

MATCH

TELE

Video-Spiele Computer-Spielprogramme Elektronik-Spiele

Mit **electronic GAMES** Magazine

Neue Deutsche Video-Welle
INTERTON VC 4000

Premiere: **ATARI 5200**
Das Super-Spielsystem

MATTEL macht Musik:
Synsonics Drums

Video-Automaten:
Mit Laser und Holografie:
Aktion: Videospiel
zu gewinnen!

Las Vegas
Frankfurt
Nürnberg
New York

Extra:
MESSE-
REPORT

Tests - Trends - Tips - News - Informatio

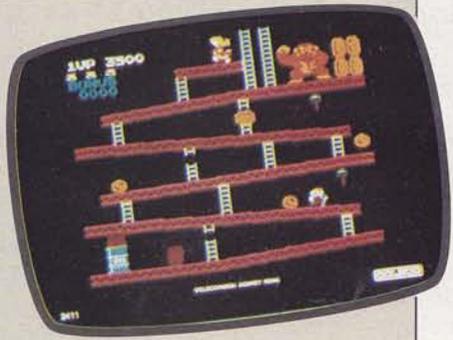
Alle zwei Monate **neu** andere



Editorial

Damit konnte ja niemand rechnen: Drei Tage lang waren die Redaktions-Telefone fast ständig blockiert. Hunderte von Lesern riefen an, um weitere Informationen in Sachen Colecovision zu bekommen. Fachhändler aus allen Teilen Deutschlands meldeten sich bei uns, um in Erfahrung zu bringen, wo sie „Donkey Kong“ und das Colecovision-System beziehen könnten.

Während diese Zeilen zu Papier gebracht werden, sechs Wochen nach Erscheinen von TeleMatch Nr.



2/3, kommen noch immer Anrufe! Und die tägliche Briefflut reißt nicht ab.

Was für Colecovision gilt, trifft auch für die E.T.-Aktion zu. Nur waren's hier nicht die Anrufe, sondern dicke Briefumschläge und Postkarten mit Lösungen. Für uns ist der Fall klar: Sollte E.T. tatsächlich mal auf der Erde landen und zurückbleiben, wird er mit Ihrer Hilfe keine Schwierigkeiten haben, wieder in seine Heimat-Galaxis zu gelangen.

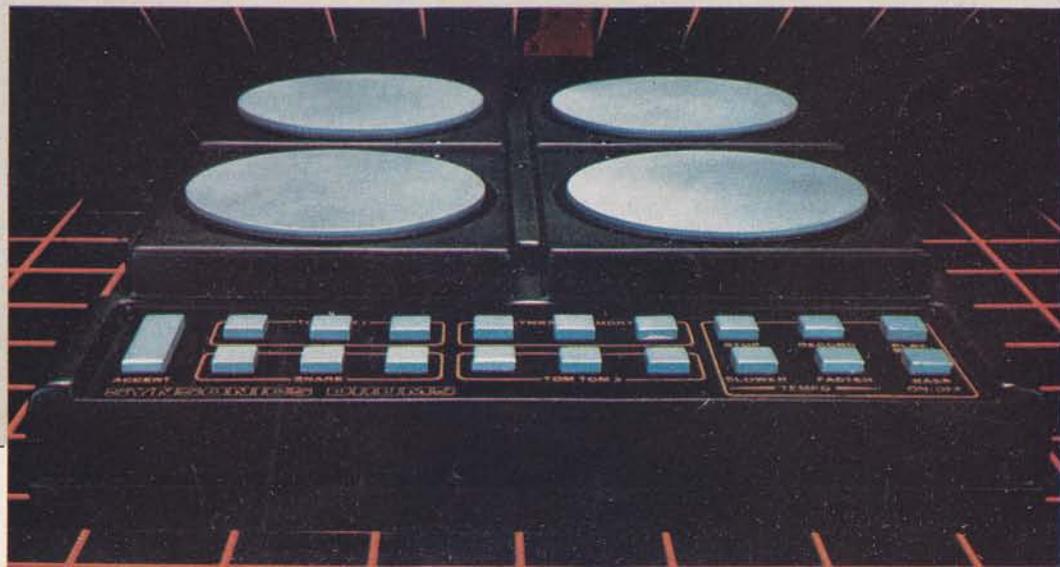
Wir waren, wie angekündigt, für Sie unterwegs. Haben über 20.000 Flugkilometer zurückgelegt, und Ihnen die neuesten Informationen, Entwicklungen und Trends mitgebracht: Aus Las Vegas, aus New York (die Toy Fair hatten wir fast vergessen), aus Frankfurt und Nürnberg. Das Ergebnis: Acht Seiten mehr Umfang. Und dennoch konnten wir nicht alle Neuheiten in diese Ausgabe packen. Das holen wir nach.

Die Videoautomatenspieler hatten sich in der letzten Ausgabe benachteiligt gefühlt. Mit gleich drei Stories, Tips und Strategien haben wir das hoffentlich hinreichend wettgemacht.

Noch mehr Mitmacher bei der Videospiele-Hitparade wünschen wir uns und haben deshalb Ihren Vorschlag realisiert: Unter allen Teilnehmern verlosen wir 50 neue Videospiele-Cassetten. Bleibt uns, Ihnen viel Spaß bei Ihrem TeleMatch und viel Erfolg beim Spiel zu wünschen.

Ganz herzlich

Ihre TeleMatch Redaktion



In diesem Heft

Editorial 3

Leserbriefe 6

Neuheiten, Nachrichten und Informationen aus der Welt der Videospiele
TeleMatch-News 7

Titelstory:
Mit Laser und Holografie ist das dreidimensionale Videospiele machbar. Das Game-Designer-Team von Bally-Midway nutzte neueste Technologie bei der Entwicklung dieses Videoautomaten
TRON – der Traum vom Raum 12

Aktion:
Ein bißchen Kombinieren, ein wenig Glück und Ihnen gehört ein Videospiele oder ein erstaunliches Musikinstrument. Also

Gewinnen mit TeleMatch 16

Wenn Ihnen normale Video-Spiele zu langsam sind, steigen Sie am besten hier ein
Schnell – schneller – superschnell 18

Test I:
Beim Spielen der SPECTRAVISION-Cassetten stellte Helge Andersen fest
Im Weltraum ist der Teufel los 20

Test II:
PARKER bringt Film- und Comic-Helden ins Videospiele. Und seit vollbrachter Tat träumt unser Tester...
Von Fröschen

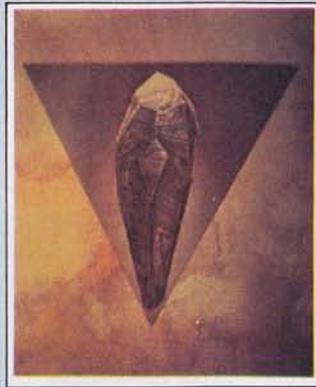
und Spinnensmenschen 22

Haben Sie Schwierigkeiten bei Abenteuerspielen? Nicht verzagen!

So finden Sie des Rätsels Lösung 24

Film:
Ein ungewöhnlicher Fantasy-Streifen startet jetzt in den Kinos

Der dunkle Kristall 26



Beim Intellivision-Spiel „Seekrieg“ kommt man ins Grübeln. Spielen Sie mal
Schiffe versenken 28

Frank Tetro jr. hat sich diesmal intensiv mit „Chopper Command“, „Freiheitskämpfer“ und „Space Cavern“ beschäftigt. Holen Sie mehr Punkte mit

Strategie & Taktik 30

Donnerwetter! Bei so vielen richtigen Lösungen muß E.T. ja heim kommen. Vielleicht haben ja Sie...

Gewonnen mit TeleMatch 34

Wer sagt, Steigerungen seien nicht mehr möglich? Arnie Katz präsentiert
ATARI 5200 Das Super-System 36

Wie's weitergeht, wollten wir wissen. Aus Köln rollt
INTERTON VC 4000 – die Neue Deutsche Videowelle 40

Da sind Sie sicher überrascht...
TeleMate 42

Ein Vorschlag, obwohl es in diesem Heft ja einiges zu gewinnen gibt.
Werden Sie Deutscher Meister 44

Chris Howland meldet sich zum Thema „Computer Clubs“
Kolumne 45

Neu auf dem Markt, neu in der Maschine
Computerspiele 46

Die Antwort auf die Frage, die jeden Videospieleler bewegt
So wird man Spielermacher 50

Wollen Sie auch auf den Computer kommen? Hier ist ein bewährtes System
Texas Instruments TI 99/4 A 54

Story:
Neu in TeleMatch. Die Short-Story zur Entspannung, Erbauung und Vertiefung. Klar, daß es auch dabei um Elektronik geht
Das Labyrinth 56

Sonderteil:
Eine Auswahl der wichtigsten Neuheiten, die in Las Vegas, New York, Frankfurt und Nürnberg vorgestellt wurden
MESSE REPORT 61



Für Musiker und solche, die es werden wollen, macht Mattel Musik mit den Synsonics Drums

Ein Rhythmus, bei dem jeder mit muß 70

Zweimal hinsehen, denn hier können Sie jetzt gewinnen!
Die Videospiele-Hitparade 73

Jetzt sind Sie aber platt! Wie wär's mit einem elektronischen Hausgenossen, der Ihnen Rede und Antwort steht, die Wohnung bewacht und Sie bedient?

Die Roboter kommen 74



Videoautomaten:
Wir haben ein Duo gefunden, das perfekt im Team spielt. Bei diesem Gerät kein Wunder
JOUST: Ein Fall für zwei 76

Computerschach:
Gerhard Piel präsentiert
Messe-neuheiten 78

Vorschau 82

CH

Heft Nr. 4/5
2. Jahrgang
April/Mai
1983

IMPRESSUM

TeleMatch erscheint jeweils
am letzten dem Ausgabe-Monat
vorausgehenden Montag

im
TeleMatch Verlag
GmbH & Co.
Steindamm 63
2000 Hamburg 1
Telefon 040/24 15 51 - 56
Telex 213863 meps

HERAUSGEBER

Wolfgang Schrader

VERLAGSLEITUNG

Hans-Joachim Petersen

CHEFREDAKTEUR

Hartmut Huff

REDAKTION

M. Hardy (Videocomputerspiele)
F. Baeseler (Computer)

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Helge Andersen
Chris Howland
Arnie Katz
Jörn Kropfgans
Bill Kunkel
Gerhard Piel
Björn Schwarz
Frank Tetro jr.
Joyce Worley

LAYOUT

Jan R. Mahler
Wolfgang Nowacki

ANZEIGENLEITER

Karl-Rudolf Engelke

ANZEIGENABWICKLUNG

Beim Verlag, Frau M. Brost
Es gilt Preisliste Nr. 1

VERTRIEB

Beim Verlag

TeleMatch kostet
DM 5,- inkl. 6,5% MwSt.
Abonnement für 6 Ausgaben
DM 25,- inkl. Zustellung
Ausl. DM 32,-
Bestellungen beim Verlag

DRUCK

Heinrich Möller
Söhne GmbH
Rendsburg

LITHOGRAPHIE

Alpha Color GmbH, Hamburg

BANKVERBINDUNG

Vereins- und Westbank AG,
Hamburg, BLZ 20030000
Konto-Nr. 43/24083

FOTOS

Frank Baeseler,
Günter Flenner
Dieter Hatje

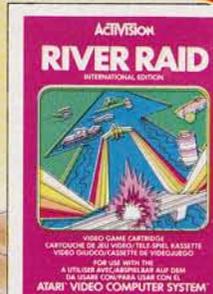
Copyright für die Artikel
S. 12-14, 30/31, 36-38,
by Reese Publishing Co.,
Illustrationen
S. 24/25, 28/29, 46/47, 50
Copyright by
Reese Publishing Co.,
alle Rechte vorbehalten

RIVER RAID™

JAGD FLIEGER

am Fluß ohne Wiederkehr
für Ihr Atari® Video-Computer-System™

Der neue
Tele-Spiel-Hit
aus den
US-Charts



Best.-Nr. 711 020-720



ACTIVISION® ist ein von Atari® unabhängiger Hersteller
von Tele-Spielen. Atari® und Video-Computer-System™
sind Warenzeichen von Atari, Inc.



Abspielbar auf Atari
Video-Computer-System™

Ein Spiel voller
Faszination
für allerhöchste
Ansprüche

ACTIVISION®
TELE-SPIELE im ARIOLA-Vertrieb

Postfach 80 01 49 8 München 80
GUTSCHEIN
Ich möchte kostenlos und
ohne Verpflichtungen Mitglied im
„Activision-Club“ werden, der mich über
brandheiße Tele-Spiele-Neuheiten informiert.
Ich besitze bereits ein Atari® Video-Computer-System™
 ja nein.

TM 4/83



Das ist Ihre Seite, liebe Leser. Forum der Diskussion, Platz für Fragen und Antworten, Podium für Kritik, Zustimmung, Vorschläge, Anmerkungen und Anregungen. Und sicher auch Ausgangspunkt für den Dialog zwischen Video-Computerspielfreunden. Brieflich oder gar persönlich. Auch bei TeleMatch gilt: Je kürzer eine Zuschrift, desto einfacher haben wir's mit der Veröffentlichung. Und wie üblich müssen wir uns vor behalten, Briefe gekürzt oder auszugsweise wiederzugeben. Also: Ab geht die Post

An TeleMatch
- Post -
Steindamm 63
2000 Hamburg 1

Software für Hanimex

(2/3/83: HMG 2650: Preiswert und gut?)

Dieses Magazin ist Euch wirklich geglückt. Bringt mehr über Spielautomaten. Und nun meine Frage: Gibt es Software für Hanimex und wenn ja, welche?

Christoph Huns,
5600 Wuppertal II

Schönen Dank. Spielautomaten sind in dem vorliegenden TeleMatch „satt“ vertreten. Zur Frage Software: Außer den genannten Spielen sind weitere in Vorbereitung. Wir werden darauf eingehen, sobald sie uns zur Verfügung stehen. Von Fremdanbietern wird jedoch keine Software für das System hergestellt. TM

Wie wär's mit einer Cassetten-Übersicht?

Da ich Video-Telespiel-Fan bin, will ich immer über die auf dem Markt befindlichen, wie auch über die Cassetten, die in nächster Zukunft kommen, informiert sein. Diese Gesamtinformation in Form einer Liste sollte das gegenwärtige und künftige Programm mit Angaben des Herstellers und Abspielsystems enthalten.

Reiner Gruber,
8046 Garding

Der Vorschlag an sich ist gut, leider aber nicht in dieser Form zu verwirklichen, weil allein in den vergangenen Wochen mehrfach Cassetten angekündigt waren, deren Er-

scheinungstermin kurzfristig dann auf einen späteren, unbestimmten Zeitpunkt verlegt wurde. Beispiel: Parkers „James Bond 007“ und „Tutankam“. Wir werden diese Anregung aber sicherlich in anderer Form aufgreifen. TM

Herstellerangaben

Gebt doch bitte bei den Artikeln, die Ihr vorstellt, immer den Hersteller bzw. Vertrieb mit genauer Adresse an und nicht nur „Spectravision“ von Polyband.

Andreas Künecke,
1000 Berlin 21

Die Hersteller baten uns, gerade das nicht zu tun. Grund: Sämtliche in TeleMatch vorgestellten Spiele, Cassetten und Programme sind, wenn nicht ausdrücklich anders vermerkt, im Rundfunk-, Fernseh-, HiFi- und Videofachhandel, dem Spielwarenfachhandel und den Fachabteilungen der Warenhäuser zu beziehen. Lediglich kleinere Importfirmen beliefern Kunden direkt. TM

Drei Leser – ein Wunsch

(2/3/83: Computerspiele)

Meiner Meinung nach stellen Sie zu wenig Spiele für Home-Computer vor. In Heft 2 testeten Sie etwa 30 Telespiel-Cassetten und nur sieben Spiele für Computer. Sicherlich gibt es (noch) mehr Telespiel-Besitzer als Computer-Besitzer, jedoch sollten Sie auf eine gewisse Ausgewogenheit achten. Ich bin Besitzer eines Atari 800 mit

Floppy und Drucker. Die Spiele sind im Schnitt recht teuer. Wenn ein Spiel objektiv getestet wird und negative und positive Eigenschaften erwähnt werden, ist das eine große Entscheidungshilfe.

Manfred Wurr, 2000 HH 65

Mir gefällt Ihre Zeitschrift sehr gut, nur eine Bitte: Bringen Sie auch mal Tests über Programme des VC-20 von Commodore. Es gibt auch dort viele Videospiele. Vielleicht schreiben Sie auch etwas über die hoch auflösende Grafik dieses Computers.

Andreas Meixner,
7140 Ludwigsburg 11

Nr. 2/3 ist eine gelungene Nummer. Es wäre jedoch besser, auch andere Computerspiele, statt die für Atari und Apple vorzustellen, da ich selbst einen TI 99/4 A besitze.

Patrick Mottahedin,
6710 Frankenthal

Kommt Zeit, kommen Spiele! Wir sind mit allen Home-Computer-Herstellern und Spiele-Anbietern in Verbindung. Sobald wir die entsprechenden Testanlagen haben, werden Commodore, TI und andere Systeme in TeleMatch sein. Wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe! TM

Wann beginnt die Suche nach den Ringen?

(2/3/83: Alles dran – alles drin)

Besonders gefiel mir, daß Sie einen Bericht über das Philips-Video-Spiel gebracht haben. Da

ich dieses Video-Spiel besitze, würde ich nun gerne wissen, wann die Video-Cassette „Die abenteuerliche Suche nach den Ringen“ erscheint und ob es eine Video-Cassette mit dem Namen „Pickel Peter“ gibt.

Olaf Stauffer,
4134 Rheinberg 1

Wir haben die „Suche“ kurz sehen, aber noch nicht spielen dürfen. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Frühsommer, spätestens zur Berliner Funkausstellung. „Pickel Peter“ soll jetzt in den Handel kommen. TM

Zu wenig Intellivision?

Ich war enttäuscht, als ich feststellen mußte, daß der Großraum des an und für sich ansprechenden Heftes dem Atari-Programm gewidmet wurde. Mir kam es vor, als würden alle anderen Systeme nur am Rande erwähnt werden. Schauen Sie sich mal die Top 10 Videocomputer-Spiele an. Alles dreht sich um Atari, lediglich einmal Intellivision sowie Philips.

Ernst Dellwig,
5860 Iserlohn

Diese Rechnung ist nicht richtig! In TM 2/3 stehen fünf Seiten Intellivision zwei (!!) Seiten Atari gegenüber. Es ist nun mal ein Faktum, daß Fremd-Software (Tigervision, Spectravision, Parker, Imagic, Apollo etc.) fast ausschließlich für das Atari-System angeboten wird. TM

Machen Sie Ihr Hobby zum Beruf.

Wir suchen den PRODUCT- MANAGER für ATARI VCS 2600

Das System und das Cassetten-Angebot sind Ihnen vertraut. Sie haben Spaß am Spiel. Haben gute Englischkenntnisse in Wort und Schrift. Wissen, was auf dem Markt geschieht. Zu Ihren Aufgaben gehört, die Konkurrenz zu beobachten, Schlüsse zu ziehen, zu reagieren. Über die Einzelheiten möchten wir mit Ihnen persönlich sprechen.

Interessiert? Dann senden Sie Ihre Bewerbung mit den üblichen Unterlagen an ATARI Elektronik Vertriebs GmbH, z. Hd. Herrn Hasler, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60.

ATARI. Mit uns können Sie was erleben.

NEWS



Taschenspiele

von Tiger

Sieben neue Hand-held Spiele stellte Tiger Electronic Toys, deren Atari-kompatible „Tigervision“-Cassetten in Deutschland von Hanimex vertrieben werden, in Las Vegas vor.

„Ghost House“ wurde dem „Haunted House“ nachempfunden. Bei „Paratroopers“ geht es kriegerisch zu: Fallschirmjäger müssen angreifenden Flugzeugen ausweichen und sicher zu Boden gebracht werden.

„Caveman“ gibt es als Tischspiel ja schon von Tomy. Hier soll der Steinzeitmensch jedoch Knochen sammeln und dabei dem Saurier entkommen. Anders als die gleichnamige Videospiele-Cassette ist „King Kong“ verblüffend gut umgesetzt. Schöne LCD-Grafik.

Beim „Space Fight“ ist wie gehabt die Erde gegen Außerirdische zu verteidigen und „Dragon“ knüpft an die hinlänglich bekannten „Rettungsspiele“ an, wie wir sie in der letzten TM-Ausgabe vorstellten.

Die „Space Invaders“ wurden gleich zweimal ausgewertet: Einmal als Mini-Arcade und dann in einen Taschenrechner integriert.

16 BIT Grafik-Computer aus dem Hause Tomy

Die Nürnberger Spielwarenmesse lieferte den schlüssigen Beweis: Ohne Computer geht beim Videospiele nichts mehr. So wartete auch Tomy, hier bisher durch Stand-Alone-Spiele bekannt, mit einem Computersystem auf, das in die neugeschaffene Klasse der sogenannten „Family-Computer“ gehört.

Der „Tomyone“ mit einem TMS 9995-Mikroprozessor als CPU leistet 16 K RAM und bringt 16 Farben auf den Bildschirm. BASIC ist die Sprache, die das System versteht. Im Spielangebot sind zur Zeit „Bombman“, „Monsterinn“, „Saurusland“, „Night Flight“, sowie sechs weitere Cartridges.

Durch das eingebaute Color Grafik-System wird – so Tomy – der Fernsehschirm zur

Leinwand. Man kann damit 16-farbige Bilder malen. Eine Variante also der von „Data-Soft“ angebotenen Software „Micro Painter“. Zudem können mit dem „Tomyone“ eigene Videospiele entwickelt werden.

Zur Grundausstattung gehören die Konsole, zwei Steuereinheiten, die wie reduzierte Intellivision-Controller wirken (Steuerscheibe und nur zwei Tasten), Antennen-Umschalter (ebenfalls nach Intellivision-Vorbild) und Verbindungskabel. Weitere Zusatzgeräte sind in Vorbereitung.

„Tomyone“ wird über den Fachhandel ausgeliefert. Informationen gibt's bei TOMY, Balbierstraße 28, 8510 Fürth.



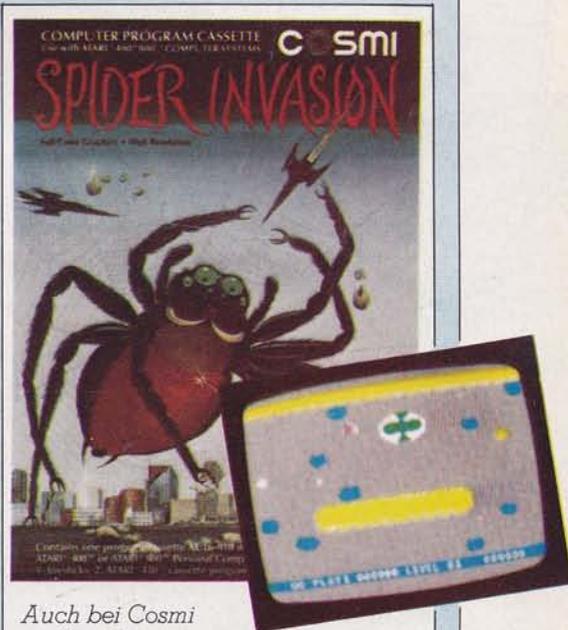
Arkadenqualität

auf dem Computer

Der Trend zum Videospiele auf dem Computer wird durch ständig neue Spielanbieter gestützt. Aus Kalifornien, dem elektrischen Herz der USA, kommt nun „Cosmi“. Diese Software-Firma produziert ausschließlich Videospiele für Personal Computer Systeme.

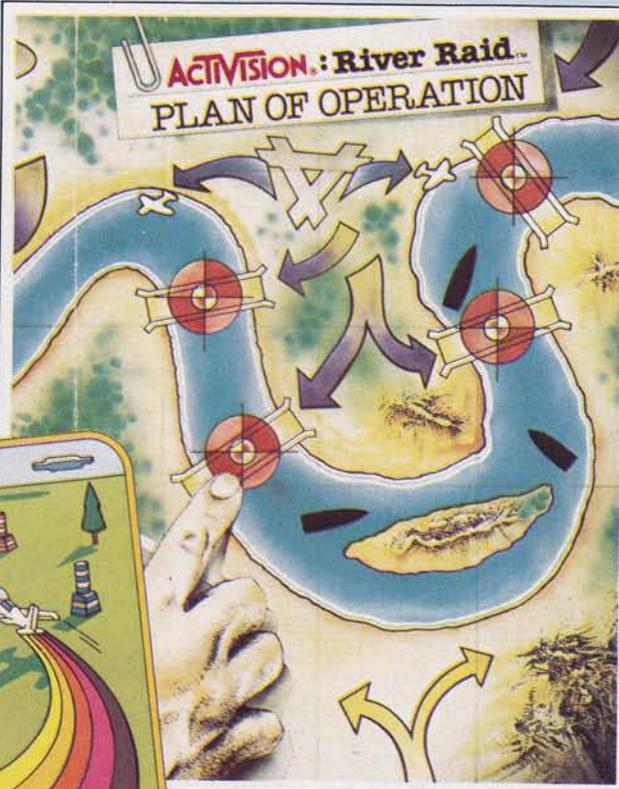
Die hier vorgestellten Spiele sind durchweg in Maschinensprache geschrieben. Ein BASIC-Cartridge ist deshalb zum Spielen nicht erforderlich. Natürlich aber entweder ein Disc Drive oder ein Cassettengerät.

Erhältlich sind Cosmi Videospiele (für die ATARI 400/800 Computersysteme) wahlweise auf Diskette und Cassette. Zur Zeit verhandeln die Kalifornier mit verschiedenen deutschen Importeuren. Die Preise werden bei ca. 140 Mark liegen.



Auch bei Cosmi greifen die Spinnen aus dem Weltall an, so im Spiel „Spider Invasion“. Tödliche außerirdische Mutantenspinnen haben in einem unterirdischen Labyrinth Nester angelegt und mit Eiern gefüllt. Ziel der Achtbeiner ist natürlich die Eroberung der Erde. Weiter im Cosmi-Programm die Spiele „Galactic Avenger“, „The Crypts Of Plumbous“ und „Aztec Challenger“. In Vorbereitung „Caverns Of Khafka“, „Melt-down“ und „Convoy“

Ein grafischer Knüller, vom Spielablauf her aber sehr gemächlich ist Activisions „Sky Jink“ (links außen). Mit „River Raid“, ihrem Videospiele-Erstling lieferte Game Designerin Carol Shaw eine aktionsgeladene Cassette ab, die man nur nach intensivem Training erfolgreich in den Griff bekommen wird



Neu im Vertrieb der Ariola: CommaVid

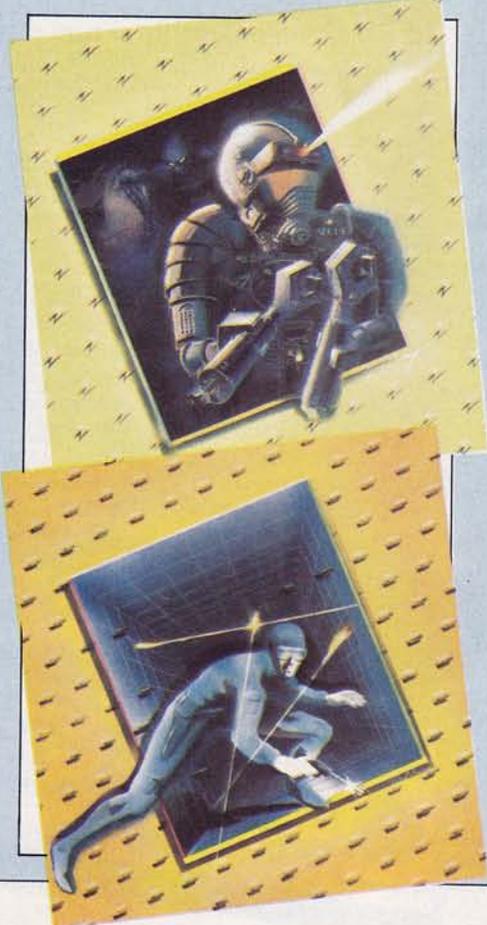
Das Videospiel „Room of Doom“ wurde von unserem Partner-Magazin „Electronic Games“ in der Kategorie der Action-Spiele mit einem Ehrenpreis gewürdigt. Und wir fragten uns, wann CommaVid endlich in Deutschland zu haben sei.

Seit wenigen Wochen sind drei von derzeit sieben CommaVid-Spielen auch hier im Angebot. Das eingangs erwähnte „Room of Doom“ ist streng genommen eine „Berzerk“-Variante mit durchaus eigenständigen Elementen. Hier geht es darum, wild um sich schießenden Gegnern auszuweichen und diese zu eliminieren.

„Mines Of Minos“ ist eines der beliebten Labyrinth-Spiele. Dabei werden Sie in die Rolle des einzigen „überlebenden“ Roboters versetzt, und haben die Aufgabe, aus den in den „Minen“ herumliegenden Roboter-Einzelteilen eine Roboter-Armee zusammenzubauen, um „Minos“ doch noch zu retten.

Bei „Cosmic Swarm“ schließlich greifen riesige Termiten an, die es auszumerzen gilt. Als Neuheiten für April/Mai sind angekündigt die Cassetten „Cakewalk“ und „Strong-

Von Steve Cartwright wurde „Seaquest“ entwickelt. Ihre Aufgabe (und naheliegenderweise ist das der Spielgedanke) besteht darin, mitten im Ozean einen Schatz aufzufinden. Dazu haben Sie eine Schar von Froschmännern ausgeschiedt, die nun erfolgreich (sprich: schatzbeladen) zurückkommen und wieder an Bord wollen. Leider gibt's da einige Probleme: Sie werden nämlich von Haien angegriffen und überdies von U-Booten attackiert, die sich dadurch, daß sie Torpedos auf Sie abfeuern, zweifelstfrei als Freibeuter entpuppen. Sehen Sie zu, wie Sie damit klar kommen! Dem Motto „Es darf geballert werden“ folgend, können Sie sich mit dem Aktions-Spektakel „River Raid“ auseinandersetzen. Sie sind Pilot eines Flugzeuges und in der Mission unterwegs, längs eines Flusses alles, was Ihnen in den Weg kommt zu zerstören. Als da sind gegnerische Schiffe, Flugzeuge, Hubschrauber, Treibstofftanks und Brücken. Die Treibstofftanks nutzen Sie zweckmäßigerweise besser für Ihr eigenes Weiterkommen, da Ihre Treibstoffvorräte an Bord natürlich begrenzt sind. Sinnigerweise wurde ausgerechnet dieses Spiel von einer Frau entwickelt. Von Carol Shaw, der ersten Game Designerin im Hause Activision. Die Preise für die neuen Activision-Cassetten liegen zwischen 85 und 100 Mark (Empfohlener Verkaufspreis).

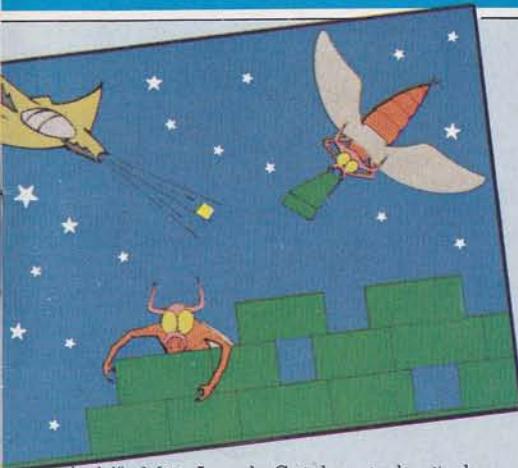


Vier mal Action – von Activision

Da kommt Freude auf, was die Angebotserweiterung anbelangt. Activision hat vier neue Cassetten fürs ATARI VCS-System angekündigt. Die eine oder andere dürfte bereits in den nächsten Tagen im Handel sein.

„Sky Jinks“ ist ein Fliegen gegen die Zeit. Mit Ihrer Bildschirm-Maschine müssen Sie Hindernissen wie Bäumen, Fesselballons und Navigationstürmen ausweichen. Designer dieses grafisch fraglos bemerkenswerten Videospiele ist Bob Whitehead, von dem Hits wie Boxing, Stampede und Chopper Command stammen.

„Spider Fighter“ erinnert an den Uropa „Space Invaders“. Natürlich haben die Activision-Leute, genauer: Designer Larry Miller, was anderes daraus gemacht. Beeindruckend bei dieser Cassette die variantenreiche Grafik und das wirklich „höllische“ Spieltempo; zumindest kommt's einem so vor, wenn man diese Cassette erstmals im Gerät hat. Eine „Insektenvernichtungscassette“ so man will.



Anfang Juni dürfen Sie sich dann in die „Rush Hour“ begeben. Aus dem „Feierabendverkehr“ wird, so die Ankündigung, ein mörderisches Rennen gegen die Zeit. Sicher, die Strickmuster sind bekannt und die Grafik ist, rein oberflächlich betrachtet, nicht so berauschend. Im nächsten Tele-

Match werden wir das CommaVid-Programm im Test vorstellen. Der Preis pro Cassette beträgt 109 Mark (unverbindliche Preisempfehlung). Bezugsquellennachweis von ARIOLA EURO-DISC GmbH, Vertrieb Telespiele, Steinhäuser Straße 3, 8000 München 80.

Wer macht mit in der VCS-Telespiel-Bundesliga?

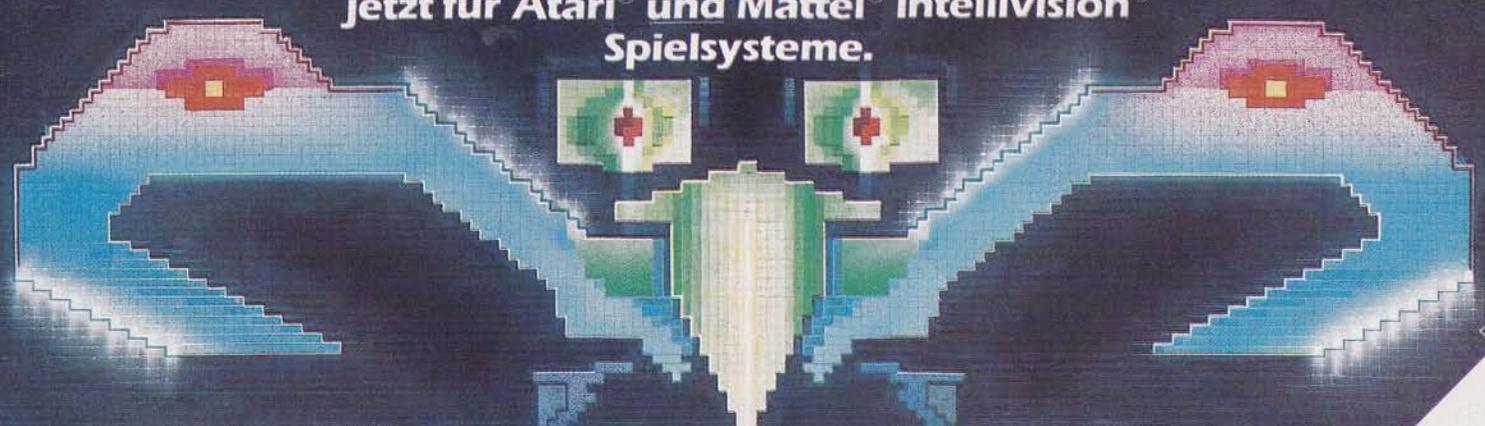
Seit über einem Jahr existiert die VCS-Telespielbundesliga als unabhängige Interessengemeinschaft von Videospielern. Die Saison 1983 wurde im Februar eröffnet. Teilnehmen an diesen Wettbewerben können alle VCS-Clubs mit mindestens drei Mitgliedern. Meldungen sind zu richten an Armin Stüber, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden. Und das sind die Deutschen Club-Meister 1982:
Die **German Space Defenders** schafften im Schnitt bei *Space Invaders* 26.064 Punkte und belegten damit Platz 1. Bei den *Asteroids* kam der **Atari-Asteroids-Club**

mit durchschnittlich 58.017 Punkten auf den ersten Platz. Der **Club Champion Soccer** machte mit 153.844 Punkten bei *Missile Command* den Ersten. 754.523 Punkte holten die **German Space Defenders** bei *Yars' Revenge*. Beim Kampf um Platz und Sieg um die *Defender*-Höchstpunktzahl landeten sie auf Platz 2. Der **Club Shooting Star** schaffte hier den Sieg mit 1.351.017 Punkten. Der Sieger-Club bei *Pac-Man* hieß ebenfalls **Shooting Star**. Das Ergebnis, durchschnittlich 28.207 Punkte, wird bei *Pac-Man* falls allenfalls ein müdes Lächeln hervorrufen.

hold“. Mini-Arcade-Spieler sind mit dem „Cakewalk“-Prinzip bestens vertraut: In Ihrer Eigenschaft als Bäcker müssen Sie Kuchen, der auf Fließbändern auf Sie zurollt, auffangen. Bei „Stronghold“ sind wieder mal Außerirdische im Spiel und eine der Hauptrollen wird von einem Roboter übernommen.

Diesem Angriff werden Sie nicht widerstehen!

IMAGIC-die neuen Tele-Hits jetzt für Atari® und Mattel® Intellivision® Spielsysteme.



DEMON ATTACK
Das „Spiel des Jahres 1982“
laut Electronic Games Magazine

gibt's selbstverständlich für Atari® und Intellivision®-Systeme.
Wie alle IMAGIC-Spiele für 1 oder 2 Personen.



IMAGIC® steht in keinem geschäftlichen Zusammenhang mit Atari® und Intellivision®.

Bitte schicken Sie mir Anmeldekarten für die Mitgliedschaft im IMAGIC Document Club Philips System Atari® Mattel-Intellivision®

Ich besitze: IMAGIC Prospekte Atari® Mattel-Intellivision®

Den beigefügten Abschnitt bitte einstecken in IMAGIC, Postfach 2246, 7100 Heilbronn

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____

TM 2/83
DA 2/83
Frabe & Partner, Heilbronn

NEWS

Der dunkle Kristall: Von der Leinwand auf Diskette

Soll man nun als „normaler“ Videospiele- oder Personal-Computer-Besitzer beneiden oder sitzt man einfach auf dem falschen Pferd? – Jim Hensons Film-Hit „Der dunkle Kristall“ inspirierte die Game Designerin Roberta Williams zum gleichnamigen Computerspiel. Ergebnis: Eine rundum gelungene Veranstaltung mit hochauflösender Grafik und bemerkenswerten Spielzügen, die natürlich am Film orientiert sind.

Zu haben ist das Programm von Sierra On-Line Inc. Einen deutschen Importeur werden wir noch aufzufinden machen. Für welche Personal Computer? Bitte sehr: „Der dunkle Kristall“ darf auf Atari, Apple, IBM und dem Commodore 64 gespielt werden. Ausführliches später.



TeleMatch Telegramm

Eine Super „Zaxxon“-Version – 100% identisch mit Segas Arkadenspiel – wird von DataSoft für den Atari-Computer, für Apple und ab April auch für den TI 99/4 sowie den NEC 6000 angeboten. ★ Von Parker sind in den nächsten Monaten folgende Atari-kompatible Cassetten angekündigt (für das VCS 2600): „Reactor“, „Sky Skipper“, „Tutankham“, „Action Man“, „Star Wars: Die Rache des Jedi 1“, „James Bond 007“, „Star Wars, Rache der Jedi 2“ und „Der Herr der Ringe“. Eh' wir's vergessen: Comic-Held „Hulk“ aus dem Bunde der Marvel-Superhelden kommt ebenfalls mit eigener Cassette zu Videospiele-Ehren. ★ CBS-Software setzt in Sachen Computerspiele auf Atari 400 bzw. 800. In New York wurden vier Cartridges vorgestellt, die unter dem Label „K-Razy“ auf den Markt kommen: „Antiks“, „Patrol“, „Shoot-Out“ und „Kritters“. Alle vier werden in Deutschland über Colecovision (Arxon) angeboten werden. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Herbst ★ Bei Arxon (also Colecovision bzw. umgekehrt) im Vertrieb werden die beiden Atari-kompatiblen Cassetten „Wizard Of Wor“ und „Gor“ sein. Veröffentlichung wahrscheinlich im Frühsommer. ★ ATARI hat zwei wichtige Lizenzverträge abgeschlossen: Die Auswertung sämtlicher Videospiele-Rechte an den weltberühmten Comicfiguren Micky Mouse, Donald Duck und anderen liegt bei den Kaliforniern. Und künftig werden aus demselben Hause auch die bekannten Charaktere der Sesamstraße als Videospiele-Hauptdarsteller agieren.

TeleMatch Telegramm

Spielspaß erster

Klasse: Telesys

Es wurde ja auch langsam Zeit, daß diese witzigen Videospiele fürs Atari-System bei uns zu haben sind. In Las Vegas schloß Concept Video den Lizenzvertrag mit den Kaliforniern und ab sofort gibt's die beiden ersten Cassetten „Fast Food“ und „Cosmic Creeps“ hier. Grundlegend neu sind die Spiele natürlich nicht. Allein die Aufbereitung macht den Unterschied. Und der ist, gemessen an herkömmlichen Videospiele, beträchtlich.

Bei „Cosmic Creeps“ wird ein bewährtes Thema verwendet: Die Zivilisation ist, da Außerirdische – eben die „Creeps“ (Scheusale) – angreifen, zum Untergang verurteilt, falls es Ihnen nicht gelingt, die „kosmischen Kinder“ zu retten. Ein Rennen gegen die Zeit beginnt, wobei Sie zunächst sicher auf dem Planeten landen müssen. Dann startet die zweite Spielphase, die Rettungsaktion.

In wieweit schergewichtige Zeitgenossen sich an „Fast Food“ (Schnellimbiss) freuen werden, sei dahingestellt. Fest steht nur, daß diese totale Umkehrung des Videospiele-Grundgedankens – nicht treffen, sondern rechtzeitig ausweichen – unglaublichen Spaß macht. Nicht zuletzt deshalb, weil im Spielverlauf die unmißverständliche Warnung „Sie werden fatter!“ auf den Bildschirm gebracht wird. Was mit ständig zunehmender Unbeweglichkeit verbunden ist.

Diese beiden Cassetten gehören in jede Programm-Bibliothek! Zu bestellen bei Concept Video GmbH, Winfriedstr. 11, 8000 München 19.





CENTIPEDE, exklusiv von ATARI:
Jetzt ist auch in Eurem Fernseher
der Wurm drin.

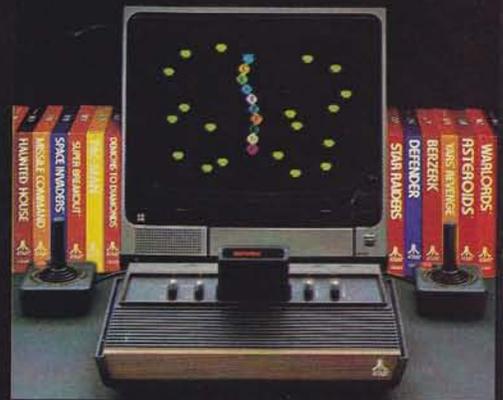
Bisher haben Euch die Tausendfüßler, Spinnen und anderes Ungeziefer nur in den Spielhallen gewirmt. Und 'ne Menge Flöhe gekostet.

Aber jetzt bringt ATARI, nach PHOENIX¹, VANGUARD¹ und MS. PAC-MAN², auch noch CENTIPEDETM nach Hause. Das Video-Computer-Spiel, exklusiv von ATARI.

HUNT³ oder KANGAROO⁴.

Das ATARI Video-Computer-SystemTM ist leicht zu handhaben. Es braucht nur am Antennen-Eingang des Fernsehers angeschlossen zu werden, Cassette rein und schon geht's los.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI ausprobieren. Ihr werdet Euren Spaß dran haben.



ATARI hat jede Menge spannende und exclusive ProgrammCassetten. Und ständig kommen neue dazu. Wie GALAXIAN², JUNGLE

Wie werde ich Mitglied im ATARI-Club?

Ganz einfach. Schreibt an den ATARI-Club, Postfach 600 168, 2000 Hamburg 60. Die Mitgliedschaft ist kostenlos. Und lohnt sich auf jeden Fall.

