„I IMAGINE THAT RIGHT NOW YOU'RE FEELING A BIT LIKE ALICE."

Lotek64

Nr. 20/Februar 2007

Lotek64 spricht mit dem Komponisten des ASB-Soundtracks

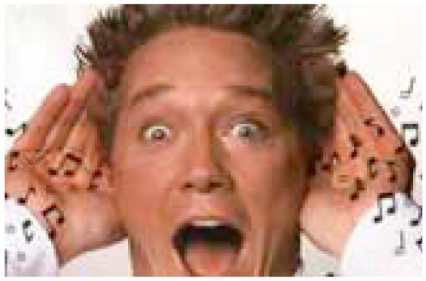
Interview mit Yogibear

Seite 4

20 Ausgaben Lotek64: Wir feiern uns selbst (ein bisschen)

Zwanzig Jahre Verspätung

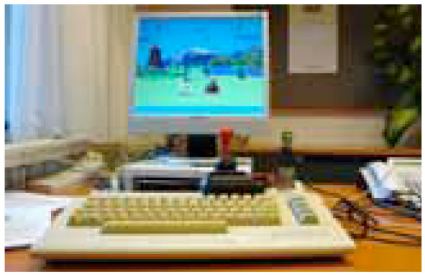
Seite 14



Beast: der Synthesizer ist tot –

Es lebe der Synthesizer!

Seite 18



Keyrah und Competition Pro: endlich richtig spielen am PC!

Die besten Produkte 2006

Seite 16

Post.at

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria

„Besser gute Musik ausleihen als selber schlechte zu machen“

Interview mit Joachim Wijnhoven (Yogibear)

Joachim Wijnhoven, geboren am 3. Oktober 1971, wurde im niederländischen Meerlo in der Provinz Limburg geboren. Seit 1985 ist er am C64 aktiv und bereichert die Szene mit seinen Kompositionen, zuletzt im Protovision-Spiel Advanced Space Battle. Die Zeitschrift Retro Gamer stellte ihm dafür ein hervorragendes Zeugnis aus und verglich ihn mit Pink Floyd.

Yogibear gewinnt die Vision Party 2003.

Lotek64: *Viele C64-Fans kennen dich nicht erst seit deinem Soundtrack zum 2006 erschienenen Spiel Advanced Space Battle. Du veröffentlichst seit mehreren Jahren SID-Kompositionen, die auch in der HVSID-Collection zu finden sind. Wer steckt hinter dem Pseudonym Yogibear? Bitte erzähle unseren Lesern etwas über dich.*

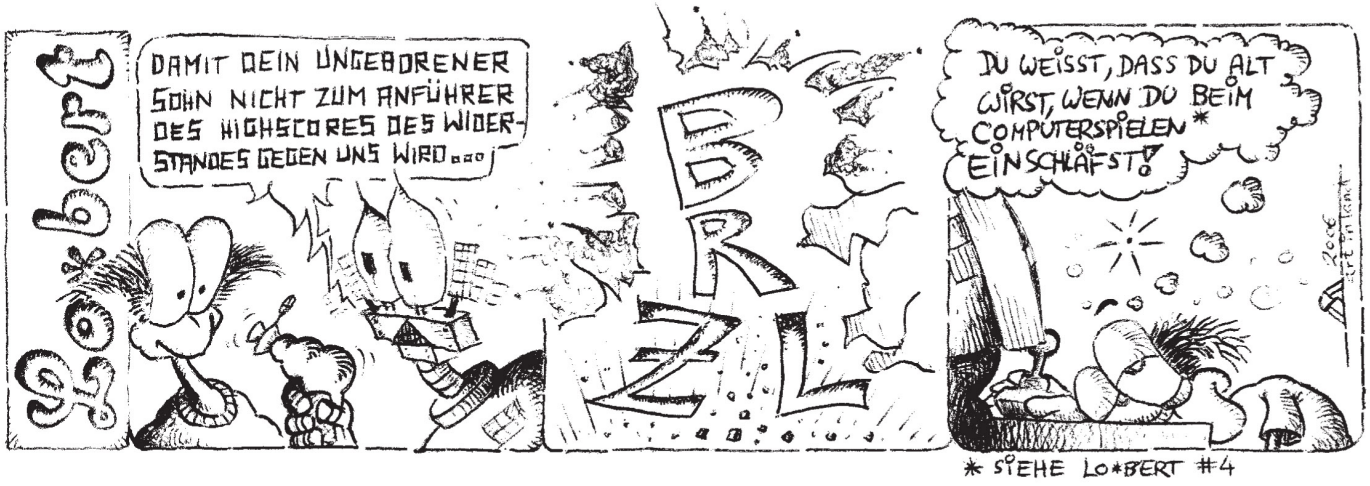
Yogibear: Erst mal hi an alle C64-Treuen und an alle in der Szene! Ich lebe seit 1995 in einer Stadt von ungefähr 27.500 Einwohnern namens Venray (schaut mal in die Wikipedia), das liegt gar nicht weit von da weg, wo ich geboren bin. Ein Jahr lang oder so lebte ich mit meiner Freundin Heidi zusammen, aber weil sie persönliche Probleme hat, konnte sie es mit mir nicht mehr aushalten und zog dann aus. Wir unternehmen aber immer noch viel zusammen. Ich kenne sie jetzt so 10 Jahre, in denen wir uns schon ein paar Mal getrennt haben, aber wir fanden immer wieder zusammen. Heidi interessiert sich nicht für Computer. Wenn sie was aus dem Internet oder so wissen will, fragt sie mich. Einen Teil der Musik, die ich am PC gemacht hab, fand sie sehr gut (das Kinderprojekt Knorrie) (als wir zusammen waren, stand der PC im Wohnzimmer!), aber meine SIDs interessieren sie nicht so. Vielleicht wegen der überholt klingenden Instrumente. Ich bin aber mit SIDs groß geworden!

