

WELCOME TO DATACORP

1. Fortsetzung zu „Extraleben“: Erste Kapitel online!
2. Alles über Lunar Lander
3. Pac-Man goes Märklin
4. Mario als Fossil – Ausgrabungen in Mushroom-Island

1. Fortsetzung zu „Extraleben“: Erste Kapitel online!

Es ist so weit: Nick und Kee kehren zurück!

Anfang November ist die Fortsetzung zu „Extraleben“ fertig geworden. Der Roman trägt den Titel „Der Bug“ und erscheint voraussichtlich Anfang März 2010. Abonnenten von „Extramail“ können hier schon einen Auszug vorab lesen:

<http://www.datacorp.de/DerBug.pdf> (9 Seiten, 84 KB)

Weitere Kapitel werden demnächst kostenlos online veröffentlicht. Alle Neuigkeiten zu „Der Bug“ gibt es im Twitterfeed:

http://www.twitter.com/c_gillies

2. Alles über Lunar Lander

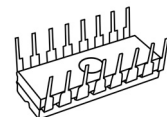
Es ist das Spiel, in dem die Datacorp den alles entscheidenden letzten Hinweis versteckt: *Lunar Lander*, die Mutter aller Vektorgrafik-Games. Die Simulation, bei der der Spieler eine Landefähre sicher auf der Mondoberfläche aufsetzen muss, begann ihr Leben 1969 als reines Text-Spiel. 50 Zeilen Code reichten Jim Storer, einem 17-jährigen Schüler, um seine Version der Mondlandung auf den Bildschirm zu bringen.

Pünktlich zum 40. Jubiläum der echten Mondlandung hat das Online-Magazin „Technologizer“ so ziemlich alles über das Game aufgeschrieben, was es dazu zu schreiben gibt – von den Anfängen bis zu den aktuellsten *Lunar Lander*-Versionen für Smartphones.

<http://technologizer.com/2009/07/19/lunar-lander/>

CONSTANTIN GILLIES

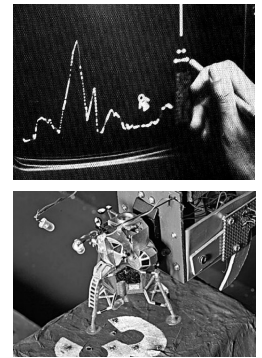
DER BUG



Episode II: Die Handlung von DER BUG setzt ca. 2 Jahre nach dem Ende von EXTRALEBEN ein. Die Helden sind scheinbar sicher im Berufsleben angekommen und leben den Traum jedes Retro-Fans. Doch langsam beginnt der Datacorp-Glamour abzubroeckeln...

Die Retro-Krone geht in Sachen Mondlandung allerdings an den Briten Iain Sharp: Er hat die wohl analogste *LunarLander*-Version aller Zeiten konstruiert (<http://lushprojects.com/blog/>). Bei seinem Game steuert der Spieler ein echtes kleines Landefähren-Modell über eine Papplandschaft. Die Konstruktion besteht aus mehreren Schrott-PCs und einem Tintenstrahldrucker. Das Raumschiff baumelt – Ed-Wood-Style – an einer Angelschnur!

<http://www.popsci.com/diy/article/2009-10/you-built-what-real-life-replica-videogame-lunar-lander>



Mondlandung digital (o.) und ganz analog (u.) im Automaten von Iain Sharp.

Foto (u.): PopSci

3. Pac-Man goes Märklin

Er gilt als die Wiege der Hacker- und Nerdkultur: der Tech Model Railroad Club des MIT. In diesem Verein hatten sich in den 1950er Jahren Studenten der bekannten US-

Technikhochschule organisiert, um an Modellbahnen zu tüfteln. Doch als die ersten Computer anrollten, kehrten viele Mitglieder schnell den Weichen den Rücken: Statt mit Bahnhöfen beschäftigten sie sich mit Bytes (die Story ist nachzulesen in Steven Levys genialem Buch „Hackers“).



Als die Bahn noch Bundesbahn hiess: Zockautomaten sorgen fuer Retroflair auf der Modellbahnanlage.

Foto: O-Scale

Dass die Verbindung zwischen Modellbahn- und Computerfreaks noch lebendig ist, zeigt die Firma O-Scale. Sie stellt Arcade-Automaten im Maßstab HO her! Im Angebot sind *Pac-Man*, *Donkey Kong*, *Galaga*, *Centipede*, *Zaxxon*, *Phoenix* und *Defender* sowie einige Flipper. Preis: ca. 10 Dollar

pro Stück: <http://www.jcstudiosinc.com>

(gefunden über <http://technabob.com/blog>)

4. Mario als Fossil – Ausgrabungen in Mushroom-Island

Was wäre, wenn die Welten der Super Marios Brothers wirklich existierten? Diese Frage hat sich der US-Archäologe Logan Zawacki gestellt. Die Antwort gibt er in seinem Buch „The Excavation of Mushroom Island“. Darin schildert er detailliert die Geschichte des Nintendo-Traumreichs, von der „Arcadischen Periode“ bis heute. Auch die Ergebnisse seiner Ausgrabungen sind zu sehen – alle Super-Mario-Helden als Fossil. Eine liebevolle Spinnerei!

<http://www.blurb.com/bookstore/detail/723284>



Knochen eines Klempners. Das Mario-Fossil.

Extramail gibt es auch mit Fotos als PDF zum Ausdrucken:

<http://www.datacorp.de/Extramail1.pdf> (142 KB)
<http://www.datacorp.de/Extramail2.pdf> (216 KB)
<http://www.datacorp.de/Extramail3.pdf> (176 KB)
<http://www.datacorp.de/Extramail4.pdf> (192 KB)
<http://www.datacorp.de/Extramail5.pdf> (424 KB)
<http://www.datacorp.de/Extramail6.pdf> (307 KB)
<http://www.datacorp.de/Extramail7.pdf> (325 KB)
<http://www.datacorp.de/Extramail8.pdf> (122 KB)
<http://www.datacorp.de/Extramail9.pdf> (308 KB)