

Spielen in der Steinzeit

## 10

DIE HEUTIGE SPIELER  
NICHT MEHR KENNEN

Früher war alles besser? Denkste, die Jugend von heute hat doch leichtes Spiel. Früher mussten wir nicht nur über fünf verschneite Alpengletscher in die Schule laufen. Wir löcherten auch Datenträger, klemmten Telefonhörer in Datengeräuschmaschinen oder absolvierten Kopierschutz-Sehtests. GameStar erinnert an zehn Erscheinungen, die inzwischen aus dem Spieleralltag verschwunden sind. Von Heinrich Lenhardt

## 1 Cheatmodule: Knopfdruck genügt

Der Commodore 64 konnte dank seines Expansion-Ports so einiges einstecken. In seiner Anfangszeit kamen Spiele wie International Soccer auf Modul heraus, doch bald wurde die Schnittstelle primär für Utilities genutzt. Epyx' Fast-Load-Cartridge war eine der ersten Hardwarelösungen, um die Ladegeschwindigkeit des trödelnden 1541-Diskettenlaufwerks zu beschleunigen. 1985 erschien dann die erste Generation einer Modulserie, die bald nicht mehr aus den Expansion Ports wegzudenken war. Action Replay hatte neben einem Diskettenturbo noch weitere Zusatzfunktionen. Nun konnte man Spiele per Knopfdruck unterbrechen und nach Cheat-Gelegenheiten suchen, Sprites editieren oder gar ein »Backup« der Software anlegen – die Spieleanbieter waren wenig begeistert. Von Action Replay gab es auch Ausgaben für diverse Spielkonsolen, in den Neunzigerjahren erschienen sogar Einbaukarten für PCs. Doch die waren nicht so leicht zu installieren wie das alte C64-Steckmodul, zudem bremsen wechselnde Genrevorlieben die Schummelcode-Nachfrage.



In diesem Werbemotiv dockt das Action Replay dramatisch am Expansion-Port des Commodore 64 an. Ende 1988 wird die Version V des Schummel- und Kopier-Moduls in Deutschland für 120 Mark angeboten.

ACTION REPLAY V5.0 PROFESSIONAL  
(C) DATEL ELECTRONICS 1988

| F1 - BACKUP       | F3 - RESTART     | F7 - SCREEN |
|-------------------|------------------|-------------|
| M - MONITOR       | E - POKES        |             |
| D - DIRECTORY     | T - EDIT SCREEN  |             |
| P - PARAMETERS    | N - PRINTER DUMP |             |
| U - VIEW SPRITES  | S - PICTURE SAVE |             |
| K - SPRITE KILLER | L - TURBO LINKER |             |
| X - POKEFINDER    |                  |             |

PARAMETER CODE : ■

POKES zum Schummeln aufspüren, Sprites manipulieren und ein Backup kopieren: Das Action-Replay-Menü lässt sich per Knopfdruck mitten im Spiel aufrufen.



| Burger Type | Time (MINS) |
|-------------|-------------|
| RIBBED      | 7           |
| LURED       | 11          |
| COLORLED    | 15          |
| PLAIN       | 8           |

| Select a command from the menu. Use arrow keys or type the command. |                                     |                   |                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| VIEW                                                                | DEFINE<br>ENTER                     | SHORT<br>RE-ENTER | PRINT<br>FONDLÉ<br>TOUCH<br>LUBRICATE                                                |
| Item                                                                | Available From                      | Conversion        | Comments                                                                             |
| Shoe Horn                                                           | The Shoe Boutique                   |                   | Don't pay over \$12. Wait for semi-annual sale.                                      |
| Holling Pin                                                         | Hot Cross Buns, Inc.                |                   | Medium size works best.                                                              |
| Mylon Rope                                                          | Buz Hardware                        |                   | 18 feet is enough; add 6 feet for each additional pack.                              |
| Snorkel                                                             | Scuba Buba Don                      |                   | Don't waste in advance.                                                              |
| Peanut Butter Spatula                                               | El Kinko's                          |                   | Easily breakable; buy 5-pk.                                                          |
| Rubber Sheets                                                       | Melodic Bedding of<br>Mountain View |                   | Queen size must be ordered one<br>week or weeks in advance. Avoid<br>generic brands. |
| Steel Harness                                                       | Zed's Harness Shop                  |                   | Not recommended with fish.                                                           |
| Washline Pump                                                       | "Mabel" (3rd & Main)                |                   | 9 p.m. through 2 a.m.                                                                |
| Shoeline                                                            | Daisy Hill Farms                    |                   | Best right after shearing.                                                           |
| Inflatable Milbman                                                  | Male Order Mania                    |                   | Always get optional patch kit.                                                       |

