

WELCOME TO DATACORP

1. Spektakulärer Atari-Fund auf Flohmarkt
2. Zeichensalat im Buch
3. Ausflugstipp: Bunker-Romantik à la Datacorp
4. Auflösung des Gewinnspiels aus Extramail #1

1. Spektakulärer Atari-Fund auf Flohmarkt

(Kategorie News)

Ein Haufen alter Atari-Cartridges führt Nick und Kee in „Extraleben“ auf die Spur der Datacorp. Dass es solche computerarchäologischen Schätze auch in der Realität gibt, beweist der Fund des Kaliforniers Alex Handy. Der Game-Sammler machte auf einem Flohmarkt in Oakland unlängst eine ungewöhnliche Entdeckung – ein Atari-Spiel, das es eigentlich gar nicht gibt.

Mitten auf einem Händlertisch, zwischen Elektroschrott, fand Handy ein paar EPROM-Chips, wie sie in Atari-Cartridges verwendet wurden. Einige der Speicherbausteine waren per Hand beschriftet worden. „CPK Park Atari“ stand da unter anderem zu lesen. Als Kenner der Games-Geschichte hatte Handy sofort einen Verdacht: Auf den Chips ist das Spiel „Cabbage Patch Kids“ abgespeichert, ein Titel rund um die gleichnamigen Spielzeugpuppen, die Anfang der 1980er-Jahre in den USA sehr populär waren.

Was den Fund so sensationell macht: „Cabbage Patch Kids“ wurde niemals für das Atari VCS veröffentlicht. Einzig und allein der Programmierer soll eine Kopie für sich behalten haben, besagt die Legende.

Ohne zu zögern legte Handy die verlangten zwei Dollar pro Chip auf den Tisch – und machte sich, wie Nick und Kee, an die Arbeit: Er ließ die Chips von einem Experten auslesen und stellte das ROM-Dump ins Netz. Und siehe da: Das Spiel sei, nur „halb so schrecklich“ wie er erwartet hatte, ließ Sammler Handy verlauten (Blog von Alex Handy: <http://blog.gism.net>).



Der verlorene Schatz: Vom Programmierer beschriftete EPROMs aus dem Hause Atari.

Foto: <http://blog.gism.net>

2. Was bedeutet der Zeichensalat im Buch?

(Kategorie iFAQ, *infrequently asked questions*)

Frage: Was bedeutet der Zeichensalat zwischen den Kapiteln?

Antwort: Es handelt sich um Testbilder von Arcadeautomaten.

Bei vielen Videospiegelgeräten läuft nach dem Neustart, also wenn der Strom angeschaltet wird, ein Selbstdiagnose-Programm ab. Dabei prüft der Prozessor, ob die Hardware stabil läuft. Normalerweise werden sämtliche Speicherbausteine (ROM, RAM, Video-RAM) getestet. Der Zahlen- und Spritesalat entsteht bei der Überprüfung des Videospeichers.

Die Testscreens sind oft nur für Sekundenbruchteile zu sehen. In „Extraleben“ abgedruckt sind unter anderem die Testscreens der Games „R-Type“ (S. 6), „Commando“ (S. 34) und „Defender“ (S. 136). Sie wurden mithilfe des MAME-Emulators – und eines schnellen Zeigefingers – erstellt (vielen Dank an die Experten von www.arcadeinfo.de).

3. Ausflugstipp: Bunkerromantik à la Datacorp

(Kategorie: Fakten)

Sie ist das reale Vorbild für die unterirdische Zentrale der Datacorp: die so genannte „Dienststelle Marienthal“ (s. S. 47 in „Extraleben“). Hinter diesem Codenamen verbarg sich jahrzehntelang eines der größten Staatsgeheimnisse der BRD – ein Atombunker von gigantischen Ausmaßen. Seine Geschichte liest sich wie ein Spionage-Roman: Mitte der 1960er Jahre lässt die damalige Bundesregierung einen Weinberg in der Nähe von Bonn aushöhlen, um hier einen Megabunker einzurichten. Der Plan: Im Fall eines Atomangriffs sollen Kanzler & Co. samt 1.500 wichtigen Beamten in dem Tunnellabyrinth Zuflucht finden. Das Bauvorhaben, ständig beschattet von DDR-Agenten, entwickelt sich zum teuersten deutschen Staatsprojekt aller Zeiten. Und am Schluss ist das Betongrab nicht einmal atombombensicher...



200 Meter unter den romantischen Weinbergen des Ahrtals: Kontrollzentrum des Bundesbunkers.

Foto: <http://ausweichsitz.de>

Zur Jahrtausendwende wurde der Regierungsbunker geschlossen und größtenteils geflutet. Seit dem 1. März können einige Tunnelabschnitte wieder besichtigt werden. Ein Muss für Kalter-Krieg-Nostalgiker (<http://ausweichsitz.de>)!

4. Auflösung des Gewinnspiels aus Extramail #1

Die Frage lautete: In Level 36 befindet sich eine versteckte Anspielung auf ein bekanntes Adventure-Game für den Commodore 64. Welches?

Die richtige Antwort: Asylum (1986).

Der entscheidende Hinweis steckt in diesem Satz: „LOOK UP. Mein Kopf fühlt sich an als wäre ein Klavier draufgefallen.“ Der Programmierer des Adventures „Asylum“, William F. Denman Jr., hatte in sein Spiel nämlich folgenden Gag eingebaut: Sobald der Spieler „look up“ eingab, wurde er von einem herabfallenden Piano getötet.

Ausgaben-Archiv:

<http://www.datacorp.de/Extramail1.pdf> (142 KB)

<http://www.datacorp.de/Extramail2.pdf> (142 KB)