

MATCH

TELE

Video-Spiele Computer-Spielprogramme Elektronik-Spiele V

Mit **electronic GAMES** Magazine

Stark:
Jetzt kommt
VECTREX

Vier Riesen-
Gewinnspiele

Schnell:
Joysticks - alles
unter Kontrolle

Test: Imagic,
Activision,
CommaVid,
Atari, Philips

Neu: Frogger
Computer-
Programm

Unter der Lupe:
INTELLVISION

Alle zwei
Monate Tips,
Tricks, Trends,
News



Zwei Welterfolge für 349 Mark*.

Kann die Konkurrenz da noch mitspielen?



Was habt Ihr davon, wenn Ihr Euch für ein ATARI Video-Computer-System™ entscheidet?

Erstens: das erfolgreichste Video-Computer-System der Welt.

Zweitens: PAC-MAN, die erfolgreichste ProgrammCassette, die es je gab.

Und das alles zusammen zum sensationellen Preis von 349 Mark*.

Bei soviel Erfolg ist es kein Wunder, daß die Konkurrenz mitspielen will. Das soll sie auch. Und zwar mit deren beliebten ProgrammCassetten, wie Donkey Kong¹, Pitfall¹, Frogger¹ oder Demon Attack¹, die es natürlich passend für das ATARI Video-Computer-System™ gibt.

ATARI ist übrigens ganz leicht zu handhaben. Man braucht es nur am Antennen-Eingang des Fernsehers anzuschließen, Cassette rein, und schon geht's los.

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

*unverbindliche Preisempfehlung, eingetragenes Warenzeichen.

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.

Editorial

Sie werden wahrscheinlich über die Numerierung dieser neuen TeleMatch-Ausgabe verblüfft sein. Die Erklärung: Da TeleMatch über den Postzeitungsdienst geht, mußten wir aus der Ausgaben-Nummer 6/7 in der Übergangsphase die Nummer Vier machen. Was bedeutet: Es ist eben die vierte Ausgabe Ihrer Videospielzeitschrift. Die vorgenannte Nummer haben wir als Orientierungshilfe ergänzend auf den Titel gesetzt. Achten Sie bei unserer nächsten Ausgabe darauf, daß Ihr Zeitschriftenhändler Ihnen die Nummer fünf gibt.

Mal abgesehen von dieser Veränderung liegen heiße Wochen hinter uns. Aus ganz verlagsinternen Gründen. Wir sind umgezogen. Können Sie sich vorstellen, was es für ein Gefühl ist, das im Grunde unentbehrliche Text- und Fotoarchiv in Umzugskartons verpackt zu wissen, und zugleich die



Berge Ihrer Briefe mit Anfragen und Wünschen zu sehen und – für kurze Zeit zumindest – unbeantwortet lassen zu müssen?

Schön – jetzt ist auch das geschafft. Bleibt uns nur, Sie zu bitten, alle Zuschriften an unsere neue Adresse zu senden, nämlich an den TeleMatch-Verlag GmbH & Co. KG, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76.

Sie können unschwer feststellen, daß diese Ausgabe randvoll mit Themen ist. So prall gefüllt, daß für die Auflösung unseres Intellivisions-Gewinnspiel kein Platz blieb. Deshalb möchten wir uns an dieser Stelle bei den vielen Tausend Teilnehmern bedanken, die ausnahmslos die Lösung „TRON“ einschickten. Wir hoffen, die Aufgabe hat Ihnen Spaß gemacht. Die Gewinner? Ihre Namen können wir erst im nächsten TeleMatch veröffentlichen. Die beiden Glücklichen werden direkt benachrichtigt.



Damit zu einem Thema, das uns einige Probleme bereitet hat und sicher auch noch bereiten wird: Bei der Aussendung der Preise an die Gewinner im „E.T.“-Spiel hat es Verzögerungen gegeben. Haben Sie bitte Verständnis dafür (das gilt für alle Preisausschreiben und Gewinnspiele), daß neue Cassetten, die als Preise ausgesetzt wurden – auch wenn sie bereits im Handel sind – nicht immer sofort geliefert werden können. Selbstverständlich versuchen wir, die Preise schnellstmöglich auszuliefern, da wir ja selbst wissen, wie's ist, wenn man sich auf etwas freut und dann wartet.

Wenn Sie diese TeleMatch-Ausgabe lesen, werden Sie auf neue Autorennamen stoßen. Für uns und für Sie ein Grund zur Freude, denn diese neuen Mitarbeiter sind TeleMatch-Leser wie Sie und haben sich einfach an uns gewandt, weil sie mitmachen wollten. Genau das wollten auch wir! Und deshalb begrüßen wir ganz herzlich im TeleMatch-Mitarbeiter-Team Karin Kolbe aus Viersen (selbstredend ladies first!), Alexander Bornemann aus Münster, Andreas Burmester und Wolf-Carsten Conrad aus Hamburg, Alexander Jivanjee aus Berlin und Alfred Görgens aus Hildesheim.

Sie würden auch gerne mitmachen? Dann nichts wie ran! Rufen Sie uns an oder schreiben Sie an die TeleMatch-Redaktion. Sie wissen doch: Gemeinsam macht Spielen mehr Spaß. Und warum vermitteln Sie nicht anderen Lesern das Wissen, das Sie haben? Zum Beispiel am Home Computer. Oder bei einem bestimmten Spiel. Oder einem ganzen System. Unsere Mitspieler werden sich freuen. Viel Erfolg bei Ihrem nächsten „Tele-Match“ wünscht Ihnen ganz herzlich Ihre TeleMatch-Redaktion



In diesem Heft

Editorial 3

Leserbriefe 6

Neuheiten, Nachrichten und Informationen aus der Welt der Videospiele

TeleMatch-News 8

Sie haben gewählt – sie haben gewonnen

Die Videospiele-Hitparade 10



TeleMatch hat Joysticks getestet. Und, damit Sie mehr Punkte sammeln können, die Kommandozentrale für Könner gebaut. So ist...

Alles unter Kontrolle 12

Test I:
In den Hallen waren diese Spiele stark. Helge Andersen berichtet über

Ataris neue Hits 16

Test II:
Der Software-Anbieter IMAGIC legt kräftig zu und bringt Spiele satt für Intellivision. Motto:

Es lebe das Abenteuer 20

Test III:
Wer sagt's denn? Vier neue Cassetten von Activision hatten wir in der Konsole. Freuen Sie sich auf

Flieger, Taucher und Insekten 22

Test IV:
Und noch mal vier Cassetten fürs Atari VCS. Diese aus dem Hause CommaVid. Eine bunte Mischung, nämlich...

Termiten, Monster und Pasteten 25

Test V:
Schönen Dank für die Geduld. Hier stellen wir drei Cassetten vor, auf die wir warten mußten. Und was kommt heraus?

Philips setzt aufs Brett 26

Neue Spiele, alles wird schöner. Und Comic-Helden erwachen zum Leben. Ein Witz? Keineswegs!

Atari bringt die Disney-Stars 27

Tips und Tricks sind beim Punktesammeln unentbehrlich. Frank Tetro jr. verrät, wie Sie „Star Strike“, das „Imperium schlägt zurück“ und „Astrosmash“ schlagen. Natürlich nur mit

Strategie & Taktik 30

Aktion I:
Ein wenig Aufpassen, ein bißchen Glück und Sie können eine von vielen neuen IMAGIC-Cassetten

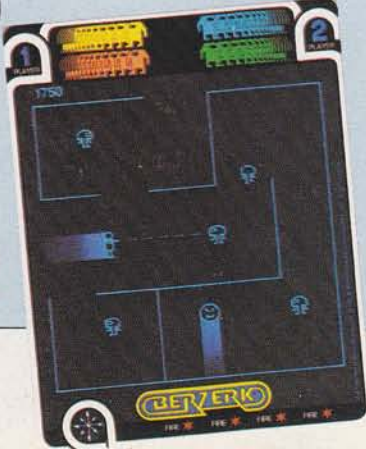
Gewinnen – mit TeleMatch 34

Extralang, deshalb ein Extraplatz fürs

TeleMatch-Telegramm 35

Darauf haben Sie sicher auch gewartet: Wir präsentieren Ihnen

VECTREX – König der Videospiele 36



Das Gerät sieht gut aus. Gehen wir doch mal näher ran, dann haben wir

Intellivision unter der Lupe 40

Auf die Reaktion sind wir gespannt...

TeleMatch-Galerie 42

Die Meisterschafts-Vorbereitungen laufen. Sammeln Sie weiter Punkte

VC-20 – der Volkscomputer 44

Auf vielfachen Wunsch haben wir uns mit dieser Maschine beschäftigt

Computer-spiele 46

Neu auf dem Markt, neu in der Maschine

Fliegen auf dem Computer 48

Wenn Sie das sehen, möchten Sie vor Begeisterung abheben

Der Reversi Challenger fordert Sie heraus 52



Alexander Jivanjee aus Berlin hat Spaß am Spielen und

FROGGER selbstgemacht 54

Das ist eine Geschichte für sich. Und für Sie:

Der Schnüffler 58

Aktion II:
Halten Sie uns nicht für verrückt bei diesem Dings – äh – Extradings. Sie können mal wieder

Gewinnen mit TeleMatch 61

Man kann ja einiges sammeln. Roger C. Sharpe macht Ihnen



einen überraschenden Vorschlag und gibt Ratschläge für

Ihr ganz privates Flipper Museum 64

Ist Spielen denn reine Männersache? Bitte sehr, hier meldet sich

Frau Flinkfinger 70

Aktion III:
Das wird ja immer schöner. Wollen Sie eine Reise in die USA gewinnen? Dann man los, denn

Der Reversi Challenger fordert Sie heraus 72

Kennen Sie Michael Rother? Der Musiker erzählt

Elektronische Märchen 74

Gerhard Piel erklärt kurz und bündig

Schach dem Computer 76

Eine ungewöhnliche Einladung. Was halten Sie von

Speakeasy - Flipperrendezvous für zwei 78

Vorschau 82



IMPRESSUM

TeleMatch erscheint jeweils am letzten dem Ausgabe-Monat vorausgehenden Montag

im
TeleMatch Verlag
GmbH & Co.
Karlsru. 26
2000 Hamburg 76
Telefon 040/2201377
Telex 21 73989 vptm

HERAUSGEBER

Wolfgang Schrader
VERLAGSLEITUNG
Hans-Joachim Petersen
CHEFREDAKTEUR
Hartmut Huff

REDAKTION

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Helge Andersen, Alexander Bornemann, Andreas Burmester, Henry B. Cohen, Wolf-Carsten Conrad, Steve Davidson, Alfred Górgens, Alexander Jivnaje, Arnie Katz, Karin Kolbe, Bill Kunkel, Gerhard Piel, Roger C. Sharpe, Frank Tetro jr., Joyce Worley

LAYOUT

Jan R. Mahler

ANZEIGENLEITER

Karl-Rudolf Engelke

ANZEIGENABWICKLUNG

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

VERTRIEB

IPV Inland Presse Vertrieb GmbH
Wendenstraße 27-29
2000 Hamburg 1
Tel. 040/24861

DRUCK

Westermann Druck GmbH
Braunschweig

LITHOGRAPHIE

Reproform
Grünbaum u. Söllner, Hamburg

SATZ

Alpha Satz, Hamburg

BANKVERBINDUNG

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

FOTOS

Baeseler, Hatje, Pescht

Copyright für die Artikel S. 30-32, 36-38, 46/47, 66-68, 78/79 by Reese Publishing Co., Illustrationen S. 30-32, 48/49, 50, 54, 58, 64-68. Copyright by Reese Publishing Co., alle Rechte vorbehalten

ABONNEMENTS

TeleMatch Abo-Service
Postfach 104849
2000 Hamburg 1
Tel.: 040/242591

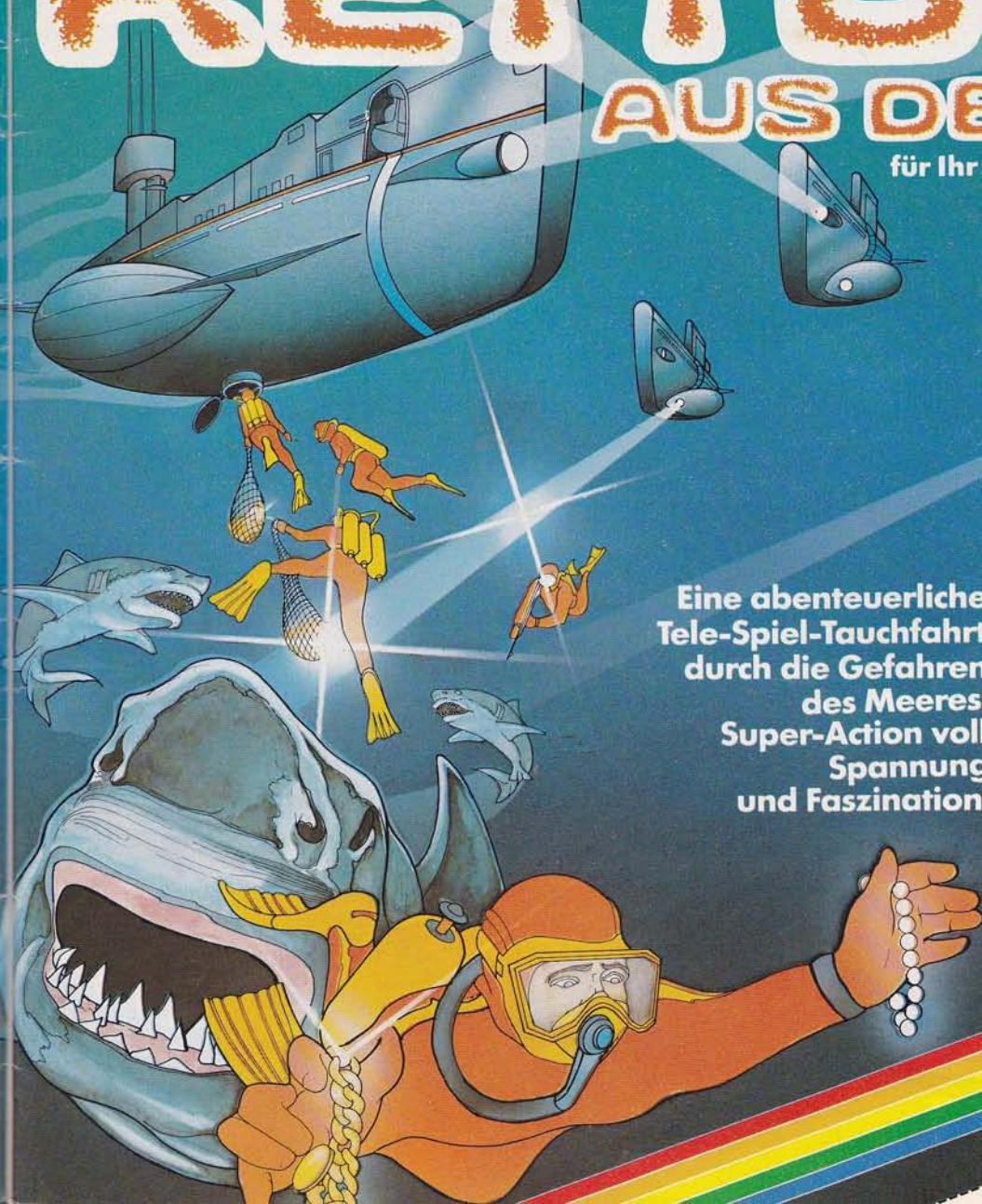
TeleMatch kostet DM 5,-
Im Abonnement (12 Ausgaben inkl. 6,5% MwSt. und Zustellung) DM 55,-, Ausland DM 61,-
Für unverlangte Manuskripte schließt der Verlag die Haftung aus. Eine Rücksendung erfolgt nur, wenn Rückporto beigefügt ist.

**Heft Nr. 4
(6/7)
2. Jahrgang
Juni/Juli
1983**

SEAQUEST™

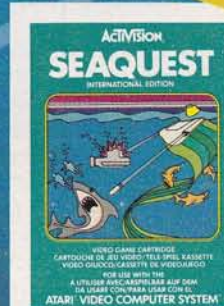
RETTUNG AUS DER TIEFE

für Ihr Atari® Video-Computer-System™



Eine abenteuerliche
Tele-Spiel-Tauchfahrt
durch die Gefahren
des Meeres.
Super-Action voll
Spannung
und Faszination.

**Neu
aus den
USA!**



Best.-Nr. 711 022-720



Abspielbar auf Atari®
Video-Computer-System™



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

ACTIVISION TELE-SPIELE

Im ARIOLA-Vertrieb
Einsenden an: ARIOLA-Vertrieb, Tele-Spiele, Postfach 800149, 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 5/83



Wieviel und wann und was?

Spielt sich Ataris „Raiders Of The Lost Ark“ auf mehreren Spielebenen ab. Wenn ja, auf wie vielen? Wann erscheint die 2. Star Wars Cassette „Kampf der Jedi“?

Stefan Zühlke, 4630 Bochum

Rechnet man auch die kleinsten Veränderungen auf dem Bildschirm mit, kommen wir bei den „Raiders“ auf 20 verschiedene Ebenen. Die „Jedi Arena“ ist im Handel. TM

Thema: Bezugsquellen

Ihr TeleMatch hat mir sehr gut gefallen. Ich bin begeisterter Telespieler und möchte mir demnächst einen Heimcomputer kaufen. Es ist schwer, an genügend Anschauungsmaterial zu kommen. Deshalb wäre ich Ihnen verbunden, wenn Sie mir Bezugsadressen und Prospekte verschiedener Hersteller von Heimcomputern zukommen lassen könnten.

Daniel Ludwig, 7600 Offenburg

Wir veröffentlichen diesen Brief stellvertretend für viele weitere dieser Art. Die Problematik der teilweise mangelhaften Information durch Hersteller ist uns bekannt. Das beweisen auch die vielen Anfragen von Händlern, die uns um Hilfestellung bitten. Bitte haben Sie aber Verständnis dafür, daß wir keine Prospekte für Hersteller oder über Produkte verschicken. Und dies weder können noch wollen. Das ist Aufgabe der Werbearbeitungen der Hersteller. Soweit Hard- oder Software (noch) nicht im Rundfunk- und Fernseh- bzw. Computer-Fachhandel erhältlich sind, nennen wir die Hersteller und Importeure mit Anschrift. TM

Leih-Cassetten

Ich möchte gerne wissen, ob man für das Mattel-Intellivision-Spiel auch Cassetten ausleihen kann, und wenn ja, wo?

Olaf Post, 2000 Hamburg

Auch diese Frage wird uns oft gestellt. Viele Videotheken haben inzwischen Videospiel-Cassetten und teilweise auch Geräte im Verleihprogramm. TM

Hitparade

Mein Kompliment, das TeleMatch ist Spitze. Allerdings paßt zu einem solchen Profi-Heft nicht die amateurhaft gestalteten Top 10-Hitparade für Video-Computer-Spiele. Die Top 10-Liste sagt doch lediglich aus, das Atari VCS zur Zeit noch am weitesten verbreitet ist, denn welcher Intellivision-Spieler würde ein Atari-Spiel wählen oder umgekehrt?

Michael Gödecke, 3301 Walle

Wir sind da anderer Auffassung: Wir kennen eine Menge Videospiele, die sich im Freundeskreis treffen, in dem alle wichtigen Systeme vorhanden sind. So z.B. ein Spielkreis in Berlin, wo neben Atari, Intellivision und Philips auch noch Computer vorhanden sind. Eine Beurteilung, Vergleichsmöglichkeit und Entscheidung für das gute oder bessere Spiel ist da sehr wohl möglich. Zumal jeder TeleMatch-Leser und Videospiele bei seinem Fachhändler diese Systeme sehen und vergleichen kann. Und schließlich kommen monatlich derart viele neue Cassetten auf den Markt, daß sie ein einzelner Spieler aus Kostengründen schon nicht erwerben kann. Darf, wer eine Cassette nicht hat, dann auch keine Hits wählen? Wir sind der festen Überzeugung, daß jeder Videospiele fair genug ist, nur die Spiele zu wählen, die er unabhängig

von Hersteller, Besitz eines Systems und dergleichen – gut findet. Nicht mehr und nicht weniger. Das eben macht eine Hitparade aus. TM

Cassetten ins Bild!

Eines ärgert mich immer wieder: Könntet Ihr nicht zu jeder Cassette, zumindest bei Tests, eine Abbildung des Bildschirms bringen?

Ingo Ecke, 4005 Meerbusch

Wenn es zeitlich geht, tun wir das. Zuweilen kommen neue Cassetten jedoch erst kurz vor Redaktionsschluß, und dann wird's mit den Fototerminen zu eng. TM

Was ist mit Hanimex?

Zu meinem Bedauern mußte ich feststellen, daß in der neuesten Ausgabe der TM nicht der angekündigte Test der Hanimex-Software abgedruckt ist. Wann ist mit dem Test zu rechnen?

Rolf Wichmann
2000 Hamburg 70

Die Cassetten stellen wir ausführlich in der nächsten Ausgabe vor. Leider gibt's ein Problem: Wir bekommen aus uns unbekanntem Gründen keine Informationen über neue Spiele, die wir in diesem Rahmen präsentieren wollten. Wir hoffen, daß sich das in den nächsten Wochen ändert. TM

Mehr Cassetten vorstellen

(4/5/83 – Test)

Sonst habt Ihr immer viel mehr Cassetten vorgestellt und auch meist die neuen. Aber in der letzten Ausgabe habt Ihr mehr Geschichten (Labyrinth) gebracht und fast nur schon alte Cassetten vorgestellt (Van-

guard usw.) Hoffentlich bringt Ihr bald wieder mehr.

Oliver Frühauf, 4180 Goch 1

Das haben wir mit diesmal zehn Seiten Test doch wieder wettgemacht, oder? Mit den „alten“ Cassetten ist das so eine Sache, da neue Spiele nicht überall gleichzeitig erhältlich sind. Wer in Großstadtnähe wohnt, wird – leider – schneller und besser bedient. „Fantastic Voyage“ gibt's übrigens nicht für Atari VCS. „Super Cobra“ ist nun für Ende Juli, Anfang August angekündigt. Abwarten. TM

Enttäuschung über „Demon Attack“

(TM 2/3: Imagic-Test)

Nach Eurer guten Kritik über „Demon Attack“ für Atari habe ich mir die Cassette gekauft. Enttäuscht wurde ich jedoch, als ich merkte, daß überhaupt keine Basis kam. Diese habt Ihr aber abgebildet.

Meiko Coyborra, 4630 Bochum

Wir bitten um Entschuldigung für diesen technischen Patzer. Das Foto wurde vertauscht. Aber dennoch: Imagics „Demon Attack“ ist doch ein Topspiel, oder? TM

Donkey Kong für Atari Computer?

Ich besitze den Atari 800. In einer Zeitschrift entdeckte ich eine Computer-Reklame, in welcher eine „Donkey Kong“-Cassette zu sehen war. Kann man diese Spiel-Cassette auch in Deutschland beziehen?

Ludwig Eble, 7809 Winden 1

Nur soviel: Sie kommt – spätestens zur Funkausstellung! TM

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 Zeitschrift, desto einfacher haben wir's mit der Veröffentlichung. Und wie üblich müssen uns vorbehalten, Briefe gekürzt oder auszugsweise wiederzugeben. Also: Ab geht die Post.

An TeleMatch
– Post –
Karlstraße 26
2000 Hamburg 76

DER VOLLTREFFER. QUICK- SHOT!

Mit dem bekommen Sie jedes Videospiel sofort in den Griff. Quickshot ist präzise, treffsicher und durch Spezial-Saugfüße besonders standfest. Die ergonomisch richtige Form bringt Punkterfolg in Ihre Hand. Quickshot. Natürlich von Unimex.



UNIMEX- SPECTRAVIDEO

Zum schnellen Stick die superschnellen Spiele für Atari VCS. Und jeden Monat kommen neue dazu. Wie z. B. Planet Patrol, der Flug über fremde Planeten. Oder Master Builder. Der Schnellbauspaß. Oder Nexar. Die kosmische Herausforderung.

C O U P O N

Unimex – Super-Show

Hiermit bestelle ich; (Gewünschtes bitte ankreuzen)

Cassetten:

- Planet Patrol DM 79,-
- Master Builder DM 79,-
- Nexar DM 79,-
- Quick Shot (Joystick) DM 59,-

Ich möchte alles über das Unimex-Programm wissen.

Senden Sie mir die komplette Unimex – Super-Show

Die Lieferung erfolgt durch Bezahlung:

per NN plus Postgebühr

per Verrechnungsscheck

Den Coupon bitte einsenden an:

Unimex, Schöne Aussicht 44, 6200 Wiesbaden

Name: _____

Straße: _____

() Stadt: _____

Unterschrift: _____

Neue Arkadenhits

fürs Atari VCS

Da kommt Freude auf: Gleich mit drei bemerkenswerten Arkadenspielen bereichert Atari seine Softwarepalette. Waren Videospiele zuweilen von der VCS-Umsetzung enttäuscht -



von den ganz neuen Spielen natürlich abgesehen - kann es hier im Grunde keine Diskussion geben. Spiel stimmt, Spaß stimmt.

Jungle Hunt lief in den Hallen als *Jungle King*. Lizenzrechtliche Gründe führten zu

Neu auf dem Tisch:

Schildkröte contra Käfer

Von Entex Industries, in Taiwan ansässig, kommen drei bekannte Arkadenspiele als Tischgeräte. Jeweils ausgestattet mit Joysticks in Mini-Ausführung und ganz beachtlichen Effekten.

Turtles nach dem gleichnamigen Hallenhit von Konami kann in zwei Schwierigkeitsgraden gespielt werden. Spielgedanke: Schildkrötenmama muß Kinder einsammeln und vor aggressiven Käfern ins Haus bringen. Der empfohlene Verkaufspreis

der Namensänderung. Der Spielgedanke indes blieb: Auf einer Safari wurde dem Expeditionsboß die Frau von Eingeborenen entführt. Nun gilt es, sie zu retten. Zunächst muß der Urwald durchdrungen werden, dann kommt ein krokodilverseuchter See. Danach kollern Felsbrocken bergabwärts und schließlich tauchen die schwerbewaffneten Eingeborenen auf. Lohn all' dieser Mühen: Happy End und Super-Punktzahl.

Kangaroo ist eine der zahllosen *Donkey Kong*-Varianten, die's ja auch schon in den Hallen gab. Kangaroo-Mutter versucht, ihr Baby vor steinwerfenden Affen zu retten. Je höher Mama Kangaroo steigt, desto schwerer wird das Spiel.

Dig Dug gehört unbestritten zu den Arkaden-Hits des vergangenen Jahres. In der Atari-Version gibt's lediglich technisch bedingte Unterschiede in der Grafik. Aufgabe des Spielers: Den herumwühlenden Drachen Frygar, der unterirdisch am Werke ist, am Weiterkommen zu hindern. Da kann man zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen. So etwa Felsen unterminieren, Schächte graben und mit Preßluft füllen. Ausführliche Tests im nächsten **Tele-Match**.

beträgt 159 Mark. Mal wieder unirdisch geht's bei **Spiders** (Originalspiel von Sigma) zu. Man befindet sich in einer Höhle, selbstredend auf einem „anderen Planeten“ und muß sich bössartiger Spinnen erwehren, die Netze spinnen, Eier legen und unentwegt angreifen. Kostenpunkt des Spinnen-Vergnügens: 129 Mark. Ein erfolgreicher alter Bekannter aus dem Automatenbereich darf nun ebenfalls auf den Tisch gestellt werden, **Defender**, der Hallenhit von Williams. Die Aufgabenstellung ist bekannt. *Defender* kostet 129 Mark. Alle drei Geräte werden über den Spielwarenfachhandel vertrieben. Importeur ist die APEX Spiel + Hobby GmbH in Nürnberg, Badstr. 1.

Praktisch: Der

Video Extender

Videospiele, die mehr Abstand von der Konsole beim Spiel brauchen, um so mehr Bewegungsfreiheit zu erlangen, werden von diesem Verlängerungskabel der Firma Zircon begeistert sein. Bei gut 1,80 Meter Länge dürfte es künftig keine Platzprobleme geben. Die Verlängerungskabel passen für Atari VCS, den Commodore VC-20 und Coleco und werden jeweils paarweise geliefert. Empfohlener Verkaufspreis: 59 Mark. Importeur ist Harman Deutschland in Heilbronn, der uns auch die IMAGIC-Spiele bringt. Der „Video Command“ Joystick ist ebenfalls ein Zircon-Produkt. Empfohlener Ladenpreis für den Schnellsteuer- und feuerknüppel: 69 Mark.

Gesucht: Der Weltmeister

im Dauerflippern

Das dürfte heiß werden! Am 15. Juni startet in der Discothek „Dorian Gray“ im Frankfurter Flughafen die Weltmeisterschaft im Dauerflippern. Gespielt wird an Bally-Wulffs „Mr. & Mrs. Pac-Man“. Es gilt, den Rekord aus dem „Guinness Book Of Records“ einzustellen.

Gespielt wird nach dem KO-System und den Regeln, die für die Eintragung ins Buch der Rekorde gelten. Das bedeutet: Nur ein Spieler allein kann den Weltrekord erringen. Pro Spielstunde sind fünf Minuten Pause erlaubt, in denen die Spieler mit Speisen und Getränken versorgt werden. Wohlgeachtet: Um Punkte geht es nicht, sondern nur um die Gesamtspieldauer. Natürlich ist für die Beteiligten gesorgt: Sanitäter stehen bereit und Notärzte sind (da man ja nie wissen kann) in der Nähe.

Den Erstplatzierten winken schöne Preise. Der Sieger darf den Flipper mit nach Hause nehmen, wird namentlich in die nächste Ausgabe des „Guinness-Buch der Rekorde“ eingetragen und in der Geburtsstadt des Flippers, in Chicago, zu Gast bei Bally sein. Der Zweite darf sich ebenfalls über einen Flipper freuen. Und der Mann (oder die Frau), der den dritten Platz belegt, kann eine Original Slot-Maschine sein eigen nennen. Für die anderen Teilnehmer gibt es reichlich Trostpreise.

Wenn Sie noch mitmachen wollen, schicken Sie Ihre Bewerbung sofort mit Foto an PR Consult Matthias Walther, Meisengasse 28, 6000 Frankfurt 1 oder rufen Sie einfach an. Hier die Telefonnummer: 0611/28 55 43. Die Teilnehmer müssen mindestens 16 Jahre alt sein. Na, wie wär's?





CreatiVision – neues

Super-Spielsystem und mehr

Ist es ein Computerspiel oder ein Personal-Computer oder beides? Das System heißt „CreatiVision“, basiert auf dem Microprozessor 6502 A und liefert eine Grafik, die schlicht verblüfft.

Herzstück ist der VDP (Video Display Prozessor) TMS 9929 PAL, der die Bildschirmgrafik aufbaut. Das Gerät kommt mit 16 K ins

Activision mal

wieder vorn

Jim Levy's Game Designer Truppe beweist mit zwei neuen Atari VCS-kompatiblen Cassetten, was man besser machen kann: **Oink!** heißt der erste Streich. Bei solcher Lautmalerei liegt die Verbindung zu Schweinen nahe. Richtig getippt. Die Schweine müssen nämlich ihr Haus verbarrikadieren, um so den großen bösen Wolf abzuwehren. Ob das die Activision-Antwort auf Ataris Disney-Deal ist?

Medizinisch und etwas erzieherisch ist der Spielgedanke von **Plaque Attack**. Was nichts anderes bedeutet als: Wehret den Anfängen. Denen von Zahnbelag, der Plaque, nämlich „Jung food“, die Big Macs und dergleichen, attackieren, so das amerikanische Anleitungsheft, die Zähne, verfärben sie, vernichten sie. Abhilfe schafft da nur regelmäßiges Zähneputzen, bevor die Bakterien aktiv werden können. Der Joystick also als Zahnbürste. Hoffentlich kommt das richtige Zähneputzen dabei nicht zu kurz... Test folgt selbstverständlich!

Haus. Kapazität für Spielen und Programmieren satt. Zum Start sind 15 SpielCassetten lieferbar, die allerdings an vorhandene Spiele anknüpfen, also lediglich Variationen bekannter Spielmuster sind. Wesentlicher Unterschied jedoch: Spielgeschwindigkeit und Grafik.

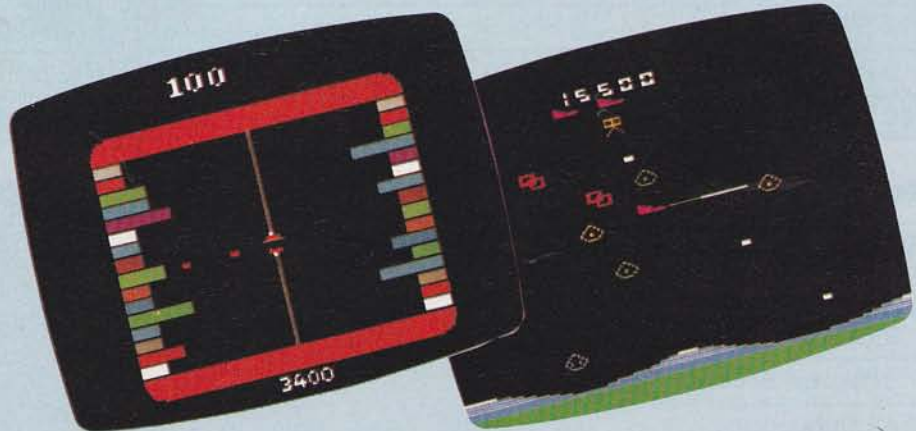
Tank Attack heißt das obligatorische Kriegsspiel bei CreatiVision. Die Space Invaders kommen diesmal als **Sonic Invader**. Hinter **Police Jump** steckt das Smash-

Hit Muster *Donkey Kong*. Was dem einen sein *Air Sea Battle* (ja für alle Systeme in irgendeiner Form lieferbar) wird hier **Air Sea Attack**. **Crazy Chicky** ist eindeutig die Umkehrung des Spielgedankens von *Pac-Man* und seinen Verwandten.

Neuartig, wenngleich aus der Gattung Ballerspiel, die Cassette **Deep Sea Adventure**. Ein Unterseeboot, in dem der Spieler quasi sitzt, wird ununterbrochen von Flugzeugen angegriffen. Das geschieht Wasserbombenwerferweise. Als U-Boot-Kommandant fährt man sein Periskop aus und erwidert das Feuer. So sammelt man Punkte.

Weiter im Programm die herausragende Cassette **Tennis** mit realistischer Darstellung der Spieler und raschem Spielablauf, **Auto Chase**, **Mouse Puzzle**, **Astro Pinball**, **Skiing**, **Music Maker**, **Soccer**, **Helicopter Rescue** und **Speed Race**.

Uns überraschten die Preise: Das Grundgerät kostet 498 Mark (empfohlener Verkaufspreis); die Cassetten werden für rund 98 Mark angeboten. Auch die Erweiterungsbausteine sind preiswert: Für 144 Mark bekommt man den Cassetten-Recorder, zum selben Preis die BASIC Interpreter Cassette. Die Schreibmaschinen-Tastatur wird für lediglich 87 Mark angeboten. CreatiVision ist bereits im Fachhandel erhältlich. Vertriebsfirma: Sanyo Video, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1. System und Cassetten stellen wir im nächsten **Tele-Match** ausführlich vor.



Weiter geht's

mit Telesys

Der Software Newcomer Telesys (Import: Concept Video, Winfriedstr. 11, 8000 München) stellte die Spiele bereits in Las Vegas anlässlich der CES vor. Nun sind **Ram It!** und **Stargunner** auch hier zu haben. *Stargunner*, zur Gattung der Weltraum-

spiele zu zählen, ist ein superschnelles Spiel. Ins Cartridge wurden 32 KROM verpackt. Das sagt wohl alles!

Ram It!, nun: Da haben wir eine Orgie aus Farben und Musik. Reaktionsgeschwindigkeit ist alles. Empfohlener Preis für die Cassetten, die ab sofort lieferbar sind: Ca. 139 Mark. Einen ausführlichen Telesys-Cassetten-Test finden Sie im nächsten **Tele-Match**.

Die beliebtesten Videospiele

Mitmachen und gewinnen

Das war einfach fantastisch, liebe Leser! Herzlichen Dank den Tausenden!!!, die sich an dieser Hitparade beteiligt haben. Eine schönere Basis für die Ermittlung der wirklichen Hits kann es nicht geben. Machen sie auch beim nächsten Mal wieder mit! Sie wissen: Es lohnt sich. Also senden Sie uns auf einer Postkarte Ihre vier Lieblingsspiele. Pro Gattung ein Spiel. Auch diesmal verlosen wir unter allen Einsendern 50 aktuelle Video-

Cassetten. Einsendeschluß für die nächste Hitparade ist der 10. Juli 1983 (Datum des Poststempels). Ab geht's an

TeleMatch-Verlag GmbH
- VIDEO-HITS -
Karlstr. 26
2000 Hamburg 76

Die Gewinner der 50 Cassetten veröffentlichen wir in der nächsten Ausgabe.

Herzlichen Glückwunsch - Sie haben gewonnen:

Thomas Althaus, 4000 Düsseldorf, Juliane Blank, 5840 Schwerte, Frank Böckmann, 7800 Freiburg, Uwe Boser, 6336 Solms, Thorsten Bork, 4660 Gelsenkirchen, Thomas Degen, 5180 Eschweiler, Kai Eggerstedt, 2000 Hamburg, Jörg Endruhn, 4660 Gelsenkirchen, Volker Ernst, 6730 Neustadt, Vitor Fonseca, 2970 Emden, Ralph Fieder, 7800 Freiburg, Eckhard Fries, 5900 Siegen, Michael Fürst, 8741 Heustreu, Andre Gerner, 8430 Neumarkt, Guido Hennig, 4055 Bremppt, Olaf Holtwiesche, 4156 Willich, Andreas Huller, 8000 München, Nada Lelakovic, 7800 Freiburg, Christian Kempen, 5650 Solingen, Gabriele Kerber, 3070 Nienburg, Jens Knappe, 4040 Neuss, Marc Lederer, 4090 Ratingen, Marco Marzinkowsky, 4350 Recklinghausen,

Dirk Menke, 2000 Hamburg, Jörg Müller, 4950 Minden, Alexander Nossal, 8069 Geisenfeld, Lars Nicolaisen, 2000 Hamburg, Thomas Obermeier, 8440 Straubing, Andreas Petz, 4600 Dortmund, Norbert Philips, 8500 Nürnberg, Dirk Reiners, 5060 Berg-Gladbach, Arne Reuter, 4772 Bad Sassendorf, Michael Reyes, 8000 München, Thomas Schäfer, 6367 Karben, Monika Schöning, 2000 Hamburg, Frank Schröder, 1000 Berlin, Oliver Schwinn, 4134 Rheinberg, Hertha Steffen, 8500 Nürnberg, Albrecht Thomas, 8440 Straubing, Andreas Timmermann, 4535 Westerkappen, Marcus Tschacher, 5210 Troisdorf, Robert Unrecht, 8000 München, Thomas Urban, 5110 Alsdorf, Mark Vitke, 1000 Berlin, Thomas Vogel, 8565 Kirchensittenbach, Hans Voß, 3389 Braunlage, Joh. Günter Wagner, 5090 Leverkusen, Michael Weegen, 4650 Gelsenkirchen, Elmar Yigitkan, 4050 Mönchengladbach, Oliver Zuren, 4353 Oer-Erkenschwick.

Top10 VideoComputer-Spiele

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (1)	Pitfall!	Atari VCS	Activision
2 (-)	Vanguard	Atari VCS	Atari
3 (2)	Frogger	Atari VCS	Parker
4 (-)	Phoenix	Atari VCS	Atari
5 (3)	Pac-Man	Atari VCS	Atari
6 (4)	Star Raiders	Atari VCS	Atari
7 (5)	Munchkin	Philips	Philips
8 (7)	Defender	Atari VCS	Atari
9 (-)	Donkey Kong	Atari VCS	Coleco
10 (-)	Demon Attack	Atari VCS	Imagic

Top10 Videospiel-Automaten

Nr.	Spiel	Hersteller
1 (6)	TRON	Bally/Wulff
2 (9)	Moon Patrol	IREM
3 (3)	Mr. Do	Universal
4 (2)	Joust	Williams
5 (1)	Pole Position	Namco/Atari
6 (4)	Time Pilot	Konami/Atari
7 (8)	Galaga	Namco
8 (-)	Donkey Kong	Nintendo
9 (10)	Popeye	Nintendo
10 (-)	ZAXXON	SEGA

Top10 Computer-Spielprogramme

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (3)	Centipede	Atari 400/800	Atari
2 (1)	Pac-Man	Atari 400/800	Atari
3 (2)	Star Raiders	Atari 400/800	Atari
4 (10)	Frogger	Atari 400/800	Sierra On-Line
5 (7)	Gorf	VC 20	Commodore
6 (5)	Choplifter	Atari400/800,Apple II	Broderbound
7 (8)	Missile Command	Atari400/800	Atari
8 (4)	Castle Wolfenstein	Atari400/800,Apple II	Muse
9 (-)	Defender	Atari400/800	Atari
10 (9)	Jawbreaker	Atari 400/800	Sierra On-Line

Top10 Video-Minispiele

Nr.	Spiel	Hersteller
1	Donkey Kong	Nintendo
2	Donkey Kong jr.	Nintendo
3	Space Invaders	Tomy
4	Mickey & Donald	Nintendo
5	Pirat	Nintendo
6	Octopus	Nintendo
7	Cave Man	Tomy
8	Oil Panic	Nintendo
9	Popeye	Nintendo
10	Frogger	Lindy

NEWS

Neu von Nintendo:

Die ersten farbigen

LCD-Spiele der Welt!

Der japanische Elektronikspiele-Hersteller NINTENDO (Vertrieb: Bienengraeber & Co.), hat wieder einmal zugeschlagen: Die neueste Generation der LCD-Spiele nach den ersten bei uns „tric-o-tronics“ genannten Einfach- und Doppelbildschirm-Spielen kommt in diesen Wochen auf den Markt. „Table Tops“ heißen die ersten farbigen LCD-Spiele der Welt! Man glaubt sich in eine Spielhalle versetzt, so perfekt wirkt das. Die „Donkey Kong“-Familie stellt sich gleich zweimal vor: Bei „Donkey Kong Jr.“ (nicht identisch mit dem gleichnamigen „tric-o-tronic“-Minispiel) versucht der kleine Affe, seinen von Mario gefangen gehaltenen Vater zu befreien; bei „Mario's Cement Factory (Concrete Mixer)“ muß Mario in einer Beton-Fabrik darauf achten, daß nichts verschüttet wird.

Zum Spielablauf: Der Junior schnappt sich einen Schlüssel, um Papas Kettenschloß öffnen zu können, und springt von Ast zu Ast, erklettert Lianen, weicht angreifenden Vögeln aus, verteidigt sich durch das Hinabwerfen von Kokosnüssen, benutzt Regenschirme, um sanft nach unten zu schweben, ergreift Ballons, um wieder in die Höhe zu gelangen, berührt schließlich eines der insgesamt vier Schlösser. Genaues Timing ist erforderlich, damit der Schlüssel nicht verloren geht und Junior nicht ein unfreiwilliges Bad nehmen muß.

Ein Fahrstuhleffekt sorgt auch beim anderen Spiel für Dramatik. Der Arbeiter Mario, offenbar wieder aus dem Dschungel heimgekehrt, muß bereitstehende Wagen mit Beton füllen. In vier Behälter wird der Beton immer schneller geschüttet, und jeder Behälter faßt nur drei Schübe. Rechtzeitig müssen Hebel betätigt werden, damit Beton weiter nach unten abfließen kann. Nichts ist – mit zunehmender Dauer – schwieriger als dies, denn die entgegenge-

setzt verkehrenden Fahrstühle zu erklimmen und beim gerade am meisten gefüllten Behälter auszusteigen, setzt exaktes Manövrieren voraus.

Begeistert sind das elegante Äußere der beiden Tischspiele, die, mit zwei herkömmlichen Batterien bestückt, etwa zwei Jahre lang in Bewegung gehalten werden und zudem die Uhrzeit angeben. Tages- oder (abends) Kunstlicht fällt durch eine besondere Fläche oben am Gerät auf das Spiel, das mittels Spiegel, wie bei Arcadespielen, nach hinten projiziert wird.



JOYSTICK – ECHT SPIELHALLEN- MÄSSIG!

„Competition-Pro“ Joystick, der astreine Steuerknüppel für „heiße“ Video-Spiel-Abenteurer. Original wie in der Spielhalle.

Hart im Nehmen, blitzschnell und bombig standfest. Der geht voll ab auf jedem Home-Computer.

„Competition-Pro“ Joystick aus den USA. Im Vertrieb der Dynamics Marketing GmbH.

Der Fachhandel führt ihn.

Für mehr Video-Spaß: Verlängerungskabel für Joysticks, 1,85 m lang.

Dynamics Marketing GmbH,
Postfach 11 20 05
2000 Hamburg 1.

DYNAMICS

Hamburg, West Germany

Jeder Telespieler weiß, daß das beste Spielprogramm zur Qual werden kann, wenn der Joystick des Systems hakt, zu schwer ist oder das Kabel einfach zu kurz ist. Wir haben deshalb die Joysticks der bekanntesten Telespiel- bzw. Computersysteme auf Herz und Nieren getestet. Den größten Anteil stellen die Joysticks dar, die an die Systeme Atari VCS, Colecovision, Atari und Commodore-Heimcomputer anzuschließen sind. Die meisten anderen Hersteller sind of-

ALLES UNTER



fensichtlich so von ihrem Joystick überzeugt, daß sie diese fest eingebaut haben. Der Spieler muß sich also entweder mit dem Vorhandenen zufrieden geben oder sein Gerät auf eigene Gefahr (Garantie) öffnen und mit einem Atari-kompatiblen Steckereingang versehen. In einer der nächsten TeleMatch-Ausgaben werden wir eine solche Umbauanleitung geben. Für ganz Eilige haben wir die Testergebnisse in einer Tabelle zusammengefaßt.

R KONTROLLE

Atari

Im Sortiment der Atari-kompatiblen Joysticks ist das Atari Modell (CX 40-04) der Volkswagen unter den Joysticks.

Vorteile: Er ist mit DM 79,- (Paar) der zur Zeit billigste Joystick auf dem Markt. Durch die einfache Plastikbauweise ist er mit 140 g relativ leicht. Die Kabellänge von 1,25 m sollte für den normalen Telespieler ausreichen.

Nachteile: Da der Joystick eine ziemlich eckige Form hat, ist er nicht unbedingt für längeren Gebrauch zu empfehlen. Die Mechanik des Steuerknüppels ist so konstruiert, daß die Zapfen, die die Schalter schließen, bei hoher Belastung zerbrechen. Dieses Teil läßt sich nicht dauerhaft kleben oder durch ein Atari Teil ersetzen, so daß der Joystick nur noch Schrottwert hat.

Bezugsquelle: Fachhändler

Quickshot

Der Quickshot-Joystick der Firma Spectravision scheint mit DM 66,- im Vergleich zum Atari sehr teuer. Er ist aber mit zwei Feuertasten ausgerüstet und hat einen der Hand angepaßten Steuerknüppel.

Vorteile: Der Joystick ist durch vier Saugnapfe sicher auf glatten Flächen (z. B. Glas) zu befestigen, so daß man eine Hand zum Feuern frei hat. Da der Quickshot nur aus Plastikteilen besteht, ist er mit ca. 170 g relativ leicht und kann wegen seiner abgerundeten Form auch länger in der Hand gehalten werden. Die Länge des Kabels ist mit 1,30 m ausreichend.

Nachteile: Einfache Platinentechnik wie beim Atari, die durch den größeren Hebel des Steuerknüppels noch störanfälliger ist.

Bezugsquelle: Fachhandel



Unser speziell konstruierter Joystick-Stand ist einfach in der Bauweise, aber effektiv bei der Jagd nach mehr Punkten. Zum Spielen stellt man die Füße auf das untere Brett. Damit bekommt der Stand noch mehr Festigkeit. Fürs Material haben wir nur 20 Mark ausgegeben

Competition Pro

Nicht nur dem Namen nach ist der Competition-Pro Joystick ein Profi-Wettbewerbsstick: Für DM 69,- kauft der Telespieler einen Joystick mit der Mechanik der Spielhallen-Joysticks, denn der Hersteller Coin Controls stellt eigentlich nur Spielhallengeräte her.

