

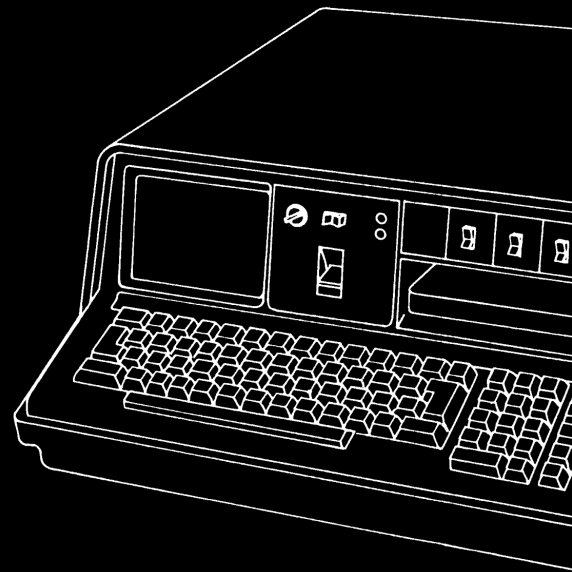
# EXTRAMAIL

DER NEWSLETTER ZU DEN ROMANEN **EXTRALEBEN** UND **DER BUG**

#13

## WELCOME TO DATACORP

1. Extraleben Teil III kommt!
2. App in die Vergangenheit: Cathode
3. Spaß: Die Geschichte von OS-Games
4. Der große Gatsby – als Jump-‘n’-Run
5. Wenn die „Police Academy“ vor dem C64 sitzt



## 1. Extraleben Teil III kommt!



Nick und Kee fahren wieder – „Extraleben“ geht demnächst in die dritte Runde. Die Story steht, die ersten Kapitel sind fertig.

Voraussichtlich im Spätsommer 2011 wird die Arbeit am dritten Teil der „Extraleben“-Trilogie abge-

schlossen sein.

Ein erster Auszug aus dem Manuskript erscheint in der kommenden Ausgabe von „Extramail“. Bis dahin gibt es regelmäßige hier:



[http://twitter.com/c\\_gillies](http://twitter.com/c_gillies)



<http://www.facebook.com/profile.php?ref=name&id=739584618>

Illu: IBM 5110 Bedienungsanleitung

## 2. App in die Vergangenheit: Cathode

Cathode ist eine Zeitmaschine: Das Miniprogramm lässt den Bildschirm im Terminal-Look der 1970er Jahre erstrahlen – mit einfarbiger Schrift, ordentlich Bildrauschen und Störungen. Wer genau hinschaut, kann sogar sehen, wie sich im Monitor ein Computerraum der damaligen Zeit spiegelt.

Das Shareware- Programm ist für Mac OS 10.6. erhältlich und kostet 20 Dollar. Der

Gag: Wer nicht zahlt, muss mit-ansehen, wie das Bild des virtuellen Monitors im Lauf der Zeit verblasst.

<http://www.secretgeometry.com/apps/cathode>



In die Röhre gucken: Terminal-Emulator „Cathode“ bringt CRT-Feeling auf den Mac.

### 3. Spaß: Die Geschichte der OS-Games

Es sind Spiele für Leute, die eigentlich nicht spielen wollen: Mini-Games, die gratis bei Betriebssystemen dabei sind. Minesweeper, Solitaire, FreeCell und Co. sorgen seit über 30 Jahren dafür, dass Angestellte trotz neuester Computertechnik kein bisschen produktiver geworden sind. Benj Edwards von Technologizer hat die Geschichte der Klassiker fürs Zocken zwischendurch nachgezeichnet. Hier ein Ausschnitt:

```
260.257 ? ? ? 260.3      Trek
Command: srscan

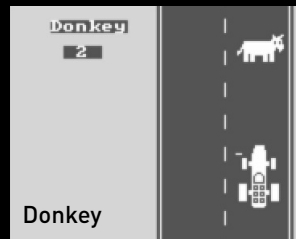
Short range sensor scan
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
0 . . . . * . . . . 0   stardate
1 . . . . . . . . . 1   condition
2 . . . . * . . . . 2   position
3 . . . . . * . . . 3   warp factor
4 . . . . . * * . . 4   total energy
5 . . E * . @ * * # 5   torpedoes
6 . . . . . . . . . 6   shields
7 . . . . . . . . . 7   Klingons le
8 . . . . . . . . . 8   time left
```

Spiele waren rein textbasiert und ziemlich primitiv. Dennoch haben sie sich bis heute gehalten: Sämtliche Betriebssysteme, die auf Unix zurückgehen, werden mit Text-Games ausgeliefert. Zu den populären Zugaben gehört zum Beispiel „Trek“ (s. Bild) und „Snake“.