File: APPLANCES
Previous Mode: Titillate
Files Used: 69\*\*

## Invaders

```

1000 REM***** T H A D F O S *****
1010 REM*****
1020 REM*****
1030 REM***** P U E R C 8 4 - 1 9 8 1 *****
1040 REM*****
1050 REM*****
1060 REM***** I C Y M F R I C S E 1 9 8 3 *****
1070 REM*****
1080 REM*****
1090 I = 1
1100 I = 1
1110 REM " " = CURSOR DOWN
1120 REM " " = CURSOR HOME
1130 REM " " = HOME
1140 REM " " = REVERSE ON
1150 REM " " = REVERSE OFF
1160 I = 1
1170 I = 1
1180 REM*****
1190 REM***** COMPILED BY TITON, TIBBER *****

```

[illegible]

**Roulette 128, Sonderheft 1/86,  
Seite 62ff**

In Zeile 1103 steht im veröffentlichten Listing »... THEN 1130«. Die Zeile 1130 existiert jedoch nicht. Es muß logischerweise heißen »... THEN 2000«. In manchen Heften sind zwei Zeilen nicht optimal zu lesen. Deshalb hier noch einmal diese beiden Zeilen:

```
2347 IF SE=20 OR K(S)=0 THEN 2380  
2380 GOSUB 6000.
```

**WING  
COMMANDER™**

*Vengeance of the Kilrathi™*

**SPEECH  
ACCESSORY PACK**

IBM, XT/AT compatible IBM or 486 PC system.  
 Windows 3.0 compatible memory: 20mb free.  
 100% compatible: digitized voice bank.  
 NOT A COMPLETE GAME. Only a voice pack.  
 Includes 100% IBM, XT/AT and 486 sound.  
 20 3.5" exchange form enclosed w/ other disk format.

CHS  
 Sound Blaster™  
 or other 12Mb  
 compatible sound card  
 with speech  
 capabilities  
 required

**ORIGIN™**

Auch bei kommerziellen Spielen war Basic nicht verpönt: Einige Programmteile von Sid Meiers Pirates (C64) sind in Basic geschrieben.

## Diskettenlocher: Mut zur Lücke

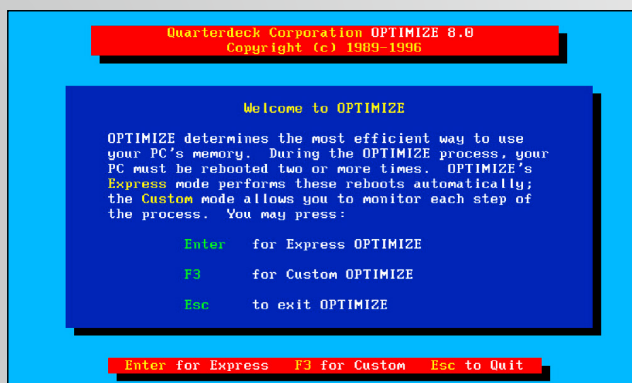
Mitte der Achtzigerjahre konfrontierte der Commodore-64-Softwareboom engagierte Spielesammler mit dem schlimmsten Platzproblem seit Einführung der Tokioter U-Bahn. Kontakte zur nicht unbedingt legalen, aber sehr regen Tauschszene sorgten für eine Flut an Spielen, die ja irgendwo hin kopiert werden mussten. Und das konnte für einen taschengeldabhängigen Jugendlichen richtig ins Geld gehen: Ein Zehnerpack Billigdisketten kostete 20 bis 30 Mark, für Markenware durfte man noch deutlich tiefer in die Tasche greifen. Doch mit einem einfachen Trick ließ sich beim Commodore 64 die Diskettenkapazität verdoppeln. Einfach eine Kerbe in den linken Plastikrand des Datenträgers stanzen, und schon war das 1541-Laufwerk überlistet. Nun konnte man die Diskette umdrehen und auch deren Rückseite beschreiben, wenngleich die Hersteller vor reduzierter Datensicherheit warnten. Gefährlicher waren die Versuche ungeschickter Bastler, die Zusatzkerbe anzubringen; waghalsige Bürolocher-Operationen konnten die ganze Diskette unbrauchbar machen. Aus dieser Not wurde der Diskettenlocher geboren, das begehrteste Accessoire der Saison 1985/86. Der rund 10 Mark teure Kompaktknipser stanzt genau auf der richtigen Höhe in der idealen Tiefe die perfekte Kerbe. So ziemlich jeder Versandhändler dieser Ära bewarb in Anzeigen das unentbehrliche Zubehörtel, das mit dem Niedergang des C64 Anfang der Neunziger von der Bildfläche verschwand.