Lotek64: *Wann bist du zum ersten Mal mit der C64-Szene in Kontakt gekommen?*

Yogibear: Das erste Mal – wenn ich mich richtig erinnere –, dass ich was mit Computern zu tun hatte, war bei einem Onkel von mir in Deutschland, der hatte einen Commodore PET, auf dem er was für eine Bank programmierte. Ein anderer Onkel, der in Meerlo wohnte, hatte einen C64 mit einem alten Kassettendeck, wahrscheinlich abgestaubt von dem Onkel mit dem PET. Es hat richtig Spaß gemacht, Galaga, Buck Rogers oder Frogger mit meinem Bruder, noch einem Jungen aus der Nachbarschaft, zwei Neffen und ein paar Schulfreunden zu spielen, viel besser als diese Pong-Sachen, die ich bei einem anderen Schulkameraden spielte! Einmal haben wir Stunden um Stunden ein Basic-Listing von einem Adventure-Game eingetippt, aber irgendwas stimmte nicht, es lief jedenfalls nicht und wir konnten es nicht auf Band speichern! Mannomann! 1985 – glaub' ich – haben meine Eltern mir und meinem Bruder Johan einen C64 geschenkt. Der Verkäufer wollte uns lieber einen MSX andrehen und meinte, das wäre der Computer der Zukunft. Was bin ich froh, dass wir auf den C64 bestanden! Zusammen mit dem Rechner kriegten wir ein Courbois-Software-Tape mit ein paar lahmen Basic-Spielen drauf. Nicht viel später begann ich das Swappen, zuerst mit einigen Schulkameraden. Turbo Tape war dann die Erlösung! Das einzig Blöde an dem C2N-Rekorder war, dass man ziemlich oft die Köpfe mit einem Schraubenzieher nachjustieren musste. Das war dann vorbei, als wir uns ein Diskettenlaufwerk geholt haben.

Lotek64: *Du hast deine Jugend in der Nähe von Venlo verbracht, einer Stadt, die in der Ära der Heimcomputer ein Mekka für Cracker und bekannt für wilde „Copy-Partys“ war. Warst du damals Mitten im Geschehen oder hast du davon nichts mitbekommen?*

Yogibear: Ja, die Copy-Partys in Venlo hab ich jahrelang besucht, später auch in Blerick (in der Nähe von Venlo), hauptsächlich wegen C64-Spielen. Wir, meine ganze Clique, fuhren meist mit der Bahn nach Venlo bzw. Blerick. Eigentlich war uns schon klar, dass das, was wir da taten, illegal war: das Kopieren und Verbreiten von Cracks, aber die Behörden machten sich ja nichts draus oder wussten von nichts was. Diese ganzen Copy-Partys wurden organisiert von der Courbois-Familie, die früher C64- und Amiga-Stuff verscherbelt hat und jetzt halt PC-Kram: *http://www.courboissoftware.com*. Ich hab überhaupt nur ein einziges Mal davon gehört, dass jemand wegen C64-Soft-



ware-Piraterie eingebuchtet wurde, und das war, als die Bullen in Markus Wiedersteins Haus in Deutschland eindrangen (Markus war bei Radwar). Ich weiß aber nicht, zu was er verknackt wurde (vielleicht musste er seine ganzen Computersachen abliefern?) Markus hat dann in der Szene immer gesagt, dass die Polizei keine Adressen bei ihm gefunden hätte. In meinen Banana-Team- und ATG-Zeiten hab ich ein paar Trainer- und Hi-Score-Saver-Versionen gemacht, aber selbst ein Game gecrackt hab ich eigentlich nie.

