-Book Janina Bröner

Covergestaltung Julia Schuster

Coverbilder iStockphoto: 12123471 © deepblue4you, 18485663 ©

Olivier_Blondeau, 540970650 © ERphotographer

Satz E-Book Janina Bröner

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-8362-4411-4

1. Auflage 2017

© Rheinwerk Verlag GmbH, Bonn 2017

www.rheinwerk-verlag.de

LIEBE LESERIN, LIEBER LESER,

»Du kriegst noch rechteckige Augen!« – diese oder ähnliche Worte fielen schon Ende der Achtziger quasi täglich in den Jugendzimmern der Republik. Denn die Welt der Spielkonsolen, Pixel-Dungeons und DFÜ-Netzwerke, die war nichts für Erwachsene. Da war man sich einig. Videospiele schlossen damals täglich neue Welten auf, die noch nie ein Mensch mit Führerschein zuvor gesehen hatte. Im Umkehrschluss bedeutete das aber genauso regelmäßig: »Licht aus!« Game Over!

Richard Eisenmenger ist selbst ein Kind dieser Zeit und hat die neuen Welten, die verglichen mit heutigen Pixelschlachten reichlich angestaubt wirken, noch gut in Erinnerung. Genauso wie die 8-Bit-Töne, die Brotkästen und andere Konsolen von sich gaben. Und den Nervenkitzel, wenn es darum ging, nachts unbemerkt an der Telefondose zu pfuschen.

In diesem Buch hat der ehemalige PowerPlay-Redakteur seine Erinnerungen für Sie aufgeschrieben. »Nur noch dieses Level!« führt Ihnen alle Meilensteine und Spieleklassiker dieser Epoche wieder direkt vor Augen – inklusive Box Art, Screenshots und Fotos. Und wenn Sie dadurch wieder Lust auf Nethack, Tetris oder D&D bekommen: Hier finden Sie viele wertvolle Tipps zu Emulatoren, Online-Versionen und App-Umsetzungen der damaligen Games. Dass Sie es diesmal bis ins letzte Level schaffen, wünscht Ihnen

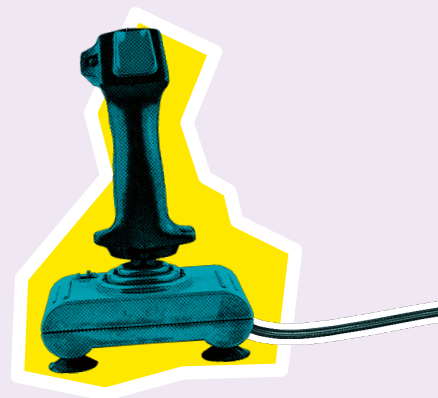
Ihr Stephan Mattescheck

Lektorat Rheinwerk Computing

stephan.mattescheck@rheinwerk-verlag.de

www.rheinwerk-verlag.de

Rheinwerk Verlag · Rheinwerkallee 4 · 53227 Bonn



INHALT

**SYS 58260 -
WARM START
SYSTEM**

SEITE 6



SEITE 26

**BIN
ISCH
SCHON
DRIN
ODER
WAS**

SEITE 54

**DAS CHICKEN
NUGGETS AUTO**

SEITE 84

*Ein Wort sagt
mehr als
tausend Bilder aber
nur wenn Infocom drauf steht andernfalls sind Abenteuer
titres mit Bildern schon hübscher, insbesondere in kleiner Auflösung hat es nicht so viel Spaß und wenn die animiert sind*

SEITE 102

**DIE BAND,
DIE ES NIE GAB**

SEITE 122

**BROT UND
SPIELE**

SEITE 170

**SIEBEN
MEGAHERTZ
UND EINE
SEELE**

SEITE 144

**WALDELFE,
CHARISMA 17,
RECHTSCHAFFEN-
NEUTRAL,
LYCANTROPH,
SUCHT PARTY**

SEITE 196

**POKE
649,0**

SEITE 232

**SPIELEHINWEISE IN
DIESEM BUCH**

SEITE 234



Ich wurde doch eben erst, vor gefühlt zehn Minuten, im Haus meines Atari-Freundes abgeladen – und plötzlich ist es draußen schon dunkel und nach Mitternacht! Dabei haben wir nur ein paar Level »Rambo II« geぞockt, sind ein bisschen durch die Infocom-Version von der »Herz aus Gold« gelaufen und haben an der Idee eines eigenen Abenteuerspiels gefeilt, insbesondere am Titelbild.

Durch die Ritzen der herabgelassenen Jalousie flackern die Scheinwerfer eines vorfahrenden Autos. Jetzt zählen die Minuten, Sekunden. Vielleicht werden sich die Eltern noch ein bisschen unterhalten, dann schaffen wir dieses Ballblazer-Duell noch. Schnell. Und den Sound runterdrehen, wo möglich vergessen sie uns ja.

Doch natürlich öffnet sich die Tür. Grelles Licht bricht in die schummrige Spielatmosphäre, und das kurz vor dem Siegestor.

»Richard, deine Eltern sind da.«

»Jetzt schon? Nur noch dieses Level ...«



Die Brettertür des Kellerabteils öffnet sich lautlos, ich trete einen Schritt in die Dunkelheit und taste die Wand entlang nach Regal und Taschenlampe. »Blrch«, durch ein Spinnennetz hindurch, eklig. Wurden nicht unlängst neue giftige Spezies in Europa gesichtet? Hm ... Mit dem nächsten

zögerlichen Schritt werfe ich auch noch die für Fahrradnotfälle griffbereite Standluftpumpe um, bekomme aber endlich die begehrte und ach so gut bewertete 1000-Lumen-Funzel zu fassen, eine Notlösung für die fehlende Kellerbeleuchtung (mein aktuelles Fünfjahresprojekt).



