



Kultspiele kostenlos

Der Mac ist ein Multitalent: Nicht nur diverse Betriebssysteme laufen auf ihm, sondern auch jede Menge Daddelhallen- und Konsolenspiele – vorausgesetzt, man hat den **richtigen Emulator**.

Felix Segebrecht hat sich auf dem Markt der Emulatoren umgeschaut.

Egal, wieviel Taschengeld es auch gab, gereicht hat es nie. Das galt vor allem für diejenigen, die von der Sucht nach Automatenspielen wie „Quix“, „Galaga“, „Donkey Kong“, „Centipede“ und wie sie alle heißen befallen waren.

Bei Kosten von einer Mark pro Spiel sammelten sich da ganz schnell hübsche Sümmchen an. Und wie das bei Süchten so ist, griff bald die Beschaffungskriminalität um sich: Da es eine Zeitlang möglich war, bestimmten Automaten den Geld-einwurf vorzugaukeln, indem man ihnen mit den damals noch recht neuen Zündern aus Elektrofeuerzeugen einen Stromschlag verpaßte, war dem Betrug Tür und Tor geöffnet. Doch schnell wurde dem ein Riegel vorge-

schohen, und der Automat quittierte jeden Betrugsversuch mit einem unfreundlichen Sirenengeheul. Die darauf folgende Situation war etwa so angenehm, als würde man beim Schwarzfahren erwischt.

Hätten wir damals schon einen Mac mit heutigen Fähigkeiten gehabt, wären uns solche Erfahrungen erspart geblieben, denn es gibt mittlerweile Emulatoren, die vom Apple I über Taschencomputer wie den HP 48 bis hin zu Spielhallenautomaten und diversen Konsolen so ziemlich alles auf dem Macintosh darstellen, was in dieser Hinsicht denkbar ist (siehe obige Abbildung).

Technisch möglich wird dies durch die enorme Rechenkraft, die in PowerPCs und sogar in den 68040er Chips steckt, während wir es auf Programmiererseite insbesondere einigen Fanatikern zu verdanken haben, die mit viel Liebe zum Detail und zu den Spieleklassikern ans Werk gehen.

Computers	Consoles
Amstrad CPC	Atari 2600
Amstrad PCW	Atari 5200
Apple I	Colecovision
Apple II	Nintendo
Apple ///	Intellivision
Atari 800 series	PC Engine/TurboGrafx-16
Atari ST	Sega Master System
BBC Micro	Sega Mega Drive/Genesis
Commodore 64	Super Nintendo
Commodore Amiga	TB-303/TR-808
CP/M	
Ediac	
IBM PC	
IBM Series/1	
Macintosh	
MIPS R2000	
MOS	
MSX	
PDP-8/E	
Sam Coupe	
Sinclair ZX81	
Spectrum QL	
Spectrum ZX	
TRS-80	
TRS-80 Color Computer	
YAK	
YIC-20	
Arcades	Handheld Devices
Z80 Processor	Gameboy
68000 Processor	Game Gear
6809 Processor	HP-48
Vector-based	Pilot
MacNAME	TI Calculators
Space Invaders	

Zwei von vielen. Wir beschränken uns in diesem Artikel auf zwei dieser Emulatoren. Der eine heißt „MacNAME“ (Multi-Arcade Machine Emulator) und emuliert die Hardware diverser Daddelhallen-Spielautomaten. Der andere emuliert – und jetzt bitte festhalten – Nintendos SNES (Super Nintendo Entertainment System), die Konsole, die „Donkey Kong“, „Mario“ und Co. ins Wohnzimmer brachte und bis vor kurzem noch ein Megaseller in den Spielwarenabteilungen der großen Kaufhäuser war.

Das SNES ist eine der leistungsfähigsten 16-Bit-Konsolen mit einem schnellen Grafikprozessor, der in der Lage ist, Real-Time-Effekte wie Skalierung und Transparenzen zu berechnen. Insgesamt gibt es drei SNES-Emulatoren, die sich ähneln wie Drillinge. Die derzeit besten heißen „Silhouette“ und „SNES9X“ und sind, wie die meisten Emulatoren, Freeware.

Es gibt ein Problem. Ein Emulator ohne ROMs ist wie ein Computer ohne Programme: nutzlos! So einfach es ist, an die Emulatoren zu kommen, so schwierig kann es sein, an die ROMs zu gelangen. Wer die Original-Cartridges besitzt, kann die ROMs mit einem speziellen Gerät auslesen und auf Festplatte speichern, um sie dann mit dem Emulator zu spielen.

Das Verteilen dieser ROMs liegt jedoch in einer rechtlichen Grauzone. Jedem steht es frei, einen Emulator zu schreiben, doch die Rechte an den Spielen (den ROMs) besitzen die jeweiligen Hersteller. Und die wollen mit den von ihnen programmierten Spielen natürlich Geld verdienen. Wer also ROMs benutzt, ohne die Lizenzen dafür erworben zu haben, oder sie gar vertreibt, macht sich strafbar. Dennoch sind die ROMs für Emulatoren im Internet recht leicht zu finden. Darüber sind einige Hersteller, allen voran Nintendo, natürlich nicht besonders glücklich.