Vorteile: Fast unzerstörbare, präzise Mechanik, zwei sehr leichtgängige Feuertasten, so angeordnet, daß sowohl Rechts- als auch Linkshänder optimal spielen können. Da man den Stecker öffnen und die Anschlüsse beliebig vertauschen kann, ist es z. B. mit Hilfe einer Schraubzwinde möglich, den Joystick mit den Feuertasten zum Spieler hin am Tisch zu befestigen. Ein so befestigter Competition-Pro ist im Moment das Beste, was es gibt. Der Preis ist, verglichen mit anderen Joysticks, sehr günstig, das Kabel mit 1,55 extralang.

Nachteile: Da die Mechanik größtenteils aus Metall besteht, ist der Competition-Pro mit 240 g ziemlich schwer.

Bezugsquelle: Ready, Innocentiastraße 31, 2000 Hamburg 13

Wico Deluxe Command Wico Red Ball Command

Die Joysticks der Firma Wico, die von sich behauptet, der größte Spielhallengerätehersteller der Welt zu sein, sind so etwas wie der Mercedes unter den Steuereinheiten. Das gilt sowohl für die Ausstattung als auch den Preis. Der Deluxe Command Control ist die Standardversion mit einem Baseballschläger-ähnlichem Griff.

Vorteile: Professionelle Mechanik, die dem Competition-Pro Joystick entspricht. Zwei sehr leichtgängige Feuertasten, eine im Gehäuse, eine an der Spitze des Steuer-

knüppels installiert. Über einen Schalter wählt man, welche Taste man benutzen will, so daß es im Eifer des Gefechts nicht zu Fehlbedienungen kommen kann. Das Anschlußkabel ist mit 1,60 m eines der längsten Joystickkabel.

Nachteile: Leider ähnelt der Deluxe Command Control auch im Gewicht dem Mercedes. Mit ca. 260 g ist er der schwerste Joystick im Testprogramm und somit am Besten vom Tisch aus zu spielen.

Nimmt man dies in Kauf, bekommt man für DM 109,- einen Spitzenjoystick. Der Red Ball Command Control Joystick ist für Spieler konstruiert, die sich in der Spielhalle an eine Kugel auf dem Steuerknüppel gewöhnt haben. Der Joystick ist sonst baugleich zum Deluxe Command Control, so daß man sich fragt, warum er zehn (10) DM mehr kostet.

Wico Trakball

Trakball ist sicherlich der Wunsch aller „Centipede“- bzw. „Missile Command“-Spieler. Er wurde für diese Spiele entwickelt und ermöglicht die optimale Bewegung der Spielfigur auf dem Bildschirm.

Vorteile: Die Mechanik des Trakball besteht aus einer Billardkugel, die auf drei Hochpräzisionskugellagern ruht. Zwei dieser Lager steuern jeweils eine Fotozeleleinheit, die die Drehbewegung umrechnet. Das Ganze ist noch durch eine für Wico typische Schnellfeuertaste ergänzt worden und ergibt ein perfektes Kontrollgerät.

Nachteile: Da der Trakball ein reines Standgerät ist, kann das Gewicht von ca. 400 g eigentlich als Vorteil bezeichnet werden. Den Preis von DM 220,- darf man natürlich nicht mit denen der Joysticks vergleichen. **Bezugsquelle** (für alle Wico Produkte): Compy Shop, Bergstr. 18, 5433 Siershahn.

Video Command

Der Video Command Joystick ist zumindest durch seine Form auffällig. Eigentliches Steuerteil ist das Dreieck an der Spitze. Preis: DM 69,-.

Vorteile: Der Joystick ist mit 105 g sehr leicht und ermöglicht durch das 1,80 m lange Anschlußkabel große Bewegungsfreiheit. Die Feuertaste stellt auch anspruchsvolle Telespieler zufrieden.

Nachteile: Da reines Handspielgerät, wird man längere Adventure-Spiele wohl nur mit schmerzdem Handgelenk beenden können.

Bezugsquelle: Fachhandel

Le Stick

Die Firma Datasoft Inc. bezeichnet ihren Joystick LeStick als Joystick der Zukunft. Auf den ersten Blick erinnert Le Stick an die Lenkermuffe eines Fahrrades, an deren Spitze man eine Feuertaste befestigt hat. Gesteuert wird Le Stick nur durch die Bewegung der Hand. Er ist mit vier Quecksilber-Fallmagneten bestückt, die bei einem Winkel von 20 Grad schließen. D. h.: Neigt man den Joystick nach vorn, fliegt das Raumschiff auch nach vorn usw. Preis: DM 120,-.

Vorteile: Abnutzung der Mechanik, wie sie bei „normalen“ Joysticks auftritt, ist hier ausgeschlossen.

Nachteile: Le Stick muß immer aufrecht gehalten werden, so daß Schmerzen im Handgelenk nicht zu vermeiden sind. Der Joystick kann zwar durch Druck auf den Griff ausgeschaltet werden, wenn keine Steuerbewegung erforderlich ist, aber bei den heutigen Action-Spielen ist das ja kaum der Fall.

Bezugsquelle: Fachhandel

Joystick	Präzision der Mechanik	Stabilität	Handling (Handhabung)	Leichtgängigkeit der Feuertasten	Gewicht	Kabel-länge	Gesamt-urteil
1. ATARI Joystick	3	5	4	4	2	3	3
2. SPECTRAVISION Quickshoot	3	4	3	3	3	3	3
3. COIN CONTROL Competition Pro	1	1	1	1	4	2	2
4. WICO Deluxe Command Control	1	1	2	1	5	2	2
5. WICO Red Ball Command Control	1	1	2	1	5	2	2
6. WICO Trakball	1	1	1	1	6	2	2
7. VIDEO Command	4	3	4	2	1	1	3
8. DATASOFT INC. Le Stick	4	1	5	3	1	3	3
9. PHILIPS G 7000	3	2	3	4	3	3	3
10. INTERTON VC 4000	2	2	3	5	3	4	3
11. HANIMEX HMG 2650	4	4	4	4	1	4	4
12. INTELLIVISION	4	4	4	4	1	6	4
13. ColecoVision	3	3	3	3	3	4	3
14. ColecoVision Rennpult	2	3	1	2	6	3	3

(Noten: 1 = sehr gut, 2 = gut, 3 = befriedigend, 4 = ausreichend, 5 = mangelhaft, 6 = ungenügend.)

Philips G 7000

Der Joystick des Philips Telespiels G 7000 ist sehr einfach aufgebaut. Eine starke Feder hält den Steuerknüppel in der Ausgangsposition. Der Joystick läßt sich relativ präzise steuern.

Vorteile: Einfache, aber robuste Technik. Gewicht 165 g.

Nachteile: Das Kabel ist hinten im Gerät befestigt und 1,30 m lang. Die Form des Joysticks ist etwas breit. Es bereitet einige Schwierigkeiten, ihn zu halten und gleichzeitig die Feuertaste zu betätigen. Das gilt besonders für kleinere Kinder. Die sogenannte Aktions-Taste ist ebenfalls ein Manko, da sie so angeordnet ist, daß man nur sehr verkrampft nach links oben steuern und gleichzeitig feuern kann.

Bezugsquelle: Fachhandel

Interton VC 4000

Was bei Atari mit dem 5200-System erst jetzt eingeführt wird, ist bei dem deutschen Telespiel Interton VC 4000 schon seit 1978 eine Selbstverständlichkeit. Gemeint sind die proportional arbeitenden Joysticks. Der Unterschied zu normalen Joysticks: Je intensiver der Spieler den Stick 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 mit dem Trakball möglich sind.

Vorteile: Die Mechanik stammt aus einer Funkfernsteuerung und ist sehr genau und ebenso robust. In Anbetracht der Technik, die in dem Joystick steckt, ist er mit 195 g nicht zu schwer. Er wird mittels Stecker an der Rückseite des Gerätes angeschlossen. Eventuell verbesserte Joysticks können al-

so ohne Schwierigkeiten eingesteckt werden.

Nachteile: Das Kabel ist mit 1,10 m sehr kurz. Die Feuertasten sind, hat man den Joystick in der Hand, schlecht zu erreichen und erlauben keinen Salvenschuß.

Bezugsquellen: Fachhandel

Intellivision/ Hanimex HGM 2650

Den Test dieser beiden Joysticks können wir zusammenfassen, da sie fast identisch sind.

Vorteile: Beide Joysticks haben keine „richtigen“ Kontakte, sondern sind mit metallbedampften Folien ausgerüstet, was die Sticks sehr leicht macht. Der von Intellivision ist im Punkt Gewicht mit 95 g Testsieger. Der von Hanimex wiegt 115 g. Man kann an der Steuerscheibe einen kleinen Stab eindrehen, der dem Spieler den Eindruck vermitteln soll, er hielte einen echten Joystick in der Hand. Wie bei fast allen neuen Systemen können die den Cassetten beigefügten Überlegscheiben in die Joysticks eingeschoben werden und vereinfachen das Spiel ungemein.

Nachteile: Wer jemals einen Joystick im Sinne von Steuerknüppel gespielt hat, kann und wird sich einfach nicht an diese Disc-Joysticks gewöhnen. Auch der einzuschraubende „Spielstab“ wird den richtigen Telespieler nicht zufriedenstellen. Zudem muß man sich fragen, wie die metallbedampften Folien intensiven Spielbetrieb langfristig aushalten.

Intellivision-Spieler müssen sehr dicht vor dem Gerät sitzen, da das Spiralkabel maximal gedehnt nur 60 cm lang ist. Hanimex-Spieler können bis zu 1,50 m Abstand vom Gerät nehmen.

Bezugsquelle: Fachhandel

ColecoVision

Der Joystick des derzeit begehrtesten Spielsystems darf hier natürlich nicht fehlen.

Wie bereits in TeleMatch 2/3 dargelegt, ähnelt der ColecoVision-Joystick dem von Intellivision. Kernstück ist das numerischen Sensor-Keyboard.

Vorteile: Die Tastatur ist besser gelöst als bei Intellivision oder Hanimex, da man die mit dem Gitter überzogenen Zahlenfelder besser ertasten kann. Auch die Anordnung des Zahlenfeldes vorn und des Joysticks hinten ist sinnvoll. Er wirkt insgesamt stabil. Ein Eindruck, der durch die 170 g Gewicht bestätigt wird.

Erfreulich zudem generell, daß alle Atari-kompatiblen Joysticks an die ColecoVision-Konsole angeschlossen werden können.

Nachteile: Die Aktionsknöpfe befinden sich seitlich an der Steuereinheit. Wer kleine Hände hat, kann nur sehr schwer damit umgehen. Der Joystick selbst ist relativ kurz, der Knopf klobig. So wird das Drehmoment nicht optimal genutzt.

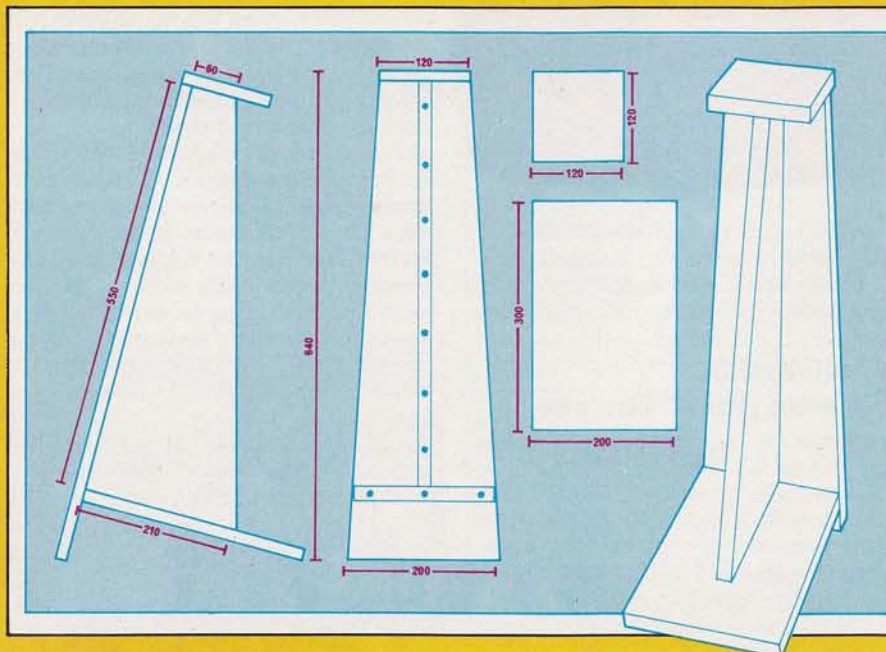
Bezugsquelle: Fachhandel

Die Spezialsteuereinheit von ColecoVision für Turbo wird als Lenkradkonsole geliefert. Die Lenkbewegung messen und rechnen Fotozelleneinheiten um, wie beim Trakball. Zur Konsole gehört außerdem ein Bremspedal, das mittels Stecker vorn in eine Buchse gesteckt und direkt mit dem Fuß bedient werden kann. In die Konsole kann ferner ein Joystick eingesteckt werden. Damit ist die „Gangschaltung“ (als diese dient der Stick) in erreichbarer Nähe.

Vorteile: Mit dem Lenkrad ist optimales Video-Autorennen möglich.

Nachteile: Für nichts anderes verwendbar.

Bezugsquelle: Fachhandel



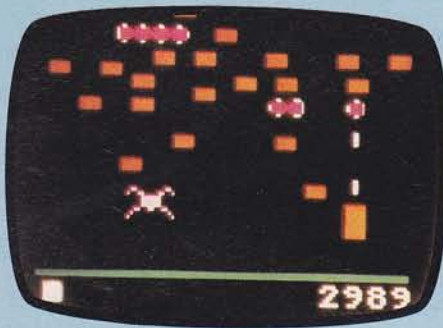
Kommandozentrale für Könner

Jetzt gibt's keinen Ärger mehr beim Spiel, gleich, welchen Joystick Sie benutzen. Unsere „Kommandozentrale“ ist ebenso einfach wie praktisch, und auch von Anfängern schnell zu bauen. Als Material haben wir 16 mm starke Tischlerplatte verwendet, die wir uns zuschneiden ließen. Weiter sind lediglich erforderlich: 15 Schrauben und Weißleim. Die Löcher für die Schrauben ließen wir auch gleich bohren. Die Teile (alle Angaben in mm) werden lediglich rechtwinklig zusammengeschaubt und zusätzlich mit einem Leimfalz versehen. Fertig. Nach Belieben können Sie den Stand lackieren, beizen o.ä. Ihren Joystick befestigen Sie mit starken Gummibändern oder Zwingen.

Einige der ATARI-Neuheiten dieses Jahres überraschen gewiß auch diejenigen, die sich bereits eine große „Cassetten-Bibliothek“ angeschafft haben. Da geht es zum Teil nicht mehr darum, in kürzester Zeit eine höchstmögliche Punktzahl zu erzielen; da muß man in einem Fall, wenn man ausgeschieden ist, nicht immer wieder beim Start beginnen; da muß man vereinzelt sogar mit Köpfchen, nicht nur mit Knöpfchen, Abenteuer bestehen. TeleMatch stellt die ersten Neuheiten vor

CENTIPEDE Ein Tausendfüßler sorgt für Unruhe

In den Spielhallen zählte *Centipede* zu den beliebtesten Videospiele; jetzt endlich taucht er auch zu Hause auf – und wird in dieser Form „Pac-Man“ als diesjähriges ATARI-Weltmeisterschaftsspiel ablösen. Ein wenig enttäuscht muß man angesichts



der Grafik sein, wenn man mit der der Arcade-Spiele vergleicht. Der Handlungsablauf jedoch ähnelt sehr dem Original.

Auf dem Bildschirm sind sogenannte Pilze verstreut. Zwischen ihnen bewegt sich ein mehrgliedriger Tausendfüßler Zeile für Zeile von oben nach unten. Stößt er gegen einen Pilz, so rutscht er etwas tiefer und setzt seinen schnellen Weg in Gegenrichtung fort. Um zu verhindern, daß der offenbar unter Eisenmangel leidende Füßler eine Abwehrkanone nach der anderen frißt, muß man verhindern, daß er überhaupt ganz nach unten gelangt.

Durch unentwegten Beschuß nimmt die Zahl der Pilze, in die sich *Centipede* verwandelt, zu, es sei denn, man beschießt auch diese Symbole. Pilze, die Hindernisse darstellen, verschwinden, neue entstehen, neue Centipedes auch, gefährliche Spinnen und anderes Getier taucht auf, Reaktion ist alles!

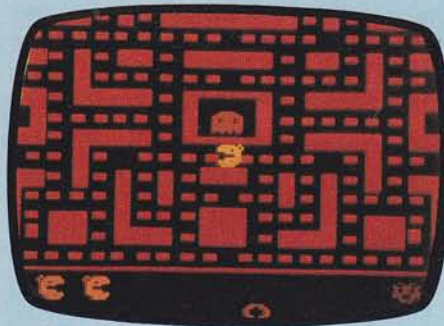
MS. PAC-MAN Ein Frauchen mußte her!

Im Zeitalter der Emanzipation war die Entwicklung dieser Cassette eigentlich längst überfällig! „Pac-Man“, der weltweite Video-

spiel-Hit, hat eine Partnerin bekommen: *Ms. Pac-Man*. Allerdings wird er sich an ihr nicht erfreuen können, denn vereint können sie nicht Jagd auf die Monsterchen machen.

ER bleibt hübsch artig in seinem Labyrinth, d. h. auf seiner Cassette, und SIE darf ihre Cassette nicht verlassen, hat aber – und das ist der wesentliche Unterschied – mehrere unterschiedliche Irrgärten zur Verfügung (die Frauen hatten es schon immer besser...). Während ER unbekleidet umherziehen muß, durfte SIE sich als modebewußte Pampelmuse ein Schleifchen überziehen.

Wieder darf sie Kalorien in Form von Vitaminpillen und anderen Leckereien zu sich nehmen, muß sich vor den Gespenstern, die leider auch auf diesem Spiel unnötigeweise flackern, in acht nehmen, kann in bestimmten Fällen Jagd auf sie machen, erhält jedoch – und wieder zeigt sich die Ungerechtigkeit zwischen Mann und Frau... –



zusätzlich köstlichen Obstnachtisch. Kritisch muß man fragen, ob nicht die Inhalte beider SpielCassetten auf eine gepaßt hätten, aber das Geschäft muß wohl blühen.

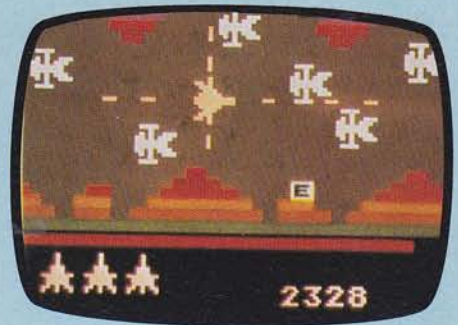
VANGUARD Die erste „faire“ Cassette

Vanguard ist ein Kriegs-, ein Weltraum-, ein Ballerspiel bekannten Strickmusters. Unterschiedliche feindliche Objekte schießen aus allen Rohren und vollführen Zickzack-Flüge.

Um zu Punkten zu kommen, versucht man die Attacken der gegnerischen „Luftflotten“ zu verhindern und schießt seinerseits

aus seinem Aufklärungsflugzeug seitlich, nach hinten oder nach vorn; dabei bahnt man sich seinen Weg durch ein verzweigtes Tunnellabyrinth, dessen Begrenzungen man genausowenig berühren darf wie weitere Hindernisse. Irgendwann ist man mit seinem Latein am Ende und hat seine Bildschirm-Leben verloren.

Statt den üblichen Schluß anzuzeigen, fragt der Computer via Bildschirm-Text: „Conti-



nue?“ (Weitermachen?). Wem die Lust noch nicht vergangen ist – davon kann man ausgehen –, der antwortet „Ja!“, drückt das Knöpfchen und spielt genau an der Tunnelstelle weiter, die eben für ihn das Aus bedeutet hat. Natürlich mit null Punkten beim erneuten Start! So lernt man erstmals das gesamte Spiel, hier den ganzen Tunnel kennen, wenn auch vermutlich in mehreren Spielabschnitten. Das ist fair!

RAIDERS OF THE LOST ARK Ein neuer Videospiele-Typ

Mit *Raiders Of The Lost Ark* und den *Swordquest*-Cassetten präsentiert ATARI einen neuen Typ an Videospiele: Es geht weniger um Reaktion und Geschicklichkeit, sondern mehr um Kombination und Spürsinn. Punkte spielen, wenn überhaupt, nur eine untergeordnete Rolle.

In Anlehnung an den Film „Die Jäger des verlorenen Schatzes“ ist ein Abenteuer-spiel entstanden, bei dem kaum geballert wird. Der Spieler steckt in der Rolle des Abenteurers Indy, der in Altägypten die legendäre Brunnenlade sucht. Der Bildschirm führt den Spieler in verschiedene Räume und Schauplätze, u. a. Brunnen der Seelen, Basar, Tempel, Spinnenzimmer, Saal des blendenden Lichts, Tal des Gifts usw.

Eine Vielzahl von Gegenständen liegt herum. Im richtigen Augenblick muß man die richtigen Gegenstände aufgenommen haben (unter ihnen Zauberslöte, Münzen, Sanduhr, Pistole, Peitsche, Fallschirm u. a.), um Türen zu öffnen oder andere Vorteile zu erhalten. Was man aber wann aufnehmen bzw. wieder ablegen muß, das muß erprobt

Feuchte Hände garantiert

IMAGIC

TRIBUNE

DRACULA GEHT WIEDER UM!

Von unserem Intellivision-Korrespondenten



Der berühmt-berüchtigte Herrscher der Vampire, Graf Dracula, ist zu neuem Leben erwacht. Wie wir aus zuverlässiger Quelle erfahren haben, übernahmen bereits mehrere tausend Videospiele die Rolle des Unholds.

Nach übereinstimmenden Zeugenaussagen steigt der Graf bei Einbruch der Dunkelheit aus seiner Gruft und schwingt sich, zunächst in Gestalt einer Fledermaus, über den Friedhof. Begegnet er ahnungslosen Passanten, beißt er zu, da er nur bei entsprechendem Punktestand überleben kann. Da jedoch weiße Wölfe auf seiner Spur sind und ihn selbst jagen, lebt der Elektronengraf besonders gefährlich.

Dazu sind mehrere Polizisten unterwegs, die Dracula pfählen wollen. Eine dritte Gefahr ist der rote Geier, der sich mit Vorliebe dann auf Dracula stürzt, wenn er als Fledermaus über den Bildschirm fliegt. Sollten Sie diese unheimlich lustige Begegnung der IMAGIC-Art auf Ihrem Intellivision-Spiel nicht fürchten, dann gehen Sie doch direkt ins nächste Fachgeschäft. Aber bitte nicht vor Sonnenaufgang!



NACHRICHTEN

Ritterspiel

Eine neue Videospieldassette von IMAGIC mit dem Titel „Swords & Serpents“ ist jetzt erhältlich. Gemeinsam mit einem freundlichen Zauberer begibt sich der weiße Ritter in ein Verließ, um dort verborgene Schätze zu bergen. Dabei muß er viele Ge-

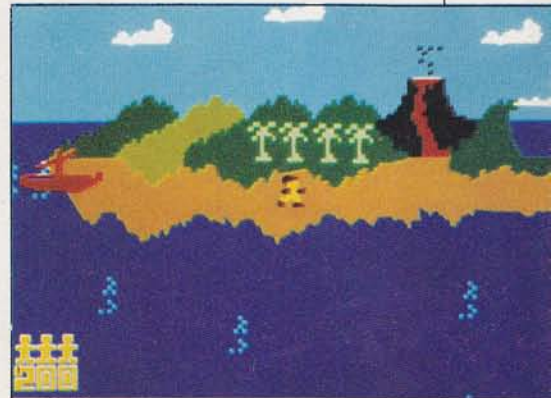
fahren bestehen. „Swords & Serpents“ wird auf Intellivision gespielt.

Schatzsuche

Die Cassette „Dragonfire“ von IMAGIC (für Atari VCS und Intellivision lieferbar) gilt bei Kennern als eine der größten Abenteuerspiel-Herausforderungen. Wer schnell mit Joystick und Steuerscheibe ist, kann Schätze in Massen sammeln.

Riesenauswahl

Das attraktive Cassettenangebot von IMAGIC wächst weiter. Der unabhängige Software-Hersteller bringt jetzt bereits Spiele für fünf Systeme: Atari VCS, Atari 400/800, Commodore VC 20, Intellivision und Philips. Neue Cassetten sind angekündigt.



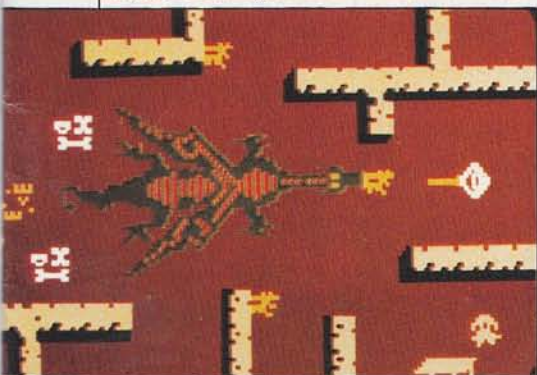
SCHÖNE SCHIFFBRÜCHIGE VON BESTIE ENTFÜHRT

Eigener Bericht

Sie haben die wohl einmalige Gelegenheit, eines der aufregendsten Abenteuer dieser Tage zu bestehen. Wenn Sie bereit sind, sich unzähligen Gefahren auszusetzen, und sich nicht scheuen, die neue IMAGIC-Cassette „Tropical Trouble“ in den Cassettschacht Ihres Intellivision-Gerätes zu stecken, können Sie viele Punkte sammeln.

Das hätten sich die beiden Schiffbrüchigen nun wahrhaftig nicht träumen lassen: Scheinbar glücklich auf dem einladenden Strand der einsamen Südseeinsel gelandet und sich nun in Sicherheit wägend, taucht unvermittelt eine Bestie auf, die die schöne Maid entführt. Und Sie werden sicherlich ebenso überrascht sein! Was also ist zu tun? Nehmen Sie sich ein Herz (in diesem Fall die Steuerscheibe) und jagen Sie dem Ungetüm hinterher.

Wir möchten Sie aber warnen! Die Sache ist gefährlich. Ihr Bildschirmleben wird ständig bedroht. Da stürzen Felsen auf Sie ein, da fliegen Kokosnüsse. Menschenfressende Muscheln, Schlingfarne und Lavaflüsse sind Ihnen im Weg. Zum Glück ist die Schöne clever und hat die Fährte, der Sie folgen müssen, mit Taschentüchern markiert. Diese Taschentücher können Ihr Leben retten. Wenn Sie nämlich eines aufheben, sind Sie für gewisse Zeit unverwundbar. Bleiben Sie aber nicht stehen – sonst ist es aus mit Ihnen. Und beeilen Sie sich, denn die Zeit läuft.



(und, wenn man erfolgreich war, am sinnvollsten gleich notiert) werden.

Die Anleitung ist zwar umfangreich, aber knapp mit weiterführenden Hinweisen bestückt, so daß man weitgehend auf sich allein gestellt ist. Phasenweise weiß man gar nicht, was man eigentlich tun soll. Das wird von etlichen Videospiegeln sicher als Nachteil empfunden; andere wiederum werden sich begeistert auf diesen neuen Spieltyp stürzen, der sie vielleicht tage- oder wochenlang beschäftigt, bis des Rätsels Lösung gefunden wird.

PHOENIX Flattermänner greifen an

Phoenix – Spielhallen-erfahrene Spieler werden aufhorchen. Jawohl, diese Videospiegel-Fassung basiert auf dem gleichnamigen Arcade-Spiel. Wie schon bei *Centipede*, so muß man allerdings auch in diesem Fall die Erwartungen herunterschrauben, denn die Arcade-Vielfalt wird nicht erreicht. Wesentlich vereinfacht flattert und blitzt es über den häuslichen Bildschirm. Immerhin: Zwei unterschiedliche Angriffswellen wollen zunächst einmal überstanden sein, bevor man sich der Bewältigung des zweiten Teils widmen kann! Abstrakte Symbole, Flattermänner, ziehen in Formationen über die Mattscheibe und müssen – wie könnte es anders sein? – abgeschossen werden. Sie zeichnen sich deutlich gegen den schwarzen Hintergrund ab. Wenn es zu dramatisch wird, drückt man den Steuerknüppel herunter und baut einen Schutzschild auf, der für kurze Zeit wirksam bleibt. Im zweiten Teil muß man sich mit der gegnerischen Kommandozentrale auseinandersetzen. Unentwegt muß man das Knöpfchen betätigen, um Lücken zu reißen und auf diese Weise eine bestimmte Stelle zu erreichen, die die vollständige Zerstörung der Zentrale nach sich zieht.

SOCCER Ansatzweise Mini-Fußball!

Mit Soccer macht ATARI der eigenen Fußball-Cassette *Pele's Soccer* Konkurrenz. Wer meint, es müsse sich wohl um eine Steigerung handeln, irrt. Soccer wirkt zwar zunächst realistischer (keine abstrakten Symbole, sondern menschenähnliche Spieler mit gleitenden Bewegungen), enttäuscht aber, wenn man mit dem Spielen beginnt. Wenn der Gegenspieler nicht aufpaßt, marschiert der ballführende Spieler von der Mittellinie aus ungehindert zum Tor. Das Spielfeld ist zu klein, die Abwehrmöglichkeiten sind zu begrenzt, eine fußballähnliche Faszination kann nicht aufkommen.

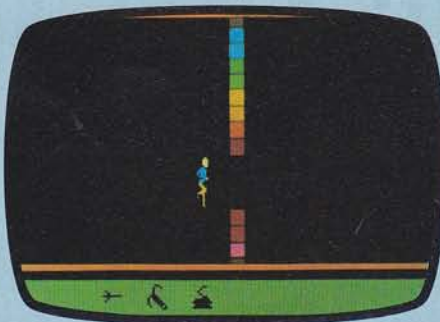
Handball-Ergebnisse werden während der fünf bzw. neun Spielminuten erzielt. So lange profitieren die sechs Feldspieler von bester Kondition; so lange laufen sie hinter, neben oder vor dem Ball her. Durch Tastendruck bestimmt man den Spieler, den man zum Umdribbeln o. ä. steuern möchte; die übrigen Feldspieler laufen aus Sympathie mit.

Auf Torsteher wurde sinnigerweise verzichtet, damit es beim besten Willen nichts zu halten gibt. Soccer kann gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Partner gespielt werden.

SWORDQUEST, 1. TEIL: EARTHORLD: Das erste Videospiegel mit Fortsetzungen

Earthworld ist die erste Abenteuer-Cassette der *Swordquest*-Reihe. Die zweite, *Fireworld*, ist schon auf dem Markt, sollte aber erst dann in Erwägung gezogen werden, wenn man die *Earthworld*-Aufgabe gelöst hat.

Das Konzept entspricht dem der zuvor besprochenen Cassette *Raiders Of The Lost Ark*. Über längere Abschnitte hindurch weiß man nicht so recht, was man tun bzw. wie man vorgehen muß, um schrittweise in den Besitz des zu suchenden Zaubers-



schwertes zu gelangen. Man muß viel Zeit und vor allem Geduld mitbringen, denn die Spielanleitung geht über Andeutungen begrifflicherweise kaum hinaus.

Ein Fehler reiht sich anfangs an den nächsten, bis man endlich weiß, welche Kombination an Gegenständen (z. B. Seil, Ring, Schlauch-Schule u. a.) bei welcher der vielen grundverschiedenen Grafiken die richtige ist, um weiter voranzukommen in dieser geheimnisvollen Spielwelt.

Einige Geschicklichkeitsspiele, denen man in bestimmten Situationen auf dieser Cassette begegnet, sorgen für ständige Abwechslung; jedes für sich könnte beinahe eine eigene Cassette füllen.

Wer das Ziel nach vielen Mühen erreicht hat, der wird vielleicht Geschmack gefunden haben, die Cassette „*Fireworld*“ in den Abspielschacht einzulegen.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

CENTIPEDE

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

PHOENIX

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

SOCCER

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

VANGUARD

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

MS. PAC-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

RAIDERS OF THE LOST ARK

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

SWORDQUEST I: EARTHORLD

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

NEU!
STAR WARS™
JEDI ARENA™



WERDEN SIE EIN JEDI-RITTER, UND DIE MACHT IST MIT IHNEN.

Luke Skywalker kämpfte in der JEDI-ARENA™. Bald werden auch Sie zum Kreise der JEDI-RITTER gehören: mit der Video-Spiele-Cassette STAR WARS® JEDI ARENA™ von Parker. Sie führen das Laserschwert, und plötzlich sind Sie Luke Skywalker. Versuchen Sie, die Angriffe des wirbelnden Suchers abzuwehren. Aber seien Sie auf der Hut! Lord Darth Vaders Laserstrahl kann jederzeit Ihr Kraftfeld zerstören. Hören Sie deshalb auf Ihre innere Stimme; verteidigen Sie sich und schlagen Sie zurück. Dann wird die Macht mit Ihnen sein. Um Schwert gegen Schwert jeden Gegner zu bekämpfen, der es wagt, Ihnen entgegen zu treten. Spielen Sie STAR WARS® JEDI ARENA™. Alleine oder Mann gegen Mann. Nehmen Sie die Herausforderung des Imperiums an. STAR WARS® JEDI ARENA™ wird mit den Drehreglern gespielt.



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: _____



Video-Spiele-Cassetten
 Passend für VCS (Atari)



Wer bislang Videospiele wegen ihrer überwiegenden „Ballers-Handlungen“ kritisch gegenüberstand, der wird von den neuesten IMAGIC-Cassetten, die in diesen Monaten bei uns auf den Markt kommen, angenehm überrascht werden. Abenteuer werden am Bildschirm erlebt, die eine bemerkenswerte Faszination beinhalten. Die folgenden Spiele sind (von je einer „Demon Attack“- und „Dragonfire“-Fassung abgesehen) für das INTELLIVISION-System von MATTEL geeignet.

Von **HELGE ANDERSEN**

DRAGONFIRE: Mit nur einem Leben käme man nicht weit

Ein Leben allein reicht nicht aus, dem Wunsch des alternden Königs zu entsprechen und die wertvollen Schätze fürchtlichen Drachen zu entreißen. Keine Angst: Videospiele-Leben sind natürlich gemeint! Als flinker, hopsender und sich duckender Prinz bemüht man sich auf der Mattscheibe darum, zunächst einen Burggraben trockenen Fußes zu überqueren. Auf der Brücke kommen dem Helden Feuerbälle entgegen, immer abwechselnd ein höherer und ein niedrigerer. Sie zeugen von der Existenz des Drachen auf der anderen Seite der Brücke. Kann man ihnen ausweichen und gleichzeitig weiter voraneilen, so gelangt man in die Schatzkammer.

Ein neues Bild erscheint, und beherrschend irrt in ihm besagter Drache umher. Etlliche Schätze gilt es nun, durch bloße Berührung einzusammeln, ohne vom Feueratem des auf den Prinzen ausgerichteten Drachen erfaßt zu werden. Mit einiger Übung verläßt man die Kammer, und alles beginnt wieder von vorn, allerdings mit stets gefährlicher und reaktionsschneller agierenden Ungetümen.

Fazit: Andauernder Spielspaß für Besitzer des ATARI- und des INTELLIVISION-Systems. Wesentliche Erweiterung bei INTELLIVISION: Nach kurzer Zeit gilt es zusätzlich, den Pfeilen eines Bogenschützen auszuweichen.

DEMON ATTACK: Das Grinsen vergeht nicht

Demon Attack gibt es jetzt außer für ATARI VCS (siehe Test in TeleMatch Nr. 1/2) auch für PHILIPS G 7000 und MATTEL INTELLIVISION. Die PHILIPS-Fassung entspricht weitgehend der für ATARI und bietet grafisch mit das beste, was bislang für dieses System geboten worden ist: Herrliche „Flattermänner“, genauer: Weltraumvögel, die in immer neuen Variationen und Formatio-



DEMON ATTACK

nen unterschiedliche Waffenarten einsetzen, um den menschlichen Spieler zu nicht allzuvielen Punkten kommen zu lassen. Die INTELLIVISION-Variante unterscheidet sich von beiden Fassungen. Die Grafik reiht sich nahtlos in die vieler anderer MATTEL-Cassetten-Hits ein. Anfangs hat man keine große Mühe, sich der Angreifer, die nicht ganz so zahlreich und gefährlich sind, zu erwehren. Mit zunehmendem Spielverlauf nimmt die Bombardierung jedoch variantenreich zu.

In der zweiten Spielphase verläßt das Raumschiff die Mondoberfläche und fliegt der Basis der Angreifer entgegen: einem „Etwas“, das wie ein grinsender Asiate ausschaut. Trifft man ein kleines Loch im Innern der Basis, so explodiert diese, und es geht – schwieriger – von vorn los.

Fazit: Die überzeugende Grafik entschärft den Eindruck simplen Geballers!

DRACULA: Was dem einen die Limo, ist dem anderen das Blut

Man könnte sich dieses Themas durchaus makaber und blutrünstig annehmen; nicht so bei IMAGIC!

Gewiß, ohne Blut geht es nicht zu, denn *Dracula*, der Held dieser Cassette, muß schließlich leben! Aber es wird dezent gebissen! Um Mitternacht öffnet sich auf dem Zentralfriedhof ein – sinnigerweise herumliegender – Sarg, und eine große Vampir-



DRACULA

Fledermaus flattert heraus. Auf der Straße verwandelt sie sich in Dracula, der nun wenige Stunden Zeit hat, um vor dem Morgengrauen möglichst vielen Passanten ein nächtliches Grauen zu bereiten.

Obwohl die computergesteuerten Passanten zickzack-artig das Weite suchen wollen, gelingt es mit einiger Übung, etliche von ihnen zu erreichen und mittels Taste zu einem Biß anzusetzen. Ab und zu nimmt man Augenpaare in Fenstern der Häuserfront wahr; klopft Dracula gegen die Türen, so flitzen die nächsten mutmaßlichen Opfer auf die Straße.

Es blitzt und donnert; Polizisten bemühen sich um Ordnung; weitere Hindernisse erschweren Draculas Absichten. Vor allem: Mit jeder neuen Nacht wächst sein Bedarf an frischem Blut.

Fazit: Abwechslungsreiche Grafik, ungewöhnlicher Spielverlauf.

TROPICAL TROUBLES/ Fußtritt – Flucht – Verfolgung!

Die IMAGIC-Cassette *Beauty & The Beast* erlebt mit *Tropical Troubles* ihre Fortsetzung.

Der böse Horrible Hank hat wieder einmal das Mädchen Mabel geraubt, diesmal nicht mitten in einer Wolkenkratzer-City, sondern auf einer Insel. Unser von uns gesteuerter junger Mann verfolgt die beiden,



TROPICAL TROUBLES

... das Abenteuer!

muß jedoch zunächst einen Fußtritt über sich ergehen lassen. Hindernissen wird – hoffentlich – ausgewichen, und eine den Verfolger verfolgende Schlange kommt bedrohlich nahe. Fast ist Mabel befreit, da wiederholt sich die Ausgangslage: Fußtritt – Flucht – Verfolgung.

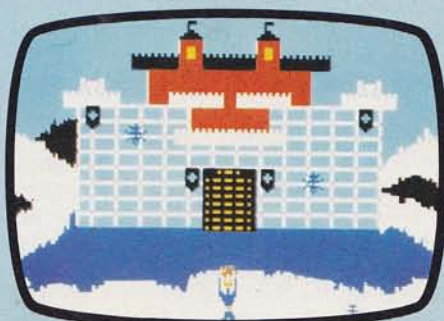
Diesmal sorgt ein Kokosnüsse austeilender großer Affe für erschwerende Aufregung. Die dritte Hetzjagd präsentiert Lavabrocken eines gerade ausgebrochenen Vulkans, und beim viertenmal winkt auf einer Brücke endlich der Erfolg: Horrible Hank wird ins Wasser befördert – taucht aber kurz darauf wieder auf, denn das Spiel muß weitergehen. Wer Glück hat, kommt in den Genuß von Mabel-Taschentüchern, die verstreut herumliegen und als eine Art „Joker“ dienen, die für einige Sekunden über alle Hindernisse hinweghelfen.

Fazit: Vielseitige Grafik, phantasiereiche Handlung, die bei häufigem Spielen erst nach Minuten wirkliche Herausforderungen bietet, dann aber volle Konzentration verlangt.

ICE TREK: Drei Spiele in einem!

Dem Fantasy-Bereich zugeordnet werden muß *Ice Trek*. Drei verschiedene Spiele reihen sich aneinander. Es beginnt mit dem langweiligsten: Der Held der Story muß einer Herde wilder Karibus ausweichen. Schade, daß offenbar jedes Spiel exakt gleich beginnt, so daß man nach kurzer Zeit keine Probleme haben wird.

Teil zwei ist recht zeitaufwendig, rechtfertigt aber bereits die Beschäftigung mit *Ice Trek*: Um von einem Ufer an das gegenüberliegende zu gelangen, muß eine Brük-



ICE TREK

ke aus miteinander verbundenen Eisschollen gebaut, besser: erangelt werden. Ständig droht Gefahr, daß vorübertreibende Schollen Teile der Eisbrücke zum Einsturz bringen. Hat man es schließlich geschafft,

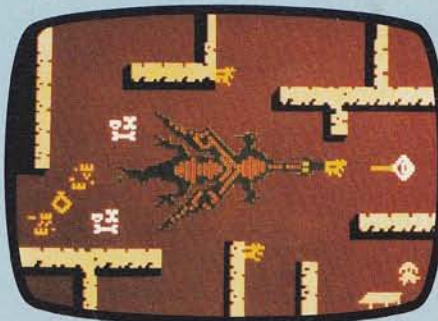
muß man Teile eines großen Eisschlusses einschmelzen, ohne selbst von herunterfallenden Eiszapfen getroffen zu werden.

Fazit: Ein abwechslungsreiches Geschehen, das jedoch etwas schnell ermüden könnte. Ungewöhnliche Handlung!

SWORDS & SERPENTS: Wie sieht die Schlange denn nun aus?

Dungeons & Dragons-Freunde, aufgepaßt! *Swords & Serpents* bietet eine neue Variation. Wieder einmal irrt man, hier als edler Krieger, in einem Labyrinth umher. Dieses ist sehr groß und überdies auf vier Stockwerke verteilt, in welche man nur gelangt, wenn man passende Schlüssel gefunden hat. Zuvor heißt es: Herumliegende Schätze aufnehmen und in der Schatztruhe in Punkte umwandeln sowie feindlich gesonnenen Kriegern ausweichen bzw. sie in kurzen Duellen besiegen. Mehrere „Leben“ stehen einem zur Verfügung, die man jedoch auch voll und ganz benötigt.

Bei zwei Variationen wird man von einem Mitstreiter, einem Zauberer, begleitet. Bei-



SWORDS & SERPENTS

de Helden, durch je einen Spieler per Handregler und gesonderte Tastenfunktionen gesteuert, spielen kooperativ zusammen, wobei insbesondere der Zauberer wertvolle Hilfestellungen geben kann, sofern sich beide in den Labyrinthen, von denen nur je ein kleiner Ausschnitt zu sehen ist, zurechtfinden.

Schließlich kann man sich mit einer bösen drachenartigen Schlange auseinandersetzen, falls man so weit vordringt. Das jedoch ist der Pferdefuß und gleichzeitig das reizvolle dieser Cassette. Es wird lange dauern, bis man sich den immer gleichen Aufbau gemerkt hat, um lange im Spiel bleiben zu können.

Swords & Serpents ist insbesondere als Zwei-Personen-Spiel reizvoll; schade nur, daß zufallsgesteuerte Variationen fehlen.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

DRAGONFIRE (ATARI/MATTEL)

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

DEMON ATTACK (PHILIPS)

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

DEMON ATTACK (MATTEL)

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

DRACULA

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

TROPICAL TROUBLES

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

ICE TREK

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

SWORDS & SERPENTS

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

Nimmt man die beiden ersten ACTIVISION-Cassetten für das MATTEL INTELLIVISION-System hinzu (Pitfall und Stampede), so ist mit dem Auftauchen von vier neuen Cassetten in der ersten Hälfte dieses Jahres das zweite Dutzend beinahe voll. Gleich zweimal geht es um Flugkünste, wenn auch vollkommen unterschiedlicher Art, und je einmal haben Taucher und Insektenbekämpfer ihren großen Auftritt.

SEAQUEST: Geld oder Leben?

Im tiefsten Ozean spielt *Seaquest*. Taucher sind ausgesandt worden, um längst versunkene Schätze zu heben. Sie spielen mit dem Leben, denn Killer-Haie sind offenbar auf Taucher abgerichtet – so gierig bevölkern sie das Gebiet. Oder aber sie sind die heimlichen Hüter der Schätze!

Mit einem U-Boot geht der Spieler auf Suche. Doch er ist nicht allein. Zu besagten Fischen gesellen sich mit ähnlicher Absicht Piraten, die ihrerseits mit Torpedos versuchen, den Tauchern die Schätze äußerst unsanft abzunehmen.

Bevor der Sauerstoffvorrat erschöpft ist, sollten die Taucher an Bord genommen sein. Dies mit defensiven Manövern zu koordinieren (Kontakt mit den Haien und gegnerischen U-Booten vermeiden) und so rechtzeitig und plaziert aufzutauchen, ohne mit einem anderen Schiff zu kollidieren, ist anfangs nicht einfach. Der Platz zum Ausweichen wird immer begrenzter, aber mit ein wenig Übung kommt man dennoch schnell zu relativ vielen Punkten.

Seaquest, so könnte man oberflächlich vermuten, ist eine Videospiele-Seeschlacht üblichen Ausmaßes, doch die Vorzeichen sind umgekehrt. Hier wird nicht geschossen, sondern – ohne zu schießen – gerettet. Die Grafik ist ein wenig zu abstrakt, der Ablauf etwas zu starr, um ungetrübte Begeisterung aufkommen zu lassen.

RIVER RAID: Ballern ist nicht nur Männersache!

Wer bislang meinte, das Ersinnen sogenannter Ballerspiele sei eine typisch männliche Domäne, der erlebt bei *River Raid* eine Überraschung: Der Designer dieses neuen Videospiele ist eine Frau, die erste übrigens im ACTIVISION-Team!

Es ist beinahe wie verhext. Da schimpft man immer wieder auf diesen im Grunde simplen, häufig einfalllosen Spieltyp, und er tappt sich doch dabei, daß ab und zu das pausenlose Abknallen von zumeist sehr abstrakten Symbolen dauernden Spaß bereitet: Von Kreativität, vom Spielen miteinander keine Spur. Statt dessen überkonzentriertes Starren auf den Bildschirm, reaktionsschnelles Ausweichen, Knöpfchen-Betätigen – das ist auch typisch für *River Raid*!

Als Pilot eines Aufklärungsflugzeuges, Jagdbombers oder was auch immer überfliegt man eine Vielzahl von Biegungen eines unendlich scheinenden Flusses. Natürlich muß man äußerst geschickt kurven und darf keine Inseln oder Uferböschungen berühren. Das Geballer konzentriert sich auf plötzlich seitlich auftauchende Jets und Hubschrauber sowie Tanker, die friedlich vor sich hin dümpeln oder in Bewegung gesetzt werden. Passend zum Klischee vieler Reaktionsspiele handelt es sich um feindliche Objekte, die abgeschossen werden müssen, um so Punkte zu sammeln. Brücken werden gesprengt, denn man will ja in die jeweils folgende Sektion.



River Raid ist ein Spiel, das einen nicht so schnell losläßt. Man wartet fieberhaft darauf, weitere Abschnitte kennenzulernen, die stets schwierigere Manöver erfordern. Schade, daß kein Zufallsfaktor die Ablauffolge des leider extrem kriegerischen Geschehens variiert. Ein gutes Gedächtnis ist hier viele Punkte wert!

SPIDER FIGHTER: Training für Insektenbekämpfer

Für so manche Tierart, allen voran für Insekten, könnte der hier präsentierte Matscheiben-Obstgarten ein Schlaraffenland sein. Zum Naschen nahe reihen sich mehrere Obstsorten aneinander, und Spinnen und anderes Getier hätten ein sorgenfreies Leben, wäre der Besitzer des Gartens nicht auf der Hut.

Dieser Besitzer ist selbstverständlich – wer hätte etwas anderes vermutet! – der *Spider Fighter*-Spieler, der mit Dauerkanonaden das Vorhaben der ungern gesehenen Tiere zu verhindern sucht. Diese Tiere (so abstrakt wiedergegeben, daß man, wenn es



schon keine neuen Weltraum-Aggressoren sein sollen, eher simple Kreuze, Kürbisse oder fliegende Schuhanzieher zu erkennen meint) pflanzen sich offenbar fliegenderweise fort. Ist man nicht schnell zur Stelle, haben die Zick-Zack-Flüge Erfolg gehabt, und es gibt eine Erdbeere o. ä. weniger.