Lotek64: *Wenn man in der CSDb (Commodore 64 Scene Database) nachschlägt, findet man unter deinem Namen nicht nur die Kompositionen der letzten Jahre, sondern auch einige Releases aus den frühen 90ern. Warum klafft dazwischen eine Lücke von fast zehn Jahren? Hast du den C64 erst nach einer längeren Pause wiederentdeckt oder hast du einfach nichts veröffentlicht?*

Yogibear: Du wirst es nicht glauben, aber ich dachte jahrelang, dass die C64-Szene tot wäre! Und außerdem hab ich viel auf meinem guten alten Amiga 500 gespielt und auch ein bisschen was mit Protracker gemacht, so bis 1995. Auf dem C64 hab ich die ersten Releases 1990 rausgebracht. Mein erstes Stück war eine Music-Assembler-Version des Anfangs von Philip Glass' Koyaanisqatsi-Soundtrack, das später Rob Hubbard teilweise zu Delta inspiriert hat. Mein letztes Release in den 90ern war die Musik zum Spiel Linko (ähnlich dem TV-Spiel Lingo), das war 1992. Erst im Jahr 2000 bekam ich mit, dass es immer noch eine C64-Szene gab und ich trat mit meinem Freund JSL der polnischen Gruppe Axelerate bei. AXE wurde ein Jahr später aufgelöst.

Lotek64: *Du warst Mitglied in mehreren Gruppen. Wie ist es dazu gekommen? Warum hast du Samar verlassen?*

Yogibear: 1985 hab ich das illustre Banana Team gegründet (nach der CSDb am 1. Januar, aber das kann nicht stimmen) und mich selbst Banana Joachim genannt! Ja, man macht schon komische Sachen, wenn man jung ist! Mitglieder im Team waren mein Bruder (Arcade Freak) und meine Cousins (Magnum und Run DMC). Das waren wirklich Lamer-Zeiten. Abgekackte Demos haben wir gemacht: ein Koala-Bild, 'ne gerippte Musik drunter und ein Border-Effekt, und das haben wir wirklich toll

Philip Glass spielt eine wichtige Rolle in Joachims musikalischem Schaffen.

gefunden! Wir wussten noch nicht mal, was Crunching ist, da wurde ein PRG von 170 Blocks draus! Dann kam das Klauen von Intro- und Demoparts und Anfertigen von Spiele-Trainern, manchmal mit 'ner Expert Cartridge gefreezt! TBT muss wohl 1988 geknackt worden sein. Dann, im gleichen Jahr, fing die ATG-Ära an (berühmt für seine Batmania-Demos). Hat Spaß gemacht, Jungs, die nichts ernst nahmen, mit Slogans wie „We spread faster than AIDS" auf den Disk-Covern. Machten gerne „Buletten-Partys": so viele Frikadellen fressen wie reinpassten. Ich glaube, Baby Joe hat fast immer gewonnen! Später, als erste Aktivitäten außerhalb des C64 nannte sich die Gruppe „die Profis" (von „Profiteure") und machte alles, was Jugendliche so tun, auch so ein eigenes Wörterbuch mit Profi-Wörtern. Ich weiß leider nicht mehr, was da alles drinstand, und hab auch kein Exemplar mehr. Ein paar von den ATG-Members gingen zu den Dominators, z.B. Smidas (Roland Hermans, heißt jetzt Neo), Grizzly Adams (früher Baby Joe) und Pavarotti (SPC, als Junge sang er in Swolgens Knabenchor, in der Nähe von Meerlo). Wir haben ihn ziemlich oft damit geärgert! Das beste ihrer Demos war „Royal Touch", es wird auch in der CSDb erwähnt. Ich hab ein paar Ideen zu einigen der Bilder darin beigesteuert. Ja, wo sind diese sorglosen Tage bloß geblieben! Bei Visual Delight hab ich drei Spiele gemacht: Forester, Tough Guys und Linko. Warum ich Samar verlassen hab? Ich bin denen beigetreten, weil sie mich drum fragten, aber ich hab mich schon bald darauf entschieden, nichts für Demos und so zu komponieren und bin deshalb wieder ausgestiegen.

