

MATCH

TELE

Video-Spiele Computer-Spielprogramme Elektronik-Spiele

Mit **electronic GAMES** Magazine

COMPUTER

ZX Spectrum • VC20 • VC64
Atari 400/800 • Colour Genie
Spiele • Programme • Tests

DIE NEUEN VIDEO-SPIELE: VON A BIS Z

ÜBERSICHT

Die Systeme im Vergleich, Teil II

WAR GAMES

Ein Film für Video- und Computerspielfreunde

Dazu Tips, Tricks, Trends, News, Aktionen



Neu im Fachhandel



SPRINGER™

Laßt uns die Sonne putzen



Der Zauberhase Springer hüpf von Wolke zu Wolke zur Sonne. Doch Vorsicht – häßliche Drachen und Feuerbälle stören das Vergnügen.

Da heißt es schnell sein – denn viele Überraschungen warten noch. SPRINGER™ – der lustige Hit aus der Spielhalle.

TIGERVISION™ für das ATARI® Video-Computer-Spiel™

Jetzt auch für Computer

	ATARI VCS	ATARI Computer	VC 20	TI99/4A
KING KONG	●			
JAWBREAKER	●			
THRESHOLD	●			
MARAUDER	●			
POLARIS	●			
MINER 2049ER	●	●		
SPRINGER	●		●	
RIVER PATROL	●	●		●
	1)	2)	1)	2)

1) ab November 83

2) ab Dezember 83

VIDEO GAME AWARD 1984

Die führende US-Zeitschrift „Electronic Games“ hat für den Video-Spiel-Preis 1984 diese Tigervision-Spiele nominiert:
Bestes Videospiel des Jahres
 MINER 2049ER Best.-Nr. 3.60006
Bestes Action Video-Spiel
 POLARIS Best.-Nr. 3.60005

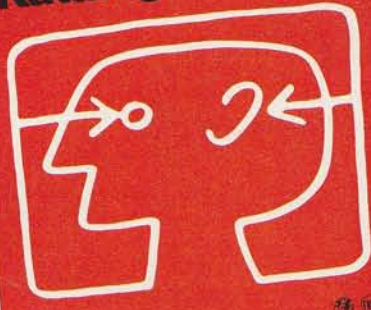
TELDEC CARRERE
Videospiele

MUSIK+FREIZEIT SERVICE TELDEC
 TELDEC Music und Freizeit Service
 Heußweg 25 · 2000 Hamburg 19

EDITORIAL

Internationale
Funkausstellung Berlin
2.-11. Sept. 1983
Video-TV-HiFi

Katalog



Der als Preis- und Kapazitätssensation angekündigte Adam von Coleco indes wurde, durch eine Plexiglaskuppel geschützt, lediglich Händlern gezeigt. Wobei nicht verschwiegen werden soll, daß Adam nicht in Betrieb war!

Texas Instruments war Standgast bei Grundig und zeigte seine bekannten Programme. Der Computerneuling Panasonic führte seine Gummitastaturbewehrten Modelle quasi nebenher vor. I.T.T. verzichtete auf die Vorführung des zur Funkausstellung angekündigten Computers — aus welchen Gründen auch immer. Schade schließlich, daß Thorn EMI seine Spielrange lediglich Händlern vorführte — auf Video, und daß Ariosoft nur im Deutschen Video Institut präsent war.



„Wo werden denn eigentlich Computer gezeigt?“ fragten uns viele, besonders junge Besucher der Internationalen Berliner Funkausstellung. Über die Nichtpräsenz der meisten Hard- und Softwareanbieter waren sie ebenso enttäuscht wie wir. Hätte doch gerade Berlin die Chance geboten, hautnahen Kontakt mit dem Home- bzw. Personalcomputer zu vermitteln. Stattdessen beschränkte sich eine Handvoll Hersteller darauf, in den Räumen des Deutschen Video Instituts hinlänglich Bekanntes „vorzustellen“. Das konnte sehen, wer bereit war, einen Extra-Eintrittsobolus zu entrichten. Umso erfreulicher, daß Atari seine neue 600 XL-Reihe, dazu die in Deutschland entwickelte Software, präsentierte. Ein paar Stände weiter, bei Concept Video, hatten Computerspieler reichlich Gelegenheit, neue Sirius-Spiele kennenzulernen.