Im engen Lichtkegel ist es schwierig, etwas Bestimmtes zu finden, wenn man sich nicht genau erinnert, wo man suchen muss. Hier vorne das Camping-Zubehör mit Zelt, Luftmatratze und Stühlen – wie konnte ich mich nur auf so etwas einlassen? (Unglaublich. Draußen übernachten. Im Freien. Wie vor 50.000 Jahren.) Da ein Ersatzstaubsauger, die Malerkiste und das luftdicht verpackte MIDI-Keyboard, irgendein italienisches Modell mit gewichteten Tasten, ein unzerstörbares Biest. Vorbei an der Elektro-Gadget-Kiste, in der noch ein Psion und ein Apple Newton lagern müssten, und an den zwei Riesenkoffern mit der DVD-Sammlung, die sich wegen lächerlicher Altersbeschränkungen nicht über eBay auflösen lässt. Auch die ausgemusterten Werkzeugkästen und das zerlegte Mini-Tomaten-Gewächshaus für den 1 m-x-1 m-Balkon lasse ich links liegen, gerate dann aber beim Anblick der Ukulele ins Nachdenken: irgendwann ... und dann am besten gleich George Harrisons »While my guitar gently weeps« lernen. Andererseits – durch die vielen Jahre Kellerexil ist das gute Stück sicher verstimmt, und man müsste ihm erstmal neue Saiten aufziehen. Gute Ausrede!

Endlich, hinter den zusammengefalteten Umzugskartons finde ich die übrigen Kisten. Neben den Resthölzern, Latten und Brettern für irgendein

zukünftiges Bastelprojekt steht der zweckentfremdete Plattenspielerkarton, treuer Begleiter in jede neue Wohnung und Zeuge einer Zeit, in der die Vorsilben Giga und Tera noch für feuchte Träume sorgten. Das bröckelige Klebeband ist schnell heruntergerissen, der Karton hastig geöffnet und die Antistress-Ploppfolien beiseite geschaufelt: Im Schein der Taschenlampe sehe ich ihn, meinen Zumbitsu 8000! Unsinn. Meinen Amiga 500!

Im vergilbten Plastikgehäuse und mit abgewetzten Tasten liegt er da, mit einem zweiten 3,5"-Laufwerk, Quickshot-Pro-2-Joystick und einem Hayes-kompatiblen 1200-Baud-Pocket-Modem, irgendwo da unten in der Schachtel. War da nicht auch noch das wahnsinnsschnelle 9600-bps-Zykel drin? Dieses Setup hat mich zahllose lange Nächte gekostet, Streitereien mit meinen Eltern und jede Menge Taschen- und Zeitungsaustragegeld. Denn ein Computerfreak lebt teuer! Zwischen spannendem Hardwarezubehör und Topspielen gibt es zu jedem Zeitpunkt eine Anzahl hochinteressanter und kaufenswerter Produkte, die ungemein faszinieren und zum Experimentieren einladen. Ohne dieses Hobby hätte ich sicher schon einen Bauernhof mit eigenen Hühnern, einer Milchkuh und einem Home- und Gaming-Theater plus Musikstudio auf dem Dachboden, eine Art Neverwinter-Ranch irgendwo im Voralpenland, vielleicht bei Bad Tölz oder Garmisch-Partenkirchen, aber abseits der touristischen Hotspots.

Auf der anderen Seite, ohne dieses Hobby säße ich nicht hier und könnte nicht dieses muntere Nähkästchen öffnen, im Heuhaufen meiner Erinnerungen einige Nadeln herauspicken und erzählen, wie spitz sie waren und wie man sich die Hände an ihnen blutig kratzte, wie an einem Miniaturmodell von Metal Earth (in etwa so: <http://nndl.de/metalearth>). Denn ich scheue keine Schmerzen und Mühen, Ihnen von der unverblühten, der blutigen Wahrheit über die Ära der Heimcomputer zu berichten. Das war eine grausame Zeit, in der das Einblenden eines einfarbigen Sprites dafür sorgte, dass ein Spiel auf den Index kam (»River Raid«, »Blue Max« und viele andere unschuldige Pixelscroller). Eine Zeit, als sich Atari- und Commodore-Fans auf den Schulhöfen die Köpfe einschlugen oder Disketten tauschten, während PC-Freaks noch etwas verloren danebenstanden. Als man per Telefonleitung übertragene Texte auf dem Monitor Buchstabe für Buchstabe mitlesen konnte. Überhaupt eine Zeit, in der man sehr viel Geduld für alle digitalen Aktivitäten aufbringen musste, bevor Festplatten erschwinglich waren und Benutzeroberflächen verrieteten, ob der

Rechner gerade auf eine Eingabe wartete oder schon beschäftigt war – ein zweiter Klick im Mausclickpuffer war fatal und führte zum Abbruch. Ja, sogar Drucker und ihre Köpfe waren zu der Zeit fies zu uns, denn auch sie hatten Nadeln, die einem mit jeder Zeile einer Hardcopy unter markerschütterndem Gekreische den Frontalkortex perforierten – zehn Minuten für ein längeres Listing. Nicht leiser übrigens als Akustikkoppler und Faxmodems – ein Wunder, dass wir diese Zeit überlebt haben!

Ganz so schlimm war es natürlich nicht, zumindestens nicht für die jüngere Generation. Denn zwischen dem ganzen Trubel um Tschernobyl, SDI und der Deutschen Einheit, um die Challenger, Mathias Rust und die Lindenstraße begann die Ära der Freaks. Das war damals noch kein Schimpfwort, sondern ein Kompliment, für uns Computerfreaks jedenfalls. Denn wir konsumierten und erschufen gleichermaßen eine neue digitale Welt, die jung und zart wie ein Blümchen im Frühlingswind war und gleichzeitig so roh und formbar wie ein Klumpen Ton. Kein Moment verging, der nicht spannend war und an dem nicht eine technische Innovation hinter der nächsten Ecke oder auf der nächsten Seite eines Computermagazins lauerte. Frankie goes to Hollywood, Indiana Jones und Marty McFly begleiteten uns durch eine Zeit, die Monat für Monat, Jahr für Jahr immer bunter und mehrstimmiger wurde: von 16 zu ganzen 16 Millionen Farben in nur vier Jahren, dann auch noch Stereo und Sprachausgabe und schließlich dreimal die Erlösung: ISDN, Festplatten und Tintenstrahldrucker. Dummerweise blieben bei der ganzen Innovation die Helden dieser Zeit, die Rechner von Atari und Commodore, auf der Strecke.