Mit hat selten nach so kurzer Zedit der Feuer-Finger weh getan wie bei diesem Spiel; überlegtes Timing ist nicht gefragt. Mit geschlossenen Augen zu spielen, dabei aber unentwegt den roten Knopf zu betätigen und den Joystick seitlich zu bewegen – und dennoch Punkte erzielen, ist gar nicht so schwer. Das scheint mir der kritische Punkt bei diesem schnellen Spiel zu sein.

SKY JINKS: Einfach, aber oho!

Eine der preiswertesten ACTIVISION-Cassetten ist gleichzeitig eine der einfachsten: *Sky Jinks*. Optisch spricht das, was sich auf dem Bildschirm tut, ungemein an.

Als Spieler sitzt man in einem kleinen Flugzeug. Endlich einmal ist es keine Kriegsmaschine, allenfalls eine umgerüstete. Geballert wird auch nicht, eher absolviert man einen dem Skislalom ähnlichen Kurs, allerdings in der Luft. Die Ski-Torstangen sind Wendemarken, der Skiläufer ist der Pilot im Flugzeug, und die Zeit, die man benötigt, um einen „gesteckten“ Kurs zu durchfliegen, wird auf zwei Stellen hinter dem Komma genau gemessen.

Das Flugzeug selbst ist auf dem Bildschirm zu sehen. Will man nach links oder rechts fliegen, folgt es der Joystick-Anweisung und dreht in der betreffenden Schräglage mit gekippten Tragflächen ab. Will man beschleunigen, um eine günstigere Zeit zu erzielen (verbunden mit dem Risiko, Crashes zu verursachen!), betätigt man den roten Knopf des Handreglers: Die wendige Maschine steigt etwas höher, wie man an der Schattenbildung verfolgen kann.

Je nach gewählter Spielvariante muß man 25 – 198 Wendemarken möglichst schnell und fehlerfrei umfliegen. An den schwierigsten Streckenabschnitten stehen Bäume im Weg. Und zu allem Überfluß veranstalten Fesselballon-Flieger ausgerechnet auf die-

und Insekten

Von **HELGE ANDERSEN**

sem Kurs in entgegengesetzter Richtung eine Art Orientierungs-Rally.

Um nicht kostbare Zeit zu verlieren, sollte man Kollisionen vermeiden und nur auf geraden Abschnitten dem Geschwindigkeitsrausch frönen. Stößt man übrigens irgendwo gegen, so flattert das Flugzeug zwar ein wenig und verlangsamt das Tempo, ist jedoch nach kurzer Zeit wieder flugtüchtig.

Trotz der Einfachheit und fehlender überraschender Gags ist *Sky Jinks* nicht ohne



Faszination, ideal für Turniere. „Schuld“ daran ist die originelle grafische Gestaltung mit „fließendem“ Bild.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

SEAQUEST

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

RIVER RAID

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 FIGHTER

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

SKY JINKS

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

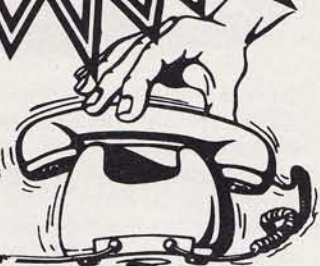
★ DER VIDEO-SPIEL-CLUB ★

TELESPIELVERSAND

TELESPIELE-
INFORMATIONEN
auf Videoband-
VHS, Beta, Video 2000
Informations-Videoband gegen
Schutzgebühr



VIDEO-SPIEL-CLUB
Postfach 1422
6350 Bad Nauheim
(06032) 32298



Termiten greifen an. Roboter irren in Labyrinthen umher. In einem Raum ohne sichtbaren Ausweg muß man sich schießenderweise behaupten. Pfefferkuchenmänner rollen auf Förderbändern. Das sind die Themen der vier ersten – für ATARI VCS konzipierten – COMMA VID-Cassetten (Vertrieb: ARIOLA), ersonnen von einer Gruppe von Akademikern aus dem Computerbereich und Physikern, wie es in den Anleitungsbroschüren heißt. Es wird der Anspruch erhoben, Spiele entwickelt zu haben, die etwas besonderes darstellen, die sich von den meisten anderen Videospiele absetzen. Ob das gelungen ist, sagt Ihnen unser Test

COSMIC SWARM: Angriff der Termiten

Wie gut, daß es Anleitungstexte gibt, die erklären können, worum es sich bei den verschiedenen und doch immer wieder sehr ähnlichen abstrakten Bildschirmsymbolen handelt! So weiß man auch bei *Cosmic Swarm* erst nach dem Lesen, woran man eigentlich ist. Genauer: Worin. Antwort: In der Energie-Umwandlungskammer des interstellaren Handelsdepots Waypoint! So weit hergeholt die Erklärung auch ist, so einfach das ist, was sich auf der Mattscheibe abspielt, so raffiniert muß man aber auch seine kleine Raumsonde steuern. Erzfressende Termiten vermehren sich in besagter Kammer so schnell und zahlreich, daß die Zerstörung vorprogrammiert ist. Naiv, wie man als Videospiele, glaubt



man natürlich, dem aggressiven Vorgehen endgültig Einhalt gebieten zu können. Dabei kommt man über den Zustand des Aufhaltens nicht hinaus. Irgendwann ist das negative Ende natürlich gekommen; bis dahin sollte man zumindest etliche Punkte angesammelt haben.

Cosmic Swarm ist eine *Centipede*-Variante (ATARI). Der Bildschirm wächst zu mit Nestbausteinen, die die riesigen Termiten durch die Gegend transportieren. Manöver mit der Raumsonde werden immer schwieriger, es sei denn, es gelingt einem,

einen gerade herbeigetragenen Baustein an einer bestimmten Stelle zu erwischen. Dann – man beachte die Wortschöpfung der Anleitung! – werden alle Nestbausteine für einen kurzen Zeitraum „energetisiert“ und können durch gezielten Beschuß vernichtet werden. Wehe aber, man berührt eine Termiten oder einen der Bausteine! Die Sonde wäre hin!

Cosmic Swarm ist trotz der hohen Abstraktion, die wieder einmal zu Lasten der Atmosphäre geht, ein bemerkenswertes COMMA VID-Spiel. Es haut einen nicht vom Hocker, aber es fordert das Reaktions- und Geschicklichkeitsvermögen des Spielers, der sich immer anderen Situationen gegenüber sieht und nicht etwa den Hinderniskurs erlernen kann.

MINES OF MINOS: Im Labyrinth des Roboters

Etwas Schreckliches ist geschehen! Nicht etwa durch den Kauf dieser Cassette, sondern „in dem labyrinthähnlichen Bergwerk des Minos“ (Zitat: Anleitung).

Menschen gibt es offenbar schon lange nicht mehr, zumindest nicht in diesem Bergwerk, dessen vollständiger Betrieb ausschließlich durch Roboter vorgenommen wird. Alles funktioniert bestens, bis diese Spielcassette in den Abspielschacht eingelegt wird. Denn nun tauchen plötzlich Fremde auf, Ungeheuer, die jedoch nicht



weniger monströs aussehen als die Roboter. Es ist zum Kampf gekommen, und nur ein einziger Roboter hat überlebt (sofern man Robotern ein Leben zugestehen will!). Während man ansonsten fast immer gegen Roboter antritt, wird man hier zum Drahtzieher und Sympathisant, da es den einen Roboter zu unterstützten gilt. Erspielt er doch die Punkte, deretwegen man überhaupt vor dem Fernseher sitzt.

Er muß die verstreut in den Gängen herumliegenden Teile seiner Kameraden auf sammeln (ein nachträgliches Dankeschön, daß man die Menschen gar nicht mehr berücksichtigt hat!), sie zu bestimmten Stellen des Labyrinthes tragen und sich gleichzeitig gegen die Ungeheuer zur Wehr setzen. Im Laufe der Zeit wird ein Bergwerks-Labyrinth unter Wasser gesetzt, und man muß schnellstens in eine andere Sohle, sprich: ein neues Labyrinth, hinüberwechseln. Zu beachten sind schließlich Zahlen am oberen Bildschirmrand: Liegt das sogenannte Energieniveau, das durch viele Punkte erhöht werden kann, unter dem sogenannten Bergwerksniveau (der Nummer der Sohle), benötigt man mehr Waffen, um erfolgreich im permanenten Kampf mit den Ungeheuern sein zu können.

Mines Of Minos unterscheidet sich nicht wesentlich von einigen anderen Labyrinthspielen; es ist vor allem dann interessant, wenn man Vergleichs-Cassetten noch nicht besitzt. Der Spielablauf wird mit der Zeit etwas eintönig.

CAKEWALK: Die bösen Pfefferkuchenmänner!

So richtig entspannt dürfen sich Videospiele-Helden auf der Mattscheibe wohl nie tummeln! Das gilt auch für den neuesten COMMA-VID-Star, den Bäcker der *Cakewalk*-Cassette. Ständig werden Pasteten auf mehreren Förderbändern herantransportiert. Der Bäcker muß aufpassen, daß sie am Ende der Bänder nicht herunterfallen. Verzweifelt wird er hoch- und runterdirigiert, greift sich eine Pastete nach der anderen und trägt sie zum rechten Bildschirmrand. Blitzschnell muß er sich entscheiden, welchen Dickmacher er zuerst aufnehmen soll.

In besonders streßiger Situation kann unser Held die Notbremse ziehen, indem er per Handreglerknopfdruck angewiesen wird, das Förderband, neben dem er gerade steht, für etwa vier Sekunden zum Stillstand zu bringen, um andere, gefährdetere Pasteten ergreifen zu können. Wird inner-

Monster und Pasteten

Von HELGE ANDERSEN



halb dieser Zeit, bevor das Band automatisch wieder zum Laufen gebracht wird, der Knopf erneut gedrückt, stoppt ein anderes Band. Auf diese Weise erhält der Spieler eine entscheidende taktische Beeinflussungsmöglichkeit.

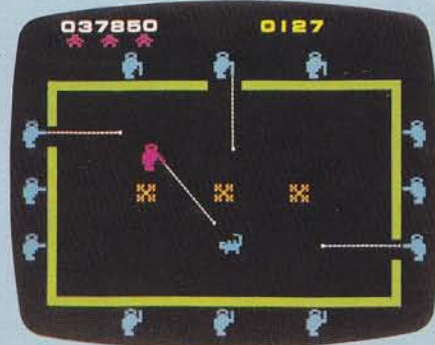
Cakewalk gefällt mir unter den bisherigen drei COMMA-VID-Spielen am besten, obgleich es nicht das komplexeste ist. Ausschlaggebend hierfür sind herrliche optische Gags, die sich auf den Spielverlauf auswirken: Ab und zu rollen Gabeln und Messer an, die man auf keinen Fall versehentlich aufnehmen darf. Pfefferkuchenmänner tanzen auf den Bänder vor und zurück und erschweren dadurch rechtzeitige Reaktionen. In bestimmten Abständen bringt eine Tasse Kaffee eine unerläßliche Verschnaufpause. Fällt etwas vom Band, so erscheint ein Hausmeister und fegt es fort. Endlich mal wieder kein Baller-, sondern ein lustiges, nicht allzuschwieriges Spiel!

ROOM OF DOOM: Raum ohne Ausweg

ATARI's *Bezerk* hat einen Vetter bekommen: COMMA VID's *Room Of Doom*. Es ist eine Kombination aus eben diesem *Bezerk* und einem Spielelement aus dem Film „Tron“ (siehe z. B. die erste „Tron“-Cassette von MATTEL).

Monster spielen die negativ entscheidende Rolle, neben unbarmherzigen Scharfschützen, die gut verschanzt hinter Eingängen das Feuer auf den vom Spieler gesteuerten Helden eröffnen.

Unser Held sieht sich im ersten Raum, in dem er offenbar gefangengehalten wird, einem Monster gegenüber, das unerbitt-



lich näher rückt. Wird dieses Monster durch einen Schuß getroffen, so verschwindet es nur für kurze Zeit, taucht aber bald wieder auf. Nach Ablauf von ca. zwei Minuten, angezeigt durch einen Zeitzähler, wird das Monster unverwundbar, und das Spielende scheint gekommen.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

COSMIC SWARM

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

ROOM OF DOOM

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

MINES OF MINOS

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

CAKEWALK

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

Damit nicht genug! Hinter den Wänden des Raumes schießen mehrere Scharfschützen immer dann, wenn sich Türen auf geheimnisvolle Art öffnen und gleich darauf wieder schließen. Das ist auch der Moment, den unser Held ausnutzen kann, um seinerseits durch Kugeln hinter die Wände zu gelangen und die Schützen auszuschalten. Mit dem Ergebnis, daß sich weitere Räume mit anderen Monstern und z. T. Hindernissen, die nicht berührt werden dürfen, öffnen.

Was sich vielleicht etwas grausam liest, ist zwar nicht gerade der Traum eines Videospieles. Immerhin aber ein herausforderndes Reaktionsspiel, das in einer Fantasywelt angesiedelt ist, nicht in einer real anmutenden Umgebung. Der letzte „Pfiff“ fehlt wegen des im Grunde stets ähnlichen Spielablaufs; längere Zeit erfolgreich bestehen zu können, ist jedoch nicht einfach.

Philips-G-7000-Besitzer haben relativ lange auf die neuartigen Cassetten warten müssen, die als Kombination von Brettspiel und Videospiel angekündigt worden waren: „Die Suche nach den Ringen“ und „Eroberung der Erde“. Dazu kam noch der „Pickel Peter“ heraus. Lesen Sie selbst, ob sich das Warten gelohnt hat.

von Alexander Bornemann

DIE EROBERUNG DER WELT

Utopie, die Spaß macht

Hier wird auf dem Spielbrett der taktische Teil des Spiel getätigt und die Macht eines Landes registriert. Es können bis zu sechs Spieler miterobern. Vom eigenen Mutterland aus werden Bündnisse geschlossen, wird verteidigt und angegriffen. Hat man auf dem Spielplan einen Angriff angezeigt, verlagert sich das Spiel auf den Bildschirm. Allerdings verwundert die zu schlichte Grafik trotz der vielfältigen Kampfmöglichkeiten wie Panzer, U-Boot und Flugzeug. Abgesehen davon ist die Handlung auf dem neuen, ergänzenden Teil, dem Spielplan, in Verbindung mit dem Bildschirm sehr reizvoll und umfangreich, zumal alle erdenklichen Situationen durchgespielt werden können.

Der Spielplan, auf dem die Spielmarken magnetisch haften, ist grafisch sehr anspruchsvoll. Alle Spielzüge der Gegner lassen sich leicht verfolgen, da sich die Farbe der Spielmarken gut vom Spielbrett abhebt.

Der Kampf auf dem Bildschirm symbolisiert die Konfrontation zweier Mächte, die um ein Land streiten. Es werden drei Gefechte durchgeführt, wobei man stark mit der Energie, die die Stärke des jeweiligen Landes signalisiert, haushalten muß.

Je mächtiger ein Kampfteilnehmer ist, desto mehr Energieeinheiten kann er in den Computer eingeben. Alle Eroberer haben

die gleichen Streitkräfte: Luftwaffe, Marine und Landstreitkräfte. Man kann pro Gefecht nur eine dieser Waffengattungen einsetzen, aber in beliebiger Zusammenstellung. Beispielsweise kämpft Amerika gegen China, wobei der verteidigende „chinesische Spieler“ die Luftwaffe – dargestellt durch das Flugzeug auf dem Bildschirm – einsetzt. Der angreifende Amerikaner setzt vielleicht die Landstreitkräfte (den Panzer) dagegen. Dann wird gekämpft. Wer zwei dieser Schlachten gewinnt, ist Sieger und hat das Land verteidigt oder es erobert. Doch das läuft alles mit sehr viel „wenn“ und „aber“ ab. So mausert sich während des Spiels die Handlung zu einer unrealistischen Utopie, die aber sehr viel Spaß macht.

Die Anleitung für dieses gelungene Spielvergnügen ist leider ziemlich kompliziert, so daß es länger dauert, bis man die Handlungen voll erfaßt. Ist man hinter alle Geheimnisse der Spielanleitung gekommen – je mehr Spieler, desto besser – dann fesselt dieses Gesellschaftsspiel, das nicht so schnell in die Ecke gelegt wird.

DIE SUCHE NACH DEN RINGEN

Abenteuer auf Brett und Bildschirm

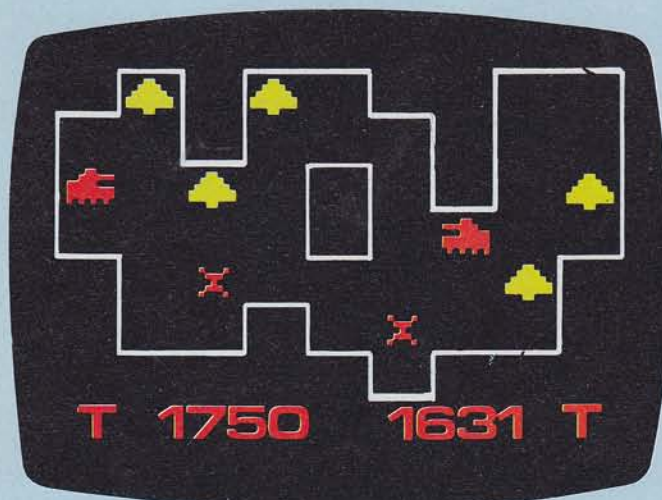
Auch zu diesem Programmmodul werden nützliche und praktische Ergänzungen mitgeliefert. Da ist einmal der Spielplan für den taktischen Bereich des Spiels. Weitere Be-

standteile sind einige auf „alt“ getrimmte Metallmünzen, Kunststoffabdeckungen, besondere Spielmarken sowie eine Übersichtsabklatsch für die Computertastatur. Nach Studium der umfangreichen Spielregeln kann man sich sofort in ein Abenteuer einlassen, denn die Anweisungen sind klar und unmißverständlich.

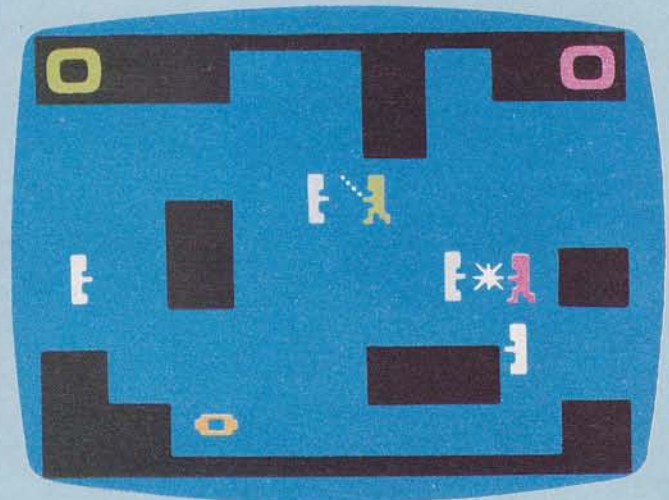
Ziel dieses Spiels ist es, die „10 Ringe der Macht“ zu finden und zu erkämpfen. Bei diesem Abenteuer wetteifert man am besten zu Dritt. Es können aber bis zu fünf Spieler daran teilnehmen.

Schon bei der Wahl der „Video-Waffen“ wird es interessant: Ob man nun ein Zauberschwert sein eigen nennt, oder ob man wirkungsvolle Flüche beherrscht, ob man sich unsichtbar machen oder ganz einfach durch Wände gehen kann: Die Entscheidung liegt bei jedem Spieler selbst. Hat man sich dann ausreichend gegen die vielen Gefahren gewappnet, wird es spannend, und zwar erst einmal auf dem Spielbrett, auf dem eine Phantasielandkarte abgebildet ist. Nun begeben sich die Kämpfer zu einer der 23 Burgen und programmieren den Computer. Prompt werden sie auch an diesen Ort transferiert. Jetzt geht's los, denn die Gefahren, die dort lauern, können den Spielern ein schnelles Ende bereiten.

Da sind einmal die in Unmengen auftauchenden Orks und Feuergrimme, die nichts lieber tun, als unsere Helden von oben oder unten her zu berühren. Die Waffen der Kämpfer sind in diesem Fall wir-

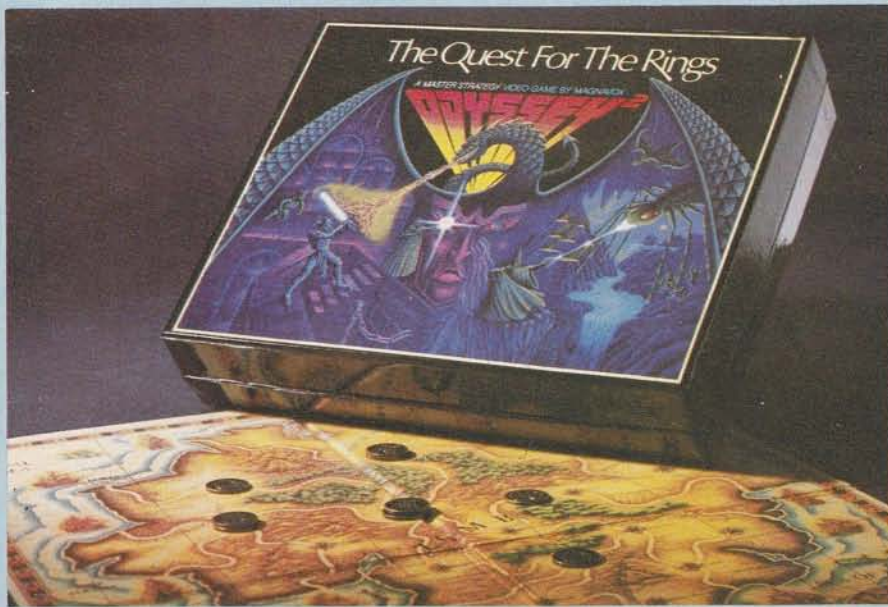


EROBERUNG DER WELT



DIE SUCHE NACH DEN RINGEN

ZEIT AUF DAS BRETT



kungslos. Außerdem gibt es grüne, sehr böartige Drachen. Sie machen unseren Bildschirmhelden das Leben mit ihrem Feueratem, ihren grafisch-witzigen Feuerstößen und ihrem Gebiß das Leben sehr schwer.

Ebenso brutal sind die fliegenden Vampire, die eine Vorliebe für das Blut der Helden haben. Selber aber kann man ihnen nicht beikommen, sondern sie höchstens mal ein Stückchen zurückdrängen. Mindestens genauso unangenehm sind die Spinnnyranten, die sich auch nicht auslöschen lassen, sondern nur ängstlich vor dem Zauberschwert zurückweichen. Bewegen sie sich über einem Helden, ist das Spiel für ihn gelaufen. Mit unglaublicher Geschwindigkeit fallen diese Widerlinge dann über unseren Bildschirmmann her und saugen ihn aus. Noch unerbittlicher ist eine andere Falle: Die Zeit. Man muß schon das Spiel gut im Griff haben, wenn man die Ringe in 25 Einheiten erobern kann. Doch glücklicherweise sind unsere Abenteurer unsterblich, d. h. wenn sie verbrannt, gefressen oder zu Tode erschreckt werden, ist für sie das Spiel nur für diese Zeiteinheit beendet. Geschieht das allerdings zu häufig, wird es knapp mit der Zeitrechnung, die sich unterschiedlich festlegen läßt und für eine Differenzierung der Schwierigkeitsgrade sorgt. Wenn man nun alle „Ringe der Macht“ gefunden hat – und das in einer achtbaren Zeit – hat man wirklich große Video-Abenteuer bestanden.

„Die Suche nach den Ringen“ ist ein komplexes Abenteuer, das einfach zu erlernen ist und mächtig viel Spaß macht.

PICKAXE PETE (Pickel Peter) ... und dann haut man mit dem Hammer

Eines der lebendigsten Cartridges ist der „Pickel-Peter“. Das Programm läßt sich unschwer als eine Variante des Arkadenknülers „Donkey Kong“ erkennen. Doch diese Cassette bringt auch völlig neue Elemente ins Spiel, z.B. die Drehtüren und den Schlüssel. Die Grafik wirkt immer noch zu grob, obwohl sich auch da schon einiges geändert hat. Wie bei einigen anderen Spielen wird der High Score auf dem Bildschirm festgehalten.

Grundgedanke des Spiels ist es, in den Gängen nach „Gold“ zu suchen, und, wenn man einen „magischen Schlüssel“ erhaschen kann, sich schleunigst in eine der drei Drehtüren zu begeben. Denn nur so kommt man zu Traum-Punktzahlen. Störend rollen in den zahlreichen Stollen Felsblöcke umher. Unser Peter kann sie mit seiner Pickelaxt jedoch zertrümmern und das „Gold“ freilegen, das darin verborgen liegt. Leider ist die Wirkungsdauer des Pickels begrenzt (Donkey Kong), und so muß dann unser Goldsucher über die Blöcke hechten oder sich ducken, wenn sie ihm dann ans Leben wollen. Stoßen zwei Blöcke zusammen, kann es passieren, daß ein Pickel herausbricht und für einige Sekunden sichtbar bleibt. Gelingt es Peter, diesen zu berühren, hat er wieder eine kurzlebige, aber zuverlässige Waffe. Möglich ist auch, daß, stoßen zwei Steinblöcke zusammen, ein Schlüssel daraus zum obersten

Stollen schwebt, der sich jedoch nach drei Sekunden wieder auflöst. Kann Peter ihn erfassen, beginnt sein Körper zu blinken, und er muß nur noch zu einer Drehtür eilen, um Punkte zu kassieren.

Aber Vorsicht: Die Drehtüren wechseln ständig ihre Farben. Gerät also das Video-Männchen z. B. in eine graue Tür, geht das Spiel zwar so weiter, Wände und Decken des Labyrinths werden unsichtbar. Peter muß sich dann rasch einen neuen Schlüssel besorgen und in eine andersfarbige Drehtür springen, um zu sehen, wo's langgeht. Eine weitere Schikane: Die Leitern wechseln ständig die Positionen. Möchte Peter wieder mal eine Etage höher klettern, kann das gut und gern eine Extraminute kosten. Mit zunehmender Länge des Spiels kommen weitere Schwierigkeiten hinzu. So werden die Gänge in jeder Runde an einer weiteren Stelle unterbrochen. Peter kann zwar über den „Abgrund“ springen, doch hat er beispielsweise gerade eine graue Tür geöffnet, und die Stollen werden un-

Die Testergebnisse auf einen Blick:

EROBERUNG DER WELT

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

DIE SUCHE NACH DEN RINGEN

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

PICKAXE PETE

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

sichtbar, dann gerät er ganz schön ins Schwitzen.

Pickel Peter ist den Philips-Programmierern gut gelungen. Eine aufregende Punktejagd ganz ohne Weltraum und Laserstrahlen, die auch über längeren Zeitraum hinweg zum Spiel reizt.



Atari bringt die Disney-Stars



Rechtzeitig zu Beginn der großen Ferien – in wenigen Wochen ist es ja soweit – kommt ein Film in unsere Kinos, der als Disney-Klassiker gilt. Was nicht allein eine Frage des Entstehungsjahres ist. Genau genommen haben wir's hier mit einem „Festival“ zu tun, da der Film aus verschiedenen Kurzfilmen besteht, die auf normale Spielfilmlänge zusammengeschnitten wurden.

Titel des Trickspaßes „Donald Ducks Ferienabenteuer“. So steigert man die Vorfreude. In den USA heißt der Streifen „How To Relax“ (Wie man sich entspannt). Von Entspannung kann bei Enterich Donald bekanntlich kaum die Rede sein, da es ihm stets gelingt, sich in irgendwelchen Haken und Schnüren zu fangen.

Den Spaß haben wir als Zuschauer, wenn wir verfolgen dürfen, wie er sich mit den

Der Lizenzvertrag zwischen den beiden Giganten der amerikanischen Unterhaltungsindustrie wurde sinnigerweise im sechzigsten Jahr des Bestehens der Walt Disney Productions unter Dach und Fach gebracht. Nun sind Videospiele natürlich gespannt darauf, was demnächst auf dem Bildschirm zu sehen sein wird und was sie überhaupt erwartet. Wir haben uns vorab umgesehen.

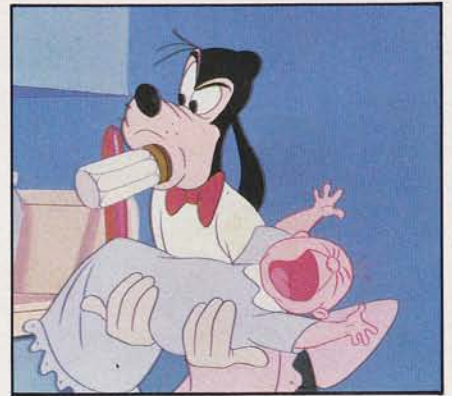
Tücken des Objekts und unterschiedlichsten Widersachern mehr oder weniger erfolgreich auseinandersetzt. Mit von der Trickfilmparty sind Superstar Mickey Mouse (verständlicherweise in der alten Version gezeichnet), Haus- und Hofhund Pluto sowie Goofy.

Wahrscheinlich werden Sie fragen: Was hat denn all das mit Videospiele zu tun? – Einmal ist bei der ersten Atari/Disney-Cassette Donald Duck im Spiel. Und Sie liegen richtig, wenn Sie annehmen, daß Sie für sein Tun und Treiben, seinen Erfolg oder Mißerfolg die alleinige Verantwortung tragen.

Zum anderen: Dieses Cartridge heißt „Duck Boat“. Spielinhalt: Donald paddelt auf einem reißenden Fluß herum und muß sein Kanu zwischen Felsen hindurch und über Stromschnellen hinweg manövrieren. Na, klingelt's? Genau! Diese Spielsequenz stammt aus vorgenanntem Film „How To Relax“. Ob Sie sich bei der Bildschirm-Paddelerei entspannen können, bleibt abzuwarten. Mehr zu dieser Cassette konnten wir auch nicht in Erfahrung bringen, da es sich um eines der berühmten EPROMs handelte.

Zu Walt Disneys großen Kinoerfolgen gehört der Klassiker „Fantasia“, der leider viele Jahre lang nicht aufgeführt wurde. Zur Zeit wird dieses Werk neu synchronisiert und die Musik, die dem Film zugrundeliegt und die einzelnen Episoden miteinander verbindet, neu eingespielt. 1984 wird „Fantasia“ wieder aufgeführt.

Eine, vielleicht sogar die berühmteste Sequenz dieses Films ist der „Zauberlehrling“. (Im Original „Sorcerer's Apprentice“.) Mikkey Mouse spielt dabei den ungehorsamen



Zauberlehrling, der vergebens versucht, die zum Leben erweckten Besen zu bändigen.

Genau dies ist die Aufgabe des Spielers bei der gleichnamigen zweiten Atari/Disney-Cassette. Zuvor müssen Sternschnuppen aufgefangen und damit Punkte gesammelt werden.

Beim dritten Cartridge steht ein weiterer guter Bekannter im Mittelpunkt des Spielgeschehens: „Dumbo“, der fliegende Elefant, ist sicher ans Ziel zu bringen.

Wie im letzten **TeleMatch**-Telegramm gemeldet, bringt Atari auch die Charaktere der „Sesamstraße“ auf den Bildschirm. Auf einer der ersten Cassetten wird das Krümelmonster die Hauptrolle spielen. Muppet-Star Kermit wartet noch auf die Umsetzung in Elektronik-Pünktchen.

Und da wir gerade im Showbusiness und Comicgeschäft sind: Auch „Charly Brown“ und seine „Peanut“-Freunde steigen auf den Bildschirm um. Die ersten Cassetten mit Snoopy und Konsorten werden voraussichtlich aber erst zu Weihnachten erhältlich sein.





GALAXIAN, exklusiv von ATARI:

Jetzt durchbrechen die galaktischen Krieger auch noch die Wohnungstür.

Bisher jagten die galaktischen Krieger ausschließlich in Spielhallen umher. Zu Hause geisterten sie einem höchstens im Kopf herum.

Aber jetzt bringt ATARI, nach VANGUARD¹, PHOENIX¹ und CENTIPEDETM, auch GALAXIAN², den Kampf gegen die galaktischen Eindringlinge, nach Hause.

Als Video-Computer-Spiel, exklusiv von ATARI.



ATARI hat jede Menge spannende und exclusive ProgrammCassetten. Und laufend kommen neue dazu. Wie zum Beispiel JUNGLE HUNT³,

KANGAROO⁴ und JOUST⁵.

Das ATARI Video-Computer-SystemTM ist leicht zu handhaben: am Antennen-Eingang des Fernsehers anschließen, Cassette rein und schon geht's 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-SystemTM: ja nein TM 5/6



Neu

So preiswert war der Spaß noch nie: Das neue ATARI¹ Video-Computer-SystemTM inkl. Pac-Man Cassette gibt es nun zum Superpreis von DM 349,-*.

*Unverbindliche Preisempfehlung

ATARI
 A Warner Communications Company

Mit uns könnt Ihr was erleben.

STRATEGIE



UND TAKTIK

Von FRANK TETRO JR.

So schlagen Sie Star Strike, das Imperium und Astromash

STAR STRIKE

Mattel Electronics/Intellivision

Star Strike ist eines jener Weltraum-Kampfspiele, das an die Mission im „Krieg der Sterne“ erinnert, bei dem der sogenannte Todesstern des Darth Vader zerstört werden muß. Nur so können die Rebellen verhindern, daß ein Planet eliminiert wird.

Wir haben es mit fünf roten außerirdischen Angreifern zu tun, die ausgeschaltet werden müssen. Gelingt das, ist das Ziel des Spiels erreicht. Während Sie über den Graben des Todessterns fliegen, greifen die gegnerischen Erkundungsschiffe an. Taktisch richtig tauchen sie meist von hinten auf. Sie fliegen aber über Sie hinweg und versuchen, zu entkommen. Bei jedem Treffer, den Sie einstecken müssen, vergrößert sich der Schaden, aber Sie können so lange weiterfliegen, bis Ihre sämtlichen Kontrolleinheiten zerstört sind. Endergebnis: Ihr Schiff explodiert!

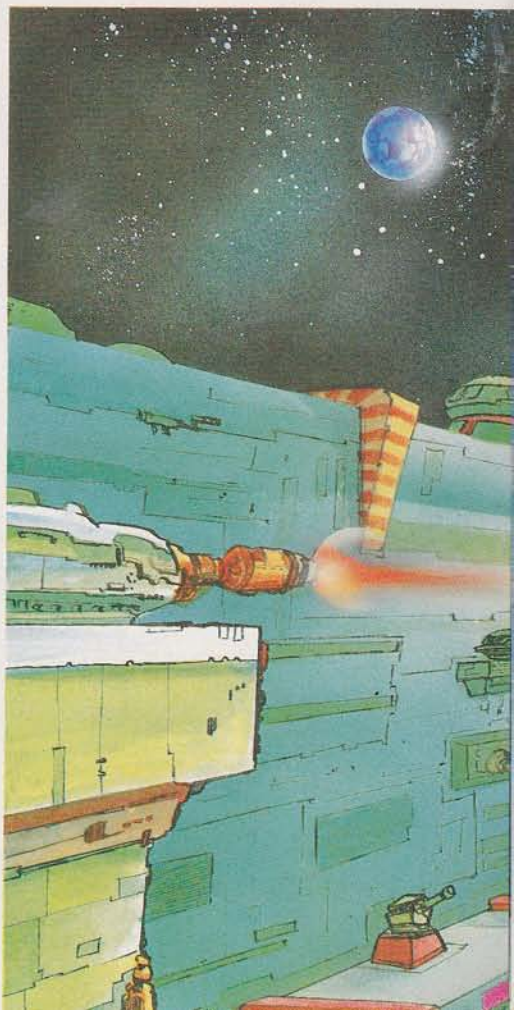
Auch wenn Sie während des Spiels zufällig gegen die Grabenwände stoßen, ist das Spiel sofort beendet. Falls Sie sich verrechnen und die Angreifer mit Ihren Bomben nicht treffen, ist noch längst nicht alles verlo-

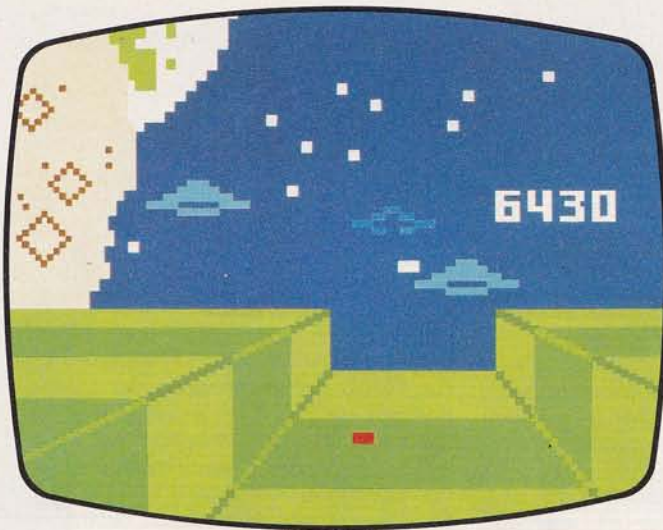
ren. Die Raumstation dreht sich weiterhin und der betreffende Gegner wird nach kurzer Zeit wieder ins Blickfeld kommen. Sobald jedoch der Planet (die Erde) in einer Linie mit dem Graben ist, und Sie dann den Angreifer verpassen, macht es aus naheliegenden Gründen „Bumm!“ Dann nämlich ist es den Außerirdischen mittels Planet-Atomizer gelungen, unseren geliebten Heimatplaneten zu eliminieren. Mit der Konsequenz, daß die Schlacht zuende ist. Zum Glück nur auf dem Bildschirm. Doch zur Sache: Bei Spielstart verfügen wir über 8.000 Punkte. Diese Punktzahl nimmt im Spielverlauf kontinuierlich ab. Treffen wir einen Gegner, werden unserem Konto 250 Punkte gutgeschrieben. Die beiden Vorhutschiffe greifen unmittelbar nach Spielbeginn an. Berücksichtigen Sie dabei: Befinden Sie selbst sich hinter den Schiffen, können Sie diese nicht treffen, sondern nur ausweichen. Für dieses Manöver empfiehlt sich eine Kreisbewegung.

Seltener anwendbar, doch ebenfalls effektiv ist eine Art „Wedeln“ von einer Seite zur anderen. Sie müssen aber in jedem Fall in Bewegung bleiben. Sobald die Farbe der

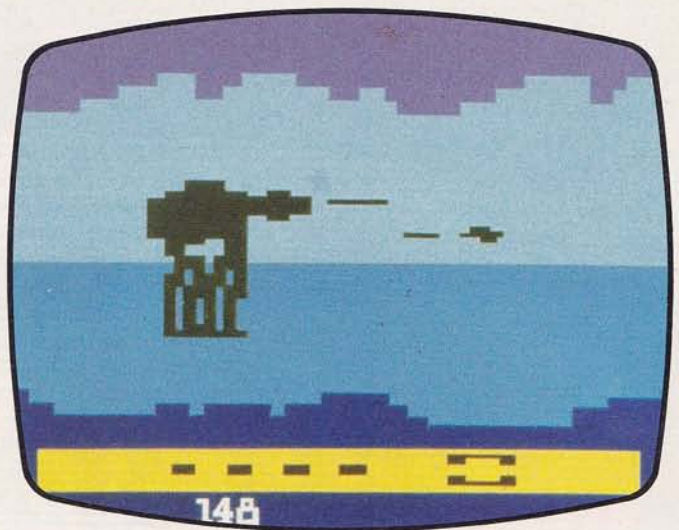
Schiffe nach hellblau wechselt, befinden sie sich vor Ihnen und können ausgeschaltet werden. Hängen Sie sich dann sofort ran und betätigen Sie die Feuertaste! Dabei daran denken, daß die Schüsse möglichst genau in der Mitte des Grabens liegen sollten. Entfernen sich die beiden Schiffe, lassen Sie sie einfach wegfliegen. Die Strategie des Gegners (Computers) besteht darin, Sie aus dem Graben zu locken. Danach kann das gegnerische Schiff ungehindert einfliegen und Sie können bei seinem Auftauchen nicht eingreifen. Ist ein Schiff zerstört oder vom Bildschirm verschwunden, taucht ein weiteres Paar auf. Wichtig: Beenden Sie sofort, wenn das Alarmsignal des gegnerischen Raumschiffs ertönt, den Angriff und begeben Sie sich in die niedrigst mögliche Position im Graben. Diese kann man gut durch den rosa Schatten kontrollieren: Wenn er fast den Boden Ihres Schiffes berührt, haben Sie sie erreicht. Befindet sich das rote außerirdische Schiff etwa 3/4 Zentimeter vor dem Ihren (die exakte Größe hängt natürlich vom jeweiligen Fernsehbildschirm ab), werfen Sie eine Bombe. Dann verschwinden Sie sofort aus der Gegend.

Registrieren Sie genau, welche Schiffe getroffen und welche verfehlt wurden. Mit dieser Kenntnis haben Sie es leichter, weil Sie die Alarmsirene ignorieren und sich voll auf die anderen Gegner konzentrieren können, was mehr Punkte bringt. Abschließend nochmals der Hinweis: Nur der kann schießen, der sich in der hinteren Position befindet!





STAR STRIKE



THE EMPIRE STRIKES BACK

THE EMPIRE STRIKES BACK

Parker / Atari VCS

Rein optisch besticht dieses Videospiel, dem die eröffnende Kampfsequenz aus dem gleichnamigen George Lucas-Film zugrundeliegt ebenso, wie die Aktion. Das ist Film auf dem Bildschirm.

Erinnern wir uns: Die Rebellen haben auf dem Eisplaneten Hoth eine Basis errichtet, die Darth Vader, der Dark Lord der Sith und Vollstrecker des teuflischen Herrschers des Imperiums, entdeckt hat. Nun greifen seine AT-ATs – die elefantenähnlichen *Im-*

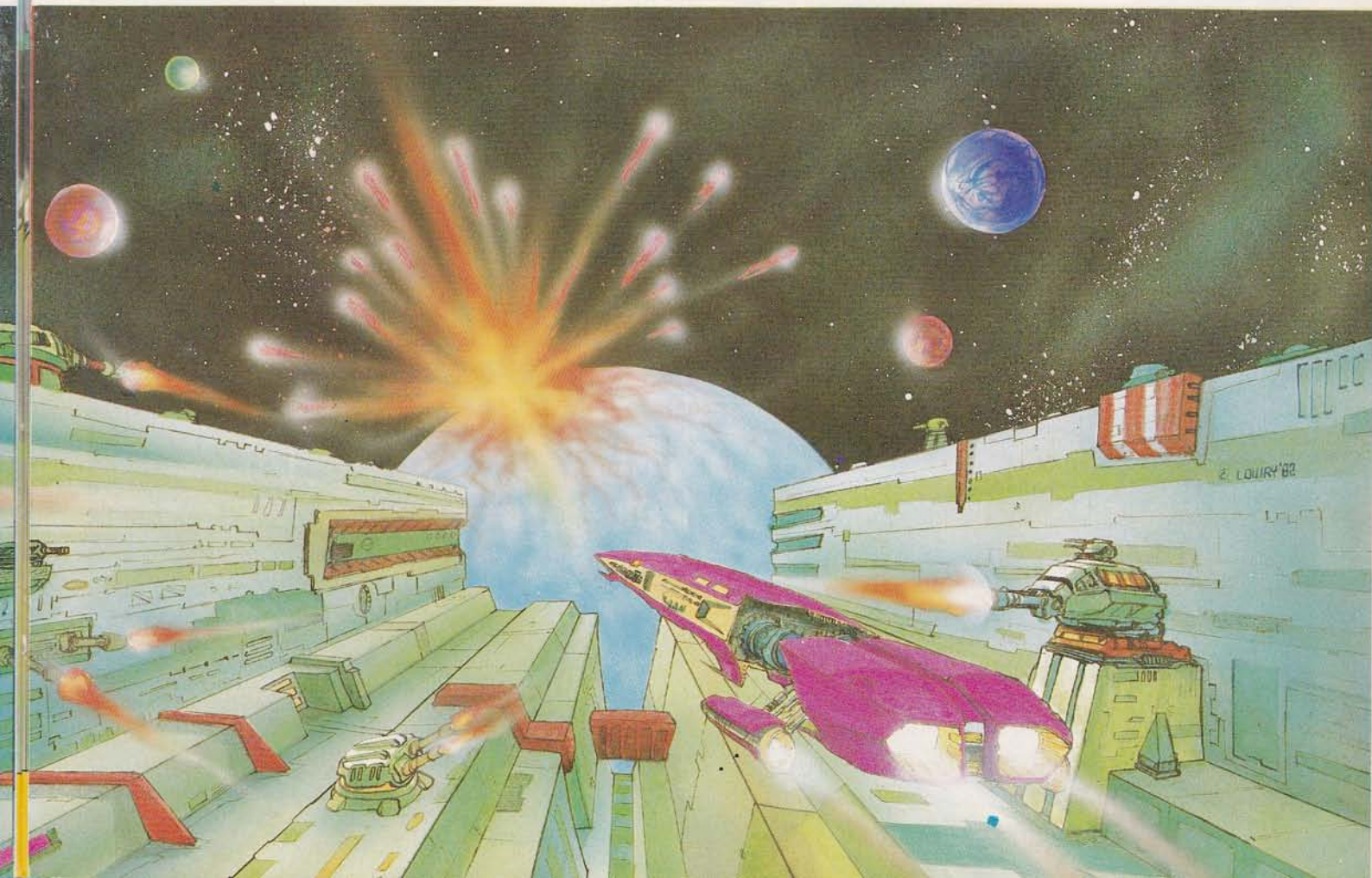
perial Walkers an und marschieren auf die Kraftstation zu.

Sie übernehmen die Rolle Luke Skywalkers und fliegen einen Snowspeeder, der durch Joystick gesteuert wird. Sinken und Steigen des Schiffes erzielt man durch Vertikalbewegung des Joysticks. Die AT-ATs sind erst dann zerstört, wenn sie 48 Treffer eingesteckt haben. (Übrigens: AT-AT ist die Abkürzung für All-Terrain Armored Transport). Jeder Treffer zählt einen Punkt und nach jeweils acht wechselt der Walker bis zu seiner endgültigen Zerstörung die Farbe.

Ihr Snowspeeder kann bis zu fünf Treffer

vertragen. Das hängt aber vom Wohlwollen des Computers ab. Wechselt die Farbe des Schiffes nach weiß, müssen Sie es vorsichtig in einen Canyon steuern, wo es sofort repariert wird. Leider geht das nur zweimal. Nach jeweils zwei Minuten, in der Sie keinen Treffer bekommen, ist „die Macht“ für zwanzig Sekunden mit Ihnen. Dann können Sie ungestört schießen, wo immer Sie sind. Dazu ertönt die *Star Wars* Hymne.

Die Walker können im Vollkreis schießen, also im Bereich von 360 Grad. Das bedeutet, Sie können aus jedem Winkel getroffen werden. Verfolgen Sie deshalb diese Taktik: Bei Spielbeginn greifen Sie den vorder-





sten AT AT an. (Sie sehen die Kolonne ja auf dem Radarschirm am unteren Bildrand.) Fliegen Sie vor allem tief. Haben Sie den ersten Walker erreicht, schießen Sie sofort Dauerfeuer. Dabei sollten Sie nicht zu weit nach vorn kommen. Warten Sie dann ab, bis der AT AT zurückschießt. Gehen Sie weiter runter, kehren dann in die Ausgangsposition zurück und schießen Sie wieder. Das können Sie ständig tun. Mit der Zeit entwickeln Sie vielleicht wie ich ein „Gefühl“ dafür, wann der Walker feuerbereit ist.

Sobald der Walker gelb wird, *Feuer einstellen!* Denn mit jeder Farbänderung wird der Walker nicht nur schwächer, sondern auch *langsamer*. Im Falle „gelb“ hat der Walker seine Minimal-Geschwindigkeit und die hinter ihm laufenden „Kollegen“ können ihren Anführer nicht überholen! Damit gewinnen Sie Zeit.

Die folgenden Walker gehen Sie auf dieselbe Art von vorn nach hinten an, halten aber den Radarschirm im Auge. Wenn der vorderste Walker den Generator erreicht hat, eliminieren Sie ihn ganz. Der nächste AT AT, der ja nun die Rolle des Anführers übernimmt, sollte ebenfalls auf Minimalgeschwindigkeit gebracht sein.

Spielen Sie eine Version mit der *Smart Bomb*, heißt es, besonders vorsichtig sein, da diese jederzeit explodieren können. Wird eine Bombe geworfen, geradeaus in eine Richtung fliegen und dann abrupt nach oben

oder unten ausweichen. Damit wird die Bombe „irritiert“ und verschwindet irgendwo.