Doch das läßt zumindest hoffen.

Neue Videospiele hingegen wurden reichlich gezeigt, ob bei Parker, Imagic, Intellivision, Activision, Xonox, Tigervision, Atari, Vectrex oder Amiga. Soweit die Neuheiten uns vorher zur Verfügung standen, finden Sie die Tests in diesem Heft.

Und damit zu einer wichtigen Änderung in TeleMatch: Wer ein Videospiel kaufen will, möchte natürlich sehen, was auf dem Bildschirm tatsächlich stattfindet. Bisher hatten wir die Screens den jeweiligen Test zugeordnet. Ab jetzt finden Sie alle Screens zusammengefaßt. Damit haben Sie, so glauben wir, eine noch bessere Vergleichsmöglichkeit. Alle Screens indes können wir auch diesmal nicht bringen. Die Gründe haben wir bereits erläutert.

Aus aktuellem Anlaß mußten wir zwei der angekündigten Themen ins nächste Heft schieben. „Neues von Vectrex“ und den „Besuch bei Bally“ bringen wir in unserer Dezemberausgabe.

Wie stets wünscht Ihnen Spaß am Spiel, Freude am Computer und Erfolg bei der Deutschen Meisterschaft ganz herzlich
Ihre TeleMatch-Redaktion

In diesem Heft:

Editorial	3	Was geschieht, wenn aus Spiel Ernst wird, zeigt ausdrucksvoll dieser Film, der ein „Muß“ für Video- und Computerspieler ist.	20
Impressum	5	WAR GAMES	38
Leserbriefe	6	Gewonnen wird in dieser Ausgabe natürlich auch. Eine leicht lösbare Aufgabe für jedermann	40
Neuheiten, Nachrichten und Informationen aus der Welt der Video- und Computerspiele	8	Gewinnen mit TeleMatch	21
TeleMatch-News	8	Und wieder haben wir getestet. Leider ging's nicht ganz alpha-betisch. Deshalb diesmal so Test I:	42
Sie haben gewählt — Sie haben gewonnen	10	Activision: Rasantes Rennen	44
Die Videospiele-Hitparade	10	hier steht auch unser Telegramm	23
Welche Mikroprozessoren in den Videospielekonsolen stecken, was sie leisten, von welchen Anbietern es Programme gibt, zeigt der zweite Teil unserer Übersicht	12		46
Systeme im Vergleich	12	Test XI: Xonox: Spielspaß an beiden Enden	46
Die Spiel-Designer bleiben aus unerfindlichen Gründen zu meist unbekannt. TeleMatch stellt in der neuen Serie „Spiel intern“ die Macher vor	14	Ab jetzt auf einen Blick zum besseren Vergleich: So sieht's auf dem Bildschirm aus	48
Arcade Noir	14	Wie Sie bei „Pitfall“ 100.000 Punkte und mehr bekommen, verrät Ihnen Harald Berthauer bei Strategie & Taktik	50
Es geht rund bei „River Raid“ und „Seaquest“ und der Jagd nach Punkten und Titeln. Wegen des übergroßen Mitmach-Andrangs ziehen wir hier erst mal Zwischenbilanz	16	Was Sie schon immer über den Computer wissen wollten, bringt Ihnen unsere neue TeleMatch-Serie Einstieg in den Computer	53
TeleMatch-Meisterschaft	16	Preiswert, preiswert, der Computer. Aber wie gut? Wir testeten den ZX Spectrum	56
Ein fantastischer Film kommt in die Kinos, an dem Videospiele ihre Spaß haben werden:	18	Hallo, Colour-Genie Freunde, wir wär's mit einem selbst-gemachten „Wurmregen“? Computerspiele Schritt für Schritt	58
KRULL	18	Extra: Ein kleines Spiel für Atari-Besitzer JETFOP	59
		Test II: Atari: Arkaden-Hits perfekt	24
		Test III: Amiga: Piste freil	26
		Test IV: Hanimex: Gut gemacht	28
		Test V: Imagic: Das gewisse Etwas	32
		Test VI: Intellivision: Bienen und Bomben	34
		Test VII: Parker: Voll in Aktion	36
		Test VIII: Philips/TeleSys: Morsen und Mampfen	38
		Test IX: Tigervision/Starpath: Einfach tierisch	40
		Gönnen Sie sich eine Pause: TeleMatch-Galerie	42
		Test X: Vectrex: Fünf auf einen Streich	44
		Test XI: Xonox: Spielspaß an beiden Enden	46
		Ab jetzt auf einen Blick zum besseren Vergleich: So sieht's auf dem Bildschirm aus	48
		Wie Sie bei „Pitfall“ 100.000 Punkte und mehr bekommen, verrät Ihnen Harald Berthauer bei Strategie & Taktik	50
		Was Sie schon immer über den Computer wissen wollten, bringt Ihnen unsere neue TeleMatch-Serie Einstieg in den Computer	53
		Preiswert, preiswert, der Computer. Aber wie gut? Wir testeten den ZX Spectrum	56
		Hallo, Colour-Genie Freunde, wir wär's mit einem selbst-gemachten „Wurmregen“? Computerspiele Schritt für Schritt	58
		Extra: Ein kleines Spiel für Atari-Besitzer JETFOP	59
		Luft anhalten und sich freuen. TeleMatch präsentiert den ersten Teil des Programms von Kemal Eczans GULP!	60
		Jede Menge Cartridges, Floppies und Cassetten für VC 64, ZX Spectrum und Atari Computer Computer-Spiele	62
		Musik zum Selbermachen ist preiswerter als Sie denken. Wir haben uns umgeschaut und stellen vor Neues vom Synthesizer	66
		Auf Ihre Reaktion zu dieser kurzen, aber völlig ausgeflippten Story sind wir gespannt! Der Mutant	70
		Der komplette Überblick, auf den die Fans schon länger warten: Die neuesten Elektronik-Spiele	72
			