Name:

Adresse:

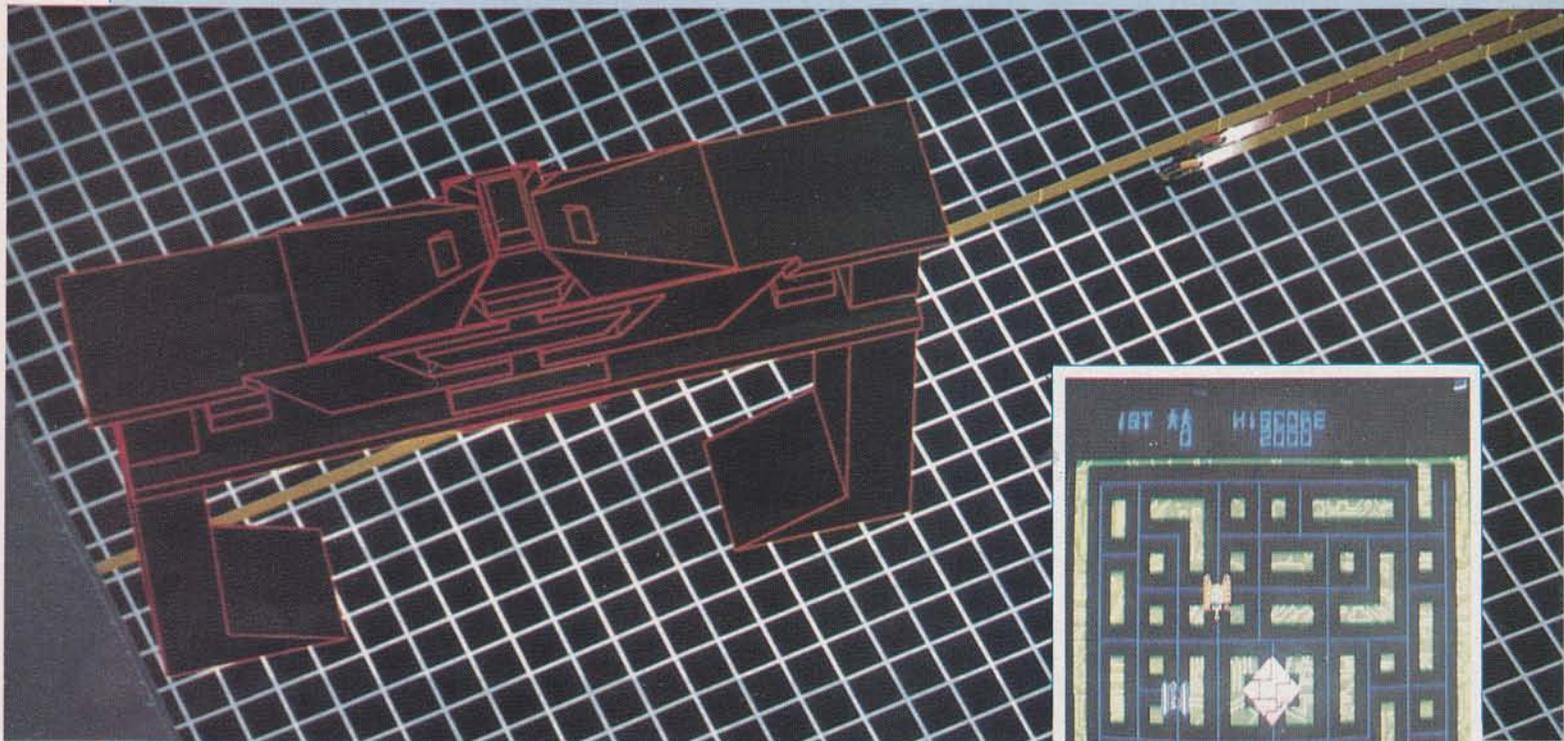
Ich habe schon ein ATARI Video-Computer-SystemTM: ja nein TA 10

ATARI[®]

A Warner Communications Company

Mit uns könnt Ihr was erleben.

TRON: MIT LASER



Videospiele wurden in den vergangenen beiden Jahren grafisch verblüffend perfektioniert. Die Realisierung des absolut plastisch-räumlichen Spiels blieb den Elektronik-Ingenieuren in Japan, den USA und Deutschland bisher versagt. Allein: Technisch ist das Problem bereits gelöst. Mit Laser und Holografie. Und schon heute gibt es ein Spiel, das ahnen läßt, was bei der neuen Generation der Videoautomaten auf dem Bildschirm zu sehen sein wird.

von BILL KUNKEL und HARTMUT HUFF

Als es losging mit den Videospielen, da hatte ein Mann eine Idee und versuchte, sie umzusetzen. Konzept, Grafik, Visualisierung, Sound und selbst das Programmieren – alles kam aus einem Kopf. Die Zeiten sind längst vorbei: Heute arbeitet ein Team von Spezialisten, die einander ergänzen und sich neueste Technologien zunutze machen.

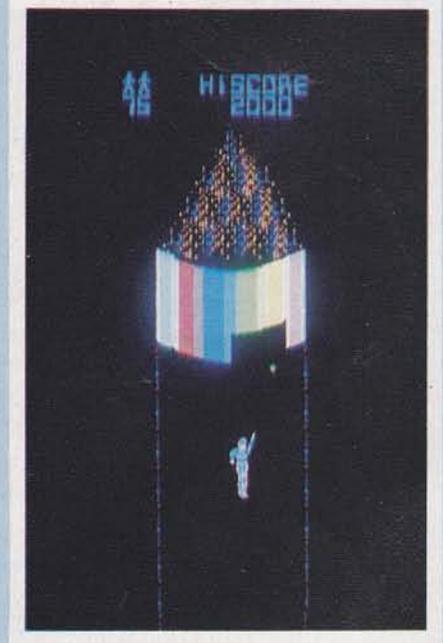
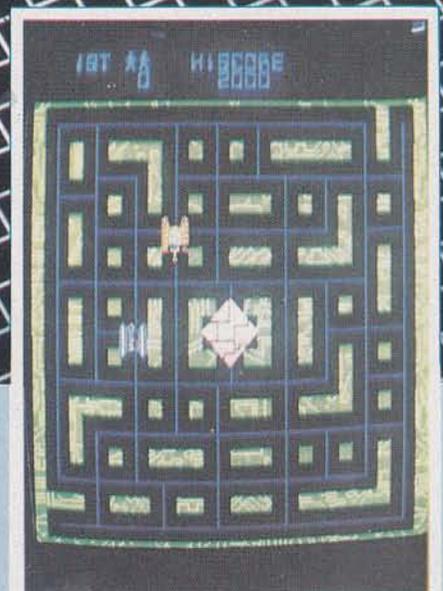
So auch bei Bally-Midway. Dort wurde ein Game Design Team (= ein Spiel-Gestaltungs- oder Entwicklungs-Team) geschaffen, ursprünglich nur, um Walt Disneys „TRON“ für den Videospiegel-Automaten umzusetzen.

Chef-Ingenieur ist John Pasierb (TM-Lesern aus unserer Ausgabe 2/3 sicher in Erinnerung). Dazu gehört Bill Adams, für die Software zuständig. George Gomez

zeichnet für Mechanik, Storyboard und Gestaltung verantwortlich. Der Videospiel-Superstar Atish Ghosh wurde mit der Schaffung der Hardware beauftragt. Für die Realisierung der Software holte Bally – Midway die Top-Leute John Marcus und Sharon Barr ins Team. Und allein sechs Profis waren ausschließlich damit beschäftigt, ein passendes Gehäuse für TRON zu entwickeln. Eben diese sechs brachten Holografie in den Automaten. Als Hintergrundmotiv. Der erste Schritt. Aber wie immer der entscheidende.

Überraschenderweise ließ Bally alternativ ein freies Game-Designer-Team an dem Projekt arbeiten, getreu dem Motto: Konkurrenz fördert die Kreativität.

Beiden Teams standen bei der Entwicklung Film-Scripts zur Verfügung, die sich, was in



UND HOLOGRAFIE

der Natur der Branche liegt, im Zuge der Dreharbeiten veränderten.

Gomez entwickelte das Storyboard: Wie beim animierten Film wurden die Spielphasen zu Papier gebracht. Sechs Phasen waren ursprünglich gefordert worden, doch allein die vier Phasen, die schließlich benutzt wurden, brachten Atish fast an die Grenze seiner Möglichkeiten.

„Es gab einige Probleme“, verriet einer der Spiel-Designer. „Wir konnten zwei Wege

gehen. Einmal hätten wir uns auf das Videospiel von Flynn konzentrieren können (für all jene, die mit TRON, dem Film, nicht vertraut sind: Flynn ist im Film der Spieldesigner, der in den Computer gezogen wird). Leider gibt es dieses Spiel, betitelt „Space Paranoids“, aber nicht wirklich; da wurden nur per Computer erzeugte Effekte auf einen Monitor projiziert. Blieb uns also nur die andere Möglichkeit, nämlich Originalspiele zu schaffen, basierend auf den

Abenteuern, die Flynn erlebte.“ – Anders ausgedrückt: Die Spielhandlung des Films wurde zum Videospiel umgewandelt.

Drehbuchänderungen (und damit Änderungen im Automaten) gehörten zur Tagesordnung. In einer Sequenz des Films waren sogenannte tödliche „Sporen“ vorgesehen, die von den „Recognizers“ ausgesandt werden sollten. Bei der endgültigen Kinoversion waren sie nur für Sekundenbruchteile zu sehen.

Eine fantastische Sequenz im Film wie im Automaten: Die Fahrt des Recognizers über das Gitterraster (links).

Darunter die von Midway entwickelte Fahrt durchs Panzer-Labyrinth.

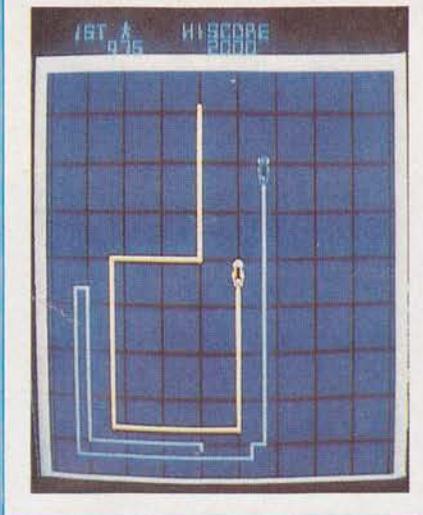
Unten: TRON schleudert seine Scheibe auf die MPU. Rechts: Gelungen in Spiel und Styling: Mit Midways Super-Spielautomat sind vier verschiedene Spiele möglich



Die Panzer-Sequenz des Automaten wirkt auf den ersten Blick etwas nüchtern oder gar simpel. Beim Spielen merkt man aber schnell, daß es auf den richtigen Winkel ankommt. „Wenn man sie frontal angeht, ist das Selbstmord“, stellt der Hardware-Magier Atish tiefgründig grinsend fest. „Um die Panzer der MPU (Master Processing Unit) zerstören zu können, muß der Spieler sich ständig bewegen.“

Größte Herausforderung für das TRON-Team war die „Light Cycle“-Sequenz. „Als Vorbild diente 'Checkmate', nur die Grafik wurde verbessert“, sagte uns einer der Männer aus dem Kreativ-Team. Er hat recht. Wenngleich zu ergänzen wäre, daß da auch „Surround“ und „Snafu“ Pate standen. Schwer in den Griff zu bekommen war die letzte Spielphase. TRON, der Titelheld, tritt gegen die MPU an und muß seine Scheibe genau plazieren, um den Computer auszuschalten. Im Film springt Flynn ins Computerherz und bringt die wirbelnde Achse solange zum Stillstand, bis TRON seine Scheibe geworfen hat. Bally-Midway entschied sich für die Version, in der TRON lediglich die Scheibe in die MPU wirft, die nach jedem Treffer abbröckelt.

All dies findet auf dem zuvor erwähnten Hintergrund statt, dem holografischen Gitter, das in seiner Plastizität auf dem Video-



Bildschirm einmalig ist. Und dies war eindeutig der Grund dafür, warum das Bally-Midway Team den „Wettbewerb“ gewann. Die neue, plastische Dimension des Spielens, wenngleich noch unbewegt, ist machbar!

Und schon in diesem Herbst soll – in Japan entwickelt – ein Videoautomat in den Hallen stehen, bei dem die bewegten Akteure plastisch sind. Die Holografie, und damit eigentlich die Laser, machen es möglich.

Spiel-Design

John Pasierb Chef-Ingenieur
 Bill Adams Software
 George Gomez Mechanik/Gestaltung
 Atish Ghosh Hardware

Hardware-Design

Pasierb und Ghosh

Software

Bill Adams, John Marcus und Tom Leon

Storyboard und Visualisierung

George Gomez, Sharon Barr und Marsh Jordan

Steuerung und Gehäuse

George Gomez in Cooperation mit A. Ryan

Team Projekt Management

Bill Adams und George Gomez

Gehäuse-Design

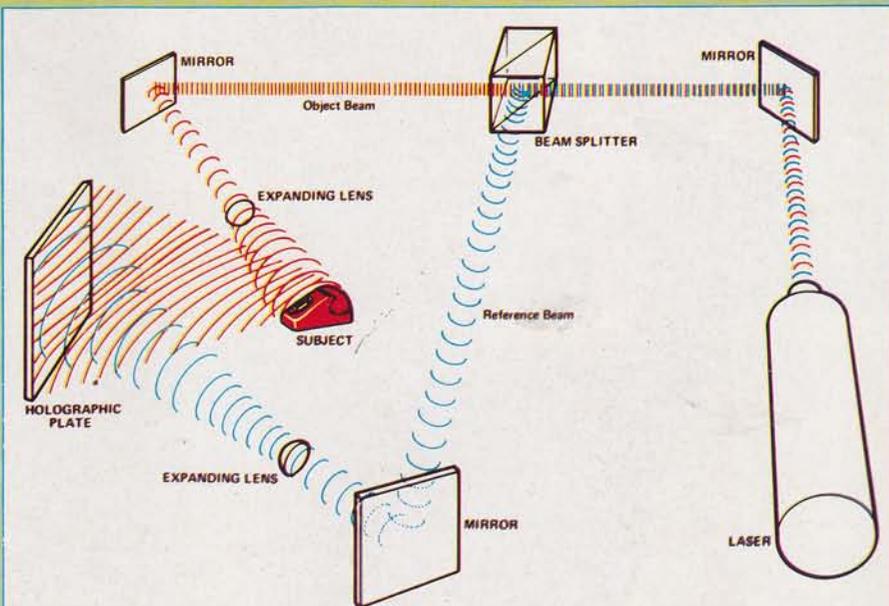
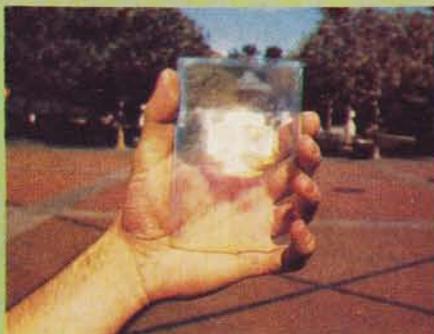
Richard Taylor (III/Walt Disney)
 Paul Faris und Team Art Direction
 R. Scafidi Art Koordination
 George Gomez

Sound Effekte

Earl Vickers



Die Dreidimensionalität dieser holografischen Aufnahme des Planeten Saturn (oben) ist im Druck natürlich nicht nachzuvollziehen. Ein solches Hologramm (Originalgröße) kostet ca. 120 Mark und ist im „Museum of Holographie“, New York erhältlich. Unten: Ein Hologramm kann man richtiggehend „anfassen“



Was ist ein Hologramm und wie entsteht es?

Ein Hologramm ist ein 3-dimensionales Abbild. Eine Aufzeichnung von Lichtwellen, die von einem Objekt reflektiert werden. Dieser Aufzeichnungsprozeß ist kompliziert, doch die Zeichnung verdeutlicht das Prinzip.

Ein Laser-Strahl wird durch ein Prisma geteilt. Der Strahl, der das Objekt beleuchtet, heißt „Objekt“-Strahl, der andere „Re-

ferenz“-Strahl. Dieser zweite Strahl wird durch Spiegel und ein Linsensystem auf die holografische Platte geleitet, während der Objekt-Strahl den Gegenstand in Laser-Licht taucht, das in alle Richtungen reflektiert wird.

Wo diese reflektierten Strahlen den Referenzstrahl treffen, entsteht eine sogenannte Interferenz (d.h.: die Wellen überlagern sich). Diese optische Information wird auf der holografischen Platte aufgezeichnet.

Hauen Sie mal richtig auf die Pauke. Synsonics Drums ist da. Der heiÙe Schlagzeug-Sound.

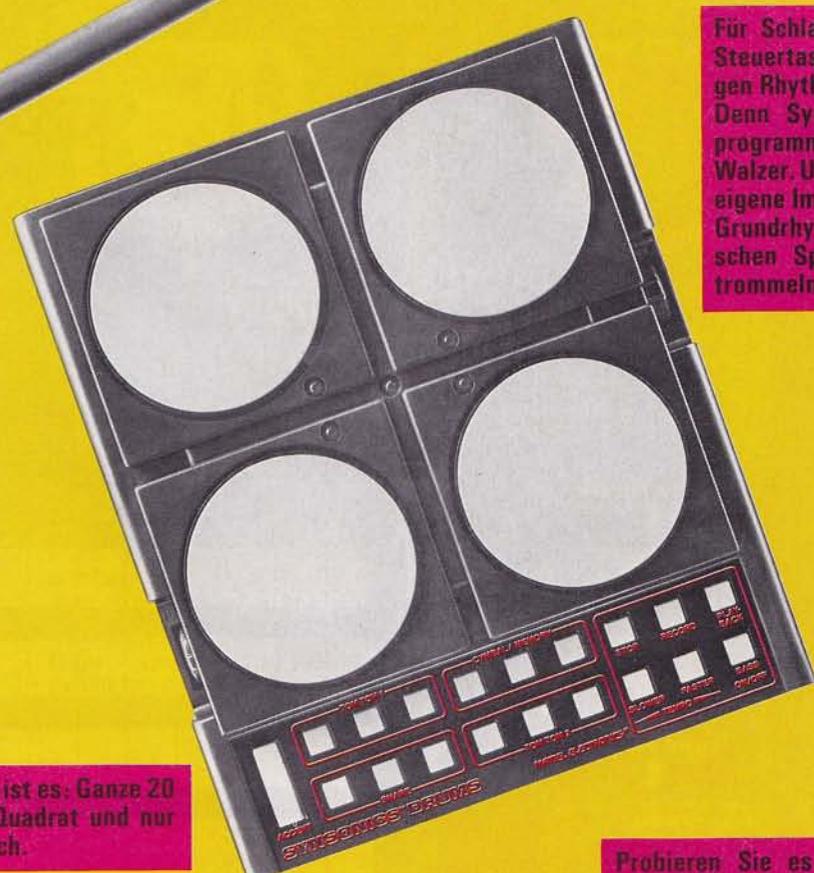
Synsonics Drums ist das elektronische Schlagzeug von Mattel Electronics. Die fetzige Rhythmus-Sensation für jedermann. Wenn Sie Anfänger sind, spielen Sie mit Synsonics Drums schon nach ein paar Minuten wie ein Profi. Schlag auf Schlag. Dafür sorgt der eingebaute Mikrocomputer. Er macht die Bedienung der fünf Präzisions-Schlaginstrumente zum Kinderspiel. Live oder Playback. Kopfhörer, Verstärker, Kofferradio oder Stereoanlage – mit Synsonics Drums können Sie machen, was Sie wollen.



Für Fortgeschrittene: Mit den Stöcken schlagen Sie auf die Sensorfelder. Je fester, desto lauter.



Für Schlagzeug-Neulinge: Über die Steuertasten treffen Sie den richtigen Rhythmus mit links oder rechts. Denn Synsonics Drums ist fertig programmiert. Vom Rock bis zum Walzer. Und läÙt jede Menge Platz für eigene Improvisationen. Einfach den Grundrhythmus aus dem elektronischen Speicher abrufen und dazu trommeln, was das Herz begehrt.



Und das ist es: Ganze 20 cm im Quadrat und nur 6 cm hoch.



Probieren Sie es doch mal aus. Sie werden sagen

MATTEL ELECTRONICS
SYNSONICS DRUMS

WAHN
SINN.

Wenn's nach Ihnen geht, liebe Leser, sollten in jedem Tele-Match Preisausschreiben mit attraktiven Gewinnen sein. Und wissen Sie was? Es geht nach Ihnen und um Sie. Deshalb ran an unsere kleine Preisaufgabe mit den großen Gewinnen und her mit der richtigen Lösung. Ganz direkt gefragt

**Gewinnen mit
TeleMatch!**

Kennen Sie sich bei Intellivision aus?

Das System bietet eine Menge Komfort (auf den wir in einem ausführlichen Test noch zu sprechen kommen) und Spiele unterschiedlicher Art. Sport- und Comicspiele, Weltraumabenteuer und Aktionsspiele, Glücks- und Strategiespiele. Eine Auswahl der Intellivision-Cassetten haben wir hier abgebildet.

Aus gutem Grund hat aber jemand die Namen von vier Cassetten vertauscht. Klar doch. Der Jemand sind wir. Und der gute Grund: Sie sollen die vertauschten Namen herausfinden.

Gehen Sie dabei in Pfeilrichtung vor. Diese Reihenfolge ist wichtig für die Lösungen in dem Kastenschema.

Einige der Kästchen sind farbig markiert. Die Buchstaben in diesen farbigen Kästchen bilden, in die richtige Reihenfolge gebracht, das Lösungswort. Dieses eine kleine Wort wollen wir von Ihnen.

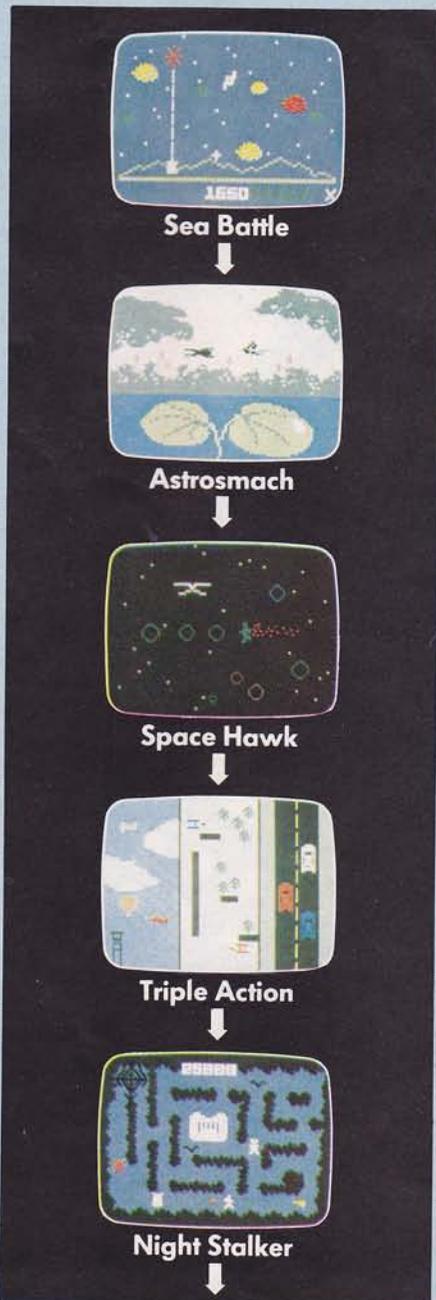
Was Sie gewinnen können? Ein Intellivision-Videospiel mit den Cassetten „Astrosmash“ und „FrogBog“ im Wert von 700 Mark und die neuen „Synsonics Drums“ im Wert von 500 Mark. Ist das was?

So. Am besten, Sie gehen gleich mal die Cassetten durch. Profis werden die falschen Namen sofort entdecken. Falls Sie Schwierigkeiten haben, ein Tip: Einfach in einen Intellivision-Prospekt schauen oder lassen Sie sich von Ihrem Fachhändler die Intellivision-Spiele zeigen.

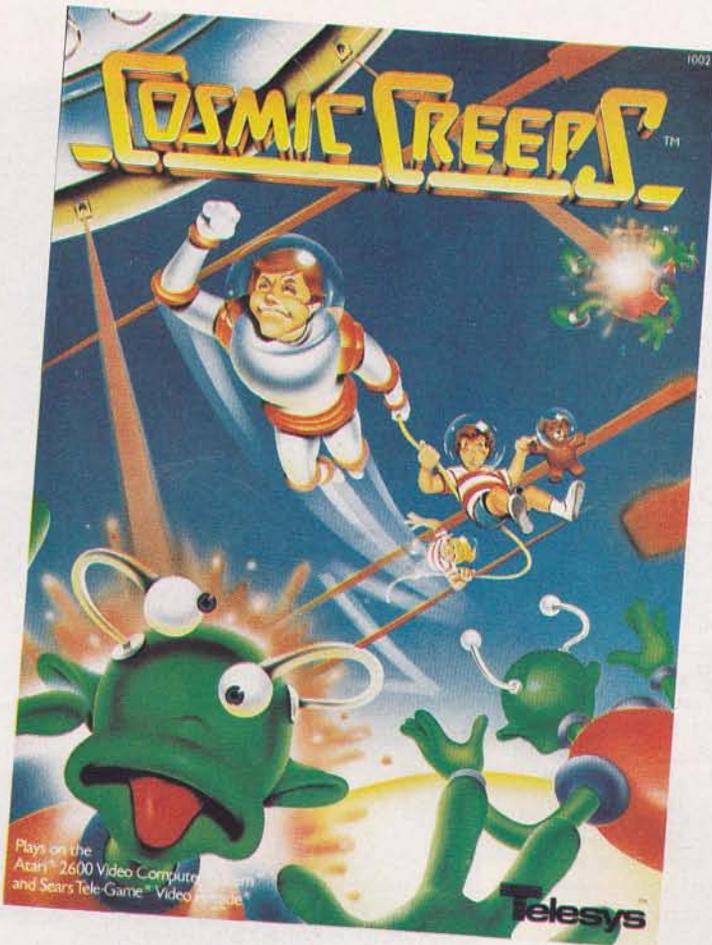
Ja, damit wär' alles gesagt, bis auf die Teilnahmebedingungen. Die kommen hier: Schreiben Sie das Lösungswort, bitte nur dies, auf eine ausreichend frankierte Postkarte (60 Pfennig) und senden Sie diese an den

TeleMatch Verlag GmbH & Co
Stichwort: Gewinnen
Steindamm 63
2000 Hamburg 1

Einsendeschluß ist der 30. April (Datum des Poststempels). Teilnehmen kann jeder mit Ausnahme der Mitarbeiter des TeleMatch-Verlages und des Hauses Mattel Electronics. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg!

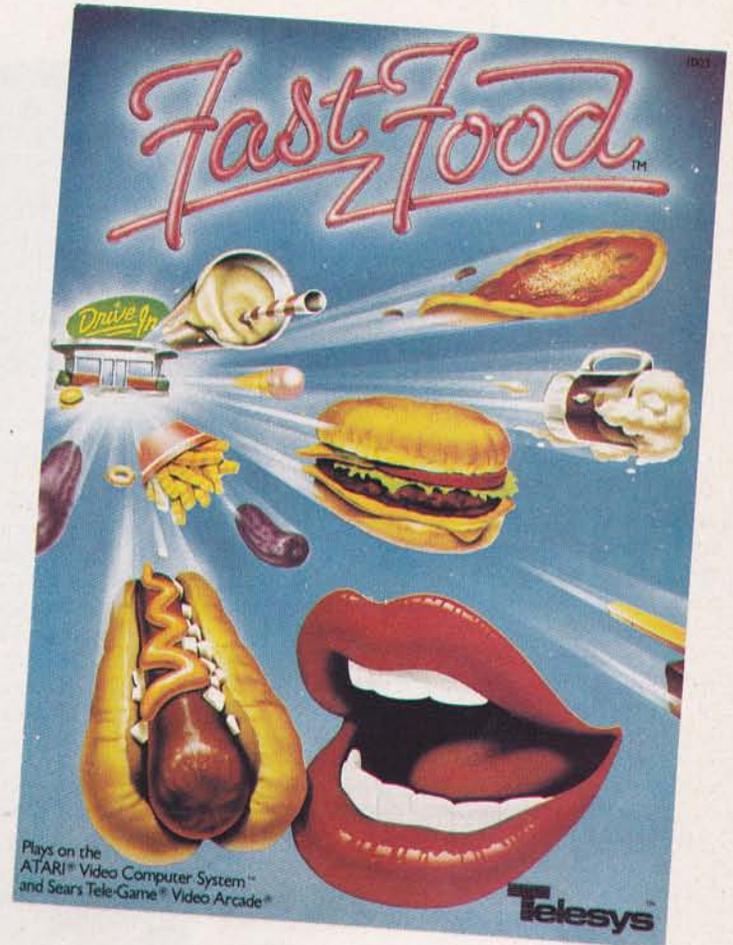


Kosmisch.



Mit COSMIC CREEPS gelingt Ihr Take-Off – direkt ins Universum, wo unheimliche Wesen auf Sie warten. Da heißt es aufgepaßt! Weichen Sie aus, drängen Sie den Feind zurück, benutzen Sie alle Mittel Ihres elektronischen Arsenal. So retten Sie eine ganze Generation von Weltraumkindern, die ohne Sie hilf- und schutzlos wären. Selbst eingefuchste „Videonauten“ kommen hier auf die richtige Umlaufbahn – und auf ihre Kosten. COSMIC CREEPS – ein Weltraumspiel aus einer anderen Welt.

Komisch.



Weg vom faden Einheitsfutter – hin zur bunten Eß-Vielfalt! Die Speisekarte von FAST FOOD kann sich sehen lassen: Da fliegen Pizzas heran und Pommes, Bier und Becher mit köstlich kühlem Eis, frische Gurken und alles, was lecker ist. Aber Vorsicht bei den Hot Dogs! Jeder Biß ist hier gefährlich! Beißen Sie also die Zähne zusammen und widerstehen Sie der Versuchung. Schnappen Sie aber schnell entschlossen zu, wenn's wieder eßbar wird. FAST FOOD – ein Schnellimbiß, der nach mehr schmeckt!

Telesys™

spielbar auf ATARI VCS 2600

SCHNELL, SCHNELL

Geschwindigkeit ist keine Hexerei! Das hat wohl jeder schon mal gehört. Anders ist die Sache bei den hier vorgestellten Videospiele. Wer die meistern will, muß, im Ansatz zumindest, hexen können. Oder aber extrem gut reagieren können. Denn diese Spiele laufen

Ballerspiele sind albern! Ich ertappe mich immer wieder, wie ich diesen meinen Ausspruch ad absurdum führe! Da sitze ich im Sessel und freue mich über die perfekte Bildschirmgrafik der neuesten Cassetten (Sport- und Abenteuerspiele selbstverständlich, nichts mit simplem Geballer, versteht sich), bin begeistert, wenn mehrere Displays einander ablösen und eine zum Teil märchenhafte, phantasiereiche, zum Teil auch der Realität erstaunlich entsprechende Stimmung aufkommen lassen – und plötzlich kommt mir eine ganz andere Cassette zwischen die Finger. Testen muß du sie, denke ich mir, also leg' sie mal rein.

Und schon geht's los! Da kracht es und blitzt es, löst ein Geknatter das nächste Aufschlag-Geräusch ab, der Joystick des Handreglers droht abzubrechen, und immer wieder sage ich mir: Ballerspiele sind blöde!

So blöde aber auch wieder nicht, denn ich kann mich von einigen dieser Spiele nicht trennen. Nichts gegen Fußball, und schon gar nichts dagegen, Drachen in Verliesen aufzuspüren. Aber die Sportler auf der Mattscheibe laufen nicht weg (so richtig Spaß macht's ohnehin erst, wenn ein Partner mitspielt und nicht der stur sein Programm abnadelnde Bruder Computer), und die Drachen schlummern solange weiter, bis ich sie zum Leben erwecke, und selbst die Eisprinzessin, deren Schloß erst noch erschmolzen werden muß, kann warten (schließlich dauerte es bei Dornröschen – oder war es Schneewittchen? – auch an die hundert Jahre, bis sie erlöst wurde).

Nein, wenn schon, denn schon! Und diese Spielanleitungen scheinen auch von Animatoren, Leckermachern geschrieben worden zu sein. Kein Wort darüber, was als nächstes folgen würde, wenn ich weiterspielen könnte und dieser verflixte Weltraum-Hamburger mir nicht den Garaus bereitet hätte. Es juckt mir in den Fingern. Ich

lasse mich von der Hektik auf der Mattscheibe anstecken, sofern diese Hektik gut verpackt ist. Und das ist bei einigen Ballerspielen, ich muß es zugeben, inzwischen der Fall.

Nehmen wir **MEGAMANIA** (ACTIVISION), eine der schnellsten, lebendigsten Cassetten überhaupt. Wie soll man aufhören können, wenn man nicht einmal weiß, ob man alles gesehen hat, was dieser Steve Cartwright, der Erfinder von MEGAMANIA, hineingepackt hat? Es stimmt, was in der Anleitung steht: Es ist wie ein Alpträum. Da kommen zunächst (und ich übernehme gern das wenige, was ich der Anleitung entnehmen kann) angreifende „Hamburger“, natürlich abstrakte Objekte in tief-schwarzer Weltraumnacht, aber Phantasie muß sein. Und in kürzester Zeit ist man geneigt, den letzten dieser „Hamburger“ anzuschreiben, bis auch er endlich das Zeitliche gesegnet hat. Oh, diese Gefühle! Zweimal kräftig durchatmen, schon geht's weiter! „Kekse“ flattern über den Bildschirm, und ihnen schließen sich „Insekten“ an, „Gürtelreifen“, „Diamanten“, „Dampfbügel-eisen“, „Frackfliegen“ und schließlich „Weltraumwürfel“. Doch bis es soweit ist, nehme ich einen stärkenden Drink. Es kann doch wohl nicht wahr sein! Da spiele ich beinahe täglich mit einer Flut neuester und manchmal auch noch älterer Videospiele, und schon kommt so ein lächerliches Programm daher, bei dem das Knöpfchen das



Köpfchen ersetzt, und will mich an der Nase herumführen. Es packt mich. Ich starte wieder und wieder, reiße den Steuerknüppel herum, presse den Daumen auf den roten Knopf, und endlich, endlich ist es vollbracht! Ich habe es geschafft!

Doch halt! 45.000 Punkte müssen erzielt werden, um ein echter „Megamane“ zu werden. Ein Druckfehler in der Anleitung? Kaum. Also wollen diese Leute mich ärgern. Wahrscheinlich haben die es selbst noch nicht geschafft. Jetzt sollen sie mich kennenlernen! In der Tat: Schluß ist offenbar im Grunde nie! Immer geht es weiter, die Wellen kehren zurück, ändern ihre Be-



wegungen, es wird schneller, schneller, schneller...

Die nächste Cassette: **NEXAR** (SPECTRAVISION). Von einer Erholung keine Spur! Ich glaube, in den Bildschirm hineingezogen zu werden, oder kommen diese Streifen auf mich zu? Rasch den Starthebel gezogen, und das Ballern geht wieder von vorn los. Aber anders. Raumschiffe müssen es wohl sein, die von der Mitte aus zu den Seiten ausweichen; fliegende Untertassen, belehrt mich die Anleitung. Ich hätte doch zuerst nachlesen sollen, aber was hilft das schon? Ich muß ausweichen oder feuern! Und das ich, der ich bei der Muste-

ER, SUPERSCHNELL



bin ich, aus der Puste, zumindest geistig gesehen. Was nun? Das muß die feindliche Kommandozentrale sein. He, die schießen schon wieder! Ich muß kontern! Pausenlos gehen die Lichtpunkt-Kugeln nach oben, reduzieren das farbenfrohe Gebilde (mich erwischt's natürlich hin und wieder auch mal, aber davon soll jetzt keine Rede sein!), und plötzlich wird es grell. Getroffen! Ein Aufatmen löst die Spannung! Die nächste Welle soll kommen!

Oder nehmen wir **VANGUARD** (ATARI). Alles was recht ist, aber die sind anständig! Nicht daß ich wie im Schaukelstuhl gemütlich mein Ziel verfolgen kann, oh nein, es packt mich und trifft mich, und schnell bin ich weg vom Fenster. Aber ich brauche nicht wieder ganz von vorn zu beginnen und mich darüber zu ärgern, daß ich jenem Symbol das endgültige Scheitern eben zu verdanken hatte. „Continue?“ fragt mich der Computer. Meine Englisch-Kenntnisse reichen aus, „Ja!“ zu antworten und dies durch Knopfdruck zu bestätigen, und schon beginnt das Spiel an der Stelle, an der ich gerade kurz zuvor hatte abdanken müssen, natürlich mit null Punkten, aber immerhin. In mehreren Anläufen lerne ich auf diese Weise das gesamte Labyrinth kennen und habe die Hoffnung, es vielleicht einmal in einem Schubs durchfliegen zu können. Nicht so viel nachdenken; aufpassen! Nach allen Seiten hin muß ich mich



zung seinerzeit Glück gehabt hatte! Hier ein Treffer, da ein Treffer, jetzt schnell zur Seite, verdammt, erwischt! Doch vor allem die „Leuchfeuer“ daran hindern, auszubrechen, um endlich die nächste Ebene zu erreichen. 99 Ebenen gibt es – welche Ausichten, denn jede neue ist aufregender als die vorangegangene! Tage werde ich brauchen, ach was: Wochen! Sollte ich unseren nächsten Urlaub...?

Neu von ATARI: **PHOENIX!** Geruhsam geht es los – denke ich, aber es dauert nicht lange, da haben sie mich wieder, diese verflixten abstrakten Symbole. Jetzt läuft's aber besser; doch was ist das: diese Viecher, das

sind ja Flugsaurier. Herrlich, diese Flatterbewegungen, direkt echt und elegant! Wumm, der saß! Alles andere als elegant haben die es auf mich abgesehen. Nicht noch einmal, ihr Vögel, und vor allem nicht mit mir! Jetzt heißt es; konzentriert und mit System vorzugehen. Eine Joystick-Bewegung nach hinten, und schon baut sich ein Schutzschirm auf. Aber nach wenigen Sekunden bin ich wieder mir selbst überlassen. Die Armada der Vögel nimmt ab, und aus blau wird rot! Wieder bewegt sich was, wieder fleucht es auf dem Bildschirm. Jetzt oder nie: links, rechts, Knopf, Knopf, Schutzschild...! Oh, was für ein Spaß! Aufgeregt

konzentrieren, Laserstrahlen nach hinten, vorn und vor allem nach den Seiten loschicken. Das Labyrinth wird enger, dort habe ich die Wahl, eine linke oder rechte Spur zu erkunden. Schlangen kreuzen fliegend meinen Weg, zumindest sehen sie so aus. In sie darf ich hineinfliegen, dreimal sogar, denn dann bekomme ich Extrapunkte...

Ballerspiele sind nur die eine Seite der Videospiele-Medaille, ich gebe es zu. Wenn sie gut gemacht sind, dann bringen sie mir riesigen Spaß. Aufgewühlt und entspannt zugleich erhebe ich mich aus dem Sessel.

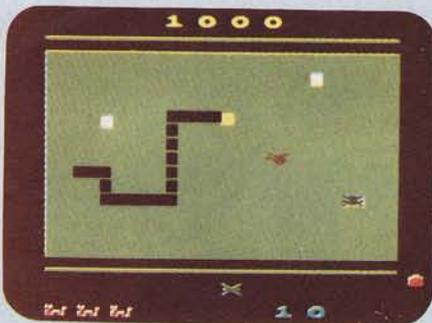
Helge Andersen

Seit wenigen Monaten sind sie auf dem Markt, die von der Münchener Firma POLYBAND in der Bundesrepublik vertriebenen SPECTRAVISION-Cassetten. Zu den ersten sechs Spielen, von denen gleich vier im Weltall angesiedelt sind, werden im Laufe dieses Jahres noch weitere hinzukommen. Gespannt sein darf man schon. Hier eine kritische Übersicht dessen, was bis jetzt für das ATARI-System konzipiert wurde

TAPEWORM: Man schlängelt sich so durch

TAPEWORM ist die vielleicht originellste SPECTRAVISION-Cassette, ohne damit dieses Spiel zum Favoriten avancieren zu lassen. Sie fällt auch deshalb aus dem Rahmen, weil sie mit dem so häufig phantasie-losen, eher einfallslosen Weltraum-Brimborium nichts zu tun hat.

Auf der guten alten Erde lebt ein Wurm, Slinky mit Namen, der für sein häufig recht kurzes, immer aber aufregendes Leben gern Früchte isst: Äpfel, Orangen, Weintrauben, Erdbeeren und Bananen. Das Dumme ist nur, daß er, um an diese Früchte heranzukommen, eine Vielzahl von fetten Bohnen fressen muß. Diese befinden sich an immer wieder woanders auftauchenden Stellen eines Gartens.



Mit jeder Bohne, die er vertilgt, wird er ein Stückchen größer und schwerfälliger, sehr zur Freude von Beeky, dem Vogel, und Spanky, der Spinne, die in unregelmäßigen Abständen über den Bildschirm flimmern und Ausschau halten nach Slinky. Fliegen oder kriechen sie über seinen Kopf, so ist es um den Wurm geschehen. Mindestens zehn Bohnen müssen verschlungen sein, bis das ersehnte Obst irgendwo am Bildschirmrand auftaucht und dem Wurm anzeigt, wohin er innerhalb knapp werdender Zeit kriechen muß, ohne seinen eigenen Körper zu verknoten oder den Bildschirmrand zu berühren.

Mit zunehmender Schwierigkeit tauchen Hindernisse auf, und ab und zu ist es sogar Nacht auf der Mattscheibe, nur kurz erleuchtet durch einen Appetithappen.

Fazit: Ein lustiger Spaß, um je nach Punktzahl zu Fischfutter, Erd-, Seiden-, Buch- oder Bandwurm zu werden. Entscheidendes Hindernis für eine noch bessere Gesamt-

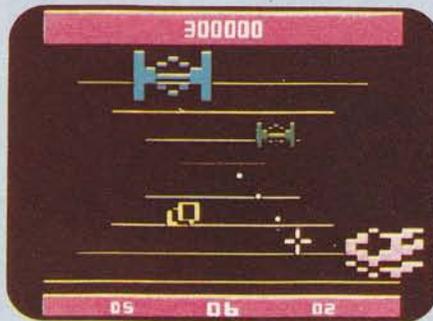
bewertung: Ab dem sechsten Bildschirm-Beet beginnt alles ohne erneute Schwierigkeits-Steigerung exakt wieder von vorn. Schade!

CHINA SYNDROME Eine erschreckende Simulation

SPECTRA ISLAND ist im Besitz eines bis jetzt noch brillant funktionierenden Atomkraftwerkes. Um als Techniker dort arbeiten zu können, bedarf es nicht nur theoretischen Wissens, sondern praktischer Erfahrung. Wie kann man diese jedoch erwerben, solange alles einwandfrei arbeitet?

Ein speziell für diesen Zweck entwickelter Simulator – identisch mit dieser Cassette! – testet das Reaktionsvermögen der Bewerber. Die Situation: Ein Erdbeben hat wesentliche Abläufe im Innern des Kraftwerkes außer Kontrolle gebracht. Die Nuklearteile schwirren umher und vermehren sich, sofern sie nicht mit Hilfe eines Roboter-Arms „aufgefangen“ werden.

Auf dem Bildschirm ist das Geschehen in drei Ebenen sichtbar. Innerhalb jeder waagerechten Ebene, farblich unterschieden, spielen sich verschiedene Abläufe ab, und im Grunde müßte man überall zugleich sein, was in der Anfangsphase auch noch problemlos realisierbar ist. Die Spaltungen erfolgen jedoch immer schneller, und weitere Hindernisse tauchen auf, die nicht berührt werden dürfen. Drei optische Instrumente zeigen jederzeit an, wo die Gefahr im Augenblick am größten ist. Geschieht in der Ebene nicht sofort etwas, ist die Katastrophe da!



Hat man alle Nuklearteile wieder „einfangen“ können, so folgt ein höherer Level. Bleibt man auf Stufe 1, 2 oder 3 hängen, so empfiehlt die Anleitung, man solle sich um einen anderen Job bemühen, als um einen

innerhalb dieses Kraftwerkes – eine Empfehlung, die wohl jeden Videospieleer erst richtig herausfordert!

Fazit: Eine Simulation, die erschreckend andeutet, welche Gefahren vielleicht tatsächlich auf uns zukommen. Als Reaktionsspiel eine ständige Herausforderung!

NEXAR Gibt es wirklich SPECTRAKRIEGER?

„Um ein wirklicher SPECTRA-KRIEGER zu werden, müssen alle 99 Ebenen überwunden werden.“

Diese wenig ermutigende Aussage der Spielanleitung läßt die Frage aufwerfen, ob es wirklich möglich ist, dieses hochgesteckte Ziel zu erreichen.



Nexar, das ist eine der vielen weltraum-ähnlichen Spielcassetten mit sehr abstrakten Symbolen. Ohne erklärende Sätze der Anleitung weiß man auch in diesem Fall nicht, was eigentlich gespielt wird. So erfährt man denn, daß man zum Einstieg in eine sogenannte Raum-Zeit-Schleife geschickt wird. Auf jeder der insgesamt 99 Ebenen gibt es radioaktive Leuchtfeuer, die vernichtet werden müssen. Das sind auf der Mattscheibe zwei ineinander verschlungene Quadrate. Ist die in jeder Ebene unterschiedliche Anzahl von Leuchtfeuern abgeschossen worden, so geht es kurz darauf in der folgenden Ebene verschärft weiter.

Fliegende Untertassen erschweren das Vorhaben erheblich. Jeder Zusammenstoß mit einem solchen Ufo kostet den Spieler einen der wenigen Schilde (=Leben!), die ihm ohnehin nur zur Verfügung stehen.

Fazit: Ein Spiel, das schnelle Reaktionen erfordert mit abstrakten Symbolen, die leider während des gesamten Spielverlaufs nicht variiert werden.

GANGSTER ALLEY Eine Unverschämtheit!

„Gesucht werden obige Personen – liefern Sie sie aus, tot oder lebendig!“ – „Es empfindet sich, Ihr Opfer wirklich zu treffen, sonst könnten Sie dabei auf der Strecke bleiben.“ – „... daß unsere furchtbaren Fünf eine Frau mit Kind als Geiseln festhalten. Es

Weltraum ist der Teufel los

gilt nun aufzupassen, daß nicht versehentlich auf die Geiseln geschossen wird, sonst bekommen Sie eine Strafe."

Originalton Spielanleitung der SPECTRAVISION-Cassette *Gangster Alley!* Kaum zu glauben, aber wahr!

Stifty, Narbengesicht, Mugsy, Lefty, Nitro Ed und Chicago Joe tauchen in unregelmäßigen Abständen in Fenstern auf bzw. patrouillieren auf dem Dach; sie warten darauf, den Spieler mit Granaten und anderen Waffen unschädlich zu machen. Das soll – laut Spielkonzeption – dadurch verhindert werden, daß man mit seinem Handregler die Gangster pausenlos erschießt, sobald sie auch nur ansatzweise sichtbar werden. Erschießt man jedoch versehentlich die Frau oder das Kind, so erhält man kein Kopfgeld, sondern eine „Strafe“ in Höhe von je 1.000 Dollar.