Lotek64: *Nun bist du bei Protovision gelandet. Deine Musik für das Spiel Advanced Space Battle hat grandiose Kritiken bekommen. Wie funktioniert die Zusammenarbeit? Gibt es Arbeitstreffen, trefft ihr euch auf Partys oder läuft alles über das Internet? Wird es bald weitere Spiele geben?*

Yogibear: Jau, die Rezension in Retro Gamer inspiriert mich wirklich zu noch mehr Kompositionen! Was meine SIDs angeht, die mache ich zusammen mit meinem Freund Roland Hermans (Neo). Er ist nicht bei PTV, aber hilft mir bei dem ganzen technischen Kram und schrieb den Player, mit dem ich arbeite. Wenn ich was Neues darin brauche, dann kann er das. Um ehrlich zu sein, wenn er nicht wäre, würde ich wahrscheinlich immer noch mit dem schmalbrüstigen Music Assembler arbeiten! PTV hat eine eigene Mailingliste, und wir treffen uns nur selten. Die anderen Mitglieder (außer JSL natürlich) hab ich nur auf den Vision Partys (die letzte war 2003) getroffen und auf einem blauen Montag auf der Mekka & Symposium 2001. Wegen der kommenden Spiele geh mal nach *http://www.protovision-online.de*, scroll da abwärts und klick auf Protovision Previews. JTR ist noch mit Pac It beschäftigt, was ein umfangreiches und tolles Spiel wird.

Lotek64: *1991 waren 8-Bit-Rechner nicht mehr so attraktiv wie die 16-Bit-Computer, die meisten C64-Freaks hatten einen oder träumten von einem Amiga. Trotzdem – oder gerade deswegen – war um den Commodore 64 schon ein richtiger Kult entstanden. Im Jahr 2000, als du wieder in die Szene eingestiegen bist, war nichts mehr so wie ein Jahrzehnt zuvor: die Hardware, das Spieledesign, die ganze Welt hat sich in deiner „inaktiven" Zeit drastisch verändert. Nur der C64 war der alte geblieben, obwohl er längst kein „Mainstream"-Computer mehr war. Stört es dich, dass immer weniger Menschen deine Musik auf Originalhardware hören können? Sind Emulatoren die Zukunft der Szene?*

Yogibear: Ja, ich war von 1993 bis 1999 in der C64-Szene nicht aktiv. Wahrscheinlich bin ich 2000 Axelerate auch deswegen beigetreten, weil zu der Zeit der Retro-Hype anfing. Und ja, es berührt mich schon, wenn die Zielgruppe kleiner und kleiner wird. Das ist der Grund, warum ich gesagt

hab, ich mache nur noch SIDs für Spiele und für Musik-Compos, wenn ich zu einer Party gehe. Ja, Emulatoren sind in meinen Augen die Zukunft, in gewisser Weise. Es gibt da zwar das Commodore-One-Projekt, aber das ist eher was für Hobbyisten.

Lotek64: *Wirst du eines Tages auf eine andere Plattform umsteigen?*

Yogibear: Ich arbeite bereits mit dem Renoise Tracker auf dem PC (*www.renoise.com*). Rob Hubbard sagte mir zwar, ich würde mehr an Cubase oder Sonar lernen, aber ich mache einen Zwischenschritt: Erst alles über Renoise lernen und dann zu Cubase übergehen. Ein Bekannter von mir (Cosmic Trance) ist ziemlich begeistert von Renoise. Er schrieb ein paar wirklich großartige Sachen damit. Es ist viel einfacher in der Bedienung wie Cubase. Die Wurzeln von Renoise gehen zurück auf den Protracker auf dem Amiga.