		Das Flipperjahr ist noch nicht ganz vorbei, dennoch können wir bereits ein Fazit ziehen: Die Hits von 1983	76
		Vorschau	82





In der Gesamtausgabe TeleMatch befindet sich eine Beilage der Firma Harman Deutschland (Imagic).

**HEFT NR. 6
2. JAHRGANG
OKTOBER/
NOVEMBER
(10/11) 1983**

IMPRESSUM
TeleMatch vereinigt mit Computermagazin und Heimcomputermagazin erscheint jeweils am letzten dem Ausgabemontat vorausgehenden Montag

im
TeleMatch Verlag
GmbH & Co.

Karlstr. 26
2000 Hamburg 76
Telefon 040/220 13 77
Telex 2173989 vptm

HERAUSGEBER
Wolfgang Schrader

VERLAGSLEITUNG
Hans-Joachim Petersen

CHEFREDAKTEUR
Hartmut Huff (h.h.)

REDAKTION

J. Ebach (Videocomputerspiele)
F. Baessler (Computer)

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Helge Andersen (h.a.), Harald Berthauer, Kemal Eczan, Alfred Gorgens, Arnie Katz, Bill Kunkel, Falk Lang, Michael Metzler, Werner Rantlow, Will Richardson, Andres Schrader, Björn Schwarz (b.j.), Roger C. Sharpe, Jörg Syska, Holger Utermark, 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. 040/237 11 -1

DRUCK

Westermann Druck GmbH
Braunschweig

LITHOGRAPHIE

Reproform
Grünbaum u. Sollner, Hamburg

SATZ

Satzstudio Klosterstern, Hamburg

BANKVERBINDUNG

Vereins- und Westbank AG,
Hamburg, BLZ 200 300 00
Konto-Nr. 43/24083

FOTOS

Dietmar Hatje

Copyright (c) für die Artikel
S. 14/15, 86-78 by
Reese Publishing Co.,
Illustrationen S. 26, 32, 50/51,
36, 58, 62-64, 70.

Copyright (c) by Reese Publishing
Co., alle Rechte vorbehalten

ABONNEMENTS

TeleMatch Abo-Service
Postfach 104849
2000 Hamburg 1
Tel.: 040/24 25 91

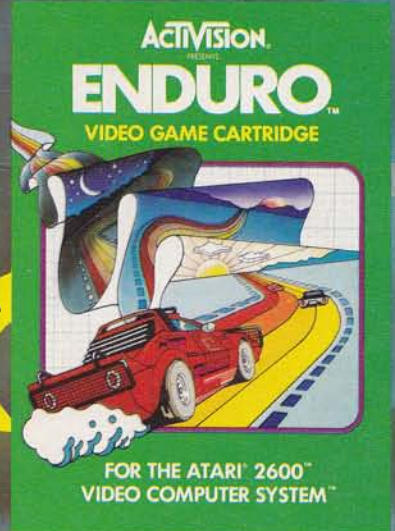
TeleMatch kostet DM 5,-

Im Abonnement (12 Ausgaben
inkl. 7 % 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.