Um das auch rechtzeitig üben zu können, gibt es sogar eine Version für Kinder!

Die deutsche Vertriebsfirma trifft keine Schuld daran, daß es diese Cassette gibt. Aber sie ist verantwortlich dafür, daß man sie in der Bundesrepublik kaufen kann – und das ist bereits so ungeheuerlich, daß der Ruf der Vertriebsfirma in Mitleidenschaft gerät. Wo ist die freiwillige Selbstkontrolle? Muß man jeden makabren Scherz mitmachen, der anderswo verzapft wird? Befindet sich vielleicht bereits ein Trainingsprogramm für Terroristen in der Schublade?

PLANET PATROL Slalomflüge auf einem Planeten

Es ist bekanntlich der Ton, der die Musik macht. Bei Videospiele ist es häufig die Grafik und die erläuternde Spielanleitung, die zur Atmosphäre beiträgt. *Planet Patrol* ist zwar ein Weltraumspiel, aber mit anderen Symbolen und nur unwesentlich veränderten Details der Handlung wäre beispielsweise ein Skislalom vorstellbar gewesen! Die Torstangen, die zu umfahren wären, sind „hitzeaufspürende Torpedos“, und der Skiläufer ist hier ein Raumschiff!

Doch nun zu dem, was ist und nicht, was sein könnte: Mit dem Raumschiff fliegt man von rechts nach links ferngesteuerten Raketen entgegen, die es abzuschließen gilt. Falls dies nicht immer möglich ist, muß man ihnen und den oben erwähnten Torpedos ausweichen. Schließlich gelangt man zu einem gestandeten Raumschiff, dessen Piloten man bergen muß. Feindliche Stützpunkte sollen vernichtet werden und es gilt vor dem sich anschließenden Auftanken inmitten eines engen Tunnels noch, eine Kollision mit herumliegenden oder -fliegenden Explosionstrümmern zu vermeiden. Nähert man sich der lichtabgewandten Seite des Planeten, setzt Dunkelheit ein und man erhellt die Szenerie nur dann für sehr

Die Testergebnisse auf einen Blick:

TAPEWORM							CHINA SYNDROME						
Grafik	1	2	3	4	5	6	Grafik	1	2	3	4	5	6
Sound	1	2	3	4	5	6	Sound	1	2	3	4	5	6
Action	1	2	3	4	5	6	Action	1	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	4	5	6	Spielwitz	1	2	3	4	5	6
Urteil	1	2	3	4	5	6	Urteil	1	2	3	4	5	6
GANGSTER ALLEY							NEXAR						
Grafik	1	2	3	4	5	6	Grafik	1	2	3	4	5	6
Sound	1	2	3	4	5	6	Sound	1	2	3	4	5	6
Action	1	2	3	4	5	6	Action	1	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	4	5	6	Spielwitz	1	2	3	4	5	6
Urteil	1	2	3	4	5	6	Urteil	1	2	3	4	5	6
PLANET PATROL							CROSS FORCE						
Grafik	1	2	3	4	5	6	Grafik	1	2	3	4	5	6
Sound	1	2	3	4	5	6	Sound	1	2	3	4	5	6
Action	1	2	3	4	5	6	Action	1	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	4	5	6	Spielwitz	1	2	3	4	5	6
Urteil	1	2	3	4	5	6	Urteil	1	2	3	4	5	6

kurze Zeit, wenn ein Schuß abgegeben wird.

Das Spiel endet, wenn man keinen Treibstoff oder kein Raumschiff mehr zur Verfügung hat bzw. wenn man im Magnetfeld zerstört worden ist. Das Erreichen der Höchstpunktzahl von 999.999 Punkten ist für längere Zeit wohl eher ein theoretisches Ende.

Die Bildschirmgrafik gefällt trotz aller Einfachheit; der Schwierigkeitsgrad ist insbesondere durch die Nachtflüge nicht zu einfach; die Originalität allerdings ist angesichts einiger z. T. ähnlicher Handlungsabläufe nicht allzu groß.

Fazit: Eine spannende Action-Cassette ohne herausragende Höhepunkte.

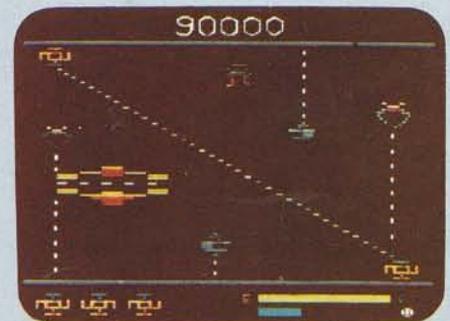
CROSS FORCE Abstrakter, ungewöhnlicher Spielspaß

Lösen wir uns einmal von der Spielanleitung, die jedes noch so abstrakte Objekt auf dem Bildschirm mit Leben zu erfüllen vermag. Konzentrieren wir uns auf das, was über die häusliche Mattscheibe flimmert (und das ist bereits ausreichend für eine gute Beurteilung!):

Geballert wird auf schwarzem Hintergrund beinahe unentwegt, aber nicht aus einem Kanonen-, Raketen- oder sonstigen Rohr, sondern aus zweien! Oben und unten befinden sich zwei Symbole. Bewegt man den Joystick des Handreglers, so zieht das obere Symbol nach rechts und das untere gleichzeitig nach links bzw. umgekehrt. Ein

Druck aufs Knöpfchen löst aus beiden Symbolen einen Schuß. Beide Symbole scheinen sich gegenseitig treffen und vernichten zu wollen. In Wirklichkeit aber bilden sie einen immer zum Mittelpunkt ausgerichteten durchgehenden Laserstrahl.

Unterschiedliche Objekte, die mit zunehmender Spieldauer immer schneller und unberechenbarer über den Bildschirm



flimmern und sogar nach oben und unten zu schießen in der Lage sind, sollen in diesen Strahlenbereich gelangen, um ausgeschaltet zu werden und dem Spieler Punkte zu bringen.

Cross Force ist durch diese Abschußvorrichtung eine der ungewöhnlichsten Cassetten dieser Gattung und erfordert völlig anderes Steuerverhalten, als wenn man nur eine Verteidigungseinheit zu dirigieren hätte.

Fazit: Reaktionstraining zur Schulung koordinierender Bewegungen!

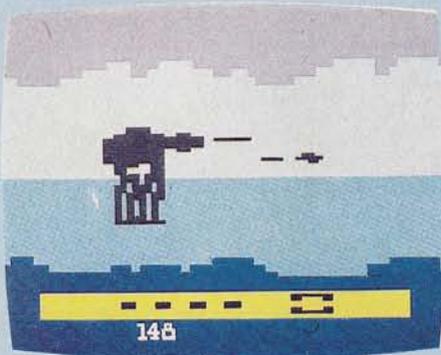
HELGE ANDERSEN

von HELGE ANDERSEN

Parker, vor Jahren noch einer der führenden Brettspiel-Hersteller mit so bekannten Spielen wie „Monopoly“, „Master Mind/Superhirn“ oder „Focus“, hat sich in den letzten Monaten schwerpunktmäßig auf den Vertrieb eigener Videospiele-Cassetten konzentriert. Die ersten für das Atari-System konzipierten Spielprogramme haben für Aufsehen gesorgt. Eine Vielzahl weiterer Cassetten ist bereits angekündigt. TeleMatch stellt die vier ersten und eines der neuen Spiele vor.

STAR WARS (THE EMPIRE STRIKES BACK) Die „Macht“ ist mit Ihnen!

Es ist klar, daß Filmserien nach Möglichkeit auch im Videobereich „verbraten“ werden. Daß einer der erfolgreichsten Filme überhaupt, *Star Wars*, keine Ausnahme bilden durfte, stand außer Frage, im Gegenteil: Weitere *Star Wars*-Cassetten sind bei Parker angekündigt, eine zweite stand TeleMatch zum Testen bereits zur Verfügung. The Empire Strikes Back erneuert die Bekanntheit mit sogenannten „Imperial Walkers“, jenen schwerfällig tapsenden blechnen Ungetümen, und den flinkeren „Snowspeeders“, die aus der Luft den Vormarsch der roboterhaften Riesen bremsen bzw. aufhalten müssen. Ein schmales Radarband zeigt die Position von jeweils fünf Angreifern; die Mattscheibe selbst gibt den achten Teil der Szenerie detailliert wieder.

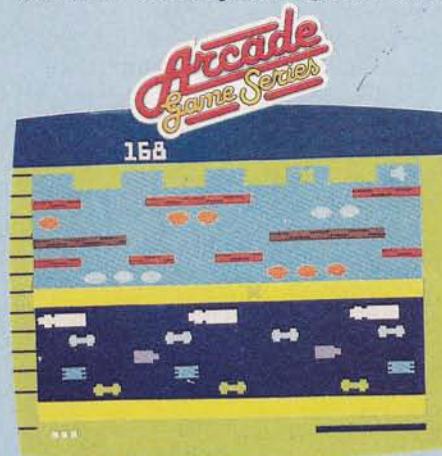


Da es nicht immer ratsam ist, bereits den vordersten Walker vollständig auszuschalten, sondern ihn nur empfindlich zu schwächen, erhält das Radarband eine wichtige Funktion zugewiesen. Gelangt nämlich ein Walker an den äußeren rechten Rand, so ist das Spiel beendet. Jeder von einem Snowspeeder-Raumschiff vernichtete Walker wird automatisch durch einen neuen Walker ersetzt, der gefährlicher ist als sein Vorgänger, d. h. er schießt gezielter auf den anfälligen Flitzer, der zweimal repariert werden kann. Hält er sich dagegen etwa zwei Minuten lang „am Leben“, so ist „die Macht mit ihm“, und er bleibt für ca. 20 Sekunden

unverwundbar. 48 Treffer sind erforderlich, um einen Walker zu vernichten – eine stattliche Anzahl, die mit längerer Spieldauer das Ende unausweichlich nahen läßt. Fazit: Ein weltraumähnliches Ballerspiel mit nicht ganz so ausgeprägter Abstraktion, dem man allerdings einige mit längerer Dauer auftretende überraschende Zusatzgags hätte wünschen mögen.

FROGGER: Es ist verdammt schwierig, ein Frosch zu sein!

Eine der besten Cassetten für das ATARI-System ist die zweifellos beste bisherige Parker-Cassette: *Frogger*. In den Spielhallen war dieses Spiel lange Zeit einer der ganz großen Favoriten, und erstmals erklangen völlig andere Töne. Das „Crash“, „Zisch“ und „Beep“ wurde ergänzt durch kleine Melodien. Auf dieser Cassette sind es zwar nur zwei verschiedene, die man vermutlich bei längerem Spielen nicht



mehr hören mag, aber die zumindest anfängliche Atmosphäre wird durch sie zweifellos positiv beeinflusst.

Von wenigen zusätzlichen Dingen abgesehen, handelt es sich bei diesem Spiel exakt um das Arcade-Spiel. Jeweils ein Frosch hat einen unangenehmen Weg vor sich, bis er endlich sein Zuhause auf dem oberen Bildschirmrand erreicht hat. In einer bestimmten Zeitspanne, angezeigt durch ein immer

kürzer werdendes Band, muß er als erstes eine Straße überqueren. Auf einem Mittelstreifen kann er sich – die Zeit im Nacken – nicht allzu lange ausruhen. Dann heißt es für ihn, einen Fluß, ohne naß zu werden, hinter sich zu bringen. Zu dem Zweck muß er auf kleine und große Baumstämme, Schildkröten und den Rücken von Alligatoren hüpfen. Schließlich fehlt noch ein allerletzter, gut getimter Sprung, und das Ziel ist erreicht.

Die Schwierigkeiten, die hinzukommen, machen es für seine Nachfolger nicht einfacher: Der Straßenverkehr nimmt zu, die Abstände zwischen den Fahrzeugen werden enger, eine Schlange schlängelt sich auf dem Mittelstreifen hin und her, und eine weitere wartet auf einem Baumstamm auf leckeren Nachtisch. Außerdem lauern in den Ziellöchern von Zeit zu Zeit Krokodile, so daß ein Hineinspringen Selbstmord bedeuten würde. Bei einer bestimmten Variante darf man sogar den seitlichen Bildschirmrand nicht berühren, sondern muß rechtzeitig weiterspringen, um in entgegengesetzter Richtung sicherer zu sein.

Auf der anderen Seite versprechen gelegentlich aufflackernde Insekten Bonuspunkte, und ein Froschweibchen, das besprungen und ins Ziel (vielleicht sogar direkt zum Traualtar!) geführt wird, verspricht ebenfalls Vorteile.

Fazit: Ein herrlicher Spaß! Bei der Fülle an Details empfiehlt sich jedoch ein möglichst großer Bildschirm!

AMIDAR: Haben Sie schon mal Schweine mit einer Anstreichwalze verfolgt?



Amidar ist als Arcadespiel sicher nicht der große Renner gewesen, aber es forderte das schnelle Reaktionsvermögen. Diese Parker-Cassette desselben Namens erreicht nicht annähernd die Spritzigkeit

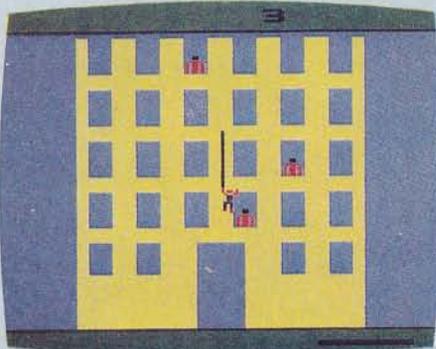
en und Spinnenmenschen

des Spielhallen-Vorbilds. Zweifellos ist sie die schwächste bisherige Parker-Cassette, und es ist zu hoffen, daß nicht ein Spieler, der mit *Amidar* erste Parker-Erfahrungen macht, auf weitere Spiele dieses Labels verzichtet. „Können Sie schnell genug laufen?“ heißt es in der Anleitung. Nein, muß die Antwort lauten: Wollen, ja, aber können, nein! Man ist versucht, den Joystick abzubrechen aus Verzweiflung darüber, daß das Geschehen nicht zu beschleunigen ist.

In einem Labyrinth muß ein Gorilla alle Felder ausmalen und wilden Krieger ausweichen. Sind die Eckfelder angemalt, werden die Krieger für kurze Zeit in jagdbare Hühner verwandelt (welche Logik!). Hat der Spieler seinen Gorilla richtig dirigiert, so erscheint das nächste Labyrinth. Der Gorilla wird durch eine Anstreichwalze ersetzt, die Krieger durch Schweine... nun denn. Fazit: Die in der Anleitung bezeichneten Objekte sind auf dem Bildschirm kaum als selbige auszumachen. Langeweile macht sich breit – schnell zu einem anderen Spiel!

SPIDER-MAN: Swing as Swing can!

Was dem einen System sein „Superman“ (ATARI), das ist zumindest dem anderen Software-Hersteller sein *Spider-Man!* Der Spinnenmensch, bekannt aus Comics und Filmen, wird auf diesem Spielprogramm erfreulicherweise nicht allzu abstrakt wiedergegeben – ansonsten oft ein Manko etlicher Cassetten des Atari-Systems. *Spider-Man* selbst ist zwar nur ein Männchen ohne besonderes Aussehen, aber die Umgebung und das, was ihn zum Spider-Man macht, wird anschaulich dargestellt.



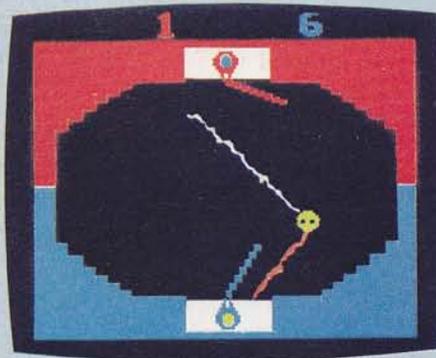
Spider-Man's Auftrag ist es, ein Hochhaus von Bomben zu befreien. Zeitbomben tikken überall, und ein Kobold sorgt für unentwegten Aufruhr. Dieser Kobold ist jedoch eine tödliche Gefahr, weit entfernt vom Pummel-Image. Seine teuflischen Freunde tauchen mal hier, mal dort – und vor allem mit zunehmendem Spielverlauf immer häufiger – in den Fenstern auf.

Die besondere Fähigkeit des Spinnenmenschen ist es, Netze zu spannen. Bei diesem Spiel geschieht das per Knopfdruck und mit Joystick-Benutzung. Er zieht Fäden, an denen er sich hochzieht oder hin- und herschwingt. Berührt er dabei einen der Verbrecher, so sind dem Spieler Punkte sicher. Geht er jedoch zu waghalsig vor, so schneidet einer der Gangster den Faden durch, und Spider-Man fällt. Sofern er nicht rechtzeitig an der Hauswand Halt findet für ein neues Netz, schlägt er unsanft unten auf. Für den Spieler ist das weniger schlimm, denn weitere Spider-Men stehen ihm zur Verfügung.

Hat der Spinnenmensch innerhalb der knappen zur Verfügung stehenden Zeit (Zeitband!) die Superbombe ganz oben entschärft, so beginnt eine ähnliche Aufgabe mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad. Fazit: Spannendes Spiel mit guter, ungewöhnlicher Atari-Grafik und sich wie bei Sportübertragungen verändernder „Kameraleitung“!

STAR WARS (JEDI ARENA) Streben Sie den Ehrentitel an!

Die zweite *Star Wars*-Cassette läßt zwei Kontrahenten in der sogenannten „Jedi-Arena“ (Filmbesucher wissen Bescheid!) mit „Lichtschwertern“ und „Laserstrahlen“ aufeinander treffen. Das relativ abstrakte Geschehen (leider!) wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Jeder Spieler, als „Jedi-Ritter“ auf der Mattscheibe vertreten und verschanzt hinter Kraftfeldern, hat die Möglichkeit, einen in der Bildmitte pendelnden „Sucher“ als Waffe zu benutzen und von ihm Strahlen in Richtung Gegner abzufeuern. Mit seinem Schwert kann man den Strahl bannen; wenn man nicht reaktions-



schnell genug ist, beschädigt der Strahl jedoch das eigene Kraftfeld. Geschieht dies sehr häufig, so läuft man Gefahr, direkt getroffen zu werden. Ein Punkt für den Gegner (der auch der sehr gut spielende Computer sein kann!) wäre die Folge. Wer zuerst drei erfolgreiche Kämpfe – also

Die Testergebnisse auf einen Blick

STAR WARS (THE EMPIRE...)

Grafik	1	2	3	4	5	6
Sound	1	2	3	4	5	6
Action	1	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	4	5	6
Urteil	1	2	3	4	5	6

AMIDAR

Grafik	1	2	3	4	5	6
Sound	1	2	3	4	5	6
Action	1	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	4	5	6
Urteil	1	2	3	4	5	6

STAR WARS (JEDI ARENA)

Grafik	1	2	3	4	5	6
Sound	1	2	3	4	5	6
Action	1	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	4	5	6
Urteil	1	2	3	4	5	6

FROGGER

Grafik	1	2	3	4	5	6
Sound	1	2	3	4	5	6
Action	1	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	4	5	6
Urteil	1	2	3	4	5	6

SPIDER-MAN

Grafik	1	2	3	4	5	6
Sound	1	2	3	4	5	6
Action	1	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	4	5	6
Urteil	1	2	3	4	5	6

Punkte – für sich verbuchen kann, darf den Ehrentitel „Jedi-Meister“ für sich beanspruchen.

Raffiniert an diesem Spiel, ist zum einen die Eigenschaft des Suchers, in regelmäßigen Abständen wild und von den Spielern unbeeinflussbar Strahlen nach beiden Seiten abzuschließen, zum anderen die Tatsache, daß man sowohl offensiv als auch defensiv spielen muß. Die Richtung der eigenen „Schüsse“ wird durch die Stellung des eigenen Schwertes bestimmt; in diesem Moment ist die Verteidigung jedoch für Attacken des Gegenspielers offen.

Fazit: Ein spannendes Ballerspiel mit strategischen Finessen!



AbenteuerCassetten sind dazu da, um geknackt zu werden. Vorausgesetzt, man weiß wie. Unser Autor hat sich seine Gedanken dazu gemacht und meint

SO FINDEN SIE D



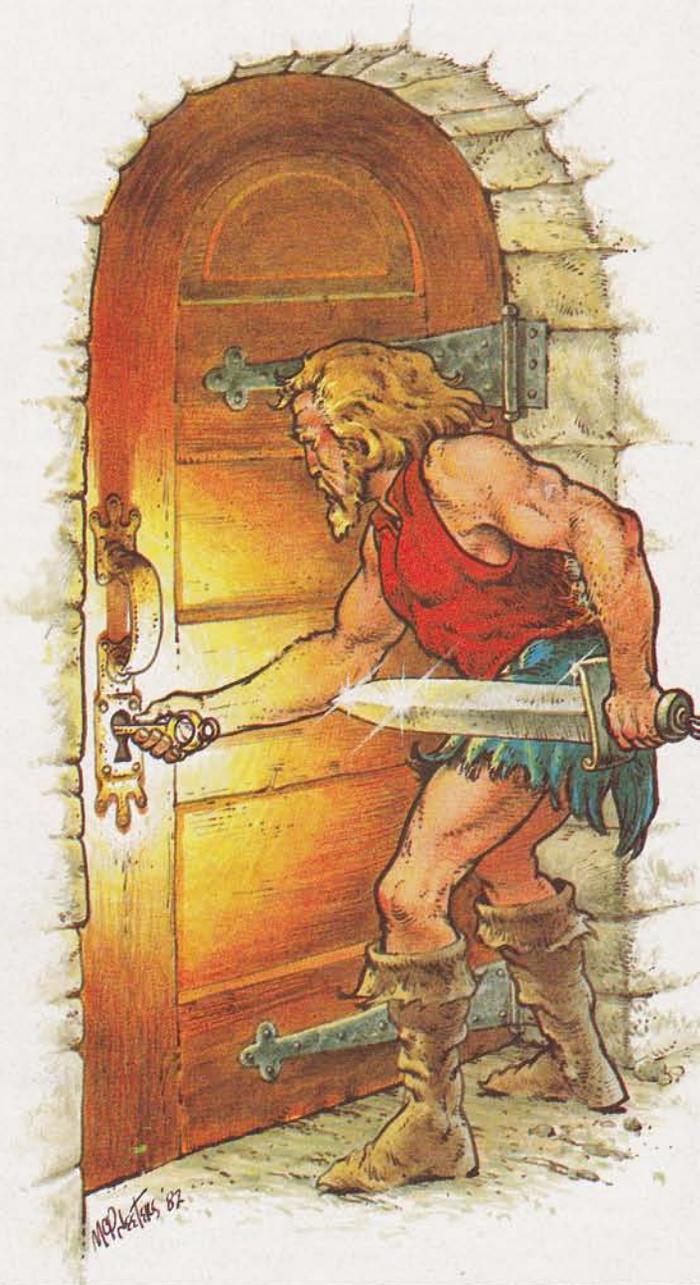
Dieses Steuern und Auffangen ist sehr schwierig und bedarf einiger Übung. Hat man's geschafft, öffnet sich die Klappe zur Geheimkammer, und man kann die darin deponierten Gegenstände herausnehmen. Das geschieht wiederum mit einem schwarzen Rechteck, in das sich das Männchen verwandelt, sobald es die Kammer betritt. Mit dem Rechteck gehen wir auf den jeweils zu transportierenden Gegenstand und drücken den roten Knopf. Sogleich wird

der Gegenstand auf einem Transportband am unteren Bildschirmrand sichtbar und die Geheimkammer wird durch die Klappe wieder verlassen. Bis zu sechs Gegenstände können auf dem Band deponiert werden, ehe man es wieder entladen muß.

Bei der nächsten Farbe wird's leichter. Da werden Fledermäuse mit Keulen beworfen. Das geschieht erst langsam (und wieder mit Musikbegleitung) und steigert sich von Sekunde zu

Spannend und aufregend sind die Abenteuerspiele, die es von verschiedenen Video-Spiele-Anbietern gibt. Anders als bei den Schieß- und Ballerspielen muß man bei diesen Adventure-Games auch mit Überlegung rangehen. Bei jedem Spiel sind mehrere Abenteuer zu bestehen, um an die begehrten Schätze oder Gegenstände heranzukommen. Manche Abenteurer sind so schwer, daß nach mehreren Anlauf-Versuchen die Lust am Spiel vergeht. Frust kommt dann noch hinzu, wenn festgestellt wird, daß in der Schatzkammer, die nur nach schweren Kämpfen erreicht wurde, nichts zu holen ist. Sie ist einfach leer. Um dieses zu vermeiden, stellen Sie einen Plan auf, wie man am besten vorgeht. Vor jedem Spiel, (noch bevor der Reset-Schalter betätigt wurde), er-

scheinen die verschiedenen Phasen, in den jeweils farbigen Perioden, die durchlaufen werden müssen. Diese notiert man sich auf einem Blatt Papier. Auch werden die einzelnen Abenteuer, die bestanden werden müssen, meist gezeigt. Wir haben das mal mit der Abenteuer-Cassette **Fireworld** von Atari durchgespielt. Unser Mann steht im ersten farbigen Gewölbe, und wir drücken den roten Knopf. Sogleich erscheint in der Mitte des Bildschirms eine mehrfarbige Platte, mit der fliegende Keulen aufgefangen werden müssen. Dazu ertönt eine Melodie, die jedesmal dann unterbrochen wird, wenn eine oder mehrere Keulen den unteren Rand des Bildschirms berühren. Das heißt, daß die Keulen mit dem Joystick so gesteuert werden müssen, daß die Melodie nicht unterbrochen wird.



DES RÄTSELS LÖSUNG

Sekunde. Unser Männchen ist auf dem Bildschirm als grüner (oder brauner) Stab sichtbar. Aber Vorsicht: Sobald der Stab von einer Keule getroffen wird, muß von vorn angefangen werden. Um schneller in die einzelnen farbigen Gewölbe zu kommen, gibt es eine Geheimrutsche in der rechten oberen und unteren Gewölbeecke (Ähnliches gibt es übrigens auch bei anderen Adventure-Games). Das Männchen wird in die Ecke gestellt und mit dem Joystick nach oben oder nach unten über die Rutsche geführt. Dadurch erspart man sich die endlose Lauferei durch die einzelnen Gewölbe.

Jede Farbe ist mal schwer, mal weniger schwer mit Abenteuern bestückt. Meist sind es Fledermäuse oder Schlangen (werden von einem Adler gekillt), die man abfangen oder abschießen muß. Die Schlangen erneuern sich immer wieder, sobald der Boden oder die Seitenwände der Höhle berührt werden. Diese Schlangengruben sind am leichtesten zu durchwandern. Hier sollte man auch ein Depot für die gesammelten Gegenstände anlegen. Hat man alle Farben durchgespielt, so werden die Depots notiert und welche Gegenstände sie beinhalten, um sie beim nächsten Mal gleich wieder anzusteuern (Achtung: Bei einigen Spielen werden die Gegenstände vertauscht und befinden sich dann in einer anderen Geheimkammer). Dadurch umgeht man die Kammern ohne Inhalt und braucht sich nur auf die gefüllten zu konzentrieren.

Andere Spiele haben spezielle Lager oder schwarze Burgen, die angesteuert werden müs-

sen, um die gesammelten Gegenstände abzulegen. In manchen Spielen tauchen Fledermäuse oder anderes Getier auf, die manchmal die gesammelten Schätze wieder klauen und damit abhauen. Dann wird die Sache schwierig, weil alle Gewölbe abgesucht werden müssen, um festzustellen, wohin sie gebracht wurden. Auch da gibt es bestimmte Tricks, wie zum Beispiel die diebische Fledermaus auf einen bestimmten Weg schicken, von dem sie nicht mehr loskommt. Somit hat man freie Bahn, sofern der Weg der Fledermaus nicht mehr gekreuzt wird. Mit diesen Anregungen und ein bißchen Geschick knacken Sie jedes Abenteuerspiel auch ohne Anleitung des Herstellers.

**JÖRN
KROPFGANS**



DER DUNKLE KR

Zum zweiten Teil des „Krieg der Sterne“-Epos, „Das Imperium schlägt zurück“, steuerte Muppeterfinder Jim Henson den vollelektronischen Jedi-Meister Yoda bei. Der Eine-Million-Dollar-Winzling war perfekt animiert, wie alles aus dem Hause HA! (Henson Associates), und mit seinen so überaus gütigen Einstein-Augen quasi Vorläufer von „E.T.“ Kein Wunder also, daß „Krieg der Sterne“-Produzent Gary Kurtz dem jetzt 43jährigen Henson Unterstützung für sein neuestes Filmprojekt (nach dem „Muppet Movie“) zusagte. Gemeinsam mit Freund und Chefanimateur Frank Oz, bei der „Muppet Show“ u.a. Puppenführer von Miss Piggy und Fozzie Bär, realisierte Jim Henson das mystisch-magische 26-Millionen-Dollar-Filmunternehmen. Natürlich: Von den „Muppets“ ist allenfalls indirekt eine Spur übriggeblieben. Insofern, als hier ausschließlich Puppen eine „Rolle“ spielen. Doch, was für eine!! „Der dunkle Kristall“ spielt nach Hensons eigenen Worten „in einer anderen Welt, in einer anderen Zeit, im Zeitalter der Wunder“.



Der Höhepunkt an Abscheulichkeit: Die grausamen „Skeksis“-Wesen

So entführt uns der Puppenmagier in die Welt der Elfen. Zwischen den gütigen „Myotics“, die eine gewisse Ähnlichkeit mit Ameisenbären haben, und den bössartigen „Skeksis“, ekeleerregenden, geierähnlichen Wesen, tobte ein Krieg, in dessen Verlauf nur wenige Angehörige der beiden verfeindeten Völker übrigblieben. Die Skeksis haben schließlich die Oberhand gewonnen und die „Gelflinge“, die zum Volk der Elfen gehören, gänzlich ausgerottet. Fast jedenfalls. Denn zwei Abkömmlinge sind noch da: Jen, ein unternehmungslustiger, wagemutiger junger Mann und das Mädchen Kira. Sie erfahren, was die Wurzel all dieses Übels ist. Der dunkle Kristall hält diese fantastische Welt eigentlich in Ordnung und Gleichgewicht. Doch ihm fehlt



Aughra (rechts), die Zauberin, entpuppt sich zu Jens Verblüffung als hilfsbereit

ein kleines, aber entscheidendes Stück, das im Besitz eines bössartigen Zauberers sein soll. So machen sich Jen und Kira auf die Suche, in deren Verlauf sie viele Abenteuer durchstehen müssen und seltsamen Gestalten begegnen.

Ähnlichkeiten mit anderen Stoffen sind deutlich zu erkennen. Man muß kein Zauberer sein, um die Parallele „Der dunkle Kristall“ zu J.R.R. Tolkiens Romanen ziehen zu können. Und mehr: Die Filmgeschichte, geschrieben von David Odell, beruht letztlich darauf. Jens Abenteuer sind durchaus identisch mit denen des Hobbit Frodo Baggin in „Der Herr der Ringe“.

Nichtsdestoweniger: An großen, beeindruckenden Szenen ist „Der dunkle Kristall“ wahrhaftig nicht arm. Vergegenwärtigt man sich, daß dies ein reiner Puppenfilm ist, kommt nicht nur wegen der fantastischen



Ein freundlicher „Landstrider“ trägt die Gelfin Kira zur Festung der Skeksis

Handlung, sondern auch der überzeugenden Tricktechnik wegen Begeisterung auf. Unsere Fotos, während der Produktion entstanden, sprechen Bände. Dieses Meisterwerk der Erfolgs-Puppenspieler Jim Henson und Frank Oz, die übrigens auch gemeinsam Regie führen, läuft ab 25. März in unseren Kinos.



RISTALL

Nicht nur beim VideoComputerspielen auf dem Bildschirm müssen geheimnisvolle, magische Schätze gefunden werden. Seit Monaten bereits sind sogenannte Fantasy-Filme Renner in den Kinos. Wirklich gut gemachte gibt es selten. Hier ist einer.



Links: In den EMI Elstree Studios wurde eine phantastische Märchenwelt Wirklichkeit. Noch riesiger als auf diesem Foto wirken die „Skeksis“ (Bildmitte) im Film. Unten links: Eine der großartigen Illustrationen des britischen Künstlers Brian Froud. Dessen Buch „The Land Of Froud“ regte Jim Henson an, den „Dunklen Kristall“ zu machen. Übrigens beginnt mit dieser Szene das Leinwand-Abenteuer. Unten rechts: Das Gelfin-Mädchen Kira in der Gewalt der Skeksis. Gleich wird sich entscheiden, ob das Gute siegt



Jeder kennt es: Vier Kästchen in einer Reihe auf dem Rechenpapier machen einen Flugzeugträger, ein Schlachtschiff oder einen Zerstörer – je

nach Vereinbarung. Drei Kästchen sind die nächst kleinere Nummer in unseren Papierflottenverbänden. Und nach Minenlegern oder U-

Booten – zwei Kästchen stark – bleibt noch ein Geviert für die Schnellbootflottille. Das Koordinatensystem ist vorgegeben. Am und im Prinzip

SCHIFFE VERSEN

von MATT HARDY

Tatsächlich: Auf den ersten Blick steckt in Intellivisions **Flotteneinsatz** kaum mehr an Möglichkeiten als in dem oben erwähnten Schulspiel. Dieser Eindruck ändert sich erst, wenn man bereit ist, viel Geduld fürs Studium der Bedienungsanleitung aufzuwenden und sich einige Abende in aller Ruhe mit dem Spiel beschäftigt. Da wird bald klar: Ums Schießen und Treffen geht's erst in zweiter Linie. Köpchen, vor allem Konzentrationsvermögen, ist gefragt. Denn Strategie will gelernt sein.

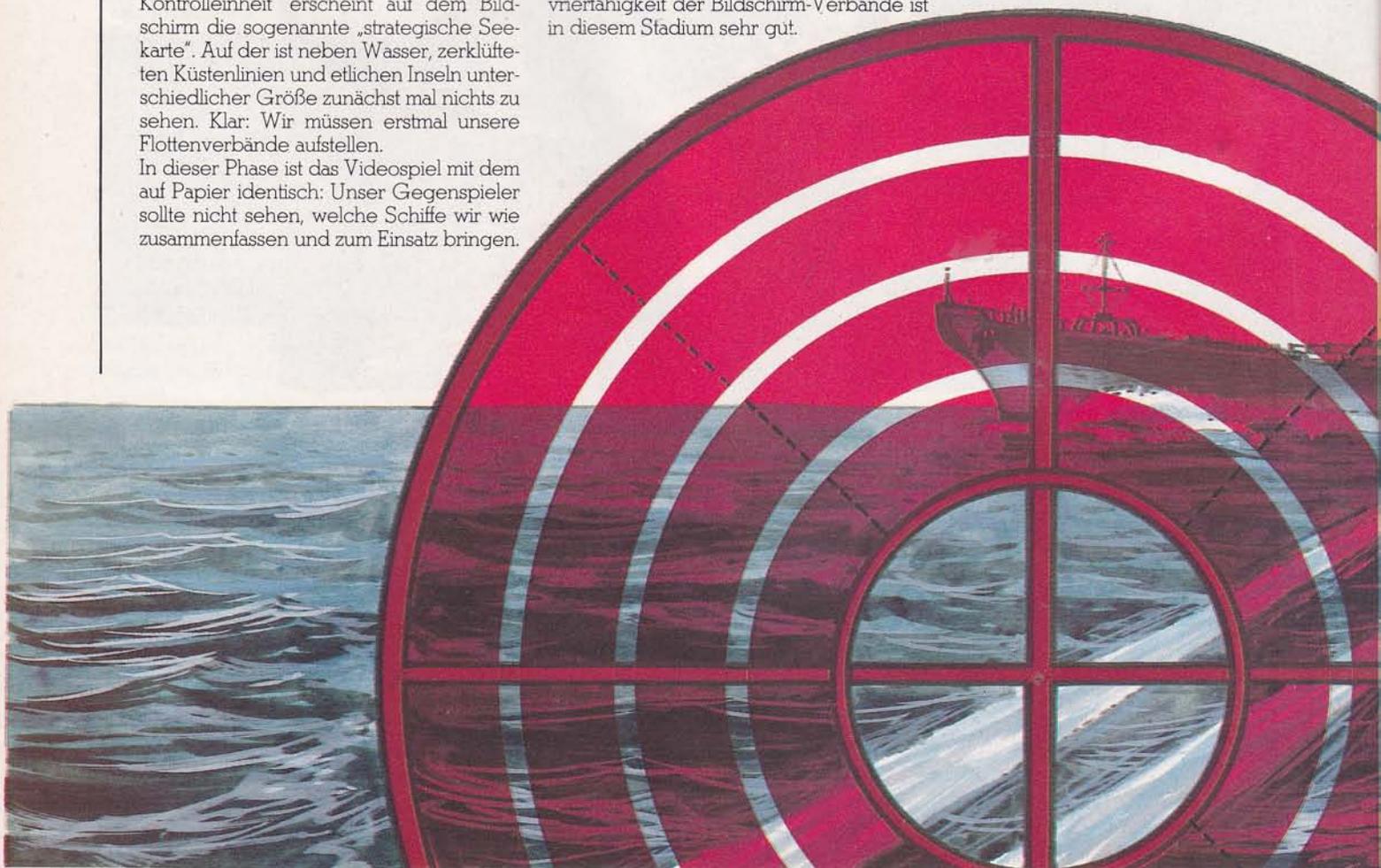
Ohne Frage: *Flotteneinsatz* ist kompliziert. Nach Drücken einer beliebigen Taste der Kontrolleinheit erscheint auf dem Bildschirm die sogenannte „strategische Seekarte“. Auf der ist neben Wasser, zerklüfteten Küstenlinien und etlichen Inseln unterschiedlicher Größe zunächst mal nichts zu sehen. Klar: Wir müssen erstmal unsere Flottenverbände aufstellen.

In dieser Phase ist das Videospiel mit dem auf Papier identisch: Unser Gegenspieler sollte nicht sehen, welche Schiffe wir wie zusammenfassen und zum Einsatz bringen.

Acht Schiffstypen mit unterschiedlichen Eigenschaften stehen zur Verfügung, vom Flugzeugträger bis zum Minensucher. Über Geschwindigkeit, Widerstandskraft (sprich: Panzerung), Bewaffnung und Reichweite gibt eine Tabelle in der Bedienungsanleitung detaillierte Auskunft. Nur dauert's eben, bis man das alles „drin“ hat. Mindestens ebenso schwer ist es, die Bildschirmoptik der Schiffstypen aus dem Effeff zu beherrschen. Da kommt halt Unlust auf. Der Kurs der Geschwader läßt sich über die Steuerscheibe, die dabei einen außerordentlich vorteilhaften Eindruck hinterließ, gut bestimmen und kann – fast wie auf einem richtigen Schiff – je nach Typ leicht und rasch korrigiert werden. Die Manövrierfähigkeit der Bildschirm-Verbände ist in diesem Stadium sehr gut.

Wenn dann aber die Alarmsirene jault und somit Gefechtsbereitschaft beschworen wird, kommt man ins Schleudern. Der Bildschirm zeigt einen vergrößerten Seekartenausschnitt, sobald einer der Spieler die „Engage“-Taste drückt und das Raten beginnt. Etwa in der Art: Welches Schiff haben wir denn da? Im Sinne des Begriffes zeigt nur das Flaggschiff Flagge, ist bei genauerem Hinsehen dem Typ nach zu identifizieren.

Während man selbst noch rät, hat der Gegenspieler bereits die Initiative ergriffen, zielt und schießt. Was sich so einfach liest, ist in Wirklichkeit sehr schwierig. Bei gleichzeitigem Drücken der „Aim“ (Ziel)-Taste und der Steuerscheibe in Richtung auf den



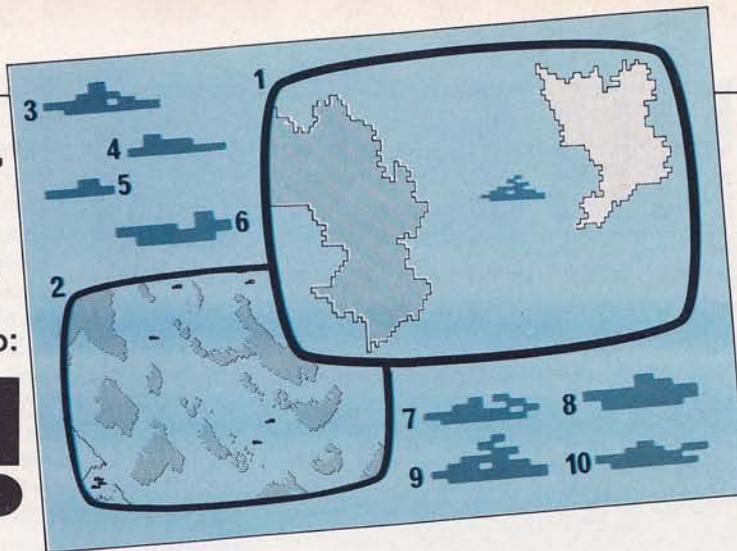
hat sich wenig geändert, auch wenn das Spiel hier elektronisch läuft, dachte ich. Dann haben wir uns hingesezt und gespielt nach dem Motto:

NIKEN!

Gegenspieler wandert das Zielkreuz in die entsprechende Richtung. Dies aber nur bis zu einem gewissen Punkt, der der Reichweite der Waffen des Schiffstyps entspricht. Das läßt nun Rückschlüsse für den Spielpartner zu, vorausgesetzt, man führt Buch. Und das ist wörtlich zu nehmen und wirkt irgendwie paradox: Um selbst eine Strategie entwickeln zu können, müssen wir zunächst einmal die Zusammensetzung des „Feindverbandes“ durchschauen. Das wiederum setzt voraus, daß man sich Notizen macht, seine Beobachtungen festhält.

In der Bedienungsanleitung heißt es unter „Klarschiff zum Gefecht“: „Jetzt kommt es darauf an, exakt zu manövrieren, punktgenau zu zielen, reaktionsschnell dem Feindfeuer auszuweichen – alles zur gleichen Zeit!“ Richtig! Aber wie, bitte, soll man da die strategische Übersicht behalten?

Dazu kommt, selbst wenn man die hat: Der Wechsel auf einen anderen Schiffstyp



Für Strategien:
Die Karte 1 ist die Vergrößerung der Übersichtskarte 2. Unsere Flotte besteht aus Zerstörer (3), U-Boot (4), Schnellboot (5), Transporter (6), Minenleger bzw. Sucher (7 + 10), Flugzeugträger (8) und (9) Schlachtschiff

durch Druck der entsprechend gekennzeichneten Taste ist zwar einfach; bei diesem Wechsel aber geht kostbare Zeit verloren, was verhängnisvoll sein kann. Doch ums Schiffe versenken allein geht's ja nicht. Vielmehr soll die gegnerische Marine-Basis erobert werden. Wenn die Strategie stimmt, ist das sogar mit nur einem Schiff zu schaffen.

Welche Tips ich geben kann? Im Grunde keine. Denn darin liegt der eigentliche Reiz des Spiels: Die ständig wechselnde Situation, immer abhängig von den beteiligten Spielern und ihrem Scharfsinn, verbietet festgeschriebene Vorgehensweisen. Aktion führt zu Reaktion. Die Strategie ergibt sich aus dem Spiel. Natürlich kann man ähnlich wie beim Schach den Gegner zu Spielzügen zwingen, die ihm einen scheinbaren Vorteil bringen, um ihn dann „Matt“ zu setzen. Diese Züge müssen entsprechend vorbereitet sein. Und auf diese Vorbereitungen beziehen sich die folgenden Tips.

Die Bewegungsmöglichkeiten, der Manövrierraum der gegnerischen Verbände – jeder Spieler kann maximal vier zusammenstellen – werden am nachhaltigsten durch Minenlegen eingeengt. Bei den großen Schiffen, z. B. dem Flugzeugträger, hat das Folgen. Solange die großen Schiffe unterwegs sind, ist es dem Gegenspieler unmöglich, mit kleineren Schiffen die eigene

Marine-Basis zu erobern und damit das Spiel zu gewinnen.

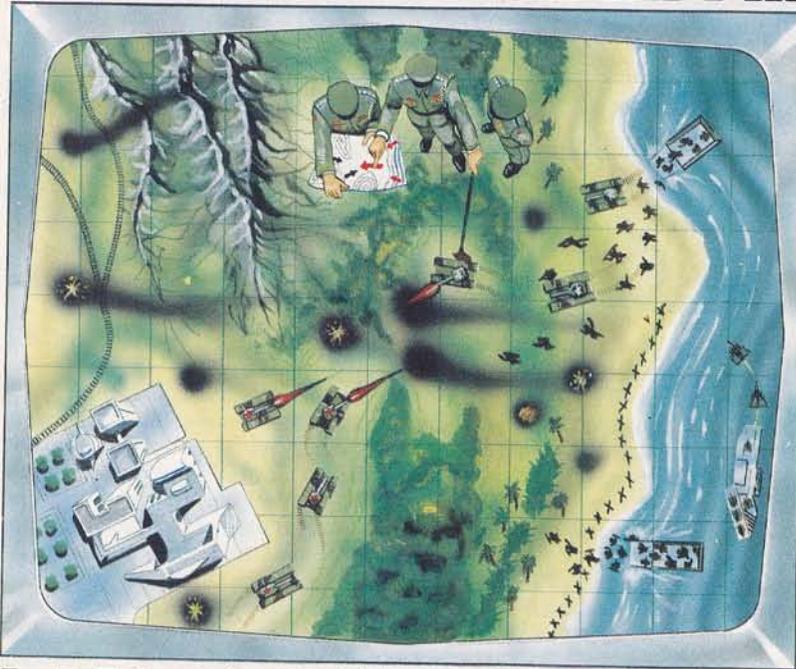
Sind bei einem Spieler noch der Flugzeugträger oder der Truppentransporter vorhanden, beim anderen aber nicht, kann der erstgenannte Spieler nicht verlieren. Hat keiner der Spieler eines dieser Schiffe, ist die Entscheidung durch Einlaufen eines beliebigen anderen Schiffes in die gegnerische Basis möglich.

