

EXTRAMAIL

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

#15

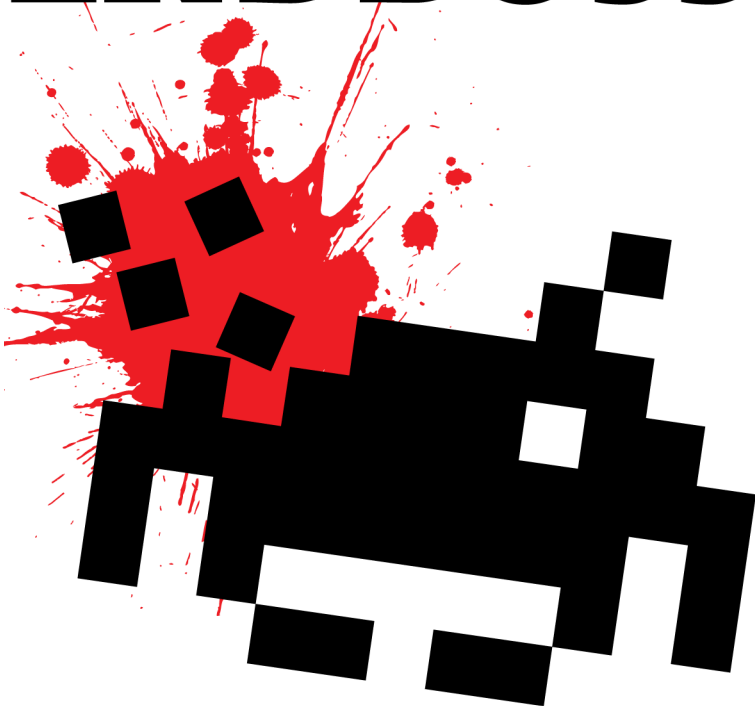
INHALT

1. „Endboss“ kommt im Mai
2. Atomraketen, gesteuert mit Achtziger-Tech
3. „World of Warcraft“-Server versteigert
4. Retrosplitter

1. „Endboss“ kommt im Mai

Es ist soweit! Nick und Kee treten ihre letzte Reise an. Am 12. Mai erscheint im CSW-Verlag der dritte und finale Teil der „Extraleben“-Trilogie mit dem Titel „Endboss“.

CONSTANTIN GILLIES EXTRALEBEN III ENDBOSS



Hier schonmal der **Klappentext**:

Der Chef ist tot. Entsetzt stehen Nick und Kee vor den Trümmern des Flugzeugs. Nur ein Unfall? Als die Freunde in dem Wrack ein mysteriöses Datenband finden, kommt ihnen ein schrecklicher Verdacht: Für diese Bits musste ihr Chef sterben. Doch bevor die Datenjäger das Band entschlüsseln können, verschwindet Nick spurlos. Ein Kampf gegen die Zeit beginnt ...

Abonnenten von „Extramail“ können die ersten 14 Seiten vorab hier lesen (PDF):
<http://www.datacorp.de/Endboss.pdf>

Der Verlag nimmt schon **Vorbestellungen** entgegen. Die ersten 100 Exemplare werden vom Autor signiert.

<http://www.csw-verlag.com/Buecher/Endboss.html>

Die **Buchpremiere** mit Lesung findet voraussichtlich auf der 9. Retrobörse für klassische Videospiele in Oberhausen statt.

Termin: 12 Mai 2012. Ort: Zentrum Altenberg, Hansastraße 20, Oberhausen

Einzelheiten unter

<http://www.retroboerse.de/retroboerse.htm>

oder auf der **Facebook-Seite des Autors**:

<http://www.facebook.com/>

[profile.php?ref=name&id=739584618](http://www.facebook.com/profile.php?ref=name&id=739584618)



2. Atomraketen, gesteuert mit Achtziger-Tech



Ein DEC VAX – für die Landesverteidigung der USA immer noch unverzichtbar.

IT-Dinosaurier am Leben zu erhalten ist das Geschäft der geheimnisvollen DATACORP aus „Extraleben“ und „Der Bug“. Dass solche Dienste auch in der Realität gefragt sind, zeigt ein aktueller Beitrag aus der „Computerworld“. Das Magazin hat spektakuläre Fälle zusammengetragen, in denen aktive Rechner heute noch zum Einsatz kommen:

- Um **Kampfflugzeuge vom Typ F-15 und die U-Boot-Flotte** einsatzbereit zu halten, nutzt das amerikanische Militär nach wie vor DEC-Rechner aus den Achtzigern. Gewartet werden die Altsysteme von einer Spezialfirma namens The Logical Company. Auch **Atomraketen vom Typ Minuteman** benötigen die Altrechner; entsprechende Wartungsverträge wurden unlängst bis 2030 verlängert.