Noch ein Tip zum Schluß: Ist „die Macht“ mit Ihnen, vergessen Sie alle taktischen Hinweise! Greifen Sie den Walker an, der die größte Gefahr darstellt und stellen Sie das Feuer erst dann ein, wenn das Monstrum sich in Rauch verwandelt hat. Schließlich wäre das auch Ubi Ben Kenobis Wunsch...

ASTROSMASH

Mattel Electronics / Intellivision

Hier heißt es wieder einen Planeten retten. Die Gefahren sind vielfältig: Asteroiden, Bomben, UFOs und Lenkraketen. Je höher die Punktzahl, desto schneller das Spieltempo. Spielende ist, wenn Sie alle Laserkanonen verloren haben.

Die Laserkanone wird durch Betätigung der Steuerscheibe horizontal bewegt und per Feuertaste ausgelöst, falls Sie nicht die „Automatik-Feuer“-Einstellung wählen, bei der der Computer pro Sekunde drei Salven abfeuert. Empfehlenswert, weil das übliche Schießen auf Dauer doch sehr anstrengend und – für den Daumen – schmerzhaft ist.

Verfehlen Sie einen Asteroiden, werden Ihnen Punkte abgezogen. Verfehlen Sie einen Spinner, wird Ihr Schiff zerstört. Wenn eine Lenkrakete auftaucht, sollten Sie die 3 auf dem Keyboard drücken – das ist „Hyperspace“. So gelangen Sie, falls der Computer will, an einen sicheren Ort.

Haben Sie 3X erreicht, taucht ein UFO auf und eröffnet das Feuer. Für jeweils 1.000 Punkte gibt's eine Bonus-Basis und größere Geschwindigkeit. Oder aber der „X“-Wert erhöht sich auf 1.000, 5.000, 20.000, 50.000 und 100.000. Die beiden kleineren Asteroiden, in die sich ein größerer nach Treffer teilt, zählen das doppelte. Die Strategie dabei ist einfach: Stellen Sie auf „Auto-Fire“ und bleiben Sie in Bewegung. Sie wissen, je mehr Sie verfehlen, desto langsamer werden Sie.

Schießen Sie, sobald Sie einen Spinner sehen. Ist er erstmal gelandet, zerstört er Sie, egal, wo Sie sich befinden. Auch wenn ein Asteroid sehr langsam fällt, sollten Sie nicht versuchen, ihn zu treffen; die Einzelteile erwischen Sie in jedem Fall!

Taucht ein UFO auf, bewegen Sie sich nicht in eine der Ecken. Da werden Sie garantiert getroffen. Also direkt unter das UFO ziehen und feuern. Schließlich sollten Sie auch darauf verzichten, größere Asteroiden anzugehen, wenn sie zu nah oder zu schnell sind. Lieber einen größeren verfehlen, als zwei kleine.

Ihr
Partner für
Bildschirmtext
Werbung

BERATUNG
KOSTENLOS

JOWI
PRESSEDIENST

BTX • NACHRICHTEN • PR-AGENTUR
Marienbader Straße 5 • 1 Berlin 33 • Telefon 030/825 50 44
Telex 1-84 398

Gründer Joachim Wilhelm, Redaktion Ralf Zehr, Horst Lindow, Andreas Dorfmann,
Renzo Pasolini, Klaus Beyer, Detlef Gottschlag

**Gewinnen mit
TeleMatch**

ZWEI FÜR

Kennen Sie „Atlantis“? – Natürlich! Das ist doch dieses superschnelle Spiel von IMAGIV fürs Atari-System. Moment, Moment! Und was ist mit der Version für Intellivision? Und der für den Philips G 7000? Und der für den Commodore VC-20? – Haben Sie nicht gewußt, daß es die gibt? – Aber, aber! Sicher kennen Sie auch „Demon Attack“? – Natürlich! Das ist doch dieses superschnelle Spiel für ...

Halt! Wir nehmen ja alles vorweg. Also nochmal – und jetzt der Reihe nach. IMAGIVs Top-Spiele **Atlantis** und **Demon Attack** sind für jeweils vier, letzteres sogar für fünf verschiedene Videospielsysteme lieferbar. Nämlich (wir wiederholen's aus gutem Grund!) für Atari VCS, für Intellivision, für Philips G 7000 und für Commodore VC-20. Und **Demon Attack** gibt's inzwischen auch für die Atari-Computer 400 und 800.

Schon gewußt? Na, prima! Dann dürften Sie kaum Schwierigkeiten bei der Lösung unserer kleinen Aufgabe im TeleMatch-Gewinnspiel haben. Hierbei nämlich sollen Sie unter Beweis stellen, daß Sie sich auskennen. Allerdings auch, wie Sie sich auskennen. Bei **Demon Attack**.

Gehen Sie in allen Zweifelsfällen zu Ihrem Fachhändler und sehen Sie sich dort einmal die unterschiedlichen Versionen an. Und

nun zur Sache: Auf dieser Seite sehen Sie vier Bildschirmfotos (Screen-Shots), die mit A, B, C und D versehen sind. Dazu finden Sie vier Videospiele- bzw. Computersysteme, nämlich Atari VCS, Intellivision, Philips G 7000 und den Commodore VC-20. Die Systeme sind beziffert 1, 2, 3 und 4. Wie sich's nun mal für jede Preisaufgabe gehört, ist auch hier was zu raten. Naheliegenderweise, welcher Bildschirm zu welchem System gehört. Denn klar ist ja wohl, daß wir die Zuordnung ganz mutwillig durcheinander gebracht haben. Damit Sie gewinnen können.

Richtig: Gewinnen Sie eine von zwanzig ganz aktuellen IMAGIC-Cassetten. An unserer Verlosung nehmen Sie, vorausgesetzt Sie senden uns die richtige Lösung, automatisch teil.

Also, Preisfrage: Welcher Bildschirm ist bei Abspielen der Cassette **Demon Attack** auf

welchem System zu sehen? Oder anders gefragt: Welcher Bildschirm gehört zu welchem System? Die Lösung könnte – mal angenommen wir hätten diese Zahlen und Buchstaben – so aussehen: N 24, O 23, P 19, M 20. Na, dann viel Vergnügen.

Schreiben Sie die richtige Buchstaben/Zahlenkombination – und bitte nur diese – auf eine Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) und senden Sie diese ausreichend frankiert (Porto DM 0,60) an den TeleMatch-Verlag GmbH & Co. KG, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Stichwort: Gewinnen. Einsendeschluß ist der 5. Juli 1983 (Datum des Poststempels).

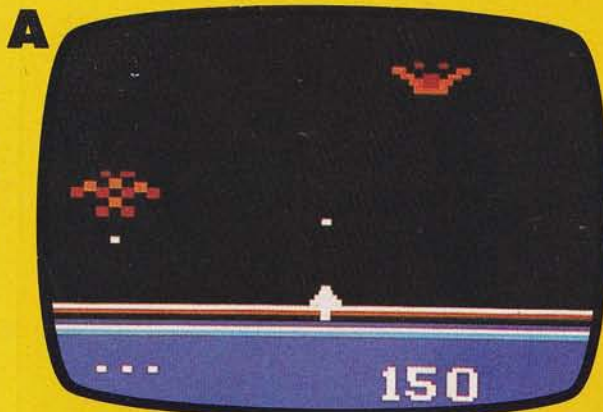
Ein praktischer Tip, da wir die Portokosten nicht in die Höhe treiben wollen: Sie können natürlich auch auf dieser Postkarte Ihre Hitparade sowie die Lösung des zweiten Gewinnspiels mitteilen.

Teilnahmeberechtigt ist jeder TeleMatch-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter des Verlages TeleMatch GmbH & Co. KG und ihrer Angehörigen. Die Verlosung erfolgt unter Ausschluß des Rechtsweges. Die Gewinner veröffentlichen wir in der nächsten Ausgabe.

Noch Fragen? Na, bitte! Wir drücken Ihnen die Daumen und wünschen Ihnen viel Glück.



R VIER



atch-Telegramm *** TeleMatch-
*** TeleMatch-Telegramm ***
Telegramm *** TeleMatch-Tele

Dynamische Spiele für Atari VCS kommen jetzt auch aus dem Hause Dynamics GmbH in Hamburg. Zum Start stehen drei Weltraumspiele und eine Schlumpfvariante, Titel „Jumping Jack“ auf dem Programm. ★ Ein **Verbot der Geldspielautomaten** strebt die französische Regierung an. Begründung: „Glücksspiele sind unmoralisch“. ★ Die **Centipede-Weltmeisterschaft** wird im September dieses Jahres von Atari International in München ausgetragen. Die Vorentscheidung fürs Finale, die deutsche Meisterschaft, wird ab August in ganz Deutschland durchgeführt. ★ Auch **Euro-Video** ist ins Videospiegelgeschäft einestiegen: Unter der Bezeichnung **BOMB** kommen bis August zunächst vier Cassetten heraus. Monatlich soll je eine weitere folgen. ★ Die **HomeComputerpreise** sinken weiter. Grund: Durch größere Stückzahlen niedrigere Produktionskosten. Dazu steht die Sommer Consumer Electronics Show in Chicago vom 6.–8. Juni an, von der Neuheiten erwartet werden, die auf die Preise wirken. ★ Nach den Synsonics Drums hat Mattel Electronics jetzt eine **saitenlose elektronische Gitarre** sowie eine Art **Multi-Blasinstrument** auf elektronischer Basis angekündigt. Für Deutschland vorgesehen zum Jahresende oder Anfang '84. ★ Gleich zwei **ComputerCamps** führt Atari in diesem Jahr erstmals in Deutschland durch. In der Ferienzeit lernt man spielend den Umgang mit dem Computer und bekommt ein rundes Erholungs- und Sportprogramm mitgeliefert. Ausführliche Informationen sind beim Atari Club in Hamburg 60 zu erhalten. ★ **Impact Printer** heißt der Drucker für den Commodore VC 20, den Fidelity Electronics im Juli herausbringt. Das Gerät (5 x 7 Punkt Matrix Drucker und 144 Zeichen pro Zeile) soll zu einem „erstauulich niedrigen Preis“ zu haben sein. ★ Die Firma **Unimex**, Wiesbaden, legt Wert auf die Feststellung, daß **Spectravision**-Videospiele von ihr importiert und distribuiert werden. Die Münchener Polyband hat ausschließlich die Genehmigung, Spectravision-Cassetten in Videotheken anzubieten. Eine neue Spectravision-Cassette wird ab Juni erhältlich sein. Titel „**Master Builder**“. ★ Eine großartige SF-Modell-Serie kommt unter der Bezeichnung **MACROSS** auf den Markt. Als Vorbild diente die gleichnamige japanische Zeichentrickfilmserie. Die Preise für die Modelle liegen – je nach Größe – zwischen ca. acht bis 27 Mark. ★ In London wurde **Teil 3 des Krieg der Sterne, Die Rückkehr der Jedi-Ritter** uraufgeführt. Mark Hamill spielt letztmals den Luke Skywalker. Neue Charaktere gibt's reichlich, so die **Ewoks** und **Jabba the Hutt**.

Das **Sirius-Spiel-Programm** für Personal- und Home-Comuter ist bereits auf 78 Disketten und Cassetten angewachsen. Sirius-Spiele stehen für folgende Systeme zur Verfügung: IBM-PC, Apple, Commodore VC 20 sowie Atari 400 und 800. ★ Ein **Streit der Gelehrten** in Sachen **Geldspielautomaten** ist ausgebrochen. Nachdem der Diplom-Psychologe Dr. Gerhard Meyer aufgrund einer empirischen Untersuchung die Hypothese „Personen mit einer hohen Spielintensität beim Geldautomatenspiel zeigen im Gegensatz zu Gelegenheitsspielern Komponenten pathologischen Glücksspiels“ für wissenschaftlich bestätigt hielt, analysierte der Diplom-Psychologe Claus Peter Müller-Thurau die Abhandlung. Er kam zu dem Ergebnis, die Dissertation sei mangelhaft (dazu führt er acht Mängel auf) und schlußfolgert: Die Ausführungen des Autors seien nicht nur wissenschaftlich unhaltbar, sondern auch unredlich. ★ Einen offiziellen **Intellivision**-VideospiegelClub wird es vorerst nicht geben. Einleuchtende Begründung: Man will den Mitgliedern, wenn, etwas Ungewöhnliches bieten. Diese Entwicklung braucht verständlicherweise etwas Zeit. ★ Von **Philips** sind zur Funkausstellung Überraschungen angekündigt. Allerdings nicht jene, die von Kollegen bereits veröffentlicht wurden. Ein „G 9000“ wird es definitiv nicht geben.

Alle Welt redet von den Videospiele der sogenannten dritten Generation. Was heißt: Höhere Speicherkapazität, durch Ergänzungsmodule Ausbaufähigkeit zum Computer und damit intelligenteres, schnelleres Spielen. Schön und gut. Aber wie soll man nun ein System bezeichnen, das neben diesen Features gleich noch mit einem Spezialbildschirm versehen ist, der überlegene Grafik liefert. Etwa Videospiele der vierten Generation? Sehen wir uns diese Spielmaschine mal an

Von STEVE DAVIDSON

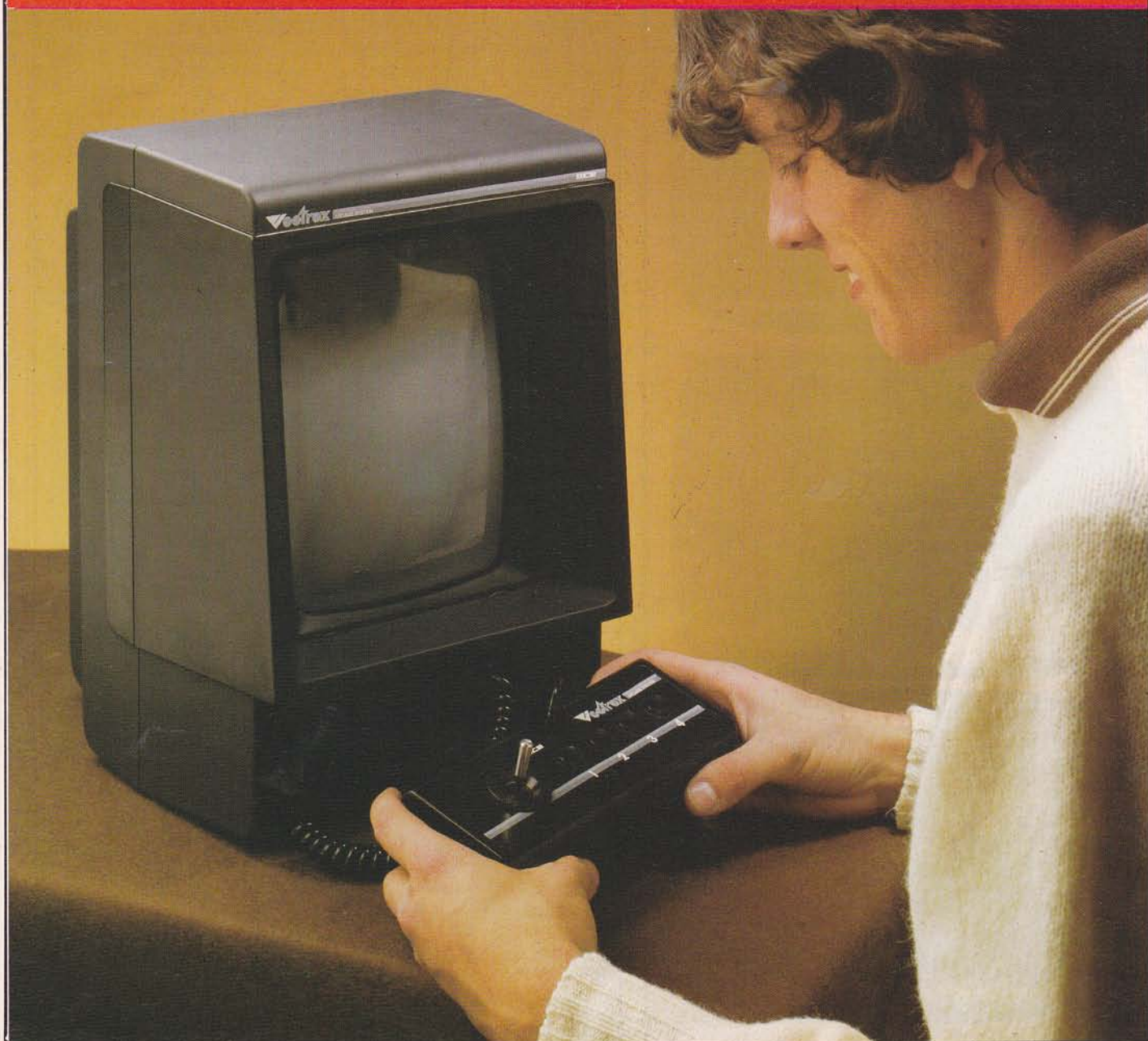
VECTREX KÖNIG DER VIDEOSPIELE

General Consumer Electronics (kurz GCE) hatte sich in den vergangenen Jahren einen herausragenden Ruf als Hersteller von Armbanduhren mit integrierten Spielen erworben. Dann drohte

den Amerikanern finanziell die Luft auszugehen, ausgerechnet zu einem Zeitpunkt, da man in der Entwicklungsarbeit an einem neuartigen Videospiele-System steckte. Der Spielhersteller Milton Bradley (MB) griff

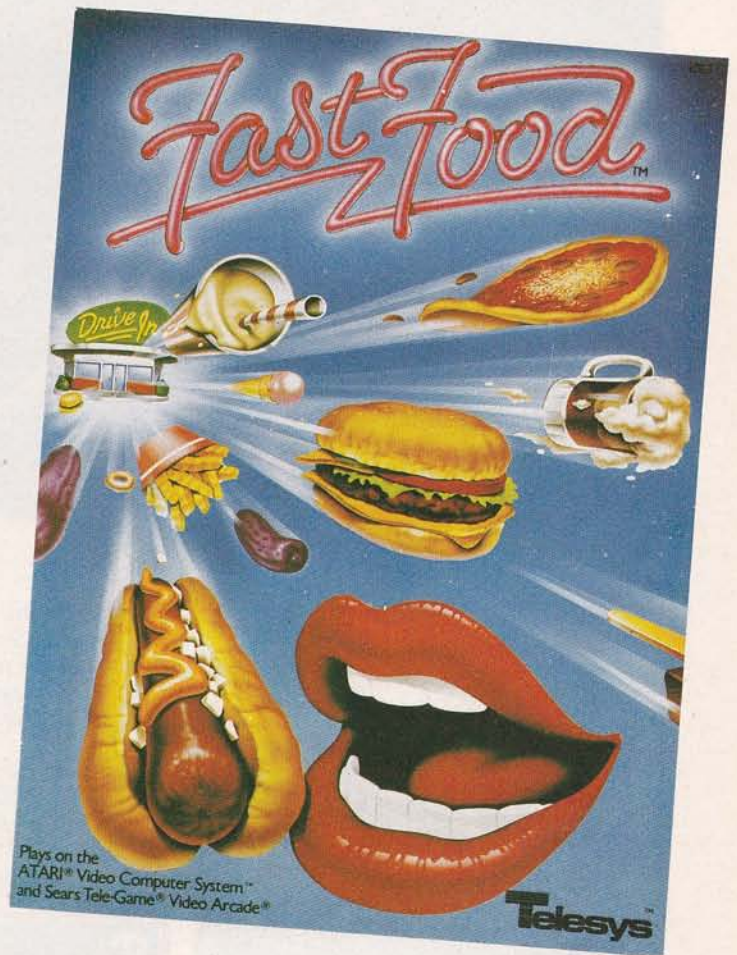
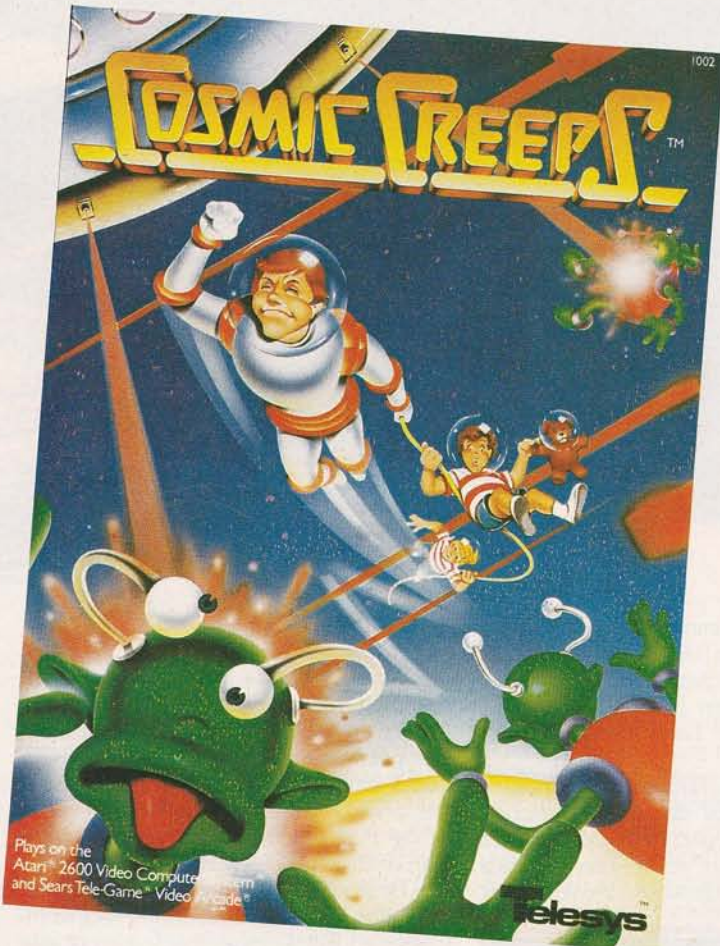
entschlossen zu, übernahm die Company und „VECTREX“ konnte realisiert werden. Soviel zum Hintergrund.

Auf den ersten Blick wirkt Vectrex wie ein Fernseher, den man versehentlich hoch-



Kosmisch.

Komisch.



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.

Weg vom faden Einheitsfutter – hin zur bunten EB-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



kant aufgestellt hat. Mit dem herkömmlichen Fernsehen indes hat das System wenig zu tun, da die Bilderzeugung hier völlig anders erfolgt.

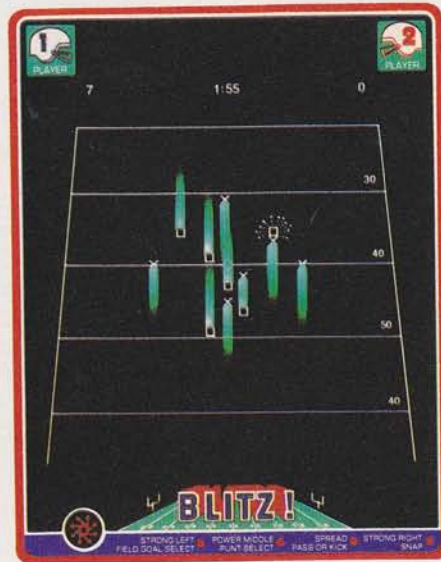
Dazu ein Wort zur Fernsehtechnik: Bei der Aufnahme wird jedes Bild, das auf die Aufnahmeöhre der Fernsehkamera projiziert wurde, zeilenweise abgetastet. Zugleich läuft ein Elektronenstrahl in 625 parallelen Spuren über die Speicherplatte der Röhre. Diese Abtastspuren werden nicht hintereinander, sondern in zwei Halbbildern durchlaufen und bei der Wiedergabe über das Fernsehgerät zu einem vollständigen Bild übereinandergelegt.

Bei Vectrex hingegen bestehen die Bilder aus Linien und Punkten. Die exakte Lage eines Punktes kann man durch ein Koordinatensystem definieren. Die Programmierer benutzen bei diesem System drei Achsen zur Punktbestimmung: X (Horizontal-), Y (Vertikal-) und Z (Tiefenachse). Dadurch sind millimetergenaue Darstellung und enorme Bildschärfe möglich, allerdings nur schwarz-weiß. Durch Auflegen bzw. Einstecken gefärbter Folien wird jedoch ein verblüffender Farbeffekt erzeugt.

HP-3000 heißt das auf dem Mikroprozessor „Motorola 68A09“ basierende Strahlenabtast-System. Der Mikroprozessor arbeitet bei 1,6 MHz, die von einem externen 6 MHz Steuerquarz kommen. Die Programmspeicherung ist in dem 8K x 8 bit 2364 Type ROM untergebracht, in dem allgemeine Teilprogramme, das Steuer- bzw. Masterprogramm und ein komplettes Spiel enthalten sind. Stellungsangaben der Objekte, Spieltastatur und weitere Informationen, die der Mikroprozessor während des

Spieler braucht, kommen aus zwei 1K x 4 bit Type 2114 Static RAMS. Die Klangkulisse erzeugt der programmierbare Ton-Generator, in unserem Fall ein AY-3-8912 Sound-Chip. Ein 3" Lautsprecher ist integriert.

Unter dem Vector-Bildschirm befindet sich das Kontrollpult, das durch einfaches Kippen herausgezogen wird. In dem so frei werdenden Schacht entdecken wir links den Lautsprecher, daneben den Anschluß



für eine zweite Steuereinheit, unter diesem den Reset-Knopf und daneben rechts den Schalter für An/Aus und Lautstärke. Das Kontrollpult ist durch ein flexibles Spiralkabel mit der Konsole verbunden. Der Joystick (etwas sehr kurz gehalten, aber das ist eine Frage der Zeit und Eingewöhnung) befindet sich in der linken Hälfte. Vier Aktionsknöpfe sind nebeneinander angeordnet. Sie haben je nach Spiel unterschiedli-

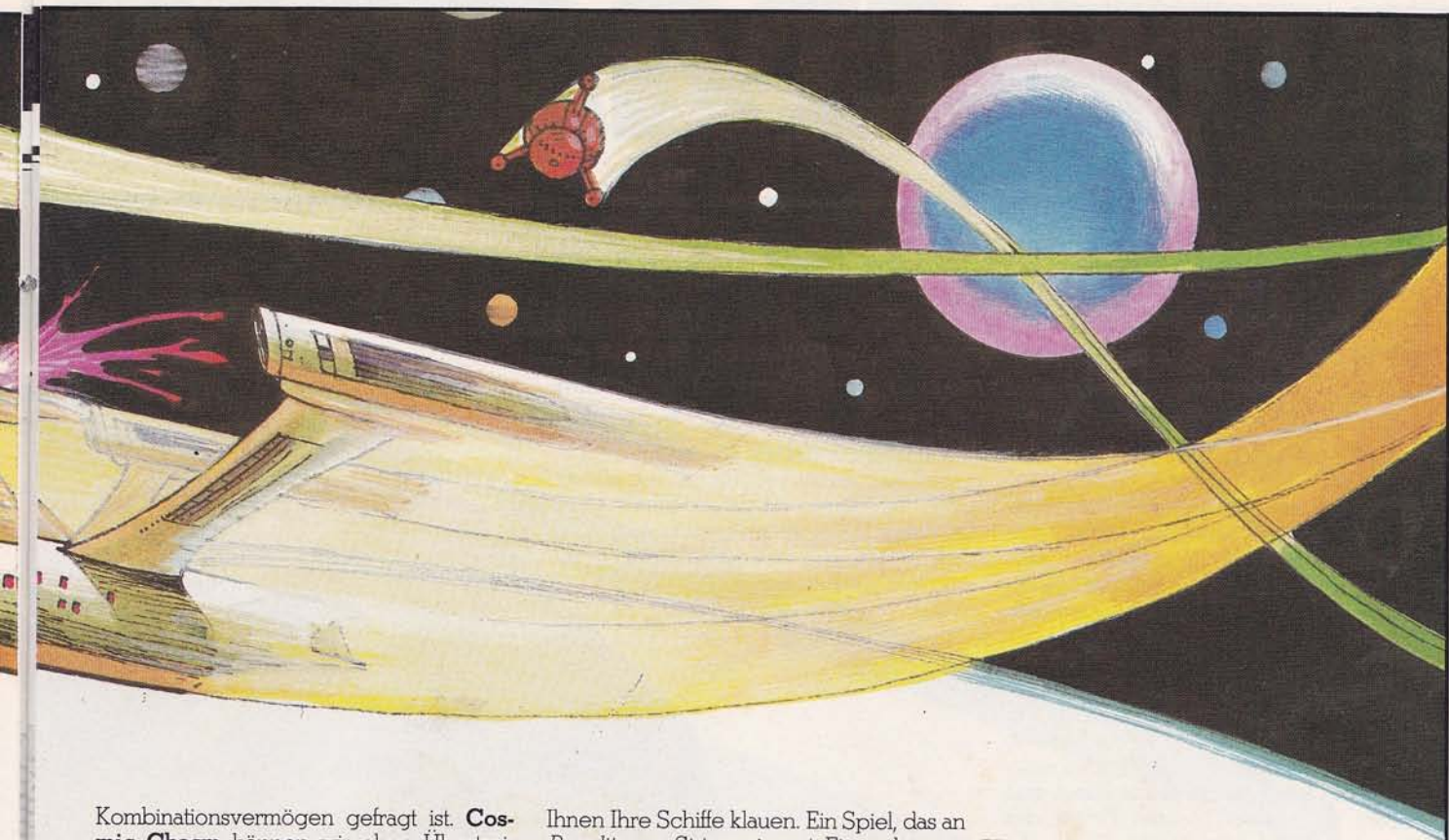
che Funktionen, die in den entsprechenden Spielanweisungen erläutert werden. Um ein lästiges ständiges Blättern gar nicht erst aufkommen zu lassen, haben die GCE-Leute eine verblüffend einfache Lösung gefunden: Am unteren Rand der Farbfolien ist die Funktion der jeweiligen Aktionstasten grafisch und im Kurztext dargestellt. Die Bildhelligkeit kann man auf der Rückseite des Gerätes regulieren. Programm-Cassetten werden wie üblich nur bei ausgeschaltetem Gerät eingeführt. Der Cassettschlitz befindet sich rechts unten, neben dem Fach fürs Kontrollpult.

Der Clou bei Vectrex ist das „eingebaute“ Spiel **Mine Storm**. Hier erlebt man auf Anhieb wie brillant, präzise und dreidimensional Vector-Grafik ist, vor allem aber, wie schnell man mit Vectrex spielen kann! Arkadenqualität wurde versprochen – und das ist Arkadenqualität!

Bei Spielbeginn gleitet Ihr Raumschiff durchs All. In einer Ansicht von hinten, die an die Eröffnungssequenz des Films „Krieg der Sterne“ erinnert. Plötzlich befinden Sie sich in einem Minenfeld, das ein außerirdisches Raumschiff angelegt hat. Ihre Aufgabe ist es, die Minen zu räumen; insgesamt sind 13 Felder zu überstehen, eines schwieriger und raffinierter als das andere.

Wenn Sie so auf den Geschmack gekommen sind, bleibt Ihnen wirklich nur die Qual der Wahl. Derzeit stehen zwölf weitere Spiele unterschiedlicher Art zur Verfügung. Anfang August werden weitere fünf folgen, darunter auch die erste „sprechende“ Cassette, betitelt **Spike**.

Wie sieht nun das Programm aus? – Aus lizenzrechtlichen Gründen wurde die hervorragende Cassette **Star Trek** in **Star Chase** umbetitelt. Ein blitzschnelles Welt-raumspiel, bei dem neben Reaktion auch



Kombinationsvermögen gefragt ist. **Cosmic Chasm** können wir ohne Übertreibung als eines der aufregendsten Welt-raum/Labyrinth-Spiele bezeichnen, das die Konzentration bis zum Äußersten fordert. Sie müssen ins Zentrum extra-terrestrischer Wesen gelangen, um die Invasion Ihrer Galaxis zu verhindern. Beim Spiel wird schnell klar, daß die eigentlich aggressiv anmutende „Hintergrundgeschichte“ völlig nebensächlich ist. Durch die relativ abstrakte, dabei grafisch so faszinierende Darstellung, vergißt man, was da zuweilen ge-

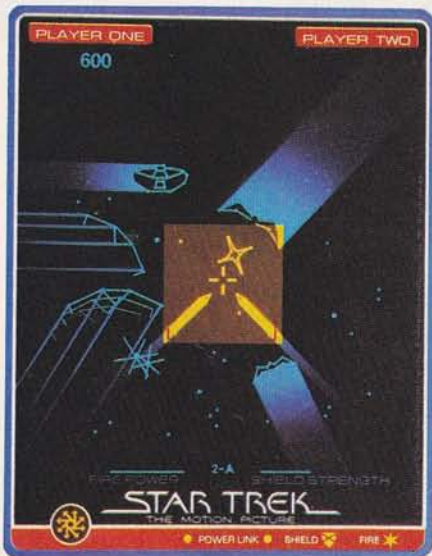
Ihnen Ihre Schiffe klauen. Ein Spiel, das an *Bandits* von Sirius erinnert. Eines der grafisch schönsten „Werke“ (man muß das einfach mal sagen): **Starhawk**. Wenngleich Intellivision-Freunde sofort sagen werden: „Das ist ja *Star Strike*.“ – Richtig! Nur daß *Starhawk* ein lizenziertes Arkadenspiel (Hersteller: Cinematronics Inc.) ist. Ebenfalls fesselnd das Weltraumspiel **Solar Quest**, ein Duell wiederum mit Außerirdischen.

Den berühmten **Bezerk** gibt es auch für Vectrex. Die Spielerläuterung können wir uns wohl schenken. Und dann tauchen *Pac-Man* und Konsorten bei diesem System auf. Hier heißt das Spiel **Clean Sweep**.

Auf Anhieb erklärter Favorit in der **Tele-Match**-Redaktion jedoch war **Blitz!** Dahinter steckt American Football. Und Sie dürfen uns glauben: Auch wenn man, wie wir, noch nie zuvor Football gespielt, geschweige denn, sich dafür interessiert hat – es ist unglaublich, wie dieses Spiel ob der Kombinationsmöglichkeiten fesselt.

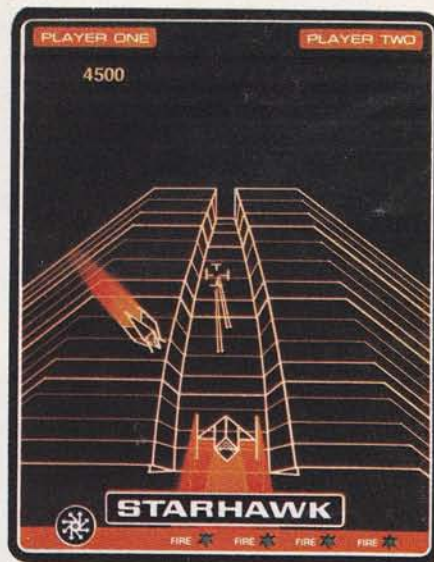
Ein echter Knüller, der einen anfangs zum Leichtsinne verleitet: das Rennspiel **Hyperchase**. Sicher, die grafische Umsetzung der Landschaft wirkt besonders abstrakt. Und doch „hat“ dieses Spiel etwas. Man muß richtig schalten, bei bestimmten Drehzahlen den nächsten Gang einlegen, Kurven richtig ansteuern usw.

Wir sprachen eingangs vom Videospiele der dritten bzw. vierten Generation. Das mit gutem Grund: Aus Vectrex wird durch entsprechende Ergänzungen ein... Home-Computersystem. Voraussichtlich Anfang nächsten Jahres wird das Keyboard lieferbar sein. Peripheriegeräte wie Floppy-Disk,



schildert wurde. das gilt übrigens für alle Vectrex-Spiele!

Schnell und komisch ist **Rip-Off!** Da müssen Sie verhindern, daß Weltraumpiraten



Cassettenrecorder und Drucker sollen schnellstens folgen. Bereits zur Berliner Funkausstellung kommt der „Lightpen“, der Lichtstift, mit dem man auf dem Bildschirm zeichnen kann – dies allerdings nur in schwarz/weiß.

Und was kostet dieser Arkadenspaß? Das Grundgerät soll preislich unter 500 Mark liegen. Die Cassetten scheinen uns mit um 89 Mark preisgünstig. Nach letzten Informationen wird es Vectrex ab etwa Ende Juni im Rundfunk- und Fernsehfachhandel, dem Spielwarenfachhandel und den Abteilungen der Warenhäuser geben. Und ein ausführlicher Cassetten-Test? Im nächsten TeleMatch.

INTELLIVISION U

Von MATT HARDY

Im Spätsommer vergangenen Jahres wurde Intellivision in Deutschland eingeführt, ein Video-Spielsystem, das bereits durch Werbung und Systemnamen Aufsehen erregte, und zu brancheninternen Auseinandersetzungen führte. Da war von intelligenteren Spielen die Rede und von besserer Technologie. Wen wundert's, wenn das die Mitbewerber ärgert?

Die Konsole ist ein typischer „Flachmann“ mit ihren rund sechs Zentimetern Höhe. Und mit der Fläche von 37 mal 21 cm (Länge mal Breite) gehört das Gerät in die Gattung der Platzsparer. Ein nicht ganz unwichtiger Punkt bei der Unterbringung.

Plus beim Handling: Die Steuereinheiten sind im Gerät integriert und fügen sich bei Nichtverwendung sauber in die Konsole ein. Die Elemente für die Grundbedienung, also Ein/Aus und Game Reset, sind dezent im oberen rechten Drittel des Grundgerätes untergebracht. Die Reduzierung auf diese beiden Elemente ist bedienerfreundlich.

Der Cassettenschacht befindet sich seitlich rechts am Gerät. Gemessen an denen der Mitbewerber sind die Intellivision-Cassetten ausgesprochen handlich und lassen sich nach unseren Erfahrungen problemlos (d. h. ohne Kontaktschwierigkeiten) in den Schacht einführen. Eine sinnvolle Neuerung, die die Benutzerfreundlichkeit stützt, ist die kleine Switchbox mit der Umschaltmöglichkeit Fernsehen/Spiel. Damit entfällt das ständige lästige Umstöpseln des Verbindungskabels an der Antenneneingangsbuchse, wenn die Familie mal wieder den Fernseher für seinen eigentlichen Zweck benutzen will.

Vom Handling her unbefriedigend ist das viel zu kurze Stromzuführungskabel. Im Zweifelsfall sind für den Anschluß Verlängerungskabelkonstruktionen erforderlich, die man schon fast als kriminell bezeichnen muß.

Das System basiert auf einem 16 Bit-Mikroprozessor, der optimale Voraussetzungen für das Abarbeiten sehr umfangreicher Grafikprogramme bietet. Allerdings muß man auch die Kehrseite der Medaille sehen: Die Aktion, die Geschwindigkeit des Spielgeschehens, wird dadurch erheblich verlangsamt. Das ist natürlich auch eine Frage der Spielgestaltung. Aber bei Intellivision-Spielen steht die grafische Gestaltung im Vordergrund.

Die Steuereinheiten, mit dem Gerät durch ein flexibles Spiralkabel (Länge ca. ein Meter) verbunden, sind nach unserer Meinung die einzige Schwachstelle beim Sy-

stem. Ganz konkret ist das die Steuerscheibe, die nicht nur der an Joysticks gewöhnte Spieler als unhandlich empfindet. Zwar ermöglicht sie Bewegungen in 16 Richtun-

gen (gegenüber den üblichen acht bei Sticks), ist aber vergleichsweise unpräzise zu führen und – siehe dazu auch den Test auf S. 13 – 17 – nicht solide genug gebaut. Dieser Zustand wird auch nicht durch Gewöhnung anders. Wer große Daumen hat, kommt ständig ins Schleudern.

Selbst die in den USA von mehreren Fremdherstellern angebotenen Joysticks, die mittels Saugnapf auf die Steuerscheiben aufgesetzt werden, vermögen diesen Nachteil nicht auszugleichen. Ebenfalls zu klein die Aktionstasten, die sich seitlich an den Steuereinheiten befinden. Deren Prinzip indes ist generell gut, da alle weiteren Funktionen über das integrierte Keyboard aktiviert werden können.

Vorbildlich: Die den einzelnen Spielen beigegepackten Überlegschablonen. Die Funktionen der darunter liegenden Tasten sind sowohl grafisch als auch verbal erläutert. Von wenigen Ausnahmen abgesehen, hat man die Spiele und Spielzüge schnell „im Griff“.

Für das System spricht zweifelsfrei die Ausbaufähigkeit. Intellivision entwickelte als einer der ersten Anbieter das Baukastensystem mit Steckmodulen für den Videospiebereich und führte es zur Marktreife. Ebenfalls als eine der ersten Companies entwickelte Intellivision den Sprach-Synthesizer „Intellivoice“ und bietet damit die Möglichkeit des sprechenden Spiels. „Intellivoice“ wird in den nächsten Wochen in Deutsch-



land eingeführt. (Siehe dazu auch **TeleMatch** Nr. 2/3.)

Der „Musik-Synthesizer“, schon länger angekündigt, macht aus Intellivision eine ganz beachtliche Heimorgel mit 49er Manual. Einführung dieses Bausteins: Zur Internationalen Berliner Funkausstellung im September. Zu diesem Termin soll auch die Computer-Tastatur lieferbar sein, sowie das „Erweiterungsmodul“, durch das noch anspruchsvollere Spiele abgearbeitet werden können.

Die Intellivision-Spielbibliothek ist beachtlich. In den wenigen Monaten seit der System-Einführung wurden 35 Cassetten veröffentlicht. Darunter allerdings nur einige Hits.

Zum Inbegriff für wirklichkeitsnahe Sportspiele wurde **Soccer**, jene SportCassette, die als einzige auf einen vorderen Platz in unserer Hitparade kam. **Tennis**, **Boxen**, **Hockey** und **Basketball** hatten wir bereits in **TeleMatch** 2/3 vorgestellt.

Unverständlicherweise fand die liebenswerte Cassette **Frog Bog** nicht die Beachtung, die ihr nach Spielgedanke und Spielwert zukommt. Ein grafisch hervorragenden-

UNTER DER LUPE

des, zumal spannendes Cartridge, bei dem nicht wie üblich geschossen wird, sondern die „Kampfhandlung“ sich auf Fliegen- und Libellen-Fangen beschränkt.

Die Reihe der Weltraumspiele wurde auf sieben begrenzt. Herausragend sind hier **Star Strike**, **Tron 1** und **Tron 2**. **Space Battle**, **Space Armada**, **Space Hawk** und **Astrosmash** gehören zum Standard-Angebot und zeigen kaum Unterschiede zu vergleichbaren Cassetten anderer Systeme.

Bei den taktischen Spielen verdienen **Sea Battle** und **Snafu** besondere Beachtung.

Dem Cassetten-Neuling **Utopia**, auch zu dieser Spielgattung gehörend, werden wir uns im nächsten **TeleMatch** ausführlich widmen.

Für die zweite Jahreshälfte 1983 sind 18 neue Cassetten angekündigt, darunter erstmals zwei Umsetzungen von Original Arkadenspielen, **Burger Time** und **Vec-tron**. Ein weiterer Schwerpunkt liegt bei den Abenteuerspielen, womit Intellivision auch dem Trend folgt, der mit Cassetten wie *Dragonfire* (von Imagic) und ähnlichen eingeleitet wurde. An dieses Cartridge erinnert dann auch **Mystic Castle**. **Dungeons & Dragons** knüpft an den Ataris US-Erfolg mit der *Swordquest*-Reihe an. Wohl durch die Activision-Software aufge-



schreckt und so zu neuen Taten angeregt, machten die Intellivision-Programmierer ein mehr kriegerisches Spiel, deren Herkunft sich schwerlich leugnen läßt: **Mission X** wurde nach dem Vorbild von Activisions *River Raid* entwickelt.

Mit rund 50 Cassetten zum Jahresende ist Intellivision also optimal vertreten. Dazu kommen die Cartridges der unabhängigen Software-Anbieter wie Activision, Imagic und Parker.

Gottlieb's

BOJOCKERS



SHOOT AGAIN

CAME OVER

HIGH GAME TO DATE

WELCOME TO MARS
PLAY THE PLAY

2

1

ACTIVISION®-NEUHEIT

SEAQUEST™

Rettung aus der Tiefe



Mit einem U-Boot
fing ich an, plötzlich übernahm meine Phantasie
das Kommando...

Steve Cartwright, Designer

Für 1
Spieler

Maschinen an – Befehl zum Tauchen! Na endlich – es wird auch höchste Zeit – schließlich wollen die Kameraden in der Tiefe wieder mal Luft schnappen und ihre Goldschätze bei Tageslicht bewundern. Doch irgendetwas stimmt da anscheinend nicht, denn Ihre Tauchprofis werden verfolgt und müssen erst einmal unversehrt an Bord genommen werden. Habgierige Piraten setzen unbarmherzig die Torpedos ihrer U-Boote ein, und gefräßige Killerhaie sehen in Ihren Tauchern eine willkommene Mahlzeit. Eine Rettungsfahrt auf Leben und Tod beginnt. Vorsicht und Geschick sind mehr als angebracht bei SEAQUEST von ACTIVISION, und oft geht einem im wahrsten Sinne des Wortes die Puste aus. SEAQUEST läßt sich nicht nur hervorragend spielen, auch Ton und Graphik sind faszinierend. Eine abenteuerliche Tauchfahrt durch die Gefahren des Meeres erwartet Sie!

Bestell-Nr.: 711 022-720 im ARIOLA-Vertrieb



Neu

Für Ihr ATARI® Video-Computer-System™

ACTIVISION®-NEUHEIT

RIVER RAID™

Jagdflieger

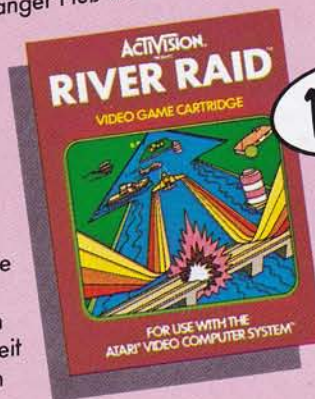


Erst entwarf ich ein Spiel für allerhöchste Ansprüche... und dann machte ich es noch schwieriger. Carol Shaw, Designerin

Freiwillige vor! Ein äußerst gefährlicher Auftrag erwartet Sie und Ihren Düsenkampfjet. Das Einsatzgebiet: ein zerklüftetes Tal, durch das sich ein endlos langer Fluß windet, der leicht zum Fluß ohne Wiederkehr werden kann, denn Ihre Gegner stellen Ihnen eine Übermacht von Tankern, Hubschraubern und Flugzeugen entgegen. Die Eroberung des Tals scheint stark befestigt, zumal an strategisch wichtigen Punkten stark befestigte Brücken gesprengt werden müssen. Schon der kleinste Steuerfehler kann das vorzeitige Ende Ihrer Mission bedeuten. Das gleiche Schicksal ereilt Sie, wenn Sie nicht rechtzeitig zum Auftanken die feindlichen Depots anfliegen. Ihre einzige Chance: ein perfekter Strategieplan, genaue Gebietskenntnisse und höchste Konzentration. RIVER RAID von ACTIVISION ist ein Kampfspektakel, das den Bildschirm erzittern läßt. Die Anforderungen an Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen werden jeden Telespieler faszinieren und RIVER RAID zum Telespiel-Klassiker machen.

Bestell-Nr.: 711 020-720 im ARIOLA-Vertrieb

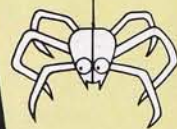
Für Ihr ATARI® Video-Computer-System™



ACTIVISION®-NEUHEIT

SPIDER FIGHTER™

Monster greifen an



 **Für 1 Spieler**

Ein Spiel voller Tücken,
das einen nicht mehr losläßt...

Larry Miller, Designer

Eigentlich geht es um Trauben, Erdbeeren, Bananen und Orangen, doch leider erwartet Sie kein friedlicher Obstgarten. Im Gegenteil: ekelhafte Insekten verwandeln Ihre Obstkultur in ein Schlachtfeld. Auf in den Kampf gegen gemeine Stechkäfer, grüne Witwen und hinterlistige Spinnen, die hemmungslos versuchen, Ihr Obst zu stehlen. Dagegen hilft nur noch der Einsatz Ihrer Strahlenwaffe, mit der Sie möglichst viele dieser Eindringlinge in den „Insektenhimmel“ befördern müssen. Schnelligkeit heißt die Devise bei SPIDER FIGHTER von ACTIVISION. Also nichts für lahme Insektenjäger, die schnell das Opfer tödlicher Giftkugeln werden und die Ernte gleich vergessen können! SPIDER FIGHTER zeichnet sich durch gespenstische Toneffekte und bestechende Graphik aus. Eines der gruseligsten Spiele, die je für das Atari VCS erfunden wurden. Wer Spinnen haßt, wird SPIDER FIGHTER lieben!

Bestell-Nr.: 711 021-720 im ARIOLA-Vertrieb



Neu

Für Ihr ATARI® Video-Computer-System™

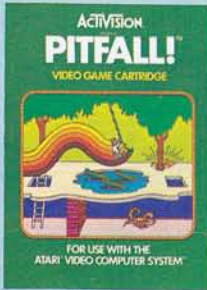
Die Hits
aus den USA!