Zuverlässig knipst der Speziallocher eine Kerbe an die richtige Position, damit der Commodore 64 auch die Diskettenrückseite beschreiben kann. QUELLE: Andreas Frank

Diskettenlocher gehörten zum Angebot vieler Versandhändler, wie dieser Anzeigenausschnitt aus 64'er-Magazin 6/1986 zeigt.

| AKUSTIKKOPPLER (mit F1Z)  |        |
|---------------------------|--------|
| Dynamics Ascom C 64       | 279,—  |
| SONIC 300 RS232           | 298,—  |
| SONIC 300 CL232           | 198,—  |
| C 64 Paket+Softw.         | 100,—  |
| <b>SPEEDDOS +</b>         | 199,50 |
| <b>TURBO DISK</b> im Geh. | 29,90  |
| <b>10 DISKETTEN SSD</b>   | 19,90  |
| <b>DISKETTENLOCHER</b>    | 12,50  |
| <b>Commod. C 64-Maus</b>  | 138,—  |
| <b>Datenrecorder</b>      | 49,—   |



Mit speziellen Boot-Disketten und Tools wie QEMM kämpften Spieler der DOS-Ära um jedes Byte freien Grundspeicher.

## Boot-Disketten: Speicher entrümpeln

Bevor Windows das Speichermanagement übernahm, war die Verwaltung der verschiedenen RAM-Bereiche von DOS-PCs eine Wissenschaft für sich. Spiele forderten einen Großteil der 640 Kilobyte Grundspeicher, auf die auch Treiber und andere automatisch startende Programme scharf waren. So entstand die Sitte der Spiele-Boot-Diskette: Beim Einschalten des PCs steckten wir einen Datenträger mit modifizierten Versionen der Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS ins Laufwerk. So wurde nur das Nötigste geladen, und wir erkämpften uns die notwendigen Bytes, um die Spielforderungen zu erfüllen. Ein Verwandter der Boot-Diskette war der Speichermanager: Ab der 386er-CPU-Generation machten Tools wie QEMM das Freischaufeln des Grundspeichers (relativ) einfach.

## Akustikkoppler: Bei Anruf Internet

Um die Faszination Datenfernübertragung zu erleben, griffen Heimcomputer-Pioniere zum Telefonhörer. Dessen Enden stopften sie in ein sonderbares Gerät, das die Verbindung zur Onlinewelt aufnahm. Diese Akustikkoppler genannten Telefonhörer-Ruhekissen übersetzten die digitalen Daten des angeschlossenen Computers in analoge Töne. Die dudelte der aufgesteckte Hörer in die Telefonleitung, an deren anderem Ende eine verständige Terminal-Software wartete. Ein im Akustikkoppler eingebautes Mikrofon sorgte wiederum für die Übersetzung eingehender Tonsignale in Computerdaten. Geschwindigkeiten um die 300 Baud reichten aus, um schon zu C64-Zeiten in den ersten Onlineforen zu stöbern. Spieler tauschten bereits ihre Rundenzüge in simulierten Multiplayerwelten aus. Wer in den USA Zugang zum Onlineservice Quantum Link hatte, konnte sogar den Prototyp der modernen Grafik-MMOs ausprobieren, das vor 30 Jahren gestartete Habitat von Lucasfilm Games. Das hatte keine klassische Rollenspielmechanik, allerdings konnten sich bis zu 20.000 Spieler gleichzeitig durch eine virtuelle Welt bewegen, chatten, heiraten und sogar eigene Gesetze festlegen. 1988 wurde Habitat noch im Probetrieb eingestellt, weil 500 Nutzer so intensiv spielten, dass dafür ein Prozent des gesamten Quantum-Link-Verkehrsvolumens draufging. Der Anbieter befürchtete, dass ein groß angelegter Release seine Server überlasten könnte.