#### Brick out für Apple DOS 3.2 (1979)

Als Apple-Mitgründer Steve Wozniak die Technik des Apple II entwarf,

hatte er vor allem eines im Sinn: Auf dem Rechner sollte man „Breakout“ von Atari spielen können. Deshalb setzte Woz auf farbige Grafik und Sound. 1979 kam ein Breakout-Klon namens „Brick out“ dann als Zugabe zum Apple Betriebssystem DOS 3.2 heraus.



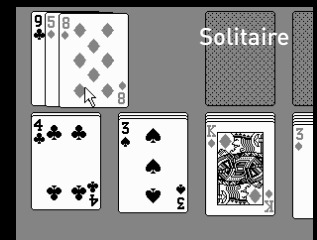
**Donkey** für IBM DOS 1.0 (1981) Bevor er Multimilliardär wurde, hat sich Bill Gates auch in die vermeint-

lichen Niederungen der Game-Programmierung begeben. Das Ergebnis einer abendlichen Code-Session in Basic ist „Donkey“, ein Proto-Rennsimulator, bei dem der Spieler einem Esel auf der Fahrbahn ausweichen muss. Käufer von IBM DOS 1.0 wurden mit dem Programm beglückt, das die Vorzüge von Gates‘ BASIC demonstrieren sollte.

#### Solitaire für Windows 3.0 (1990)

Wes Cherry hat das vielleicht am meisten gespielte Game aller Zeiten geschrieben: Solitaire – die Dreingabe zu Windows 3.0.

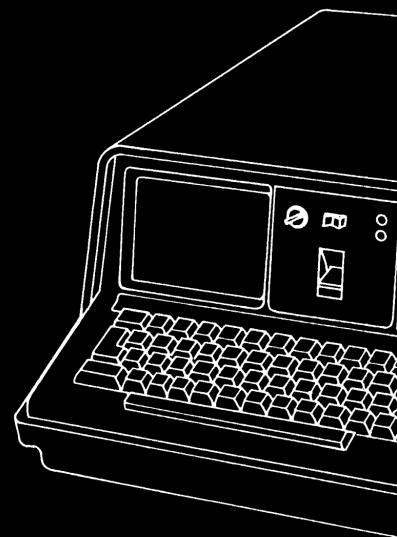
Ursprünglich hatte der Programmierer übrigens eine so genannte Boss-Funktion eingebaut, die auf Tastendruck das Spiel wegblendet und stattdessen einen beliebigen C-Code anzeigt. Microsoft ließ die Funktion vor Veröffentlichung entfernen.



Quellen:

<http://technologizer.com/2010/08/01/the-great-operating-system-games/>

Ein witziges Interview mit Wes Cherry: <http://b3ta.com/interview/solitaire>



## 4. Der große Gatsby – als Jump-‘n’-Run

Zwei Kalifornier haben den Roman „Der große Gatsby“ von F. Scott Fitzgerald als Pixelversion aufgelegt. Das Besondere daran: Für ihre Adaption des Klassikers wählten Pete Smith und Charlie Hoey das Jump-‘n’-Run-Format – und zwar für Nintendo NES. Im Game muss sich der Romanheld durchs die Straßen von New York kämpfen, über Züge springen und betrunkenen Butlern ausweichen. „Eigentlich wollten wir eine Handvoll NES-Module produzie-



Ein Klassiker auf einem Klassiker: Der große Gatsby für NES.

ren und sie auf Trödelmärkten verstecken“, sagt Hoey. Am Schluss ist es doch eine Online-Version geworden; 500.000 User haben sie schon gezockt.

Sehenswert: Die Jungs haben im Stil der frühen 1990er sogar eine Game-Werbung dazugestrickt:

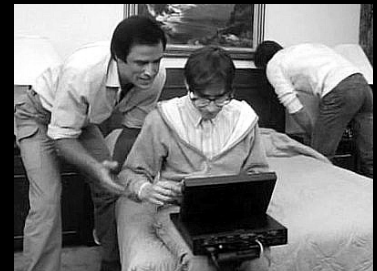
<http://greatgatsbygame.com/about.html>

## 5. Wenn die „Police Academy“ vor dem C64 sitzt

Welchen Laptop setzte das „Trio mit vier Fäusten“ ein? Welche Computer stehen im Labor der „Ghostbusters“? Mit welchem Desktop recherchieren Tubbs und Crockett in „Miami Vice“? Diesen weltbewegenden Fragen hat der Brite James Carter eine eigene Webseite gewidmet. Mit detektivischer Kleinarbeit und dem Finger auf der Pausentaste findet er heraus, welches EDV-Equipment in TV und Kinoproduktionen als Requisite verwendet wurde. Ein regelmäßiger Besuch der Seite

lohnt sich, da sie – dank Tipps aus der Community – ständig aktualisiert wird. Ach ja, dass „Trio mit vier Fäusten“ konnte sich einen GRiD Compass leisten ...

<http://www.starringthecomputer.com>



Trio mit viel Mitteln: Der Neupreis des GRiD Compass lag bei 10.000 Dollar.