Inzwischen habe ich den Amiga ausgepackt und glaube, das zweite Laufwerk gefunden zu ... nein, meinen Game Boy! Mit »Tetris« drin!

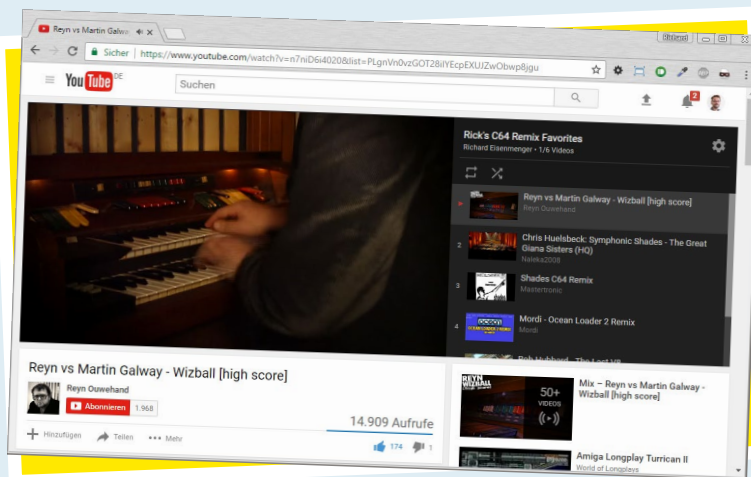
Keine Zeit, ich melde mich später nochmal.



BEHIND THE SCENES

David Bowie ist tot, Michael Jackson sogar schon seit acht Jahren. Jurassic Park ist fast 25 Jahre her, ein Vierteljahrhundert, und Harry Potter ist auch kein Teenie mehr. Fühlen Sie sich jetzt alt? Ich auch. Die guten alten Zeiten sind eine Ewigkeit her, und auch wenn der eine oder andere eine PlayStation 4 zur eigenen oder zur Familienbespaßung besitzt oder sich ab und zu durch ein Handyspiel »toucht«, wird es nie so kultig, so legendär, so romantisch sein wie früher.

Egal, ob das die Illusion von »Früher war alles besser« ist oder nicht, es gibt ein Mittelchen gegen die Sentimentalitätssehnsucht: Retro. Dieses Buzzword erhebt die Computer der 8- und 16-Bit-Ära in den Kultstatus und die Software und ihre Macher dazu. In diesem Buch nehme ich Sie mit auf meine persönliche Retro-Reise, von Atari bis Zumbitsu, so zwischen 1986 und 1994, bevor die PCs mit dem klammheimlich ergriffenen Zepter die Nägel in die Särge der Heimcomputer trieben. Warum? Weil ich ein Doppelleben führe. Wenn's mal ganz ruhig ist daheim, niemand da, dann zottel ich ein 5m-Cinch-Kabel hinter dem Verstärker hervor und stecke es in den Kopfhörerausgang eines uralten Lenovo-Laptops. Den bediene ich auf dem Couchtisch immer noch schneller als eine Remote-Keyboard-und-Set-Top-Box-Lösung mit Kodi-Mediencenter. Dann folgt der Tauchgang in die Computermusikhistorie. Viele Jahre zurück, als man noch erhören konnte, welche Wellenformen eingesetzt wurden (nennt man inzwischen »Minimal«). Ist ja mittlerweile alles auf YouTube.



Für eine möglichst multisensorische Erfahrung finden Sie in diesem Buch deshalb auch Links ins Internet, z. B. hin zu YouTube oder zu einem interessanten Interview oder einer legalen Downloadquelle für ein 25 Jahre altes Spiel. Denn manchmal rappelt es mich und ich werfe beim angesprochenen Thema das passende Spiel an und schreibe ein paar Zeilen dazu. Mit diesen Spieleinfos haben Sie dann die Wahl: schmunzeln, vorbeiwinken und weiterblättern oder einen Emulator installieren, kurz im Browser nach dem Spiel suchen und sich selbst ins Getümmel stürzen. Aber ich will Ihnen nichts vormachen: An die Unterhaltungsqualität moderner Spiele reichen die wenigsten der damaligen Top-Ten-Erfolge heran, selbst wenn Sie eingefleischter Turrigan-2-Crack waren oder sich abendlang über ein Infocom-Abenteuer den Kopf zerbrachen. Mittlerweile wirken die meisten Konzepte im Vergleich doch ziemlich dünn. Noch nicht entmutigt, denn »Ultima« kann doch gar nicht langweilig sein? Dann studieren Sie die Tipps ab Seite 13. Für einige Spiele sind aber nicht mal Emulatoren notwendig, da es sie inzwischen auch als Browserspiel oder App-Neuaufgabe gibt. Etwaige Hinweise finden Sie dann in den betreffenden Textpassagen.

Wie verhält sich das eigentlich mit den Emulatoren, ist das alles legal? Keineswegs. Nicht legaler, als sich ein aktuelles Spiel aus zwielichtigen Quellen zu besorgen. Also – nein, nicht legal. Selbst dann nicht, wenn man bei der Suche nach »*Spielename Plattform*¹ Download« sofort Dutzende Suchergebnisse erhält und darunter sogar Websites findet, die nicht mal Werbung enthalten oder virenverseucht sind, sondern von treuen Retro-Fans betrieben werden, die ein Stück Computer- und Videospiegelgeschichte hüten. Aber auch bei Retro-Spielen gelten die 70 Jahre Urheberrecht (*post mortem auctoris*), und es spielt keine Rolle, dass die meisten Titel offiziell gar nicht mehr erhältlich sind.


