

DIE MAKING-OF-AUSGABE

WELCOME TO DATACORP

1. Die Geschichte hinter der Geschichte
2. Sonderangebot: Der Joystick vom Cover
3. Exklusives Poster zu gewinnen

1. Die Geschichte hinter der Geschichte

(Kategorie Making of)

1984, ein schwüler Nachmittag im Juli. Obwohl draußen die Sonne auf den Wohnweg brennt, hat T. die Vorhänge zugezogen. Schweigend garen wir im Halbdunkel seines Jugendzimmers vor uns hin, während aus dem Ghetto-Blaster "Self Control" von Laura Branigan plärrt, die Nummer Eins in den Charts.

Es ist halb vier, und wir fressen uns durch frische Beute: Ein Zehnerpack Floppys mit neuen Games drauf, gerade in der großen Pause auf dem Hof ertauscht. Es sind die Disks mit dem Elefanten drauf, "because Elephant never forgets".

Wie Roboter jagen wir Diskette nach Diskette durch die 1541. Erstmal sichten, gespielt wird später. Crackerintro, Titelscreen, RUN, nächste Scheibe. Alles Okay soweit.

Bis zur Floppy, auf deren Hülle jemand mit Kuli eine Acht gekritzelt hat. Sie ist anders. Ihre Directory zeigt nur ein File an: "A", über 180 Blocks groß. T. tippt mechanisch die Kommandos ein. LOAD. Die Scheibe raschelt, nach einer Minuten kommt READY. Und das wars. Das Teil läuft nicht. Es fehlt die Basiczeile mit dem SYS-Befehl. Da wir fast durch die Floppybox durch sind, nehmen wir uns die Zeit und werfen den Maschinensprache-Monitor an. A000, B000, C000 – nichts. Aber da! Bei C001 beginnt ein Code. Wortlos tippt T. ein: SYS 49153

Zoom. Der Monitor scheint zu explodieren. Farbstreifen schießen über den Bildschirm - als wenn der VIC bei gesetzter Interrupt-Flagge die Hintergrundfarben immer wieder durchnudet. Und über das Strobo legt sich eine Schriftzeile: WELCOME VISITOR. Mehr nicht. Nach wenigen Sekunden stirbt das Feuerwerk und wir sitzen wieder im Halbdunkel des müden Nachmittags. Als ob nichts gewesen wäre greift T. zu Floppy Nummer Neun.



Commodore 64 des Autors (1983), montiert auf einem Servierwagen. Fuer den Fall, dass der muetterliche Befehl `Junge, geh doch mal raus!´ kommt.

Was ist, wenn sich hinter unserem Zufallsfund mehr verbirgt als der Angeberscreen eines namenlosen Crackers? Was, wenn hier irgendeine Geheimsache läuft, von CIA, BND oder Wer-weiß-wem? Wenn alles eben doch kein Spiel ist.



Wie geht die Story weiter? Schnappschuss aus dem Extraleben-Fotoalbum (www.gillies.de/extraleben).

Schnell verblasst die Episode aus der digitalen Pubertät. Andere Sachen wurden wichtiger: Mädels, Tuborg, die Toten Hosen. Ganz vergessen ist sie nie. Das Geheimnis bleibt und wächst. 22 Jahre später, an einem Novembertag im Jahr 2006, wird schließlich eine Geschichte daraus. Sie trägt den Titel "Extraleben".

(Dieser Test über die Inspiration zu „Extraleben“ erschien zuerst im Diskmagazin DigitalTalk. Das File – für den C64! – kann kostenlos heruntergeladen werden: <http://www.digitaltalk.de>
Bilder zur weiteren Entstehungsgeschichte des Romans gibt es im Fototagebuch: <http://www.gillies.de/extraleben>)

2. Sonderangebot: Der Joystick vom Cover

(Kategorie schamlose Werbung)

Er gehört zu den Ikonen der Heimcomputer-Ära schlechthin – der Joystick Competition Pro. Jetzt hat der Hersteller Speed Link den rot-schwarzen Klassiker originalgetreu wieder neu aufgelegt, samt klickenden Mikroschaltern. Einziges Zugeständnis an die Moderne ist der USB-Anschluss.

Zusammen mit dem CSW-Verlag bietet Speed Link das Kultteil ab sofort im Bündel an: Joystick plus 184 Gameklassiker plus eine Ausgabe von „Extraleben“ für zusammen 24,99 Euro (<http://www.speed-link.com/?p=1&s=1&t=4>).

3. Exklusives Poster zu gewinnen

Frage: Welche Bedeutung haben die Zahlen unter dem Lichtschalter in der Zentrale der Datacorp (Seite 302). Tipp: Hell und dunkel.

Zu gewinnen gibt es ein exklusives „Extraleben“-Poster.

Antworten an extramail@datacorp.de
Einsendeschluss ist der 31. August 2008.



Das Poster zum Buch, in limitierter Auflage (5 Stück).

Ausgaben-Archiv:
<http://www.datacorp.de/Extramail1.pdf> (144 KB)
<http://www.datacorp.de/Extramail2.pdf> (216 KB)
<http://www.datacorp.de/Extramail3.pdf> (142 KB)