Wie eingangs erwähnt, sollte man viel Zeit darauf verwenden, sich die Schiffstypen einzuprägen und sich genau zu merken, wie die eigenen Flottillen zusammengestellt sind, da in der „strategischen Phase“ alle Schiffe gleich aussehen! Durch genaues Beobachten der Geschwindigkeit kriegt man nach entsprechender Eingewöhnungszeit heraus, welche Schiffstypen sich in den gegnerischen Verbänden befinden. Wichtig: Jede Flotte ist immer nur so schnell, wie das langsamste Schiff. Das bestimmt das Tempo.

Krönenden Abschluß der strategischen Züge bietet die Möglichkeit, die Flottenverbände umzugruppieren. Denn wer nicht schießen will, kann dem gegnerischen Angriff durch Rückzug ausweichen, sich dabei für eine andere Strategie entscheiden und die „Feindflotte“ z. B. in eine Minensperre locken oder die eigene Flotte verstärken. Womit der Gegenspieler wieder bei Null anfangen muß.



STRATEGIE



UND TAKTIK

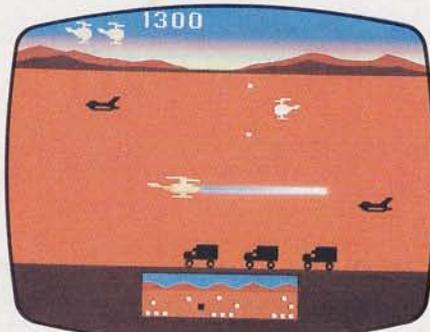
Verteidigen Sie den Konvoi!

Von Frank Tetro JR.

CHOPPER Command

Activision/VCS

Chopper Command ist eines der typischen Schießspiele mit horizontalem Bildschirmablauf, was heißt: Das Bild „rollt“ je nach Bewegungsrichtung nach links oder rechts. Dabei muß ein Hubschrauber zum Schutze eines Armee-Konvois navigiert werden. Aus allen Richtungen tauchen feindliche Flugzeuge und Hubschrauber auf, die sowohl auf den eigenen Hubschrauber als auch auf den Konvoi schießen.



CHOPPER COMMAND

Das Spiel läuft in Wellen ab und wird mit jeder Welle schwieriger. Pro Welle fliegen zwölf Angreifer an. Die Hubschrauber sind 100 Punkte wert, die Jets doppelt soviel. Nach jeweils 10 000 Punkten gibt's einen Extra-Chopper. Man startet mit drei Hubschraubern.

Die Angreifer verfügen über eine effektive Waffe, die „Gemini“-Bombe. Sie teilt sich nach dem Abschuss. Eine Hälfte fliegt auf den eigenen Hubschrauber zu, die andere Richtung Konvoi. Die Lastwagen lassen sich nicht steuern, aber immerhin kann man den Hubschrauber rasch aus der hochexplosiven Gefahrenzone bringen. Konsequenz für den Spieler: Den feuern den Angreifer sofort auslöschen und mit Vollgas weg.

Der Schlüssel zum erfolgreichen Spiel ist der richtige Umgang mit dem „Radar-schirm“ am unteren Bildrand. Der Gegner fliegt in vertikal gestaffelten Dreiergruppen. So ist es für den Spieler möglich, den gesamten Luftraum auf einmal zu bombardieren, also einfach eine Salve abzuschießen. Wichtig dabei: Nicht zu schnell fliegen! Mit dem Joystick wird der Hubschrau-

ber in die vier Himmelsrichtungen bewegt. Vertikal kann man sich ziemlich ungestört bewegen. Zwar bedeuten die am tiefsten fliegenden Angreifer die unmittelbarste Gefahr, aber ein Blick auf den Radarschirm genügt, um die richtige Entscheidung zu treffen, nämlich: Langsam die gegnerische Staffel ansteuern. Sobald sie auf dem Bildschirm erscheint, jede Bewegung unterbinden. Die kommen nämlich von selbst. Wenn sie dann angreifen, ausweichen und zugleich Dauerfeuer starten (die Munition ist ja unbegrenzt!). Es ist wenig sinnvoll, den Burschen entgegenzufliegen, da sich damit die Rammgefahr vergrößert.

Nach einiger Übung im Umgang mit dem Radarschirm kann man Angreifer sogar zerstören, bevor sie auf dem Bildschirm erscheinen! Man versucht, sie in Linie zu bringen und wartet in der Höhe, in der die Staffel fliegt. Wenn der eigene Hubschrauber richtig plaziert ist, fliegen die Gegner genau in die Salve.

Taucht ein Angreifer auf und beginnt seine Attacke, sollten wir uns nur während der ersten beiden Wellen auf ein Luftgefecht einlassen. In den Folgewellen sind die Gegner so schnell, daß unser Hubschrauber gerammt wird, ohne daß wir auch nur einen Schuß abgeben können.

Dennoch: Zu langsam sollte man auch nicht fliegen. Da sind schließlich noch Angreifer, die von hinten kommen. Am besten fliegt man gerade so schnell, daß die anfliegenden Gegner gerade im Blickfeld sind.

Manche Spieler bevorzugen eine Strategie, bei der sie sich in beiden Richtungen bewegen. Da aber die Konvois und die Angreifer von rechts nach links fahren

bzw. fliegen, empfehle ich, immer nach rechts fliegen. Ausnahmen:

Wenn hinter einem Gegner auftauchen oder nur ein oder zwei Feindmaschinen



übrig sind, und die Umstände einen dazu zwingen, nach links zu steuern. Und dann bitte eines nicht vergessen: Fliegt man zu langsam, kann das zu einer Kollision mit einem der Lastwagen führen. Der LKW bleibt unzerstört. Es ist übrigens unmöglich, einen eigenen Lastwagen zufällig zu zerstören.

Freiheitskämpfer im Weltall

Philips

Als Freiheitskämpfer sitzen wir im Cockpit eines Raumschiffes der Erden-Föderation. Unser Auftrag: So viele irdische Gefangene wie möglich zu retten. Und das, während gegnerische Dronen-Minen und Pulsarschiffe uns angreifen.

Für jede zerstörte Mine gibt es einen Punkt. Fünf kommen auf unser Punktekonto, wenn wir ein Pulsarschiff treffen. Für jede Rettung gibt es zwanzig Punkte. Damit sind die Prioritäten gesetzt. Rein taktisch sollten wir unser „Feuer“ auf die Pulsarschiffe konzentrieren. Egal wie viele Minen das Schiff wirft: Sobald das Pulsarschiff desintegriert ist, verschwinden die Minen vom Schirm.

Auch hier empfehlenswert: Möglichst langsam fliegen. Dabei empfehle ich, den konventionellen Antrieb so lange wie möglich zu verwenden. Den Warp-Antrieb nur einsetzen, wenn die Situation zu brenzlich wird oder der Kristall auftaucht, diese bernsteinfarbene Substanz, in der unsere „Landsleute“ von den Außerirdischen gefangen gehalten werden.

Wichtig: Bei diesem Spiel sollte man nicht einfach drauflos ballern. Da wird nämlich sehr schnell ein Kristall durch Zufall zerstört. Treffen wir eine Mine oder ein Schiff, nochmals auf die Wrackteile schießen. Dafür gibt's einen Extrapunkt. Erwischen



uns die Trümmer, wird unser Schiff zerstört. Wer sonst für **Defender** schwärmt, kann mal folgendes ausprobieren: Mit konventionellem Antrieb das Schiff auf der linken Bildschirmseite platzieren. Dann die Hyperspace-Kontrolle betätigen und dabei nach rechts steuern. So kommt man sicher auf die andere Seite und kann die Kristalle knacken, sobald sie auf dem Bildschirm auftauchen. Ich wiederhole: Diese Strategie ist ausschließlich für *Defender-Freaks* gedacht, und auch nur anzuwenden, bis 100 Punkte erreicht sind. Danach ist ein Umschalten auf konventionellen Antrieb angesagt, weil die Warp-Schiffe dann **tatsächlich** zu verschwinden beginnen!

Space Caverns

Apollo/VCS

Space Caverns ist eine ausgesprochen witzige **Space-Invaders**-Variante. Witzig, weil Außerirdische von oben **und** von den Seiten kommen. Wir befinden uns auf einem mysteriösen Planeten. Wir, das sind drei Astronauten. Von oben kommen die Electrosauri, die ständig tanzend Molekularpartikel abfeuern. Getroffene Mannschaftsmitglieder werden automatisch „geröstet“. Dazu kommt, daß wir in gewissen Abständen von Marsupoden angegriffen werden, die in den Höhlen links und rechts hausen.

Um dieses Spiel in den Griff zu bekommen, ist der richtige Umgang mit dem Joystick entscheidend. Und der ist nicht leicht. Drücken wir ihn zur Seite, bewegt sich unser Mann auf dem Spielfeld nach links oder rechts. Drücken wir auf den Feuerknopf, schießt ein Laserstrahl nach oben auf die Electrosauri. Drücken wir den Joystick nach vorn, können wir nach links, bei Heranziehen des Joystick nach rechts auf die Marsupoden schießen. Man muß einfach sehr intensiv üben.

Wenn man in das Spiel einsteigt, neigt man leicht dazu, sich auf die Bewegungen der Electrosauri einzulassen, ihnen zu folgen in der Annahme, man bekäme so schneller und mehr Punkte. Das ist sicher eine Möglichkeit, aber keine sehr gute. Fast automatisch kommt man so an den linken bzw. rechten Bildschirmrand, wo sich ja die Höhlen der gefräßigen und schnellen(!) Marsupoden befinden.

Im Eifer der Verfolgung läßt man diese Gefahr außer acht. Ergebnis: Unser Astronaut wird blitzartig geröstet. Verblüffenderweise können wir die Marsupoden manchmal förmlich aus den Höhlen locken. Das setzt aber voraus, daß wie sehr aufmerksame „Luftbeobachtung“ betreiben. Dabei bewegen wir unseren Astronauten vor den Höhleneingängen so, daß er mit dem Rücken dazu steht. Die Marsupoden schießen dann plötzlich heraus. Aber Vorsicht! Wie's der Zufall will, trudeln ausgerechnet dann die Molekularpartikel von oben herab und ... unser Bildschirmmann ist dran.



Wir haben auch folgende simple Vorgehensweise ausprobiert: Den Astronauten sehr schnell von links nach rechts und umgekehrt über den Schirm ziehen und dabei wechselweise in die drei möglichen Richtungen schießen.

Für die großen Bestien kommen 115 Punkte auf unser Konto, die kleinen bringen 165. 200 Punkte gibt's für jeden Marsupoden und nach jeweils 20 000 Punkten steht uns ein neuer Astronaut zur Verfügung. Anders als bei anderen Spielen, in denen Angriffe aus der Luft erfolgen, ist hier die beste Strategie, den Mann möglichst unbewegt in der Mitte des Bildschirm zu lassen. Schon nach wenigen Spielen werden Sie feststellen, daß die Außerirdischen nicht besonders gut zielen. Sie werfen einfach die Molekularpartikel in der Hoffnung ab, Panik zu erzeugen. Positionen in Höhlennähe sind nicht empfehlenswert, vor allem dann, wenn Marsupoden angreifen. Aus der Bildschirmmitte kann man jederzeit gut reagieren. Beim Schießen auf einen Electrosaurus sollte man ein Hinterherlaufen vermeiden. Einfach warten, bis sie über einem sind und dann Feuerknopf betätigen. Das reicht immer. 



Lieber Papi,
Zu Ostern habe ich
einen großen
Wunsch. Du weißt
doch, wie toll ich
die ATARI-Spiele
finde, die jetzt überall ange-
boten werden. Bei telereut
kann man sie mieten. Das
kostet nicht soviel und wir
können trotzdem alles aus-
probieren. Geh' doch bitte mal
zu telereut und hol' uns die
neuen Cassetten: Vanguard
z. B. oder Phoenix oder eine
andere aus der neuen Serie.
Ich möchte auch keine Oster Eier
oder Schokoladenhasen. Telespielen
ist viel besser!!!
Dein Michael



eines- zahlen für e
n zu- von 14 (!) Ta
des als 12 Mark
in Miete wird s
nur net, wollen
elfil- nach einem
tern fen).
le Mit atari-Te
das den Sie sic
lia- selschaft"
an- nationale
us Wettbewe
ei- schatten
v) nen Spiel
er- tragen. D
ve ten für
i- etwas, r
e kitzel ul
r bis zur
y tung für
Sogar
man Compu
nieren
Renne
Neuh
folge
„Haunte
mysteriösen Schloß mit 27
Räumen gilt es für den
Spieler, die Scherben einer
Zaubertränke zusammensuzu-
chen. Dies wird erschwert
durch allerhand lauernde
Gefahren — in Form von Ta-

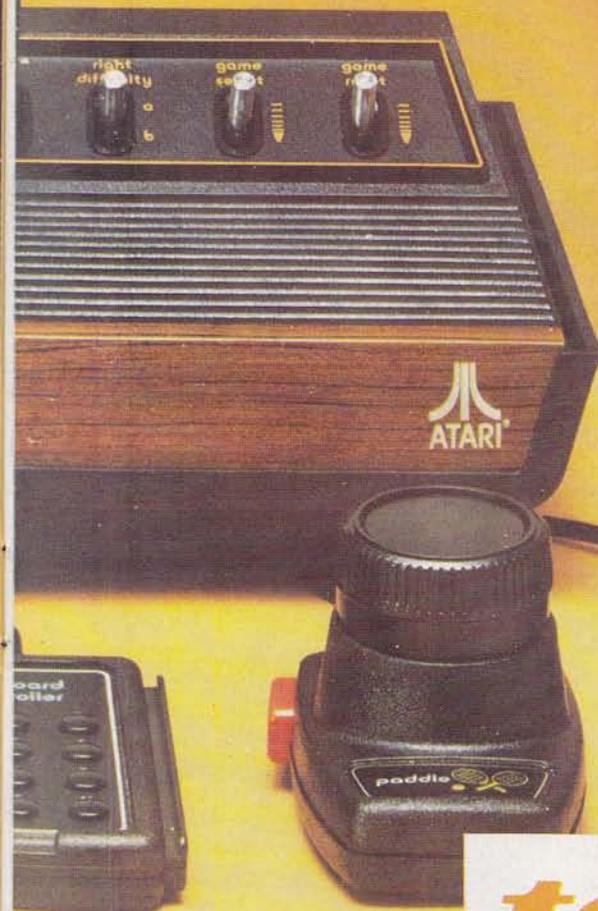
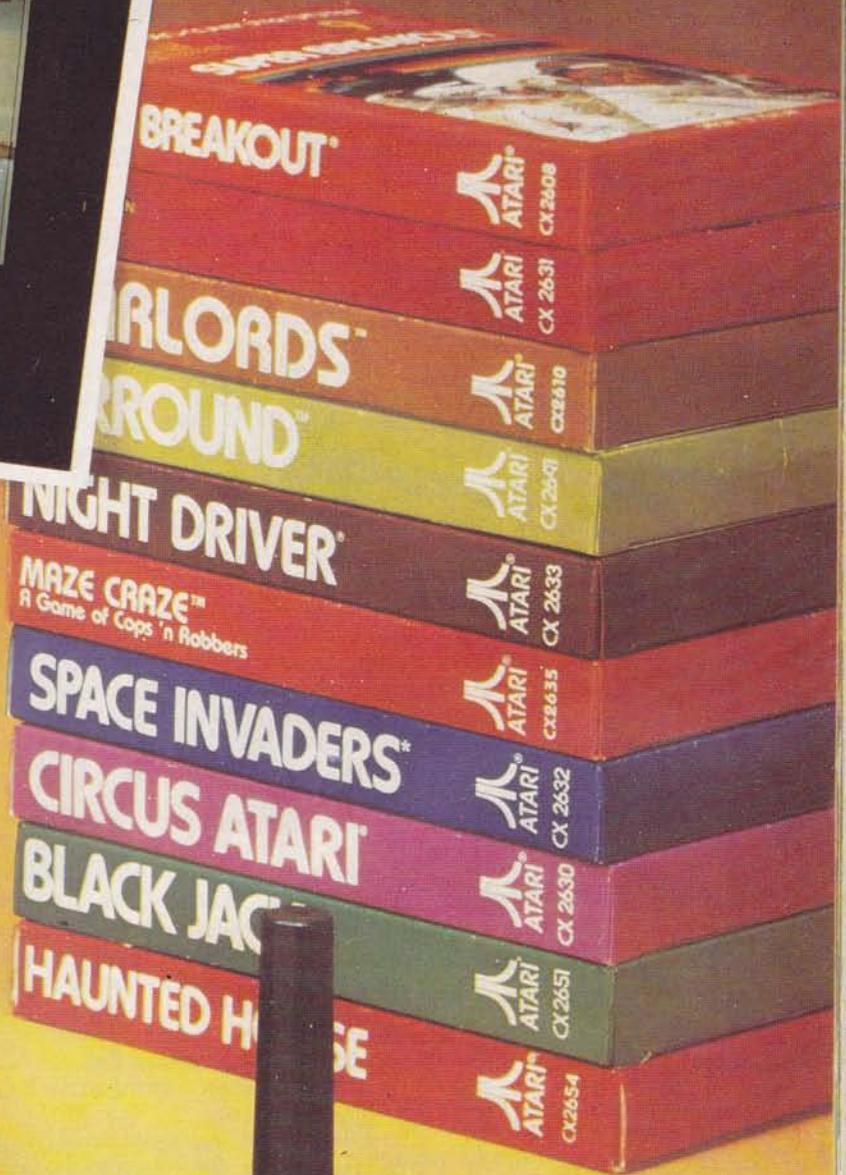


ASTEROIDS™





spezialisiert auf...
 Spieler sitzt als Pilot eines
 Ablangjägers an seinen
 Steuerknüppeln. Action und
 Abenteuer am Video-Schirm
 sind angesagt!
 Wenn Sie dabei sein wollen:
 Ihre telement-Filiale freut sich
 auf ein Beratungsgespräch.



telement Deutschland
 Mit 52 Niederlassungen. Auch in Ihrer Nähe.

Wie heißt das doch so schön? – Die Geleefrüchte sind gefallen – in Abwandlung der Worte des Herrn Julius Cäsar. Einige hundert Einsendungen mit Lösungsvorschlägen für „E.T.“ kamen in die TeleMatch-Redaktion. Herzlichen Dank dafür. Nachstehend finden Sie, was Michael Schönenbröcher aus Bergisch-Gladbach ausgetüftelt hat. Das haben wir mit einem Extrapreis honoriert. Haben Sie gewonnen? Gleich mal unten im Kasten nachsehen!

Gewonnen mit TeleMatch

E.T. landet, steigt aus, das Raumschiff startet ohne ihn – E.T. bleibt zurück und macht sich auf die Suche nach dem Telefon, um das Schiff zurückbeordern zu können.

Eine Gefahr in jedem Spiel sind die Gruben, denn ein Hineinfallen kostet Energie. Verlassen sie das Landefeld nicht nach rechts, denn sonst landen Sie gleich in der ersten! Wenn man unbeabsichtigt in eine Grube fällt, heißt es schnell reagieren – Kopf am Joystick drücken, gleichzeitig Hebel nach vorn – und der Sturz wird abgefangen. Im selben Moment, wenn E.T.'s Kopf den oberen Bildrand erreicht, den Hebel in die Richtung drücken, aus der man in die Grube fiel. So kommt man sicher wieder auf festen Boden. Keine unnötige Energie verschwenden, nicht auf dem Boden der Grube entlangwandern!

Spiel drei, das leichteste der Cassette, bedarf wohl keiner besonderen Tips. Suchen Sie einfach die Fragezeichen, stellen Sie fest, in welcher Grube sich die Telefonteile befinden, holen Sie die Teile sofort, halten Sie währenddessen immer Ausschau nach dem Rufzeichen, welches das Raumschiff zurückbringt. Sammeln sie alle Geleebonbons, aber lassen Sie sich durch Elliot kein Telefonteil bringen. Warten Sie lieber, bis das Telefon vollständig ist, geben Sie dann

fonteile und Geleebonbons ringen. Für dieses Spiel und Spiel 1 habe ich folgende Ratschläge:

Die Gefahr, daß ein Agent E.T. die wichtigen Teile sofort nach dem Einsammeln wieder entwendet, ist zu groß. Zeichnen Sie sich daher Skizzen der Landschaftsbilder auf Papier, ziehen Sie eine Klarsichtfolie darüber und legen Sie das Blatt beim Spielen neben sich. Anstatt nun die Telefonteile direkt zu holen, kreuzen Sie einfach auf der Folie an, wo sie sich befinden – ebenso das Rufzeichen. Sammeln Sie in dieser Zeit auch keine Bonbons. Erst wenn Sie alle Teile **und** das Rufzeichen gefunden haben, beginnen Sie zu „fressen“. Lassen Sie die Geleebonbons schnellstmöglich an Elliot gehen.

Haben Sie Ihrer Meinung nach genug Punkte gesammelt, lassen Sie sich in die erste Grube mit Telefonteil fallen. Beim Aufspüren der restlichen (angekreuzten) Teile wird Ihnen die Skizze aller Übergänge nützlich sein, die ich unten angefertigt habe. Befinden sich die Rufzone und ein Telefonteil in **einem** Feld, so sammeln Sie dieses Teil zum Schluß. Dann die Grube verlassen, schnell zur Rufzone eilen, Knopf drücken – geschafft!

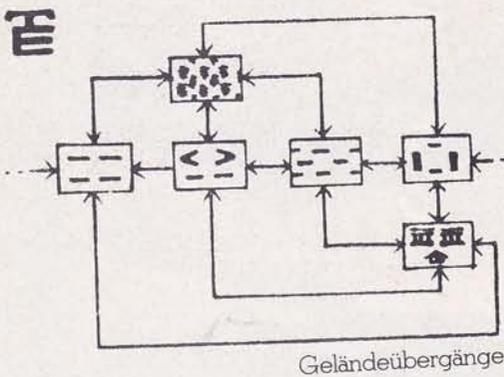
Sollte sich ein Agent oder Wissenschaftler im Feld befinden, können Sie nicht rufen. Suchen Sie schnell die „Menschenabweisende Zone“. Trotzdem wird der „Feind“ das Feld nicht verlassen. Wechseln Sie nun in ein anderes Feld über. Verharren Sie am Rand. Von Zeit zu Zeit gehen Sie in das ursprüngliche Feld zurück, bis der Erdling verschwunden ist. Lassen Sie sich bei diesen Manövern **auf keinen Fall** von einem Agenten berühren – springen Sie notfalls in eine Grube!

Haben Sie erfolgreich das Schiff gerufen, können Ihnen die Telefonteile (theoretisch) getrost abgenommen werden. Versuchen Sie das trotzdem zu vermeiden! Gehen Sie zur Landezone, merken Sie sich deren Standort und suchen Sie nun die Menschenabweisende Zone. Bleiben Sie dort! Beobachten Sie die Uhr! Alle Fremdlinge, die nun noch auf Sie zukommen, „schicken Sie per Knopfdruck nach Hause“. Vorsicht vor dem Wissenschaftler! Auf keinen Fall herankommen lassen! Wenn die Uhr beim **zweiten** Durchgang zur Hälfte abgelaufen ist, **rasen** Sie zur Landezone (mit dem Steuerknüppel lenken, dabei den Knopf drücken). Das Raumschiff schwebt nieder, das Spiel ist überstanden!

Sollte es ihnen **nicht** gelingen, das Raumschiff innerhalb der Zeit landen zu lassen, vielleicht, weil ein Erdling im Feld stört, brauchen Sie natürlich wieder Ihre Telefonteile, um neu rufen zu können. Also zurück zur Rufzone! Neues Spiel, neues Glück! Zu Spiel 1 wäre noch zu bemerken, daß der Wissenschaftler zwar störend ist, aber keinen Schaden anrichtet. Manchmal sogar, wenn Sie von einem Agenten bedroht werden, ist er auch in der Lage, Sie rettend zu „entführen“.

Abschließend noch ein paar Grundregeln, die man bei E.T. beachten sollte:

- Systematisch jedes Feld absuchen, damit man keinen Weg doppelt geht
 - Wenn möglich, durch die Pfeilzeichen von Feld zu Feld „springen“
 - Gerade Strecken schnell zurücklegen (Knüppel und Knopf)
 - Nicht überhastet reagieren, ruhig (anhand Skizzen) überlegen
 - Leben sparen! Wenn nötig, Geleebonbons fressen, um neue Kräfte zu bekommen, anstatt sie Elliot zu übergeben.
- So gewappnet, dürfte Ihnen E.T. keine Schwierigkeiten mehr bereiten. Außerdem werden sich im Laufe der Zeit alle Hürden durch Erfahrung abbauen. Und nur so macht das Spiel auch Spaß!



erst alle Bonbons an Elliot (hohe Punktzahl!), dann, wenn keine Bonbons mehr auftauchen, rufen Sie das Schiff. Dann schnell in die Landezone! Achten Sie darauf, daß bei Einstellung B des Left Difficult-Schalters Elliot nicht bei der LANDUNG zugegen ist, sonst „blendet“ die Elektronik das Raumschiff direkt über Elliot ein und läßt es dort verharren (ein Schaltfehler?).

Spiel Nummer 2 ist etwas schwieriger. E.T. muß mit den FBI-Agenten um seine Tele-

Ein kompletter Satz aller Atari-Neuerscheinungen der Monate Februar und März geht an: **Dirk Seidler**, Eichenhofer Weg 9, 56 Wuppertal 2

Je eine Atari-Cassette nach eigener Wahl haben gewonnen:

Eric Erhardt, 7640 Kehl, Albert-Schweitzer-Str. 15

Danny Kreuzpaintnes, Frühlingstr. 52, 8034 Germering

Andreas Ullrich, Hindenburgdamm 41, 1000 Berlin 45

Heinrich Schulz, Rebhuhnweg 13, 3100 Celle

Josef Seiter, Liebesbronner Str. 26, 7300 Esslingen

Hermann Boeken, Niederdorfer Str. 75, 4172 Straelen 2

Christian Mussmann, Kurt-Pohle-Str. 30, 2330 Eckernförde

Mario Somplatzki, Oststr. 11, 5143 Wasserburg

Peter Müller, Kirchenallee 17, 4130 Moers 1

Horst M. Pfaffen, Alfred-Delp-Str. 12, 4019 Monheim 2

Das ist Spitze!

TeleMatch ist schon mit den Nummern 1 und 2 ein Riesenerfolg. Tausende haben TeleMatch inzwischen abonniert, zigtausende haben die Zeitschrift am Kiosk gekauft. Leserpost und Anrufe haben uns geradezu „erschlagen“. Und, was das schönste ist: Alle Reaktionen waren positiv. Damit ist TeleMatch auf Anhieb ein Blatt, das alle begeistert, die Spaß am Spiel haben.



Jetzt bestellt – 12 mal dabei!

Alle zwei Monate neu

Deshalb unser neues Angebot: Beziehen Sie TeleMatch im Abonnement!



Motiv 1

Motiv 2

Motiv 3



Für DM 50,- (inkl. MwSt. und Zustellgebühr) erhalten Sie 12 Hefte plus „Video Spiele“, das Knauer-Buch mit Tips, Strategien und Kaufratschlägen für die wichtigsten Video-Systeme und -Spiele.

Für DM 58,- erhalten Sie 12 Hefte (inkl. MwSt. und Zustellgebühr) plus ein E.T.-Shirt Ihrer Wahl mit dem Gnom aus dem All. Nennen Sie uns Ihr Motiv und Ihre Konfektionsgröße.

TeleMatch ist die erste, größte und farbigste Zeitschrift für Tele-Spieler, Computer-Spieler, Automaten-Spieler – kurz für alle, die gern telespielen. Zusammen mit Electronic Games, dem größten Videospieldmagazin der Welt! TeleMatch bringt die tollsten Videospiele, die spannendsten und raffiniertesten Computer-Spiele, aktuelle Mini-Elektronikspiele, Video-Automaten-Tips, Spielstrategien, Technik-News, Reportagen, Geschichten und Hintergrundberichte aus der Szene, spannende und witzige Unterhaltung, Punktlisten, Hitparaden und vieles mehr. Von Spielern für Spieler gemacht.

testen Computer-Spiele, aktuelle Mini-Elektronikspiele, Video-Automaten-Tips, Spielstrategien, Technik-News, Reportagen, Geschichten und Hintergrundberichte aus der Szene, spannende und witzige Unterhaltung, Punktlisten, Hitparaden und vieles mehr. Von Spielern für Spieler gemacht.

TeleMatch – für alle, die gern telespielen!

Ich bestelle hiermit 12 Ausgaben der Zeitschrift TeleMatch

- zum Preis von DM 50,- inkl. MwSt. und Zustellgebühren, und dem Video-Spiele-Buch als Prämie
- zum Preis von DM 58,- inkl. MwSt., Zustellgebühren und folgendem E.T.-Shirt

- Motiv 1 Motiv 2 Motiv 3
 Small Medium Large X-Large
 Kindergröße 116 128 140 152

Die Lieferung erbitte ich gegen Rechnung an:

Absender: _____
Name

Straße/Nr.
()

PLZ Wohnort
(Bitte Blockschrift)



Die ProgrammCassetten für den Atari 5200 (nicht kompatibel mit dem 2600) werden in diesen Schacht gesteckt

Sämtliche Spielfunktionen sind durch die neue Kombination Tastatur/Joystick unter Kontrolle

Eine Programm-Eingabe, allerdings nur aufs Spiel bezogen, ist über das Mini-Keyboard möglich

Die sogenannte „dritte Generation“ der VideoSpielcomputer wurde mit dem Colecovision-System eingeleitet. Jetzt kommt ein neues System auf den Markt, von dem Fachleute nur in Superlativen reden. Wir haben es uns angesehen. Hier präsentiert Arnie Katz das

ATARI



Edel gestylte Konsole
und 64 K Mikropro-
zessor – das ist Atari
Super-Spielcomputer
5200

THE ATARI 5200 SYSTEM

Atari hat ein neues, ungewöhnliches VideoComputerspiel-System produziert. Dahinter steckt ein Konzept, das verblüfft und zugleich nachdenklich stimmt. Ist doch das VCS (Video Computer System) mit Abstand das populärste programmierbare Videospieldsystem aller Zeiten. Nun stellt derselbe Hersteller das System 5200 vor, das ebenso erfolgreich werden soll wie das VCS, dessen Nachfolger also in jeder Hinsicht.

Auch wenn Zeit und Technologie das VCS längst überholt haben: Das System von seinem Platz zu verdrängen, wird nicht leicht sein. Das VCS ist einfach in der Bedienung, robust und hat die größte Programm-Cassetten-Bibliothek.

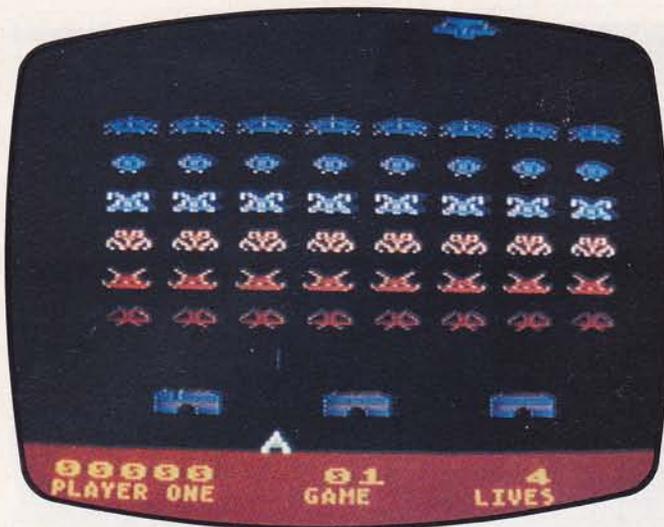
Die elegant gestylte Atari 5200-Konsole sieht allerdings wirklich wie ein Thronfolger aus. Da kommt etwas vom Raumfahrtzeitalter rüber. Die Form erinnert übrigens an die einer anderen Konsole, nämlich jene VCS-Version mit Fernbedienung, die von Atari angekündigt, dann aber nie auf den Markt gebracht worden war.

Da fast alle Spielfunktionsschalter, die bisher in der Konsole untergebracht waren, in die Handkontrollen integriert wurden, gibt's keine störenden Elemente an dem Gehäuse. Der Ein/Ausschalter am unteren Teil der rechten Seite ist neben dem unentbehrlichen Kanalwahlschalter auf der Rückseite das einzige Bedienungselement am Gerät, und dabei so untergebracht, daß es die Gesamtform nicht stört. Freundlich: Die LED Betriebsanzeige, die dezent signalisiert, daß das Gerät in Betrieb ist. Das Risiko eines unbeabsichtigten „Nachtbetriebs“ wird dadurch minimiert.

Den Faktor Kompatibilität mit vorhandener Hardware und Software haben die Designer bei der Konstruktion des 5200 unberücksichtigt gelassen. Mit anderen Worten: Was Sie zur Zeit an Cassetten oder Zubehör besitzen, können Sie vergessen. Das trifft besonders jene Spieler hart, die eine wohlfeile Kollektion von Joysticks ihr eigen nennen, die ja sowohl bei VCS, beim Atari 400/800 Computer als auch beim Commodore VC-20 passen. In den 5200 können sie nicht gesteckt werden.

Der Fairness halber seien aber Atari's Argumente dafür, warum man die Kompatibilität außer acht gelassen hat, genannt. Dort ist

5200 SYSTEM



SPACE INVADERS



GALAXIAN

ATARI 5200 SYSTEM

man der Auffassung, es sei Unsinn, ein derart hochentwickeltes VideoComputer-Spiel-System durch relativ simple Bedienungselemente in den Möglichkeiten von vorneherein zu begrenzen. Langfristig, so Atari, würden alle Videospiele von der besseren Technik profitieren. Akzeptiert.

Weit unverständlicher ist dagegen, warum die 5200-Cassetten nicht mit den ROM-Cartridges kompatibel sind, die es bereits für den 400 und 800 und/oder für das VCS gibt. Dazu hört man von Atari, daß ein Adapter als Steckmodul in Vorbereitung sei, der im zweiten Halbjahr 1983 – in den USA – auf den Markt kommen soll.

Die Handkontrollen, die Steuereinheiten also, kann man als echte Steigerung bezeichnen. Sie sehen aus wie die meisten neueren Steuereinheiten und funktionieren auch so. Mit einem wesentlichen Unterschied: Je intensiver der Spieler den Joystick in die gewünschte Richtung drückt, desto schneller bewegt sich das Objekt auf dem Bildschirm. Damit werden eine Spielgeschwindigkeit und eine Beweglichkeit erreicht, wie sie sonst nur per Trakball möglich sind.

Ein gewagtes Experiment, aber nicht unbedingt völlig erfolgreich. Es kann auf Dauer vielleicht die anderen Steuereinheiten dann ablösen, wenn Atari und andere Hersteller die vorhandenen nach und nach aus dem Markt ziehen. Entscheiden wird das aber der Spieler.

Neben dem vorerwähnten Joystick hat die Atari 5200-Steuereinheit drei weitere Komponenten. Ein numerisches Keyboard, zu dem passende Überlegschablonen mit den jeweiligen Cassetten geliefert werden. Die Spielfunktionen steuert man also in der

Art, wie's auch bei Intellivision, ColecoVision und Hanimex HMG 2650 üblich ist. Je zwei Aktionsknöpfe befinden sich oben seitlich an den Steuereinheiten. Die unteren Knöpfe werden bei sämtlichen Spielen als Feuerknöpfe benutzt. Das zweite Paar hat Sonderfunktionen, die von Cassette zu Cassette unterschiedlich sind, und sich aus den jeweiligen Spielen ergeben.

Direkt über dem Joystick liegt eine Reihe von drei Knöpfen mit folgenden Funktionen von links nach rechts: Start-Spielbeginn, Pause: Spiel und Aktion werden „eingefroren“ (z. B. wenn man ans Telefon gerufen wird oder man zwischendurch mal essen will) und schließlich „Reset“, um das Spiel von vorn zu beginnen.

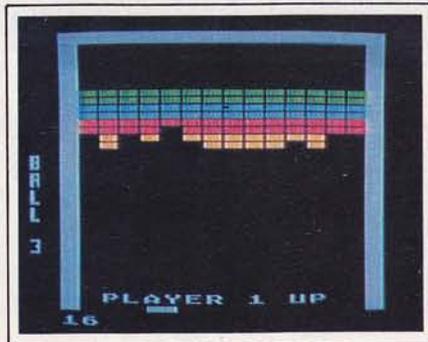
Auf die Probleme in der Testphase wollen wir nicht weiter eingehen. Die sind behoben. Schauen wir uns doch nun mal die Leistungsfähigkeit des 5200 an. Spätestens hier verschlägt's einem die Sprache: Herz des Systems ist ein 64 K (!!!) Mikroprozessor. Soviel Bytes haben die wenigsten Mikrocomputer heutzutage. Mit dem Gerät lassen sich zwar keine eigenen Programme

schreiben, aber vorhandene perfekt präsentieren. Hintergrund dieser Leistungsstärke ist, echte Videospiele-Automaten-Qualität nach Hause zu bringen. Und das kann der 5200 tatsächlich. Dann, wenn die richtigen Spiele da sind.

Ob man nun das gegenwärtige Spielangebot für Atari 5200 mag oder nicht, ist Einstellungssache. Ohne Änderungen kopiert wurden einige der vorhandenen Spiele fürs VCS und die 400/800 Computer. Schade. So kann das System nicht zeigen, was in ihm steckt. Im Ansatz wird das bei der ersten echten Neuentwicklung, **Galaxian**, deutlich, wenngleich dieses Spiel noch relativ langsam ist. Sicher, weil das Programm unter großem Zeitdruck fertiggestellt werden mußte. Die ganz neuen Spiele indes lassen hoffen. **Centipede** und **Defender** waren in Vorbereitung.

Die Ankündigungen Atari Electronics Deutschland indes lassen hoffen. Und das, was wir kurz vor Redaktionsschluß in den USA zu sehen bekamen, hat den Erst-Ärger in Sachen Spiele wieder wettgemacht. Rechtzeitig zur Deutschland-Einführung des Systems werden für den 5200 Top-Arkaden-Spiele in Perfektion zu haben sein. Da kommen unter anderem **Dr. Do, Kangaroo, Dig Dug** und der Weltraumknüller **Tempest**. Lizenzverhandlungen mit führenden Videoautomatenspielerherstellern stehen vorm Abschluß.

Als erfreuliches Zubehör wird ein Trakball im Angebot sein, der uns bereits beim zwei-stündigen Kurzttest drüben begeisterte. Nachhaltiger Eindruck: Arkadenqualität. Dennoch bleibt offen, wer das Rennen um die Gunst der Videospiele machen wird. Augenblicklich scheint das ColecoVision-Programm attraktiver.



SUPER BREAKOUT



JETZT ZEIGT IHNEN IHR VIDEORECORDER ENDLICH MAL WIRKLICH SCHARFE SACHEN.

Beim Überspielen einer Videocassette bleibt normalerweise einiges von dem auf der Strecke, was man so Bildqualität nennt: Konturen werden schwächer oder bekommen Schatten, etwas filigranere Details lösen sich auf, Farb-Strukturen und Bild-Hintergründe verschwimmen. Und beim Kopieren von mittelmäßigen Kopien kann dann natürlich von Bildqualität endgültig keine Rede mehr sein. Der Grund für dieses schwache Bild: Von Überspielung zu Überspielung werden insbesondere die schwachen Video-Signale, die das Band auf den Monitor sendet, noch schwächer – und im Extremfall unsichtbar.

Die Firma Vidicraft aus den USA, dem Land mit der wohl größten Video-Erfahrung, hat mit den Video-Detailern einen Weg gefunden, die Video-Signale im vertikalen Bildaufbau zu verstärken. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: scharfe Konturen ohne Schatten, klar strukturierte, frische Farben und deutliche Wiedergabe selbst der filigransten Details. Was diese Videobild-Verstärker von Vidicraft leisten, sehen Sie am deutlichsten dort, wo Sie normalerweise nicht mehr allzuviel sehen würden: Selbst bei einer schlechten Video-Kopie verbessert sich die Bildqualität ganz erheblich, wenn sie über einen Video-Detailer von Vidicraft überspielt wird.

Aber weil wir Ihnen hier natürlich viel erzählen könnten, möchten wir Ihnen das Angebot machen, sich doch mal mit eigenen Augen von den Qualitäten der Detailer-Videobild-Verstärker zu überzeugen: Bitte kommen Sie mit einer kopierten Videocassette zu Ihrem Video-Fachhändler und lassen Sie sich mal zeigen, was ein Detailer von Vidicraft daraus macht. Sie werden Augen machen! Wir senden Ihnen gerne weitere Informationen.



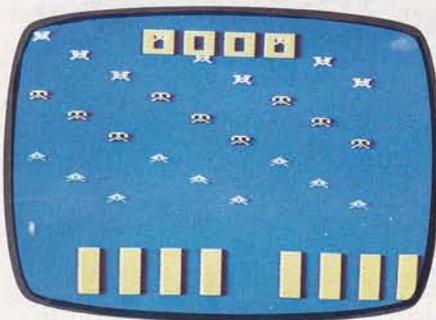
Detailer II Videobild-Verstärker von Vidicraft: in PAL-Norm konzipiert, mit separatem Detail- und Schärfe-Regler, VNX-Instrument zum Unterdrücken von „Schneien“ und anderen Bildfehlern, Monochrom-Modulierer zur Kontrast-Verbesserung von Schwarz/Weiß-Aufzeichnungen, drei getrennten Audio- und Video-Eingängen sowie vier Audio- und Video-Ausgängen zum Videokopieren auf vier Cassetten gleichzeitig.

vidicraft

DIE NEUE DEUTSCH

Bei den Einsendungen zu unserer TeleMatch-Video-spiel-Hitparade werden mit schöner Regelmäßigkeit Lieblingsspiele wie „Cockpit“, „Superinvaders“ und „Monster-Man“ genannt. Passend fürs INTERTON VC 4000-System, dem ersten und bisher einzigen, das in Deutschland konzipiert und europaweit exportiert wurde. Hand in Hand damit kamen Anfragen, was denn nun eigentlich mit INTERTON sei, zumal sich Gerüchte mehrten, wonach das Unternehmen aus dem Videospieldereich aussteigen wolle. Wir sind nach Köln gefahren und haben direkt gefragt.

Ein Spielangebot von vierzig Programm-Cassetten, wenn auch zwei davon, die Cassetten 39 (Basket-Ball) und 40 (Super-Space) zur Zeit – noch – nicht lieferbar sind, kann man wohl kaum als „zu klein“ bezeichnen. Es entspricht in etwa mengenmäßig dem, was an Spielen für andere Systeme vorhanden ist. Mit dem Unterschied: Sämtliche Spiele wurden in Deutschland programmiert.



Erkannt? „Super Invaders“

„Jede Woche“, so erklärt Interton-Chef Hellmuth J. Türk (44), „werden uns Dutzende Spiele von Hobby-Programmierern angeboten.“ Woraus schlußzufolgern ist, daß es in der Bundesrepublik um die Spielermacher doch nicht so schlecht bestellt ist, wie man landläufig meint.

Vom System selbst bekommt man allenfalls Kenntnis über die Kataloge der großen Versandhäuser. In Rundfunk- und Fernseh-fachgeschäften oder den Fachabteilungen der Warenhäuser muß man danach suchen. Woran das liegt? – Die Amerikaner, also Atari und Intellivision, haben per Werbung mehr von sich reden gemacht. Qualitativ, also auch technisch, ist das VC-4000-System den Mitbewerbern Atari oder Philips sicherlich ebenbürtig.

Die Konsole, ausgerüstet mit einem 8-Bit-Microprozessor, mögen Ästheten vielleicht überholt finden, aber sie erfüllt ihren Zweck. Das gilt auch für die Steuereinheiten, bei denen Tastatur, Aktionsknopf und Joystick zusammengefaßt sind. Im Grunde eine Idealkombination, betrachtet man die Steuereinheiten der Videospielder dritten Generation: Hier wird letztlich nachvollzogen, was Interton 1978 bereits vorgemacht hat.

Aber reden wir nicht von der Vergangenheit, sondern davon, wie's und ob's weitergeht. Das neueste Produkt, und damit ist der erste Teil der Frage beantwortet, wurde auf der Nürnberger Spielwarenmesse vorgestellt: Cassette 38, „Hyper-Space“. Bei aller Kritik hinsichtlich der etwas groben Grafik – das Spiel ist aktionsgeladent und schnell. Vom Spiel-Gedanken her drängen sich Vergleiche etwa zu Parkers „Star Wars“ auf. Womit wir bei der Interton-Zukunft sind.

„Wir werden uns populärer Stoffe und Themen annehmen und sie auf Videospiele umsetzen“, merkt Hellmuth Türk dazu an. – Heißt das, Interton wird z. B. auch Filme zu Videospielden ummünzen? – „Vorstellbar“, so Türk, „wäre das“. Gedulden wir uns also bis zur Berliner Funkausstellung.