Zärtlich schmiegt sich der Telefonhörer in die Rundungen des Akustikkopplers, um für den angeschlossenen Computer Daten fernzuübertragen.



**CONTACT 64**

FOR ASCOM ACOUSTIC COUPLER  
DYNAMICS MARKETING GMBH  
COPYRIGHT 1984  
AUTHOR: R. BECKER  
PROGRAMMER: "RETURN"

Die passende Software wurde bei Akustikkopplern oft mitgeliefert.



300 Baud genügten dem ersten Avatar-MMO Habitat, Lucasfilm Games' Online-Experiment von 1985.



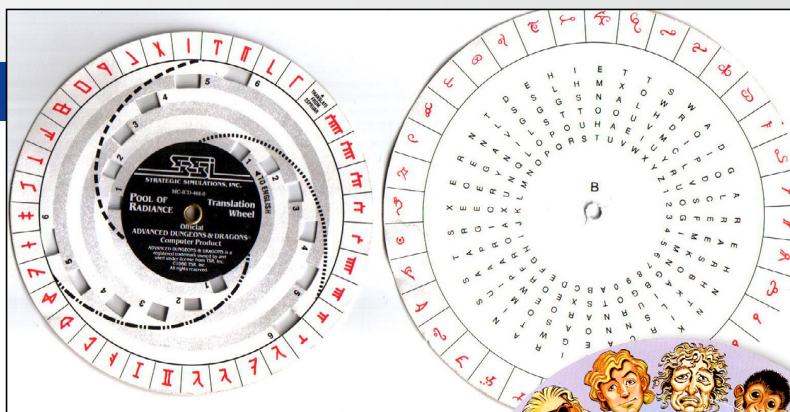
## Lenslok: Knick in der Optik

Die Jugend von heute jammert über moderne DRM-Methoden, doch die sind ein Klacks gegen die Kopierschutzauswüchse der Vergangenheit. Die Computerspiele-Abteilung von British Telecom setzte 1985 als erster Publisher das Lenslok-System ein. Hier musste der Käufer eine der Packung beiliegende Plastiklinse zusammenfalten und bei Programmstart auf den Bildschirm halten. Nur wer im korrekten Betrachterabstand durch das Prisma blickte, konnte die Codebuchstaben erkennen. Oder auch nicht, denn das System war ausgesprochen fehleranfällig. Eine Teilaufgabe der Spectrum-Version von Elite wurde mit dem falschen Prisma ausgeliefert. Ehrliche Käufer wurden zudem durch die komplizierte Handhabung genervt, vor dem Blick durch Lenslok musste zunächst der Bildschirm kalibriert werden. Auch dann konnte es bei ungewöhnlich kleinen oder großen Fernsehern Pannen geben. War man bei der Eingabe zu langsam oder erkannte die Buchstaben nicht korrekt, musste das Programm nach ein paar Fehlversuchen neu geladen werden. Findige Cracker fanden schnell heraus, wie sich die Abfrage komplett umgehen ließ. Raubkopien von Lenslok-Spielen waren erheblich anwenderfreundlicher als legitim erworbene Originale. Kein Wunder, dass die vermeintliche Wunderwaffe im Kampf gegen Softwarepiraterie schnell wieder von der Bildfläche verschwand.