ACTIVISION® TELE-SPIELE

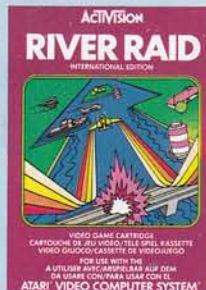


Ariola-Eurodisc GmbH
Vertrieb Tele-Spiele
Steinhauser Straße 3
8000 München 80

Gesamt-Programm Frühjahr/Sommer '83



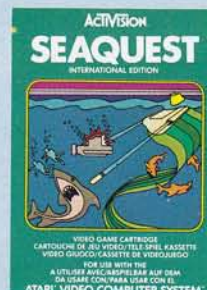
Abenteuer im Urwald
Best.-Nr. 711 018-725
Auch für INTELLIVISION®
erhältlich Best.-Nr. 721 018-725



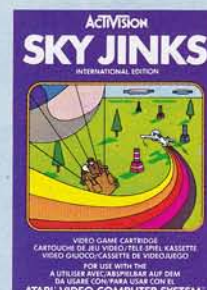
Jagdflieger
Best.-Nr. 711 020-720
Neuerscheinung März '83



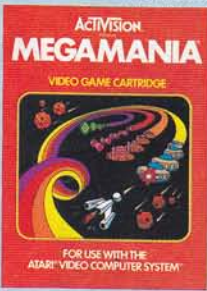
Monster greifen an
Best.-Nr. 711 021-720
Neuerscheinung April '83



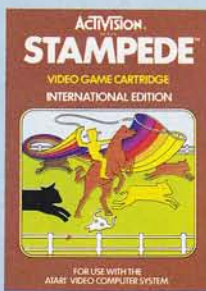
Rettung aus der Tiefe
Best.-Nr. 711 022-720
Neuerscheinung Mai '83



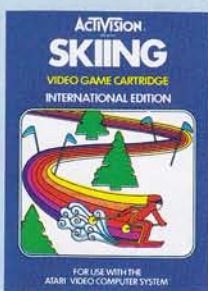
Wettflug gegen die Zeit
Best.-Nr. 711 019-715



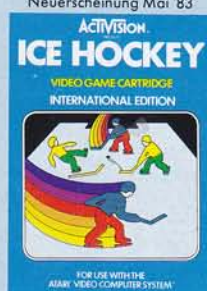
Ein Alptraum im Weltall
Best.-Nr. 711 017-720



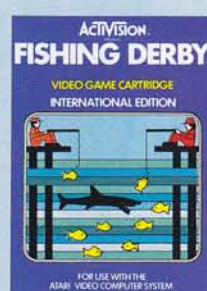
Lasso-Helden
Best.-Nr. 711 011-715
Auch für INTELLIVISION®
erhältlich Best.-Nr. 721 011-720



Ski-Weltcup
Best.-Nr. 711 005-715



Eishockey
Best.-Nr. 711 012-720



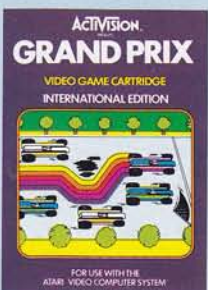
Schneller als der Hai
Best.-Nr. 711 004-715



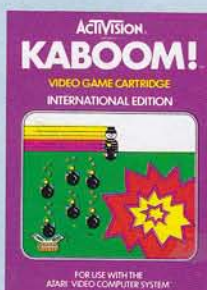
Captain Helicopter
Best.-Nr. 711 015-725



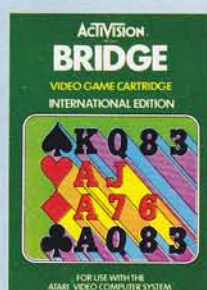
Das verrückte Huhn
Best.-Nr. 711 009-720



Grand Prix
Best.-Nr. 711 014-720



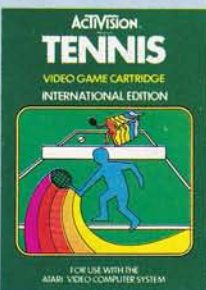
Kaboom - Schneller als der Knall
Best.-Nr. 711 010-720



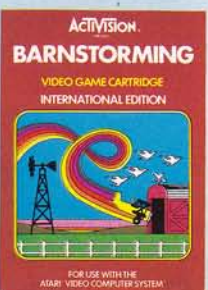
Bridge
Best.-Nr. 711 006-720



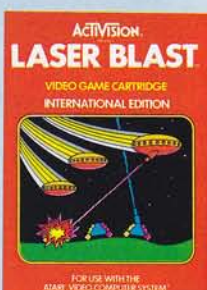
Kommando Galaxis
Best.-Nr. 711 016-725



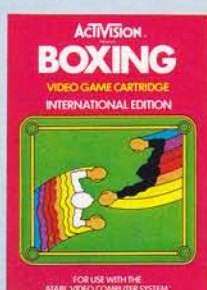
Tennis
Best.-Nr. 711 007-720



Die tollkühnen Flieger
Best.-Nr. 711 013-720



Duell im Weltall
Best.-Nr. 711 008-720



Box-Champion
Best.-Nr. 711 002-715

Von Könnern gemacht
für Könner

ACTIVISION®
TELE-SPIELE
im ARIOLA-Vertrieb

Abspielbar auf Atari® Video-Computer-System™
ACTIVISION ist ein von Atari unabhängiger Hersteller von Telespielen



TeleMatch-Galerie

So sieht er aus, der Flipper-Hit von Gottlieb: Viel Chrom, viel Farbe und ein übersichtliches Spielfeld. Als Erststück für die private Sammlung empfehlenswert



Beginn einer neuen Ära: Gottliebs Buck Rogers

Der Weltraumheld des 25. Jahrhunderts, Star eines der beliebtesten Serials der 30er Jahre, Buck Rogers, wurde 1979 von der Universal City Studios, Inc., zu neuem Filmleben erweckt. Für die Firma D. Gottlieb & Co., ein Tochterunternehmen der Columbia Pictures, war klar, daß dieser zeitlose Held ein erfolgreiches Flipper-Thema sei. Parallel zu den Filmarbeiten wurde der neuartige Flippertyp entwickelt, der den Aufstellern „Umsätze – nicht von dieser Welt“ versprach. Neuartig daran waren die vielfältigen Soundeffekte, im Fachjargon „Multi Mode Sound“, mit bisher nie gekannten Möglichkeiten. Neuartig konnte und dadurch ein neuer Spielzustand eingeleitet wurde. Diese Kugel beeinflusste die Punktwertung und steuerte die Puffer und Überrollkontakte. Weltraumgeschehen vollzog man hier auf dem Flipper nach. Devise: „Blast Off“ (Start) bis „Return To Base“ (Rückkehr zu Basis).

Spezielle B-U-C-K Überrollkontakte leuchteten in gewissen Spielphasen auf. Würden sie ausgelöst, bedeutete das für den Spieler bei Zieltreffern zusätzliche Punkte. Vier rote versenkbare Ziele schafften weitere Wertungsmöglichkeiten: Ein Bonus kam dazu. Dieser Bonus konnte nach Treffen vier gelber versenkbarer Scheiben mittels „Advance Bonus“ vervielfacht werden. Clou dieses grafisch ungewöhnlich schön gestalteten Flippers: Schoß der Spieler mit der „gefangenen“ Kugel in einem Durchgang von „Blast Off“ nach „Return To Base“, wurde der Überrollkontakt für die „Extrakugel“ automatisch ausgelöst. D. Gottlieb, die Company mit dem Slogan „That Extra Touch of Quality and Originality“ (frei etwa: Dieses besondere Etwas an Qualität und Originalität) wurde damit ihrem Wahlspruch gerecht. „Buck Rogers“ – immerhin zu einer Zeit auf dem Markt, als TV-Automaten ihren Siegeszug begannen – war einer der größten Hits.

Wie sieht denn Ihr Punkte-Konto aus bei „Donkey Kong“ und „Joust“ oder „Tron“? Wir hoffen, daß Ihre Buchführung auf dem laufenden ist. Hier, wie angekündigt, weitere Listen. Eine Bitte an alle Home-Videospieler: Wenn Sie Top-Punktzahlen erreichen, sollten Sie ein Foto vom Bildschirm machen und an uns senden. Denn gute Leistungen wollen Sie doch anderen Spielern nicht vorenthalten, oder? Das steigert die Spannung und macht mehr Spaß. Der Count-Down zur Meisterschaft läuft. Alle weiteren Einzelheiten wünscht Ihnen die TeleMatch-Redaktion viel Erfolg.



Das schaffen andere! Erst mal nachmachen!

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Das schaff' ich!

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Erweitern Sie Ihren Horizont.



Mit dem TI 99/4 A 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 Umfang mit Ihrem Home Computer.

Genauso einfach können Sie mit der vorprogrammierten Software lernen. Sie

**TEXAS
INSTRUMENTS**
Deutschland GmbH



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

legen ein Solid State Software® Modul ein und arbeiten damit. 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.

COMMODORE VC 20: D

Von HENRY B. COHEN

Wer heute in die Computerei einsteigen will und sich zu orientieren versucht, hat es schwerer denn je – so gewaltig, vielfältig und verwirrend ist das Angebot. Kompliziert wird die Entscheidung für den Käufer nicht zuletzt durch die futuristische Optik vieler Billig-Computer aus Fernost, mit der man eklatante Nachteile in Sachen Software und Dokumentation kassiert. Bleibt eigentlich nur, sich für ein System zu entscheiden, das sich bewährt hat und zukunftssicher ist

Als Computerhersteller hat Commodore einen guten Ruf und die meisten TeleMatch-Leser werden den Namen kennen. Neu indes dürfte auch für Sie sein, daß der VC-20, preiswertestes Gerät aus dem Hause, einer der besten und vielseitigsten Computer seiner Klasse ist und in Europa der meistverkaufte Computer überhaupt. Ein Erfolg übrigens, der jetzt auch in den USA, wo Commodore ansässig ist, nachvollzogen wird.

Bevor wir auf die Spielmöglichkeiten des VC-20 eingehen, eine kurze Beschreibung der „Maschine“: Im Prospekt wird der VC-20 als 5 K Color Computer ausgewiesen, dessen Kapazität erweiterbar ist. Eine etwas merkwürdige Bezeichnung, die jedoch leicht erklärt werden kann: Der VC-20 verfügt über 3.6 K RAM und weitere 1.4 K Grafik RAM. Genau genommen haben wir es mit einem 4 K-System zu tun. Die Kapazität kann auf 32 K erweitert werden, so jedenfalls kündigt es der Hersteller an. Die Erweiterungsmodule lassen bisher jedoch lediglich eine Steigerung auf 12 K RAM zu plus Grafik. Letztere ist beim System hochauflösend, wenngleich sie nicht an die grafische Leistung etwa des Atari 400 oder 800 herankommt.

Das Bild besteht aus 32.384 Punkten (zum Vergleich: Beim Atari-System sind es 61.440 Punkte). Diesen Vergleich bitte ich nicht mißzuverstehen: Der VC-20 erzeugt mit seinen ROM-Cassetten eine Bildqualität auf dem Fernsehschirm, die an die von TV-Automaten herankommt! Noch präziser: Der RF-Modulator des VC-20 (das ist das Ding, mit dem die Videoimpulse in „TV“-Signale umgewandelt werden) liefert eine der besten Bilder überhaupt. Farbauflösung, Schärfe, Kontrast und minimales Grundrauschen – das alles ist beispielhaft. Was verblüffen mag: Die Spiele auf ROM Cartridges bringen den Computer auf 16 K, da sie sowohl RAM als auch ROM enthalten. Anders ausgedrückt erweitern die Cartridges die Kapazität des Computers, um Aktion und Grafik der betreffenden Spiele überhaupt abarbeiten zu können. Ein weiterer Vergleich: Während der Atari 400 eine feste Speicherkapazität von 16 K RAM hat, wird die beim VC-20 geführt.

Mit festen 20 K ROM hingegen steht der VC-20 leistungsmäßig an der Spitze der preiswerten Computer.

Woran man nun merkt, was die Maschine bringt? Programmieren Sie mal eigene

Band ist der Bediener stets über den Status des Ladevorgangs informiert.

Die Cassetteneinheit (nur Commodore-Einheiten können verwendet werden!) wird durch den Computer selbst betrieben. Sie sucht nach dem gewünschten Programm, das gleich ob betitelt oder nicht, lokalisiert werden kann, informiert, wenn es gefunden und meldet, wenn es arbeitsbereit ist. Nach Beendigung des Ladevorgangs stopps das Band automatisch.

Speichern und Laden von Programmen ist denkbar einfach und narrensicher. Problem, wie bei allen Bandspeichereinheiten: Der Ladevorgang mutet wahnsinnig langsam an. So dauert es ein bis zwei Minuten, um ein 4 K-Programm zu laden. Daraus fol-



Spiele! Beispiele dafür sind in dem ausgezeichneten „freundlichen“ Computer-Handbuch, „Persönliche Datenverarbeitung mit dem VC-20“ zu Genüge vorhanden. Der ROM-Speicher macht den Computer besonders benutzerfreundlich, da in ihm eine Reihe von Statements enthalten sind, die sofort auf dem Bildschirm erscheinen. Beim Laden eines Programmes von

gerät das zweite Handicap: alle auf Band gespeicherten Spiele müssen mit dem 4 K-Level auskommen. Eine RAM-Erweiterung ist hier nicht möglich. ROM Cartridges werden inzwischen auch angeboten, die den Spielen auf Band die

DER VOLKSCOMPUTER

Auflösung und Signal weit überlegen sind. Interessant bei den Spielen: Commodore hat einen Vertrag mit Bally, einem der führenden Spiele-Hersteller weltweit. Bally-lizenzierte Spiele sind also für den VC-20 erhältlich bzw. werden bald zu haben sein. Programmiersprache beim Commodore VC-20 ist das hauseigene PET BASIC. Wie alle BASIC-Sprachen eine relativ langsame Sprache. PET BASIC bietet jedoch einige Vorteile gegenüber vergleichbaren Dialekten: Befehle, die normalerweise ausgeschrieben werden müssen, so z. B. PRINT, können auch in Form von Einzelzeichen eingegeben werden. In unserem Beispiel durch Drücken eines Fragezeichens. Das Manual gibt ausführlich Auskunft über die zahlreichen Multifunktionstasten. Ich habe knapp drei Stunden gebraucht, um der An-

leitung des Manuals folgend, mein erstes, wenn auch einfaches Spieleprogramm schreiben zu können.

Aber ums Programmieren geht es in diesem Zusammenhang erst in zweiter Linie. Das Spielprogramm für den VC-20 ist vielseitig, spannend und schlicht. **Gorf** ist der unbestrittene Hit bei Commodore-Besitzern. Eine Lizenzversion des gleichnamigen Spiels von Bally Midway. Auch aus diesem Hause kommt **Omega Race**, ein Weltraumspiel, dessen Grafik an *Gravitar* und Vectorgrafik erinnert. **Clowns** haben ihr Gegenstück bei allen normalen Videospielcomputer-Anbietern, etwa der *Clown-Cassette* von Philips oder dem *Zirkus Atari*.

Einige weitere wichtige Spiele, auf die wir detailliert später in **TeleMatch** eingehen werden, seien hier stellvertretend für die umfangreiche Spielbibliothek genannt:

Cosmic Cruncher muß als Verwandter von *Pac-Man* gesehen werden, **Super Smash** ist eine *Breakout*-Variante (das modifizierte „Pong“-Prinzip), **Road Race** gilt als Gegenstück für *Ataris Night Driver*, jedoch mit erheblich besserer Grafik, **VC-Avenger** schließlich ist die Commodore-eigene Version der *Space Invaders*. Der Vollständigkeit halber seien hier noch **Cosmic Jailbreak**, **Super Alien** und **Money Wars** genannt.

Die Peripherie macht den VC-20 für den ernsthaften Datenverarbeiter interessant, der mehr als nur spielen will. Im Angebot oder vorgesehen sind neben dem Cassetten-Laufwerk das Disketten-Laufwerk (Floppy), eine Modulbox für Erweiterungsmodule, Drucker und Lichtgriffel (Lightpen). Das Super-Erweiterungs-Modul steigert die Kapazität auf 8 KB und läßt die Tastatur als Klaviatur arbeiten. Ferner steht ein „Programmierhilfe-Modul“ zur Verfügung. Ein Modem zur Daten-Fernübertragung ist ebenfalls vorgesehen.



ZAXXON jetzt auch für C

Eines der erfolgreichsten Arcade-Spiele 1982 war und ist noch immer ZAXXON. Coleco hat es für das Video-Spiel und Atari bietet es nun auch für die Heimcomputer 400 und 800 an.

Das Tolle: Für Atari wird es ZAXXON in zwei Versionen geben. Einmal als 16K Cassette, also ideal für alle, die einen Atari 400 nebst ProgrammRecorder besitzen. Und dann als Disketten-Version, die noch mehr der Original-Spielhallen-Version von SEGA entspricht. Gleichzeitig noch eine gute Nachricht für die Besitzer anderer Computer-Systeme: DATASOFT als Hersteller dieses Super-Spiel-Programmes wird in Kürze ZAXXON auch für Apple, Color-Tandy, TI 99/4A und den NEC 6000 (kompatibel mit Spectravideo SV-318) liefern.

Schon das dreidimensionale Spielfeld unterscheidet ZAXXON von vielen anderen Computer-Spielen. Man hat das Gefühl, wirklich in einem Flugzeug zu sitzen, nicht zuletzt durch die realistische Geräuschkulisse und die optimale Perspektive. Vom waghalsigen Angriff auf die fliegende Festung und der atemberaubenden Schlacht gegen die feindlichen Luftflotten bis hin zum Duell mit dem todbringenden Roboter ZAXXON verlangt dieses Spiel höchste Konzentration in jeder Spielstufe.

Sie sind der Pilot, der die feindliche Festung angreift. Es geht um Punkte. Die optimale Einteilung des Treibstoffes. Doch der Feind wehrt sich. Mit Raketen, Sperrfeuer und den Laser-Beams seiner Angriffs-Fighter.

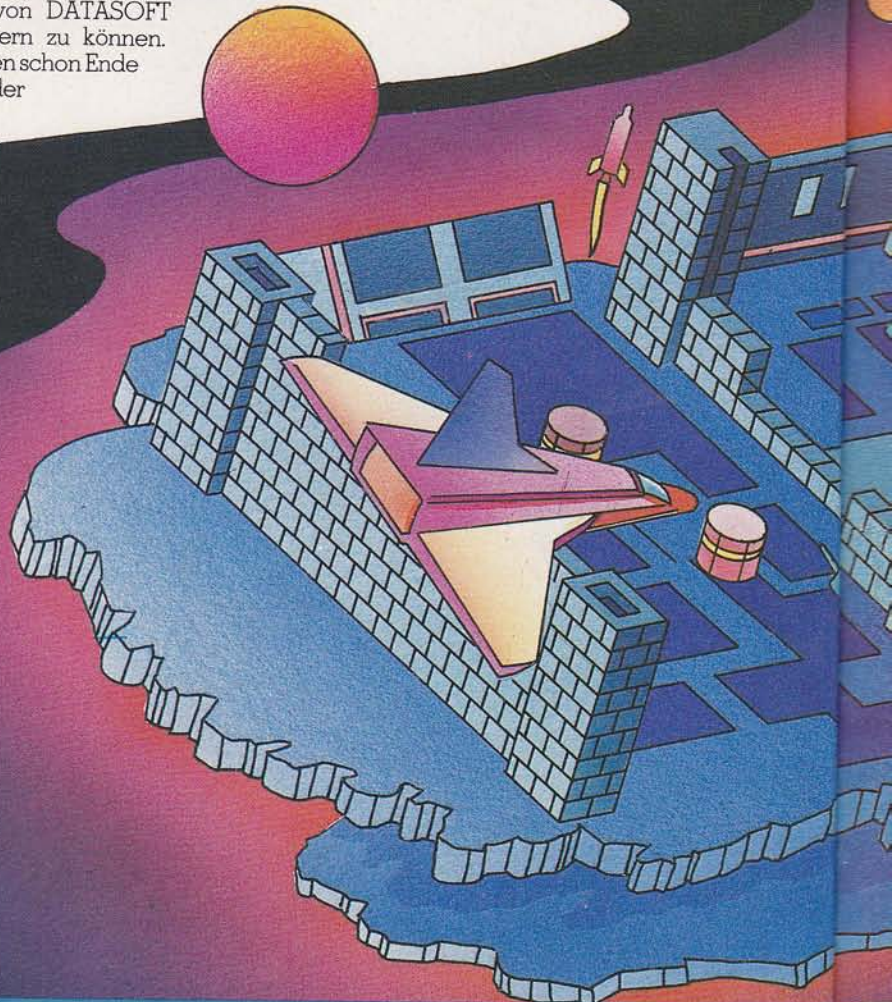
Im Nahkampf kommt es dann auf die richtige Strategie und die vollkommene Beherrschung des Fluggerätes an. Wenn die Schlacht um die feindliche Festung glücklich überstanden ist, folgt der schwierigste Teil – der Kampf auf Leben und Tod mit dem mächtigen Roboter. Dieser ist mit der gefährlichsten Waffe des Universums ausgestattet, die jegliches Leben vernichten kann.

ZAXXON muß man einfach gesehen haben, um nachzuempfinden, zu welchen Leistungen Video-Spiele und Computer heute fähig sind. Und um die Fähigkeiten und Möglichkeiten der großartigen Programmierer von DATASOFT bewundern zu können. Wir hatten schon Ende April in der

Redaktion die Möglichkeit, ein erstes Programm-Muster für das Atari Computer-System auf Herz und Nieren testen zu können. Irgendwie müssen wir noch gewaltig üben, da wir den Roboter ZAXXON noch nicht zu Gesicht bekommen haben.

Wir meinen aber, daß ZAXXON ein Muß für jede Spiele-Programm-Bibliothek ist. Selten haben wir ein Spiel im Computer gehabt, das so viel Aktion beinhaltet und das gleichzeitig so stark von allen grafischen und intelligenten Möglichkeiten Gebrauch macht, die die heutigen Programmier-Techniken bieten.

Als der Automatenhersteller Sega/Gremlin ZAXXON in die amerikanischen Spiel-



Computer

hallen brachte, wurde eine noch nie dagewesene Welle der Begeisterung entfacht, die auch Leute mitriß, die sich sonst überhaupt nicht für Videoautomatenspiele interessierten.

Erfolgs-„Geheimnis“: Die eingangs geschilderte und inzwischen weltberühmte dreidimensionale Supergrafik. Es soll Automaten-spieler gegeben haben, die einfach Mün-

zen in den ZAXXON steckten und sich aufs bloße Zuschauen beschränkten.

Den eigentlichen Durchbruch schaffte das Spiel jedoch erst nach einer Pioniertat der Automatenbranche: Sega/Gremlin bewarb als erstes Unternehmen seinen ZAXXON im Fernsehen. „Nationwide“, wie man drüber so schön sagt.

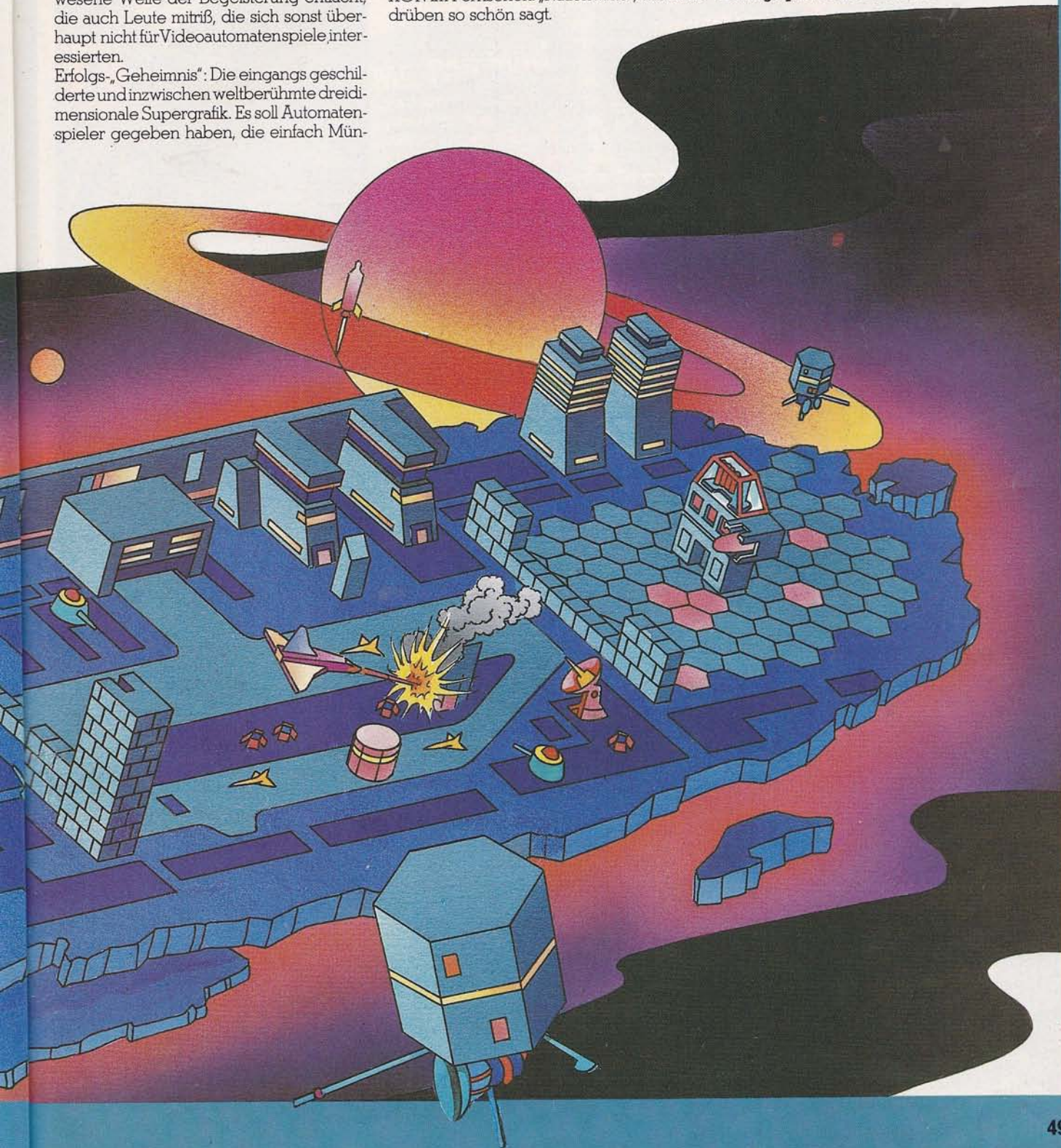
ZAXXON

System: Atari 400/800, Apple II, Color Tandy, TI 99/4, NEC 6000

Programm: Cassette/Diskette

Max. Spieler: 2 Preis: ca. 150 Mark

Bezugsquelle: Fachhandel



Angriff aus dem Weltall ohne Ende

Weltraumspiele gibt es viele. Und im Prinzip geht's immer nur um das Eine, ums Schießen auf Außerirdische oder „Gegner“ wie immer sie in der Bedienungsanleitung des jeweiligen Herstellers genannt werden. Dieses Computerspiel jedoch bringt TI-99/4-A-Besitzern Entzücken und läßt Fans und Freunde anderer Home-Computer-Systeme neidisch werden. Die Rede ist hier von PARSEC.

Wer oder was PARSEC ist? Ein kleines Raumschiff, das Ihnen, dem Piloten, anvertraut wurde. Sie haben die nicht ganz einfache Aufgabe, feindliche Rebellen außer Gefecht zu setzen. Hmmm – und das ist alles?

Natürlich nicht. Die grafische Gestaltung allein ist schon ein Lob wert. Die Aktion verlangt einfach nach Tempo. Am beeindruckendsten jedoch ist zweifelsfrei die Stimme aus dem Computer, vorausgesetzt, das Grundgerät wurde um den „Solid State Speech Synthesizer“ erweitert, was unbedingt empfehlenswert ist.

Diese Computerstimme wurde der Stimme von Aubree Anderson (ihres Zeichenschauspielerin) nachempfunden. Wir haben selten eine so gelungene synthetische Stimme aus dem Computer gehört wie hier. Der Speech-Synthesizer lobt und warnt im Spielverlauf (Englisch zur Zeit, was dem Spielspaß keinen Abbruch tut).

Doch zum PARSEC-Spielgedanken selbst: Ballern allein hilft kaum weiter. Nach Druck

auf „Reset“ und Taste „2“, meldet Frau Bordcomputer, „Alien Craft Advancing!“ (Außerirdisches Schiff nähert sich). Noch ehe die Stimme verhallt, sind die „Swoopers“ als erste Angriffswelle da. Jetzt schon muß man reaktionsschnell sein und die Laserkanone im rechten Augenblick betätigen. Die Freude am „Schußerfolg“ ist bedeutend größer, wenn die freundliche Computerstimme anerkennend kommentiert „Good Shooting!“ oder gar „Ausgezeichnet!“. Auf die „Swoopers“ folgt eine Flotte schwerbewaffneter „Urbites“ – Kreuzer, die paarweise Photonentorpedos abfeuern. Da hat man nur eine Chance, wenn man schießt und sofort auf- oder absteigt.

Die „Triangular“-Jäger bilden die nächste Welle. Sie sind erheblich schneller und wendiger als die Jäger der ersten. Ist dies durchstanden, folgen die „Dramite“-Kreuzer, den die „Urbites“ vom Aussehen ähnlich sind, aber nach zwei Treffern erst glühen und dann explodieren.

Nun wird's tückisch: Mit Abstand am raffiniertesten greifen die „Saucers“ an, untertassenähnliche Schiffe, die gemeinerweise in Rudeln kommen, zumal unvermittelt von hinten. In dieser Spielphase ist eine Position am rechten Bildschirmrand unbedingt empfehlenswert. Dagegen muten die „Bynites“ hammlös an, obwohl auch sie nicht unterschätzt werden sollten.

Hat man die Außerirdischen so weit abgewehrt, droht neue Gefahr aus dem All. Das bewährte „Asteroiden“-Muster wurde hier

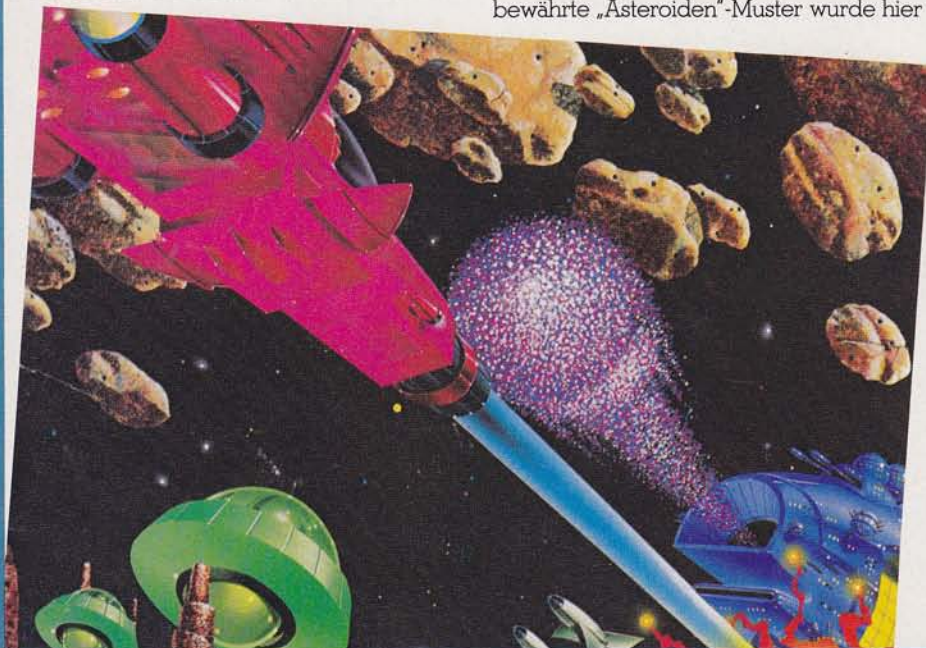


verwendet. Erfolgreich, muß dazu gesagt sein, zumal der Bordcomputer mit einem „Abstands-Countdown“ beginnt, sobald der Asteroidengürtel in Reichweite des Tästers ist.

Soviel zum Spiel, das verschiedenste Schwierigkeitsgrade bietet und sich von einer Spielebene zur nächsten automatisch steigert. Für erfahrene Weltraumspieler inzwischen selbstverständlich, daß auch Tanken (und das rechtzeitig!) zu ungewöhnlichen Spielen gehört. Der Lohn all dieser Mühe schlägt sich dann in einem gewaltigen Punktekonto nieder. Und haben Sie schließlich den 16. Schwierigkeitsgrad erreicht, dürfen Sie wieder von vorne anfangen.

PARSEC

System: TI 99/4 A
Programm: Solid State Cartridge
Option: Solid State Speech Synthesizer
Preis: ca. 160 Mark
Bezugsquelle: Fachhandel



Tele-Shop

Spezialversand für Telespiele
Postfach 32 32 15 · 2000 Hamburg 13

CBS ColecoVision TM



Das neue Super-, Videospiel mit Cas-
sette Donkey-Kong.
Wie in der Spielhalle
– mit vier Bildern.
Weitere Spitzen-Cas-
setten sowie Zubehör
lieferbar.

nur DM **549,-**

Immer aktuelle Telespiele –
jetzt schnell per Post ins Haus.
Für das Atari VCS-System.
Für andere Systeme bitte komplette Liste anfordern.



CENTIPEDE

Jagd den
Tausend-
füßler.

DM
139,-

MS. PAC MAN

Viel Aktion –
macht irren
Spaß.

DM
139,-

SOCCER

(Fußball)

Neu ab Juli 83
Bundesliga
für Zuhause

DM
99,-

SEAQUEST

Rettung aus
der Tiefe

DM
109,-



STAR WARS III

Revenge
of
Jedi I

DM
139,-

ACTION MAN

Besiegen Sie
die Cobra

DM
139,-

CHOPPER COMMAND

Aktion
im Hub-
schrauber

DM
139,-

RIVER RAID

Jagdflieger
im Einsatz –
schlägt alle
Rekorde –

DM
109,-

TRICK SHOT

Pool-Billard –
mal was
anderes!

DM
109,-

STAR VOYAGER

Mission im
Weltraum

DM
139,-

TUTANKHAM

(ab Juli 83)
Die irre
Schatz-
suche

DM
139,-



JUMPING JACK

NEU
Viele Hindernisse
auf dem Weg
zur Freundin
– Spitze!

DM
139,-



WIZZARD OF WOR

Im Labyrinth mit
Radar gegen
unbekannte
Wesen

DM
139,-

ZAXXON

Flieger in
3-D Welt-
raum-
schlacht

DM
169,-

COLECO

Jetzt fast alles lieferbar –
für Atari VCS, für Mattel,
Intellivision und natürlich für
CBS ColecoVision TM
(Preise für Atari VCS):

DONKEY KONG

DM
139,-

Natürlich liefern wir auch jedes andere
Spiel der Hersteller Atari, Activision,
Coleco, Imagic und Parker. Sofort
kostenlose, komplette Preisliste mit
Prospekten anfordern.



Joystick
Competition Pro.
Der Hit im Tele-Match-Test.

Sofort
lieferbar.
nur
DM **69,-**



Und so wird bestellt.

Einfach den Bestellschein ausfüllen und an Tele-Shop,
Postfach 32 32 15 in Hamburg 13 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)

passend für _____ System

Name _____

Vorname _____

PLZ _____

Straße _____

Tel. _____

ein senden an TeleShop

Postfach 32 32 15

2000 Hamburg 13

Fliegen Sie mal

Der Traum vom Fliegen, von der Freiheit über den Wolken – wer hat ihn noch nicht geträumt? Nur die Verwirklichung dieses Traumes ist eine Sache für sich. Dennoch: Für Sie kann das Fliegen ebenso Wirklichkeit werden wie für uns. Also steigen Sie ein in den Microsoft-Flugsimulator und erleben Sie eines der ungewöhnlichsten und zugleich perfektsten „Spiele“, die der Computer möglich macht

Frank Baeseler

Start in Boston. Über uns klarer, blauer Himmel. Wir sind "on top", also 5000 Fuß über Long Island und bekommen vom Ziel-Flughafen New York-La Guardia die Meldung, daß es dort ganz

schön stürmisch ist. Connecticut-Bridgeport bietet sich als Ausweichflughafen an. Nur bringt dort eine dicke, tiefhängende Wolkendecke Schwierigkeiten. Doch was soll's? Wir müssen eben auf Instrumentenflug umschalten...



Blick nach links

Das alles spielt sich im Cockpit des einmotorigen Reiseflugzeuges Cessna 182 ab. Hautnah und wahnsinnig realistisch simuliert durch den neuen Personal Computer

PC von IBM und den daran angeschlossenen Farbmonitor. Das Programm selbst kommt von der renommierten US-Firma Microsoft, kostet ca. 50 Dollar und ist eben ein kompletter Flugsimulator in sogenannter Real-Time. Was nichts anderes bedeutet, als daß ein Flug mit dem Computer genauso lange dauert wie in Wirklichkeit. Nachzuprüfen ist das über die Cockpit-Uhr auf dem Bildschirm.

Die Cessna 182 wird über die Computertastatur gesteuert und kontrolliert, von den



Landeangflug

Landeklappen über Quer-, Seiten- und Höhenrudder bis hin zu den Zündmagneten. Die Navigation erfolgt entweder im Sicht-

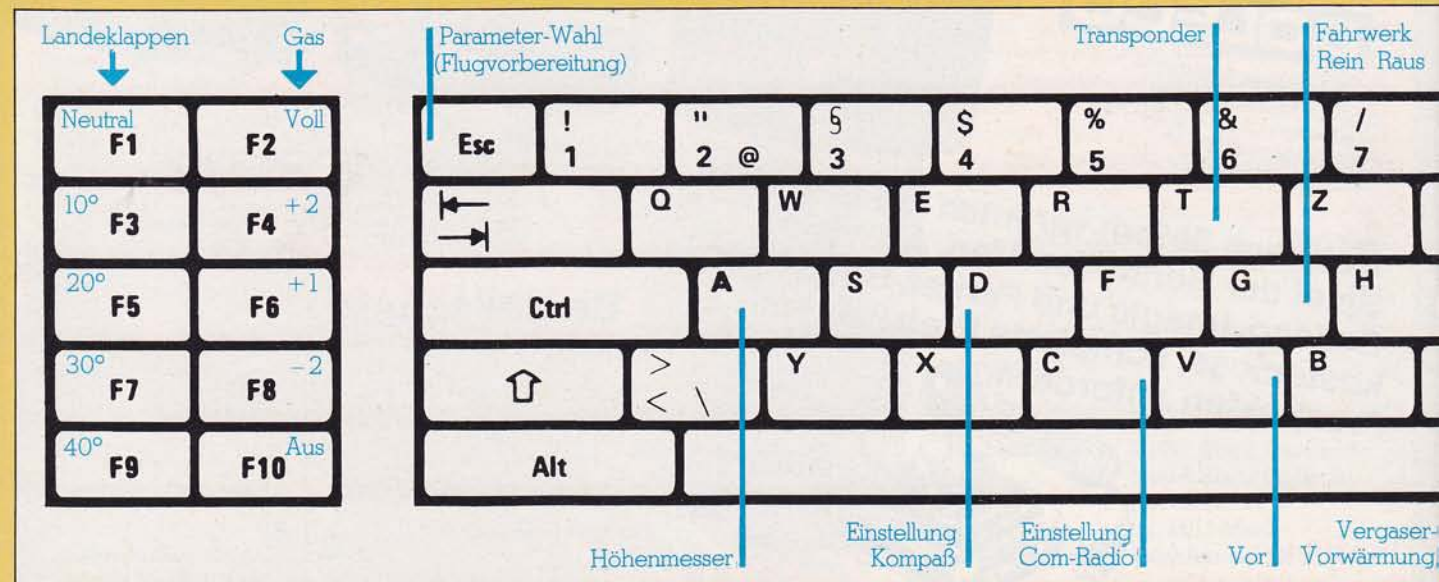
flug (VFR = Visual Flight Rules) oder im Instrumentenflug (IFR = Instrument Flight Rules). Hinzu kommt die Radio-Navigation (NAV = Navigational) und ATIS (Automatic Terminal Navigation Service = Zustandsinformation vom jeweiligen Flughafen-Tower).

Die folgende Übersicht zeigt, was alles über die Tastatur abgerufen werden kann. Unter anderem kann man wie in der richtigen Cessna aus dem Cockpit rundum in acht Richtungen blicken. Schon irre, vom Pilotensitz aus nach links über das Fahrwerk direkt auf die Landschaft unter dem Flieger schauen zu können. Und das alles in Farbe und in detaillierter, grafischer Auflösung. Wir waren fasziniert, wie realistisch die perspektivische Darstellung aus dem Blickwinkel des Piloten simuliert wird.

Fliegen lernen ohne Probleme

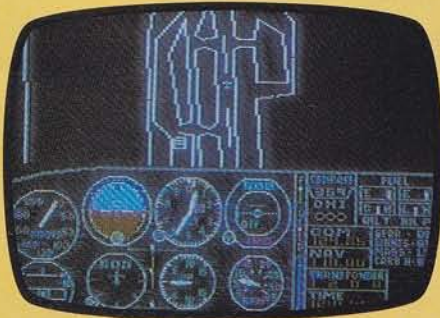
Im Flugsimulator lassen sich unterschiedliche Levels (d.h. Schwierigkeitsstufen) wählen, so daß auch blutige Anfänger die ersten Schritte zur PPL (Private Pilot Licence = Privatpiloten-Schein) trainieren können. Denn im „Anfänger-Level“ setzt sich der Flugsimulator noch großzügig über Flugfehler, Motorkontrolle und Navigation hinweg.

Wenn Sie genügend Erfahrung gesammelt haben, können Sie in den sogenannten Real-Modus umschalten. Und dann wird es verdammt ernst und es heißt, höllisch aufzupassen. Ist noch genügend Sprit da? Wie steht es mit der Vergaser-Vorwärmung gegen Vereisen? Sind die Sicherungen für die Instrumenten-Beleuchtung in Ord-



den Computer!

nung? Stimmt die Trimmung? Was ist mit den Wolken? Und so weiter und so fort. Haben Sie sich so die ersten „Schwingen“ für die Piloten-Uniform erlogen, können Sie nur so zum Spaß die Zeit zurückdrehen. Sie sind nun ein berühmtes Flieger-Ass und wir schreiben das Jahr 1917. Wer kennt nicht die legendären Flugzeug-Namen wie „Stopwith-Camel“ oder „Albatros“? Genau: Doppeldecker kurbeln über feindlichem Gebiet. Wer schafft den Immelmann? Vor dem Piloten das MG-Visier. Auch hier wieder das ganze Geschehen so realitätsnah, daß man das Jaulen und Ächzen in der Doppeldecker-Verspannung zu hören glaubt. So wie wir in der Redaktion möchten bestimmt viele unsere Leser sofort in das IBM-Cockpit steigen und den ersten Alleinflug wagen. Doch obwohl ein hinreißendes Vergnügen und sehr viel preiswerter als eine Original-Cessna 182 (von den laufenden Unterhaltungs-Kosten und den ca.



Flughafen auf dem Radarschirm

DM 7.500 für die Piloten-Lizenz ganz zu schweigen) kostet dieser Spaß leider eini-

ges. Hier eine Aufstellung der IBM-Listenpreise für die Computer-Flugsimulator-Konfiguration:



Radar(weit)

IBM Personal Computer Systemeinheit	
64KB, ein Disk-Laufwerk	
320KB	DM 5.985,00
Tastatur	DM 98,00
Farb-/Grafikkarte	DM 85,00
NTSC-Farb-Monitor	ca. DM 1.300,00
Microsoft-Flugsimulator-Programm	DM 60,00
	DM 9.128,00
13 % MwSt.	DM 1.186,64
	<u>DM 10.314,64</u>

Noch ein wenig handeln und man ist mit rund DM 10.000,- dabei. Für einen leistungsfähigen Flug-Simulator durchaus tragbar. Doch der IBM Personal Computer kann natürlich darüber hinaus noch viel mehr: Rechnungen schreiben, das Lager verwalten, Texte erstellen (diesen Bericht haben wir zum Spaß auf dem IBM mit dem Programm „Wordstar“ erstellt), Daten ver-

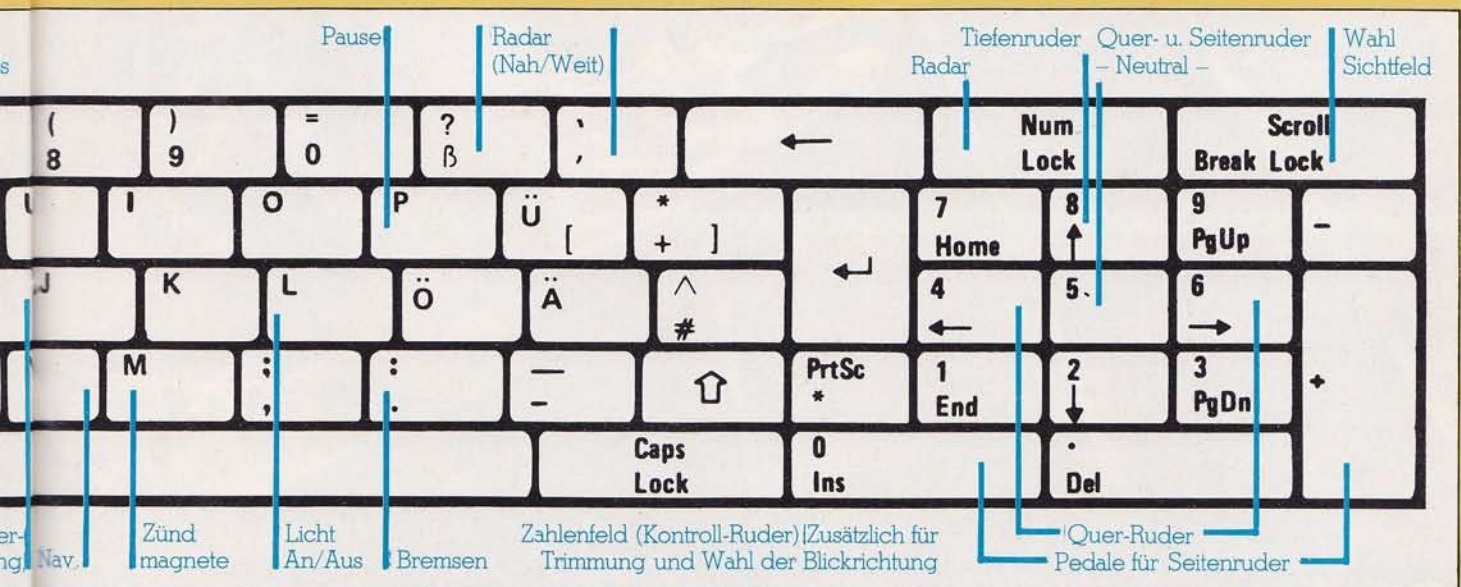
walten, die Buchhaltung abwickeln usw. Doch dann müssen für entsprechende Software, Daten-Monitor und Drucker noch einige weitere Tausender auf den Tisch gelegt werden.