Lotek64: *Schon Mitte der 80er Jahre gab es die Diskussion, ob der C64 technisch ausgereizt sei. Glaubst du, dass das nach den tollen Demos der späten 90er der Fall ist oder wird es noch echte Überraschungen geben?*

Yogibear: Hmm! Schwere Frage! Als Musiker denke ich erst mal an den SID-Chip. Der ist schon ziemlich ausgereizt. Vielleicht können ein paar Sachen, die Tim Follin mit Resonanz gemacht hat, neue Instrumente bringen, mit zwei oder drei Kanälen gleichzeitig, so wie beim Streicher-Sound im Gauntlet-III-Titel. Vor kurzem hab ich ein bisschen in dem Artikel über Sprachsynthese im Demo 10 Years of HSVC von Jammer gelesen. Vielleicht bringt das ja was Neues. Über 64er-Hardware ganz allgemein: Der C64 wird schon seit Jahrzehnten bis an seine Grenzen getrieben, aber ob wir sie jemals erreichen können? Jedes Mal, wenn du denkst, es kommt nichts Besseres mehr, hat irgendeiner eine kreative Idee für einen nie gesehenen oder gehörten Video- oder Audio-Effekt. Natürlich wird es aber immer schwieriger, was Besonderes zu machen, das noch nie da war.

Lotek64: *Du bist mittlerweile eine feste Größe unter den aktiven SID-Komponisten. Wie hast du dir die nötigen Fertigkeiten angeeignet? Wer sind deine Lieblingskomponisten am C64?*

Yogibear: Ich fing mit SIDs an auf dem holländischen USA Team's Music Assembler. Als ich es von einem Freund bekam, war es noch nicht sehr verbreitet. Paul Kessels (Pavarotti) kannte Charles Deenen (Maniacs of Noise) ziemlich gut. Möglich, dass er das Programm von dem bekam. Dann schrieb Roland Hermans den MA in Turbo Assembler und nannte ihn Dragon Driver (und wir nannten uns daraufhin Dragonfly Soft). Dann benutzte ich den Maniacs-of-Noise-Player mit einem modifizierten Turbo Assembler, der mit ein bisschen EOR-Code die Assembler-Sources verschlüsselte. Und schließlich codete Roland einen eigenen Player für mich mit seiner eigenen TA-Version, die auf einem Player von Johannes Bjerregaard und einem Player, der von den Maniacs of Noise benutzt wurde, beruhte. Mein Großvater spielte lange Zeit Flügelhorn, mein Vater ewige Jahre Altsaxophon. Meine älteste Schwester auch, seit ihrem zehnten Lebensjahr! Mein Bruder spielte auch Flügelhorn und meine andere Schwester zusätzlich ein bisschen Klavier. Außerdem war sie in einem Trommler-Zug. Meine Eltern lieben Musik, in ihrem Wohnzimmer steht schon seit vielen Jahren ein Klavier, und daher fing ich schon als Kind an, darauf zu spielen und meine ersten Stücke zu komponieren.
Meine liebsten C64-Composer waren: 1. **Rob Hubbard**. Für mich war Rob der beste Sound-Übersetzer überhaupt. Er „lieh" sich ganze Musikstücke, Ideen und war bisweilen stark inspiriert von ausgezeichneter Musik. Natürlich, wenn du dir Musik „ausleihst", dann nimm nur die beste. Besser gute Musik ausleihen als selber schlechte zu machen! 2. **Martin Galway**. Martin war der erste, der eine bestimmte Art von Puls in seinen Lead-Instrumenten und z.B. in Bass-Instrumenten verwendet hat (Green Beret Loader). Die Sounds, die man damit erstellt, sind vielleicht die besten, die der SID zu bieten hat. Ich hab moderne Musik gehört, die den Hardsid ausschließlich für Lead-Instrumente verwendete, das klang ausgezeichnet (einen Hardsid hab ich auch). Witzigerweise gab es so einen Puls auch in den Hintergrund-Akkorden in Speed of Sound von Coldplay. Ach ja, die gehören auch zu meiner Favoritenliste. Der bemerkenswerte Martin benutzte in seinen Stücken nie Standard-SID-Drums, aber machte klasse Arbeit beim Hervorheben von Bassnoten, die genau auf den Schlag gespielt wurden. 3. **Ben Daglish**. Ben schrieb eine Menge C64-Spiele-SIDs. Nur Dave Whittaker machte noch mehr. Nur ganz wenige seiner Tunes sind weniger gut. Erstaunlich! Er beherrscht alle Stilrichtungen und coverte ganz selten (höchstens ein paar Ideen), außer einigen gut-notierten Stücken. Ich mailte mit ihm und fragte ihn, ob die Idee für die Blitzkrieg-Musik aus dem Abspann des Films Der längste Tag stammte. Er glaubte nicht, sagte aber: „Es ist immer unmöglich zu sagen, was einem im Kopf herumgeht, wenn man Musik schreibt." 4. **Johannes Bjerregaard**. Ein paar Mal hatte ich die Ehre, mit Jozz via ICQ zu chatten. Er sagte, er denke darüber nach, in die Unterhaltungsindustrie zurückzugehen. Ich erzählte ihm, dass es eine ganze Menge Videogame-Freaks gebe, die es gerne sähen, wenn er weiter Musik dafür schriebe. Ganz sicher in diesen Zeiten, in denen man viele Kanäle gehen kann. Wer würde nicht gern einen tollen Tune von ihm in einem zukünftigen Spiel auf so was wie einer PS3 hören wollen? Er lebt jetzt in Austin, Texas, mit seiner amerikanischen Frau. 5. **Jeroen Tel**. Ich hab Jeroen beim C64-Orchester-Gig in Apeldoorn (Niederlande) gesehen, hatte aber keine Möglichkeit mit ihm zu sprechen. Er lebt seit Jahren in Helmond, gar nicht weit von mir entfernt. Mit Charles Deenen zusammen hat er Maniacs of Noise gegründet und dem C64 einen neuen Sound gebracht. Schöne Tunes mit vielen Arpeggios darin und ein paar coole Instrumente von Charles, obwohl, als Charlie nach Amerika ging, hat Jeroen sie auch selber gemacht. Natürlich gibt es noch viel mehr gute C64-Musiker (Tim Follin, The Grays, Chris Hülsbeck, The Dunns usw.), aber irgendwann muss ich ja aufhören!
Meine liebsten aktiven SID-Musiker: Am liebsten mag ich **Fanta** (Bombs over Dresden: cooler Pulsbass am Anfang!), ebenso macht **Jammer** nette Tunes (z.B. Jammers End Game) und **Asterion** von Tinnitus verdient eine Erwähnung (cooler Mittelalter-Stuff und tolle Covers).