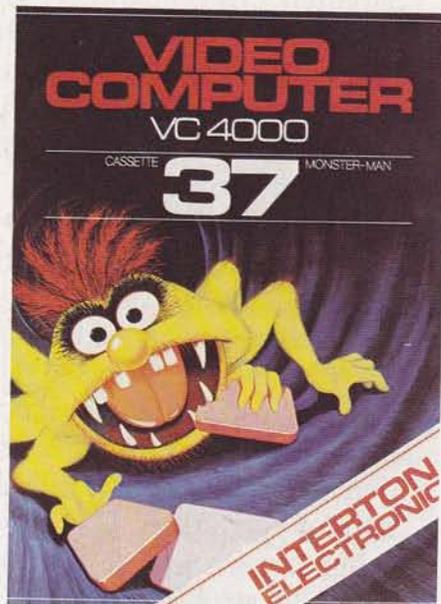


Spaß an Weltraum-Invasoren

Nun haben die amerikanischen Systemanbieter ebenso wie Philips den Vorteil, daß unabhängige Software-Hersteller ihre Systeme durchs Spielangebot attraktiver machen. Welche Gedanken macht man sich darüber im Hause Interton?

Die Antwort verblüfft: „Wie werden Software auch für andere Systeme anbieten.“ Was bedeutet, daß die Spielprogramm-Entwicklung im Hause künftig noch größer geschrieben wird.

War eingangs von dem älteren Mikroprozessor die Rede, stellt sich die Frage, ob es nicht an der Zeit für eine neuere, leistungsfähigere Interton-Konsole sei. Die Antwort verblüfft auch hier: Ein moderner Video-



Bei Interton heißt „Pac-Man“ Monster-Man

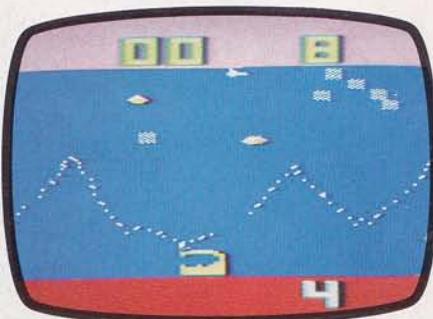
spielComputer ist seit Monaten fertig. Ob und wann er aber auf den Markt kommt, das möchte Hellmuth Türk nicht verraten. Immerhin haben die Kölner einen Platzvorteil, können also auch kurzfristig neue technologische Entwicklungen berücksichtigen und sie in neue Produkte einfließen lassen. Bei der Konkurrenz liegt die Sache anders. Da ist man auf die Strategie der amerikanischen bzw. holländischen Muttergesellschaft und ihre Produktkonzepte angewiesen.

Neue Programme, zumal in Deutschland entwickelt, Software-Angebot für andere Systeme, möglicherweise eine neue Interton-Konsole – das klingt schon beeindruckend. Aber: Wer oder was ist denn Interton, daß man das kann?

NEUE VIDEOSPIEL-WELLE



Das VC 4000-System komplett: Die Konsole mit einem umfangreichen Spielprogramm, das keine Wünsche offen läßt.



Hyper-Space: Mit der Cassette Nr. 38 bringt Interton mehr Weltraum ins Spiel

Besitzer des Unternehmens sind Hans Heinrich Türk und Hellmuth J. Türk, die Interton 1962 als Fertigungsbetrieb für die

Herstellung von Hörgeräten gründeten. 1968 kam die Fabrikation von gedruckten Schaltungen dazu. 1970 stiegen die Kölner in den „Consumer-Electronic-Bereich“ ein: Sie bauten Rechner und wurden binnen kurzer Zeit Marktführer. 1975 überrollten die Japaner den Markt und verdrängten die Gebrüder Türk von ihrer Spitzenposition. Bereits 1974 waren in dem Hause Fernsehspiele gefertigt worden. Dazu ist interessant zu wissen: Interton hatte auf der Magnavox-Lizenznehmerliste Platz 2. (Magnavox ist eine Marke der N.A.P., der nordamerikanischen Philips, die von dem eigentlichen Erfinder der Home-Videospiele, dem 1938 aus Deutschland emigrierten Ralph Baer, das Patent zur Nutzung erworben hatte.) Diese ersten, nicht programmierbaren

Fernsehspiele wurden 1976/77 zum Videocomputer-Spielsystem weiterentwickelt und kamen 1978 auf den deutschen Markt. Parallel dazu beschäftigte man sich bei Interton mit Telefoncomputern, die im selben Jahr zur Marktreife gelangten. Seit Jahresanfang 1982 ist Interton Deutschland eine reine Consumer-Elektronik-Vertriebsfirma, nachdem auch die Hörgeräte-Produktion ausgelagert bzw. verselbstständigt wurde. Die Fertigung sämtlicher Elektronik-Produkte des Unternehmens, die weltweit vertrieben werden, erfolgt bei „Interton Ireland Ltd“ (1974 gegründet), einer 100prozentigen Tochter. Die Köpfe aber rauchen weiter in Köln. Und von dort aus eben rollt die Neue Deutsche Videowelle. Wir sind gespannt.





TeleMate
April/Mai '83

GUS ALLEN

„Was ist denn mit der Riesenüberraschung?“ fragten viele TeleMatch-Leserinnen und -Leser, als sie unsere Ausgabe Nr. 2/3 in den Händen hielten und nicht fanden, was wir in TeleMatch Nr. 1 angekündigt hatten. Nun, das wollen wir hier schleunigst nachholen. TeleMatch sucht gemeinsam mit führenden Videospieleautomaten- und VideoSpielcomputer-Herstellern eine ganz bestimmte Frau bzw. einen ganz bestimmten Mann. Und die oder der sind Sie. Kurz und gut:

Werden Sie Deutscher TeleMatch-Meister!

Was das heißt? Zunächst mal üben, sofern Sie sich noch nicht fit genug fühlen. Konzentrations- und Reaktionsvermögen schulen. Punkte sammeln, egal bei welchen VideoAutomaten und VideoComputerspielen. Darüber Buch führen und nachsehen, was andere schaffen.

Wie's weitergeht? Im Augenblick sind wir dabei, die VideoAutomaten und VideoSpielcomputer mit den entsprechenden Spielen auszuwählen. Wir werden in rund zwanzig deutschen Städten Vorentschei-

dungen durchführen. Und: Wir kommen zu Ihnen! Mit den Spielen.

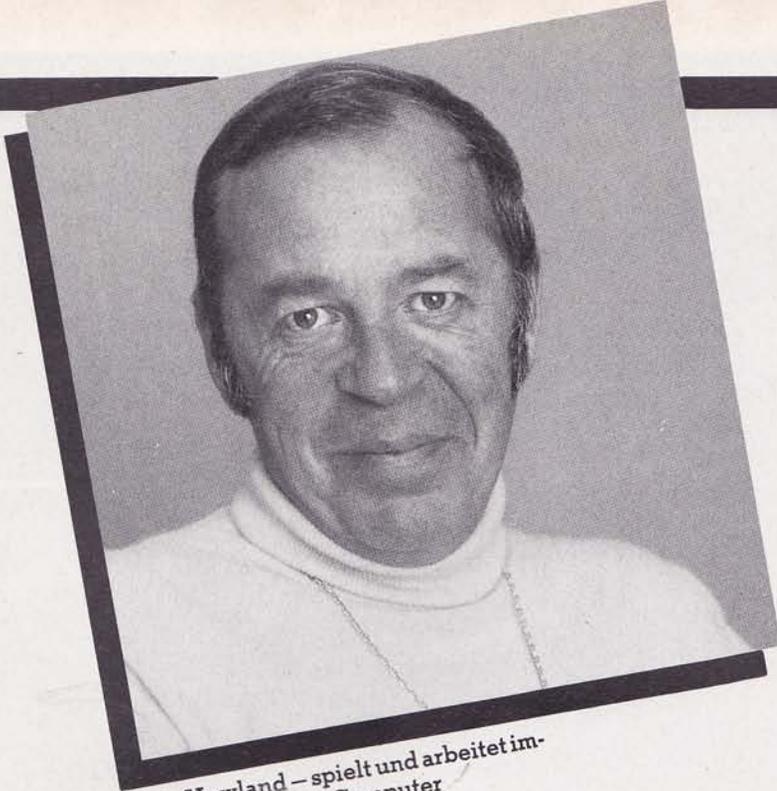
Die genauen Termine geben wir in den nächsten TeleMatch-Ausgaben bekannt. Der Tour-Plan unseres mobilen TeleMatch-Centers wird derzeit erstellt.

Na, schön, werden Sie sagen, aber was hab' ich von einem Titel? – Wie wär's denn mit einer Reise in die USA? Mit einem VideoSpielcomputer der dritten Generation? Oder einem kompletten ProgrammCassetensatz? Dies und vieles mehr können Sie gewinnen, wenn Sie mitmachen.

Und wer kann mitmachen? Sie, Ihre Familienmitglieder, Ihre Freunde und Bekannten! Jeder, der Spaß am elektronischen Spielvergnügen hat.

Was ist jetzt zu tun? Trainieren Sie an und mit einem Spiel Ihrer Wahl, auf dem System, das Ihnen zur Verfügung steht. Ihre Bestleistungen und die Ihrer Freunde können Sie in dieser Kontroll-Tabelle festhalten. Im nächsten TeleMatch finden Sie wieder eine Leistungstabelle für Videospieleautomaten. Nicht vergessen: Bewahren Sie Ihre Bestlisten gut auf. Viel Erfolg!

Spiel:				
Version / Nr.:				
Mit:				
Runden:				
Punkte:				
Bemerkungen:				
Datum:				
Spiel:				
Version / Nr.:				
Mit:				
Runden:				
Punkte:				
Bemerkungen:				
Datum:				
Spiel:				
Version / Nr.:				
Mit:				
Runden:				
Punkte:				
Bemerkungen:				
Datum:				



Chris Howland – spielt und arbeitet immer noch mit dem Computer

HOWLAND: WARUM COMPUTER-CLUBS?

Chris Howland – wer kennt ihn nicht – ist auch ein begeisterter Computer-Fan. Es gibt kaum eine Messe und kaum ein Fachgeschäft in seiner Nähe, wo man ihn nicht sieht. Nein – er singt dann nicht, sondern fachsimpelt über neue Programme, kleine Tricks und neue Chips. In TeleMatch schreibt er regelmäßig über seine Erfahrungen.

Also – ich setze einfach mal voraus, daß Sie an Computern interessiert sind – denn warum sonst sollten Sie TeleMatch lesen? Und, daß Sie sich auch irgendwann einmal einen Computer anschaffen werden. Aber welchen. Gut – als ich mit der Computerei angefangen habe, war diese Entscheidung noch recht einfach zu treffen – es gab nur ein Modell. Doch heute und noch mehr morgen gibt es da schon ein fast unübersichtliches Angebot. Fast jeden Tag wird ein neuer Typ mit noch besseren Leistungen vorgestellt – so jedenfalls die Reklame. Ich jedenfalls bin ziemlich gespannt, wo das alles hinführen soll. Wenn es so weitergeht, wird es bald mehr unterschiedliche Computer als Käufer für diese geben. O.K. – das alles wäre kein Problem, wenn all die Computer zumindest das gleiche Betriebssystem verwenden würden. Und genau das tun sie eben nicht. Um die Problematik zu veranschaulichen, hier ein Beispiel: Stellen Sie sich vor, Sie könnten Ihre Beatles-Schallplatte nur über einen speziellen Beatles-Schallplatten-Spieler hören und auch Peter

Maffay könnte nur auf einen Maffay-Spieler aufgelegt werden. Das Ergebnis wäre ein totales Chaos.

Aber ich denke, ich kann Ihnen helfen, sich im Computer-Jungle zurechtzufinden.

Nicht weit entfernt von meinem Wohnort (in der Nähe von Köln) gibt es einen Computer-Club. Er etablierte sich vor etwa 2 Jahren. Grund: einer meiner Freunde wollte seinem Hobby frönen, um sich vom täglichen Arbeitsstreß zu erholen. Er hatte sich damals seinen eigenen Computer gekauft und wollte seine Erfahrungen, Fragen und auch Probleme mit anderen Gleichgesinnten austauschen.

Nun – das Ergebnis ist berichtenswert. „Wir treffen uns regelmäßig am Mittwochabend“, erzählte mir neulich mein Freund, „und für den Andrang reichen die Computer nie aus. Gerade unter den Jugendlichen gibt es schon so clevere Programmierer, daß man nur den Hut ziehen kann. Jedenfalls haben die intensiven Gespräche und Diskussionen in unserem Computer-Club mir selbst mehr beigebracht, als es ein meistens recht trocken geschriebenes Lehrbuch überbringen könnte.“

Und das ist der interessante Punkt: Gerade Jugendliche finden problemlos den Zugang zum Computer. Denn sie wachsen in einer Umgebung vollgepackt mit Elektronik auf und haben es auch gelernt, logisch-elektronisch zu denken. Bei mir war das ganz anders – ich mußte erst einmal kräftig umdenken, um dann über viele, manchmal

recht unlogische Programmierschritte, meinem Computer das beizubringen, was mir so irgendwo in meinen grauen Gehirnzellen vorschwebte.

Wenn Sie also an der größten und faszinierendsten Erfindung dieses Jahrhunderts teilhaben wollen – und das vielleicht lieber heute als morgen – warum nicht einfach mal bei einem Computer-Club-Treffen hereinschauen? Ich bin sicher, daß es so einen Club auch in Ihrer Umgebung gibt. Auskünfte darüber geben Ihnen der Computer-Fachhändler oder auch die Computer-Hersteller. Denn das ist das Interessante – viele Hersteller bzw. Anbieter wissen, was sie an den Clubs haben und unterstützen diese teilweise reichlich mit wertvollen Informationen. Apple, Atari, Commodore und Texas Instruments sind z. B. Namen, die mir in diesem Zusammenhang einfallen.

Denn der Besuch in diesen Clubs – selbst wenn Sie noch keinen Computer besitzen – ist sehr aufschlußreich. Man sieht, was so ein Computer alles kann, sieht unterschiedliche Geräte im Vergleich und kann vor allem viele Fragen stellen. Und dabei stellt sich dann recht bald heraus, welcher Computer Ihren Vorstellungen am ehesten entspricht. Auch später – wenn Sie vielleicht glücklicher Besitzer eines eigenen Computers sind – sind Sie nie allein. Probleme werden gemeinsam gelöst. Es ist immer jemand in der Nähe, der das, was für Sie noch neu ist und vielfach ein Buch mit sieben Siegeln darstellt, schon alles selber durchgemacht hat. Es geht eben in diesen Computer-Clubs wie in einer großen Familie zu, einer hilft dem anderen. Und falls nun kein Club in Ihrer Nähe ist – Computer-Besitzer sind ganz bestimmt da. Dann heißt es eben einen eigenen Club gründen und so weiter und so fort. Siehe oben.

Ich persönlich habe das Gefühl, daß zukünftig Computer-Genies eben nicht mehr unbedingt von Hochschulen und Universitäten kommen müssen. Nein, es sind die kleinen Clubs und Interessengemeinschaften, die mehr und mehr im gesamten Bundesgebiet im Kommen sind. Hier werden Tricks entwickelt, hier entstehen die Ideen für neue Anwendungen, für überzeugende Programme und auch für aktiongeladene Superspiele. Denn Spaß und Freude an der Sache steht auch hier an erster Stelle. Also, denken Sie mal darüber nach. Denn mir scheint das der schnellste und einfachste Weg zu sein, selber eines dieser Zukunfts-Genies zu werden. Es ist einfach interessanter und spannender, den Computer zu beherrschen, als sich von ihm beherrschen zu lassen. Ich jedenfalls wünsche Ihnen dabei genau den Spaß, den mir bisher die Computerei bereitet hat.

Herzlichst Ihr

Chris Howland



DEFENDER - wie in der Spielhalle

Eines der erfolgreichsten Telespiele der Welt, DEFENDER von Williams, gibt es jetzt für den Atari Privat-Computer. Es hat zwar schon viele, teilweise sogar ganz gute Versuche gegeben, dieses Spiel zu kopieren, aber das Original-DEFENDER von Atari übertrifft alles.

Geliefert wird das Spiel auf einem neu entwickelten ROM-Einsteck-Modul, das über doppelt soviel Speicherplatz (16K) wie die bisherigen Module verfügt. Denn bislang waren die Programm-Möglichkeiten durch die 8K begrenzt, so daß die ROM-Spiele im Vergleich zu Diskettenspielen eigentlich immer etwas ins Hintertreffen geraten mußten.

DEFENDER aber nutzt nicht nur die höchste Grafikstufe des Atari-Computers aus, sondern auch die Geräusche der Invader wurden exact getroffen.

Für Telespieler, die DEFENDER nicht kennen (falls es überhaupt noch solche gibt), hier eine kurze Beschreibung des Spieles: DEFENDER ist, wie das Wort schon sagt, ein Verteidigungsspiel. Es gibt drei Raumschiffe, mit denen die Erde und die auf ihrer Oberfläche stationierten Energietanks beschützt werden müssen.

Eine Art der Invaders, die LANDERS, sind darauf spezialisiert, diese Tanks aufzuneh-

men, um dann, wenn sie an der oberen Bildschirmkante angekommen sind, mit ihnen zu den weitaus gefährlicheren MUTANTS zu verschmelzen.

Schießt man den Invader ab, bevor er sich verwandelt hat, kann man den Energietank auffangen und zur Erde zurückbringen, was mit einem Bonus belohnt wird.

Außerdem gibt es die BOMBERS, die Minenteppiche legen, und die PODS, die sich beim Abschluß in bis zu fünf kleinere SWARMERS verwandeln.

Die letzte Art der Invaders, die BRITERS, sind genauso schnell wie das eigene Raumschiff und stellen deshalb für Anfänger ein scheinbar unüberwindbares Hindernis dar. Der ganze Spielablauf ist in Attack-Waves (Angriffswellen) eingeteilt. Hat man eine Attack-Wave vernichtet, werden die noch verbliebenen Energietanks als Bonus abgezählt.

Als Hilfe in letzter Not stehen außerdem drei Smart-Bombs zur Verfügung, mit denen alle Invaders auf dem Bildschirm auf einen Schlag vernichtet werden. Gezündet werden die Smart-Bombs durch einen Druck auf die 'Space'-Taste der Computertastatur. Drückt man dagegen irgendeinen Buchstaben, wird das Raumschiff durch 'Hyperspace' in einen anderen Teil des

Weltraums katapultiert.

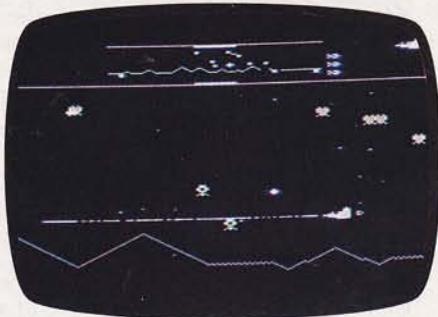
Bei DEFENDER können die Spielstufen 'Easy', 'Normal' und 'Hard' gewählt werden und es kann mit bis zu zwei Personen gespielt werden.

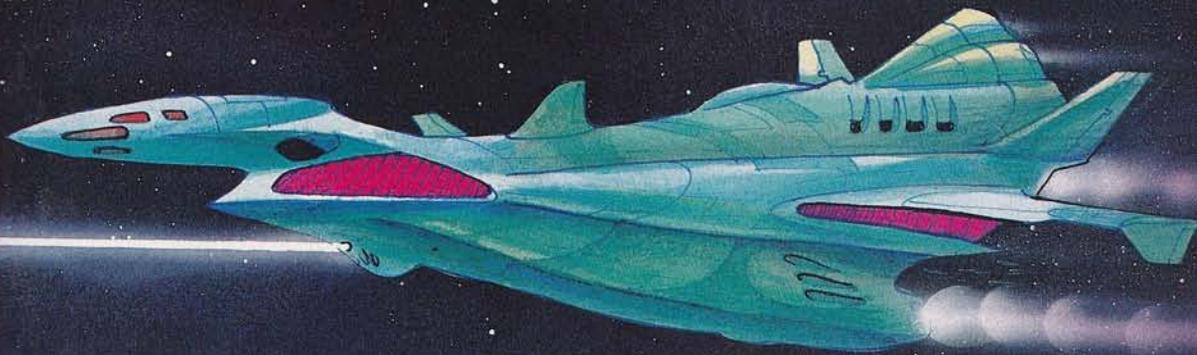
Als besonderen Gag hat Atari noch die Funktion 'DEFENDER Game Demo' eingebaut, mit der man sich ein Demonstrationsspiel ansehen kann. Das ist besonders zu empfehlen, wenn die linke Hand vom Feuern allzu müde geworden ist.

Über die Taste 'ESC' kann man das Spiel unterbrechen – und z. B. zwischendurch mal ans Telefon gehen.

Überhaupt – man kann sagen, daß DEFENDER von der Grafik, dem Sound und vor allem von der Schnelligkeit her das Heim-Computer-Spiel 1983 ist bzw. noch werden wird. In der Redaktion jedenfalls sind die Reaktionen entsprechend.

Einen Nachteil gibt es jedoch bei DEFENDER: Jeder Spieler sollte sich soweit in der Kontrolle haben, daß er nicht voller Panik wie wild auf der Computer-Tastatur herumhämmer, wenn er eine Smart-Bombe zün-





den will. Denn das hält auch die stärkste Mechanik nicht aus. Aber dieses Problem bekommt man mit der Zeit in den Griff.

Ein anderes wiegt da schon schwerer: Die Home-Version ist so perfekt, daß man in schönster Spielhallen-Euphorie nach dem Münzeinwurf-Schlitz sucht.

DEFENDER

System: ATARI 400/800 16K RAM

Programm: ROM-Modul

Max. Spieler: 2

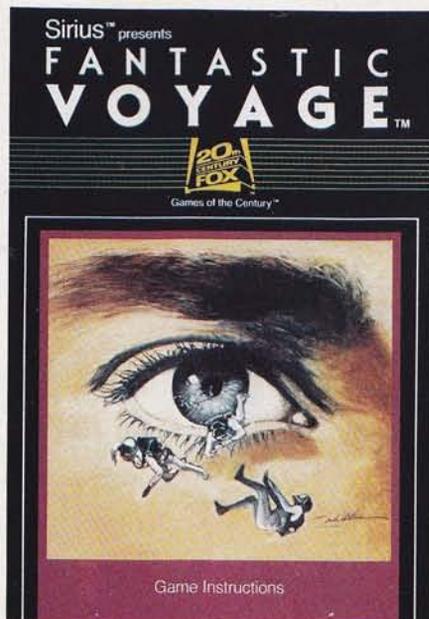
Bezugsquelle:

Atari-Fachhandel

Rettet den Patienten

Auf einer wirklich fantastischen Reise, FANTASTIC VOYAGE, geht es um Leben und Tod. In einem mikroskopisch kleinen U-Boot werden Sie als Spieler in die Blutbahn eines todkranken Patienten gespritzt. Ab dann heißt es 100%ig bei der Sache sein, denn wichtigstes, wenn auch nicht einziges, Ziel der Reise ist es, ein bedrohendes Blutgerinsel zu zerstören. Doch bis dahin treffen Sie unter anderem auf viele Bakterien, Antikörper und Enzyme.

Die Reise läuft in unterschiedlichen Phasen ab, und in jeder müssen bestimmte Aufgaben zum Wohle des Patienten gelöst wer-



den. Wird er am Schluß gerettet, kann er überleben? Das allein liegt nun bei Ihnen und wie erfolgreich Sie die FANTASTIC VOYAGE überstehen.

Für immer neue Abwechslung sorgen die sechs Spielstufen. Schaffen Sie die besonders schwierige Stufe für fortgeschrittene Spieler? Unser Redakteur jedenfalls hat es aufgegeben. Kein Wunder, er kann kein Blut sehen.

©Lauri'82

FANTASTIC VOYAGE

System: Atari 400/800, Vic-20, Commodore 64

Programm: ROM-Modul

Preis: 139 Mark

Bezugsquelle: Conzept Video GmbH
Winfriedstraße 11
8000 München 19

Schrecken im Weltraum

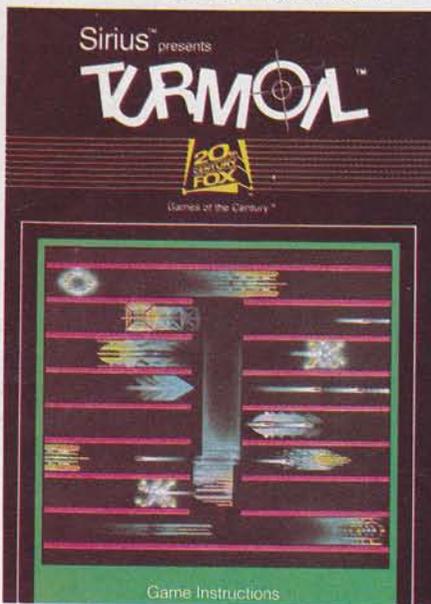
TURMOIL, ein neues ROM-Modul von Sirius, bringt uns als Pilot eines intergalaktischen Kampflägers in den Weltraum. Hier oben geht es jedoch verdammt unfreundlich zu, denn viele schlimme Wesen werden mit Ihnen ein böses Spiel treiben. Da muß man wachsam sein, zumal die Angriffswellen von links und rechts her gleichzeitig laufen.

Aber zum Glück sind Sie im Besitz einer äußerst leistungstarken Photonen-Kanone, ein Treffer kann gleichzeitig bis zu sieben Angreifer in kosmischen Staub zerlegen. Doch haben Sie noch den Überblick, reagieren Sie noch schnell genug? Keine Panik! TURMOIL hält genügend Reserve-Jä-

ger bereit. Eines versprechen wir Ihnen schon jetzt: In der höchsten Schwierigkeitsstufe geht Ihr Puls ganz schnell hoch. Kopf hoch, Commander!

TURMOIL

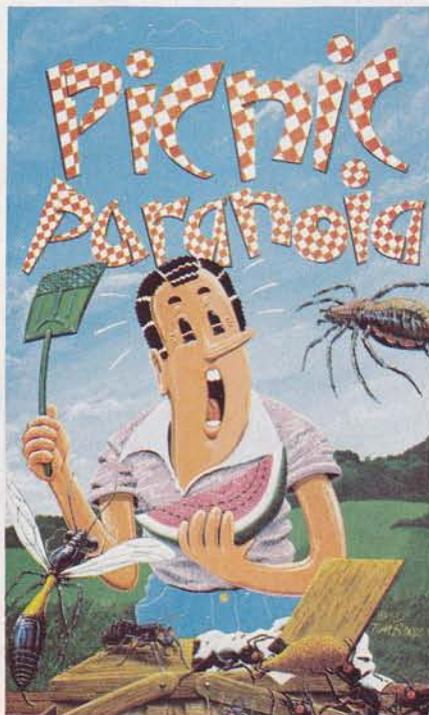
System: Atari 400/800, Vic-20, Commodore 64
Programm: ROM-Modul
Preis: 139 Mark
Bezugsquelle: Konzept Video GmbH
 Winfriedstraße 11
 8000 München 19



Immer auf die Kleinen!

Der Jahrhundert-Sommer liegt grade hinter uns, und wer hat da nicht von einem üppigen Picknick im Grünen geträumt oder es sogar selbst veranstaltet?

Nun, auch George in dem hinreißenden Spiel PICNIC PARANOIA hat seine Decken auf grünem Rasen ausgebreitet und wohlschmeckende Speisen serviert. Ein Festmahl für den König soll gerichtet werden. Doch wie das Schicksal so spielt: Auf der grünen Wiese gibt es Mitesser satt. Eine Ameisen-Armee will sich über das Essen hermachen. Und um George noch mehr zu ärgern, haben sich diese gefräßigen Räuber mit Spinnen und anderen Helfern verbunden. George kommt jetzt so richtig in Rage und wirbelt mit seiner Fliegenklatsche nur so über den Rasen. Doch je wütender George sein Picknick verteidigt,



umso mehr Ungeziefer beteiligt sich an dieser schlimmen Räuberei. Für jedes Picknickteil gibt's unterschiedliche Punkte, die George dann erhält, wenn

er in der jeweiligen Spielrunde (immer 20 Sekunden lang) erfolgreich sein Picknick verteidigt, und es nicht nebst Decke von den Ameisen fortschleppen läßt. Übrigens: nach den ersten 5000 Punkten wird eine Dose Insektenspray geliefert. George freut sich – denn nun kann er sämtliche Insekten auf einen Schlag vernichten. Mal etwas ganz anderes im weiten Feld der Computer-Spiele. Tolle Grafik, schnelle Bewegungen und viel Spielwitz machen PICNIC PARANOIA zu einem Erlebnis. Bis zu zwei Personen können am Spiel teilnehmen und es gibt fünf Schwierigkeitsgrade. Sie können sogar entscheiden, ob Sie das Picknick in einer lauen Sommernacht veranstalten wollen, denn im Dunkeln läßt's sich gut munkeln. Und das gilt besonders für die vielen gefräßigen Räuber.

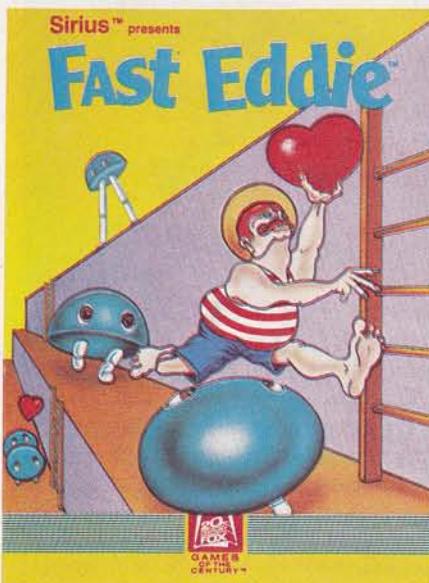
PICNIC PARANOIA

System: Atari 400/800
 16K RAM
Programm: Cassette
 Diskette
Max. Spieler: 2
Preis: DM 85,-
Bezugsquelle: READY-Versand
 Innocentiastraße 31
 2000 Hamburg 13

Kletterkünstler mit Herz

Bei FAST EDDIE (dem schnellen Eddie) heißt es erst einmal ganz cool bleiben. Denn das Rumkraxeln auf den Leitern ist

schließlich nur eine Seite des ganzen Spaßes. Nein – da gibt es noch die kleinen „Sneakers“, mit denen Eddies Absichten ganz empfindlich gestört werden. Und die wiederum sind ganz klar – hin zu den kleinen Herzen und viele Punkte kassieren. FAST EDDIE kann in fünf unterschiedlichen Schwierigkeits-Stufen gespielt werden, wobei sich dann auch der Bildschirm entsprechend ändert. Übrigens: der Programme-Macher gibt in der Spielanleitung hilfreiche Tips für die beste Kletter-Strategie. Doch in der Praxis sieht es dann wieder ganz anders aus. Weil eben diese kleinen, flinken und frechen Sneakers einfach unberechenbar sind.



FAST EDDIE

System: Atari 400/800, Vic-20, Commodore 64
Programm: ROM-Modul
Preis: 139 Mark
Bezugsquelle: Konzept Video GmbH
 Winfriedstraße 11
 8000 München 19

UHER

UHER ist einer der besten Namen auf dem HiFi- und Video-Markt. Zwei aktuelle Beispiele: Die neue UHER HiFi-Serie 26 (Empfänger, Verstärker, Cassettendeck, Plattenspieler):

2 x 45 W sinus, automatische Programmwahl, Digital-Anzeige, Dolby® C und B. Anerkannt schönes Design zu vernünftigen Preisen. Der Stereo-Video-Recorder VC 104: 8 Stunden Spielzeit, mit den z. Zt. niedrigsten Bandkosten pro Stunde, 16-Tage-Programmierung mit 5 Programmen. Sendersuchlauf und Zeitlupe mit störungsfreiem Bild. Bei UHER stimmt alles. Fragen Sie Ihren Fachhändler. Mit einem Wort UHER.



UHER
HIFI-VIDEO-TV

VIDEO
2000

UHER Vertriebsgesellschaft
 Wandalenweg 14-20 · 2000 Hamburg 1
 Telefix AG · Schörli-Hus
 CH-8600 Dübendorf/Schweiz

Faszinierend ist sie ja, die bunte, bewegte Welt der Videospiele. Und mancher von Ihnen mag beim Spiel schon mal den Gedanken gehegt haben: Sowas würde ich auch gern mal machen.

Vielleicht hatten Sie die Idee für das absolute Superspiel. Oder Sie überlegten, wie man diese und jene Raffinesse in ein vorhandenes Spiel bringen könnte. Hier schildern wir Ihnen, wie Sie's schaffen können – wenn Sie wollen

Von FRANK BAESELER

Video-Cowboys, dreidimensionale Panzerschlachten oder Laser-Photonen im Weltraum: Vor zwanzig Jahren gehörte das alles ins Reich der Fantasie. Heute gibt es für nahezu jeden Traum das passende elektronische Spiel. Manche Leute jedoch träumen anders. Vielleicht weil ihre Finger zu lahm sind. Dafür ist das Köpfchen um so heller. Und im Gegensatz zu vielen anderen reicht Spielen allein ihnen nicht. Natürlich sind auch sie von Marathon-Spiel-Sessions fasziniert, – aber sie denken immer schon etwas weiter. Wer? Die Spiele-Macher.

Ein abgeschlossenes Studium ist von Vorteil

Nun, das sind schon recht komische Typen. So nach dem Motto „Wie kriege ich das hin?“ oder „Das kann ich besser!“ Nur: Wie machen die das? Wie können die ihre Ideen-Blitze in berstende Meteoriten und zischende Laser verwandeln? Schauen wir doch mal hinter die Kulissen eines Berufes (wie soll man es sonst nennen?), den es eben nur in unserem 20. Jahrhundert geben kann.

Eine solide Ausbildung ist das Wichtigste. Einige der Spiele-Macher haben z. B. eine im technischen Bereich hinter sich. Das Kreativ-Team etwa, das Midways TRON auf die Beine stellte, setzt sich aus vier graduieren Spezialisten in den Bereichen Elektro-



So wird man ein



nik, Informatik und Industrie-Design zusammen. Chris Crawford – das As unter den ATARI-Spiele-Machern (Ostfront, Scram) – und Silas Warner von „Muse“ (Robot War, Castle Wolfenstein) haben Physik studiert. Chris war übrigens vor anderthalb Jahren in Hamburg, um in einem Seminar sein Wissen an Spiele-Macher hier im Lande weiterzugeben.

Background hin oder her – ob Physik, Kunst, Musik, Informatik oder Elektronik – Spiele machen ist auch ein Geschäft. Obwohl Spiele-Macher einiges über Bits und Bytes wissen müssen – das Wichtigste sind Dollars und Cents oder Mark und Pfennige. Natürlich kommen diese banalen Dinge nicht bis in die letzten aktiven Gehirnzellen, aber sie gehören genauso zum Spielmachen wie Sound und Farbe.

Als Basis für den Beruf muß man einen Computer programmieren können. Programmieren ist die Fähigkeit, komplexe und dennoch einfache Versionen eines Spieles entwickeln zu können. Dabei muß sich der Spiele-Macher viele Fragen stellen und auch immer die entsprechende Antwort dafür parat haben.

„Assembler“ – die Sprache der Spielmacher

Dann müssen die richtigen Antworten in eine Sprache übersetzt werden, die der Computer versteht. Diese Sprache wird Programmier-Sprache genannt. Davon gibt es einige. Basic, Cobol und Fortran sind bekannte Beispiele. Video-Spiele für zu Hause und für die Spielhallen werden jedoch in einer Sprache programmiert, die „Assembler“ heißt. Assembler allerdings ist nichts für Zartbesaitete. Programme in dieser Sprache sind schwierig zu schreiben und doppelt so schwer zu lesen. Eine Vorstellung davon bekommen Sie als Leser, indem Sie sich vorstellen, daß zehn engbeschriebene Schreibmaschinen-Seiten mit diesen Codes ein Spiel ausmachen: LIM DC1, BUFA, LOOP LNA DCO, SNA DC1. Computer haben natürlich keine Probleme, diesen Assembler-Anweisungen Folge zu leisten. Mit Assembler schreiben die Spiele-Macher kurze und effiziente Programme, die extrem schnell in den heutigen Spiele-Computern laufen. Das Ergebnis ist meistens dann ein Zeichen für ein Qualitäts-Programm: fließende Bewegung und schnellste Reaktion auf die Befehle und Anweisungen des Spielers.

So weit, so gut. Doch wo können Sie mehr über die Micros (Micro-Computer) und das Programmieren erfahren? Vielleicht in der Schule. Mehr und mehr wird Informatik als Unterrichtsfach angeboten. Oder später durch entsprechende Belegungen auf der Uni. Und wenn Sie bereits die Schule bzw. Uni hinter sich haben? Es gibt solche Angebote bereits bei einigen Volkshochschulen, berufsständischen Organisationen oder aber in den sich langsam etablierenden sogenannten Computer-Schulen. Erkundigen Sie sich nach Lernmöglichkeiten auch in den Computer-Fachgeschäften; die können dann oftmals an örtliche Computer-Clubs verweisen, bei deren regelmäßigen Treffen man viel mitbekommt.

Sichere Spielrezepte gibt's leider nicht

Bei allen Schulen in Sachen Computer gibt es allerdings eine große Einschränkung: Hier wird Computerwissen für den Beruf vermittelt. Einen zukünftigen Spiele-Macher würde man nur mitleidvoll belächeln. Und dann gibt es den „Do it yourself“-Weg. Man schaffe sich einen Heimcomputer an (einen mit Farbe, Grafik, Sound und Assembler-Sprache), achte darauf, möglichst lückenlose Dokumentationen dazu mit auf den Weg zu bekommen (technisches Manual, Software-Entwicklungs-Manual etc.), und kann dann in der Freizeit mit dem Selbststudium beginnen. Wichtig sind dabei Kenntnisse der englischen Sprache – denn ausführlichere Informationen gibt es vielfach eben nur in Englisch.

Soviel zur Basis. Kommen wir zum lustigen Teil – zum Spiel. Falsch gedacht! Video-spiele spielen ist ein Riesenspaß, sie zu machen aber harte Knochenarbeit. Um ein Spiel zu machen, muß man logisch denken können und jedes kleinste Detail beachten. „Unterschätzen Sie bloß nicht die langfristige und detailreiche Planung, die in einem Video-Spiel steckt“, sagt John Pasierb von Bally Midway, der bei der Entwicklung der Spielhallen-Klassiker wie GALAXIAN und OMEGA RACE voll dabei war. „Jeder meint, er wisse schon, wie Spiele sein müssen“, sagt Pasierb. „Aber dabei sind so unendlich viele Einzelheiten zu beachten, und ein sicheres Rezept für erfolgreiche Video-Spiele gibt es nicht.“

Nun – ein erfahrener Programmierer kann diese vielen Einzelheiten zusammenbringen. Und wenn er dann noch, so wie Pa-

n Spielermacher

sierb, äußerst kritisch an die Sache herangeht, kann sich auch der Erfolg einstellen. Tatsächlich sind so viele Dinge zu beachten: die Größe der Objekte auf dem Spielfeld (Asteroiden, Geister); welche Controller (Drucktasten oder Steuerknüppel); der Bewegungs-Bereich der Objekte und so weiter.

Ein Spiele-Macher ist mehr als ein Techniker. Er muß mit anderen über seine Ideen reden können, und zwar so, daß ihn auch ein Nicht-Techniker verstehen kann. Und wenn's einmal notwendig sein sollte, muß ein Spiele-Macher andere überzeugen, ihnen seine Idee optimal „verkaufen“ können. Obwohl es jeden hart trifft: Er muß Kompromisse machen können, Änderungen hinnehmen und auch mal Visionen fallen lassen. Und weil wir gerade dabei sind – Sensibilität und Persönlichkeit spielen bei einem Spiele-Macher ebenfalls eine wichtige Rolle. Silas Warner, Forschungs- und Entwicklungs-Chef bei „Muse“-Software, meint: „Beim Spiele-Machen zählt der

Mensch. Es ist wichtig, richtig mit anderen Menschen umgehen zu können.“ Im vollen Ernst geht Warner davon aus, daß Spielermachen genau falsch für Leute ist, die einzig und allein nur auf Computer ausgerichtet sind. Warner ist der Ansicht, daß der „Hacker“, also der Programmierer, der nur vor seinem Terminal lebt, einen denkbar schlechten Spiele-Macher abgibt. „Hacker sehen im Computer einen Zahlenfresser“, fügt Warner hinzu, „doch Spiele sind einfach-mehr als nur Zahlen in einer Maschine“.

Ein großes Publikum will unterhalten sein

John Pasierb findet, daß ein Spiele-Macher flexibel sein muß, daß er ein Mannschaftsspieler ist und – als Wichtigstes – extrem motivierbar sein muß. Und solche Leute sind selten. „Und was ist mit denen, die toll spielen können?“ „Unwesentlich“, sagt Pasierb. „Ein guter Strategie zu sein, ist viel wichtiger.“

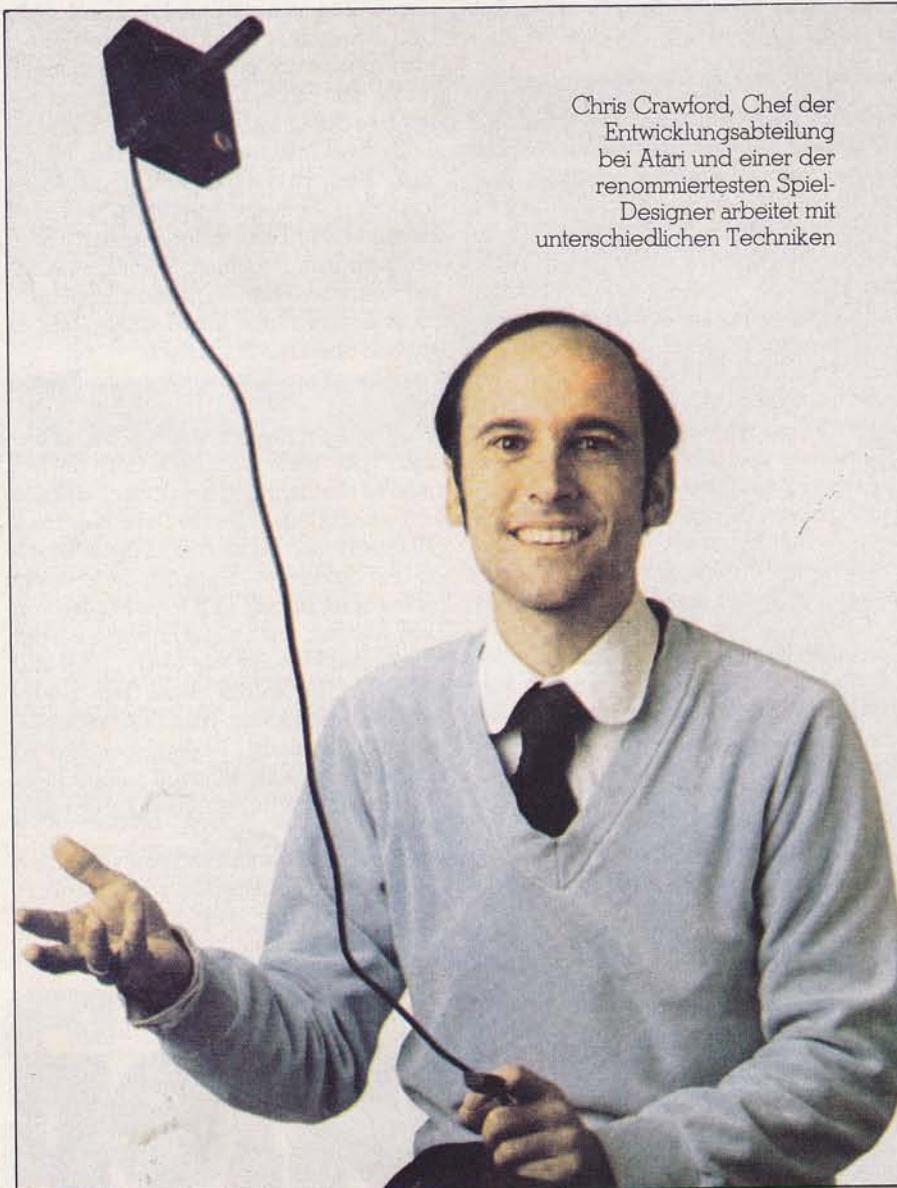
Auf einen Nenner gebracht: Um ein guter Spiele-Macher zu sein, benötigen Sie Talent, Training, Reife, besondere Fähigkeiten und ein großes Maß an Persönlichkeit. Die besten Spiele-Macher sind also nicht einseitig ausgerichtete Computer-Freaks. Im Gegenteil – sie benutzen den Computer nur als Werkzeug, als Mittel zum Zweck. Und der liegt einzig und allein darin, ein großes Publikum mit großartigen Videospielen zu unterhalten.

Heute sind Spiele-Macher noch exzellente Programmierer, die allein oder im Team arbeiten und ein Spiel vom Anfang bis zum Ende „gestalten“. Doch wie wird es morgen sein? Eine sich explosiv ausbreitende Verbraucher-Nachfrage, noch leistungsfähigere Mikroprozessoren, preisgünstigere Speichermöglichkeiten und möglicherweise auf Bildplatte gespeicherte Bilder werden die heutigen Spiele verändern. Und das Spiele-Machen. „Muse's“ Warner sagt voraus, daß dann die Spiele-Macher an Fließbändern sitzen und arbeiten werden.