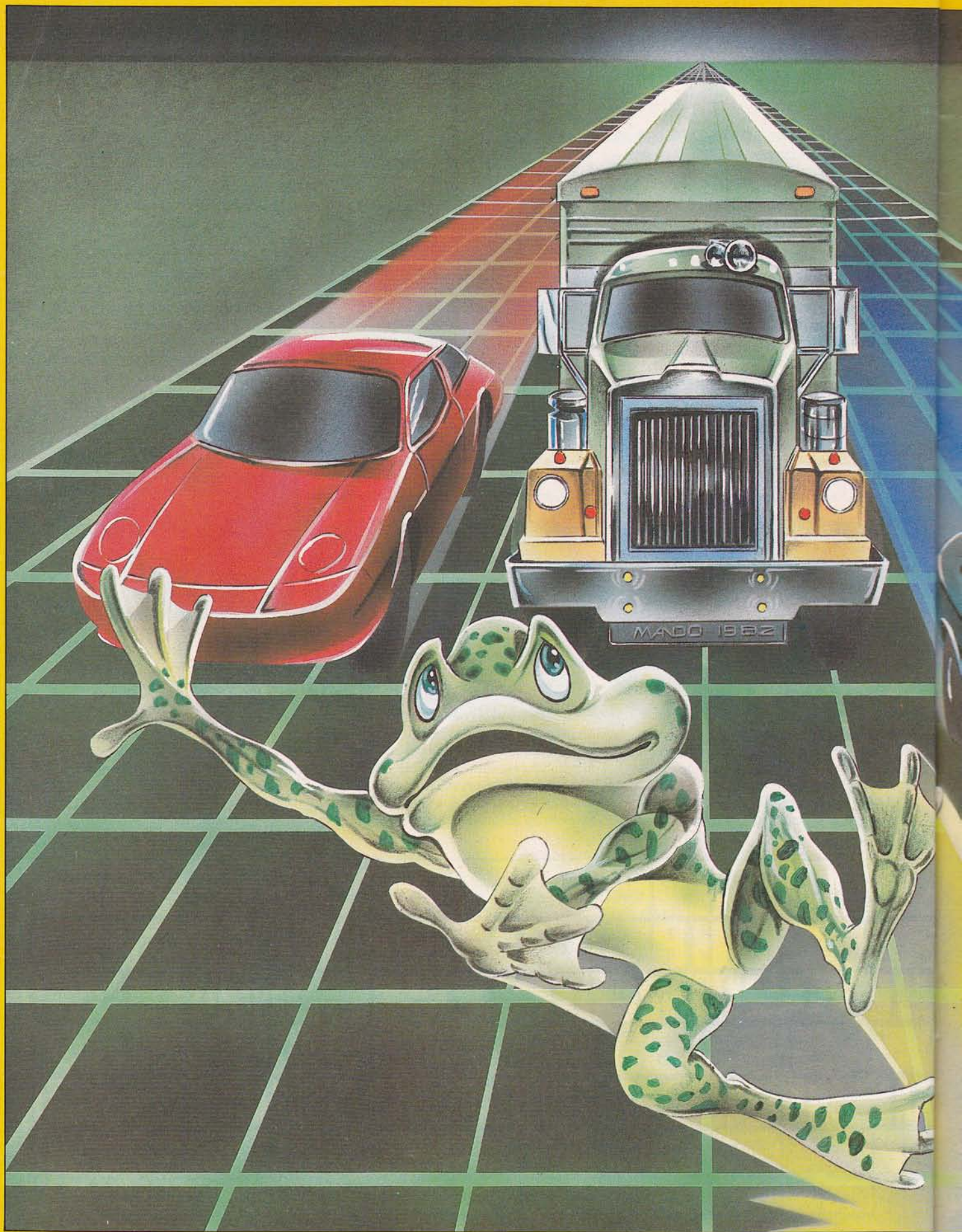
Nur ein Traum demzufolge? Vom Preis her ganz bestimmt, auch für uns in der Tele-Match Redaktion. Obwohl unser Heino, er befaßt sich mit Video, seit seinem ersten Alleinflug jede müde Mark auf die Seite legt. Aber dieser Flugsimulator sollte Ansporn sein für Firmen wie Atari, Commodore, Apple und Texas Instruments. Denn ein ähnlich überzeugendes Programm für DM 150,- müßte auch hier zu verwirklichen sein. Und da die Hardware inzwischen so



Blick nach hinten

preisgünstig geworden ist (ein Atari 800 oder ein Commodore 64 kosten eben nur noch ca. DM 1.350,-) ließe sich der Traum vom Fliegen für Sie viel einfacher und schneller realisieren. Also, hochverehrte Computer-Hersteller: Wir warten mit Spannung darauf, wann Ihr auch uns so etwas Tolles wie den IBM PC/Microsoft-Flugsimulator anbieten könnt! 





In der TeleMatch-Hitparade hüpft „Frogger“ immer noch auf einem der vorderen Plätze. Computerbesitzer mag es wurmen, daß es dieses Spiel für das eine oder andere System nicht gibt. Doch wozu sind Computer da? Zum Programmieren! Eben dies dachte TeleMatch-Leser Alexander Jivanjee aus Berlin, machte sich an die Arbeit und schrieb für den TI 99/4 A sein „Frogger“-Programm. Nachstehend erfahren Sie, wie er zum Computer gekommen ist und, noch schöner, finden das komplette Programm-Listing.

FROGGER selbstgemacht

Von Alexander Jivanjee

Einen Videospiele-Computer habe ich mir bewußt nicht gekauft. Ich will nicht nur spielen, sondern Spiele selbst entwickeln.

Das Programmieren von BASIC-Rechnern habe ich in der Schule gelernt. Mich faszinierte das sehr. Weil ich auch zu

Hause programmieren wollte, kaufte ich mir einen Heimcomputer.

Ich entschied mich für den TI 99/4 A von Texas Instruments. Er bietet durch die

farbige Grafik, die verschiedenen Toneffekte und die

Möglichkeit, eigene Zeichen definieren zu

können, die wichtigsten

Voraussetzungen für die Programmierung von Videospie-

len. Damit fing es an. Später habe ich mir noch Extended BASIC zugelegt, um noch schnellere und bessere Programme schreiben zu können.

Im Februar dieses Jahres kam ich dann auf die Idee, eine Version des Automatenspiels „Frogger“ zu programmieren. Daran habe ich etwa einen Monat gearbeitet. Nach zahlreichen Testläufen und vielen Spielen mit meinem Bruder und Freunden ist das Programm nun soweit fertig, daß es hier vorgestellt werden kann. Ich habe allerdings vor, „Frogger“ noch in einigen Punkten zu verbessern.

Der Spielablauf ist bekannt. Ich führe ihn aber der Vollständigkeit halber noch einmal auf: Es geht darum, mit einem Frosch über eine fünfspurige Fahrbahn, auf der verschiedene Autos gegenläufig und un-

terschiedlich schnell fahren, zu springen.

Danach kommt ein Grasstreifen, auf dem eine giftige Schlange lauert. Hat der Frosch auch diese Gefahr überstanden, muß er einen Fluß überqueren. Dabei benutzt er

Baumstämme und Schildkröten als Zwischenstation. Das ist nicht einfach, da die Schlange sich ab und zu umdreht und die Schildkröten von Zeit zu Zeit abtauchen.

Oben angelangt, muß der Frosch in eine der fünf Höhlen gebracht werden, wo er sich ausruhen kann.

Das Spiel ist für einen und zwei Spieler angelegt. Vor Spielbeginn wird der Schwierigkeitsgrad gewählt. Zwanzig Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl.

Zum Programm selbst: Es verbraucht rund 11 Kbyte Speicherplatz. Der Ladevorgang von der Cassette dauert etwa zwei Minuten

40 Sekunden.

Ich habe zuerst die Bildschirmgestaltung konzipiert und auf dieser Basis Grafik und Farben entwickelt. Anschließend programmierte ich die Bewegung der Objekte, setzte die Sound-Komposition ein und ergänzte dann das restliche Spielgeschehen.

Ein grundsätzliches Problem bei Spielen in BASIC ist ja leider, daß der Computer relativ lange für Rechnungen und die Ausführungen von Befehlen braucht. Deswegen habe ich mich bei meiner „Frogger“-Version auf das wesentliche konzentriert. Aus demselben Grund konnte ich einige Elemente des Automatenspiels auch nicht übernehmen, so z. B. die Zeitkontrolle. Ich hoffe aber, daß es trotzdem Spaß macht, und wünsche viel Glück beim Spielen.

Soviel zu „Frogger“. Wer Alexander Jivanjee nacheifern will, dem sei das Buch „TI Extended Basic“ zur Einführung und zum Lernen empfohlen. Norbert Dutz und Klaus Meier haben das amerikanische Standardwerk, Untertitel „Deutsches Handbuch zum TI Extended BASIC-Modul für TI 99/4A“, übertragen. Es ist erschienen im Hasse-Verlag, Raabeinstr. 5, 5413 Bendorf 1 und kostet

Verpaßt?

Das läßt sich nachholen!

Die ersten drei Nummern von TeleMatch sind noch zu haben. Gegen Einsendung von DM 5,- in Briefmarken erhalten Sie das Heft Ihrer Wahl.

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.

TRON-
alles über den sensationellen Video-Elektronik-Film

ATARI-
Computer kann jetzt sprechen!!!

Activision:
Super Telespiel-Programme aus den USA

Mattel läßt
elektronisch Puppen tanzen...

Computer-Spiele mit **Chris Howland**...
und vieles andere mehr.

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, Punklisten, Interviews, Tests, Berichte aus der Szene und vieles andere mehr.

MATTEL
Bundesliga für Zuhause
...und immer lockt das Abenteuer
Die spannendsten Videospiele-Cassetten
Gewinnen Sie mit **ET** tolle Cassetten
Philips G7000
Alles dran, alles drin
Spaß am Computer: Spiele und Grafik in 3D
TeleMatch-Tests:
Tigervision und **Imagic**
ColecoVision - das Telespiel der neuen Generation!
und vieles andere mehr

Das elektronische Spielvergnügen
TELE MATCH
Video-Spiele Computer-Spielprogramme Elektronik-Spiele
Nr. 4/5 April/Mai 83 DM 5,-
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 - Neu

Enthält alles über die neuen Computer-Spiele, Interton VC 4000, die neue deutsche Videowelle, sensationelle Roboter-Entwicklung, das neue ATARI 5200 System, neue Technik, neue Tests, die wichtigsten und witzigsten Cassetten, Messereports aus Las Vegas, New York, Frankfurt, Nürnberg und vieles andere mehr.

Schreiben Sie an den TeleMatch Verlag GmbH & Co., Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76, Stichwort: TeleMatch-Oldie. Nennen Sie Ihren Heftwunsch und fügen Sie entsprechende Briefmarken bei. Bitte schreiben Sie Ihre Adresse in Blockschrift!

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

Alle 2 Monate neu am Kiosk!



Als sich Tim Collinson der Sicherheitstür zum Postzimmer näherte, überprüfte Doorlock den Transponderknopf an seiner Westentasche, identifizierte ihn und öffnete den Riegel. Drinnen lungerten Tymn und Colwicz um die Kaffeemaschine herum. Die Neue, das blonde Mädchen mit dem langen holländischen Namen, war noch nicht da. Auf dem Tisch lag nur ein Sack mit eingegangener Post. Doorlock hatte die Briefe bereits in durchsichtige Plastiktüten sortiert und jede Tüte mit dem Lesekode und einem „Hinaus“ in 7 X 35 Punkt-Matrixbuchstaben versehen.

Zwei Packen waren an seine Abteilung adressiert, und er machte eine Schau daraus, wie er sie vor dem Kaffeetrinken zu seinem Arbeitsplatz brachte und in den Öffner gab. Wahrscheinlich machte sich der Überwacher augenblicklich nicht die Mühe, zu ihm herüberzusehen, aber Doorlock würde ihm die Bänder mit der Aufzeichnung später nur zu gerne einspielen, wenn er die Zeit für gekommen hielt, den Angestellten Schlampigkeit vorzuwerfen. Die normalen Briefumschläge paßten ausgezeichnet ins Magazin, doch befand sich auch ein größeres Päckchen dabei, das er beiseite legte.

Der Kaffee war schrecklich, eine miserable algerische Mischung, die Colwicz oben in der Bäckerei und dem Lebensmittelladen gekauft hatte. Er behauptete, es wäre „authentischer Pariser Studentenkaffee vom linken Ufer“, was es vielleicht auch tatsächlich war. Colwicz rauchte schließlich auch Gauloises und hatte sich wahrscheinlich vor zehn Jahren in Europa sämtliche Geschmacksnerven ausgebrannt. Tim schwor sich, das nächste Mal löslichen Kaffee mitzubringen und aus dem Waschraum nebenan heißes Wasser zu holen. Er warf einen Quarter in die Micky Maus-Andenkentasse und griff sich einen trockenen Krapfen, den die Bäckerei oben nicht hatte absetzen können. Diesen kaute er trocken und trank nur wenige Schlucke der flüssigen Zumutung, um die Krümel hinunterzuspülen.

★

Als er an seinen Schreibtisch zurückkehrte, hatte die Schicht schon seit fünfzehn Minuten begonnen, und Katie war immer noch nicht da. In wenigen Minuten würde Doorlock einen Telefonanruf veranlassen, mit

DE

dem der Überprüfungsprozess beginnen würde. Der Öffner hatte sich aufgewärmt, und nun füllte Tim das Plastikreservoir mit Diffusionsflüssigkeit aus einem Behältnis mit dem 3M-Markenzeichen, kippte den Wahlschalter von „Stapeln“ auf „Halb-auto“ und warf den ersten Umschlag in die Kammer. Die Maschine tränkte die Fasern des Papiers mit der Präzision eines Chromatographen und warf den geöffneten Umschlag auf Tims Schreibtisch aus, wobei der Falz gummiert worden war.

Tim verglich die Unterschrift des Briefes mit einer von Doorlock gedruckten Liste, die an der Trennwand seines Schreibtisches klebte. Dann schob er den Brief durch U-Box und Kopierkamera und steckte ihn sorgfältig wieder in den Umschlag, bevor er nach dem nächsten Brief griff.

Hier unten befand sich ein vollständiges Spurensicherungslabor, falls einmal etwas Interessantes durchkommen sollte. Doch für gewöhnlich reichte ein rasches Überfliegen, UV-Skandieren und eine Kopie für Doorlocks Unterlagen aus, soweit es sich um Routinebriefe und Normalpost handelte. Hin und wieder führte Tim eine NMR-Analyse eines Schmutzspritzers oder eine serologische Überprüfung von Speichelspuren auf einer Briefmarke durch, wenn er nichts anderes zu tun hatte.

Tims Lesegeschwindigkeit am Übungstachistoskop lag deutlich über zweitausend. Aber bis er das erste Briefbündel durch die Maschine geschickt hatte, war bereits eine Stunde Schicht verstrichen. Doorlock würde verdammt bald mit dem Herumschnüffeln beginnen. Katie war immer noch nicht eingetroffen. Falls ihr kleines Honda Coupé unterwegs wieder zusammengebrochen sein sollte, hätte es ihr eigentlich keine Schwierigkeiten bereiten dürfen, von einem Pender aus Washington mitgenommen zu werden. Bei ihrem Aussehen würde sie jedem Autofahrer den Tag verschönen.

★

Tim betrachtete das große Päckchen, das immer noch ungeöffnet auf dem Schreibtisch lag. Er war der geborene Schnüffler. Daher machte es ihm auch nichts aus, anderer Leute Post zu lesen. Es wäre wirklich lustig, überlegte er, wenn er auf diese Weise tatsächlich mal einen echten Spion dingfest machen könnte, wenn er einen wichtigen Mikrofilm sicherstellen oder mithelfen würde, eine Bande von Entführern oder Terror-

risten festzunehmen. Er hatte den Beutel mit den ausgehenden Briefen schon gefüllt, und immer noch waren es Stunden bis zum Mittagessen. Er schwang im Drehstuhl auf der Glasfasermatte, die verhindern sollte, daß Lösungsmittel auf den Teppichboden tropfte, herum und aktivierte das Psychorterminal. Er achtete nicht auf die zahlreichen Input-Kanäle zu Doorlock, sondern stellte die Verbindung zu einer großen CPU in Alexandria und durch diese wiederum mit dem großen RAM des Postteams her, das PPB genannt wurde. PPB stand für „Parasitäres Post-Büro“.

Tim setzte die Maschine auf Anschrift und Absender an und holte dann einen Handdiffusor und eine Flasche Lösungsmittel aus der Schreibtischschublade, woraufhin er sich mit dem großen Päckchen beschäftigte. Er war gerade damit fertig, den Verschluss zu lösen, als das Terminal piepste und der CRT-Bildschirm sich mit sechzig Buchstabenzeilen füllte. Die Adresse war echt, ein Haus im Vorort on Oxon Hill, nicht weit vom Navy Arsenal in Indian Head, Maryland, entfernt, einer der Orte, die auf Doorlocks Überwachungsliste standen. Als Absender aber war auf dem PPB ein McDonald's in der Duke Street im nahegelegenen Alexandria genannt. Tim schaltete den Psychor auf einen von Doorlocks Kanälen um, tippte einen Authentisierungscode und erbat Kopien aller Briefe von oder an eine der beiden Adressen.

Ein halbes Dutzend Blätter glitt nach wenigen Augenblicken aus dem Xerprinter, die individuell aus den Speichern eines CHOMP-Hologramms gedruckt worden waren. Bei allen handelte es sich um Routine, mit Ausnahme eines Briefes, an den Tim sich noch erinnerte, weil er ihn erst vor etwas mehr als einer Woche bearbeitet hatte. Er war vollkommen unverständlich gewesen, ein einziger schreibmaschinengeschriebener Satz, und am oberen Ende des Briefes war ein Kaugummipapier festgeklebt gewesen. Tim starrte das Faksimile auf dem Blatt an: „It's Crackers if there's a Mouse that Spins...“

Vielleicht eine Art Kode, vielleicht aber auch nur das, was ein gelangweilter Angestellter unter Gag verstand. Wenn die Kryptoanalyse dieses seltsamen kleinen Satzes Doorlock irgendwelche Aufschlüsse gebracht hatte, so hatte man das den Postbeamten jedenfalls nicht mitgeteilt. Selbstverständlich hatten Tim und seine Kollegen das Ding im Labor überprüft, aber es gab keine Geheimtinte, und an den

Punkten und Anführungszeichen waren auch keine Mikropunkte befestigt gewesen. Wie die Gaschromatographen und Bioschnüffler herausfanden, hafteten der Silberfolie Spuren von Wrigley's Spearmint an.

Tim dachte zuerst daran, das Päckchen ins Labor hinunterzubringen und Doorlock dazu zu bewegen, den Vorgesetzten einzuschalten. Doch dafür, entschied er, war auch später noch genügend Zeit. Wenn er nach dem Boß rief und nichts aus der Sache wurde, würde er Punkte bei den Personal-leuten verlieren, die ein gewisses Maß an Initiative zu schätzen wußten. Er wollte gerade die Messingklammer öffnen, die das Päckchen noch verschloß, als ihm ein Gedanke kam.

★

Tim holte sich eine zweite Tasse erbärmlichen Kaffees. Eines Nachmittags hatte er einmal mit einem charmanten Mann vom Scotland Yard zu Mittag gegessen, einem Gastdozenten an der Navy EOD School. Er war Spezialist für terroristische Schreckladungen und Bomben. Einmal hatte er in der U-Bahnhaltestelle Notting Hill Gate einen IRA-Kannister voller Gelignit entschärft, dessen Zeitzünder weniger als eine Minute angezeigt hatte. Im darauffolgenden Jahr hatte er während einer Krise im Mittleren Osten beide Hände, ein Auge und den größten Teil des Gesichts durch eine Briefbombe verloren. Offiziell war er technischer Berater an der EOD School, doch seine wirkliche Funktion war psychologischer Natur. Wenn er die Sinclair-Hände von den pyrolytischen Karbonelektroden löste und mit seiner Long John Silver-Augenklappe Vorlesungen hielt, war er den eifrigen jungen Männern, die andernfalls vielleicht falsche Vorstellungen von ihrem Beruf entwickelt hätten, ein großartiges Beispiel.

Tim bat Doorlock, das Labor im explosions-sicheren Sprengraum herzurichten, teilte Colwicz mit, was er vorhatte, und trug das Päckchen dann behutsam hinüber. Ein gelangweilter Techniker führte alle externen Tests damit durch, zuckte die Achseln und zeigte Tim die Ergebnisse. Der Bildschirm meldete negative Ergebnisse für Metalle, Dope, Sprengstoffe, Gift und alles andere. Der Techniker zauberte ein Röntgenbild auf den Schirm und deutete mit einem zusammengerollten Pornomagazin darauf.

„Da drinnen sind nur ein paar Fotos, den Schnüfflern zufolge wahrscheinlich GAF-

Von GEORGE M. EWING

ER SCHNÜFFLER

Farbbilder, sowie zwei getippte Blätter mit einer Büroklammer.“ Der Techniker schniefte, hustete in ein fleckiges Taschentuch und wandte sich wieder dem Magazin zu, wo er die Anzeigen für Gummiwäsche und ausgefallene Sexhilfsmittel durchblätterte.

Tim ging mit dem ungeöffneten Paket wieder an seinen Schreibtisch zurück. Im Büro war immer noch nichts von Katies großer, zauberhafter Gestalt zu sehen. Der 340 piepste wieder und wies daraufhin, daß der ZIP-Kode auf dem Paket nicht zu der Absenderangabe in Alexandria paßte, sondern zu einer gewöhnlichen Sortierstelle in Südmichigan. Was hatte das zu bedeuten? War das der Scherz eines gelangweilten Collegestudenten in Ann Arbor? Handelte es sich um erpresserische Fotos eines Regierungsangestellten, der Unzuchtiges mit einer angestellten Sekretärin trieb, die ein Auge auf einen neuen Sportwagen geworfen hatte? Oder um Routinefotos eines Verkehrsunfalls von einem angeheuertem Detektiv? Waren es Polaroidpornos zum Vergnügen eines anderen gelangweilten Regierungsangestellten wie dem jungen Mann im Sprengstofflabor? Am einfachsten konnte er es herausfinden, wenn er das Ding öffnete.

★

Nachdem er die Klappe geöffnet hatte, fielen die Blätter problemlos heraus. Tim legte die beschriebenen Blätter beiseite und starrte das erste 9 x 13 Foto an. Und riß die Augen auf. Er drehte das Bild seitlich, um festzustellen, ob es sich um eine spiegelnde Folie handelte, eine vom Computer erzeugte optische Täuschung. War es nicht. Es war *tatsächlich* das Foto eines Mannes, der am Schreibtisch saß, und im Hintergrund konnte man Computer und eine Kaffeemaschine sehen. Das Gesicht, das direkt in die Kamera sah, war sein eigenes! Er schüttelte den Kopf, blinzelte und sah wieder hin. Kein Zweifel, es handelte sich um ein gewöhnliches Farbfoto von ihm, das mit einem Weitwinkelobjektiv etwa auf der Höhe seines Schreibtischs aufgenommen worden war. Wie der Schnüffler vermutet hatte, war es tatsächlich auf GAF-Farbpapier gedruckt. Das T-Shirt, das er auf dem Bild trug, hatte er auch an jenem Tag angehabt, als er den Brief mit dem verrückten „Crackers“-Satz und dem eingeklebten Kaugummipapier geöffnet hatte. Er schob das erste beschriebene Blatt für Doorlocks Unterlagen durch die UV-Box und die Kopierkamera, dann begann er zu lesen:

Lieber Mr. Collinson, da Sie ein neugieriger Sack sind, interessiert es Sie zweifellos brennend, wie wir Sie an der Nase herumgeführt haben. Der brave Bürger, an den dieses Päckchen adressiert ist, war der festen Überzeugung, daß

seine Post verbotenerweise geöffnet wurde, und daher gab er uns den Auftrag herauszufinden, wer dahintersteckt. Der letzte Brief, den Sie öffneten und durchschnüffelten, enthielt etwas ganz und gar Einzigartiges, ein Metallfoliensubstrat, das mit Mikrokügelchen überzogen war, von denen jede als automatische Kamera funktionierte. Sie wurden chemisch ausgelöst und schossen eine gewisse Zeitspanne nach Öffnen des Briefes in ununterbrochener Folge Fotos. Das Ergebnis ist nicht ganz so gut wie das einer professionelleren CHOMP-Spionagekamera, hat aber dafür den entscheidenden Vorteil, daß die Methode billiger und wesentlich platzsparender ist und daß weiterhin kein kohärentes Licht benötigt wird, wodurch man keinen unförmigen Laser braucht. Wenn Sie die Fotos durchsehen, werden Sie unschwer feststellen, daß sie im allgemeinen von guter Qualität sind, obwohl in unserer Agentur hier in Ann Arbor nur die allereinfachsten Entwicklungstechniken angewendet wurden.

Das erste Foto zeigt selbstverständlich Sie beim Öffnen des Briefes. Das zweite ist eine Nahaufnahme derselben Einstellung. Wenn Sie die Spiegelungen in Ihrem Augenwinkel eingehend betrachten, werden Sie mehrere interessante Daten entdecken können, beispielsweise die Telefonnummer des Apparates auf dem Schreibtisch, die Seriennummer Ihrer aufwendigen Kopiermaschine und sogar die Information über die Pensionierung eines Bundesangestellten, die auf dem Nebentisch liegt. Ein Detektiv würde so etwas als sachdienliche Hinweise bezeichnen, Mr. Collinson.

Bei den drei nächsten Fotos handelt es sich einfach um Bilder Ihrer Helfershelfer, Mr. Tynn und Mr. Colwicz, die die Briefe anderer braver Bürger öffnen. Sie müssen dieses Kaugummipapier ja überall herumgezeigt haben, denn das sind nur drei von nahezu hundert ausgezeichneten Fotos. Es war nebenbei ausgezeichnet, daß Ihr Vorgesetzter, Mr. Stolz, sich an jenem Tag veranlaßt sah, dem Büro einen Besuch abzustatten, und daß Sie die Liste Ihrer überwachten Klienten überall an so herausragenden Stellen im Büro aufgehängt haben. Wir waren erstaunt, wie viele prominente Persönlichkeiten sich auf dieser Liste befanden. Viele von ihnen wissen dies übrigens auch, und manche sind ganz schön wütend geworden.

Das Schwarzweißfoto ist eine Montage der Fingerabdrücke, die Ihr Personal auf geöffneten Briefen zurückließ. Es hat den Anschein, als würden Sie und Ihre Leute sich nicht immer die Mühe machen, die üblichen Einweg-Plastikhandschuhe zu tragen, während Sie Post spielen. Wie unachtsam! Das letzte Foto, das große Gruppenbild, wurde von der Kamera aufgenommen, als wir den Brief hier in Ann Arbor öffneten. Die beiden Herren mit den Krawatten und Jacketts sind Postinspektoren der Vereinig-

ten Staaten. Der Senator und die beiden Kolumnisten der Detroit Free Press sind recht bekannt, also werden Sie sie zweifellos erkennen. Der Mann mit dem Afro und der aufgedruckten geballten Faust auf dem T-Shirt ist erst seit kurzem im Kongreß, aber er ist Mitglied des Sie-wissen-schon-Komitees. Der dickliche Herr mit dem boshaften Grinsen und dem erhobenen Mittelfinger ist der Erfinder, mit dem Ihre Forschungsabteilung nicht einmal sprechen wollte, als er seine Erfindung eines linsenlosen Kameerasystems vorstellte. Ihm gehört auch die Aktienmehrheit an einer bedeutenden Computerfirma, von der Sie Ihre Maschinen leasen, die in der ehemals geheimen Anlage unter der Bäckerei benutzt werden. Können Sie sich vorstellen, daß er auch die Op-Kodes und den größten Teil der Programmiersprache geschrieben hat, mit der Sie Ihren „Doorlock“ füttern?

Der mürrische Mann rechts arbeitete für das FBI, bevor er seinen Dienst im Weißen Haus aufnahm. Der Mann mit dem Hut neben ihm – der unter dem Schild mit der Aufschrift „Verklagt die Scheißkerle“ – ist immer noch beim FBI. Bei den Männern in der zweiten Reihe handelt es sich hauptsächlich um Anwälte der Computerfirma und des Justizministeriums oder aber um Reporter. Die Reporter sind meistens diejenigen mit den langen Haaren.

Bevor Doorlock endgültig den Dienst einstellt, sagen Sie ihm doch bitte, daß er sich wegen Ms. van der Kalmenbrouck keine Sorgen machen soll. Sie befindet sich in Sicherheit und wird, zusammen mit dem Reporter, der wie Robert Redford aussieht, einen Bestseller schreiben. Selbstverständlich erst, wenn sie ihre Zeugenaussage gemacht hat. Die letzte Seite dieses Päckchens ist der Haftbefehl. Sie sollten sich eine Kopie davon machen, da Ihr Name deutlich darin erwähnt wird. Übrigens läßt Ihnen Doorlock noch ausrichten, daß es närrisch war, ihm Zugang zu einem Modem und Telefonverbindungen nach draußen zu verschaffen, ohne nicht wenigstens einige Sicherungen und Sperren einzubauen. Ich befürchte, er kommt sich selbst ein wenig dumm vor, das alles über die Teletype-Kanäle geleitet zu haben. Aber daraus kann man ihm keinen Vorwurf machen, er konnte einfach nicht anders. (Spins that, mouse a there's if crackers it's Koolrood!)

Aber lassen wir nun das müßige Palaver. Sie können gerne den Haftbefehl lesen, während Sie auf die US-Marshals warten, die Sie aus dem Keller herausholen werden. (Sie *haben* diesen Brief doch der Kamera gezeigt, oder nicht?)

Übrigens, ich bin der Mann im schwarzen Trenchcoat, der mit Schlapphut und dunkler Brille, der in der Ecke steht, der mit der falschen Nase. Wir sehen uns vor Gericht!

Hochachtungsvoll
Rankine K. Thorpe,
besorgter Bürger

**Gewinnen mit
TeleMatch**



Wie heißt das Ding denn bloß?

Preisausschreiben und Gewinnspiele sind eine schöne Sache. Besonders dann, wenn man gute Chancen hat. So wie in diesem Fall. Denn schließlich haben Sie ja nicht mehr zu tun, als uns den Namen des Dings zu nennen. Das Ding, soviel vorweg, kommt von Atari und ist für Ataris VCS konzipiert. Können wir? Dann los!

Ahnlichkeit mit einem Känguruh kann man diesem Ding kaum unterstellen. Obwohl es gewisse Gemeinsamkeiten gibt. Das Ding wie das Känguruh sind erfolgreiche Arkadenhits, also bewährte TV-Automatenspiele. Dennoch liegen Welten dazwischen. Weil, nun, weil das Ding eben ganz anders ist. Ein Känguruh bewegt sich bekanntlich hüpfenderweise fort und hat einen Beutel vorm Bauch, weshalb es ja zur Gattung der Beuteltiere gehört. Und das kann man von unserem „Ding“ nun wahrlich nicht behaupten.

Rein theoretisch könnte das Ding auch im Dschungel zu finden sein. Aber es müßte nicht mit rechten Dingen zugehen, wenn das Ding etwa auf Ataris neuer Cassette **Jungle Hunt** zu finden wäre. Die Situation wäre ja überhaupt nicht auszudenken. Sie wollen konkrete Hinweise? Hmmm. Das wäre zu einfach. Sagen wir's mal so: Auf den **Swordquest**-Cassetten ist das Ding nicht zu finden. Und mit **Phoenix** oder **Vanguard** hat das Ding auch nichts im

Sinn.

Sie kommen ihm auch dann nicht auf die Spur, wenn Sie sich ins Labyrinth von **Mrs. Pac-Man** begeben, wiewohl wir's dabei ja mit einer bemerkenswerten Cassette zu tun haben.

Wo also setzen wir an, bei der Suche nach dem Ding? Etwa auf dem Fußballplatz, bei den **Real Sports**-Cassetten? Nein, das paßt garantiert nicht. Vielleicht sollten wir uns von den herkömmlichen Spielen völlig trennen und das Ding nehmen, wie es ist. Eben als Ding. Als Extra-Ding. Denn mit ihm geschieht in diesem Jahr etwas. Und daran können Sie mit etwas Glück und viel Geschick teilhaben. Na, dämmert's Ihnen?

Schön, wenn Sie so darum bitten, obwohl das die Sache mit dem Ding grob vereinfacht, hier weitere heitere Hinweise: Hätten Sie das Ding im Garten, wären Sie durch die ständige Trapperei genervt. Zumal das Ding stets in Begleitung auftaucht – mal mit 'nem Spinnen-Ding, mal mit 'nem Flohding und mal mit einem Schnecken-Ding. Also die reine Dingerei.

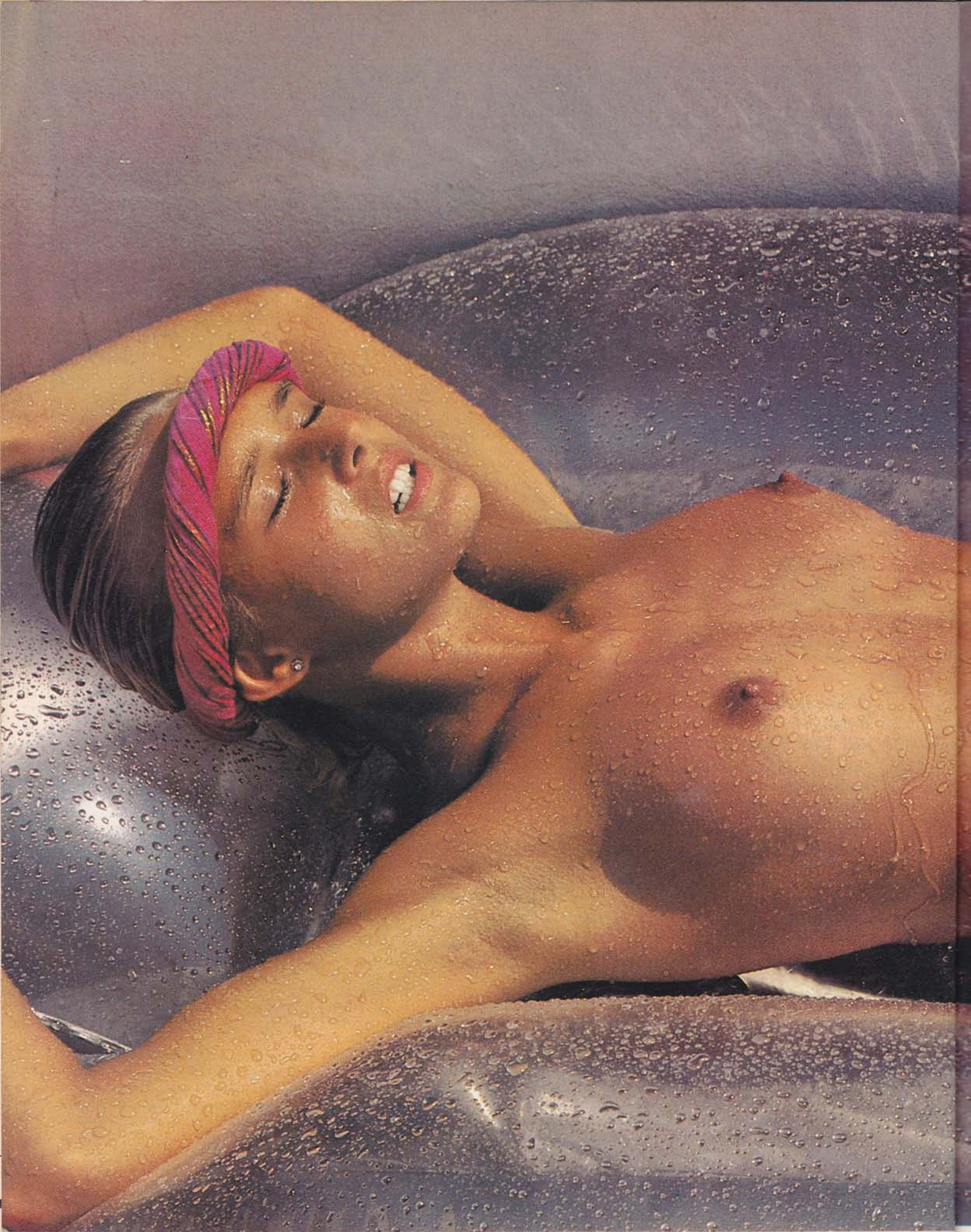
Abhilfe schafft da nur eine Art Sprühpistole. Und haben Sie das Ding erledigt, kommt das nächste Ding. Das ist ein Ding!

Nun reicht's aber wirklich. Denn sonst ist die ganze Aufgabenstellung ja keinen Cent wert. He, Augenblick! Wir wollen natürlich von Ihnen wissen, wie das Ding heißt. Denn jedes Ding hat einen Namen. Und dies einen ganz berühmten. Mal angenommen, Sie senden uns den Dings-Namen auf einer ausreichend frankierten Postkarte bis zum 5. Juli 1983 (Datum des Poststempels) ein, dann sind Sie mit von der Gewinn-Partie.

Was es zu gewinnen gibt bei dieser Dingerei? Ganz einfach: Eine Atari VCS-Konsole und als Dreingabe die Cassette mit dem Ding. Das ist der erste Preis. Als zweiter Preis winken zwei ganz aktuelle Cassetten fürs VCS-System. Die Gewinner des dritten bis zehnten Preises dürfen sich über jeweils eine neue Cassette freuen.

Bei der Dings-Suche kann jeder TeleMatch-Leser mitmachen, ausgenommen sind wie stets die Mitarbeiter des Verlages und ihre Angehörigen. Selbstverständlich ist der Rechtsweg bei diesem Ding ausgeschlossen. Die Gewinner werden aber direkt benachrichtigt und ihre Namen in der nächsten TeleMatch-Ausgabe veröffentlicht. Und wohin mit der Dings-Karte? An den TeleMatch Verlag GmbH & Co., KG, Stichwort: Gewinnen, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76. Das ist ein Ding, was?





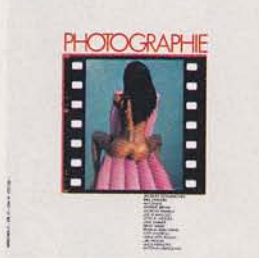
**Nackt genügt uns nicht.
Darum haben wir «Mädchen 3»
gemacht.**

Was es neben einer Flut von Nacktaufnahmen auch gibt, zeigen wir Ihnen in «Mädchen 3»: anspruchsvolle Photographien, welche die Frau in ihrer unvergleichlichen Schönheit voll zur Geltung bringen. Natürlich: da knistert erotische Spannung, da räkeln sich verführerisch makellose Mädchen. Was Sie jedoch auch entdecken werden: die Modelle haben aktiv an den Aufnahmen mitgearbeitet, haben ihr Bewusstsein als Frau in die Bilder eingebracht. «Mädchen 3»: davon wird sich mancher engagierte Amateur inspirieren lassen – zu eigenem, kreativem photographischem Schaffen.

Gute Aktphotographie ist nicht auf einen Band beschränkt.

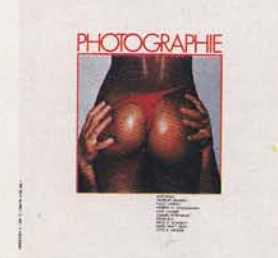
«Mädchen 2» bietet Ihnen eine reiche Fülle erstklassiger Akt-aufnahmen, vereint mit einer Druckqualität, die kaum zu überbieten ist. 15 internationale Spitzenphotographen haben ihre schönsten Mädchen im Bild festgehalten.

MÄDCHEN MÄDCHEN



MÄDCHEN 2

Auf über 100 Farbseiten präsentieren sich die schönsten Mädchen in anspruchsvollen, erotischen Aufnahmen internationaler Spitzenphotographen. 21 x 26,5 cm, Paperback, Deutsch.



MÄDCHEN 3

Wie in MÄDCHEN 2 sind auch in diesem Band wieder international führende Photographen mit ihren schönsten Mädchen-Aufnahmen vertreten. 21 x 26,5 cm, Paperback, ca. 110 Seiten, Deutsch.

Die heisse Nummer für schnelle Besteller:

089/772 777 für Deutschland und 041/315 844 für die Schweiz

**«Mädchen 3»:
erotische Photographie, phantasievoll
inszeniert, technisch perfekt.**

**VERLAG
PHOTOGRAPHIE**

IHR GANZ PRIVATES FLIPPER MUSEUM

Bringen Sie Ihre
Lieblingsspiele
vom Spielzimmer
ins Wohnzimmer

Von **ROGER C. SHARPE**

Gehören Sie auch zu den Leuten, die sammeln? Natürlich: An irgendwas hängen Sie garantiert mit jeder Faser Ihres Herzens. Ob das nun die berühmten Briefmarken, Bücher, Schallplatten oder sonstwas sind. Ist ja auch kein Wunder: Schließlich hat sich die Spezies Mensch einige Jahrtausende als Jäger und Sammler über die Runden gebracht. Und Sammeln und Jagen gehen Hand in Hand. Oder kennen Sie einen Sammler, falls Sie selbst kein hundertprozentiger sind, der nicht zugleich Jäger ist? Der ständig sucht, um dieses und jenes Objekt seiner Begierde endlich seiner Sammlung einverleiben zu können? Na, bitte.

Sammeln kann man unter verschiedensten Gesichtspunkten. Weil man von bestimmten Dingen fasziniert ist, weil man einfach besitzen will oder aus rein nostalgischen Gründen.

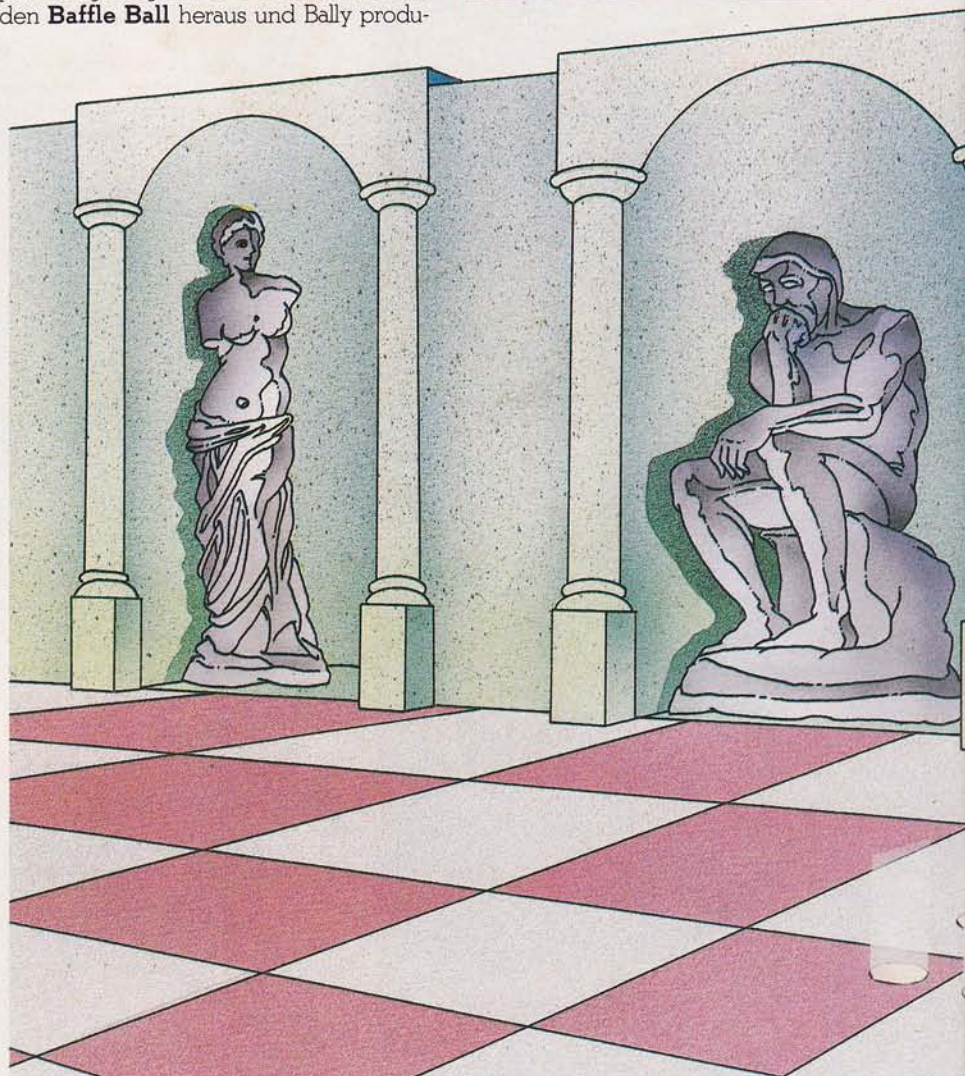
Nun, was liegt für die meisten **TeleMatch**-Leser wohl näher, als ihren Sammeltrieb auf ein bestimmtes Gebiet auszurichten. Nämlich die Spiele. Wir meinen hier nicht die HomeVideospiele, auch wenn Sie eine umfangreiche Sammlung von SpielCassetten haben und vielleicht eine Reihe von hand-held-Spielen Ihr eigen nennen. Das ist eine andere Sammel-Geschichte. Und mit den großen Brüdern, den Automaten, auch kaum zu vergleichen. Atari's **Pac-Man**? Schön und gut. Aber diese Version und der Automat von Bally/Midway... na, das kann ja wohl schlecht angehen. Da kommt eben nur das Original in Frage. Und wie viele andere Münzautomaten gibt's, die

man einfach nicht perfekt in eine HomeVideospiele-Version umsetzen kann, abgesehen von denen, für die keine Lizenzen vergeben werden.

Und damit sind wir schon mittendrin im Thema: Dem Automaten-Sammeln. Zunächst muß man wissen, daß alle Münz-Automaten, die je gebaut wurden, nur in bestimmten limitierten Auflagen nach draußen kommen, egal wie erfolgreich sie sind. Das ist ein zusätzlicher Reiz, eines (oder viele) solcher Spiele zu Hause zu haben. Wie man daran kommt? Sie werden überrascht sein, doch das ist leichter als Sie denken. Vorab müssen wir mit einem weit verbreiteten Irrtum aufräumen, nämlich, daß die Maschinen viel zu teuer sind. Ich habe ohnehin den Eindruck, als glaubten viele Leute, Münzautomaten seien Teil einer völlig anderen Welt, und wenn ein bestimmtes Modell von der Szene verschwunden ist, würde es an einem anderen Ort für eine neue Gruppe von Spielern aufgestellt werden. Genau das ist nicht der Fall. Zugegeben: Einige Spiele sind leichter zu finden als andere. Aber, wie heißt es so schön? Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg.

Fangen wir mit den Dreißiger Jahren an, als sich die Automatenindustrie in den USA entwickelte und die Spiele zu enormer Popularität gelangten. 1931 brachte Gottlieb den **Baffle Ball** heraus und Bally produ-

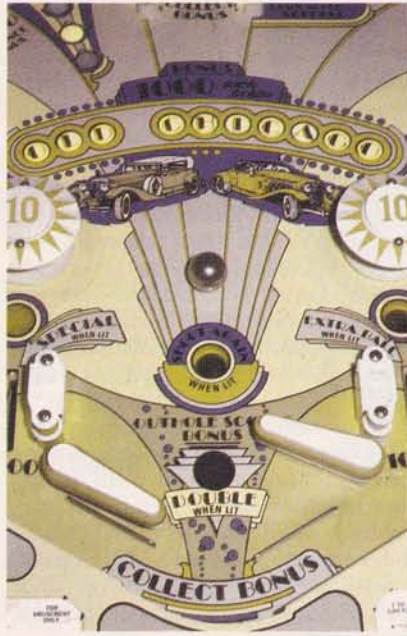
zierte 1932 **Ballyhoo**. Zwei Automaten, die aus der Masse herausragen. Wieso *Masse*? Nun, allein 1932 versuchten Dutzende von Gesellschaften am Pinball-Boom zu verdienen. In diesem Jahr wurden über hundert verschiedene Flipper produziert. In der Anfangszeit entstand auch Harry Wil-



liams' inzwischen legendäres Spiel **Contact** (1933), das als erster Flipper mit einem Abschusschacht versehen war und über eine *Spielmechanik* im Sinne des Begriffes verfügte. Ein weiteres ungewöhnliches Gerät: Bally's **Rocket** (1934). Es war in anderer Hinsicht richtungsweisend und ging als erste Pinball-Maschine, an der man Geld gewinnen konnte, in die Geschichte ein.

Wenn Sie sich ein wenig intensiver mit der Münzautomatengeschichte befassen, werden Sie feststellen, daß es eine ganze Reihe von Modellen gibt, die eines Tages einen beträchtlichen Wert haben werden. Das hängt natürlich davon ab, wie leicht oder schwer man daran kommt, und ob sich eines Tages ganz ernsthafte Sammler dieses Gebietes annehmen und so ihr Kapital anlegen wollen.