Lotek64: *Du bist in Kontakt mit Rob Hubbard. Was besprichst du so mit ihm? An was arbeitet er momentan? Ich habe gehört, er sei nicht mehr bei EA?*

Yogibear: Rob und ich sprechen über viele Sachen. Ich traf ihn am gleichen Ort, wo ich Jeroen Tel gesehen hab. Und hab gleich ein kleines Interview mit ihm geführt über z.B. Tarzan! Er konnte gar nicht glauben, dass ich den SID mochte! Er benutzte ein bisschen Dreieck, Noise und Pitch-Bend-Hüllkurven, um diesen Dschungel-Bongo-Sound hinzukriegen. Die Samples, die er in seinen SIDs verwendete, kamen vom Akai-Sampler seines Freundes, damals hatte er noch keinen eigenen. Ich fragte ihn nach seiner Zusammenarbeit mit Ben Daglish bei Auf Wiedersehen, Monty, und er antwortete: *Es war wild! Eine einzige Sauferei! Wir haben kein bisschen gearbeitet bis morgens 6 oder 7!* Rob macht im Moment Musik für TV-Joystick-Spiele auf ungefähr 16 Kanälen. Manchmal arbeitet er den ganzen Tag durch, manchmal aber auch nur ein paar Stunden. Ich fragte ihn: War es schwer, deine ganzen Tracks so in die drei Stimmen des C64 zu quetschen, dass sie deinen Vorstellungen entsprachen? Rob: *Nein, nicht wirklich. Du bastelst das zusammen, immer nur ein kleines bisschen zur gleichen Zeit. Du brauchst nur Geduld!* – Kam die Idee zum Knuckle-buster-Sound aus Deep Purples Child in Time oder so einem ähnlichen Song? – *Nein, obwohl ich natürlich die Deep-Purple-Stücke kenne. Als Kind bin ich mal in eines ihrer Konzerte geschlüpft, durchs Klo, ohne zu bezahlen!* – Hast du jemals Ideen für C64-Tunes von anderen C64-Composern abgekupfert? – *Nicht von C64-Composern, aber schon mal von anderen Komponisten.* – Wie schreibst du SIDs um für zwölf Musiker? Du musst das doch komplett reorchestrieren und rearrangieren? (Das Ricciotti Ensemble, das C64-Orchesteraufführungen machte.) – *Ich suchte die Instrumente aus und musste mich dabei aus Geldgründen auf zwölf beschränken. Ich habe Arrangieren und Orchestrieren studiert, das ist also alles nur eine Frage von Vorstellungskraft und Handwerkskunst.* – Was waren die wichtigsten Dinge, die du am Konservatorium in Newcastle gelernt hast, und die du dann in deiner SID-Musik angewendet hast? – *Schwierige Frage. Hauptsächlich, zu versuchen, dem Zuhörer das zu geben, was er hören möchte, und das auf eine Weise, die deine innere Anteilnahme rüberbringt.*
Ich habe Rob meine Tunes zu Advanced Space Battle geschickt und er sagte, dass vieles von dem, was ich tue, interessant klingt. *Da sind ein paar interessante Chord-Progressions drin – die lassen mich denken, warum nur SID-Sachen machen – du hast doch heutzutage alle technologischen Möglichkeiten viel mehr zu erschaffen. Ich würde was mit Cubase oder Sonar machen, da lernst du viel mehr als an einem Tracker-Programm. Diese modernen Sequenzer haben fantastische Features, die dir eine enorme Lernkurve garantieren.* – Er lebt jetzt wieder in England mit seiner Frau. Wie