Und was ist mit »verwaisten Werken«, sogenannter Abandonware, also Software, deren Urheber gar nicht mehr ermittelt werden kann? Das ist eine Grauzone, aber wenn es keine explizite Freigabe der Rechteinhaber gibt, bewegt man sich stets am Rande der Urheberrechtsverletzung. Wirklich sicher sein kann man sich nur bei Titeln, deren Freigabe bekannt ist. Bestes Beispiel ist »Elite«: Ian Bell, Mitentwickler des Weltraumhandelsklassikers neben David Braben, hat sich mit seinem Kollegen geeinigt und stellt das Spiel sogar für mehrere Plattformen zum Download bereit: [🔗 elite](#).

1 z.B. »marble madness amiga download« oder »kaiser c64 download«

Für die meisten anderen Titel gilt: Vorsicht, sonst werden Sie von der Dame mit den verbundenen Augen und der Waage höchstpersönlich eingesperrt oder schulden irgendjemandem milliardenhohe Lizenznachzahlungen. Die totale Sicherheit gibt's nur so: Ersteigern Sie auf eBay die betreffenden Plattformen und Spiele, oder, für Spielkonsolenfans eine tolle Sache, Sie sehen sich nach Hardwaresystemen wie der RetroN um. Spiele findet man dann wieder im Kleinanzeigenbereich oder bei einem überbeuerten Händler.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Schmöckern.



Noch etwas, halten Sie das Handy griffbereit: Damit besuchen Sie die im Buch verstreuten Begleitlinks zu multimedialen oder interessanten Onlineinhalten, ohne das Buch weglegen zu müssen. Wenn Sie dieses Symbol  sehen, gefolgt von einem Stichwort, geben Sie in die Adresszeile <http://nndl.de/stichwort> ein (für »Nur noch dieses Level«). Das ist eine Abkürzung, die Sie zum finalen Internetziel mit der tatsächlichen und häufig komplexen URL weiterleitet. Falls solch ein Link mal ins `/dev/null` oder `>NIL` läuft, freue ich mich zwecks Korrektur über eine kurze Nachricht an gurumeditation@nndl.de.

Herzlichst

Ihr

Richard Eisenmenger

Herzlichen Dank an Michael Schmitzer und alle Retro-Fans der Website *Kultboy.com*, aus deren umfassenden Archiv für einige Illustrationen und Bebilderungen schöpfen durfte.

EMULATOR-ELDORADO

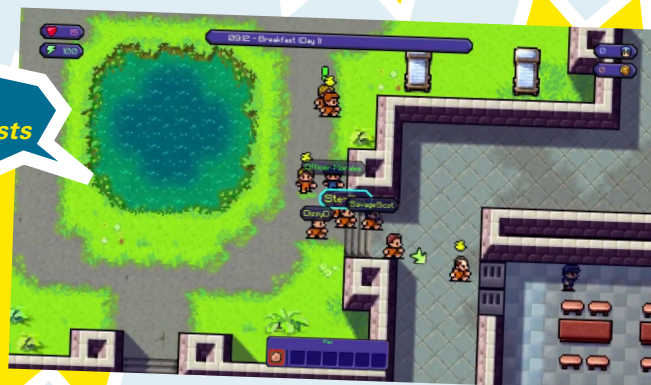
Moment, noch nicht weiterblättern! Die Rechtslage und ihre praktische Anwendung bei 25 Jahre alten Spielen mal dahingestellt, steht Ihnen natürlich frei, sich, Interesse vorausgesetzt, tiefer mit dem Thema auseinanderzusetzen. So erwähne ich bei Spielerückblicken, wie Sie den betreffenden Titel möglichst unkompliziert anspielen können – das geht zum Teil sogar schon im Webbrowser. Dann betreten Sie die inzwischen heilig gewordene sogenannte »Retro«-Welt. Was steckt eigentlich hinter diesem Gutwort?

»Retro« (lat. zurück) ist ein tolles Buzzword, mit dem sich Möbelstücke in schrecklichen Farben und mit dünnen Holzfüßchen, viel zu große oder runde Autos, All-in-one-Videospielboxen für den Fernseher und bunte Bücher für den sentimental Zahn der Generation C64 verkaufen lassen. Wir werden älter, und war die Welt um uns herum vor 30 oder 40 Jahren zwar auch schon laut und quietschbunt, flackert sie heute mit 120 Frames per Second so rasch an uns vorüber, dass man morgens beim Zähneputzen im Spiegel einen Epilepsie-Warnhinweis sehen sollte. Wer da nicht mehr mitmachen will, sucht die Entschleunigung, und da bietet sich im Unterhaltungsbe- reich ein Besuch in der 8-, 16- oder 32-Bit-Vergangenheit an.

Aber hinter Retro versteckt sich noch mehr, nämlich auch eine Abkehr von der Filterblase, die sich im Spielebereich durch eine Generalisierung großer Studiotitel abzeichnet. Die 3D-Figuren von Nathan Drake (»Uncharted«) und Lara Croft sind jederzeit austauschbar; das Kletter-Gameplay ist iden- tisch mit »Assassin's Creed«. Ob ich diese oder jene belanglose Sidequest in »Dragon Age« oder »Witcher« geschafft oder versemelt habe, wurde nicht im Großhirn gespeichert. Selbst die hochlevelbaren Attribute sind überall ähnlich. Und sind Spiele nicht insgesamt viel zu einfach geworden?