Kneift der Spieler ein Auge zu und blickt aus mindestens 30 cm Abstand durch das Lenslok-Prisma auf den zuvor kalibrierten Bildschirm, kann er vielleicht den Code erkennen. (oben) Packungsbeilage der nervigen Art: ein auseinandergefalteter Lenslok. (links)

## Codewheels: Die Drehscheibe

Die Handbuchabfrage ist der Klassiker unter den Kopierschutzmethoden: Wenn ein Programm nur nach Eingabe von Wort X auf Seite Y der Anleitung startet, werden Raubkopierer an der Inbetriebnahme der illegitimen Version gehindert. Handbücher lassen sich dummerweise schnell mal auf den Fotokopierer legen, aber die Duplikation eines Codewheels erfordert größeren Bastelaufwand. Bei einer solchen der Packung beigelegten Pappscheibe müssen meist zwei Räder in bestimmte Positionen bewegt werden. Ein an einer bestimmten Ausstanzung sichtbares Codewort wird nun eingetippt, um das Programm zu starten. Im Vergleich zu anderen Kopierschutzideen der Achtzigerjahre (siehe »Lenslok«) war das Codewheel weniger lästig und hatte seinen ganz eigenen Charme. So dekodierte man beim Rollenspiel Pool of Radiance geheimnisvolle Ruinen oder erfreute sich an den lustigen Zeichnungen des Piratentests von The Secret of Monkey Island.



Die beiden Scheiben des Codewheels von Pool of Radiance. Durch die Schablonen waren eigenmächtige Duplizierungsversuche mit mehr Aufwand verbunden als bei herkömmlichen Handbuchabfragen.



Beim Codewheel von Monkey Island müssen Piratengesichtshälften zusammengesetzt werden, um dann eine von sieben Jahreszahlen abzulesen.

**Powerline to the Pros**  
206-885-7529

We're always coming up with ways to help you play a winning game. Our "powerline" to the Nintendo game counselors is one of our best ideas yet. In fact, we have so many video game fans calling that we're putting more game experts on the team. So be patient while we gear up to take more calls and answer more of your questions than ever.

Get tips from the pros by calling 206-885-7529 (that's 885-PLAY) Monday through Saturday: 7am to 11pm Eastern time 6am to 10pm Central time 4am to 8pm Pacific time

**It's a powerful connection!**

Nintendo

### CUSTOMER SERVICE

#### Hotline

Hints are available at 1-900-370-PLAY. No hints will be given on our Customer Support lines. You must have a touch tone phone to use this service. The hotline is open 24 hours a day. The charge for this service is \$1.25 for the first minute, and \$.75 for each additional minute. All long distance charges are included in these prices. Callers under the age of 18 must get parental permission to call. Hints are also available by writing to Interplay. No hints or customer support is available on this number.

If you have any questions about Star Trek®, 25th Anniversary™ Enhanced CD-ROM, or any other Interplay product, you can reach our Customer Support/Technical Service Group at: Interplay, 17922 Pitch Ave., Irvine, CA 92714, Attn: Customer Support; or call us at (714) 553-6678, Monday through Friday.

Please have your system information available, better yet, be at your computer. The more detailed information you can provide our support personnel, the better service we can provide you.

## Tipps-Hotline: Telefonseelsorge

Steckt man heutzutage in einem Spiel fest, hält der Geduldsfaden maximal fünf Minuten – wehe, in diesem Zeitraum ist kein sachdienliches Onlinevideo gefunden. Doch im 20. Jahrhundert mussten wir noch richtig leiden. Zum einen waren Spiele schwerer, voller sadistisch absurder Puzzles und sorgfältig versteckter Gegenstände. Zum anderen ließ die Hilfe Wochen auf sich warten: Vielleicht würde ja die nächste Ausgabe des monatlichen Spielemagazins eine Lösung abdrucken, vielleicht auch nicht. Bevor man dem Wahnsinn verfiel, griff man lieber zum Telefonhörer, um die offizielle Tipps-Hotline anzurufen. Da sprachen wir mit einem komplettlösungsge-schulten Mitarbeiter, der uns im persönlichen Gespräch auf die Sprünge half. Dieser schöne Service wurde von manchem Publisher und Distributor als Zusatzeinnahmequelle geschätzt. Aber der entscheidende Tipp zum Weiterkommen im aktuellen Lieblingsspiel war einem die Abrechnung im Minutentakt wert. Bis sich irgendwann dieses Internet durchsetzte, ein je-derzeit kostenlos zugängliches Archiv voller Komplettlösungen.

Videospielexperten helfen begeisterten junge Männern am Telefon weiter: So bewarb Nintendo Ende der Achtzigerjahre seine »Powerline« in den USA. (oben) 1,25 Dollar für die erste Minute: die Tarife für Interplays Tipps-Hotline im Jahr 1993. (unten)