du siehst, konnte ich ihn über eine Menge musikalischer Dinge befragen. Von früher und heute.

Lotek64: *Die HVSID-Collection enthält mehr als 50 Stücke aus deiner virtuellen Feder. Welche Stücke empfiehlst du zum Kennenlernen deiner Arbeit?*

Yogibear: Wahrscheinlich Forester, All (B)ears Turn Disk und das ganz neue Robbels (das war im Demo 10 Years of HVSC). Meistens fange ich mit einer Reihe Arpeggios an oder mit schnellen Noten, die gut zusammen klingen, suche dann eine passende Basslinie, manchmal mit Drums, und dann denke ich mir ein Lead aus oder interessante Sachen, die drübergelegt werden.

Lotek64: *Neben deiner Zusammenarbeit mit Protovision arbeitest du auch an einem Musikprojekt für Kinder. Was steckt dahinter?*

Yogibear: Das ist das Knorrie-Projekt, über ein Schweinchen, das auf einem Bauernhof lebt, zusammen mit anderen Tieren. Der Text handelt davon, was es da alles erlebt, z.B. auf dem Bauernhof selber, wie es in die Stadt geht, in den Zirkus kommt usw. Ich schreibe die Musik und die Texte mit JSL und Roland zusammen, JSL soll die CD-Covers zeichnen und meine Nichte Kimberley (10 Jahre alt) singt wahrscheinlich den Song. Das alles wird aufgenommen hier im Studio unseres Lokalradios. Ich werde wohl Cosmic Trance nach ein paar coolen Instrumenten fragen und vielleicht kann er die Tunes ja auch noch verbessern. Natürlich ist das ganze Projekt eine Anspielung auf Schnappi. Informationen zum Knorrie-Projekt gibt's dann auf meiner Homepage (*joachim.wijnhoven.googlepages.com*), die allerdings noch im Aufbau ist.

Lotek64: *Welche C64-Spiele fesseln dich zurzeit? Und welche SID-Tunes hörst du gerade?*

Yogibear: Hmm! Spiele: Microsoccer, Emlyn Hughes. Die Spiele, die ich mit meinem Bruder in den 80ern gezockt habe: Archon, Pitstop II, Beach Head I und II, On Field Football, ein altes Baseball-Spiel usw. Besonders erwähnen will ich Murder on the Mississippi (das ist ein Detektivspiel im Agatha-Christie-Stil). Ich suche nach einem ähnlichen Spiel auf modernen Plattformen. Wenn einer eins kennt, bitte mailen! Die Adresse findet ihr auf meiner Webseite. Und natürlich die ersten Spiele, die ich auf dem C64 gespielt hab. SIDs: Uff! Da gibt es Tonnen von SIDs, die ich gerne höre. (Ich hab CDs voll mit MP3s von SIDs.) Wenn ich gefragt würde, welches war das beste SID überhaupt, würde ich sagen Lightforce von Rob (vielleicht das SID, das am häufigsten geremixt wurde auf http://remix.kwed.org). Auch Nemesis und Knucklebusters sind toll. Galways Rambo (besonders der Titel) und Wizball haben mich beeindruckt, als ich sie das erste Mal gehört habe. Und Tim Follins Musik! Bionic Commando macht einen sehr guten Eindruck. Wie gesagt, ich könnte Stunden über meine liebsten Composers und SIDs schreiben!