ENDURO™ TRANSAMERIKA- RENNEN

für Ihr Atari Video-
Computer-System™

Die
neueste
Video-Spiel-Sensation
Nr. 1
in den USA!



FOR THE ATARI® 2600™
VIDEO COMPUTER SYSTEM™



Rücken Sie Ihre Rennfahrerbrille zurecht! Setzen Sie sich hinter das Steuer und lassen Sie all Ihre Ängste an den Boxen! Gleich erhalten Sie das Startsignal für das größte und unglaublichste Rennen Ihres Lebens. Die Strapaze beginnt in der Wüste von Baja und führt durch die ganzen Vereinigten Staaten. Eine Dauerbelastung, denn Sie fahren Tag und Nacht. Die ständig wechselnden Straßenverhältnisse bei Regen, Schnee, Eis oder Nebel erzeugen eine zusätzliche Herausforderung, die Sie noch nie erlebt haben. Eine phantastische Graphik und eine überaus empfindliche Steuerung werden Ihre Nerven bis aufs letzte strapazieren. ENDURO – ein Autorennen, das schon jetzt viele Kilometer in Führung liegt. Alle sind startklar... Sie auch?

Wir bringen Sie ins Spiel

ACTIVISION™
TELE-SPIELE

für Ihr Atari Video-Computer-System™

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

Erstmals in Deutschland:

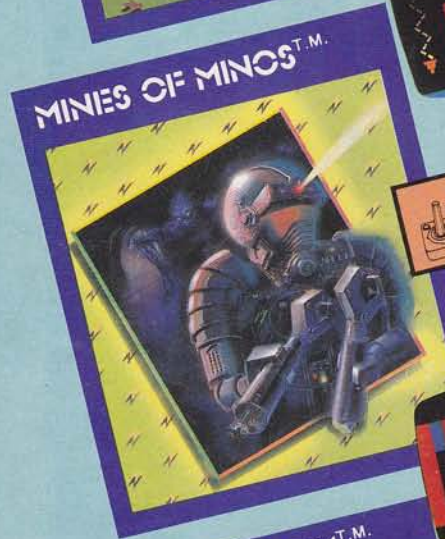
COMMAVID™ telespiele

im ARIOLA-Vertrieb



Für 1 Spieler

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



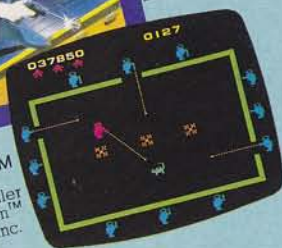
Für 1-2 Spieler

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



Für 1 Spieler

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



**Abspielbar auf Atari® Video
Computer System™**

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

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

...die neue Herausforderung.



Fehlannonce!

(TM 5 :Post-Atari 2600)

Das durfte natürlich nicht passieren: Unser „Postbeamter“ gab auf Wolfgang Malucks Frage, was es mit dem neuen Atari 2600 auf sich habe, eine Antwort, die wir lieber nicht wiederholen wollen. Viele TeleMatch-Leser reagierten denn auch, riefen an und schrieben zu Recht erbost. Also: Auch der „neue“ Atari 2600 hat Schwierigkeitsschalter, und zwar auf der Rückseite, links und rechts neben dem Stromanschluß. Wir bitten um Entschuldigung für diesen Patzer!

TM

Test-Kritik 1

(TM 4/83: Imagic: Es lebe das Abenteuer)

Swords & Serpents-diese Cassette verspricht vieles, hält aber gar nichts. Die Schlange existiert zwar, bedeutet aber keine Gefahr. - Die erste Enttäuschung war die leblose Schlange, die wie ein versteinertes Bildnis wirkte. Hat man alle 28 Schätze in der Truhe verstaubt, werden sie nicht mehr erneuert. Trotzdem läuft das Spiel weiter, obwohl es damit sinnlos geworden ist. Was soll man da noch suchen oder tun? Für 159 Mark kann man mehr erwarten!