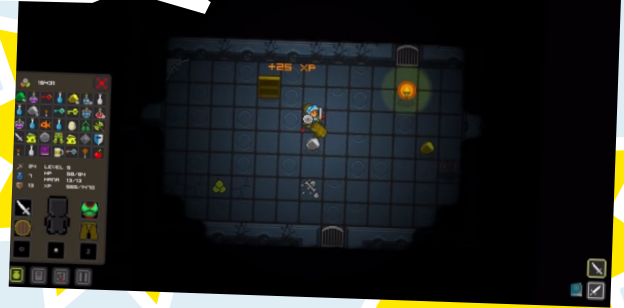
Klar, damit selbst der casualste der Casual Gamer viele schnelle Erfolgs- erlebnisse hat, wird der größte gemeinsame Nenner bedient. Abenteu- erspiele sind derart mit Hitpoint-Regenerierung, unendlich spawnenden Healing Potions und Checkpoints vollgepackt, dass man von vornherein im »Hard«- oder »Nightmare«-Modus anfangen müsste, um noch eine Herausforderung zu erleben. Da vermisst der Retro-Gamer vor allem Ori- ginalität und auch Spielansätze, die ein kürzeres Spiel für zwischendurch erlauben, ohne wieder in einer zehnminütigen Cutscene gefangen zu sein.

Die achte Generation der Videospielekonsolen (PS4, Xbox One, Nintendo Wii U/Switch, Ataribox?) verspricht Änderung. Ein gegenläufiger Trend zum Mainstream ist erkennbar, da Spieler und Spielermacher, auch die kleinen, unabhängigen Entwickler, mehr Raum zum Atmen bekommen. Das hindert den Retro-Fan nicht daran, Textadventures neues Leben einzuhauchen, etwa dank Crowdfunding eine neue Indie-Spieleschmiede zu gründen oder die vollständige Generation der Heimcomputer der 8-, 16- und 32-Bit-Ära auf dem PC zu emulieren, um auf eine ganze Generation von Kultspielen zuzugreifen. Die Kennzeichen von Retro-Spielen sind auffällig: pixelige Grafik (die Abbildungen zeigen »Terraria«, »The Escapists« und »Quest of Dungeons«), beschränkte Farbpalette, minimalistischer Sound, seitlich oder von oben plattgedrückte Spielwelten. Denn 3D ist ein No-Go für Retro. Im Einsatz der dritten Dimensionen, wo es rechenleistungstechnisch eine ganze Ecke herausfordernder wird, sehen viele die Grenze zum Retro. Audiovisuelle Technologiebeschränkungen sind das Markenzeichen von 8- oder 16-Bit-Computern.



Quest of Dungeons

Sprechen wir im Heimcomputerkontext von 8, 16 oder 32 Bit, ist stets die Architektur gemeint, das Design, der Aufbau der Chips, allen voran des Hauptprozessors und der Datenleitungen zwischen all den Komponenten. Die Bit-Zahl kennzeichnet den Zahlenbereich, mit dem der eingesetzte Prozessor am besten jonglieren kann, den er mit einem einzelnen Prozessorherzschlag zwischen Speicher und Bildschirm hin- und herschiebt oder rechnerisch abarbeitet. Bei 8 Bit gibt es da Werte zwischen 0 und 255, 1 Byte, eine Speichereinheit, über die sich immerhin ein Zeichen eines ganzen Buchstabenalphabets inklusive Ziffern und vieler Sonderzeichen abbilden lässt (ASCII mit einem bisschen Etwas extra). Natürlich kann ein 8-Bit-Computer auch mit größeren Zahlen rechnen, z. B. entstehen mit 2 Byte (8 mal 8) 65.536 mögliche Werte. Dafür braucht er allerdings länger als ein 16-Bit-Amiga- oder -ST, der 16 Bit quasi als Muttersprache beherrscht und entsprechend mehr Daten pro Herzschlag abfertigt. Somit wird alles bunter, feiner aufgelöst (auch ein Klang hat eine Auflösung, die darüber entscheidet, ob der Klavierton real oder wie aus einer Büchse klingt) und vor allem schneller. Mit 32 Bit reichen die Zahlenwerte dann von 0 bis 4.294.967.295, mit 64 Bit, das ist die aktuelle Prozessorgeneration, von 0 bis 18.446.744.073.709.551.615. Für den Heim- oder Bürobereich ist damit auch das Ende der Fahnenstange erreicht, denn wer braucht im Alltag, sieht man von der Programmwahl auf Fernsehfernbedienungen ab, so große Zahlen? Per Retro eingeschränkte Bit-Zahlen reduzieren also, minimalisieren, entschlacken die Multimediaflut. In Zeiten automatisch startender Werbevideos auf Nachrichten-Websites, bei denen ich jedes Mal einen Höllenschreck bekomme, ist mir das durchaus recht.²