Lotek64: *Hast du ein Lieblingsspiel? Muss kein C64-Titel sein!*

Yogibear: Ich würde sagen, Dino Dini's Player Manager auf dem Amiga. Schaut mal bei http://www.kogathering.com. Ich hab das oft gespielt und nie die Lust daran verloren. Zu meiner Überraschung habe ich herausgefunden, dass es einen jährlichen Kick-Off-2-Weltcup gibt! Ich hab auch im Netz gefunden, dass es Cheats für das Spiel gibt. Einer kann in einer solchen Veranstaltung benutzt werden: Autofire an oder wiederholt den Feuerknopf drücken und dein Keeper hält alle Bälle. Hab ich aber noch nicht ausprobiert. Player Manager ist das erste Spiel, das Fußball-Management und Actiongame-Elemente erfolgreich kombiniert. Dino Dini war verantwortlich für das ganze Engeneering und das Game-Design. Das Spiel bietet ein voll funktionierendes Fußball-Management mit einem Live-Transfermarkt und rechnerkontrollierte Manager, die gegeneinander bieten, wie auch der Spieler. Dieses Spiel brachte die ganze Spieler-Manager-Welle ins Rollen. Versuch es mal! Ich will mir gerade FIFA 07 kaufen, Championship und Football Manager 2007 für PC. Ich hab gehört, PES 6 ist blöd auf dem PC. Wenn wer noch andere super Fußball-/Managerspiele für den PC kennt, bitte mich anmailen!

SID-Gott Rob Hubbard

Lotek64: *Wer ist deiner Meinung nach der beste SID-Remixer?*

Yogibear: Marcel Donné. Auch ein Holländer. Er hat ein paar wirklich umwerfende Konversionen gemacht. Wenn du seine Arbeiten nicht kennst, schau sie dir auf KWED an! Ich hab letzten Juni mit ihm gemailt, da hat er auf seinem Dachboden gerade ein Studio eingerichtet. Wird jetzt wohl fertig sein. Ich höre mir oft seine Stücke an. Wegen Marcels Flash Gordon (V2) bin ich eigentlich erst richtig zum original SID gekommen.

Lotek64: *Und wer ist dein Lieblingskomponist bei Filmmusik?*

Yogibear: Jerry Goldsmith. Total Recall und Basic Instinct waren einfach brillant! Leider ist er 2004 gestorben. Hier reinschauen: *http://www.jerrygoldsmithonline.com.*

Lotek64: *Deine SID-Kreationen lassen eine gewisse Vorliebe für Philip Glass erahnen. Was macht Glass für dich so interessant?*

Yogibear: Philip Glass studierte am Konservatorium in New York. Und wichtiger noch, er entwickelte seinen eigenen Stil, Minimal Music. Sie baut sich hauptsächlich auf Reihen von Noten auf, die immer und immer wiederkehren. Seine beste Musik (meiner Meinung nach) war der Soundtrack von Hamburger Hill. Wenn du dich dem Sound öffnest und den Film anschaust, wirst du fühlen, dass der Sound genau zu dem passt, was du siehst. Der Irrsinn des Krieges und junge Menschen, die von ihrer Regierung verraten werden, indem sie um irgendwelche Hügel und Pfade in Vietnam kämpfen müssen. Leider ist der Soundtrack nie auf CD erschienen. Wahrscheinlich, weil im Film nicht viel Musik vorkam, aber das, was da war, war einfach nur brillant! Also hab ich mir die DVD zugelegt. Ich hab jetzt drei Philip-Glass-Covers gemacht. Die Hamburger-Hill-Musik war schwer. Du bräuchtest eigentlich vier Stimmen, damit es richtig klingt.

Lotek64: *Gibt es etwas, das du unseren Leserinnen und Lesern abschließend mit auf den Weg geben möchtest?*

Yogibear: Joh! Wenn einer meine schönen SIDs von 1993 bis 2003 ordentlich hören will, soll er sich meine erste Musikkollektion All (B)ears reinziehen, sie ist auf CSDb. Kommt auch mal auf meiner Webseite vorbei. Ich habe schon Tonnen von Ideen, was da alles drauf soll. Und hoffentlich hören die Leute bald auf, PTV-Spiele zu cracken. Da steckt eine Menge Arbeit drin. Das Cracken untergräbt unsere Lust, mehr davon zu machen. Nicht vergessen zu besuchen: *www.protovision-online.de!*

Beste Wünsche vom Bären!

Aus dem Englischen von Arndt Dettke.