Man muß allerdings unterscheiden zwischen Emulatoren und ROMs für Automaten Spiele, mit denen die Hersteller nun wirklich nicht mehr reich werden, und Emulatoren relativ moderner Geräten wie SNES, Gameboy oder Sega-Konsolen. Hier ist der Ärger durchaus verständlich, da die Entwicklung solcher Spiele immerhin eine Menge Geld kostet und es noch immer Cartridges für diese Konsolen zu kaufen gibt.

Etwas anders sieht es bei den ROMs für MacMAME aus. Im Prinzip gilt auch hier: ohne Lizenz kein legales Daddeln. Bislang sind jedoch keine Einwände gegenüber der Verteilung von ROMs für die ehemaligen Spielhallengames bekannt. Bis auf weiteres können Sie damit also schon mal wild draufloszocken, während Sie auf die Konsolenspiele noch einen Gedanken verwenden sollten: Zwar wird die Nutzung von aus dem Internet gezogenen ROMs derzeit nicht gerade intensiv verfolgt, und bekanntlich gibt es keine Richter, wenn kein Kläger da ist; dennoch bleibt es illegal. Einige Hersteller dulden dieses Verfahren auch und bitten lediglich darum, die kopierten ROMs nur zu Testzwecken zu installieren und nach 24 Stunden wieder zu löschen.

Fazit. Es ist es schon faszinierend, daß ein herkömmlicher Power-Mac in der Lage ist, moderne Konsolen und geniale Automatenklassiker perfekt zu emulieren. Da Sie einige Emulatoren legal nur benutzen können, wenn Sie die Cartridges besitzen, können wir Ihnen ruhigen Gewissens nur die Benutzung von MacMAME ans Herz legen. Einen Installer für 68040- und für Power-Macs finden Sie auf unserer CD im Ordner „Spiele“. Da die Distribution von Emulator und ROMs in Kombination untersagt ist, müssen Sie sich die ROM-Images aus dem Internet besorgen. Eine mit über 300 Titeln sehr umfangreiche ROM-Sammlung für MacMAME findet sich auf den deutschsprachigen Webseiten von House of Coins (siehe WWW-Tips).

Von MacMAME, dem Emulator, der die echten Klassiker der Computerspiele wieder zum Leben erweckt, waren wir wirklich begeistert! Was andere Emulatoren angeht: In einem Test war es für uns kein Problem, unter Zuhilfenahme bekannter Suchmaschinen wie Yahoo oder Altavista jede Menge ROMs zu finden. ■



MacMAME

MacMAME hat das Zeug zum Kultprogramm; dank der Arbeit des Teams von House of Coins ist der Emulator teilweise lokalisiert. Man hat schon fast vergessen, welche Geschicklichkeit zum Beispiel „Donkey Kong“ einem abverlangt. Dagegen sind manche modernen Games Peanuts. Dieses Stück Gratissoftware begeisterte uns. Die Screenshots sprechen für sich.

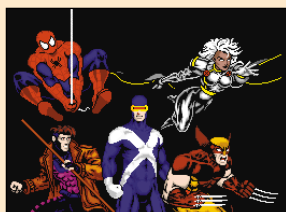
MacMAME	
System...	PowerPC (MacMAME 0.30.1) oder 68040 (MacMAME 0.28)
Preis	Freeware
Bezugsquelle	Auf unserer CD oder bei House of Coins



SNES-Emulatoren

Wer diese Emulatoren nutzen möchte, muß im Prinzip die eigenen Cartridges auslesen. Wer ROM-Images im Zugriff hat, wird feststellen, daß auf diesen Emulatoren der Großteil aller SNES-Spiele in erstklassiger Qualität auf dem Mac läuft. Wir würden Nintendo raten, die Rechte an diesen Emulatoren zu kaufen, den brillanten Programmierern zu Lohn und Ruhm zu verhelfen und mit ROM-Image-Sammlungen der durchaus genialen Nintendo-Spiele ein paar Mark auf dem Mac-Markt zu verdienen. Wir jedenfalls würden dafür Geld ausgeben. Das widerspricht zwar dem Shareware-Gedanken, ist aber immer noch besser, als mit dem Gefühl der Illegalität leben zu müssen. Und wer sagt, daß ein von Nintendo autorisierter Emulator plus ROMs teuer sein müßte? Gleiches gilt übrigens für den Konkurrenten Sega!

SNES-Emulatoren	
System...	PowerPC
Preis	Freeware
Bezugsquelle	Emulation.Net



WWW-Tips

■ Emulatoren:

House of Coins → www.h-o-c.com/hoc/start.html

Hier finden Sie jede Menge deutschsprachiger Infos zu Emulatoren im allgemeinen und zu allem, was das Herz begehrt in Sachen MacMAME. Geniale Seite!

Emulation.Net → <http://emulation.net>

Die ultimative Seite zu Emulatoren auf dem Mac. Hier gibt's nahezu jeden Emulator!

■ Suchmaschinen:

AltaVista → www.altavista.digital.com

Yahoo → www.yahoo.com

Excite → www.excite.com