Peter Andr. Nischke, 4440 Oelde

Diese Cassetten-Kritik steht für viele weitere an „Swords & Serpents.“ Haben andere TeleMatch-Leser einen besseren Eindruck gewonnen? TM

Test-Kritik 2

(TM 5/83: Alles oder nichts)

Donkey Kong bekam, aus welchem Grund auch immer, die Note 1 (von und für Colecovision). Ich selbst besitze jene Cassette, sie liegt aber bei mir in der Ecke. Warum? **Donkey Kong** ist viel zu einfach. Ich spiele

Stunden, ohne daß sie auch nur im geringsten schwieriger wird. Da hilft der Witz des Spiels auch nicht mehr.

Stephan Stomporowski,
2400 Lübeck

Da ich seit Anfang Juli einen Colecovision-Computer besitze, war ich natürlich sehr gespannt, wie ihr die Spiele bewerten würdet. Beim Vergleich Eurer Ergebnisse mit meiner Meinung über die Spiele, fiel mir etwas besonders auf: Irgendetwas fehlt bei den Kriterien. Zum Beispiel bei **Smurf**, das bei Euch ziemlich am besten abschnitt. Ich meine, daß das Spiel trotz guter Grafik etc. mit 1 zu hoch bewertet wurde. Das Spiel hat einfach zu wenig Action und bringt auf Dauer keine Überraschungen. Ich meine deshalb, daß Eure Kriterien um den Punkt „Spielmotivation“, also Lust am häufigeren Spielen, erweitert werden sollte.

Johannes Nünning,
4426 Vreden

Auch diese beiden Briefe veröffentlichen wir stellvertretend für viele andere. Alle Mitarbeiter, die Spiele testen, sind gehalten, objektiv zu urteilen. Die Beurteilung von Spielwitz und Action sind problematisch, da hier leicht die persönliche Einstellung des Testers zu Spielen bzw. Genres generell, seine Vorlieben und Abneigungen also, einfließt. Wer unsere Tests aufmerksam verfolgt hat, kennt die „Schwächen“ der Tester, die ja namentlich ausgewiesen sind, inzwischen. Ab der nächsten Ausgabe werden wir den Punkt „Spielmotivation“ als Beurteilungskriterium einführen. Wir sind auf Ihre Reaktion gespannt. 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 die Zuschrift, desto einfacher haben wir's mit der Veröffentlichung. Und wie üblich müssen wir uns vorbehalten, Briefe gekürzt oder auszugsweise wiederzugeben. Also: Ab geht die Post

an TeleMatch
— Post —
Karlsruhe 26
2000 Hamburg 76



JETZT MIT DEN FÜSSEN SPIELEN!

Schnell aufs Joyboard steigen und dann die müden Knochen in Bewegung bringen. Man ist das heiß!

Der raffinierteste Skislalom wird durchfahren. Es werden Angreifer aus dem All überwunden, Geister im Labyrinth austrickst und das Surfbrett über die Wellen gebracht.

Das ist präzise Kontrolle bei vollem Körpereinsatz. Wichtig: ein Steuerknüppel mit Auslösetaste läßt sich zusätzlich direkt am Joyboard anschließen.

DAS JOYBOARD – jetzt im Fachhandel. Holt es Euch!

POWER BODY CONTROL

Das JOYBOARD mit dem Spiel MOGUL MANIAC™ – Ski-Slalom – gibt es für Atari® 2600™, die Atari® Computer und Commodore VC20™.

Komplett nur DM 249,-
unverbindliche Preisempfehlung

Weitere Spiele wie SURFS UP, OFF YR. ROCKER und S.A.C. ALERT für DM 99,- oder DM 119,- (unverb. Preisempf.) lieferbar.