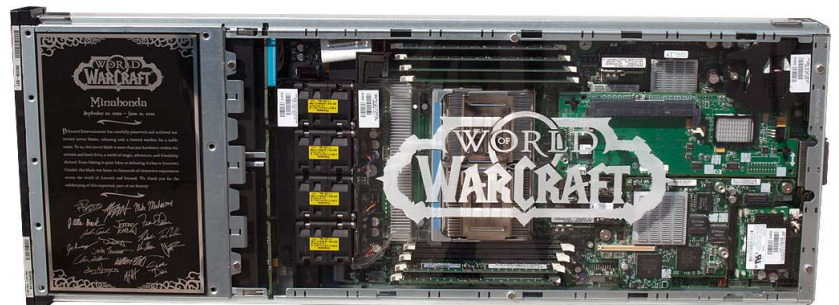
- **U-Bahn-Tickets in New York** werden mithilfe des reichlich angestaubten IBM OS/2 abgerechnet. In einigen alten Geldautomaten wird das Betriebssystem ebenfalls noch verwendet.
- Bei der Entwicklung des Games „**Tron 2.0**“ für die **X-Box** kam ein ziemlich betagter Computer zum Einsatz: Programmierer John Kowalski setzte einen Tandy Color Computer 3 (1986) an vielen Stellen der Entwicklung ein. Der CoCo3, wie ihn die Fans liebevoll nennen, half dabei, Berechnungen für die 3D-Perspektive durchzuführen.

Das weitaus größte Einsatzgebiet für Vintage-Tech wird in dem Artikel allerdings nicht erwähnt. Mehr dazu in „Endboss“...

3. „WoW“-Server – reif fürs Museum

Welches Land hat 10 Millionen Einwohner, aber nur wenige hundert Quadratmeter Fläche? Azeroth natürlich, die fiktive Welt von „World of Warcraft“. Und gebraucht werden die paar Quadratmeter auch nur, um jene Server aufzustellen, auf denen sich die Action des MMORPG abspielt. **Jetzt hat Activision ein paar der Rechner, auf denen WoW in der Anfangszeit lief, für einen guten Zweck versteigert.** 2.000 Blades von Hewlett-Packard gingen über den Tisch, signiert von den Entwicklern – mit Sicherheit ein Ausstellungsstück für das Videospiele-Museum der Zukunft!

<http://hothardware.com/Reviews/Reitred-World-of-Warcraft-Server-in-Pictures/>



Die Außenwelt der Innenwelt. Der HP-Server, auf dem die WoW-Welt „Minohonda“ zuhause war.

4. Retroschnipsel

The Restart Page liefert genau das, was der Seitentitel verspricht: Neustart-Dialogboxen von diversen alten und neuen Betriebssystemen: <http://www.therestartpage.com>



Als wäre die Reise per Katalog buchbar: Hyrule-Poster.

Fiktive Werbeposter für Videospielewelten kreiert der Designer Dean Walton. Sein Bestseller ist Reklame für **Urlaub in Hyrule**, dem Schauplatz von Zelda. Die Poster im Stil der 1930er Jahre kosten 15 britische Pfund. www.gamerprint.co.uk/collections/hyrulean-travel

Wie schwer ist Pac-Man-Zocken wirklich? Eine Antwort auf diese Frage liefert Giovanni Viglietta von der Universität Pisa: Der Forscher hat 13 Retro-Games nach den Kriterien der Komplexitätstheorie unter-

sucht. Ergebnis: Pac-Man ist „NP-hard“. Das heißt, zu gewinnen ist so schwierig wie das „Travelling Salesman Problem“ zu lösen, mit dem sich auch Mathe- und BWL-Studenten herumschlagen müssen. <http://arxiv.org/abs/1201.4995>

Wie würde ein Space Invader in einem Game von 2012 aussehen? Diese Frage hat der Künstler mit dem Nickname muckle beantwortet: <http://cgghub.com/images/view/202730/>



Der Klassiker im modernen CGI-Look

René Walter von Nerdcore hat ein supercooles **Poster mit Arcadeautomaten** ausgegraben (s. u.). Das Teil kann man sich in ordentlicher Auflösung hier runterladen: http://www.crackajack.de/wp-content/uploads/2012/02/arcade_poster_big.jpg