Videospiele durch Grafik-Generatoren

Nun – diese Voraussage steht schon jetzt auf dem Boden der Tatsachen. Schon für die „kleinen“ Computer-Systeme (z. B. Atari) werden bereits sogenannte Grafik-Generatoren angeboten, mit denen man zumindest den optischen Teil eines Spieles recht einfach erstellen kann. Und – weil wir hier in Deutschland ja immer besonders gründlich sind – es gibt einen noch einfacheren Weg, zu Spiel-Szenarios zu kommen. Eine simple Videokamera (schwarz/weiß genügt) wird auf die Vorlage gehalten. Über ein sogenanntes Interface (eine Kiste vollgepackt mit Elektronik) wird dieses Videobild nun digitalisiert in den Computer gegeben. Es kann auf dem Bildschirm dargestellt werden und über entsprechende Programme beliebig verändert werden. Das sowohl in den Farben, als auch in allen möglichen Größenverhältnissen. Diese so modifizierten „Spielebilder“ werden vom Programmierer nur noch in ein Programm eingebaut, die entsprechende Logik hinzuprogrammiert – und vielleicht heißt dann das neue Telespiel „Abenteuer im Welt-raum“, mit Bildern und Aktion, wie wir das bisher nur im Film TRON sehen konnten. Andere Experten prognostizieren, daß es spezielle, einfache Entwicklungs-Sprachen geben wird, die jeden Verbraucher in die Lage versetzen, sein eigenes Video-Spiel zu entwickeln.

Doch was immer die Zukunft bringen wird – heute ist eines sicher: Das Spiele-Machen fängt gerade erst richtig an. Und es gibt noch keine eindeutigen Antworten auf die vielen Fragen. Silas Warner liegt da ganz richtig: „Kein Rat ist perfekt – das ist einfach noch alles viel zu frisch.“



Chris Crawford, Chef der Entwicklungsabteilung bei Atari und einer der renommiertesten Spiel-Designer arbeitet mit unterschiedlichen Techniken



Verpaßt?

Das läßt sich nachholen!

TeleMatch 1 und 2 sind noch zu haben. Gegen Ein-sendung von DM 5,- in Briefmarken erhalten Sie das Heft Ihrer Wahl.



Enthält alles über den sensationellen Elektronik-Film-TRON, die Welt von PAC-MAN, sprechende Computer, Computer-Spiele und ihre neuen ungeahnten Möglichkeiten, Computer-Musik, Tips zu besserer Spiel-Strategie, Punktlisten, Interviews, Tests, Berichte aus der Szene und vieles andere mehr.

Enthält alles über die neuen Sport- und Abenteuer-Cassetten, die neuen ATARI-Cassetten, wirklichkeitsnah und spielstark, Computer-Grafik, Coleco-Vision - ein Spiele-Konzept der Zukunft, Roboter von gestern und heute, Strategie und Taktik-Tips, jede Menge Spiele-Tests und vieles mehr.

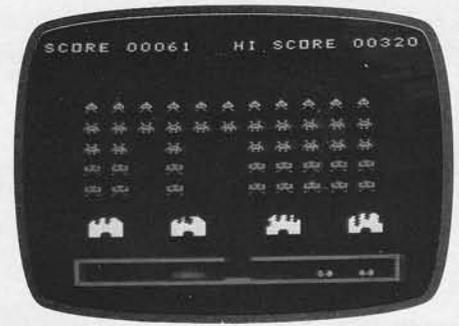


Schreiben Sie an den TeleMatch Verlag GmbH & Co, Steindamm 63, 2000 Hamburg 1. Stichwort: TeleMatch-Oldie. Nennen Sie Ihren Heftwunsch und fügen Sie entsprechende Briefmarken bei (DM 5,- für ein Heft, DM 10,- für beide Hefte). Bitte schreiben Sie Ihre Adresse in Blockschrift!

**Und denken Sie daran:
In Zukunft regelmäßig
TeleMatch.**

Alle 2 Monate neu am Kiosk!

Elektronik-Ingenieure der Firma Texas-Instruments erfanden den Integrierten Schaltkreis, landläufig besser bekannt unter dem Kürzel IC (für: Integrated Circuit), und entwickelten den Mikroprozessor auf Chip. Nun rollt die Mikrocomputerwelle. Und was wohl ist naheliegender für den, der die Voraussetzungen für diese Entwicklung schaffte, als selbst einen Home-Computer zu bauen? Eben diesen



TI 99/4A - Kie

Wer sich für schönes Design begeistern kann, ist von der Optik gut bedient: Flache Kompakt-konsole im Metallic-Look mit schwarzer Tastatur. Format: 38,1 x 7,1 x 25,9 cm. Und 2,3 kg schwer. Nun geht's beim Mikrocomputer nicht ums Design, sondern um das, was er kann und wie er's kann, zudem, wie anwenderfreundlich und umfangreich die sogenannte Software ist und dergleichen Dinge mehr.

Wir beschäftigen uns in erster Linie mit den Spielen. Folgerichtig galt unser erster Blick dem, was man mit dem TI 99/4 A spielend machen kann. Das ist schon was: Eine ganz interessante, umfangreiche Spielebibliothek, in der all das vertreten ist, was wir vom VideoSpielcomputer her kennen. Etwa die **TI-Invaders** (Space Invaders in der Texas Instruments-Version) oder **Car Wars** (was Ataris „Dodge 'em“ entspricht), natürlich ein Fußballspiel, **Hallenfußball** benannt, **Tombstone City**, ein Wildwest-Spiel und eine Schachkassette, der **Schachmeister**. Was Mattels „Intellivision“ mit dem Sprachmodul „IntelliVoice“ recht ist, war den Texanern billig: Der „Solid State Speech-Synthesizer“ erweitert den TI entsprechend. Wie das klingt wird beim Science Fiction-Spiel **Parsec** eindrucksvoll demonstriert. Da gibt eine Frauenstimme Hinweise aufs Spielgeschehen. Auf **Parsec** und andere TI-Spiele werden wir im nächsten Tele-Match ausführlich eingehen.

Spiele sind aber nur der erste Schritt im Umgang mit dem Home-Computer. Was also kann man mehr?

Die „intelligente Kombination“, so der Originaltext bei TI, „von Hardware und Software eröffnet eine neue Dimension des Lernens und Unterhaltens.“ Das heißt: Wie die Mitwerber bietet der TI 99/4 A die Möglichkeit, eigene Programme zu schreiben, Software aus dem Finanz- und Privatbereich zu verarbeiten, Sprachen zu lernen und dergleichen Dinge.

Voraussetzung für dieses Tun ist eine Erweiterung der Speicherkapazität. Das Grundgerät ist bei Lieferung mit 16 K ausgerüstet, die durch Karten auf 48 K erweitert werden

können. An Peripherien stehen neben Diskettenstation und Kassettenlaufwerk der Sprach-Synthesizer und die handelsüblichen Normalformat-Drucker zur Verfügung. Ferner sind handelsübliche Schreibmaschinen mit V.24-Schnittstelle anschließbar.

Der Umgang mit dem TI 99/4 A ist ausgesprochen verbraucherfreundlich. Das gilt einmal für die „Solid State Software“-Module, die wie bei jedem VideoSpielcomputer einfach in den entsprechenden Schacht rechts neben der Tastatur geschoben werden. Damit ist der Computer sofort arbeitsbereit. Ein Ladevorgang entfällt.

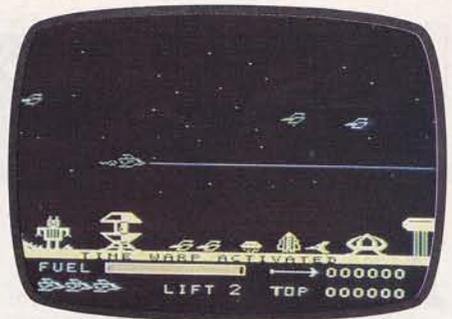
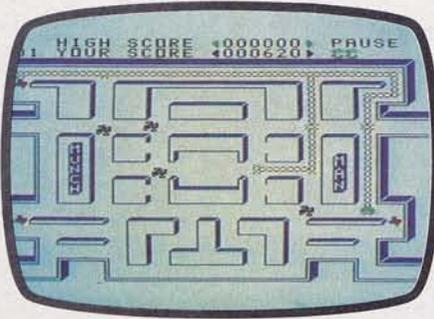
Zum zweiten „sagt“ einem der Computer per Bildschirm, was getan werden kann. Etwa bei Spielen: „Drücken Sie eine beliebige Taste.“

Allerdings: Die Spielprogramme wurden im Gegensatz zu anderen Programmen nicht eingedeutscht. Computer-Einsteiger werden aber zweifelsfrei schnell begreifen, was da auf dem Bildschirm von ihnen gefordert wird.

Es würde zu weit führen, detailliert die über 1000 Programme für den TI 99/4 A aufzuzählen. Der Software-Übersicht können wir aber entnehmen, daß in diesem Angebot wirklich für jeden etwas vorhanden ist, gleich, welche Interessen er hat oder welche Problemlösungen er sucht.

Erfreulich die leicht verständlich geschriebene Bedienungsanleitung mit 207 Seiten





ein, aber fein

Umfang. Vor allem, und das ist leider noch immer nicht selbstverständlich: Sie ist nicht einfach übersetzt, sondern neu geschrieben worden – für den deutschsprachigen Verbraucher.

Ein Punkt, den wir besonders positiv bewerten: Besitzer des Systems werden nicht – wie häufig bei Home-Computern zu be-

obachten – alleingelassen. Da gibt es einmal das (wenn auch englischsprachige) „99'er Magazine“, eine populär geschriebene Zeitschrift mit einer Fülle von Informationen. „99'er“ erscheint zweimonatlich und bringt Programmbeispiele, Einführungen, Spiele und vieles andere mehr. Mit Normalpost kostet das Jahresabo US \$ 28, mit Luft-

post US \$ 43. Zu bestellen bei: 99'er Magazine, P.O. Box 5537, Eugene, OR 97405, USA.

In Deutschland erscheint das „TI Magazin“, als „Fachzeitschrift für Anwender des TI 99/4 A“ beim Fachverlag Reinhold Hasse, Raabe-Str. 5 in 5413 Bendorf. Enthalten sind viele Programmbeispiele und News. Herausgeber dieser „User“-Zeitschrift ist die

Interessengemeinschaft TI-99.

Beide Magazine beweisen, daß man durch den Umgang mit dem Computer keineswegs isoliert wird, sondern genau das Gegenteil erfolgt: Erfahrungsaustausch, gemeinsamer Spaß an der Sache, Kommunikation.

Oben (von links nach rechts): TI-Spielauswahl, TI-Invaders, Munch Man, Tombstone City und – neu im Programm – Parsec, das Spiel mit Stimme. Die komplette System-Konfiguration sieht so aus (Links): Disk Drive, Konsole und Drucker



DAS LABYRINTH

Mark saß benommen, schläfrig und schlecht rasiert am Computer, da er fast die ganze Nacht im Büro verbracht hatte. Sein Magen knurrte vernehmlich, während er in die Tasche neben dem Stuhl griff und einen weiteren Krapfen herausnahm. Gedanken daran, daß er zu dick wurde und diesen Stuhl schon seit mehreren Stunden nicht mehr verlassen hatte, kamen ihm in den Sinn und entschwand lautlos wieder, ohne den Hauch eines Echos zu hinterlassen.

Seine Arbeit machte ihm Spaß: Programmieren war die erste Arbeit, mit der er wirklich auf Anhieb zurechtgekommen war. Er vermutete, daß ihn persönlich die überwältigenden Fähigkeiten der kleinen Maschine faszinierten, die Komplexität, die unglaubliche Anzahl verschiedener Operationen, die sie durchführen konnte. Als wäre die Maschine das interessanteste Menschenwesen, mit dem er sich unterhalten konnte. Alles unter seinen Fingerspitzen! Indem er die Tastatur drückte, konnte er mit dieser geballten Macht in Verbindung treten. Manchmal hatte es fast den Anschein, als wäre der Computer der einzige Partner, mit dem er sich wirklich unterhalten konnte. Er startete den Bildschirm an. Dort schien etwas Merkwürdiges zu geschehen... Linien formten sich, wo eigentlich keine sein durften. Er rieb sich die Augen. So etwas, das wußte er, kam oft vor, nachdem er zu lange vor dem Monitor gesessen hatte. Die Sehschärfe ließ nach. Er sollte es wirklich einmal mit diesen Übungen versuchen, die Ellen ihm empfohlen hatte. Bisher war er leider noch nie dazu gekommen.

Seit vierzehn Stunden arbeitete er nun schon ununterbrochen an diesem speziellen Teil des Projekts. Er mußte unbedingt einmal seine Eltern am anderen Stadtrand besuchen... unbedingt. Aber er hatte keine Zeit. Außerdem waren die Straßen zu unsicher. Jedesmal, wenn Mark hinausging, schienen sich die Zustände verschlechtert zu haben: Straßen mit aufgerissenem Belag und Schlaglöchern, an allen Straßenecken Kinder mit zu lauten Radios und haßverzerrten Gesichtern, eingeschlagene Schaufensterscheiben. Flaschen und Steine wurden auf vorbeifahrende Autos geworfen, und vor einigen Wochen, als er über das Projekt nachgedacht hatte, war er ganz in Gedanken, wie ein Schlafwandler, an der falschen Haltestelle ausgestiegen – und dann hatten ihn zwei Kinder vier Häuserblocks weit gejagt, bis er auf einen anderen Bus aufspringen konnte. Sie hatten an die Bustüren geschlagen und mit verzerrten Mündern geschrieben. So etwas hatte er noch nie zuvor gesehen.

„Du mußt sehr vorsichtig sein, Mark“, warnte ihn Ellen immer. Sie schien sich stets um

ihn zu sorgen. „Sonst wird dich die Stadt eines Tages erwischen.“

Er gab sich Mühe, ihrem Rat zu folgen und sich auf seine Umgebung zu konzentrieren, wenn er dort draußen war, doch er wurde immer wieder unaufmerksam. Er machte sich zu viele Gedanken – er dachte viel zu häufig an das Projekt.

Die Linien auf dem Monitor verstärkten sich. Mark rieb sich erneut die Augen. Sie überkreuzten sich und bildeten Kästchen und Spaliere. Unmöglich. Unmöglich...

„Ellen, könntest du einen Augenblick herüberkommen?“ Mark sah kläglich vom Monitor auf.

Ellen kam herüber und sah ihm über die Schulter. Sie runzelte die Stirn. „Wie hast du das bekommen?“

„Ich weiß nicht. Ich gab den Einleitungstext des Finanzberichts ein und erhielt diesen Unfug.“

Ein regelmäßiges Gefüge horizontaler und vertikaler grauer Balken unterschiedlicher Länge unterbrach den gelben Hintergrund. Ellen sumnte leise und nachdenklich. „Unfug ist das nun gerade nicht, aber es sollte nicht hier sein. Sieht wie der Teil eines Spiels aus.“ Sie tätschelte kichernd seinen Arm. „Mark, bist du ganz sicher, daß du den Bericht eingegeben und nicht etwas anderes ausprobiert hast?“

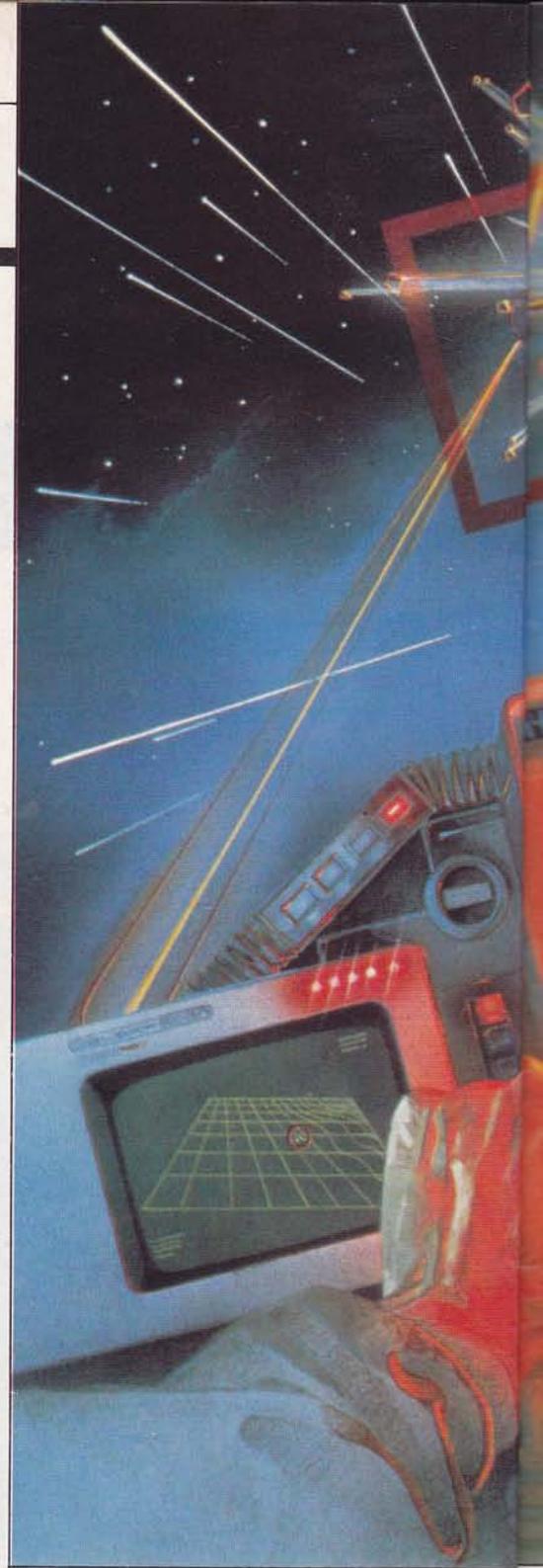
„Definitiv – außerdem ist kein Spiel auf dieser Floppy-Disk.“

„Vielleicht hast du eine falsche Disk aus dem Archiv geholt. Mal sehen, ob wir nicht die Katalognummer bekommen können.“ Ellen tippte verschiedene Tasten der Tastatur, doch das Labyrinth blieb auf dem Bildschirm. „Ich kann es nicht wieder weg bekommen“, sagte sie.

Mark starrte den Monitor durchdringend an. Seine Augen brannten. Noch niemals hatte er sich so erschöpft gefühlt. Doch das kleine Finanzprogramm beschäftigte ihn schon seit Wochen über Gebühr, und er hatte wenig Schlaf bekommen, weil er alle paar Stunden aufgewacht war und sich genötigt fühlte, etwas niederzuschreiben. Die ganze Zeit hindurch hatte er weder Büro noch Wohnung verlassen. Vom Wechsel der Jahreszeiten hatte er erst etwas bemerkt, als der erste Schnee gefallen war. Ellen hatte ihn immer gewarnt, er würde seine Gesundheit damit ruinieren. Er wußte nicht einmal, weshalb er nicht auf sie hörte. Er tippte mehrere Tasten an, konnte aber keine besseren Resultate als Ellen erzielen.

„Wir sollten abschalten und neu programmieren“, schlug er vor.

Ellen legte den Schalter an der Rückwand der Maschine um. Der Schirm erlosch. Dann schaltete sie wieder ein. Das graue Labyrinth erblühte zu neuem Leben, doch dieses Mal war es komplizierter als zuvor,



und ein winziger Punkt schien sich durch einen der Korridore zu bewegen.

Mark schlug mit der Handfläche seitlich gegen den Monitor. Das Labyrinth wackelte, der Punkt lief gegen eine Wand und verschwand. Plötzlich wurde der Bildschirm flammend rot.

EINEN AUGENBLICK BITTE!!! leuchtete auf dem Monitor auf. Ellen sah den Bildschirm mit gespitzten Lippen an. „Was, zum Teufel...“

Nun erschien wieder das Menu mit der üblichen Auswahlliste. Ellen griff erleichtert nach der Tastatur und tippte die Anforderung für den Katalog ein.



Originaltitel: LABYRINTHINE

Copyright © 1982 by Steve Rasnic Tem
 aus: Computer Gaming World Vol. 2 No. 5,
 Sept. 82 Übersetzung aus dem
 Amerikanischen von Joachim Körber

nahm die Arbeit an dem Finanzbericht, zu dessen Ausarbeitung man ihn eingestellt hatte, wieder auf. Aber jedesmal, wenn er unaufmerksam wurde und seine Konzentration nachließ oder er in einen Tagtraum versank, erschien das Labyrinth wieder, und jedesmal schien es noch komplizierter geworden zu sein.

„Irgendwie erinnert es mich an eine Stadt, Ellen“, bemerkte Mark eines Tages.

„Wie das...“ antwortete sie abwesend.

„Das Labyrinth. Es sieht wie das Luftbild einer Stadt aus. Und das hier ist eine Person, die sich darin bewegt.“

Ellen wandte sich müde dreinblickend ihm zu. „Nur ein Fehler im System, Mark. Zugegebenermaßen ein außergewöhnlicher, aber interpretiere nicht zuviel hinein. Ich... nun, du hast viel Zeit für dieses Finanzprogramm verwendet. Bitte verstehe mich nicht falsch, aber vielleicht solltest du wirklich einmal eine Pause machen.“ Sie streichelte sein Haar. „Ich mache mir Sorgen um dich. Mir macht die Arbeit hier auch Spaß, manchmal kann ich mich auch so sehr in den Job hineinsteigern, daß es mich fast selbst etwas ängstigt. Aber bei dir erreicht es schon fast gesundheitsgefährdende Ausmaße.“

Mark nickte langsam mit dem Kopf. Er vernahm Ellens Worte, wenngleich er sich ihrer Gegenwart kaum bewußt war. Er wollte schon eine Weile Urlaub machen, hatte aber bisher nie danach gefragt. Nun war er nicht mehr sicher, ob er die Frage überhaupt noch stellen konnte, so sehr ging er in seiner Arbeit auf.

Mark beugte sich weit nach vorne und betrachtete den Bildschirm. Er bemühte sich, etwaige Einzelheiten des Punktes auszumachen, der sich durch das Labyrinth bewegte. Er blinzelte mit den Augen, wodurch der Eindruck entstand, der Punkt hätte bewegliche Anhängsel.

★

Während der darauffolgenden Wochen erschien das Labyrinth – das Mark mittlerweile nur noch als „Die Stadt“ betrachtete – mehrmals im Finanzbericht, einmal druckte es sich sogar mit den Umsatzzahlen aus. Er studierte das kunstvolle Arrangement ineinander übergehender Labyrinth-Teile auf der perforierten Papierrolle und stellte fest, daß der Ausdruck es der Stadt ermöglicht hatte, bis weit über die engen Grenzen des Bildschirms hinauszuwachsen. Er faltete das ausgedruckte Diagramm sorgfältig zusammen, wobei er sich verstohlen und schuldbewußt umschaute. Dann, nachdem er festgestellt hatte, daß ihn niemand beobachtete, steckte er es in die Brieftasche, damit er es mit nach Hause nehmen konnte. Als er am Abend nach Hause kam, befestig-

„Nur die normalen Programme...“ stellte Mark fest, als er sich über den Schirm beugte. Er dachte an einen Spaziergang. Er hatte sich schon lange keine Entspannungspause mehr gegönnt. Er wußte, daß er den Kontakt zur Stadt verloren hatte, und dieser Gedanke machte ihn nervös. Was würde geschehen, wenn er jetzt so unvorbereitet hinausging? Vielleicht würde ihn die Stadt bei lebendigem Leib auffressen.

★

Das Labyrinth tauchte während der darauffolgenden Tage noch mehrmals in verschiedenen Programmen und sogar auf

verschiedenen Scheiben auf. Die einzigen Konstanten schienen Mark und sein Computer zu sein. Auf einem anderen Computermonitor tauchte es niemals auf, selbst dann nicht, wenn Mark programmierte, aber auch auf Marks Computer erschien es nicht, wenn ein anderer an der Tastatur saß. Die Firma zog mehrere Spezialisten zu Rate, die den Computer auseinandernahmen und Teil für Teil wieder zusammenbauten, aber keiner konnte irgendwelche Fehlfunktionen in der Maschine feststellen. Der abschließende Konsens lautete: „Unerklärliche Interferenzen“.

Mark erhielt den Computer zurück und

te Mark den Ausdruck mit Reißzwecken an der Wand gegenüber seinem Bett. Um den Haushalt, Geschirrspülen und Aufräumen, kümmerte er sich auch heute nicht, obwohl sich in der Küche der Abfall türmte und überall Kleidung und verstreute Zeitungen herumlagen. Ellen hatte eine Nachricht auf dem Anrufbeantworter hinterlassen, mit der sie ihn zu einer selbstgekochten Mahlzeit zu sich lud. Doch er mußte feststellen, daß er sich, so sehr er auch bemüht war, kaum auf den Klang ihrer Stimme konzentrieren konnte und den Sinn ihrer Worte nicht begriff, da sein ganzes Denken ausschließlich dem Labyrinth galt. Er saß stundenlang auf dem Bett und betrachtete den Ausdruck an der Wand, wobei er hin und wieder aufstand, hinüberging und bestimmte Teile einer eingehenderen Betrachtung unterzog. Er war fast imstande, bestimmte kleinere Details der einzelnen Gebäude auszumachen.

Am meisten jedoch erstaunte ihn die Tatsache, daß sich der einsame Punkt immer noch im auswuchernden Irrgarten der Stadt gewegte und ziellos durch die Straßen irrte. Nun war er ganz sicher: Der Punkt hatte eindeutig Arme und Beine.

★

Mark spürte mehr und mehr, wie die anderen im Büro ihn anstarrten und mißtrauisch beobachteten. Sie alle schienen darauf zu warten, was als nächstes auf dem Bildschirm seines Computers auftauchen würde. Ellen sprach überhaupt kein Wort mehr mit ihm, obwohl er sich beim besten Willen nicht erklären konnte, warum sie so wütend auf ihn war.

Mittlerweile war er sich der Ausdehnungen und des komplizierten Aufbaus des Labyrinths so schmerzhaft bewußt, daß er es kaum noch wagte, es erneut ausdrucken zu lassen. Er empfand die absurde Angst, die seltsame Stadt könnte über den Drucker hinausquellen, das Büro überschwemmen, sich durch das ganze Bürohochhaus ergießen und schließlich sogar in die Straßen der tatsächlichen Stadt vordringen, wo sie die Verkehrswege verstopfen und hilflose Fußgänger mit stürmischem Griff umklammern könnte.

Ganz offensichtlich erobert von Marks Bemühungen, sie nun nicht mehr aus dem Computer herauszulassen, fing die labyrinthartige Stadt plötzlich an, ihre Monstrosität auf andere Weise deutlich zu machen. Sie begann, eine Montage von Nahaufnahmen ihrer selbst zu zeigen, Standbilder, die gemartete und verdrehte Ansichten einiger Durchgangsstraßen und Seitengassen des gigantischen Labyrinths zeigten. Diese gewundenen und verschlungenen Darstellungen auf dem Monitor des Computers zu betrachten, verschaffte Mark höllische Kopfschmerzen, doch er fühlte sich auf seltsame Weise versucht, sie unentwegt anzusehen. Fast schien es so, als sei er vor dem

Computer am Boden festgewachsen, so erpicht war er darauf, sich keines der Bilder auf der Mattscheibe entgehen zu lassen.

★

„Mark“, wandte sich Ellen schließlich mit ernster Miene an ihn. „Ich möchte dir bestimmt keine Vorwürfe machen, trotzdem habe ich neuerdings den Eindruck, als würde die Qualität deiner Arbeit ständig nachlassen.“ Ellen schien wirklich aufrichtig besorgt zu sein, aber Mark hatte nicht einmal mehr die Zeit, sich mit ihren Problemen auseinanderzusetzen. Zu sehr war er damit beschäftigt, die Auswüchse und Winkel der Stadt zu erforschen, sich von den wechselnden Bildern fesseln und immer mehr in Anspruch nehmen zu lassen. Die Bilder folgten immer rascher aufeinander – inzwischen etwa eines pro Minute –, und die gehende Gestalt schien mit jeder Einstellung immer deutlicher zu werden als vorher.

„Jedem hier fällt das auf, Mark“, beharrte Ellen nun schon mit wesentlich mehr Nachdruck. Mark stellte fest, daß er nur noch teilnahmslos mit dem Kopf nicken konnte – jede darüber hinausgehende Anstrengung erschien ihm viel zu groß.

Ellen entfernte sich – traurig, enttäuscht, frustriert. Die Gestalt auf dem Bildschirm schien jetzt zu hüpfen, den schmalen Weg hinunterzutanzten, der zu beiden Seiten von gewaltigen, massiven Mauern begrenzt wurde. „In den Straßen tanzen...“ flüsterte Mark verträumt und sah sehnsüchtig zum Bildschirm.

★

An diesem Abend war Mark so sehr mit der Betrachtung der Labyrinthstadt beschäftigt, daß er nicht nach Hause ging, sondern statt dessen im Büro blieb, als die anderen schon längst nach Hause gegangen waren. Er blieb die ganze Nacht über dort. Die Bilder rasten inzwischen mit einer Geschwindigkeit über den Bildschirm, daß man Angst haben mußte, dies würde die Speicherkapazitäten ausbrennen. Es schien fast so, als würde die Stadt die Maschine gemäß ihrem eigenen Willen steuern. Die Diagramme mit den verschiedenen Ansichten des Labyrinths huschten so schnell unter Marks Blicken dahin, daß sie fließend ineinander übergingen und miteinander verschmolzen und so in seinem Geist das Abbild eines unendlich großen und unendlich komplexen Häusermeeres bildeten, einer Stadt, die er bis in alle Ewigkeit erforschen konnte, wie es die kleine Gestalt auf dem Bildschirm allem Anschein nach ebenfalls tat.

Schließlich kam Mark der Gedanke, daß diese Komplexität der Linien und Windungen in mancherlei Hinsicht die komplexe, labyrinthartige Natur seines eigenen Verstandes widerspiegeln mußte. Ganz bestimmt hatte Mark eine einzigartige intime Beziehung zu seinem Computer entwik-

kelt. Er war in gewisser Weise sein bester Freund geworden.

Während die Gestalt rastlos hin und her eilte, diese Straße hinab, die andere wieder hinauf, verzweifelt darauf versessen, jeden Zentimeter des Labyrinths zu erforschen, wuchs in Mark die Ahnung zur unumstößlichen Gewißheit, daß seine Theorie stimmte.

Plötzlich verspürte er den quälenden Wunsch, die ganze Stadt – seine Stadt, sich selbst – erleben zu können. Er ging zum Drucker und schaltete ihn ein. Der Computer gab ein lautes Brummen von sich, dem Stoßseufzer einer gequälten Kreatur verwandt und entlud seinen Speicherinhalt auf den Drucker...

Als Ellen am nächsten Morgen das Büro betrat, war es dort ungewöhnlich still. Mit einer schlimmen Vorahnung öffnete sie die Tür zum Computersaal. Schreckensbleich sah sie die Berge von Papier, eng bedruckte Bahnen, ineinander verschlungen, übereinander getürmt, endlos und unentwirrbar zu einem gewaltigen Gebirge getürmt. Die weiße Flut quoll durch die geöffnete Tür in Gänge und Flure hinaus ins Haus. Nur mit großer Mühe konnte sie sich den Weg zu Marks Computer bahnen, wobei sie fast zu ersticken drohte im endlosen Meer weißer Bahnen und Bögen. Marks Platz war leer. Der Monitor aber leuchtete und flackerte – in rasender Fahrt schossen die Bilder über den Schirm, um gleich darauf aus dem Drucker zu quellen. Ein Alptraum dachte sie. Ein irrsinniger, total wahnsinniger Alptraum! Sie wollte lachen, hysterisch, verzweifelt... irgendetwas tun... Aber sie war unfähig. Sie klebte an Marks Stuhl und startete auf den Bildschirm... Was würde jetzt noch kommen? Da! Und jetzt schon wieder – deutlicher als zuvor! Sie beugte sich ganz nach vorn... das Pünktchen! Der helle Punkt, den Mark schon so oft gesehen hatte! Jetzt war ein zweiter dazugekommen. Beide deutlich zu erkennen. Beide wie von magischen Kräften bewegt. Mal dicht beieinander, mal wieder getrennt. Moment! Der erste schien zu fliehen, der andere schien ihn zu verfolgen. Ja, richtig: Ein Punkt jagt den anderen, hetzt ihn durch diese phantastische Welt der Unentwirrbarkeiten, erbarmungslos, zielsicher, ohne irgendwelche Zeichen von Erschöpfung. Jetzt kommen beide auf sie zu, werden größer und größer und während der erste mit einem schnellen Satz am linken Bildrand verschwindet, bleibt sein Verfolger plötzlich direkt unter ihrem verblüfften Blick stehen. Sie sieht deutlich die Arme und Beine und dann den nach oben gerichteten Kopf. Die Blicke treffen sich... Ist das nicht...? War das nicht...? Mit äußerster Anstrengung versucht sie, zu begreifen, sich zu erinnern... die Augen... und dann dieser winkende Arm... Sie spürte die Verlockung, denn plötzlich verstand sie die Zeichen der Zeit.

Steve Rasnic Tem

TI 99/4 A. Von Texas Instruments.



Mit dem lernen Sie spielend.

Auch wenn Sie noch nie zuvor einen Computer gesehen haben, können Sie mit Ihrem Home Computer von Texas Instruments sofort arbeiten.

Das bequeme Solid State Software® System macht das möglich. Stecken Sie einfach das Programm-Modul in den Home Computer und los geht's.

Zum Beispiel mit einem der vielen,

spannenden Aktionsspiele. Mit „Car Wars“. Oder mit „Space Invadors“. Oder mit „Hallenfußball“.

Ihr TI 99/4 A „sagt“ Ihnen, was Sie tun müssen. So lernen Sie wirklich spielend den Umgang mit Ihrem Home Computer.

Genauso einfach können Sie mit der vorprogrammierten Software lernen. Sie legen ein Solid State Software® Modul ein und arbeiten damit.

TI 99/4 A. Computerspaß. Von Anfang an.

Ihr Dialog mit dem Computer beginnt sofort.

Der nächste Schritt kommt ganz von selbst. Denn dieses System wächst mit Ihren Fähigkeiten. Der Arbeitsspeicher ist auf 48 K byte erweiterbar. Und natürlich können Sie Peripherie-Geräte anschließen. Ein Disketten-System. Einen Drucker. Einen Sprach-Synthesizer. Eine Fernbedienung. Und vieles mehr.

Hier ist mehr los als selbst SPIDER-MAN vertragen kann!?!



Deine Netzflüssigkeit läuft aus, Spinnenhirn! Ha, ha, ha!

Die Zeitbomben des Grünen Kobolds stehen kurz vor der Explosion. Schlimmer noch: Seine teuflische Super-Bombe tickt auf dem Hochspannungs-Turm. Ganz New York zittert!

Können Sie die Stadt vor der Zerstörung retten? Holen Sie sich dieses Video-Spiel nach Hause und versuchen Sie Ihr Glück. Schwupp! Sie schleudern Ihr Netz und schwingen sich an den Gebäuden hoch, um die Bomben zu packen.

Schwupp! Und wieder schleudern Sie Ihr Netz, vorbei am Grünen Kobold auf seinem netzzerschneidenden Gleiter. Vorsicht! Der Grüne Kobold und seine Bande hecken immer neue Wege aus, Ihr Netz abzuschneiden und Sie zu Fall zu bringen.

Können Sie die Bomben rechtzeitig entschärfen? Ihre Netzflüssigkeit geht zur Neige...

Für 1 oder 2 Spieler. 6 Spielvarianten.



Video-Spiele-Cassetten

Passend für VCS (Atari).

Weltbekannt durch MONOPOLY

SPIDER MAN TM: COPYRIGHT © 1982 MARVEL COMICS GROUP. A DIVISION OF CADENCE INDUSTRIES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

Ich möchte Mitglied im Parker Video-Spiele Club werden.

Jedes Mitglied erhält neue Spiele-Informationen, besondere Angebote und vieles mehr. Die Mitgliedschaft ist kostenlos.

Haben Sie schon Video-Spiele-Cassetten?

ja nein

Wenn ja, für welches System?

Atari Philips Mattel

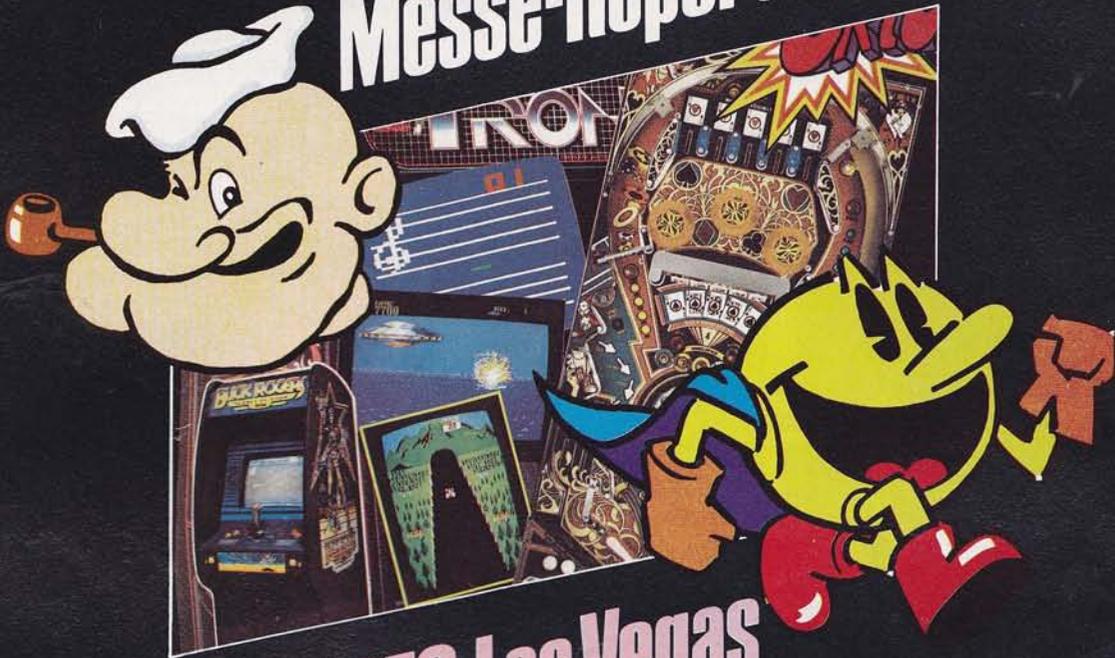
oder ein anderes _____

Name: _____

Adresse: _____

Coupon einsenden an:
Parker Spiele, Postfach 300140, 6054 Rodgau 3

TeleMatch Messe-Report



CES Las Vegas
IMA Frankfurt
Internationale
Spielwarenmesse
Nürnberg
& New York



Commander ROMs neues

Kommando-Zentrum

Noch möchte man an der Hamburger Mönckebergstraße nichts Genaues sagen. Doch ist anzunehmen, daß die Deutsche Philips zur Berliner Funkausstellung bringen wird, was das amerikanische Schwesterunternehmen, die N.A.P. bereits in Las Vegas präsentierte: Den VideoSpielcomputer der neuen Generation (ausbaufähig

Die neue Generation der Philips-Spiele gibt's sicher bald auch bei uns. „Alte“ Bekannte wurden grafisch und akustisch erheblich verbessert. Bleibt offen, wann das neue „Superspiel“ kommt. Von oben: „Burgenschlacht“, „Killer-Bienen“, „Timelord“, „Freiheitskämpfer“

Mattel kommt

mit Aquarius

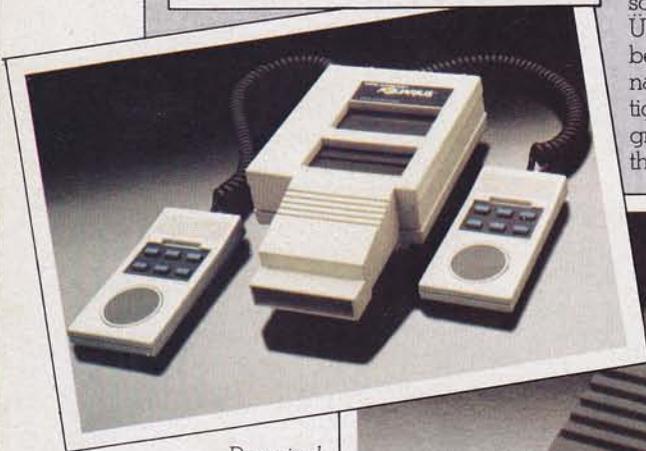
Start frei zur nächsten Runde: Nach dem erfolgreichen Einstieg ins VideoSpielcomputer-Geschäft mit „Intellivision“ geht Mattel Electronics jetzt in die Vollen.

Zur Berliner Funkausstellung spätestens wird das neue Home Computer System „AQUARIUS“ in Deutschland zu haben sein.

Herzstück ist der Z80 A Mikroprozessor mit dem das Grundgerät 8 K ROM / 4 K RAM liefert. Durch Erweiterungsmodule kann AQUARIUS auf eine Maximalkapazität von 52 K nachgerüstet werden. Programmiersprache ist Microsoft BASIC.

Angekündigt sind die folgenden Bausteine; Mini Expander (mit zwei Handkontrollen), Data Recorder zur Aufzeichnung von Programmen, Master Expansion Module (mit Doppel-Disk Drive und CP/M DOS) sowie Drucker (40 Zeichen).

Über Lieferumfang und Preise denkt man bei Mattel Electronics Deutschland noch nach. Sicherergestellt aber, und das ist wichtig, wurde eine, zum Start lieferbare, umfangreiche deutschsprachige Software-Bibliothek.



Das sind die Aquarius-Bausteine (von oben nach unten): Grundgerät, Printer, Data-Recorder, Mini-Expander sowie ein Modem, das einfach in den Cartridge-Schlitz gesteckt wird





Der Odyssey³ mit neuer Tastatur und integriertem Joystick

zum Home ComputerSystem), ein Sprachmodul und eine Menge neuer Spiele. Die Amerikaner führen dieselben Argumente wie alle Mitbewerber bei der Einführung der neuen Konsole ins Feld: Arkadenqualität der Spiele (also hochauflösende Grafik) und Ausbaufähigkeit durch einfache Steckmodule.

Der Odyssey³ wird im dritten Quartal 1983 in den USA ausgeliefert. Von der bisher verwendeten Sensortastatur ist man auf Schreibmaschinentastatur umgestiegen. Durch ein „telecommunications“-Modul sowie ein spezielles Programmier-Modul, die über einen sogenannten „Expansion Port“ angesteckt werden, erfolgt die Umrüstung zum Home Computer.

Neu gestaltet wurden die Joysticks, die jetzt im Gerät untergebracht werden können. Mit dem Modul „Odyssey Voice“ kommt auch bei Philips Stimme ins Videospiel. Die Cassetten des Odyssey² (baugleich mit unserem Philips G 7000) passen in die neue Konsole. Umgekehrt sollen auch die meisten neuen ProgrammCassetten in den „alten“ VideoSpielcomputer passen.

Was sich grafisch verändert hat, sehen G 7000-Besitzer am Beispiel „Burgenschlacht“. Attraktiv auch die neuen Spiele „Killer Bees“ und „Attack of the Timelord“. Warten wir also bis zum Herbst.

Ataris Computer-

Familie erweitert

Zwar waren die Meinungen zwiespältig, doch mit seinem dritten Computer präsentiert Atari eine Maschine für den Personal- bzw. Home-Bereich, die kaum Wünsche offen läßt.

Der neue 1200 XL ist mit 64 K RAM-Kapazität ausgestattet und übertrifft damit bei weitem die meisten der Mitbewerber. Er schluckt die für die 400 bzw. 800 vorhandene Software und, was besonders wichtig ist, die vorhandenen Peripherien lassen sich unproblematisch anschließen.

Ataris Chairman, Raymond Kassar, glaubt, daß „mit diesem Gerät eine neue Home-Computer-Generation geschaffen wurde.“ Originaltext: „Einer der ‚freundlichsten‘ Computer zu einem vernünftigen Preis.“ Freundlich heißt unter anderem: Man hat ein Keyboard geschaffen, bei dem europäische Belange berücksichtigt wurden. (Das bekannte QWERTY/QWERTZ-Problem und die Umlaute).

Neu beim 1200 XL ist der sogenannte „Help“-Key, eine Taste, durch die der Anwender beim Fahren eines Programmes Hilfe vom Computer abfragen kann. Auf dem Bildschirm werden nach Drücken der Taste weiterführende Instruktionen gegeben. Überdies hat die Help-Taste eine Art Check-Funktion: Man sieht, ob der Computer so arbeitet, wie er soll. Atari be-

Edel gestylt und mit 64 K RAM ausgestattet: Atari Super-Computer 1200 XL



schreibt das als „Selbst-Diagnose-Zentrum“. Im Vergleich zu den vorhandenen Systemen sind einige Änderungen bemerkenswert: Der Einschubschacht für Cartridges wurde auf die Seite gelegt. Das Öffnen und Schließen des Deckels entfällt damit. Der Anwender wird durch LED-Anzeige darüber informiert, welche Schriftcharaktere verarbeitet werden (europäisch oder amerikanisch). Zudem wurde die Cursor-Bewe-



Deutlich sichtbar: Der jetzt seitlich angebrachte Schacht für Cartridges

gung verbessert. Der Cursor ist jetzt über eine einzige Taste steuerbar.

Mit 256 Farbmöglichkeiten ist der 1200 XL unübertroffen. Wie beim Atari 800 sind vier Sound-Generatoren integriert, mit denen 3 1/2 Oktaven abgedeckt werden. Die bisher verwendeten Joysticks und Kontrolleinheiten wie Paddle und Mini-Keyboard passen auch in diese neue Maschine. In Deutschland wird der 1200 XL zur Berliner Funkausstellung lieferbar sein. Der Preis soll bei 2000 Mark liegen.

Fotos: Hersteller

NEU Der Clou.