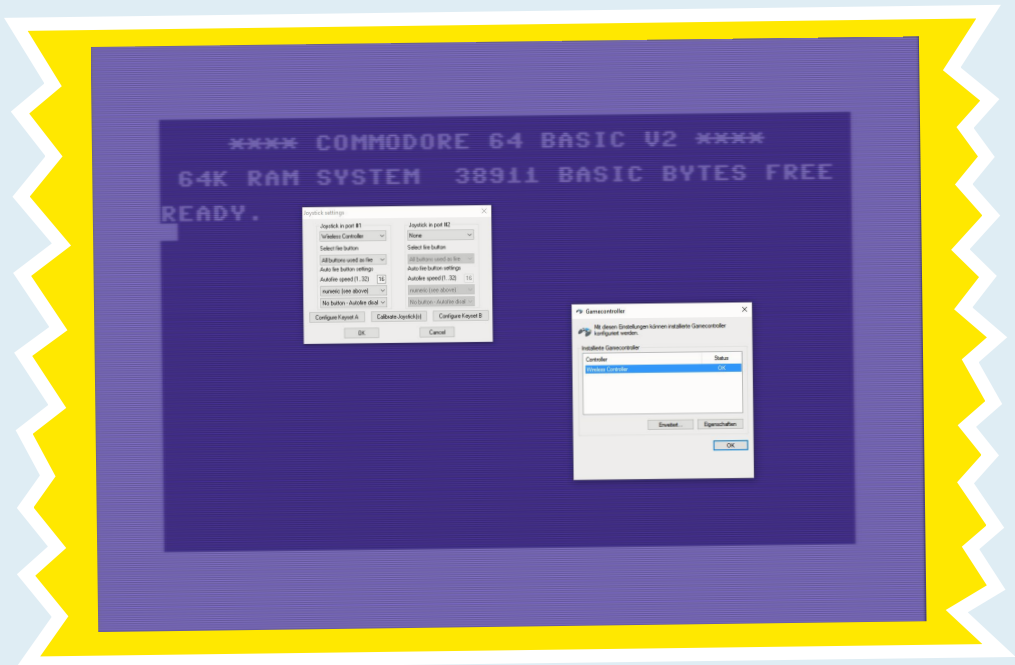


² In diesem Sinne wünsche ich mir nicht nur Retro-Spiele, sondern auch ein Retro-Internet. Und zwar eines, das auch auf meinem in die Jahre gekommenen iPad funktioniert, als 50 kB noch die Obergrenze für eine Webseite waren, und nicht 50 MB.

Weckt das Ihre Neugier, dann erleben Sie die Retro-Welt hautnah mit einem sogenannten Emulator (von lat. aemulari, »nachahmen«). Der läuft auf einem beliebigen Wald-, Feld- und Wiesen-PC und ahmt 30 Jahre alte Heimcomputer nach, und zwar mit links. Zwei Kandidaten stelle ich Ihnen deshalb vor, per Internetsuchmaschine finden Sie aber auch Emulatoren für andere, exotische Systeme.

VICE DER C64-EMULATOR vice

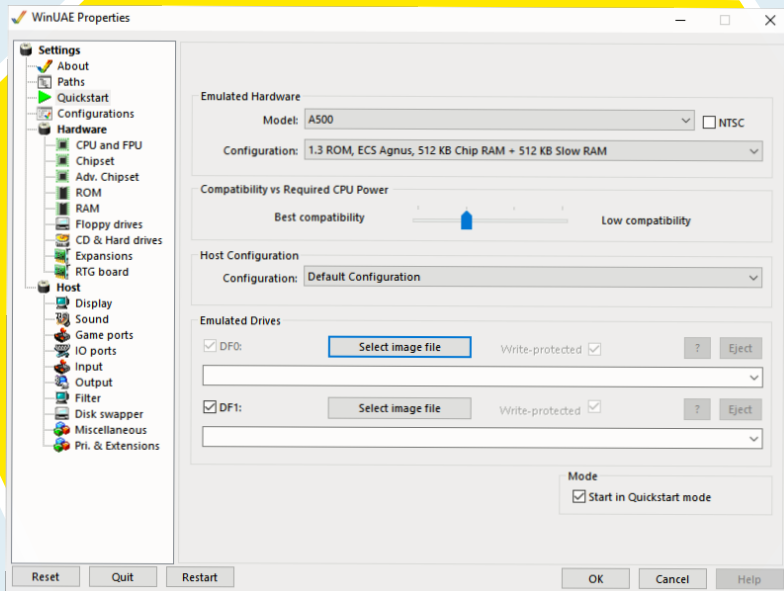
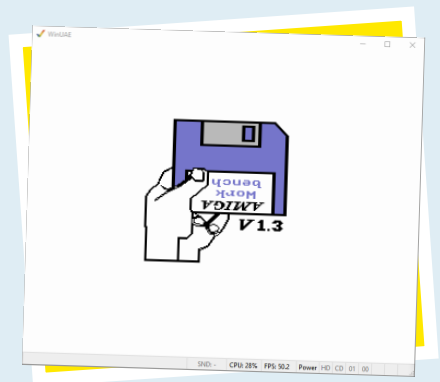
VICE läuft nach meiner Erfahrung besonders stabil und bietet eine Fülle an Konfigurationsmöglichkeiten, z. B. für das spezifische C64-Modell, die verbauten Chips, die Bildschirmausgabe mit uralten Röhrenfernseher-Rasterlinien, den Joystick-Anschluss (es ist kein Problem, einen PS4-Controller per USB anzuschließen) und die Anzahl der Diskettenlaufwerke. Denn haben Sie ein Stück virtuelle C64-Software in einem der zahlreichen Internetarchive als Datei im Downloadordner liegen (erkennbar an den Dateiendungen *.d64* oder *.t64*), klicken Sie sie einfach über **File • Autostart disk/tape image** in den Emulator, der Lade- und Startbefehl `LOAD "*" ,8,1` erscheint dann schon automatisch.



Noch ein Tipp: Die wichtigste Tastenkombination ist **[Alt] + [W]**, der Warp-Modus, mit dem Sie den C64 auf aktuelle PC-Geschwindigkeit boosten. Besonders nützlich ist das für das Laden der Spiele, beim eigentlichen Spielen drücken Sie das Tastenkürzel dann erneut, damit der Titel überhaupt spielbar bleibt.