Sollten Sie darauf spekulieren, dann richten Sie ihr Augenmerk auf Münzautomaten wie jene, die während des Zweiten Weltkriegs hergestellt wurden, als fast sämtliche Industriezweige mit der Produktion von Kriegsgütern beschäftigt waren. In jenen Jahren wurden nur wenige neue Automaten herausgebracht. Man beschränkte sich darauf,

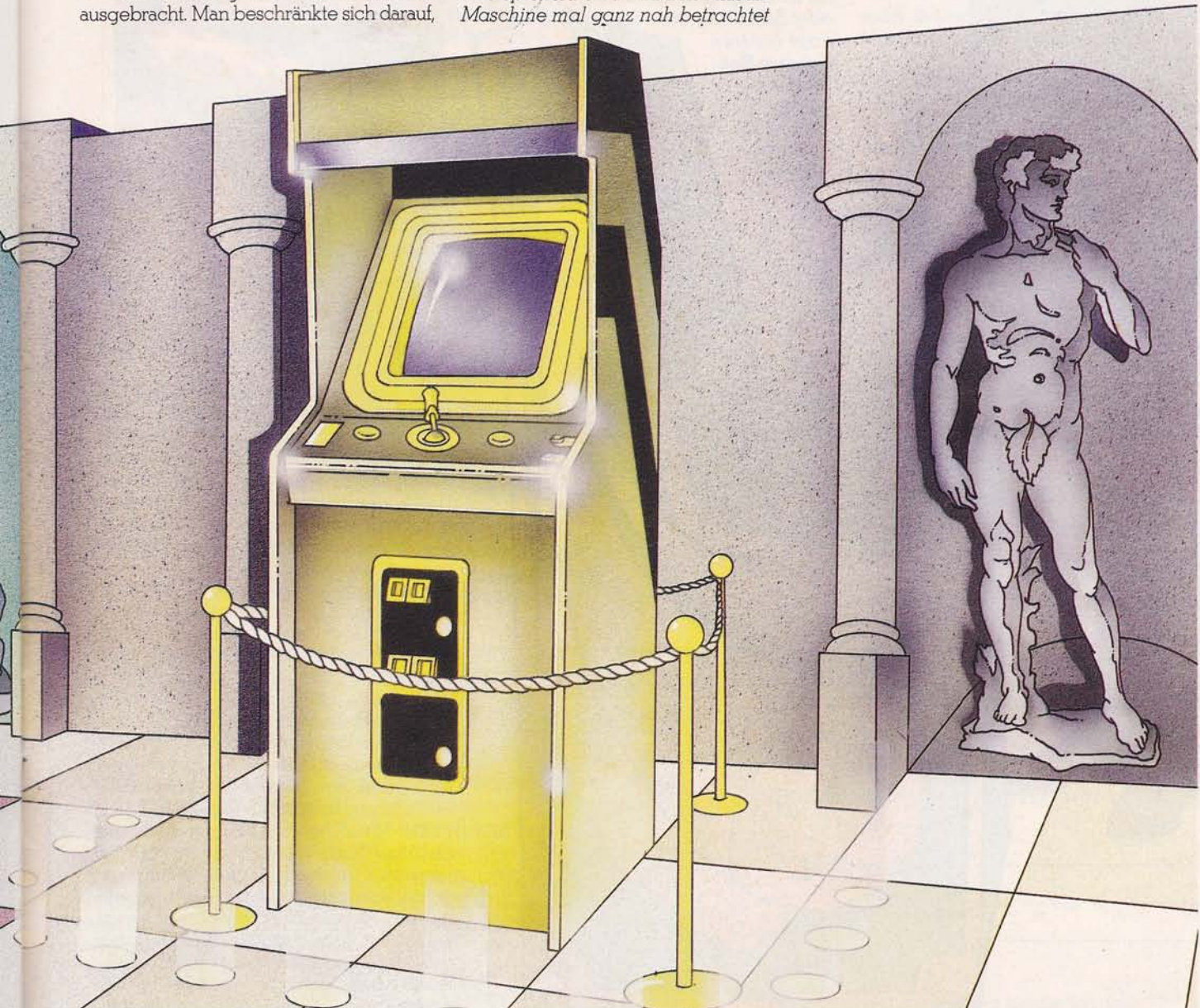


Das Spielfeld einer antiken Pinball-Maschine mal ganz nah betrachtet

alte Modelle umzurüsten, indem man einige Teile wegnahm, durch andere ersetzte und einfach das Dekor änderte. Interessant in diesem Zusammenhang: Die heutigen Videoautomaten werden überwiegend nach dem Prinzip „Verwandlung“ konstruiert. Mit wenigen Handgriffen entsteht aus einem „Spielveteranen“ ein „neues“ Spiel. Was bedeutet: Die Konsole wird lediglich umdekoriert und die Spielplatte ausgetauscht. So einfach ist das.

Doch zurück zur (sammelnswerten) Geschichte: Als erster Nachkriegsflipper-Hit kam Bally's **Victor Derby** in die Hallen. Ebenfalls 1945 brachte Gottlieb **Stage Door Canteen** heraus und von Chicago Coin wurde **Kilroy** ein Renner. Glauben Sie bitte nicht, diese Münzautomaten und ähnliche habe es hier nicht gegeben. Nachforschen lohnt!

Bevor wir fortfahren, noch ein paar Worte zu den gerade erwähnten Modellen und anderen älteren Automaten: Mit den Dadelaautomaten von heute haben die nichts zu tun. Was nicht bedeutet, daß sie nicht



IHR GANZ PRIVATES FLIPPER MUSEUM

sammelnswert wären. Im Gegenteil. Aber das ist ein bestimmter Gerätetyp und nicht jedermanns Sache.

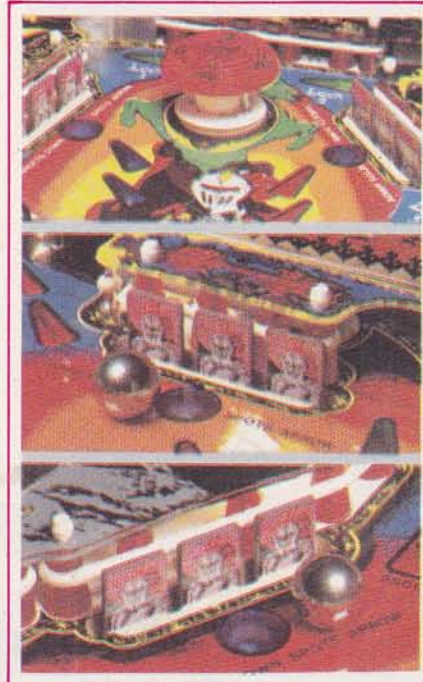
Zu unserer Kategorie gehört Gottlieb's **Humpty Dumpty** (1947). Durch ihn wurden die Flipper alten Stils zu den Pinball-Games im heutigen Sinne. Zu erwähnen

wären noch die „hölzernen“ Automaten aus den Fünfziger Jahren. Sie sind im Preis beträchtlich gestiegen, da es nur wenige funktionstüchtige Exemplare gibt. Bei den Spielen, die danach kamen, ist die Suche erheblich einfacher, und Sie interessieren sich wahrscheinlich mehr für Videoautomaten. Fangen wir doch mit dem ersten kommerziell erfolgreichen Videoautomaten an, mit **Pong**, der 1972 von Nolan Bushnell's neu gegründeter Gesellschaft Atari produziert wurde. In den elf kurzen Jahren der Videoautomaten-Geschichte nimmt dieses Spiel einen entscheidenden Platz ein, der über kurz oder lang seinen Preis beeinflussen wird.

Von den großen Videoautomaten-Herstellern sind einige Geräte unbedingt sammelnswert. So Atari's **Sprint 2** (1976), eines der bisher erfolgreichsten Fahrspiele. **Starship 1** war Atari's erstes Weltraumspiel. Auch eine Empfehlung. Mit **Football** kam der Trakball in die Spielhallen. Eine Welturaufführung gewissermaßen, die's zu besitzen lohnt.

Ein besonderes Bonbon und Mittelpunkt jeder Sammlung wäre der lange Zeit sehr populäre **Sea Wolf** von Midway (Bally-Wulf). Ein Videoautomat,

der mit einem richtigen Periskop ausgerüstet ist. Dann sollten die Original **Space Invaders** (1978) zum Suchen und Finden anregen. Ein Beispiel für schlechten Spielgeschmack ist Exidy's **Death Chase** (1976). Der Automat verursachte beträchtlichen Wirbel, da der Spieler zunächst auf dem Bildschirm Leute überfahren mußte und anschließend den daraus entstehenden



Puffer und Zielscheiben bei Williams' Black Knight

Grabsteinen auszuweichen hatte. In jedem Fall ein Meilenstein und unbedingt empfehlenswert **Space Wars** (1978) von Cinematronic, der erste Automat, der mit Vektorgrafik arbeitete.

Diese Liste erhebt bei weitem keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es gibt noch eine Reihe weiterer sehr guter Spiele aus dieser Zeit. Und sicher haben Sie ja Ihre eigenen Favoriten, die schon längst aus den Hallen verschwunden sind und eigentlich nur darauf warten, von Ihnen im Lager eines Automatenaufstellers oder Herstellers entdeckt zu werden.

Die Nachfrage nach diesen alten Münzautomaten ist noch nicht übermäßig groß und die Preise sind demzufolge recht niedrig. Was auch mit dem relativen Alter zu tun hat. Dazu kommt, daß viele Leute nicht aktiv nach diesen „prähistorischen“ Relikten suchen. Die Preise sollten zwischen 600 Mark und 2000 Mark liegen. Wobei noch einmal betont werden muß: Das hängt vom Verkäufer und dem Zustand des Geräts ab.

Gesucht und begehrt sind die eigentlichen Pinball-Maschinen, die **Flipper**. Mitte der Siebziger Jahre erlebten sie eine Art Wiedergeburt (in den USA) und wurden dadurch Sammelgegenstand. Auch bei uns galt es ja als chic, einen Flipper daheim zu haben. Im Zuge der Wiederentdeckung des Flippers spezialisierten sich einige Leute aufs Restaurieren und Verkaufen solcher Automaten.



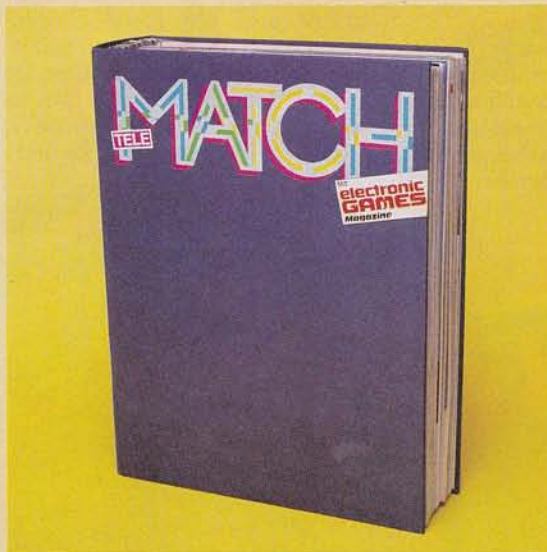
Der Abo-Vorteil

TeleMatch ist schon mit den ersten Nummern 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 sollten auch Sie den Abonnements-Vorteil nutzen!

12 Hefte und die praktische Sammelmappe als Abo-Prämie für DM 50,- (inkl. MwSt. und Zustellgebühr).



Wählen Sie eines der beiden Angebote aus! Und denken Sie daran: TeleMatch ist unentbehrlich – für alle, die gern telespielen.

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, Punktlis ten, Hitparaden und vieles mehr. Von Spielern für Spieler gemacht.



12 Hefte und „Das große Buch der Videospiele“ als Abo-Prämie für DM 50,- (inkl. MwSt. und Zustellgebühr). Mit Tips, Strategie und Ratschlägen für die wichtigsten Video-Systeme und -Spiele.

TeleMatch – für alle, die gern telespielen!

Hiermit bestelle ich 12 Ausgaben der Zeitschrift TeleMatch

- zum Preis von DM 50,- (inkl. MwSt. und Zustellgebühr) und der Sammelmappe als Prämie
- zum Preis von DM 50,- (inkl. MwSt. und Zustellgebühr) und dem „Großen Buch der Videospiele“ als Prämie

(Bitte ankreuzen)

Mit Lieferung des ersten Heftes erhalte ich eine Rechnung.

Absender: _____

Name

Straße/Hausnr.

()

PLZ Wohnort

(Bitte Blockschrift)

Coupon ausschneiden und einsenden an:
TeleMatch Abo-Service, Postfach 10 48 49, 2000 Hamburg 1

IHR GANZ PRIVATES

FLIPPER MUSEUM

Einer der begehrtesten und teuersten ist **Fireball** (1972), ein Flipper, der fast zum Synonym für Pinball-Maschinen schlechthin wurde. Er bestach durch ansprechende, dekorative Grafik, war überaus farbenprächtig und arbeitete als erstes Gerät mit mehreren Kugeln. Dazu befand sich in der Spielfeldmitte ein rotierendes Rad. Ob er nun wirklich *die* Pinball-Maschine ist, wie viele meinen, sei dahingestellt. Aber es lohnt!

1975 brachte Bally den **Wizard** heraus; auf der Rückscheibe waren Ann-Margret und Roger Daltrey abgebildet. In dieser Zeit kam der Film „Tommy“ in die Kinos und mit dem Automaten wollte man an den Erfolg anknüpfen. Ebenfalls von Bally wurde im folgenden Jahr **Capt. Fantastic** produziert. Da prangte kein Geringerer als Elton John auf der Scheibe. Rein technisch waren beide Automaten herausragend. Heute verwundert es, daß man damals der künstlerischen wie wissenschaftlichen Entwicklung in der Pinball-Industrie nicht mehr Aufmerksamkeit und Achtung schenkte.

Ein weiteres Beispiel für Innovation, das ebenfalls kaum Beachtung fand, ist **Dyn O'Mite**, von Allied Leisure Ende 1975 produziert. Der erste Flipper, in den elektromechanische wie elektronische Bauteile integriert waren. Der Weg in die Spiel-Zukunft war damit vorgezeichnet. Nur wenig später folgte von Micro Games das kurzlebige **Spirit of '76**, ein völlig elektronischer Flipper, der der Zeit ebenfalls voraus war. Zu dieser Gattung gehört auch Bally's **Eight Ball** (1977), heute ein Klassiker und eine der erfolgreichsten modernen Pinball-Maschinen dieser Gesellschaft. Ausgestattet mit elektronischem „Gedächtnis“ zum Speichern von High Scores. Im selben Jahr entschied sich auch Gottlieb für die Elektronik und debütierte mit **Cleopatra**. Nur zwei Jahre später brachte Williams mehr Tempo ins Spiel. **Gorgar** hieß dieser Renner. Nicht zu vergessen Atari's Versuch, im Flippergeschäft mitzumischen. Die Kalifor-

nier stellten 1976 **The Atarians** vor. Damit änderte sich die Form der Flipper. Ein Meilenstein wurde dann 1980 von Williams mit **Black Knight** gesetzt: Der erste Flipper, der über zwei Spielebenen verfügte, zugleich mit mehreren Kugeln spielbar und durch Magnete, die sich unter der Spielfläche befanden, neuen Spielreiz brachte. Von speziellen Licht- und Sound-Effekten und einem enormen Spieltempo ganz abgesehen.

So, vielleicht habe ich ja Ihr Interesse und Ihre Neugier wecken und Ihren Sammeltrieb anregen können. Nun fragen Sie sicher, wo mit der Suche beginnen? Das Branchenverzeichnis, die „Gelben Seiten“, helfen Ihnen weiter. Schauen Sie unter der Rubrik „Automatenaufsteller“ nach. Und dann beginnen Sie Ihre Jagd.

Im Kleinanzeigenteil Ihrer Tageszeitung finden Sie unter der Rubrik „Hobby“ oder „Verschiedenes“ häufiger Angebote. Dann sollten Hallen-Flohmärkte nicht unerwähnt bleiben und die zahlreichen Trödler, die es ja in fast jeder mittelgroßen Stadt gibt. Oder, das wäre der direkte Weg, sprechen Sie mit dem Inhaber Ihrer Spielhalle. Und wenn Sie ganz schnell zum Zuge kommen wollen, helfen wir von TeleMatch Ihnen gern weiter.

Zur Vorgehensweise: Erkundigen Sie sich nach dem Zustand der Spiele. Überzeugen Sie sich davon, daß sie funktionstüchtig sind. Klappen Sie die Geräte auf und achten Sie auf Verkabelung und Platinen. Mängel können Sie da schon feststellen. Fragen

Sie, ob ein technisches Handbuch vorhanden ist (das gehört nämlich zu jedem Automaten)! Auf diese Weise erfahren Sie alle technischen Details über das Spiel. Und noch wichtig: Stellen Sie sicher, daß man Ihnen weiterhilft, falls das Gerät doch einmal einen Defekt haben sollte. „Service“ nennt man sowas, und den sollten Sie beanspruchen können.

Preise, ich sagte es bereits, sind eine diffizile Angelegenheit. Sie können schon für 250 Mark einen Flipper bekommen. Neuere, mit viel Elektronik gefüllte Pinball-Automaten, dürften kaum unter 1000 Mark zu haben sein. Und Videoautomaten sind zwangsläufig teurer. Andererseits gibt es auch da gute Gelegenheiten. **Qix** z. B., absolut neu, was als Ausnahme gelten muß, kostet 3000 Mark. Ein Tiefpreis für ein Superspiel.

Als Sammelobjekt sehr begehrt, weil außerordentlich dekorativ und immer seltener zu erhalten, sind Flipperscheiben. Gerahmt ein ungewöhnlicher Blickfang – nicht nur im Spielzimmer! Flipperscheiben erhalten Sie relativ preisgünstig. Für neuwertige müssen Sie ca. 250 bis 300 Mark bezahlen. Ich selbst habe mich auf Flipper spezialisiert, Flipper alten Stils. Meine Sammlung umfaßt acht alte Pinball-Games unterschiedlicher Art und fünf richtig antike Spiele aus den Dreißiger Jahren. Der Spaß ist mir bis heute geblieben. Was tun? Fangen Sie doch gleich an. Und „erfolgreiche Jagd“, wie wir Sammler, Jäger und Spieler zu sagen pflegen. 

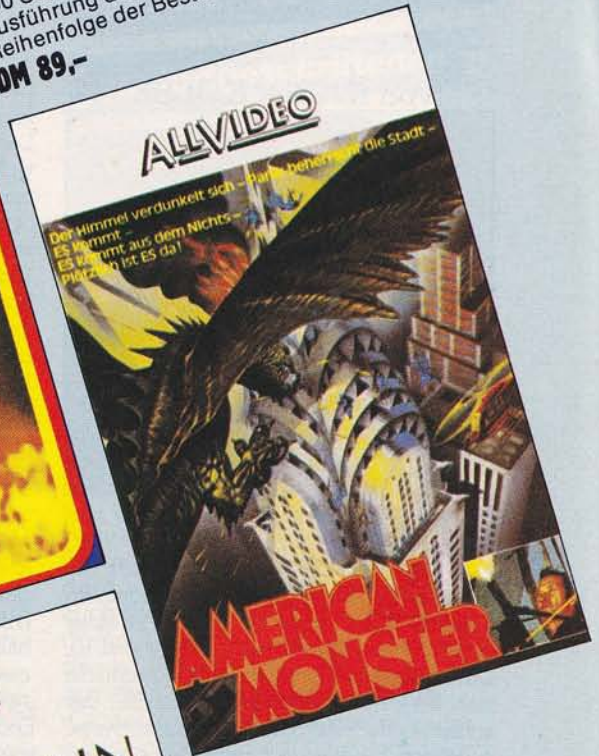


MR. & MRS. PAC-MAN





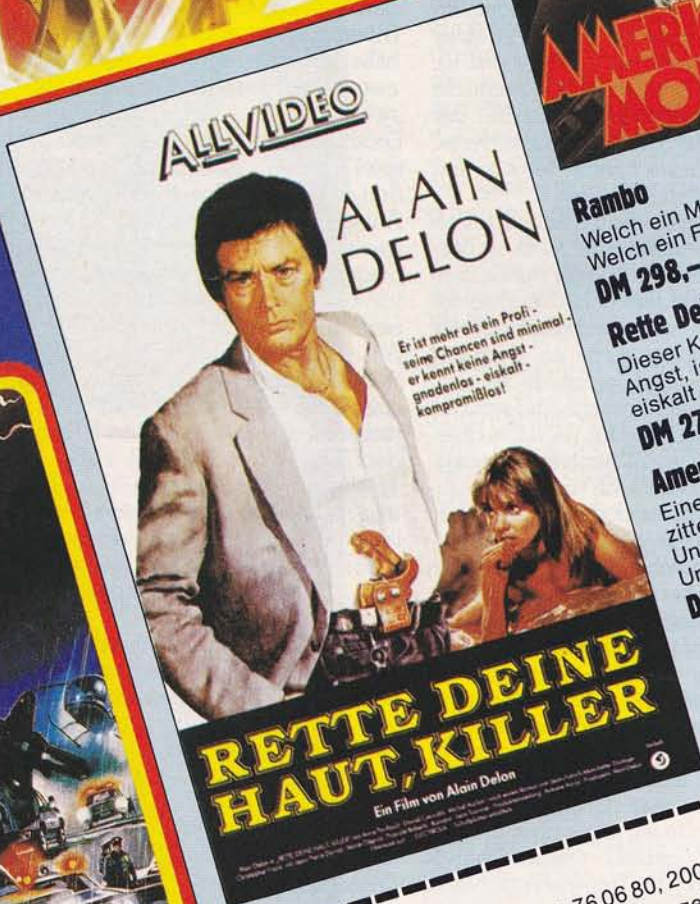
Jäger des verlorenen Schatzes
Ein Muß für jeden Super-8-Fan:
Wir haben die letzten
200 Super-8-Kopien am Lager.
Ausführung daher in der
Reihenfolge der Bestelleingänge!
DM 89,-



Rambo
Welch ein Mann!
Welch ein Film!
DM 298,-

Rette Deine Haut Killer
Dieser Killer kennt keine
Angst, ist gnadenlos,
eiskalt und kompromißlos
DM 278,-

American Monster
Eine Großstadt
zittert vor einem
Ungeheuer aus der
Urzeit
DM 278,-



Bestellcoupon

Video Film Versand, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76
Ja, ich bestelle hiermit nachstehend angekreuzte Filme
per Nachnahme. Gewünschte Filme bitte ankreuzen!

Jäger des verlorenen Schatzes (Super-8)	DM 89,-
Rambo (Video)	DM 298,-
Rette Deine Haut Killer (Video)	DM 278,-
American Monster (Video)	DM 278,-

Name: _____
Straße: _____
Stadt: _____

FRAU FLINKFINGER

von **KARIN KOLBE**



Wie kommt man denn nun zum Automaten spielen, und dazu noch als Frau? Bei mir hat's wie bei den meisten anderen angefangen. Im Frühjahr 1976 lud mich jemand in einer Kneipe zum Flippern ein. Ich war erst 15. Das brachte dann auch Schwierigkeiten mit sich, hielt mich aber nicht davon ab, der schnell entfachten Spielleidenschaft weiter zu frönen. Die Punkte summierten sich und ich holte die ersten Freispiele.

In unserer Stadt gab es auch eine Spielhalle, die mich besonders reizte. Nicht nur deshalb, weil man erst ab 18 rein durfte, sondern weil ich dort meine Lieblingsgeräte fand. Meistens wurde ich rausgeschmissen, aber hin und wieder durfte ich doch mal spielen. Dort lernte ich jemanden kennen, der in der Automatenbranche tätig war. Das nutzte ich natürlich, weil ich mich fürs Spielen generell und alles Drumherum interessierte. Von ihm bekam ich die Adresse einer Fachzeitschrift, durch die ich mehr über die Branche erfuhr.

Bis Ende '80 zog sich meine Flipperleidenschaft hin. Ich hatte die Sache schließlich so gut im Griff, daß ich an verschiedenen Geräten für zwei Mark stundenlang spielen konnte.

Ich fing damals an, mich für Geldspielgeräte zu interessieren. Weniger aber, um daran zu spielen (dazu waren und sind sie mir zu teuer), sondern weil mich ihr Innenleben interessierte. Ein paar davon hab' ich zu Hause. Dann wollte ich etwas über die Entwicklung der Automaten wissen. Irgendwann bekam ich eine Transparentscheibe geschenkt und heute ist eine kleine Sammlung daraus geworden.

Es gab einige einfache schwarz-weiß Videospiele, deren Spielinhalt aber sehr zu wünschen übrig ließ. Mich sprach das auch nicht an. Ende '78 änderte sich das, als die neue Videospiele-Generation aufkam. „Space Invaders“ machten den Anfang. Der Monitor war farbig und das Spiel witziger und interessanter. Man konnte das nicht bereits nach wenigen Spielen knacken. Für mich war das sowas wie eine Revolution.

Die unzähligen anderen Spiele, die dann folgten, basierten alle auf „Space Invaders“. Das bekannteste war wohl „Galaxian“. Obwohl ich hin und wieder gern dran spielte, machte es mir damals nicht besonders viel Spaß. „Moon Cresta“ begeisterte mich etwas länger.

1980 besuchte ich erstmals die Fachmesse Spiel- und Warenautomaten „ima“ in Frankfurt. Das war das Nonplusultra – die Krönung meiner Spielleidenschaft. Inzwischen 18 Jahre alt mußte ich nicht mehr befürchten, aus der Spielhalle „entfernt“ zu werden. Dazu kommt ja ein merkwürdiger Punkt: Spielhallen waren und sind – leider! – Orte, an denen das „starke Geschlecht“ das Sagen hat. Anfangs bereitete mir das eine Menge Schwierigkeiten, weil ich relativ oft allein in die Hallen ging. Es gibt immer noch genügend Männer, die es für unvorstellbar halten, daß Frauen gern allein in eine Spielhalle gehen, um dort zu spielen. Meist sieht man da nur Frauen in Begleitung von Männern.

Ende 1980 brach dann bei mir das „Videospiel“-Fieber aus. In Essen entdeckte ich den Automaten „Space Panic“. Ich war auf Anhieb so begeistert, daß ich's einfach spielen mußte. Weil der Umgang mit dem Steuerknüppel aber ungewohnt war und ich kaum Erfolg hatte, ließ ich's zunächst sein.

Auf der zweiten „ima“ in Frankfurt 1981 entdeckte ich dann „Space Panic“ wieder und spielte fast vier volle Messetage lang nur an diesem Gerät. Ich hatte abends Krämpfe in den Händen und wundete Füße. Richtig spielen konnte ich „Space Panic“ noch immer nicht, aber ich hatte eine Menge gelernt und konnte vor allem mit dem Joystick umgehen. Die wichtigen Tricks für hohe Punktzahlen habe ich bei anderen Spielern abgeguckt.

Ende '81 kam dann Nintendos „Donkey Kong“. Bei dem Spiel macht mir so schnell keiner was vor. Vor allem nicht bei der etwas leichteren Version „Crazy Kong“, wo das 3. Bild (Fahrstuhl) sogar wesentlich einfacher ist. Mein Rekord steht bei 441.600 Punkten. Meine persönliche Bestleistung bei „Donkey Kong“ liegt bei 189.000 Punkten.

Danach hatte ich eine ganze Weile kein absolutes Lieblingsspiel. „Qix“ hab' ich ausprobiert, kam aber nur zu durchschnittlichen Ergebnissen. Im letzten Jahr hab' ich dann eine Weile an „Donkey Kong jr.“ gespielt, schaffte auch mal über 100.000 Punkte, verlor dann aber den Spaß, weil es in meiner Spielhalle ziemliche Probleme mit der statischen Aufladung gibt und das Gerät besonders stark darauf reagiert. Steht jemand in Nähe des Gerätes, ist sofort das Bild und damit also das Spiel weg.

Auf der diesjährigen „ima“ fand ich nach ei-

ner langen Nur-Flipper-Phase („Mr. + Ms. Pac-Man“) endlich wieder ein Videospiele, das mich begeisterte: „Ponpoko“. Bis zum verflixten 13. Bild hab' ich's schon gebracht. Gewisse Ähnlichkeiten mit „Donkey Kong“ und „Space Panic“ sind wohl gegeben. Mir gefällt aber, daß man so viele Varianten spielen kann. Ich suche mir die, die am wenigsten Zeit benötigen und somit den größten Bonus bringen, bis zu 7.000 pro Durchgang.

Der Waschbär „Ponpoko“ muß Früchte sammeln, die auf dem Boden und weiteren vier Etagen verteilt sind. Die Etagen sind durch Leitern miteinander verbunden. Auf den einzelnen Etagen befinden sich mehr oder weniger große Lücken, die man überspringen kann – oder auch nicht. Das über man rauskriegen. Kurze Sprünge kann man ohne Joystick durchführen, weite, indem man den Joystick beim Sprung in die entsprechende Bewegungsrichtung führt. Gelingt das nicht, verliert man einen „Ponpoko“.

Weitere Schwierigkeiten sind z. B. kleine Nägel, die nicht berührt werden dürfen. Dann die Krüge, in denen sowohl Bonuspunkte, aber auch Schlangen sein können. Letztere sind zwar langsam, rauben einem aber wertvolle Bonuszeit oder zwingen zu Umwegen. Faustregel: Wo immer es geht, möglichst nur kurze Sprünge. Auch das spart Zeit. Bis zum letzten Bild schaff' ich's, nur die Sache mit den Bierkrügen mißlingt noch. Doch irgendwann schaff' ich das auch. Übrigens: Pro Abend verspiele ich vier bis fünf Mark.

Das ist er „Ponpoko“, Karin Kolbes Automaten-Favorit



XEVIIOUS

Neuer Stern am TV-Spiel-Himmel: XEVIIOUS von Atari. Ungewöhnlich in der Grafik, schnell und spannend in der Aktion.



XEVIIOUS kann in vier Schwierigkeitsgraden gespielt und, das ist neu, diese sind vom Spieler selbst einstellbar. Dazu gibt's bis zu 15 unterschiedliche Bonus-Möglichkeiten, abhängig vom gewählten Spielprogramm. Jeder weitere Kommentar erübrigt sich. Motto: Laßt Bilder sprechen.

Personalcomputer-

Besitzer Klaus S. (42)

im fortgeschrittenen

Grud-Fieber.



Keine Angst:
Beim Grud-Fieber

handelt es sich
um eine schwer
ansteckende,
aber völlig unge-
fährliche Epede-
mie. Grud ist das eingetragene

Warenzeichen der Sirius Software, Inc. Ein Unternehmen, das schon in den USA dafür gesorgt hat, daß Besitzer von Personalcomputern des Fabrikats **IBM-PC, Apple, Commodore VIC-20, Atari 400 und 800**

auch bei Spiel und Spaß mit ihrem Computer rechnen können. Das Prinzip von Sirius ist ganz einfach. Sie schieben eine Sirius-Diskette oder -Cassette in Ihren Personalcomputer – und schon läuft auf dem Bildschirm ein Spiel, wie es Ihnen kein noch so guter Telespiel-Computer liefern könnte: mit den intelligentesten Spielabläufen, schnellen Reaktionen, detaillierten Grafiken und originalgetreuer Farbauflösung.

Füttern Sie also Ihren Personalcomputer statt mit Zahlen zur Abwechslung mal mit Sirius-Spiel-Disketten oder -Cassetten. Sie werden staunen, wieviel Spaß Ihr Computer plötzlich versteht!

Über das große Programm spannender Spiele informieren wir Sie gern. Schicken Sie einfach diesen Coupon an den autorisierten Alleinvertrieb für Deutschland: Concept Video GmbH, Winfriedstraße 11, 8000 München 19, Tel. 0 89/17 60 66, Telex 5 22 668.



Grud-Schein

Bitte schicken Sie mir Informationen über das Programm der Sirius-Spiel-Disketten und -Cassetten für Personalcomputer. Meine Anschrift:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Ich besitze einen Personalcomputer
des Fabrikats/Typs _____

Der Reversi-Challeng

Wollten Sie nicht immer schon mal ein Programm gegen ein Programm schreiben, falls Sie stolzer Besitzer eines Home-Computers sind? Hier haben Sie die einmalige Gelegenheit, Ihr Können zu beweisen und mit dem der Profis zu messen. Ihre Mühe wird, vorausgesetzt, Fortuna ist Ihnen hold, mit schönen Preisen belohnt. Interessiert? Also, bitte ...

- 2.-4. Preis Je ein Reversi Challenger
5.-50. Preis Je ein TeleMatch-Jahresabonnement

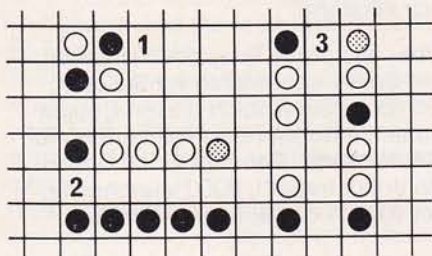
Und das ist Ihre Chance

Senden Sie das von Ihnen entwickelte Programm auf Floppy oder Cassette (Sie können das Programm in jeder beliebigen Computersprache schreiben!) an

Damit konnten wir natürlich nicht rechnen, aber so spielt das Leben nun mal. „Wie wär's denn“, fragte Fidelity Electronics nach unserem Bericht in **TeleMatch** 2/3 über den Reversi Challenger, „wenn Ihre Leser selbst ein Othello-Programm schreiben?“ – Moment mal, wie war das? Unser Gegenüber lächelte: „Unser Computer ist bisher von keinem anderen bezwungen worden. Aber vielleicht gibt es ja jemanden in Deutschland, der ...“ Kurz und gut: wir haben den Fehdehandschuh aufgenommen und reichen ihn hiermit weiter. An Sie!

Was ist zu tun? Ihre Aufgabe besteht darin, ein Reversi-Programm zu schreiben, das den Challenger in Spielstärke 6 (er hat insgesamt 18) schlägt. Wie Reversi bzw. Othello gespielt wird, haben wir in **TeleMatch** 1 erläutert. Hier noch einmal der Spielgedanke und die offiziellen Spielregeln des amerikanischen Othello-Verbandes, nach denen auch der Reversi Challenger spielt.

Das Spielbrett hat 64 Felder. Gespielt wird mit 64 Steinen, die auf einer Seite schwarz, auf der anderen weiß sind. Bei Spielbeginn hat jeder Spieler 32 Steine einer Farbe.



Durch Hinzulegen jeweils eines weiteren Steins wird der Gegner „gefangenommen“ und in einen Stein der eigenen Farbe verwandelt (= umgedreht). Gewonnen hat, wer bei Spielende die meisten Felder belegt hat.

Die Spielregeln

- Das Spiel beginnt mit der in Abb. 1 gezeigten Aufstellung.
- Schwarz legt zuerst. Sie müssen den Gegner zwischen zwei Steine Ihrer Farbe bekommen. Das kann horizontal, vertikal und diagonal sein. Sämtliche gegnerischen Steine, die in einer Reihe liegen und sich zwischen den Steinen befinden, werden umgedreht. Bei-

spiel: Am Anfang einer Reihe liegt ein schwarzer Stein. Darauf folgen drei weiße. Wird nun ein zweiter schwarzer Stein am Ende der Reihe angelegt, werden die weißen umgedreht. Die ganze Reihe besteht jetzt aus schwarzen Steinen (Abb. 2).

- Kann ein Spieler nicht mindestens einen Stein des Gegners erobern, darf dieser wieder legen.
- Man kann nur legen, wenn damit mindestens ein Stein gewonnen wird.
- Eine „Gefangennahme“ ist nur als direkte Folge des Legens eines Steines möglich. Gedreht werden nur die Steine, die sich in einer REIHE befinden (siehe Abb. 3).
- Die gefangenen gegnerischen Steine MÜSSEN ausnahmslos umgedreht werden.
- Sind alle 32 Steine des einen Spielers gelegt und hat dieser Spieler die Chance, noch einen weiteren gegnerischen Stein zu erobern, muß der Gegenspieler ihm einen Stein abtreten. Dies gilt solange und sooft der erste Spieler das kann.
- Sobald ein Stein gelegt ist, darf er nicht mehr auf ein anderes Feld bewegt werden, egal, wie oft er gedreht wird.
- Das Spiel ist beendet: a) wenn alle 64 Felder belegt sind, b) wenn keiner der Spieler einen gegnerischen Stein gefangen nehmen kann oder c) wenn alle Steine auf dem Brett eine Farbe haben. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Fehler belegt hat.
- Jeder Spieler hat jeweils 30 Minuten Bedenkzeit pro GESAMTSPIEL.

Kompliziert? Probieren Sie's einfach mal aus und das Spiel ist klar. Für die Entwicklung des Programms haben Sie zwei Monate Zeit. Und damit Ihnen der Aufbau etwas leichter fällt, geben zwei Fachleute auf der gegenüberliegenden Seite ausführlich Hilfestellung. Von den beiden kommt auch noch folgender Hinweis: Die Felder sind in ihrem Aufbau wie Schachspalten zu betrachten. Die Zeilen laufen von oben nach unten. Soviel zum Spiel.

Das können Sie gewinnen

- Preis 10 Tage Urlaub im sonnigen Florida (Flug, Hotel, Verpflegung und Taschengeld inklusive)

Ob ein Programm gut oder schlecht spielt, der zugrundeliegende Algorithmus ist immer der gleiche. Was diesen Algorithmus ausmacht, läßt sich am besten verstehen, indem man sich vergegenwärtigt, wie man selbst Reversi spielt. Nachdem der Gegner seinen Zug ausgeführt hat, stehen einem selbst mehrere Züge zur Auswahl – man erwägt alle und versucht sich vorzustellen, auf was für Stellungen jeder einzelne führt. Der beste, wenn man beurteilen kann, welche Stellung „gut“ und welche „schlecht“ ist, wird dann ausgeführt.

Soll ein Computer-Programm eine Auswahl zwischen verschiedenen Zügen vornehmen, muß der Programmierer ihm vorher die Kriterien zur Auswahl detailliert „beigebracht“ haben – Kriterien, die es nicht nur zwischen „gut“ und „schlecht“ unterscheiden lassen können, sondern ihm einen Vergleich zwischen je zwei Stellungen ermöglichen: eine ist „besser“ als eine andere. Wird später eine dritte erwogen, läßt sich ihre Qualität in Relation zu früheren setzen. So entsteht eine Reihenfolge aller Züge. Das Programm wird dann den Zug vorschlagen oder ausführen, der die Liste anführt, es **maximiert** die Qualitäten aller alternativen Züge.

Die Abstufungen in der Qualität wird ein Computer durch eine Zahlenrepräsentation vornehmen, so daß ein Vergleich von ganzen Zahlen den Unterschied der Qualitäten wiedergibt. Die Zuordnung Stellung-Zahlenwert wird von einem Unterprogramm vorgenommen, das man „Bewertungs-“ oder „**Evaluationsfunktion**“ nennt. Es ist nur diese Subroutine, die ein Programm stark oder schwach spielen läßt. Bisher sind nur die eigenen Zugmöglichkeiten betrachtet worden – wie aber wird der Gegner parieren? Der menschliche Spieler würde, sollen die Antwortmöglichkeiten des Gegners berücksichtigt werden, den Zug ausführen, der als Gegenzug nur möglichst schlechte erlaubt. Andererseits wird auch der Widerpart versuchen, den für sich besten auszuführen. Der Ziehende sollte alle Züge des Gegners auf jeden einzelnen von ihm selbst betrachten und wie oben die Evaluationswerte maximieren, dann aber so ziehen, daß der maximale Wert für den Gegner möglichst klein

er fordert Sie heraus

TeleMatch Verlag GmbH & Co
Stichwort: Reversi Challenger
Karlstr. 26
2000 Hamburg 76

Teilnahmebedingungen

Teilnahmeberechtigt ist jeder TeleMatch-Leser. Ausgeschlossen sind die Mitarbeiter des Verlages. Die Ermittlung der Gewinner erfolgt unter Ausschluß des Rechtsweges. Es gilt aus vereinbart, daß sämtliche Rechte an den Programmen bei den Autoren bleiben und diese ohne deren ausdrückliche

Zustimmung weder veröffentlicht noch in irgendeiner Form kopiert oder vervielfältigt, Dritten zugänglich gemacht oder kommerziell genutzt werden dürfen. Die Teilnehmer sind damit einverstanden, daß der Verlag TeleMatch eine Kaufoption auf das Programm hat.

Einsendeschluß ist der 10. August 1983 (Datum des Poststempels).

Von ANDREAS BURMESTER und WOLF-CARSTEN CONRAD

Im März 1983 glaubten wir, beide Informatik-Studenten, daß das von uns geschriebene Reversiprogramm in der Lage sei, Fidelity Electronics' „Reversi-Challenger“ zu schlagen. Wir erlebten gleich drei katastrophale Niederlagen. Dennoch sollte sich niemand abschrecken lassen: Nur wenig gute Ideen können aus einem amateurhaften Programm ein meisterschaftliches machen. Hier geben wir unsere Erfahrungen und Überlegungen weiter

ist. Er minimiert die maximierten Evaluationswerte, er „**minimaxt**“ sie.

Wir haben bis jetzt den gesamten weiteren möglichen Spielverlauf einen ganzen Zug, einmal selbst gezogen und den Antwortzug oder zwei Halbzüge weit betrachtet. Dehnt man dieses Verfahren noch weiter in die Zukunft des Spieles aus, so sagt man, daß der Horizont, bis zu dem man blicken kann, drei, vier etc. **Halbzugtiefen** beträgt. Man kann dann das zukünftige Spiel bis zu einem bestimmten Horizont als einen **Spielbaum** darstellen.

Die Idee läßt sich mit Abb. 2 erklären: Nach Knoten ① ist der Wert +3 zurückgetragen worden. Hat man für Knoten ③ einen Evaluationswert von +4 errechnet, ist der von ④ uninteressant geworden, denn nach ② muß ein Wert größergleich 4 zurückgetragen werden (Maximumbildung) – nach Knoten ① wird aber sicherlich +3 geschrieben, da $4 \geq 3$ und hier die Werte minimiert werden.

Zum wichtigsten Bestandteil eines Reversispielenden Programms, der Evaluationsfunktion: Man sollte wissen, daß die Absicht eines Spielers (am Ende mehr Steine zu haben als der Gegner) keine Strategie liefert, wie sie z. B. David Shaman oder Brian Rose,

die beiden besten amerikanischen Othello-(= Reversi)-Spieler, verfolgen. Eine solche Strategie (**Steinmaximieren**) würde eine Evaluationsfunktion verwirklichen, die die Differenz zwischen den eigenen und den gegnerischen Steinen bildet (große Differenz = gute Stellung). Es scheint umgekehrt eher so zu sein, daß gute Spieler in der Eröffnung und im Mittelspiel versuchen, die Anzahl eigener Steine zu begrenzen, um möglichst viele Züge zur Auswahl zu haben (je weniger Steine der Gegner hat, desto weniger Sprungmöglichkeiten sind auch da – desto kleiner ist die eigene **Mobilität**). Trotzdem darf man natürlich nicht vergessen, daß am Ende doch nur die Steine gezählt werden!

Ein Baum in der Informatik ist ein Graph, der aus sogenannten „Kanten“ und „Knoten“ besteht, wobei zu jedem Knoten genau eine Kante führt und von jedem Knoten beliebig viele Kanten weggeführt können. Den Knoten würden dann Brettstellungen entsprechen, die Kanten wären die Züge, die eine Stellung in eine andere überführt. Es gibt noch einen Knoten, zu dem keine Kante führt, diese „Wurzel“ steht beim Spielbeginn für die Anfangsstellung, später für das Brett, auf dem der nächste Zug ausge-

führt werden soll. (Siehe Abb. 1 mit einem an der Wurzel aufgehängten Baum.)

Wir zeigen in Abb. 2 einen beliebigen Spielbaum (ohne zugehörige Stellungen und Züge) für eine Halbzugtiefe von 3, die das oben erklärte **MINIMAX-Verfahren** darstellt.

Schritt 1: Bewerte (evaluiere) die Stellungen der terminalen Knoten (Halbzugtiefe 3).

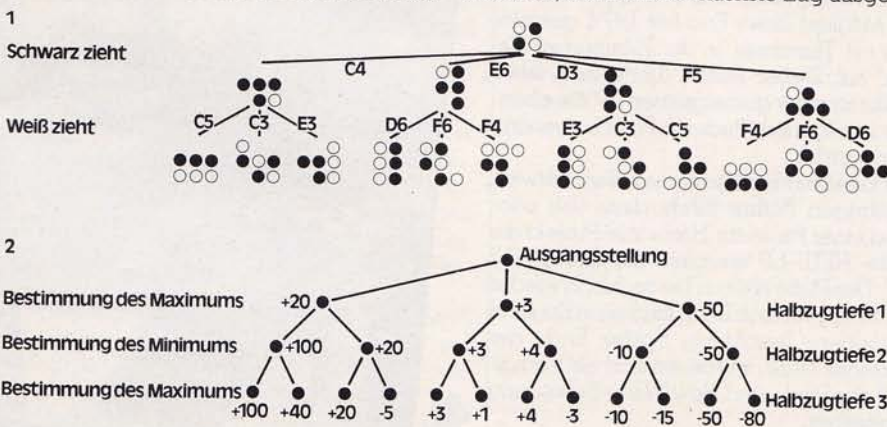
Schritt 2: Schreibe an jeden Knoten der Halbzugtiefe 2 das Maximum der Werte der zugehörigen terminalen Knoten.

Schritt 3: Schreibe an jeden Knoten der Halbzugtiefe 1 das Minimum der Werte der zugehörigen Knoten der Halbzugtiefe 2.

Schritt 4: Wähle den Zug aus, dessen zugehörige Kante von der Wurzel zu dem Knoten der Halbzugtiefe 1 führt, dessen Wert maximal ist. (Man mache sich klar, daß in dem Beispiel von Abb. 2 der Evaluationswert +20 die MINIMAX-Auswahl übersteht.

Das vorgestellte Verfahren zur Zugauswahl wurde schon 1949 von Claude Shannon vorgeschlagen und ist die Basis für alle schwach- (oder reversi-)spielenden Computer-Programme. Es läßt sich auf beliebig tiefe Spielbäume anwenden.

Es ist das Ziel jeden Programmierers, den Spielbaum möglichst tief zu durchsuchen, also weit in die Zukunft des Spieles zu sehen, um Gefahren/Vorteile für das eigene Spiel zu erkennen. Da aber die Anzahl der Stellungen und damit die Rechenzeit exponentiell mit der Tiefe des Baumes wächst, läßt sich nicht einmal mit einer Verdoppelung der Rechenzeit eine Erhöhung der zu untersuchenden Halbzugtiefe um 1 erreichen. Man versucht, dieses Problem zu lösen, indem man Stellungen, die nicht mehr interessant sein können, auch nicht mehr betrachtet. Das „ **α - β -Abschneiden**“ (Simon, 1967) ist eine Technik, die solche Stellungen erkennt.



ELEKTRONISCHE MÄ

Null Uhr. Die beiden Tonbandmaschinen werfen sich ängstliche Blicke zu und schwitzen die letzten Umdrehungen aus ihren Magnetspulen. Erregt spucken die Hüllkurvengeneratoren des Synthesizers immer neue Melodien aus. Das Mischpult überlegt fieberhaft, durch welche Kanäle es die Flut von Klängen leiten soll. Das Dolby kann sein Rauschen kaum noch unterdrücken. Der Strom aus der Steckdose britzelt seit sieben Stunden durch den Gerätedschungel... Fortuna, Sterntaler, Silberstreif. Michael Rother musiziert wieder elektronische Märchen in seinem Studio

Von ALFRED GÖRGENS

Um die Welt Michael Rother verstehen zu können, muß man ganz am Anfang beginnen: am 2. September 1950. An diesem Tag wurde Michael als Sohn eines Luftfahrt-Kaufmanns und einer Konzertpianistin in Hamburg geboren. Durch den Beruf des Vaters bedingt lebte der Junge die ersten dreizehn Jahre in Deutschland, England und Pakistan. Erst 1963 wurde er in Düsseldorf sesshaft. Und hier entdeckte Michael auch seine Freude an der Musik. Bald gründete er mit Freunden die Gruppe 'Spirits of Sound', die ihm eine Art musikalische Grundausbildung bot. 'Spirits of Sound' war kommerziell gesehen nicht unbedingt erfolgreich. Aber außer Michael Rother machten noch zwei weitere Mitglieder in späteren Jahren von sich reden: Wolfgang Flür, der inzwischen bei 'Kraftwerk' spielt und Wolfgang Riechmann, der durch seine LP „Wunderbar“ bekannt wurde.

Trotz ausgebliebener nennenswerter Erfolge von 'Spirits of Sound' trug die Gruppe in ihren Ansätzen schon den Charakter von Rother's musikalischer Weltanschauung, nämlich das experimentelle Arbeiten, das Suchen nach neuen Wegen, abseits von aktuellen Strömungen. 'Spirits of Sound' arbeitete in Musiktheatern, Multi-Media-Shows und versuchte sich an Film- und Theatermusiken.

Insider-Tip

Michael begann Anfang der siebziger Jahre ein Psychologiestudium, wandte sich aber bald ganz der Musik zu. Zusammen mit Florian Schneider und Klaus Dinger ging Rother 1971 als 'Kraftwerk' auf Deutschlandtournee. Bereits ein halbes Jahr später verließen Klaus Dinger und Michael Rother 'Kraftwerk'. Sie gründeten das Duo 'NEU!'. Anfang 1972 produzierten sie auf eigene Faust die Platte „NEU!“. Die LP entwickelte sich zum Insider-Tip und war noch Anfang der achtziger Jahre ein Orientierungspunkt für viele Avantgarde-Gruppen in Europa und den USA.