VIDEO CASSETTEN ARCHIV-BOX

Information

PAT.-PEND MADE IN W.-GERM

Die vielseitigste – rundherum ein Meisterwerk
Diese Video-Cassetten-Archiv-Box ist das NON plus ULTRA einer Archivierung. Aus massivem Kunststoff (schwarz-rot) gefertigt, besitzt sie vorne und an den Seiten Klarsicht-Türen, unter denen sämtliche Informationen mittels beiliegenden Einlegekarten, sichtbar und jederzeit

austauschbar eingelegt werden können. Inliegende Bedienungsanleitung enthält diverse vorgestanzte Einlegekarten mit allen nur erdenklichen Daten, die ein optimale Übersicht garantieren. Ihre empfindl. Video-Cassetten sind außerdem vor Staub und Schäden geschützt. **Einmal erworben – nie mehr Sorgen.**



PASSEND FÜR VIDEOSYSTEME VHS · 2000 · BETA

EINFÜHRUNGSANGEBOT
Lieferung erfolgt nur in Einheiten zu 3 Stck., 6 Stck. und 12 Stck.
Stückpreis 14,50 DM (ab 12 Stck. 13,50 DM) zuzüglich 3,-- DM Versand.
Lieferung erfolgt nur gegen Vorkasse (Scheck) oder per Nachnahme plus Porto. Zusendung erfolgt umgehend.



Für Händler (Nachweis) mit Verkaufs-Display, Preisliste anfordern. Wir vergeben noch Vertriebslizenzen für Europa, Asien und Übersee. Durch zu hohe Herstellungskosten nur Direktbezug von Fa. VAB-Vertriebs-GmbH, Abt. 4, Schwanthalerstr. 86, D-8000 München 2, Tel. 089/5 30 93 21, Telex 5 21 022

Supergrafik

durch Supercharger

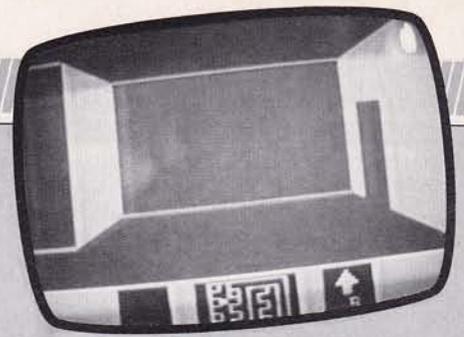
Auf der Internationalen Spielwarenmesse in Nürnberg wurde erstmals einem breiten Fachpublikum jene Weltneuheit vorgestellt, die bereits auf der CES Anfang dieses Jahres in Las Vegas beträchtliches Aufsehen erregte.

Das starke Interesse an diesem Produkt, dem „Supercharger“, ist erstaunlich, da auf dem gegenwärtig geradezu explodierenden Markt für Videospiele in rascher Folge immer neue Geräte mit immer besserer Grafik und verfeinerter Animation (Intellivision, ColecoVision) erscheinen, weshalb Accessoires für Videospielekonsolen der ersten Generation dem Konsumenten nur ein müdes Lächeln abzurufen vermögen.

Auf den ersten Blick scheint dies auch beim Supercharger der Fall zu sein. Doch Vorsicht – dieser erste Eindruck trügt! Bei näherer Betrachtung entpuppt sich der Supercharger nämlich als geniales Zusatzgerät für das auch in Deutschland weitverbrei-

tete VCS (Video Computer System) von Atari, mit dem die Grafikmöglichkeiten zu einem akzeptablen Preis wesentlich verbessert werden können.

Der Autor hatte in Nürnberg Gelegenheit, sich persönlich von den phantastischen Grafikmöglichkeiten zu überzeugen, konnte aber dem Standpersonal nur äußerst spärliche technische Einzelheiten entlocken. An dieser Stelle sei jedoch soviel verraten, daß der Supercharger wie eine externe Erweiterung des VCS-Arbeitsspeichers wirkt, wodurch die RAM-Kapazität, die maßgeblich die Videospiele-Grafik prägt und auch entscheidenden Einfluß auf die Animation (Bewegungsablauf) der sich auf dem Bildschirm bewegendem Objekte bzw. Figuren hat, von 128 Byte um den Faktor 50 gesteigert wird. Wie weiterhin zu erfahren war, plant die Herstellerfirma auch die Entwicklung von gleichartigen Zusatzgeräten für das System Intellivision (Mattel) und die Heimcomputer Atari 4000/800. Der Einsatz des von der Starpath Corp. (Santa Clara, Kalifornien), einer von zwei ehemaligen Atari-Mitarbeitern gegründe-



ten Firma, entwickelten Supercharger ist denkbar einfach: Er wird anstelle der sonst verwendeten Videospielekassette in den Cassetten-Schacht der VCS-Konsole gesteckt. Mittels des am Supercharger vorhandenen Kabels wird dieser an einen beliebigen Cassettenrekorder (oder Walkman) angeschlossen und erhält darüber das auf Tonkassette gespeicherte Spielprogramm.

Der Überspielvorgang in den Supercharger, der optisch auf dem mit der VCS-Konsole verbundenen Fernsehgerät verfolgt werden kann, dauert etwa 40 sec oder auch nur ca. 25 sec (nicht bei allen Cassettenrekordern anwendbar), je nachdem welche der beiden Cassettenseiten mit identischem Programminhalt abgespielt wird.

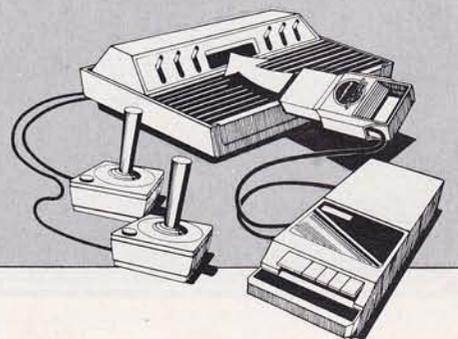
Ab Frühjahr 1983 werden zunächst sieben Spielcassetten in PAL-Norm (SECAM ab Juni 1983) zu Endverbraucherpreisen zwischen 79,- DM und 99,- DM angeboten, wobei die Cassette Phaser Patrol (79,- DM) bereits im Preis von 199,- DM für den Supercharger enthalten ist, der ebenfalls ab Frühjahr 1983 in der PAL-Version erhältlich ist.

Die anderen sechs Cassetten, in denen, wie auch in „Phaser Patrol“, überwiegend Weltraumabenteuer bestanden werden müssen, sind:

Angriffe aus dem Weltraum (Communist Mutants)	79,- DM
Feuerball (Fireball)	79,- DM
Selbstmord-Mission (Suicide Mission)	79,- DM
Flucht vor dem Mindmaster (Escape from the Mindmaster)	99,- DM
Dragonstomper	99,- DM
Die Killer-Satelliten (Killer Satellites)	99,- DM

Der Vertrieb des Supercharger und der dazugehörigen Videospielecassetten erfolgt für Deutschland und einige europäische Länder exklusiv durch UNIMEX, Unicom Consumer Electronics GmbH, Schöne Aussicht 44, 6200 Wiesbaden.

von Björn Schwarz



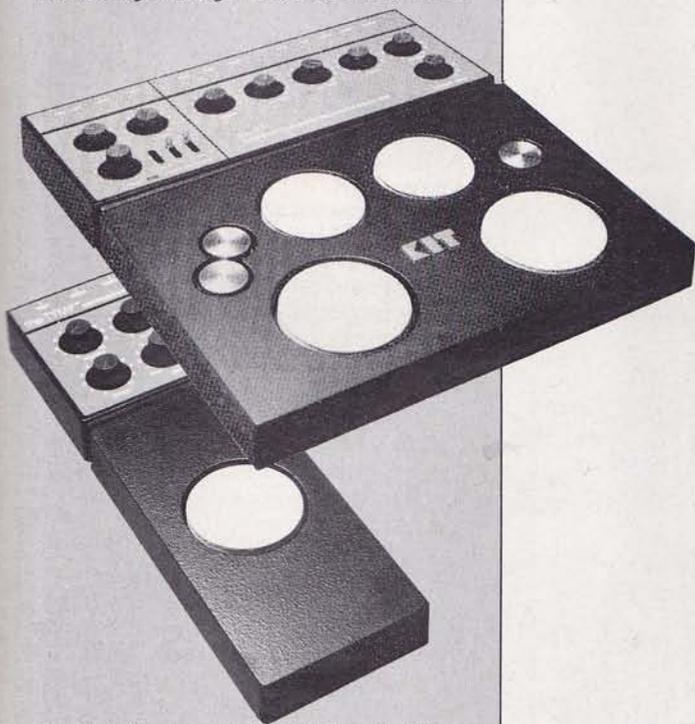
MESSE-REPORT

Hauen Sie mal auf die Pauke

Für Profis speziell gemacht und als Ablösung programmierbarer Rhythmusgeräte konzipiert ist die „Integrated Electronic Drum Machine“ namens „The Kit“, die auf der Frankfurter Musikmesse vorgestellt wurde.

Ähnlichkeiten mit Mattels „Synsonics Drums“ sind keineswegs zufällig. Die Hersteller haben dasselbe Prinzip zugrunde gelegt und für den Profi-Bereich verfeinert. Der „Kit“ ist zwei Kilo schwer, verfügt über vier große Schlagflächen für zwei Toms, Bass-Drum und Snare-Drum, und drei kleine Metallflächen für die Cymbals (Becken) und Hi-Hat. Der Anschlag erfolgt hier ebenfalls mittels Fingerspitzen. Empfohlener Verkaufspreis: 945 Mark.

Neben dem „Kit“ werden vom Hersteller „The Tymp“, „The Clap“, ein „Bass-Drum Pedal“ und der „Synkit“ angeboten. Wobei mit „Tymp“ elektronisch ein naturgetreuer Paukenschlag erzeugt wird. Preis: 470 Mark.



Effektgeräusche wie Hand-Clap, Schüsse, Explosionen produziert „The Clap“. Preis: ebenfalls 470 Mark. Als Zusatzgerät für den „Kit“ wird das „Bass-Drum Pedal“ (Preis: 235 Mark) angeboten, damit, so der Hersteller „die Finger für die anderen Instrumente frei sind.“

Der „Synkit“ schließlich ist die „Kit“-Ausgabe für die schmalere Brieftasche. Er ermöglicht aber alle Sounds des größeren Bruders. Preis: 470 Mark.

Zu beziehen sind die Geräte über den Musikfachhandel. Ein Händlernachweis kann bei Musik Meyer GmbH, Postfach 1729, 3550 Marburg angefordert werden.

Erstmals in Deutschland:

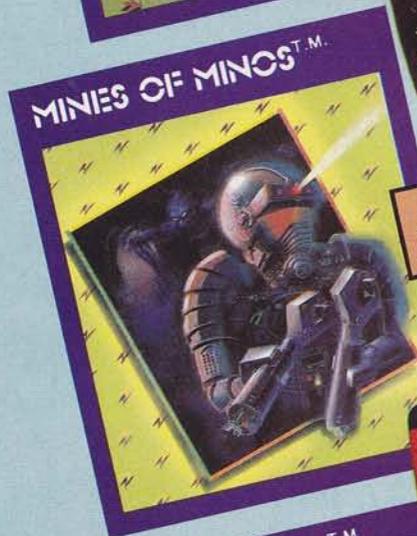
COMMAVID™ telespiele

im ARIOLA-Vertrieb



Für 1
Spieler

COSMIC SWARM™
Angriff der Termiten
Best.-Nr. 712 003-720



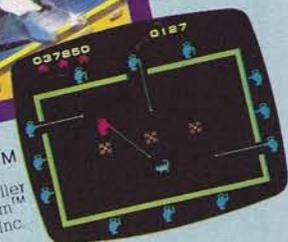
Für 1-2
Spieler

MINES OF MINOS™
Im Labyrinth
des Roboters
Best.-Nr. 712 005-720



Für 1
Spieler

ROOM OF DOOM™
Raum ohne
Ausweg
Best.-Nr. 712 004-720



Abspielbar auf Atari® Video
Computer System™

CommaVid™ ist ein von Atari® unabhängiger Hersteller
von Telespielen. Atari® und Video Computer System™
sind Warenzeichen von Atari, Inc.

Telespiele für Spezialisten, Telespiele von höchstem spielerischem Standard. Ausgedacht und verwirklicht von Computerfachleuten und Physikern.

... die neue Herausforderung.

Bringt Ultravision

die beste Lösung?

„Es ist ein Spiel. Ein Computer. Ein Farbfernseher. Ultravision präsentiert das einzige transportable Farb-Arkaden-Videosystem, das die Qualität verbessert, und nicht veraltet.“

Was die Ultravision Inc. aus Miami in Las Vegas ankündigte, klingt überzogen und arrogant. Dabei ist die Idee als solche beeindruckend: Im Mittelpunkt des Ultravision-Systems steht ein Farbfernseher, der mit brillanterer und höher auflösender Grafik aufwartet als herkömmliche Farbfernseher. Daran angegliedert sind a) ein VideoComputerspiel und b) ein Personal-Computer-System.

Das bedeutet: Spezielle Sound- und visuelle Effekte, Quasi-Stereo Hören beim Spielen, Entlastung des vorhandenen Fernsehers. Ultravision ist durch Ergänzungsmodule kompatibel mit Atari und ColecoVision. Zudem ausbaufähig zum Personal Computer System. Betrieben wird das Gerät durch den Z 80 Mikroprozessor. Erweiterbar ist es auf 64 K RAM!

Durch Peripherien (angeschlossen über I/O-Port) wie Drucker, Disk Drive und Modem wird Ultravision zum leistungsfähigen

Personal-Computer. Aufgrund der Kompatibilität ist auch die Nutzung von CP/M und Apple-Software möglich. Allerdings: Was „Ultravision“ auf der CES an eigener Software präsentierte, war wenig überzeugend. Schlicht gestrickte Varianten hinlänglich bekannter Spiele. Was bestach, waren die sogenannten „Fast Action-Joysticks“, mit denen schnelles Spielen möglich ist. Nachdem jedoch andere Anbieter mit dem Trakball aufwarten, muten die Sticks schon wieder überholt an.

Das Argument „Unabhängigkeit vom vorhandenen Farbfernseher“ ist nicht von der Hand zu weisen. So gesehen, ist der empfohlene Verkaufspreis von umgerechnet 1400 Mark nicht einmal zu hoch.

Mit im Angebot waren Ergänzungsmodule, die ein Spielen von Atari- und ColecoVision-Cassetten ermöglichen. Verschiedene deutsche Interessenten führten in Las Vegas Lizenz-Gespräche. Ob und wann „Ultravision“ auch bei uns zu haben sein wird, darüber werden wir in einer der nächsten TM-Ausgaben berichten.

Sollte Ihnen „Ultravision“ irgendwie bekannt vorkommen – kein Wunder! Wir haben's als „Funvision“ in TM 1 vorgestellt. Nur: Zwischenzeitlich wurde das System weiterentwickelt und jenseits des großen Teichs lizenziert.

Perfektes Videospiele

mit ATARI-Trakball

Noch schneller reagieren, Objekte exakt plazieren und sicher treffen, kurz: So rasch Spielen wie am Automaten.

Der Wunsch vieler Videospieleler wird jetzt Wirklichkeit. Möglich macht's der Trakball von ATARI. Angeboten wird er in zwei Versionen: Trakball 2600 für das VCS-System und als Trakball Controller für den ATARI 5200. Bei dieser Version ist der Trakball Bestandteil einer neu entwickelten Kontrolleinheit, in die auch Funktionstasten und Keyboard integriert sind.

Beide Trakballs werden ab Oktober in Deutschland angeboten.



Computer

erkennt Stimmen

An „sprechende“ Videospiele haben wir uns ja schon gewöhnt. Einen Schritt weiter führt die gemeinschaftliche Entwicklung der Firmen Milton Bradley und Texas Instruments.

In Las Vegas wurde ein Peripheriegerät für den TI 99/4 A vorgestellt, durch das der Computer gesprochene Spielanweisungen entgegennehmen kann! Er antwortet per Speech Synthesizer.

Die Peripherie besteht aus der Ergänzungskonsole mit 64-Feld-Tastatur, einem speziellen Joystick sowie einer Kopfhörer/Mikrophon-Kombination, über die die Kommunikation Mensch/Computer erfolgt.

Der Vertrieb dieses Expanders liegt bei Texas Instruments. Bei Redaktionsschluss waren der Preis für das Gerät und der voraussichtliche Liefertermin noch nicht bekannt.





Tele-Shop

Spezialversand für Telespiele
Abt. TM 45
Postfach 60 51 29 · 2000 Hamburg 60



Joystick
Der
Preishit
DM 69,-

Das Neueste vom Telespiel-Markt!

– für das Atari VCS-System – andere Systeme auf Anfrage



VANGARD

Auf der Suche nach der Stadt der Geheimnisse.

DM 139,-

PHOENIX

Fremdartige Vögel bedrohen die Erde.

DM 139,-



SKY JINKS

Wettflug gegen die Zeit.

DM 85,-

RIVER RAID

Jagdflieger im Einsatz.

DM 109,-

SPIDER FIGHTER

Monster greifen an!

DM 109,-



STAR WARS

Klassische Kampfszenen aus „Das Imperium schlägt zurück“

DM 139,-

REACTOR

bekannt aus den Spielhallen.

DM 139,-

SUPER COBRA

Action mit dem Hubschrauber.

DM 139,-



DRAGONFIRE

Furchtbare Drachen haben den Königschatz gestohlen.

DM 139,-

DEMON ATTACK

Angriffswellen aus dem Weltall.

DM 139,-

FIRE FIGHTER

bekämpfen Sie den Großbrand im Hochhaus.

DM 109,-

Natürlich liefern wir auch jedes andere Spiel der Hersteller Atari, Activision, Colleco, Imagic und Parker. Komplette Liste wird kostenlos zugeschickt.



Und so wird bestellt.

Einfach den Bestellschein ausfüllen und an Tele-Shop, Postfach 60 51 29 in 2 Hamburg 605 senden. Entweder mit V-Scheck im Brief, oder bei Nachnahme auf Postkarte aufkleben.

Bestellschein

Hiermit bestelle ich
mit V-Scheck
als Nachnahme
(+ DM 4,50 Postgebühren)

Name _____
Vorname _____
PLZ/Ort _____
Straße _____
Tel. _____

passend für _____ System

einsenden an Teleshop
Postfach 60 51 29
2000 Hamburg 605

**Viel Spaß
beim Telespiel vom Tele-Shop**



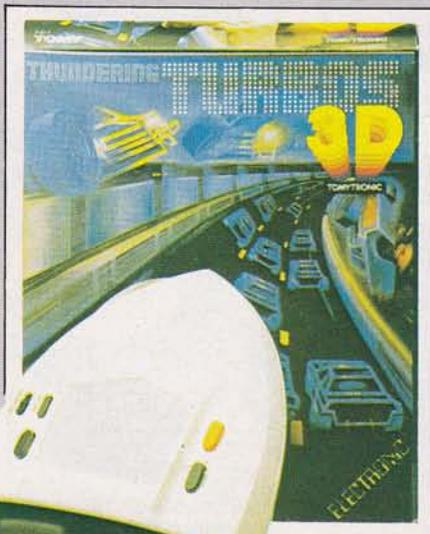
Watchman – Neue Mini-Electronic-Spiele mit Uhr

Auch hierbei sind alle guten Dinge drei: „Fishing“, „Waterpipe“ und „Pirat“ wurden die neuen Tomytronic-Spiele benannt, die auf der Nürnberger Messe zu sehen waren. Obwohl bekannte Spielgedanken modifiziert wurden, ist immer wieder verblüffend, was durch Flüssig-Kristall-Technik möglich ist. „Pirat“ etwa besticht durch überaus ansprechende Grafik. Da segeln die Piraten auf Schiffen mit aufgeblähten Segeln. Ihre Aufgabe ist es, so viele entführte Mädchen wie möglich vom Piratenschiff zu retten. Fallen Sie ins Wasser, machen Sie unweigerlich Bekanntschaft mit einem Tintenfisch, der Sie umklammert und nach unten zieht.

Raumspiele von Tomytronic

Gleich drei dreidimensionale Spiele „für Leute mit blitzschneller Reaktion“ hat Tomy neu im Katalog. „3-D-Planet Zeon“ ist eines der üblichen Weltraumspiele, bei dem Sie Ihren „Fighter“ dazu einsetzen müssen, ein außerirdisches Raumschiff auszuschalten und das Treibstofftankschiff der gegnerischen Flotte zu kapern. Bei „3-D-Sky Attack“ sollen Sie die Bodenstationen auf einem fremden Planeten zerstören, um diesen zu erobern, falls Ihnen gegnerische UFO's keinen Strich durch die Rechnung machen.

„3-D Thundering Turbos“ schließlich ist eine Art Rennsimulator. Spielgedanke wie bei allen Rennspielen: Den Konkurrenten ausweichen, in den Kurven bleiben und nicht gegen die Leitplanken fahren.

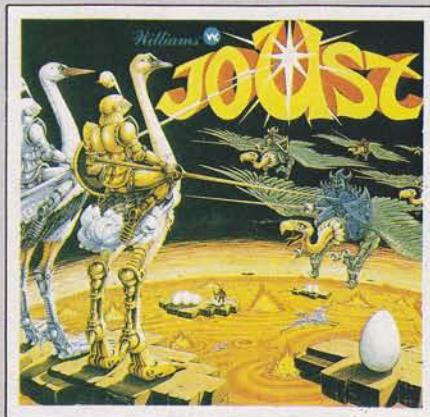


ima: Viel Neues und der Flipper kommt wieder

Die ganz große Sensation blieb wider Erwarten auf der Frankfurter Fachmesse des Automatenhandels, der ima, aus. Immerhin: Eine ganze Reihe reizvoller neuer Automaten zog Heerscharen von „Berufs“-Spielern an.

Brillant in Technik, Spiel Aufbau, Aktion und Schwierigkeitsgrad „TRON“, von Bally Wulff. Ebenfalls aus dem Berliner Hause eine originelle Variante des Multi-Milliardärs Pac-Man. „Baby Pac-Man“ ist eine Kombination zwischen Videoautomat und Flipper. Dabei hat der Spieler die Möglichkeit je nach Spielverlauf, auf eine andere Ebene umzusteigen. Er kann zwischen Automat und Flipper wählen und das Spiel so beliebig fortsetzen.

Ein Knüller verspricht „Q-Bert“ von NOVA zu werden. Als Flipper ist der knarrende Gnom seit längerem ein Renner. Die Videoautomaten-Version vereint gekonnte Grafik mit witzigen Sound-Effekten.

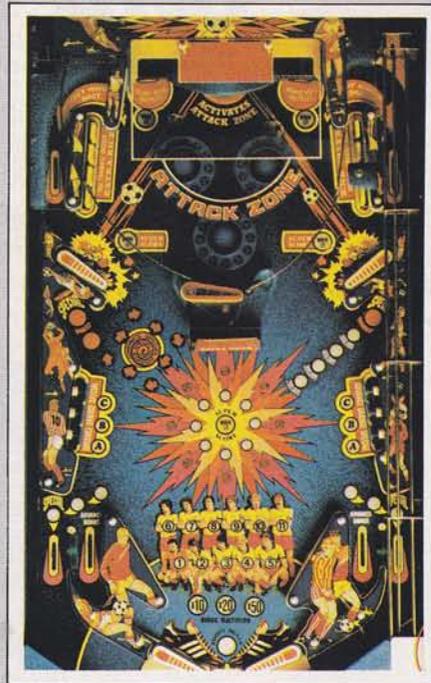


Williams' „JOUST“ steht bereits seit einigen Monaten in verschiedenen Hallen als Testgerät. Und zweifelnd wurde nicht zuviel versprochen, wenn hier von einem „total neuen, faszinierenden Video-Abenteuer“ die Rede war. Nur hatte das Spiel ja seine Premiere bereits vor der Messe. Andernfalls wäre dies einer der echten Knüller gewesen.

Wer nach „Turbo“ geglaubt hatte, es gäbe im Bereich der Rennfahrspiele keine Steigerungsmöglichkeiten mehr, wurde durch „Pole Position“ angenehm überrascht. Ein traumhaft gut gemachtes Rennspiel mit perfekter Grafik. Wir sind sicher, daß damit neue Maßstäbe gesetzt wurden. Die Binger Automaten Gruppe NSM/Löwen importiert diesen Atari-Top-Automaten.

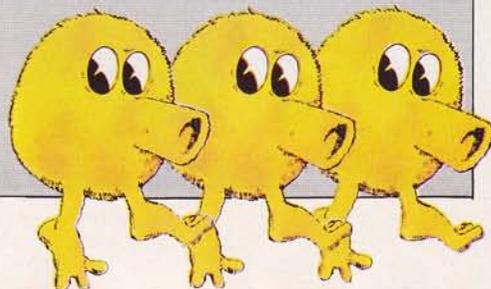
„Popeye“ von Nintendo steht ebenfalls seit Monaten in den Spielhallen. Der Spinnmatrose überzeugte die Messebesucher mit herausragender Grafik und wechselnden Bildschirmenebenen.

Weltraumheld „Buck Rogers“ feiert sein

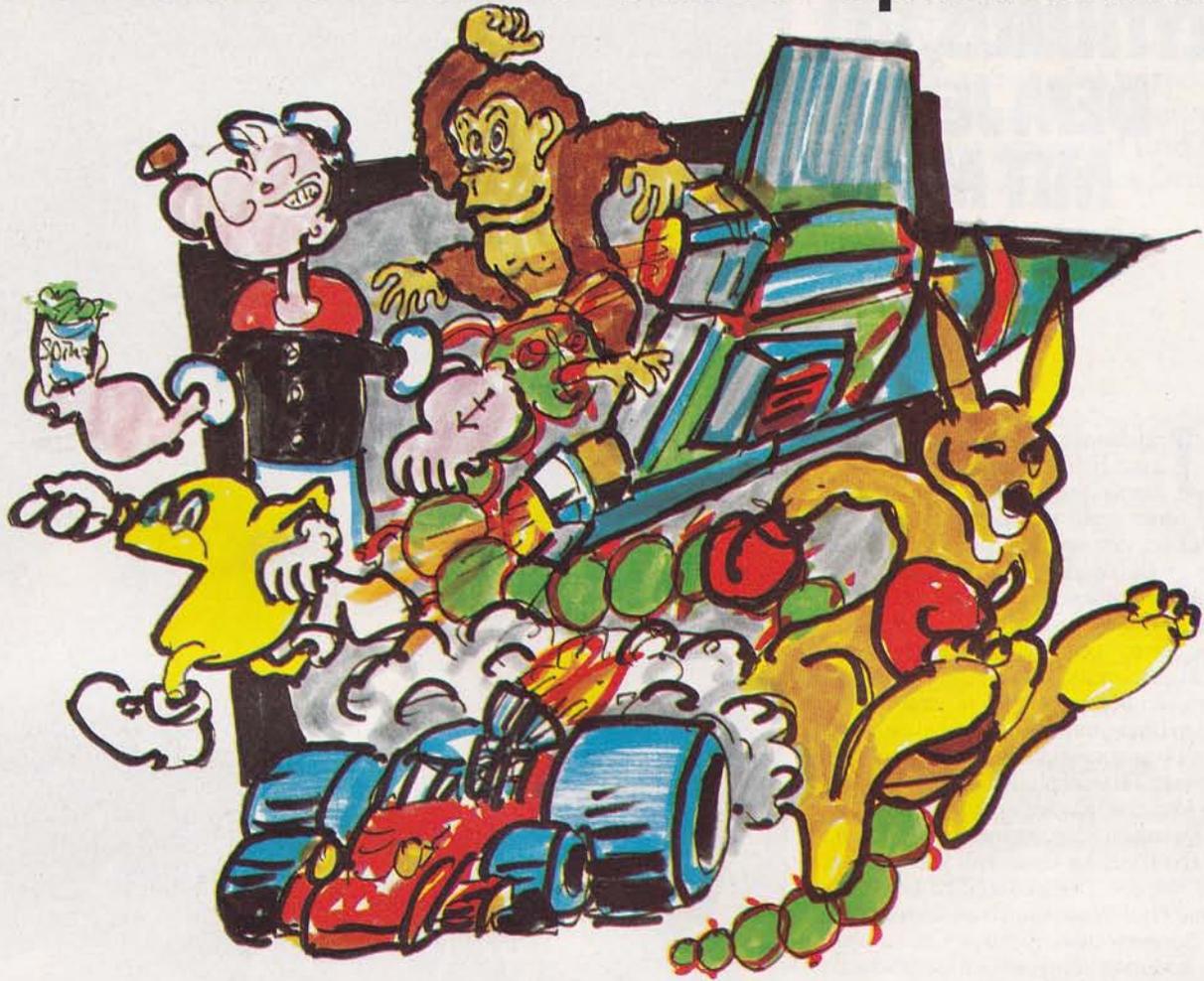


Comeback mit dem gleichnamigen Videoautomatenspiel von SEGA. Ein Quasi-3 D-Effekt wird an diesem Gerät erstmals erreicht. Durch perspektivische Bildgestaltung kommt eine bemerkenswerte Tiefenwirkung zustande. Neben diesem Kampfspiel (Untertitel: „Planet of Zoom“) präsentierte der Frankfurter Importeur ENV „Burnin' Rubber“ von Data East. Eine Art „Verdrängungswettbewerb“ auf vier Rädern. Von Reichert (Orion-Spiele) fiel der bei Sigma gebaute „Ponpoko“ auf, dessen Hauptakteur ein pfiffiger Waschbär dieses Namens ist.

Der gute, alte Flipper kommt auch wieder zu Ehren. Hervorzuheben hier „Speak Easy“ von Bally Wulff, ganz im Stil der 20er Jahre (die Werbeaussage stimmt!) gebaut. Der „sportliche Flipper mit der Stimme, die Millionen“ kennen heißt „Soccer Kings“. Sportreporter Ernst Huberty „kommentiert“ den Lauf der Kugeln. Und auf dem „Oberdeck“ ist sogar ein „Elfmeter-Schießen“ möglich. Der Flipper wird von der AVG vertrieben. Aus dem Hause Stern-Seeburg der „Orbitor I“, vorgestellt als „Revolution“. Hier muß die Kugel über eine Kunststoff-Mondoberfläche geschlagen werden. Wegen der Unebenheiten keine leichte Sache. Bleibt nachzutragen, daß „Mr. & Mrs. Pac-Man“ ebenfalls als Flipper zu haben ist. Der Bursche steckt wirklich überall drin! Wulff, Hannover hat den Vielfraß im Programm. h.h.



Computer-Freaks verkauft uns Eure Video-Spielideen!



Das waren (und sind) erfolgreiche Spielideen: Pop Eye, Donkey Kong, Pac Man, Centipede, Asteroids, Kangaroo, Missile Command, Pole Position, Tempest, Vanguard, Titan, Turbo, Zaxxon u.v.a.m.

Doch je größer das Spielangebot, desto größer wird der Appetit der Spieler: Noch schöner und farbiger, noch schneller und kniffliger, so sollen Spiele sein. Habt Ihr solche Spielideen? Bestimmt! Also, erzählt sie uns! Wir sind gespannt auf alles was kommt und honorieren jeden für uns brauchbaren Vorschlag. Dabei ist es gleichgültig, in welchem Entwicklungsstadium sich die Ideen befinden. Ob schriftlich dargestellt, als Skizze, Storyboard oder ausgereifte Software: Wir diskutieren alles und lassen dann unsere Elektroniker ran. Zur Umsetzung in spannende Spielprogramme – für unsere Videoautomaten.

Schiebt uns also schnell (Stichwort „Spielideen“) oder ruft uns einfach an.

Unser Herr Nieswand sagt Euch unter 06721 / 18 22 09 mehr dazu.

Wer wir sind? Seit über 30 Jahren der Marktführer für münzbetätigte Unterhaltungsautomaten. Mit eigener Entwicklung und Produktion und einem weltweiten Vertrieb. 32 mal allein in Deutschland. Im Videobereich gehören wir zu den Pionieren. Seit Pong von Atari (das war 1972!) sind wir dabei. Nicht von ungefähr heißt es deshalb:

**Unterhaltungsprogramme
aus Bingen.
Woher sonst.**

Eine Anzeige der Unternehmensgruppe NSM/Löwen.

NSM/Löwen 6530 Bingen/Rhein, Saarlandstr. 240, Tel. 06721 / 18 21

Unternehmensgruppe
NSM **LÖWEN**



SYNSONICS DRUMS: EIN RHYTHMUS, BEI DEM JEDER MIT MUSS

Und darauf kann man wirklich wie auf 'nem Schlagzeug spielen? – Die Frage, wengleich unausgesprochen, steht wohl jedem ins Gesicht geschrieben, der erstmals das 20 x 23,5 x 6 cm große (kleine) Kästchen sieht. Man hält das eher für einen vierflammigen Puppenküchenherd, der natürlich in der Nähe eines Stereo- oder HiFi-Verstärkers kaum was zu suchen hat.

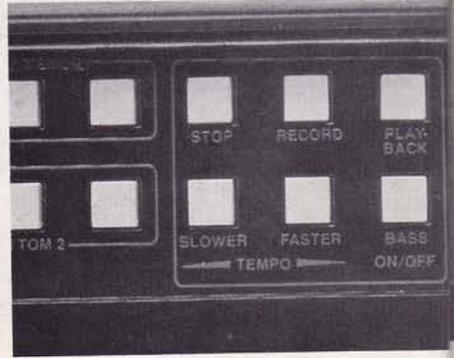
Allein, das Mißtrauen weicht sofort einem kleinen Begeisterungstaumel, hat man eine der silbergrauen Flächen vorsichtig angeschlagen. Tatsächlich: Klingt wie ein Tom Tom. Und das? Eindeutig eine kleine Trommel. Da haben wir ja noch ein Tom Tom und hier die Cymbals (Becken). Wäre schön, wenn wir das alles in den Griff bekämen. Moment mal. Wozu sind diese Knöpfe wohl da? Donnerwetter! Richtige Grundrhythmen kommen da raus. Das ist eindeutig Rock. Und das Off-Beat. Und so weiter.

Was steckt dahinter bzw. dadrin? Ein Mikroprozessor macht diesen Musikspaß möglich und steuert den drummenden Winzling.

Spielen läßt sich auf dreierlei Art: Entweder trommelt man mit den Fingerspitzen oder man besorgt sich richtige Trommelstöcke und schließlich kann man einfach die vorhin erwähnten einprogrammierten Rhythmen „laufen“ lassen. Verblüffend ist das Ergebnis allemal.

Auf der Oberseite der Synsonics Drums befinden sich vier Sensorflächen, die vom Klang her einem Becken, einer kleinen Trommel und zwei Tom Toms entsprechen. Eines der Tom Toms ist über fünf Oktaven stimmbar. Aus dem Becken wird nach Knopfdruck auf die Dämpfungstaste ein Hi-Hat. Bleibt die Frage nach der Baßtrommel. Die wird per Knopfdruck „abgerufen“, da diese ähnlich einem Metronom den Rhythmus in beliebigem Tempo bestimmt. Die Lautstärke hängt von der Intensität ab, mit der man auf die Sensorflächen schlägt.

Wer nun meint, man müsse ja doch Schlagzeug spielen können, irrt. Wiederum per Knopfdruck lassen sich die Einzelinstrumente abrufen und beliebig miteinander



Seitdem Synthesizer in großen Serien produziert werden, sind sie auch für den Normalverbraucher preislich erschwinglich. Und so mancher, der sich für unmusikalisch hielt oder Angst vor langem Üben hatte, bevor er sein erstes musikalisches Erfolgserlebnis genießen konnte, ist durch dieses Instrument auf den Geschmack am selbst Musizieren gekommen. Die Hand- und Mini-Orgeln taten ein Übriges. Probleme gab's eigentlich immer nur beim Rhythmus. Richtige elektronische Rhythmus-Maschinen sind teuer und Schlagzeug spielen will gelernt sein. Jetzt geht's auch anders: Sehr preiswert und vor allem einfach. Mattel Electronics kommt mit Synsonics Drums.



mischen. Das gibt summa summarum einige tausend Möglichkeiten. Das Tollste aber: Die so erzeugten Rhythmen lassen sich „aufzeichnen“, sprich: speichern, und können nach Drücken der Playback-Taste wiedergegeben werden.

Ärger mit den Nachbarn läßt sich durch Verwendung von Kopfhörern vermeiden. Das Gerät wird mit einem einfachen Verbindungskabel an die Heim-Stereo-Anlage oder z. B. einen Gitarrenverstärker angeschlossen. Die Lautstärke ist dann von der Leistung des Verstärkers zwar abhängig, läßt sich aber auch noch am Gerät selbst regulieren. Betrieben werden die Synsonics Drums mit sechs Babyzellen (9 Volt). Anschluß über ein Netzteil ist möglich.

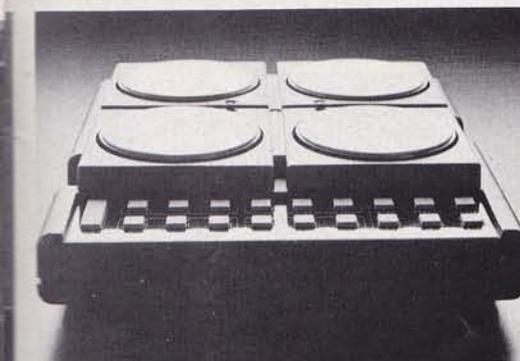
Unterhalb der vier Sensor-Trommelflächen befindet sich eine Tastatur mit insgesamt 19 Tasten. Über die außen links gelegene „Accent“-Taste erfolgt die Umschaltung des Beckens zum Hi-Hat. Becken, Tom Toms und kleine Trommel können in je drei Tempi (langsam, mittel, schnell) programmiert werden. Nach Drücken der „Record“-Taste werden die Kompositionen in einem der drei Speicher aufgezeichnet. Pro Speicher sind 16 Taktschläge unterzubringen.

Das Gesamttempo schließlich wird über die Tasten „Lower“ und „Faster“ geregelt. Ob dann alles läuft, wird über fünf Leuchtdioden sichtbar angezeigt.

Wie man's auch dreht und wendet: Das ist elektronisches Spielvergnügen!

Synsonics Drums

Instrumente:	Tom Tom 1 (über 5 Oktaven stimmbar) Tom Tom 2 Kleine Trommel (Snare Drum) Becken (Cymbal umschaltbar auf Hi-Hat) Bass-Drum (computergesteuert)
Tempowahl:	25 bis 300 Anschläge pro Minute
Rhythmen:	Über 4000 möglich
Speicher:	3 Speichereinheiten mit jeweils einer 16-Takt-Schleife
Optische Anzeige:	5 LED-Anzeigen
Bedienungselemente:	Ein/Aus und Lautstärkerregler Frequenzwähler für Tom Tom 1 Bass Ein/Aus Tempo-Regulierung Aufnahme/Wiedergabe-Steuerung 12 Drucktasten zur Drum-Bedienung Schärfetaste für Hi-Hat Akzentuierung
Anschlüsse:	Kopfhörerbuchse Stereoausgang für Verstärker Wechselstromadapter Zubehörbuchse Verbindung erfolgt über CINCH-Buchsen entweder an AUX INPUT, TUNER INPUT oder TAPE INPUT
Energieversorgung:	6 Baby-Zellen à 1,5 Volt oder 9 Volt Wechselstromadapter
Mitgeliefertes Zubehör:	Verbindungskabel
Preis:	498 Mark (empfohlener Verkaufspreis)
Bezugsquelle:	Musikalien-, Spielwaren- und Rundfunkfachhandel sowie Fachabteilungen der Warenhäuser





Franz Beckenbauer spielt ATARI RealSports™ FUSSBALL:

„Die machen mich noch zum Tor des Monats.“

Der Kaiser kann es nicht fassen. Eigentlich wollte er die Halbzeitpause nutzen, um den Jungs mal zu zeigen, wo es lang geht. Daß die aber gleich so aufspielen, hätte er wahrhaftig nicht vermutet.

Gegen die zu verlieren, ist jedoch keine Schande, Franz. Das sind eben Profis auf diesem Gebiet. Doch bald bringt ATARI, nach FUSSBALL, auch noch VOLLEYBALL und TENNIS raus. Da klappt es bestimmt besser.



ATARI hat jede Menge spannende und exclusive ProgrammCassetten. Und ständig kommen neue dazu.

Das ATARI Video-Computer-System™ ist leicht zu handhaben. Man braucht es nur am Antennen-Eingang des Fernsehers anzuschließen, Cassette rein und schon geht es los.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI ausprobieren. Ihr werdet Euren Spaß dran haben.

Wie werde ich Mitglied im ATARI-Club?

Ganz einfach. Schreibt an den ATARI-Club, Postfach 600 168, 2000 Hamburg 60. Die Mitgliedschaft ist kostenlos. Und lohnt sich auf jeden Fall.

Name:

Adresse:

Ich habe schon ein ATARI Video-Computer-System™: ja nein



ATARI[®]

A Warner Communications Company

Mit uns könnt Ihr was erleben.

DIE ROBOTER

In TeleMatch 2/3 stellten wir bei unserer „Roboterparade“ batteriegetriebene Wesen aus Kunststoff vor. Und wir schlossen den Beitrag mit dem Satz „Denn dieses Spielzeug zeigt, was sein könnte, wenn...“. Die Entwicklung der letzten Wochen hat uns schlicht überrollt. Heute können wir Ihnen zeigen, was bereits ist.

Ohne Roboter oder Automaten kämen viele Industriezweige längst nicht mehr aus. So etwa die Automobilindustrie oder die chemische Industrie. Das amerikanische Wirtschaftsmagazin „Fortune“ führte in seiner Ausgabe vom 21. Februar aus, wie die Fabrik der Zukunft aussehen und wer darin arbeiten wird. Zukunft heißt: In den kommenden Monaten. Und die „Arbeiter“ sind, vom Aufsichts- und Kontrollpersonal abgesehen – Roboter. Den Science-Fiction-Fans unter Ihnen ist die Geschichte vom allzeit bereiten persönlichen Roboter bestens vertraut. Der weckt sein Herrchen (oder seine Frau) pünktlich, kocht, serviert gekonnt und de-

bereiche, so den industriellen. In Videospielen nehmen Roboter eine Sonderstellung ein: Sie sind „Stars“ verschiedener Cassetten, denken wir nur an „Berzerk“ von Atari oder Mattels „Night Stalker“. Die persönlichen Roboter aber wurden von Nolan Bushnell, dem Erfinder der Videospiele, entwickelt! Und, bitte, hier sind seine „Androbots“, die dem Fachpublikum auf der Winter CES in Las Vegas vorgestellt wurden.

Was kann ein „Androbot“? Er erzieht, bewacht, lehrt, spielt, weckt. Kurzum: Was gestern Science-Fiction war, ist Wirklichkeit. Die „Androbot, Inc.“ hat zwei Typen gebaut. Einmal B.O.B. (abgekürzt aus „Brains On

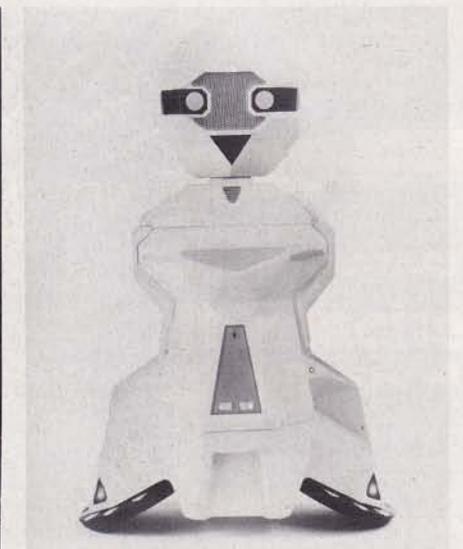
scheiden. Durch eine Ultraschall-Einrichtung vermisst er die Räume, in denen er sich bewegt und zeichnet sich so im übertragenen Sinne eine Kartei seiner Umgebung. B.O.B. kann sich in vier Richtungen bewegen und läuft auf zwei Rädern. Wenn die Kapazität seiner Batterien nachläßt, fährt er zur nächsten Steckdose und lädt sie auf.

Topo hingegen wird über einen externen Computer (etwa einen Apple, Atari oder Commodore) gesteuert. Sein „Hirn“ ist also ausgelagert. Die Androbot Inc. hat für die Kommunikation mit Topo zwei neue Sprachen entwickelt, Topologo und Topoforth. Damit wird der Roboter nach eigenen Wünschen programmiert.

Die in Michigan ansässige „Robotics International Corporation“ stellte – ebenfalls auf der CES – den Prototypen eines anderen Home Personal Robots namens GENUS vor.