WINUAE DER AMIGA-EMULATOR winuae

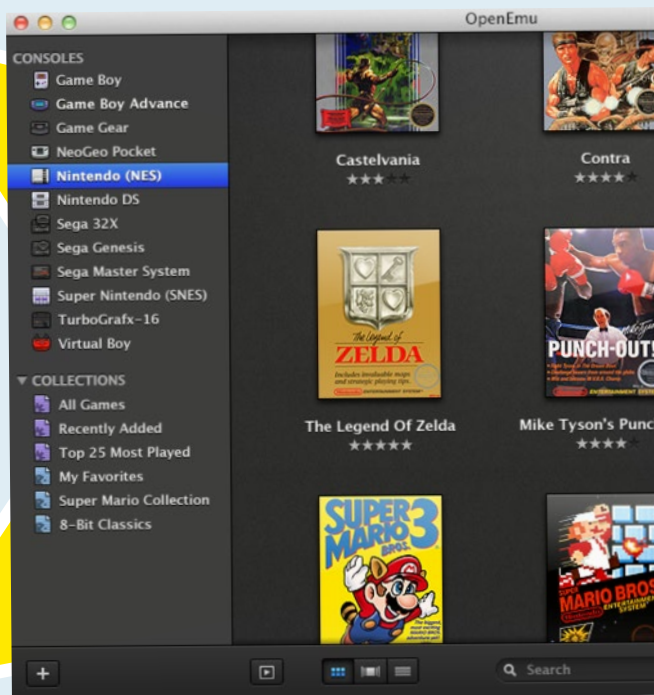
In der Generation multimedialer 16-/32-Bit-Systeme lege ich Ihnen den WinUAE (von Unix Amiga Emulator) ans Herz. Auch hier sind alle Modelle von Amiga 500 bis 4000 vertreten, mit allen Chipsets, konfigurierbarem Speicher, Laufwerken, Joystick-Anschlüssen etc. Ein interessanter Punkt in den WinUAE-Properties ist beispielsweise **Configurations**. Hier hinterlegen Sie Ihre persönliche Amiga-Konfiguration und aktivieren sie künftig per Mausklick. Welche Disketten in den Laufwerken liegen, steht im **Quickstart**-Bildschirm. Amiga-Disketten erkennen Sie an der Dateiendung *.adf*.



Tipp: Merken Sie sich, dass Sie mit der mittleren Maustaste das Amiga-Fenster wieder verlassen und jederzeit mit F12 die Optionen zum Feintunen der Konfiguration öffnen können.

OPENEMU UNTER MACOS

macOS-Nutzer haben's gut, die eierlegende Wollmilchsau unter den Emulatoren ist ihnen vorbehalten. OpenEmu ([🔗openemu](https://www.openemu.org/)) wird seinem Namen gerecht und schickt eine beeindruckende Liste von unterstützten Spielekonsolen ins Rennen. Da sind z.B. alle klassischen Atari-Konsolen, alle Game Boys, die Sega-Plattformen, alles von Nintendo vor der Wii und sogar die erste PlayStation und ein paar Japan-only-Klassiker mit dabei. PC-Besitzer müssten sich diese Emulatoren mühsam per Hand zusammensuchen (was nicht unmöglich ist: [🔗alleemulatoren](#)), während OpenEmu das Spiele-Eldorado in eine gemütliche Klickbibliothek packt. Das Anschließen von Controllern ist natürlich, wie bei anderen Emulatoren, per USB oder Bluetooth kein Problem.



Das System arbeitet mit alten und auch neuen Eingabegeräten wie dem PlayStation DualShock 4 oder dem Nintendo Switch Pro Controller zusammen. Fazit: Wer mit einem Mac arbeitet und einen vorsichtigen oder intensiven Blick in die Welt der Retrospiele werfen möchte, der kommt an OpenEmu nicht vorbei.



Im Bereich der Videospiele bzw. Spielkonsolen müssen es heutzutage auch nicht immer PS4, Xbox One oder Nintendo Switch sein. Gerade für das gelegentliche Spielen zwischendurch bieten sich Retro-Konsolen an, die auf den ersten Blick günstiger zu sein scheinen. Aber Vorsicht, das ist wie mit der Anschaffung eines Oldtimers. Zwar haben die Retro-Spiele keine Probleme mit ihren Abgaswerten, aber die Marktnische ist klein, und alte Originalmodule sind selten für einen Appel und ein Ei zu haben. Einige Möglichkeiten, ein paar gediegene 8- oder 16-Bit-Pixel auf den Fernseher zu beamen, gibt es aber:

NINTENDO CLASSIC MINI UND SNES CLASSIC MINI

Von Nintendo höchstpersönlich stammt z. B. das Nintendo Classic Mini für etwa 150€ mit 30 Spielen und einem Controller, dessen Kabel allerdings zu kurz ist, als dass man das Gerät neben der PS4 im Lowboard platzieren könnte.

Stattdessen sitzt man entweder direkt vor dem Fernseher oder besorgt sich eine Verlängerung des HDMI-Kabels und stellt das kleine Gerät einfach neben die Schale mit Nüsschen auf den Couchtisch.

Mit dabei beim Nintendo Classic Mini: »Castlevania (II)«, »Final Fantasy«, »Galaga«, »Ghosts'n Goblins«, »Gradius«, »Mario Bros.«, »Mega Man 2«, »Metroid«, »Pac-Man«, »Super Mario Bros. (2, 3)«, »The Legend of Zelda«, »Zelda 2« und vieles mehr.

Zelda



Kaum ist die Retro-Version des NES auf dem Markt, schickt Nintendo den nächsten Klassiker hinterher. Das SNES Classic Mini ist der Nachbau der famosen 16-Bit-Konsole, die mich mein erstes Gehalt kostete. Beim Anblick der Miniaturversion des Originalgehäuses bekomme ich Gänsehaut.

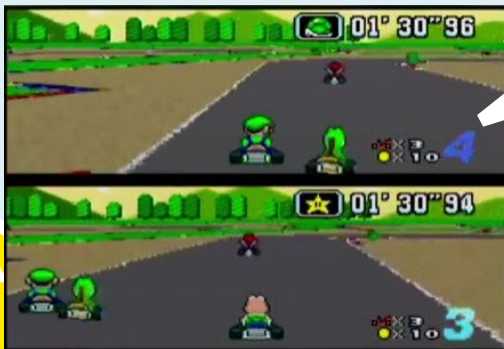
Beide Geräte sind superwitzige Geschenkideen, wenn man sicher sein kann, dass der Beschenkte

- erstens Retro-Spiele im 8-Bit-Look mag,
- zweitens das Gerät nicht selbst schon hat und
- sich drittens das Wohnzimmer gerne mit Geek-Spielereien vollstellt.

Mit dabei beim SNES Classic Mini: »Final Fantasy III«, »F-ZERO«, »Mega Man X«, »Star Fox«, »Star Fox 2«, »Street Fighter II Turbo«, »Super Castlevania IV«, »Super Ghouln' Ghosts«, »Super Mario Kart«, »Super Mario World«, »Super Metroid«, »Yoshi's Island« und vieles mehr.