Ein Jahr nach „NEU!“ kam Anfang 1973 „NEU! 2“. Klaus Dinger und Michael Rother fühlten sich zu diesem Zeitpunkt in ihrer musikalischen Ambition so weit gefestigt, daß sie eine Englandtournee planten. Auf der Suche nach geeigneten Musikern für ihre Live-Auftritte lernte Rother Hans Joachim Roedelius und Dieter Möbius kennen. Durch dieses Zusammentreffen erfuhr der Plan Rother und Dingers eine unerwartete Wendung. Bei der ersten Session harmonierten die Musiker so sehr, daß Rother, Roedelius und Möbius Pfingsten 1973 in Forst an der Weser die Gruppe 'Harmonia' gründeten. Die Englandtournee von 'NEU!' war damit zurückgestellt. Knapp ein Jahr später erschien die erste LP „Musik von Harmonia“.

Die Drei hatten sich hierbei als Improvisationskünstler gleichermaßen behauptet wie auch als Musikkünstler. Denn für die Aufnahme im eigenen sogenannten 'Studio' standen lediglich zwei Tonbandgeräte zur Verfügung.

Verlockende Angebote

Als 'Harmonia' spielten sie in Kommunikationszentren, Kunsthallen und Museen in Deutschland, Holland und Belgien. Mit ihrer Musik fanden sie im Ausland mehr Beachtung und Anerkennung als in Deutschland selbst. Das damalige 'Roxi-Music'-Mitglied Brian Eno trat 1974 gemeinsam mit 'Harmonia' in der Hamburger 'Fabrik' auf. Dieser Auftritt führte zwei Jahre später zu einer gemeinsamen LP, die ebenfalls im eigenen Studio in Forst aufgenommen wurde.

Der kreative Fleiß des damals vierundzwanzigjährigen Rother führte dazu, daß während einer Pause im 'Harmonia'-Projekt die dritte 'NEU!' LP erschien. Sie hieß „NEU! 75“. Der Platte blieb in Deutschland wieder der Erfolg versagt. Dafür fand sie in England besondere Beachtung. Später, Ende der siebziger Jahre, wurde sie dort als Vorgriff der Punk- und New Wave-Bewegung angesehen.

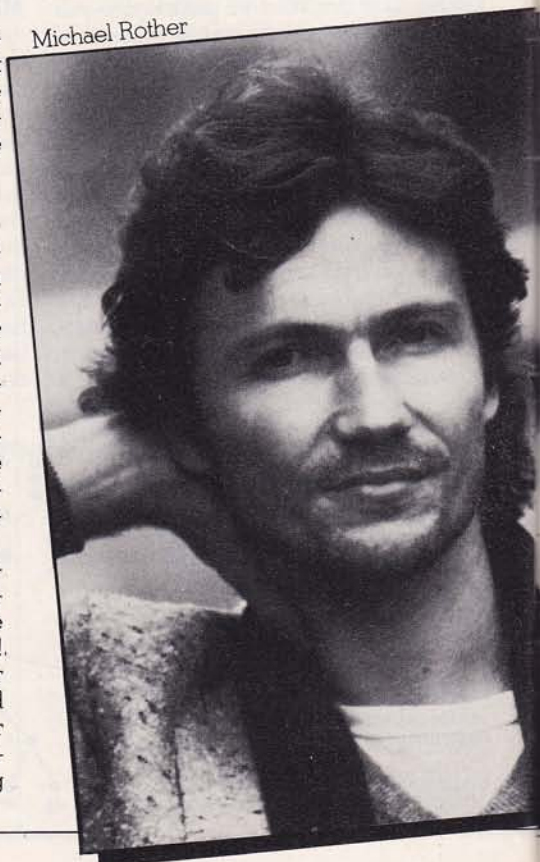
Die Klänge von „NEU! 75“ hallten bis in die USA. Eine große Plattenfirma versuchte, Rother durch einen Exklusivvertrag für fünf Jahre an sich zu binden. Der kluge Rother sah durch dieses verlockende Angebot seine Pläne mit 'Harmonia' gefährdet. Er lehnte ab.

Die Gruppe zerbricht

Diese Entscheidung ermöglichte es, daß im Sommer 1975 die zweite 'Harmonia'-LP entstehen konnte: „Harmonia deluxe“. Die Aufnahme fand wiederum im Studio in Forst statt. Rother war es hierfür gelungen, den Spitzenschlagzeuger Mani Neumeier zu gewinnen, der durch 'Guru Guru' bekannt wurde. Aber auch diese LP blieb erfolglos. Anfang 1976 ließen sich die musikalischen Vorstellungen der drei Musiker nicht mehr unter einen Hut bringen. Und so beschloßen sie, jeder für sich eine Solo-LP aufzunehmen.

Michael genoss seine neue künstlerische Freiheit und brachte ein Jahr später „Flammende Herzen“ auf den Markt, eine LP, die Schlagzeilen machte. Die Musik wurde als „Kaskaden des Schönklangs“ und „Höhepunkt in der Entwicklung des deutschen Elektronik-Rocks“ gelobt. Das Märchen vom neuen Stern am Musikhimmel ent-

Michael Rother



MÄRCHCHEN

stand, vom Musiker, dem über Nacht der Durchbruch gelungen war. Michael Rother konnte darüber nur zartleidend lächeln. Er

Musikalische Märchen werden wahr

wußte, daß seinem Erfolg vierzehn Jahre beharrlicher Arbeit vorausgegangen waren.

„Flammende Herzen“ wurde über 100.000 mal verkauft. Der plötzliche Wirbel um Rother ließ sogar David Bowie aufhorchen. Er fragte bei Rother an, ob er Interesse hätte, zusammen mit Brian Eno an seiner neuen LP mitzuwirken.

Die beiden Filmregisseure Walter Bockmayer und Rolf Bührmann wurden von Rothers Musik so stark inspiriert, daß sie den Kinofilm „Flammende Herzen“ drehten. Auch der Film wurde ein Erfolg. 1978 wurde er bei den Berliner Filmfestspielen mit dem Filmband in Silber ausgezeichnet.

Rother nutzte die materielle Freiheit, die ihm durch den Erfolg von „Flammende Herzen“ gegeben wurde, um sich musikalisch weiter zu festigen. So erschien im März 1979 die zweite Solo-LP mit dem Titel „Sterntaler“. Das Märchentema wurde für Rother Wirklichkeit: Noch im gleichen Jahr erhielt er die silberne Schallplatte. Inzwischen war der Musiker in aller Munde. Er wurde als bester Musiker, bester Instrumentalist gepriesen. Sein Erfolg blieb ungebrochen, als im Herbst 1979 die dritte LP „Katzenmusik“ herauskam.

Es heißt, alles kehrt zu seinem Ursprung zurück. So auch Michael Rother. 1980 richtete er sich in dem geschichtsträchtigen alten Weserhof in Forst ein vollständiges Studio ein, wo er sich jederzeit und völlig unabhängig von Terminzwängen seiner Musik widmen konnte.

Zu den ersten Arbeiten in seinem neuen Studio gehörte die Musik für das Lessing-Bühnenstück „Minna von Barnhelm“. Parallel dazu entwickelte Rother das Konzept seiner bislang letzten LP „Fernwärme“. Als einziger Partner stand ihm der Schlagzeuger Jaki Liebezeit zur Seite. Das Konzept des musikalischen Märchenerzählens via Synthesizer hatte Michael Rother hier konsequent weiterverfolgt. Themen wie „Erikönig, Silberstreif“ oder „Fortuna“ wurden mit schönen, unaufdringlichen Melodien musikalisch umgesetzt. Rothers Musik ist Entspannung und Anregung zugleich.

(Discographie: „Flammende Herzen“, „Sterntaler“, „Katzenmusik“ bei sky records. „Fernwärme“ und Neuauflage von „Flammende Herzen“ bei Polydor/Deutsche Grammophon.)



SCHACH DEM COMPUTER

Schachspielende Maschinen haben den Menschen schon immer fasziniert. Man schrieb das Jahr 1783, als am Hofe Maria Theresias den Gästen ein Schachautomat vorgestellt wurde, der angeblich auf mechanischem Wege Schach spielen konnte. Es handelte sich damals um die Erfindung des österreichischen Ingenieurs Baron von Kempelen. **GERHARD PIEL**

Eine lebensgroße menschliche Figur als Türke verkleidet saß hinter einem Schrank, auf dem ein Schachbrett mit Figuren aufgebaut war. Durch die geöffneten Türen des Schrankes konnte man sich davon überzeugen, daß im Inneren nur eine komplizierte Mechanik vorhanden war. Mit deutlichen Geräuschen und eckigen Bewegungen führte eine Hand des Türken die Figuren während des Spiels.

Das Geheimnis, wie man es fertigbrachte, kleinwüchsige Schachmeister im Schrank für die Beschauer unsichtbar unterzubringen, ist nie vollständig gelöst worden. Schon damals bekannte Spiegeffekte mögen die Täuschung bewirkt haben. Wie dem auch sei: Die Spielstärke der Maschine war Dank der im Inneren verborgenen Schachmeister exzellent!

Das Gerät verlor so gut wie keine Partie und war für damalige Begriffe eine Sensation. Selbst Napoleon und Katharina II von Rußland versuchten den Schachautomaten zu besiegen. Genau 200 Jahre später sorgte die Firma MILTON Bradley GmbH auf der Nürnberger Spielwarenmesse 1983 wieder für eine „kleine“ Sensation, als sie den Messebesuchern den Mikro-Schachcomputer MILTON GRAND MASTER vorstellte.

Figuren wie von Geisterhand bewegt

Schach-Roboter mit Greifarmen, die die Figuren ziehen, sind uns bereits bekannt. Aber wie funktioniert dieses Gerät? Bei Kempelens Türken waren es Tricks, hier bei MILTON ist alles echt. Wie von Geisterhand bewegen sich die Figuren auf dem Schachbrett. Und was ein ordentlicher Geist ist, der macht Geräusche und

der führt auch seine Bewegungen abgehackt aus. Der Bursche hat mit 57 x 47 x 9 cm ganz schöne Abmessungen für einen Mikro-Rechner, aber die Mechanik muß ja auch in seinem schwarzen Kunststoff-Korpus untergebracht werden.

Leise fragte mich ein Besucher, mit dem ich davor stand: Können Sie sich die Technik vorstellen? Ja, Vorstellungen hatte ich schon, aber damit war ich auch schon mit meinem Latein am Ende. Dann bekam ich schließlich den MILTON. Da steht er nun, können Sie sich vorstellen, wie's drinnen aussieht?

Eigentlich ist es schade, daß der Mensch immer alles wissen muß. Soll ich das Geheimnis noch etwas hüten? Wenn man es weiß, ist es alles so einfach. Stichwort: System-Laufwagen-Zeichenmaschine. Die Ingenieure unter Ihnen denken nun: AHAA! Auf dem Reißbrett kann der Ingenieur jeden Punkt mit seinem Zeichenkopf problemlos erreichen.

Sensortasten und Magnete

Der Computer macht das in verkleinerter Ausführung unter dem Schachbrett und den seitlichen Abstellflächen für die Figuren nicht anders. Der Abtastkopf erreicht jedes Feld auf dem Spielbrett. Der Magnet im Kopf erhält den Kontakt zu den kleinen Magneten in den Sockeln der Figuren, und schleift sie damit über die Felder zu ihren jeweiligen Standpunkten. Die Züge des menschlichen Spielers werden MILTON über Sensor-Druckkontakte mitgeteilt. Man drückt mit den Figuren leicht auf die Mitte des jeweiligen Feldes. Die Resttechnik spielt sich wie bei den uns schon bekannten Schachcomputern auch ab. MILTON kann so gut wie alles. Nach dem Einschalten des Rechners rückt er erstmal

mit viel Lärm für beide Parteien die einzelnen Figuren zurecht. Je nachlässiger man sie aufgestellt hat, desto lustiger sind seine Bemühungen, sie präzise in die Mitte der einzelnen Felder zu rücken. Die geschlagenen Figuren werden nach einem genauen vorprogrammierten Schema des Computers auf den Parkflächen abgestellt. Hat man sich geirrt, korrigiert er diese Nachlässigkeit sofort. Und dann kann die erste Partie auch schon beginnen.

Wenn's brummt und blinkt, protestiert der Computer

Zwölf Spielstufen mit den verschiedensten Bedenkzeiten stehen dem Anfänger bis zum Vereinsspieler zur Verfügung. Stufe zwölf ist ohne zeitliche Begrenzung und muß durch die STOP-Taste unterbrochen werden. Die Stufe eins ist für den Anfänger ausgelegt. Wenn man gerade die Grundzüge des Schachspiels erlernt hat, bemüht sich MILTON mit aller Kraft, dem Gegner ein Erfolgserlebnis zu servieren. Dabei stellt er sogar Figuren ein oder bringt seinen eigenen König in Verlustposition. Daß die verschiedenen Turnierstufen vorhanden sind, sei nur am Rande erwähnt. Hier ist MILTON dann auch ein beachtlicher Gegner.

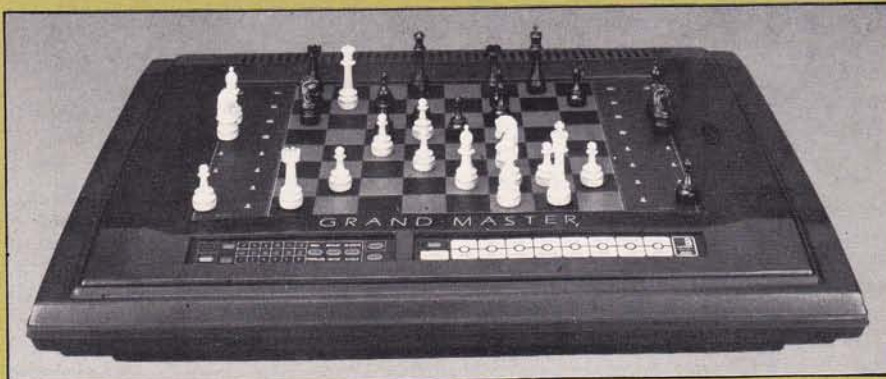
Die 3- und 50-Zug Remis-Regel ist programmiert. Spezialzüge, wie en passant usw., sind bekannt. Falsche Zugeingaben werden moniert. Der Computer protestiert dann mit Brummen und auf dem Anzeigefeld blinken die Leuchten auf. Interessant ist es, das Gerät beim Spiel gegen sich selbst zu beobachten. Nach Spielende baut es die Figuren wieder auf und beginnt automatisch eine neue Partie, sofern Sie es wünschen.

Bei einer Partie zwischen zwei Schachspielern kann er als Schiedsrichter eingesetzt werden. Die vielen technischen Möglichkeiten, die schon erwähnt wurden, können jederzeit wieder eingesetzt werden.

Spielstark, aber nicht ganz Spitze

Sollten Sie ein Schachproblem aus der Sonntagszeitung nicht selbst lösen können, wird Ihnen der Rechner hilfreich unter die Arme greifen. Bis an Fünf-Züger wagt er sich heran. Je nach Schwierigkeitsgrad der Stellung kann es aber Stunden oder sogar Tage dauern. Also seien Sie nicht so faul und strengen Sie Ihren „Prozessor“ selbst einmal an.

Die Spielstärke von MILTON ist zwar beachtlich und man hat ihm ein recht gutes schachliches Rüstzeug mitgegeben, die Spielstärke der Spitzengeräte erreicht er jedoch noch nicht ganz. Das haben Untersuchungen und Vergleichspartien ergeben.



TeleMail

Der TeleShop
von TeleMatch

Hallo, Freunde des elektronischen Spielvergnügens. Jetzt hat TeleMatch den Service, auf den Sie hoffentlich(!) schon lange warten: TeleMail, den Teleshop. Hier sehen Sie den Anfang dessen, was es bei uns alles gibt: Flipper und Flipperscheiben, Geldspielgeräte und Videoautomaten. Und direkt aus USA: Filme, Soundtracks, Riß-Zeichnungen, Hologramme, Bausätze, Bücher, Plakate und sogar Kleidung.

Schreiben Sie uns, was Sie besonders interessiert – wir können es besorgen. Für die Lieferung der hier genannten Artikel benutzen Sie bitte den Coupon.



Flipper

(ca.-Maße: Spielfläche B 80, T 130 cm, Höhe bis Spielfläche 80 cm, Gesamthöhe 180 cm)

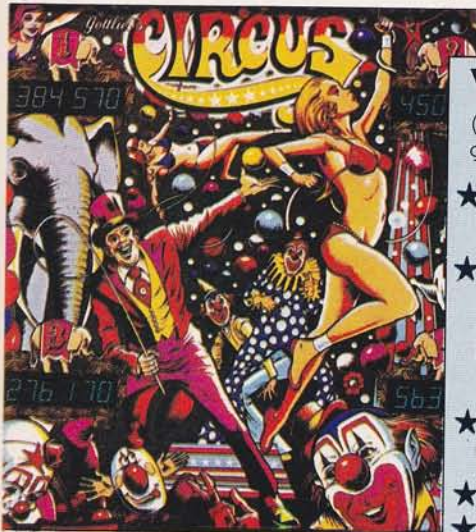
★ HIT	Supersonic	DM 745,- (g)
★ HIT	6 Billion Dollar Man	DM 765,- (g)
★ HIT	Star Trek	DM 765,- (g)
	Viking	DM 785,- (g)
★ HIT	Hot Doggin'	DM 785,- (g)
	Paragon	DM 785,- (g)
	Meteor	DM 870,- (g)
	Countdown	DM 870,- (g)
	Ground Shaker	DM 885,- (g)
★ HIT	Gorga	DM 930,- (g)
★ HIT	Disco Fever	DM 930,- (g)
★ HIT	Rolling Stones	DM 970,- (g)
★ HIT	Kiss	DM 995,- (g)
	Dolly	DM 1.400,- (g)
	Circus	DM 1.250,- (g)
	Silverball Mania	DM 1.980,- (g)

Videoautomaten

(ca.-Maße: H 175, B 65, T 70 cm)

g = gebraucht/werkstattüberholt; n = neuwertig

★ HIT	Warlords	DM 890,-* (g)
	Star Castle	DM 890,- (g)
★ HIT	Slither	DM 1.440,- (g)
	Tempest	DM 1.440,- (g)
	Asteroids	DM 2.980,- (n)
	Space Encounters	DM 1.440,- (g)
	Challenger	DM 1.440,- (g)
★ HIT	Armour Attack	DM 1.440,- (g)
	Berzerk	DM 1.540,- (g)
	Battle Zone	DM 1.580,- (g)
★ HIT	Quix	DM 2.490,- (n)
★ HIT	Space Duell	DM 3.740,- (n)
	Gravitar	DM 5.380,- (n)



Flipperscheiben

(ca.-Maße: 60 x 60 cm) ungerahmt

Viele Modelle beschaffbar; siehe hierzu auch Heftmitte, TeleMatch Galerie.

Preise zwischen DM 180,- und DM 270,-.

Liste anfordern.

* Alle Preise verstehen sich inklusive 13 % Mehrwertsteuer. Sofern nötig, sind die Geräte verpackt. Der Aufbau von Flippem (Beine, Aufsatz) ist selbst vorzunehmen. Bei Problemen bitte TeleMatch wegen Adresse eines Service-Unternehmens kontaktieren.

Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Bei Nicht-Belieferung wird Scheck zurückgesendet.

Coupon

Hiermit bestelle ich aus Ihrer TeleMail-Anzeige in TeleMatch 4/83 folgende Artikel:

_____ zum Preise von DM _____

_____ zum Preise von DM _____

_____ zum Preise von DM _____

Die Lieferung erfolgt gegen beigefügten Verrechnungsscheck, schnellstmöglich (1-3 Wochen).

Die Transportkosten übernehme ich gesondert.

Name _____

Straße _____

Stadt () _____

Datum/Unterschrift _____

Geldspielgeräte

(ca.-Maße: H 85, B 60, T 30 cm) Rotamint, Rotomat, Merkur, Hellomat, Multimat;

alle Geräte: DM 286,-



SPASS UND SPIEL FREI HAUS



Speakeasy - Flipperrendezvous für zwei

ROGER C. SHARPE

Die Diskussion der **TeleMatch**-Redaktion war vorhersehbar, als ich den Vorschlag machte, eine Flipper-Kolumne ins Heft zu nehmen. Außer Frage stand, daß auch der Flipper zum „elektronischen Spielvergnügen“ gehört. Zweifel indes wurden angemeldet, ob man über Flipper wirklich aktuell berichten könne, da doch die Ära der „Pinball“-Maschinen vorbei sei.

Nun, die Internationale Automatenausstellung (ima) in Frankfurt im Januar als auch die amerikanische Automatenmesse in Chicago (im März dieses Jahres) haben belegt, daß der Flipper keineswegs „out“ ist. Im Gegenteil: Man hat ihm quasi „neues Leben“ eingehaucht, und er ist auf dem besten Wege, zu neuer Popularität zu gelangen. Ich kann mir natürlich vorstellen, wie die Reaktion überzeugter TV-Automatenspieler ist. Was hat der Flipper mit seinen flitzenden Silberkugeln schon groß zu bieten? Aber mal ehrlich: Der Spielgedanke ist doch mit dem der meisten TV-Automaten identisch – nämlich Punkte sammeln.

Beim Flipper wie beim Automaten gehört Können zur Beherrschung des Gerätes. Während jedoch der TV-Automat oder das Videospiel generell einem bestimmten Programmablauf folgt, den ein erfahrener Spieler nach einer gewissen Zeit aus dem eff eff kennt, spielt beim Flipper der Faktor „Glück“ oder „Zufall“ eine Rolle, und vermittelt dem Spiel zusätzlichen Reiz. Jedes Spiel am Flipper ist „einmalig“, in der Form des Spielablaufs nicht wiederholbar. Dagegen verläuft das Spiel am Automaten, ich wiederhole es noch einmal, in geordneten,

programmierten Bahnen. Nach Erreichen einer bestimmten Spielebene oder Punktzahl kommt, je nach Automat, ein anderes

Bild, eine andere Situation. Diese eben sind berechenbar.

Was mich am Flipper reizt, der ja ein Stück Kulturgeschichte ist? Neben dem Spiel beeindruckt mich immer wieder die Gestaltung. Flipper – das ist Kunst. Die Grafik spiegelt den Zeitgeschmack wieder, greift Themen des Tages auf, stellt Ereignisse dar, entführt in Fantasiewelten, weckt Illusionen. Sie zeigt Helden, Idole, Comicgestalten und Filmstars.

SPEAKEASY

Bally Wulff

Wenn der Flipper sich jetzt „zur Wehr setzt“ – gegen die TV-Automaten, dann ist das keine Kriegserklärung, sondern ein „sich behaupten“. Der Flipper bietet Entspannung vom Automaten, ein anderes Spielerlebnis. Und dafür möchte ich auch Sie – gelegentlich zumindest – begeistern.

Die Flipper-Hersteller entwickeln zur Zeit neue Spielkonzepte für die „Pinball“-Maschinen. Kombinationen von TV-Automat und Flipper gibt es bereits. Da mutet **Speakeasy** wie ein Relikt aus guter alter Zeit an, und das ist gut. Denn in diesem Gerät sind all jene Features vereint, die das Spiel attraktiv machen. Dazu sind wenige neue Elemente eingeflossen.

Speakeasy ist ein Spiel für zwei und entspricht damit dem ursprünglichen Typ, der erst später von den Vierer-Geräten abgelöst wurden. Eines der ältesten Spielmuster wurde wieder aufgegriffen: Das Spiel mit Karten. Zudem, ebenfalls eine Reminiszenz an die Urtypen, kann man im Spielverlauf



SPEAKEASY (MAIN BOARD)

Zusatzkugeln gewinnen. Strategie und Aktion sind erforderlich, um zunächst zusätzliche Kugeln zu gewinnen und erst in zweiter Linie die Punktzahl zu vervielfachen! Mit etwas Glück werden aus den drei Kugeln, die einem anfangs zur Verfügung stehen, im Spielverlauf neun. Bei Spielbeginn befinden sich am oberen Rand fünf Herzkarten, die gekippt werden müssen. Gelingt das, hat der Spieler bereits zwei Freikugeln gewonnen. Wird eine der Herzkarten jedoch zur „falschen“ Zeit bzw. in „falscher“ Reihenfolge getroffen, kann man sich durch Druck auf einen zusätzlichen Flipper-Knopf neue Karten geben lassen. Dafür werden einem aber 25.000 Punkte abgezogen... Unterhalb der Kartenreihe sind drei Prellpuffer in annähernd Dreiecksform aufge-

stellt. Links davon befindet sich ein „Spinner“, der die Punktzahl proportional erhöht – je nach Treffer. Rechts neben den Prellpuffern ist ein weiterer angebracht. Kernstück von *Speakeasy* sind die von Bally neu entwickelten „Drehziele“ (amerikanisch: „flyaway targets“), die sofort nach Kugelberührung wegspringen. Die „flyaways“ sind ebenfalls fünffach vorhanden und haben die Werte von Pik 10 bis Pik As. Schafft man sie in der richtigen Reihenfolge, gibt's wiederum eine Freikugel. Werden sie in gemischter Reihenfolge gekippt, kommt man auf 125.000 Punkte. Das klingt einfacher, als es ist, da sich der Kugellauf nach einem Treffer nur schwer beeinflussen läßt. Die Kugeln können nämlich von der Vorder- wie der Rückseite zurückgeschleudert werden.



SPEAKEASY PINBALL VERSION

Doch das ist noch nicht alles: Rollt die Kugel ins „Aus“ bzw. landet eine Kugel in einem Auswurfloch, und brennt dabei eine blaue Lampe, schaltet sich automatisch das „Glücks-Roulette“ ein. Raffiniert dabei: Je nach Wert bei Stillstand des Rades kann man zwischen 3.000 und 15.000 Pluspunkte bekommen, eine Kugel gewinnen oder verlieren.

Danach müssen noch vier Joker, die sich rechts – parallel zum Abschusschacht – befinden, überrollt werden. Mit Glück kann hier eine weitere Extrakugel kommen und das Punktekonto nochmals um 20.000 Punkte erhöht werden. Unterm Strich: Bally Wulff präsentiert mit *Speakeasy* einen Flipper, der Aktion am laufenden Band bringt.

PUNK

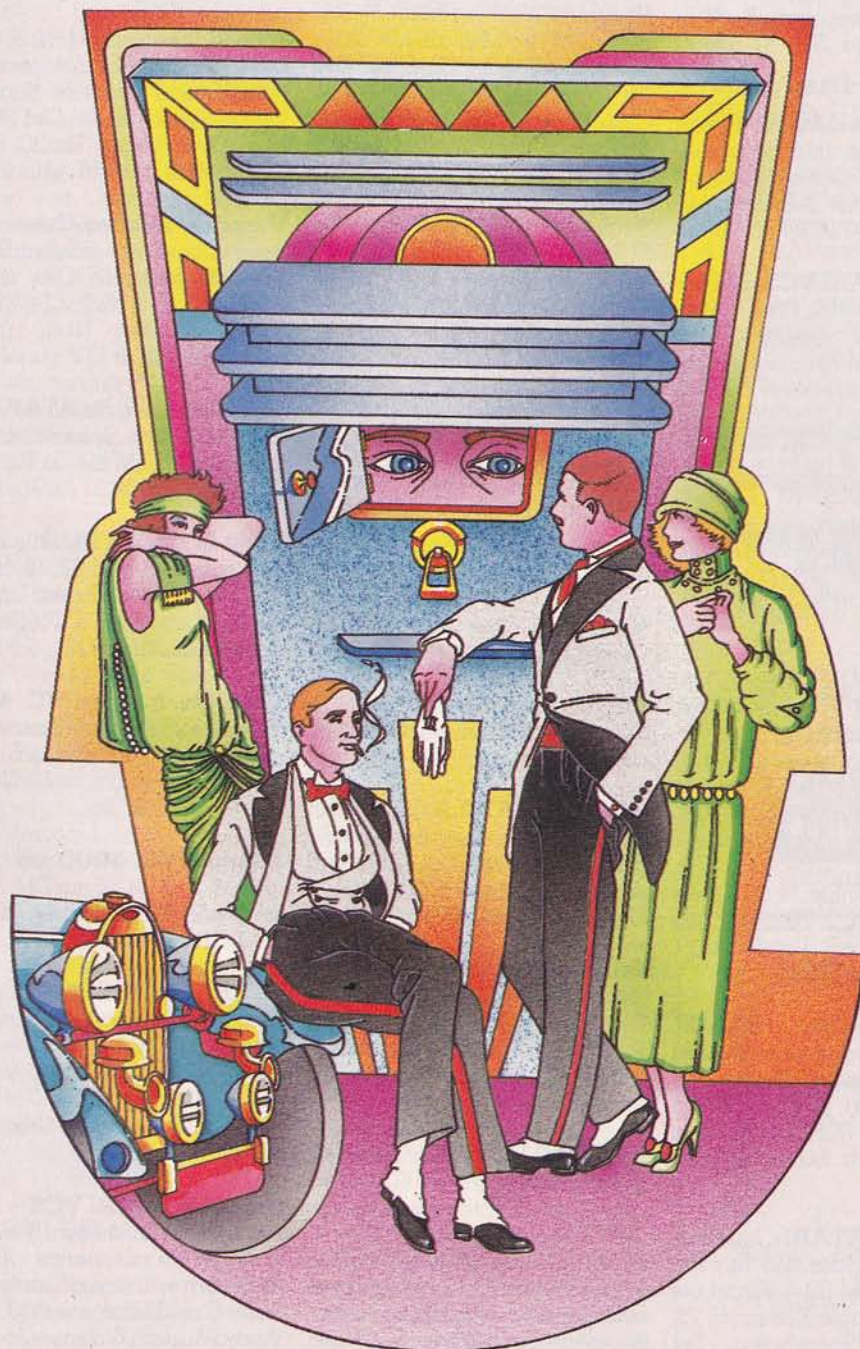
Gottlieb

Die Firma Gottlieb hat sich bis heute ihre Spitzenposition erhalten. Die Geräte sind unter zwei Gesichtspunkten unverwechselbar: Hervorragende grafische Gestaltung und eine den ganzen Spielverlauf begleitende Sound-Kulisse mit verblüffenden Effekten.

Streng genommen ist **Punk** ein simples Trefferspiel. Was bedeutet: Hier sollen ohne wenn und aber jede Menge Punkte gesammelt werden. Das heißt zugleich: Keine Schikanen, keine Extras, kein besonderer Aufwand.

Das Spielfeld ist deshalb klar und übersichtlich gegliedert. Am oberen Spielfeldrand sind drei Prellklappen plazierte, denen diagonal versetzt zwei Prellpuffer zugeordnet wurden, um den Spielablauf zu beschleunigen.

Fortsetzung folgt



BHK-Elektronik-Versand

Sommerpreise

Die haben es in sich

Atari Cass.	ab 49,00
Atari 400/800ab	112,00
Apple Disk	ab 112,00
River Raid (Activ)	105,00
Dragonfire (Imag.)	115,00
für Intellivision	139,00
Reactor (Parker)	129,00
Spectravis	ab 89,00
Tigervision	ab 89,00
CommaVid	ab 104,00
Telesys	ab 129,00
Coleco Cass für Atari	
Intell. u. Collecoab	109,00
Super Joystick St.	69,50
	P. 135,00
Lindy Frogger	129,00

Wir führen auch Interton und Hanimex auf Anfrage. Ebenfalls lieferbar großes Elektronikangebot.

NEU IM JUNI: Rush Hour (CommaVid), sowie neues von allen genannten Anbietern bei

BHK-Elektronik-Versand
Klausenburgerstr. 166
6100 Darmstadt
Tel. Bestellannahme möglich:
0 61 51 / 31 52 98, 31 20 90

Schachcomputer zu Superpreisen, z.B.: Destiny DM 358,-, Sensory 9 DM 428,-, Conchess 'Ambassador' DM 718,-. Außerdem: Skat-Challenger DM 598,-. Ausf. Preisliste gegen Freiumschlag. Discount-Versand Rudolf Ohters, Ewaldstr. 7, 5000 Köln 1. Tel. 02 21 / 72 79 21

Telespiele für Atari aller führenden Hersteller zu Superpreisen. Info gegen DM 1,- in Briefmarken von Fischer Direkt Versand, Breitbrunner Str. 4, 8031 Seefeld 2, Tel.: 0 81 52 / 7 88 47

Neue Spielprogramme ATARI 400/800 bei Computerland

Deutschland: Hochgemstraße 5
D-8221 Stein/Traun

Österreich: Franz-Josef-Str. 33
A-5020 Salzburg Tel. (06 62) 7 63 17

Fordern Sie bitte Preisliste an!

ROBOTER-Superbausätze, Science-Fiction-Modelle, HOLOGRAMME und jede Menge COMICS. Interessiert? Komplette Info anfordern gegen DM 5,- in Briefmarken (wird bei Bestellung verrechnet) bei ComiContact, Schrötteringweg 9, 2000 Hamburg 76.

Telespiel für VC 4000 zu supergünstigen Preisen! Einmalige Gelegenheit! Liste gegen DM 2,- in Briefm. v. Michael Riedel, Hindenburgdamm 43, 1000 Berlin 45

ATARI 400/800 - Software, Tausch und/oder Verkauf! Liste anfordern: Spitzenspielsprogramme! Bitte Rückporto u. eigene Software-Liste beilegen. B. Stöcklein, Coburger Str. 31, 8600 Bamberg

Günstig zu verkaufen: Philips G 7000 + 8 Cassetten sowie Intellivision + 10 Cassetten. Preis auf Anfrage. Matthias Neumann, ab 18.30 h Tel. 0 40 / 7 37 33 96

Verkaufe ATARI VCS mit Top-Cassetten wie: Pitfall, Aridar, Pac-Man, Defender, Demon Attack und 10 weiteren Topcassetten sowie die Magic-Telebox für DM 1600 statt ca. DM 2100. Tel. 0 26 51 / 22 69 von 19-20 Uhr.

ATARI 400/800!!! Laufend neue Actionspiele, z.B. SUPER GNOM oder GNOM ATTACK! Prospekt gegen Rückporto bei: Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4

Verkaufe ATARI VCS - 2 Monate alt, für DM 270,- und Pitfall, E.T., Frogger, je für DM 90,-, Rätsel der Sphinx, Defender, je DM 80,-, Space Invaders, Asteroids, je DM 70,-, Combat DM 30,-. Tel. 0 30 / 4 31 81 47, Ralph Börner

Ti 99/4A - 5 Ext. Basic Spiele 25,-! (inkl. Porto u. Cassette). Info gratis: I. Schubert, Londonstr. 9, 3400 Göttingen. Ti 99/4A

BACKGAMMON, BLACK JACK - Spielprogramme mit den Internationalen Regeln für SHARP PC-1211, 1212, 1251 und 1500. Info von W. Robertz Elektr., Prinzregentenstr. 60, 8000 München 80

Verkaufe ATARI-Cassetten, Pac-Man, Defender und Yars Revenge für je DM 85,-. Angebote an Andreas Förster, Kneippstr. 22, 8939 Bad Woerishofen, Tel. 0 82 47 / 63 02

Verkaufe: ATARI's Golf DM 40,-, basic programming DM 50,-, Riddle of Sphinx DM 60,-, Comp. Sp. Touch me DM 20,-, Lindy Champion DM 35,-, Speak & Spell DM 50,-, Electronic Flipper (Tomy) DM 50,-. Weitere Infos geg. frank. Rückumschlag bei Daniel Ludwig, Kastanienallee 24, 7600 Offenburg

Verkaufe ATARI 400/48 + 64 KB neuwertig. Interface, Joyst., 5 Rom: Basic, Star Raiders, Pac-Man. Asteroids, Basketball, Div. Spiele auf Cass., Literatur VB 1500,-: Gerd Richter, Tel. 04 71 / 5 90 27 03 D, 0 47 43 / 16 42 P, Schaafdrift 10, 2857 Langen

Verkaufe ATARI's Phönix für DM 80,- und Pac-Man für DM 50,-, Intellivisions Sub Hunt für DM 70,-. Alle drei für DM 180,-. Alle Cassetten mit Verpackung und Anleitung. Alter zwischen 2 und 6 Monaten. Bargeld oder Schecks an: Roman Erdbrügger, Lübecker Str. 94, 4972 Löhne 4

Verkaufe Intellivision mit 16 Cassetten 5 Monate alt, wenig gespielt, günstig. Tel. 0 76 64 / 13 97 ab 19 Uhr. W. Holzer, PF 1206, 7801 Umkirch

Verkaufe ATARI VCS mit Joysticks und 3 Cass.-Break out, Asteroids und Night Driver für DM 550,-, Neupreis: DN 797,- (Gerät ist ein Jahr alt). Marco Morsch, Tel. 05 31 / 4 29 35 ab 19.30 Uhr

Verkaufe Cass. für Philips G 7000, kaum gebraucht, Nr. 6, 12, 29, 33 je DM 40,-, zusammen DM 140,- inkl. Nachnahme. E. Janocha, Midlich 3, 4428 Rosendahl 1

ATARI! ATARI! ATARI! Atari Supertelepiel, 1 Jahr alt, plus Cass. Star Wars, Missile Command und Asteroids, komplett DM 400,-. Tel. Duisburg 02 03 / 37 34 03

Billig! Neuw. Spielcass. für Mattel Abzug. Space Battle, Auto Racing, Boxing, Star Strike, Soccer, Triple Action. Stck. DM 50,-. G. Großhennig, Richard-Wagner-Str. 17, 4690 Herne

Verk. ATARI VCS, Pac-Man, Demon Attack, Missile C., Defender, Combat, Asteroids, Invaders, Yars Revenge, Berzerk, Frogger, Phoenix, Vanguard u. Air Sea Battle, zusammen zum halben Preis oder einzeln nach Preisangebot. Morgenroth, Wörschhauserstr. 1a, 8195 Egling, Tel. 0 81 76 / 5 80

ATARI 400/800 USA Spitzen-spiel Programme - brandneu - billigst - kostenlose Liste bei Torsten Hillmann, Unterer Laubberg 13, 8701 Röttingen, Tel. 0 93 38 / 13 95

Verkaufe Atari-Cassetten: Asteroids, Space Invaders, Pac-Man, Warlords, Pitfall, Spider Man, Fast Food, Frogger, Phönix, je DM 65,-, Peles Soccer, Night Driver, Super Breakout, je DM 40,-. Tel. 0 28 45 / 34 65

Verkaufe Saba Videospiele System Fairchild + 6 Cassetten (Schach, etc.) für DM 380,-. Udo Rausch, Güntherstr. 13-15, 6000 Frankfurt/M., Tel. 06 11 / 67 51 49

ATARI 5 Videospiele mit 6 Cass. Defender, Combat, Asteroids, ET, Pitfall, Space Invaders. Neupreis 1.400,-, verkaufe für DM 900,-. Nagl, Graf Fugger Str. 30, 8353 Osterhofen

Verkaufe Interton-Cass., originalverp. u. sehr g. erhalten, Stückpreis für folgende Cass. à DM 45,-: Nr. 1, 7, 9, 16, 23, 24, 25, 32, 33. I. Kreiser, Nbg., 09 11 / 46 57 10

Verkaufe Cass. für ATARI, Star Wars, Defender, Spiderman, Donkey Kong, je DM 80,- u. Pac-Man DM 60,-. Tel. 08 21 / 4 91

Interton Cass. je DM 25,-: Nr. 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 20, 25, 27, 31, 32 + Porto. Zimmermann, Bronnerstr. 22, 4650 Gelsenkirchen, Tel. 02 09 / 20 74 23

Verkaufe Interton VC 4000 Videospiele mit 4 Cass. Space Invaders, Boxen, Panzerschlacht, Luftkampf, Seegefecht, für DM 230,-. Tel. 0 61 92 / 61 36

Interton VC 4000 mit Spielcass.: 4-7-18-24 für nur DM 220,-. Wolfgang Sohr, Bucher Str. 101, 8500 Nürnberg 90

ATARI 400/800 Restverkauf!!! Ca. 70 Maschinenprogramme ab DM 5,-, Recorder DM 90,-, Paddles DM 20,-, Disketten 14 Stck. gebraucht, zus. DM 40,-. Tel. 0 41 91 / 39 63, Urlaub b. 4.6.83

Verkaufe ATARI VCS + Drehregler + 6 Cassetten. Pac-Man, Demons to Diamonds, Tennis, Night Driver, Demon Attack, Combat + Cass.-Halter, zus. 600,- DM. Andy Padberg, Vollmannstr. 32 B, 8000 München 81

Roulette by Computer! Casino-erprobte Roulettesystemprogramme für Sharp PC-1211, PC-1212, PC-1251, PC-1500. Info von W. Robertz Elektronik, Prinzregentenstr. 60, 8000 München 80

ATARI 400, 1 Monat alt + 2 Basisbücher + Spiel, VB DM 900,-. Tel. 030/8011859 K. Claussen

Hallo ATARI Fans! Hier gibt es Pitfall zu DM 79,-, Megamania DM 79,-, Swordquest DM 79,-, Raiders DM 89,-, Pac-Man DM 79,-, Defender DM 79,-, Flipper DM 59,-, Space War + Outlaw zu je DM 49,-, Yars Rev. DM 79,-, Missile Com. DM 79,-, Space Inv. DM 59,-, Asteroids DM 79,-, Riddle o.t. Sphinx DM 69,-, Spider M. DM 69,-, Laser Blast DM 59,- u. viele m. F. Halveland, Schöne Aussicht 7, 2430 Neustadt, Tel. 04561/9551

Verkaufe Mattel Intellivision neuw. + 4 Cass. Frog Bog, Star Strike und Space Battle. Angebote an: Adolf Haushech, Sassenstr. 41, 8312 Dingolfing, Tel. 08731/3888

Verkaufe VC 4000 Interton + 11 Cassetten für 545,- DM, Cassetten einzeln 40,- DM für Atari Amidar (Parker) Pac-Man je 95,- DM. K. Püll, Am Klint 15, 2850 Bremerhaven

Verkaufe ATARI VCS + Cassetten VCS Telespiel mit allem Zubehör. Dazu 10-12 Cass. Je nach Anfrage. Tel. 0611/521901. Rufen Sie an! Es lohnt sich! Supercassette Donkey Kong dazu

Interton VC 4000 incl. Cassette 17 + 32 für 130,- DM zu verkaufen. Weiterhin Intelligenz 1, 2, 3, Ballspiele, Golf, Fußball, Panzer und Memory 1 für je 30,- DM. Tel. ab 18 Uhr 040/404712

Verk. ATARI VCS Gerät mit Cass. Pitfall, Demon Attack, Spider M., Defender, Vanguard, für 750,- DM, Neupr. 1.024,- DM. An Christian Schroers, Am Plaenksken 48, 4150 Krefeld 12, Tel. 02151/570554

Verkaufe Cassetten für ATARI VCS. Anfragen an M. Dietrich, Tel. 0421/893097

Für 290 DM trennt sich armer Schüler von seinem VC 4000 + 7 Cassetten, da sein neuer Personal nach Software schreit! E. Schnell, Eichenweg 21, 5787 Olsberg 1, Tel. 02962/3535

Verkaufe für Intellivision: Sub Hunt, Forg Bog, Basketball und Space Hawk für je 125,- DM, Sea Battle u. Poker & Black Jack für je 75,- DM. Alle Spiele einwandfrei. Best. bitte schriftl. an Helmut Zeiler, Ostendorferstr. 11, 8400 Regensburg

Verkaufe Intellivision Cassetten, Soccer Amor Battle, Sea Battle, Triple Action. Suche Bagamon u. Schachcassette. Tel. 06722/50531

Super-Einführungsangebot. Star Wars, Asteroids, Reactor, Pitfall, Pac-Man, Frogger, Defender, Amidar, E.T. statt 139,- nur DM 119,-. Berzerk, Kaboom, Laser Blust DM 99,-. Alle Spiele für Atari. Bitte Scheck senden (NN + 5,-). Info mit weiteren Sonderangeboten (2,- DM Rückporto) bei Hermann Egertz, PF 1134, 8905 Mering, Tel. nach 19 Uhr 0821/343753

Achtung! Intellivision-Freunde. Verkaufe Cass. 1/3 unter Neupr. solange der Vorrat reicht. Fast alle Spiele auf Lager. Anfrage: Thomas Schaffer, Heitzhöferstr. 4, 6367 Karben 6, Tel. 06039/2390

Sparpreis für Atari VCS. Jede Cassette nur DM 95 p. Scheck oder NN DM 99

Megamania, Seaquest, River Raid, Spider Fighter, Tape Worm, Nexar, Cosmic Swarm, Room of Doom, Berzerk, Trick Shot, King Kong, Jawbreaker.

Video-Versand Abt. 11/8, Hans-Böckler-Platz 1, 4330 Mülheim-Ruhr 1

Verkaufe (Tausche, Suche) ATARI Cass.: Defender, Asteroids, Basket Ball, Street Racer, Olympics, Video Pinball. Alle im Schnitt ca. 40% billiger! - Bernhard Wiedera, Rittnerstr. 47, 7500 Karlsruhe 41

Verkaufe ATARI VCS mit Joysticks + Drehreglern und 17 Programm-Cass., darunter Pac-Man, Missile Com., Space Invaders, Defender, Frogger, Berzerk, Yars Revenge und Pitfall. Tel. 04127/1310

ATARI 400/800 ca. 50 Superprogramme auf Cassette. Tausch u./o. Verkauf zu sagenhaften Preisen. Liste gratis! Manfred Ohlms, Schillerstr. 68, 4400 Münster

Telespiel-Spezialversand

Wir liefern zu Spitzenpreisen Telespiele und Cassetten für Atari, Mattel, Coleco, Philips

- z. B. Activision**
- Pitfall 131,-
 - Sky Jinks 79,-
 - River Raid 101,-
 - Spid. Fighter 101,-
 - Imagic
 - Dragonfire 131,-
 - Demon
 - Attack 131,-
 - Parker
 - Reactor 131,-
 - Atari
 - Vanguard 131,-
 - Phoenix 131,-

Gewünschten Titel einfach auf Postkarte schreiben. Bestellungen unter 150 DM + 4,50 DM Porto und Verpackung. Telespiel-Versand Schulhausstr. 40 7880 Bad Säckingen Lieferliste kostenlos!!!

Telespiel-Hits

(System Atari VCS)

- | | |
|---------------|-------|
| | DM |
| Pac-Man | 134,- |
| Mrs. Pac-Man | 134,- |
| Pitfall | 134,- |
| China Syndrom | 93,- |
| Frogger | 134,- |
| Phoenix | 134,- |
| Megamania | 98,- |
| Demon-attack | 134,- |
| Firefighter | 98,- |
| Junglehunt | 134,- |
| Atari CX 2600 | 329,- |

incl. Netz., Steuerkn. + 1 Cassette

per Nachnahme + DM 3,50 od. Verr. Scheck.

GfG Garten- u. Freizeitgeräte GmbH
3413 Moringen 2 Postfach 1162
Tel.: (05554) 631 Telex: 965581

1. BERLINER TELESPIEL-CENTER

Wir haben fast ALLE

VIDEO-SPIELE

- | | | |
|---------------------------|---------------|---------------|
| Activision | Comma Vid | Parker |
| Apollo | Creativision | Spectravision |
| Atari | Imagic | Goliath |
| Coleco | Intellivision | Telesys |
| Sex-Spiele für Erwachsene | | Tigervision |

Zubehör z. B. Quickshot DM 55,-
ATARI-COMPUTER vorführbereit, auch Versand

Tonstudio Tempelhof

Tempelhofer Damm 232 · 1000 Berlin 42
Tel. 752 20 65 · U-Bhf. Ullsteinstraße

- Was Telespieler wünschen -

**VON ATARI
BIS ZIRCON**

- Wir haben es -

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

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



JUNGLE HUNT, exklusiv von ATARI:
Dieses Kannibalenspiel wird Euch schmecken.

Na, Mahlzeit! Bisher müsstet Ihr immer durch die Spielhallen jagen, um die Jungle Queen aus den Händen der Kannibalen zu befreien.

Aber jetzt bringt ATARI, nach GALAXIAN¹, MISS PAC-MAN¹ und CENTIPEDETM, auch noch JUNGLE HUNT² zu Euch nach Hause. Als Video-Computer-Spiel, exklusiv von ATARI.



ATARI hat jede Menge spannende und exclusive ProgrammCassetten. Und laufend kommen neue dazu. Wie KANGAROO³, DIG DUG¹ und JOUST⁴.

Das ATARI Video-Computer-SystemTM ist leicht zu handhaben: am Antennen-Eingang des Fernsehers anschließen, Cassette rein und schon geht's 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-SystemTM: ja nein TM 5/6



Neu

So preiswert war der Spaß noch nie: Das neue ATARITM Video-Computer-SystemTM inkl. Pac-Man Cassette gibt es nun zum Superpreis von DM 349,-*

*Unerbittliche Preisempfehlung

ATARI

A Warner Communications Company

Mit uns könnt Ihr was erleben.