Auch GENUS bringt, was Topo kann und wird wie dieser über Home Computer gesteuert. Für den Einsatz reichen die üblichen 48 K RAM aus. Mit seinen gut 125 cm

Stolz präsentiert Androbot-Präsident Tom Frisina den ersten funktionstüchtigen Roboter des Hauses, B.O.B. Neben ihm der „kleinere Bruder“ Topo, der über Home Computer gesteuert wird und GENUS

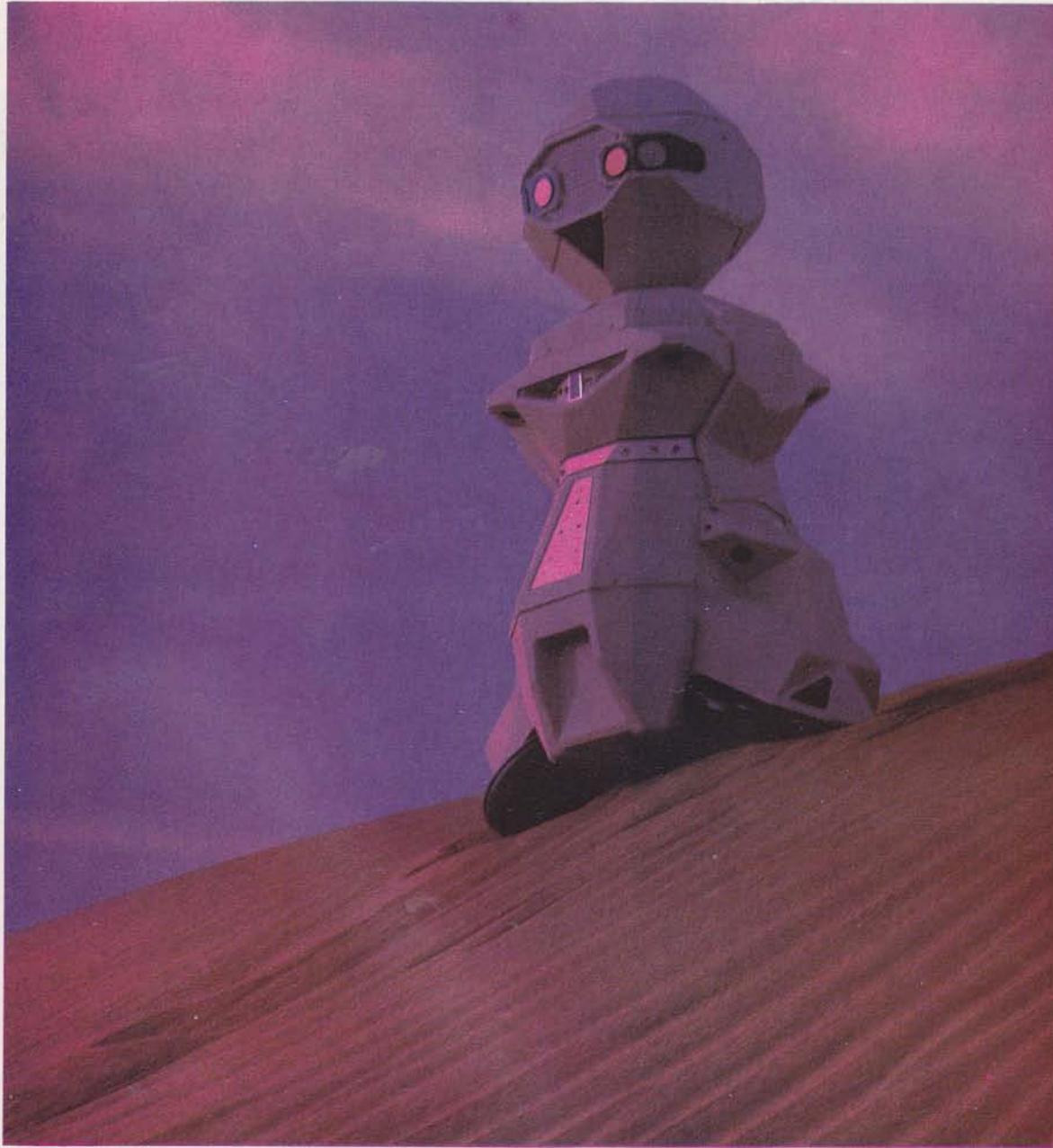


zent das Frühstück, nicht ohne einen freundlichen „Guten Morgen!“ gewünscht zu haben, und erledigt Arbeiten aller Art. Sei es die Steuerung des gesamten Haushaltes oder die Unterrichtung der Kinder. Der amerikanische SF-Autor Ray Bradbury hatte diese Vision seiner Short-Story „Es werden kommen leise Regen“ (There Will Come Soft Rains) zugrundegelegt. Was nun Industrieroboter, Science-Fiction, persönliche Roboter und Videospiele miteinander zu tun haben? Die Verbindung ist naheliegend. SF-Autoren „erfanden“ den Roboter schlechthin und erdachten Anwendungs-

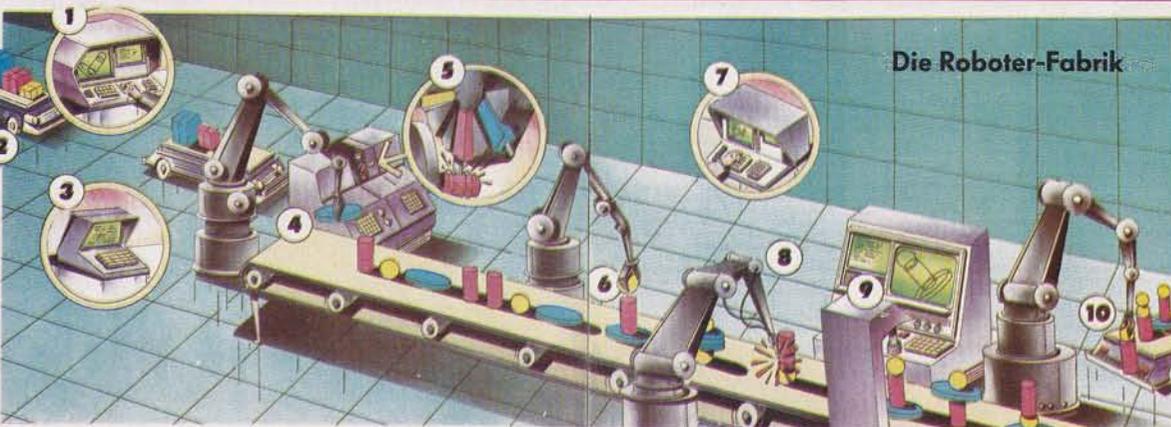
Board“, etwa: Computer eingebaut) und dann Topo. Die beiden unterscheiden sich durch ihre Möglichkeiten. Und naheliegenderweise auch im Preis. B.O.B. ist so etwas wie eine Luxusausführung, Topo der „Androbot“ für den Normalhaushalt. Beides sind etwa einen Meter groß. B.O.B. ist mit einem eigenen Computer ausgerüstet, dessen Herz aus drei Intel 8088 Mikroprozessoren besteht. In sein „Gedächtnis“ passen drei Megabytes (er kann also drei Millionen Informationsbytes verarbeiten). Und dieses Memory ist erweiterbar. B.O.B. „sieht“ mittels Infrarot-Sensoren. Dadurch kann er Objekte von Menschen unter-

Größe überragt er zwar die Androbots. Optisch indes wirkt er wie ein zu groß konstruierter Staubsauger. (Was er, dies nebenbei, tatsächlich auch ist. Als Dreingabe quasi!). GENUS läuft auf zwei Rädern, kann sich in vier Richtungen bewegen und findet die Steckdose, wenn er erst mal heimisch geworden ist. Wie die Androbots orientiert er sich durch Infrarot- und Ultraschall-Sensoren. Anders als Konkurrent Topo „versteh“ er BASIC-Programme. Für GENUS war noch kein Preis zu erfahren. B.O.B. kostet umgerechnet rund 6000 Mark, Topo ist bereits für unter 3000 Mark zu haben.

R KOMMEN



Kein Science Fiction-Film, sondern Wirklichkeit: Androbot B.O.B. (links). So sieht der Zeichner die Roboter-Fabrik: Produkte werden mit Computerhilfe entwickelt ①. Ferngesteuerte Wagen ② transportierten Einzelteile zum Fließband ④, auf das sie nach Prüfung von Spezialrobotern ⑤ gelegt werden. Fertigungsroboter ⑥ und ⑧ fügen die Teile zusammen. Das Fertigprodukt wird von einem weiteren Roboter geprüft ⑨, der mittels eines Spezial-Chip sogar „sehen“ kann und jede Abweichung von der Norm erkennt. Die einwandfreien Produkte nimmt ein weiterer Spezialroboter ⑩ vom Band und lädt sie auf den Transportwagen. Die gesamte Produktion wird von Menschen an Computer-Terminals ③ und ⑦ überwacht.





JOUST - EIN FALL FÜR

Spiele gibt's, die sind eine ständige Herausforderung. So „JOUST“ von Williams, der witzige, aktionsgeladene Kampf zwischen Strausenkriegern und Geierkämpfern. Anders als bei vielen anderen Videoautomaten ist Teamgeist angesagt. Und gemeinsam kann man wirklich entschieden mehr Punkte sammeln. Wir waren dabei, als Rüdiger Hertel und Joachim Frank zum Turnier antraten

Die schaffen locker eine Million Punkte!“ hatte der Typ in der Spielhalle behauptet und dabei gegrinst. Na na! JOUST ist ja nicht gerade eines der leichteren Spiele. Wir selbst hatten, wenn's mal hoch kam, 16 Wellen überstanden. Und 100.000 Punkte machten uns schon glücklich. Also eine Million?

Wir trafen die beiden am 28. Februar in einer Hamburger SPIELOTHEK. Zeit: Etwa 9.30 Uhr. Kurzes Händeschütteln. Die Kandidaten setzen sich ans Gerät. „Ihr kommt also auf über eine Million?“ – „Ja, so im Schnitt sind's 600.000 bis 800.000 Punkte. Einmal hat Rüdiger die Million geschafft.“ – Aha! – „Dann wollen wir mal!“

Die gelben bzw. blauen Strausenkrieger rattern aus den freischwebenden Felsen.

Und dann schreien auch schon die Geier. Der Punktestand der beiden ist bei den ersten Wellen annähernd gleich. Mal hat Rüdiger (21) 2.000 bis 3.000 Punkte Vorsprung, dann führt Joachim (20). Während des Spiels erzählen uns die beiden Schüler, wie sie auf JOUST gekommen sind.

Sie spielen seit etwa drei Jahren an Videoautomaten, und nur an diesen. Macht zwei bis drei Stunden täglich oder umgerechnet 200 bis 300 Mark im Monat. Im August '82 entdeckten sie den Automaten als Testgerät. Nach zwei Monaten hatten sie die richtige Strategie raus.

„Das läuft nur im Team“, meint Rüdiger. Dabei nutzt er die „Egg Wave“, um sein Punktekonto aufzubessern. Bei der „Gladiator Wave“ wird's ganz kurz etwas hektisch. Die

Geierkrieger tanzen im Höllentempo rauf und runter. Abwechselnd ticken Rüdiger und Joachim die Gegner an und verwandeln sie in Eier. Dann locken sie den letzten Geierkrieger gekonnt in die Falle: Rüdiger läßt seinen Straußenritter auf der unteren Ebene entlangrutschen. Der computergesteuerte Geierkrieger folgt ihm. Joachim ist mit seinem Kämpfen auch nach unten geflogen. Sie steuern die Vögel Richtung Lava, immer noch den Geierkrieger auf den Fersen. Dann eine schnelle Gegenbewegung: Aus der Lava kommt die Hand und packt den Gegner.

Die beiden freuen sich und setzen die Strauße vorsichtig auf der mittleren Ebene ab. Joachim postiert seinen ziemlich dicht am Rand, Rüdiger, der links spielt, setzt ihn etwas mehr zur Mitte des fliegenden Felsens. Joachim erklärt, warum: „Auf Rüdigers Seite steigen die Urvögel in anderem Winkel auf. Wenn er näher am Rand steht, treffen die ihn sofort beim Anflug.“ Auf seiner Seite ist der Winkel steiler.

Und dann kommen die Urvögel in Staffeln. Krächzen. Greifen an. Werden getroffen. Das bringt Punkte. In unregelmäßigen Ab-



RZWEI

ständen lassen beide ihre Krieger kurz hochfliegen, damit der gefangene Geierreiter in der Lavahand bleibt.

Rüdiger kommentiert: „Entscheidend hierbei ist, nicht zu hoch zu fliegen.“ Er deutet auf die beiden Plattformen links und rechts neben dem mittleren fliegenden Felsen. „Wenn man etwa über diese Linie hinauskommt, ist der unten frei.“

Inzwischen liegen die beiden punktemäßig gleich. Bei 360.000 legt Joachim einen kleinen Vorsprung hin. Kurz darauf hat Rüdiger 376.000 Punkte. Beim Stand von 402.000 packt die Lavahand wieder einen Gegner, der nach bewährtem Muster „reingelegt“ wurde. Joachim paßt nicht auf, und so sammeln beide in dieser Phase „nur“ 118.000 Punkte!

Nach etwa dreiviertel Stunden Spaß wird Joachim etwas unaufmerksam. Er verliert nacheinander seine Krieger bis auf fünf. Dann konzentriert er sich noch einmal, obwohl die linke Hand schon verkrampft ist. Er schafft's als erster: Eine Million.

Wir haben eine Menge Zuschauer bekommen, denen nicht entgangen ist, daß da ein Fotograf am Automaten steht und mit schön



ner Regelmäßigkeit die Kamera betätigt. Bei 1.113.050 Punkten ist das Spiel für Joachim vorbei. Rüdiger hat die Million auch schon geschafft, aber nur noch zwei Krieger übrig. Und dann passiert's: Es gelingt ihm, einen der Geierreiter über die Lava zu locken. Die Hand packt unerbittlich zu und läßt nicht mehr los. Ein Punktesammeln ohne Gleichen beginnt. Machen wir's kurz: Um 10.42 Uhr läßt Rüdiger leicht erschöpft Aktionstaste und Steuerknüppel los. Punktestand: 1.445.450 in der 58ten Welle. Das ist Rekord!

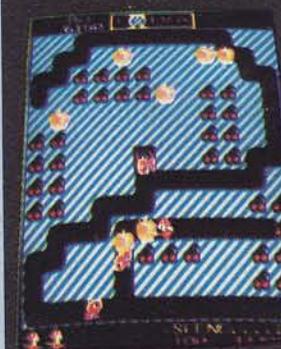
„NICE JOUSTING“, meldet der Computer via Bildschirm. „ENTER THY NAME MY LORD!“ Blicke nachzutragen, daß Rüdiger sich vertippt, einen dummen Eingabefehler macht. Mit dem Ergebnis, daß Joachim die Rekordliste anführt. Aber es gibt ja Zeugen. Glückwunsch!

Punktefroh bei Mr. Do

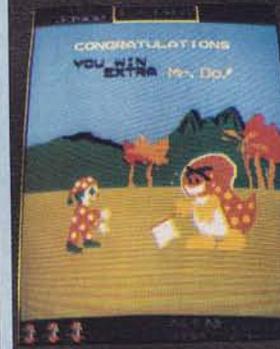
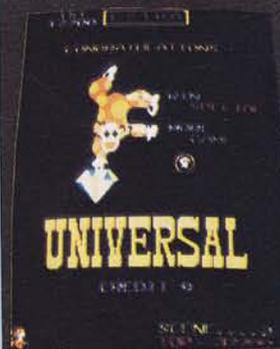


Bei diesem beliebten Spiel kommt es neben Geschicklichkeit auf taktisches und strategisches Können des Spielers an. Wer das bringt, schafft Punktezahlen über 100 000:

Graben Sie mit Mr. Do einen Graben, biegen dann ab und laufen unter einem Apfel durch. Der Apfel fällt in den Gang. Nun schieben Sie ihn so weit hoch, daß er in den nach oben führenden Graben hineinragt. Die Monster sammeln sich am Apfel. Wenn Sie ihn jetzt bewegen und sie berühren, gibt's Punkte. (Im ersten Bild können so



über 8000 Punkte gesammelt werden). Vorsicht: Die Monster verfärben sich nach einiger Zeit und wählen sich neue Gänge! Versuchen sie immer, eine zusätzliche Spielfigur zu gewinnen. Bei jedem Bild löst sich aus dem „Extra“-Feld (oben) ein Buchstabe. Treffen Sie ihn, verfärbt er sich und wird als Bonuspunkt



gewertet. Haben Sie alle fünf Buchstaben getroffen, bekommen Sie eine zusätzliche Spielfigur. Im Zentrum, aus dem die Monster kommen, erscheint bei jedem Bild ein anderes Symbol (Torte usw.). Läuft Mr. Do durch dieses Zentrum, kommen aus dem „Extra“-Feld ein Buchstabe und drei blaue Monster. Wichtig ist, den Buchstaben zu treffen, da die Monster sich dann in Äpfel verwandeln. Besonders hohe Punktzahlen ermöglicht der Diamant, der in einem Apfel verborgen ist und ganz willkürlich für einen kurzen Zeitraum auftaucht. Berührt Mr. Do den Apfel, sammeln Sie 8000 Punkte.

SCHACHCOMPUTER

Von GERHARD PIEL

Es ist Mitternacht. Ein schwarzer metallener Greifarm erfaßt urplötzlich die weiße Dame. Sie ist so erschrocken, daß kein Schrei von ihren Lippen kommt! Tatenlos sieht ihr Gemahl zu, wie sie davon schwebt – das ist doch nicht zu fassen. Ein Krimi oder ein utopischer Film? Nein bewahre, bei Gerhard Piel wird Schach gespielt.

Trotz später Stunde hat der NOVAG CHESS ROBOT ADVERSARY wieder zugeschlagen. Schach-Faszination? Nein, dann doch mehr technische Faszination, aber auch ein wenig Beklemmung. Wie genau kann man doch heute schon Programmabläufe steuern. Nur die Autoplay-Taste ist zu drücken und mit leisem Summen wird der Greifarm Zug um Zug im Selbstspiel ziehen, bis eine Partie beendet ist. Dann stellt er die Figuren von den Parkflächen wieder in die Anfangspositionen zurück, und das Spiel beginnt erneut. Und wem dieses alles als Aktion noch zu wenig ist, der kann die Emotionstaste drücken. Mit Bewegungen des Greifarmes, der Finger, verschiedenen Tönen und Lichtsignalen versucht der ROBOT, den Spieler abzulenken und zu verwirren, denn gegen das Monster können Sie natürlich auch selbst eine Partie Schach spielen.

Übrigens: Bereits im September 1980 wurde der Presse der erste elektronische

Schachroboter der Welt, mit der Bezeichnung BORIS HANDROID, vorgestellt. Die Sauregurkenzeit auf dem Schachcomputer-Sektor hat wieder begonnen. Gähnende Leere in den Kaufhäusern, wo vor einigen Wochen noch die Stände mit den Schachcomputern umlagert waren. Ausstellungen und Messen sind in vollem Gange. Alles wartet auf die neuen Serien für das Jahr 1983.

Auf dem Schachcomputer-Sektor hat sich eine rasante Entwicklung vollzogen. Einerseits wollen die bereits im Markt etablierten Hersteller ihre Stellung festigen und andererseits drängen Neulinge nach, und versuchen, auf diesem Absatzgebiet ein Wörtchen mitzureden. Wie wollen die Renner der letzten Saison und die Neuheiten der 34. Internationalen Spielwarenmesse Nürnberg Revue passieren lassen. Zwei Firmen waren auf der Messe nicht vertreten, aber auch sie wurden von mir befragt.

APPLIED CONCEPTS INC. USA
Vertrieb: Sandy Electronic, Widemayerstr. 49, 8000 München 22



Die nun schon sehr bekannten MGS-Maschinen können wiederum mit einem neuen Modul in der Spielstärke verbessert werden. Das 24 K Modul STEINITZ EDITION 4 master chess ist eine Kombination aus schon bekannten älteren Modulen, sowie zusätzlichen Strategien und Programmfortschritten. Wann die angekündigte 4 MHz-Maschine erhältlich sein wird, konnte mir noch nicht gesagt werden.

DESTINY Mini Master ist ein preiswerter Schachcomputer mit einer ausgezeichneten Spielstärke. Eine verbesserte Version soll umgehend herauskommen. Über San-



dy Electronic kann man außerdem ein vollautomatisches Edelholz-Schachbrett TSB IV – LA REGENCE beziehen. Das komplette Gerät hat Turnierabmessungen und ist sehr komfortabel ausgestattet. Die Tastenbeschriftung ist erstmalig in deutscher Sprache.

Eine wesentliche Steigerung der Spielstärke kann durch Austausch und Ergänzung des Programms und des Mikroprozessors auf höhere Geschwindigkeit erreicht werden. Ein Fach im Boden macht dieses möglich.

CONCHESS

Vertrieb: Consumenta Computer, Drygalski Allee 33, 8000 München 71
Die Schachcomputer CONCHESS ES-



CORTER, CONCHESS AMBASSADOR und CONCHESS MONARCH zeichnen sich durch unterschiedliche Größe und Verarbeitung aus, bei zur Zeit gleicher Spielstärke der Geräte. Die Firma teilt mit, daß im Frühjahr 1983 eine zusätzliche zweite Computer-Cassette für die jetzt erhältlichen Geräte herausgebracht wird. Ob damit die doppelte Spielstärke erreicht wird, werden wir testen.

Fidelity Electronics Ltd. USA
Vertrieb: Fidelity Electronics, Brönnestraße 11, 6000 Frankfurt 1

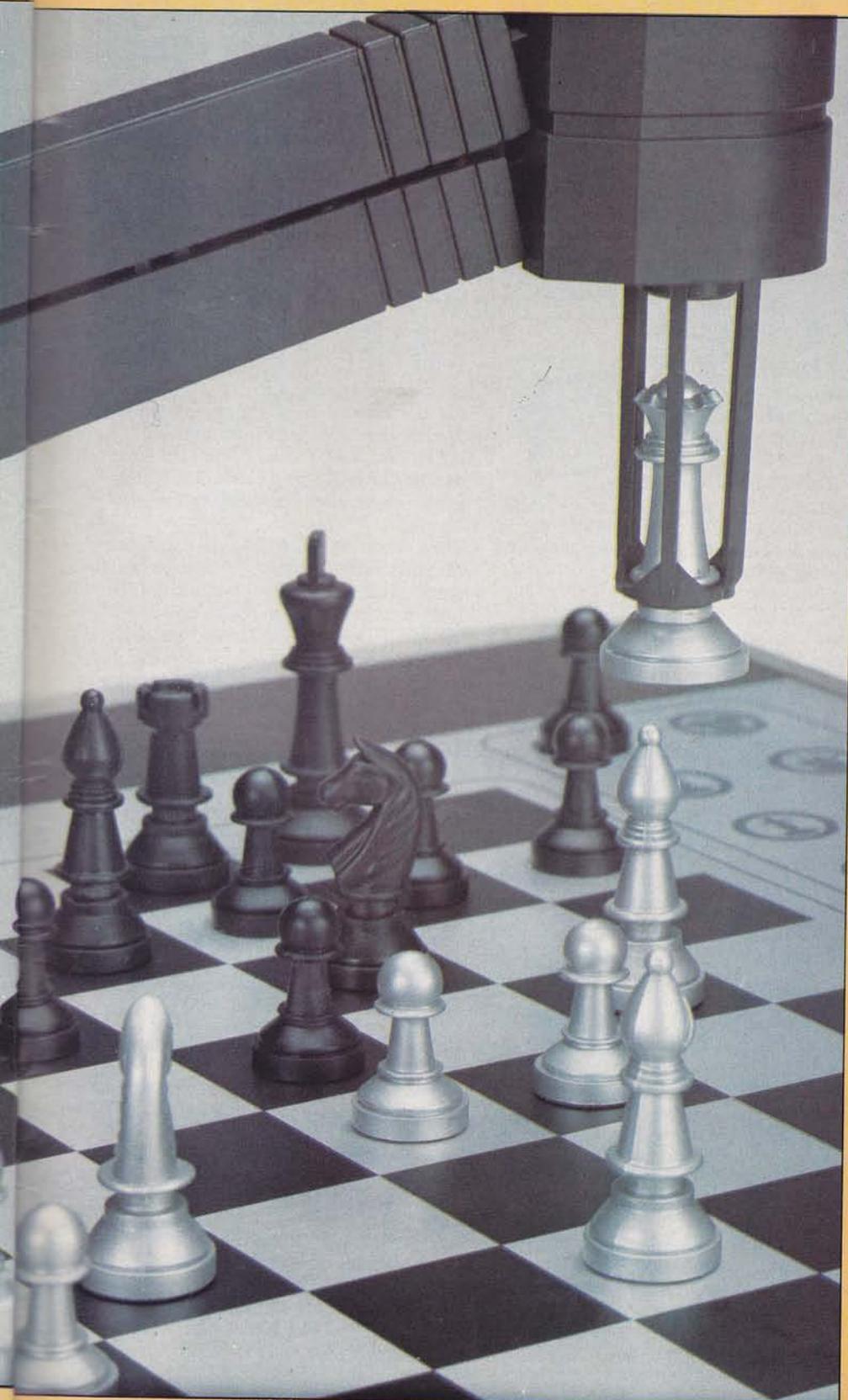


PRESTIGE CHALLENGER, der „Rolls Royce“ unter den Schachcomputern. Der zur Zeit stärkste Schachcomputer auf dem Markt, aber mit DM 4.500,- auch ein wahrhaft fürstlicher Preis.

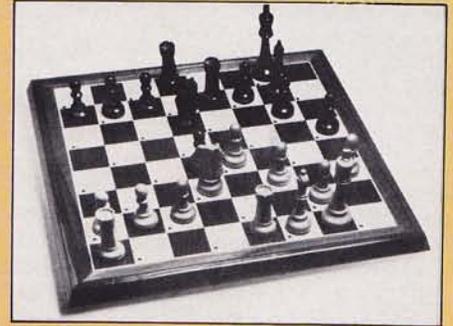


Fidelitys Hit im Jahre 1982 war der CHESS CHALLENGER SENSORY 9 mit den Eröffnungsmodulen CB 9 und CB 16. Der MINI SENSORY mit Batteriebetrieb ist immer zu einer Partie bereit.

Wenn Ihr „9“-er in einen vollelektronischen Sensorcomputer umgerüstet worden ist, sieht der SC 9-Playmatic von Fidelity Electronics so aus. Die angekündigte Modulse-



Fotos: Hatje, Sandy Electronic, Consumenta, Milton Bradley, Fidelity Electronics



rie kann in allen Geräten verwendet werden.



ELITE „S“ AUTO-SENSORY

Auf diesen Computer kann man neugierig sein. Wir werden über Spielstärke und Preis in der nächsten Ausgabe berichten.



Der Poppy-challenger von Fidelity Electronics ist für Anfänger und Kinder konzipiert und in verschiedenen Farben zu haben.

Hegener + Glaser GmbH.

Arnulfstr. 2, 8000 München 2

Hegener + Glaser ist die erste deutsche Firma, die einen Schachcomputer mit Spitzenspielstärke auf den Markt brachte.



So den Mephisto ESB II/6,1 MHz, ein voll-elektronischer Schachcomputer in Turniergröße.



Unterwegs immer dabei und durch Batteriebetrieb stets spielbereit der Mephisto Junior und Mephisto II.

Der Pressemitteilung 2/83 kann entnommen werden, daß seit über einem Jahr an einem neuen Programm gearbeitet wird, welches voraussichtlich im September 1983 auf den Markt kommen wird. Die Verbesserungen des neuen Mephisto III sollen erheblich sein. Wir sind auf die Entwicklung gespannt.

MILTON BRADLEY GmbH.
Waldstr. 49, 8510 Fürth/Bayern

sorgte auf der Nürnberger Spielwarenmesse für eine kleine Sensation. Presse und Fernsehen berichteten darüber. Man kann die Schachfiguren auf dem Grand Master auch ohne Greifarm bewegen.

Wie das beim MILTON Schachcomputer genau vor sich geht, kann ich noch nicht

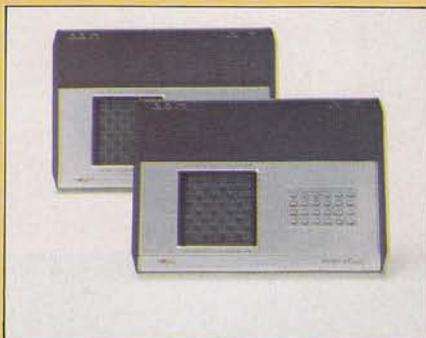


genau sagen. Die geschlagenen Figuren werden auch auf seitlichen Parkflächen abgestellt. Interessant ist, die Bewegung der Springer zu verfolgen. Die vor dem Springer stehende Figur macht Platz und geht dann auf ihre Ausgangsposition zurück.

NOVAG Industries Ltd., Hong Kong
Vertrieb: Zens GmbH., Nornenstr. 11,
8500 Nürnberg 40



Schach und Technologie in brillanter Verbindung, so präsentiert sich der NOVAG CHESS ROBOT ADVERSARY.



Beeindruckend stark: NOVAG SAVANT II und NOVAG SAVANT Royale. Der „Royale“ ist das Flaggschiff des Hauses NOVAG. Mit seinem 32 K Programm bringt er bei einer 7.5 MHz Taktfrequenz hohe Rechengeschwindigkeit.



Der NOVAG SENSOR DYNAMIC hat ein austauschbares 8 K Programm und kann bis zu 16 K erweitert werden.



Der Welt kleinster Schachcomputer mit Sensor-Betätigung ist der NOVAG MICRO II. NOVAG CHESS PRINTER und NOVAG QUARTZ sind Zubehörteile, die an die Geräte angeschlossen werden können.

NOVAG CONSTELLATION neues 16K Programm. Die Firma schreibt von überraschenden Spieleigenschaften. Wir werden versuchen, Ihnen so schnell wie möglich in den nächsten Folgen dieser Schachcomputerreihe über dieses Gerät zu berichten.

OMIKRON ELECTRONIC GmbH.
Hallerstr. 70, 2000 Hamburg 13

Die zweite deutsche Firma, die einen Schachcomputer auf den Markt bringt. Das komplette System des Schachcomputers BOGOL besteht aus zwei Einheiten: dem eigentlichen Schachcomputer BOGOL 5.50 und dem großen Sensor-Schachbrett in Naturholz und in Turniergröße BOGOL ASB. Beide Geräte werden durch ein Computerkabel miteinander verbunden.



In der Computersprache spricht man von einer Trennung von Zentraleinheit und Peripherie. Wie mir die Firma mitteilte, wurde mit der Produktion begonnen.

SciSys-W Ltd. Hong Kong
Vertrieb: Electronics International
Deutschland GmbH., Augustinusstr.
7-11, 5020 Frechen-Königsdorf

Der Hersteller bietet die größte Palette von Schachcomputern auch zum Teil der unteren Preisklassen an. CHESS CHAMPION MARK V: Das langerwartete Sensor-Schachbrett wird nun doch noch geliefert, mit der sogenannten Figurenerkennung wird es aber wohl nichts werden.

Mit einem neuen Modul „Mark VI Philidor“ werden Sie bald Ihrem Gerät eine hoffentlich wieder höhere Spielstärke einhauchen können.

Viele schon bekannte Geräte haben nur geringfügig ihr Äußeres geändert und werden nun mit neuem Namen angeboten. So heißt zum Beispiel der „junior chess“ jetzt GRADUATE CHESS, und aus dem „Senator Chess“ wurde der EXECUTIVE CHESS. Insgesamt werden zur Zeit zehn Geräte im Prospekt gezeigt. Das Spitzengerät soll der „Präsident Chess“ sein.



So ist es richtig

In TeleMatch 2/3 sind die Bildunterschriften auf Seite 73 vertauscht worden. 1. Novag SAVANT, Chess Printer, Novag Quartz Chess Clock, Herst.: Novag Industries, Hong Kong; 2. Mephisto ESB II/6,1 MHz Mephisto Junior, Herst.: Hegener u. Glaser, München; 3. GGM m. Modul Steinitz, Edition 4 Destiny Mini Master, Herst.: Applied Concepts, USA; 4. Chess Champion Mark V, Herst.: SciSys-W Ltd., Hong Kong; 5. Chess Challenger „Prestige“, Chess Challenger „9“, Herst.: Fidelity Electronics, USA.

Interton VC4000 zu verkaufen mit folgenden Spielcassetten: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 19. Alles zusammen für nur DM 350,-. Reinhard Sembritzki, Alemannenstr. 8, 7519 Walzbachtal 1.

ATARI 400/800-Software, Tausch und/oder Verkauf! Liste anfordern! Bitte Rückporto u. eigene Software-Liste beilegen!! Jürgen Graßl, Rintheimer Hauptstr. 33, 7500 Karlsruhe 1.

Zu verkaufen: ATARI, VCS Telespiel mit 26 Programm-Cass. + Zubehör. Neuwert ca. DM 3.300,- gegen Gebot zu verkaufen. Tel. 0 40 / 21 75 79, Liste kann angefordert werden.

Pitfall: Der große Renner! (Activision/ATARI-System) DM 125,-! Bitte Scheck senden (DM 125,-) oder NN (DM 128,20). R. Sommer (Telespiel-Versand), Hans-Böckler-Platz 1, 4330 Mülheim-Ruhr 1.

Mattel: Kämpfer melden sich gefälligst bei der STANDARTE. Reinald Kalb, Auf der Warte 29, 6367 Karben 1. Jungs, da läuft ein Riesending: Ich sag nur eines: Amerika!

ATARI 400/800 USA-Software Spitzenspielprogramme, Tausch und/oder Verkauf. Fordern Sie Liste an: Torsten Hillmann, Unterer Laubberg 13, 8701 Röttingen.

LETZTE MELDUNG AUS BERLIN

Tele Play die neue schnelle Bezugsquelle ist da!
Tele Play ist Spitze! Rundumangebot für den Teleplayer
z. B. Atari, Intellivision, CBS u.v.m.
Tele Play bietet Kauf und Tausch zu (un-)möglichen Kondis!!
Tele Play schneller geht's kaum. Tele Play-Info anfordern!
Tele Play, M. Kamm, Ortolanweg 26, 1000 Berlin 47

Video Computer VC4000 v. Interton mit 2 Spiel-Cass. „Space Invaders“ und „Super Invaders“ für DM 250,- VB zu verkaufen (neuwertig). Peter Schlömer, Dillenburgerstr. 24, 5000 Köln 91.

Verkaufe ATARI-Cassetten: Pac Man, Soccer, Missile-command, Space-Invaders, Space War, Video pinnball, Street-Racer, Starmaster. Alexander Katlun, Tel. 0 40 / 5 20 58 99.

ATARI 400/800 Programm zum Betiteln von Videocassetten – auf Cassette benötigt werden IGK, Udo Elger, Tel. 0 59 23 / 4016.

Verkaufe ATARI VCS mit Joysticks und 3 Cass. für DM 450,-; Neupreis: DM 632,50 (Gerät ist in bestem Zustand). Dieter Weisser, Tel. 07 61 / 7 44 66 ab 19.00 Uhr, montags bis freitags.

Verkaufe ATARI Cassetten – nicht älter als 5 Monate und eine Tigervision-Cass. Pac-Man für DM 90,- und Berzerk/Space Invaders für DM 80,-. King Kong für DM 80,-. Tel. 0 56 08 / 13 97, Lars Weide.

Verkaufe ATARI-Telespielcass. Defender, Pac-Man, Yars Revenge, Dodge Em, Adventure, Asteroids, Missile Command, Star Raiders, Space Inv, Pitfall, Atlantis, Tastatur u. ATARI-Telespiel je nach Preisangebot. Rufen Sie bitte an. W. Berger, Weideweg 4, 8504 Stein, Tel. 09 11 / 68 24 59.

Verkaufe sehr preiswert Video Computer VC 4000 von Interton mit 3 Cassetten. Telefon 0 22 43 / 36 15 (Gerät ist gut erhalten!)

Kaufe allerlei Cassetten für ATARI VCS. Angebote an H. Bürkle, Seestr. 23 a, 7035 Waldenbuch, Tel. 0 71 57 / 83 37.

Telespiel-Spaß, zu Mini-Preisen. Sie sparen 10,- DM pro Cassette (ATARI-System). Gratisinformation AT 4 anfordern. R. Sommer, Video Versand, Hans-Böckler-Platz 1, 4330 Mülheim 1.

Telespiele von ATARI, Imagic, Activision und Parker für das ATARI-System zu SUPERPREISEN! Farbprospekte gegen DM 1,50 in Briefmarken von Fischer Direkt-Versand, Breitbrunner Str. 4, 8031 Seefeld 2, Tel. 0 81 52 / 7 88 47.

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! COLECO VISION!

Das Videospiel der Superlative (TeleMatch 2/3) lieferbar ab Mai/Juni

Einführungs- sonderpreis!!! jetzt bestellen

bis 15. Mai

statt 549,-
nur 519,-

incl. Cass. DonkeyKong

DonkeyKong für Atari 139,-
für Intellivision 149,-
Modul 1 z. Absp. von Atari Cassetten 288,-
Modul 2 Rennfahrer Cockpit mit Cassette **3-D** 288,-
Cass. Smurf (Schlüm.) 139,-
auch für Atari 139,-
Cass. Zaxxon **3-D** 169,-
u.v.a Weiter lieferbar großes Videospielangebot und Elektronikartikel, Computerspiele bei BHK Elektronik Versand Klausenburgerstr. 166 6100 Darmstadt

Mattel: Kämpfer melden sich gefälligst umgehend bei der STANDARTE. Reinald Kalb, Auf der Warte 29, 6367 Karben 1. Jungs, da läuft ein Riesending: Ich sag nur eines: Amerika!

DIE NEUESTEN TELESPIELE!

Ab sofort lieferbar von PARKER: **REACTOR, ACTION MAN, STAR WARS-JEDI ARENA**, je DM 137,- Oder **TAPE WORM** von SPECTRAVISION DM 109,- und, und, und ... Spiele für alle Systeme lieferbar. Kostenl. Gesamtprogramm bei: JUGE-Versand Ch. Gegner, Altstädterstr. 9, 753 Pforzheim, Telefon (07231) 35 71 20. Fragen Sie auch nach unseren günstigen Club-Bedingungen, mit denen Sie noch preiswerter einkaufen können. Parker und Spectravision passend zu ATARI VCS.

Sei kein Frosch! Bestell einen Frogger von Parker für den ATARI! Nur DM 120,- (Scheck) oder DM 125,- (NN). Gültig bis Ende April. R. Sommer (Telespiel-Versand), Hans-Böckler-Platz 1, 4330 Mülheim 1.

Verkaufe ATARI 400 und US-Software. M. Glitsch, Tel. 0 71 52 / 4 76 43.

ATARI 400/800. Spitzensoftware! Reichhaltiges Angebot – brandneue Programme aus USA – kostenlose Liste anfordern bei S. Strauss, Hannoversche Str. 51, 3100 Celle.

ATARI 400/800 USA-Software Spitzenspielprogramme, Tausch und/oder Verkauf. Fordern Sie Liste an: Torsten Hillmann, Unterer Laubberg 13, 8701 Röttingen.

Riesenauswahl – Was Telespieler wünschen – Zwergepreise
Atari – Spectravision – Apollo
Imagic – Tigervision – Activision
Parker – und laufend Neuheiten
– Wir haben es –

Video- und Computerspiele Spezialversand
Hannoversche Str. 26, 3200 Hildesheim
Fordern Sie Gratiskatalog KV an.

NEU: FROGGER sofort lieferbar!

Ein Super-Hit unter unseren Elektronikspielen. Der Spieler führt den Frosch mittels eines Steuerknüppels durch das Spielfeld. Auf dem Wege von der Wiese am unteren Spielfeldrand bis zu den Höhlen am Fluß oben versucht er alle lauernden Gefahren zu umgehen und so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Wichtig für geplagte Eltern: abschaltbarer Ton. LINDY-Computerspiele, die Richtigen, die Gefragten. Informieren Sie sich ausführlich bei: LINDY-Elektronik GmbH, Postfach 14 28, 6800 Mannheim 1, Telefon 06 21 / 2 68 51, Telex 4 62 060.



LINDY = 50 Jahre Erfahrung – Qualität – Garantie – Service

PHILIPS



**„Bei jedem Spiel passiert irre viel.
Videospiele von Philips.“**



William Wilkerson

Ihr Fernseher wird zum turbulenten Spielplatz!

Mampfer hasten über die Mattscheibe. Weltraum-Monster greifen die Erde an. Rennwagen flitzen kreischend um die Kurven. Im Urwald sind die Affen los... Schon über 40 Action-Cassetten garantieren bei Philips tollste Abenteuer.

Kommando-Pult mit Multi-Sensor-Tastatur!

Mit dieser einzigartigen Bedienungseinheit können Sie Spielflächen ändern, Handicaps einbauen, das Tempo beschleunigen – ja sogar ganze Cassetten selbst

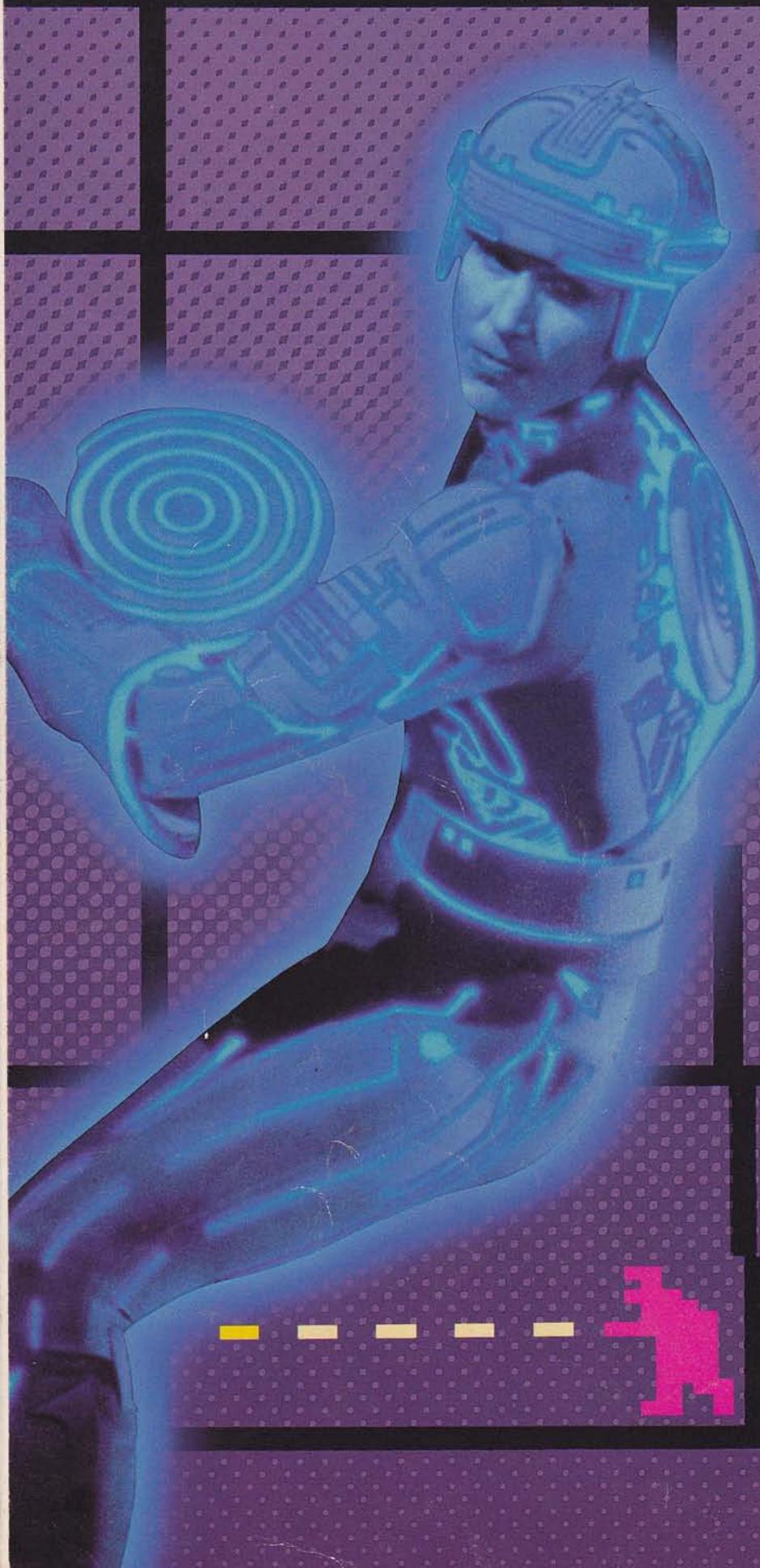
programmieren. Einfach an TV-Antennenbuchse anschließen, Videospiegel einschieben, und ab geht's in die Welt phantastischer Möglichkeiten. Spielen, kämpfen, lernen, rechnen, musizieren: ein Spaßprogramm mit ständigen Neuheiten.

Der Fachhandel erwartet Sie zum Probespiel!

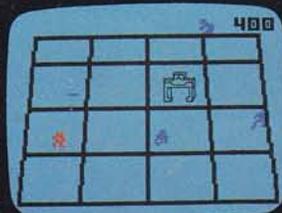
Testen Sie die Spitzenqualität. Und werden Sie Mitglied im Commander-ROM-Club: eigene Club-Zeitschrift, spezieller Club-Shop, große Wettbewerbe. Informationen: Philips Videospiele, Postfach 10 14 21, 2000 Hamburg 1.

Videospiele von Philips

Tron. Tricksen Sie den Computer aus.



Tron, Walt Disneys Filmheld, gibt es jetzt auch als Intellivision Cassetten. Spielen Sie Tron. Kämpfen Sie gegen den Computer. Bits versuchen Sie zu erwischen. Dann schlagen Sie zurück. Mit Ihrem tödlichen Diskus. Tron I und Tron II sind, wie sämtliche Intellivision Spiele, interessant, spannend und unterhaltsam.



Ein Spielecomputer, mit dem man nur spielen kann, ist zu teuer.

Intellivision von Mattel Electronics kann man in Zukunft zum Computer ausbauen. Das Steuergerät hat einen 16 Bit-Mikroprozessor. Und damit sollte man nicht nur spielen. Machen Sie also mehr aus Intellivision:

Mit dem Sprach-Synthesizer Intellivoice. Dann sagt Ihnen der Spielecomputer die Meinung. Lobt und tadelt, gibt Auskunft über Ihre Energie- und sonstigen Reserven, kommentiert Ihr Spiel und spendet Beifall.

Mit dem Computer-Adapter. Dem Kernstück des fortschrittlichen Intellivision Computer-Systems. **Mit dem Musik-Synthesizer.** Damit wird es kinderleicht, Musik zu machen und Noten zu lernen. **Und mit der Computer-Tastatur.** Damit haben Sie eine Anlage, mit der Sie lernen können, wie man mit einem Computer umgeht. Und für Schularbeiten. Oder als elektronisches Haushaltsbuch. Oder für die private Buchführung. Oder als Diäthilfe. Leicht zu programmieren, vielseitig in der Anwendung.

MATTEL ELECTRONICS®
INTELLIVISION®

Technologie, die Spaß macht.

Tron © Walt Disney Productions.