

WELCOME TO DATACORP

1. Nomen est Omen – das Geheimnis hinter „Kee“
2. Daheim bei der Datacorp
3. Der verlorene Level
4. „Raid over Moscow“ zu gewinnen

1. Nomen est Omen – das Geheimnis hinter „Kee“ (Kategorie Easter Eggs)

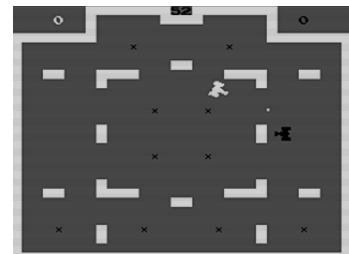
Hinter dem Login-Namen „Kee“ verbirgt sich Kee Games, eine legendäre Firma der Gamesbranche – und eine Geschichte von Industriespionage, Täuschungsmanövern und Skandalen.

Rückblick: Wir schreiben das Jahr 1974. Nach dem Überraschungserfolg Pong hat die Firma Atari die junge Videospielebranche fest im Griff. Ihr Gründer, der junge Geschäftsmann Nolan Bushnell, gilt als ungekrönter König der Industrie.

Doch quasi über Nacht verdirbt ihm ein Newcomer die Party: Mit Kee Games tritt aus dem Nichts ein Konkurrent auf den Plan, der mit harten Bandagen kämpft: Die junge Firma, direkt um die Ecke von Atari angesiedelt, jagt dem Marktführer fünf seiner besten Fachleute ab. Aber damit nicht genug: Einer der Ingenieure dringt nach dem Wechsel in sein ehemaliges Büro ein und wirft ein paar Platinen aus dem Fenster. Vor der Tür wartet schon seine Frau mit laufendem Wagen, um die Betriebsgeheimnisse in Empfang zu sehen. Die Branche ist entsetzt über den angeblichen Spionagecoup.

Am Schluss entpuppt sich Kee Games jedoch als Luftnummer: Es war nämlich Bushnell selbst, der die Firma gegründet hat. Sein Plan war, mit Kee einen Pseudo-Konkurrenten zu schaffen, der alle Kunden bedienen sollte, die Atari nicht bekam. Eine Rechnung, die aufging: Zusammen mit dem vermeintlichen Konkurrenten brachten die Pong-Macher noch größere Teile des Videospielemarktes unter ihre Kontrolle. Nach dem erfolgreichen Manöver legte Bushnell Spieler Eins und Zwei flugs wieder zusammen – und Kee Games war Geschichte

(Quelle: Steven L. Kent: „The Ultimate History of Video Games“, Three Rivers Press 2001).



Panzerduell Tank von Kee Games (1974). Die erste Arcade-Maschine, in der ROMs zum Einsatz kamen.

Foto: www.homecomputermuseum.de

2. Daheim bei der Datacorp

(Kategorie Fakten)

Eine unterirdische Geheimbasis, in der alte Computer lagern – klingt ziemlich ausgedacht, oder? In den Ohren von Del Miller nicht. Denn der Amerikaner hat etwas ganz Ähnliches erlebt wie die Helden aus Extraleben. Der Journalist des Apple-Magazins *MacOpinion* beschrieb in seiner Kolumne vom August 2000 eine merkwürdige subterrane Begegnung, wie sie die Datacorp nicht besser hätte inszenieren können.

Die Geschichte ereignete sich im Jahr 1986: Miller arbeitet zu diesem Zeitpunkt bei einem Hersteller von Hochleistungsrechnern. Eines Tages bekommt er eine Anfrage vom Warrenton Training Center auf den Tisch, einer Trainingseinrichtung des Geheimdienstes CIA. Miller zeigt sich interessiert. Doch bevor die Herren mit ihm reden wollten, wird er erstmal gründlich überprüft; Regierungsbeamte befragen sogar Freunde, die Miller länger als zehn Jahre kennen.

Dann schließlich kommt der große Tag: Der junge Mann reist zur CIA-Basis im Bundesstaat Virginia und wird dort von schwer bewaffneten Wachen in eine unterirdische Anlage geführt. Miller beschreibt die Struktur später als „in Granit gebohrt“. Was der Computerprofi dann sieht, verschlägt ihm den Atem: An den Wänden der Tunnel sind Dutzende von alten Mainframe-Rechnern aufgereiht, einige davon noch aus der Röhren-Ära.

Das folgende Verkaufsgespräch verläuft fast surreal: Um herauszufinden, was sein Kunde braucht, fragt Miller wiederholt nach den Anwendungen, die auf den Rechnern laufen sollen. Doch die Gegenseite schweigt. Stattdessen stellen die Schlapphüte extrem präzise Fragen über die Leistungsmerkmale der angebotenen Computer. Als Miller ein weiteres Mal fragt, wozu die Geräte denn eingesetzt werden sollen, erhält er nur diese Antwort: „Zuhören, wir wollen nur zuhören.“ (Quelle: Harry Helms: „Top Secret Tourism“, Feral House 2007)

3. Der verlorene Level

(Kategorie: Bonusmaterial)

Nicht alles, was Nick und Kee auf ihrer Reise erleben, hat es letztendlich auch in „Extraleben“ geschafft. Aus Platzgründen weggefallen ist zum Beispiel eine kleine Episode, bei der die eingefleischten Retrofans mit moderner Videospiele-Musik in Kontakt treten... Wer wissen will, wie der Kulturschock ausgeht, kann den ehemaligen Level 22 jetzt als PDF (74 KB) lesen: <http://www.datacorp.de/Daten/LostLevel.pdf>



Play it like
there`s no
tomorrow.

4. Gewinnspiel

In Level 36 befindet sich eine versteckte Anspielung auf ein bekanntes Adventure-Game für den Commodore 64. Welches? Einfach Antwort an extramail@datacorp.de schicken.

Zu gewinnen gibt es eine Originalversion von „Raid over Moscow“ (1984) für C-64 auf Kassette. Einsendeschluss: 31.05.2008