Final Fantasy



Super Mario Kart



Super Ghouln' Ghosts

HYPERKIN

An den ambitionierten Retro-Spieler richtet sich das Hyperkin RetroN 5 Retro Video Gaming System für etwas über 150€ – ohne Spiele. Denn die sogenannte Multikonsole nimmt Originalmodule für Game Boy, NES, SuperNES und Mega Drive auf und lässt sich anstandslos an einen HD-Fernseher anschließen. Ein universeller Bluetooth-Controller ist dabei, der echte Fan kann aber auch die Original-Controller der Originalkonsolen anschließen. Das ist nun wirklich der ultimative Retro-Fanartikel. Spiele finden Sie dann eben bei eBay – aber Vorsicht, die haben mittlerweile schon Sammlerwert!

Ein bisschen günstiger kommt man beim neueren Model 77 weg, denn es emuliert ausschließlich die Atari-Legende 2600. Ja, genau, die mit dem »schlechtesten Spiel der Welt« (siehe Kasten auf Seite 24).

ATARI FLASHBACK CLASSICS

Besitzer einer PS4 oder einer Xbox One brauchen sich kein weiteres Stück Hardware ins schon überladene Lowboard im Wohnzimmer zu stellen. (Ich persönlich habe dort schon genug Steckdosen- und Verkabelungs-

probleme. Jetzt braucht sogar schon der Fernseher einen Netzwerkanschluss, weshalb ein zusätzlicher Switch notwendig war. Es ist uferlos.) Die Atari Flashback Classics sind eine Zusammenstellung von 50 Spieleklassikern, und bei »Centipede«, »Pong« und »Lunar Lander« kann man nicht viel falsch machen. Volume 2 ist auch schon erschienen und rundet das Retro-Bild mit »Asteroids«, »Breakout«, »Missile Command« und 47 anderen Spielen ab. Aber zu früh gefreut, die Legenden wie »River Raid«, »Donkey Kong«, »Space Invaders«, »Frogger«, »Pac-Man« und »Pitfall« sind nicht enthalten. Da gibt es wohl verschiedene Ansichten, was alles zu den Klassikern gehört.



Für den Windows-PC gibt's die 100er-Sammlung übrigens auch, stöbern Sie auf der Downloadplattform Steam einfach nach »atari«.

SEGA FOREVER

Wenn Nintendo und Atari den Markt aufrollen, dann ist Sega traditionellerweise nicht weit entfernt. Und tatsächlich, dieser Tage meldet sich auch der durch Ringe rennende Sonic the Hedgehog wieder. Nach und nach veröffentlicht Sega die besten alten Spiele unter dem Forever-Label für Android und iOS-Geräte – kostenlos. Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Ihren Play oder App Store.



Die Liste der Retro-Gerätschaften wächst täglich, und neben den hier vorgestellten begegnen Ihnen viele Produkte unterschiedlicher Qualitätsstandards. Bis 50€ gibt es z.B. kleinere Minikonsolekopen, die ein paar Telespiele à la »Pong« bereitstellen, z.B. in Form eines Joysticks. Auch zweifelhafte Reproduktionen einzelner Urzeitkonsolen sind im Preissegment bis 100€ erhältlich. Die sind jedoch in der Regel qualitativ nicht besonders hochwertig und bewegen sich zwischen »pseudooriginellem Geschenk« und »landet sicher im Keller«.



Das schlechteste Spiel der Welt

Die Sage vom schlechtesten Spiel der Welt erzählt man immer wieder gerne. Tatsächlich kennt sie bei Weitem nicht jeder, insbesondere auf dieser Seite des Atlantiks, denn hierzulande muss man nicht unbedingt vom großen Videospielecrash von 1983 gehört haben, der dem Spiele-



giganten Atari letztendlich den Kopf kostete. Man sagt, es sei dieses eine Spiel gewesen, »E.T. The Extra-Terrestrial«, nach dem gleichnamigen Spielberg-Film, das für das Ende der zweiten Spielkonsolengeneration sorgte. Der bemitleidenswerte Programmierer Howard Warshaw, berühmt für die Legende »Yars' Revenge«, erhielt nur fünf Wochen Zeit, um einen Merchandising-Kassenschlager für das Weihnachtsgeschäft zu entwickeln – viel zu knapp. Was in dieser Zeit entstand, ist bewundernswert, nur leider nicht spielbar. Bei »E.T.« hapert es deutlich an der Spielbalance, das Spiel ist zu schwer. Und so gab es zu Weihnachten statt glücklicher Kindergesichter Tränen und Wutausbrüche und viele, viele ver-

ärgerte Videospielekunden, die nun die Nase voll hatten von der Berieselung durch mittelgute bis schlechte Spiele und davon, als Spielkonsument wie eine Weihnachtsgans ausgenommen zu werden. Der amerikanische Gamer wusste schon seit einiger Zeit nicht mehr, für welches der Dutzenden Videospiele er sich entscheiden sollte, und dann hörte man auch schon einiges über eine neue Gerätegeneration mit pädagogischem Mehrwert, die Heimcomputer. Es kam zum Videospiele-Konsumentenstreik.

Atari vergrub daraufhin die nicht mehr verkaufbaren Exemplare des Spiels »E.T.« und andere Ladenhüter irgendwo in der Wüste New Mexicos, in der Hoffnung, den Fluch und damit den Streik zu brechen. Doch der Zug war abgefahren, und die einzige signifikante Stelle, an der wir Atari für lange Zeit begegnen sollten, ist das Logo auf der Häuserwand in »Bladerunner«.³ Stattdessen klingelten künftig bei Commodore und



³ Von wegen »abgefahren«. Ganz kurz, bevor dieses Buch in die Druckerei geht, kündigt Atari mit der »Atari-Box« ein Comeback an.