DAS JOYBOARD™

mit Mogul Maniac™ Ski-Slalom

*Für alle Steuerknüppel-Spiele geeignet



TELDEC Musik und Freizeit Service
Heußweg 25, 2000 Hamburg 19

THE POWER SYSTEM AMIGA

NEWS

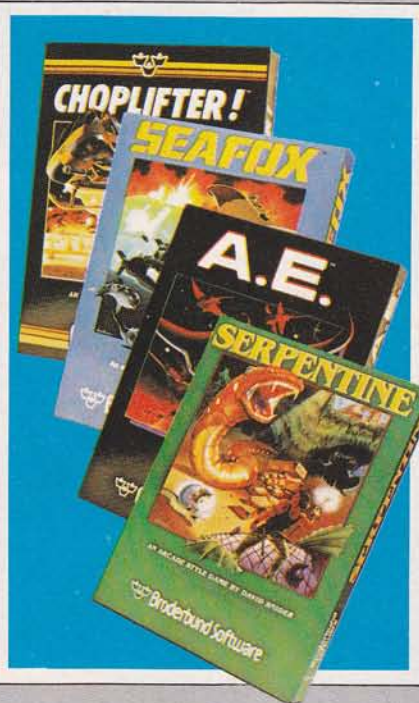
Parker: Hits in der Halle - auch in der Home-Version?

Natürlich zeigte auch Parker neue Cassetten auf der Berliner Funkausstellung. Beeindruckend sind die (Automaten-)Spiele schon, ob sie nun **Q*Bert**, **Tutankham** oder **Popeye** heißen. Doch bekanntlich kommt es auf die Umsetzung an. Die Coleco- und Atari-Computer-Versionen des **Q*Bert** von Parker sind z.B. beeindruckend. Was man von der VCS-Variante nicht sagen kann. Aber wir wollen unserem Test nicht vorgreifen.



Computerspiele von Thorn EMI

Angekündigt war der Einstieg ins Computer-Softwaregeschäft bereits vor einigen Monaten. Dann beschlossen die Kölner erst mal zu prüfen, was der Markt denn hergäbe und welche Systeme überhaupt interessant seien. Das Ergebnis: Thorn EMI bringt Software für den TI 99/4 A, für Commodores VC-20 und für die Atari-Linie. Im Startprogramm sind **Submarine Commander**, **Jumbo Jet Pilot**, **Soccer** und **River Rescue**. Ab Winter 83/84 sollen dann monatlich weitere Spiele (Cartridge) folgen.



Sechs unter einem Dach bei ArioSoft

Mit gleich sechs guten Software-Namen und einer reichhaltigen Spielpalette beglückt die Ariola Computerbesitzer. Unter dem Dachlabel „ArioSoft“ (im letzten **Tele-Match** kurz notiert) sind zu haben: Von Synapse für VC 64 und Atari 400/800 **Protector**, **Fort Apocalypse**, **Shamus** und **Pharaoh's Curse**. Nur für Atari 400/800 werden **Necromancer**, **Blue Max** und **Dimension X** angeboten.

HES (Human Engineered Software) ist mit derzeit fünf Spielen für den VC 20 vertreten: **Gridrunner** (auch für VC 64), **Protector**, **Predator** und **Shamus**. Der Einstieg in die Computerwelt des VC wird durch Turtle Graphics II erleichtert.

Von Microcomputer Games gibt es sechs Spiele, darunter den Arkaden-Hit **Moon Patrol** (für VC 64 und Atari 400/800) sowie das strategische Spiel **Andromeda Conquest**. Letzteres ebenfalls für die vorgenannten beiden Systeme.

Aus dem Hause Broderbund kommen **A.E.**, **Sky Blazer** und **Seafox** neben weiteren, zum Teil bekannten Spielen. Interessant für Leute, die den VC 20 oder den VC 64 haben. Creative Software rundet die Palette mit vier Spielen für den VC 20 und drei Modulen für den TI 99/4 A ab. Mit insgesamt 40 Cassetten ein starkes Startprogramm!

SEGA: Superspiele vom Arkadenspezialisten unter eigenem Label

Die Entscheidung war längst überfällig: Nach Smash-Hits wie **Zaxxon** und **Frogger**, von deren Zugkraft andere profitierten, bringt SEGA die Video- und Computerspiel-Versionen seiner neuen Arkadenerfolge unter eigenem Namen heraus. **Tac-Scan** und **SubScan** gehören sicher zu den schwächeren Spielen. Aber **Buck Rogers**, **Star Trek** und **Congo Bongo** zeigen, wie Spielprogramme künftig sein müssen. Original SEGA-Spiele werden für Atari VCS, Intellivision, Atari 400/600/800, VC 20 und TI 99/4 A angeboten. Den Vertrieb der Spiele übernahm exklusiv die TELDEC. Ausführliche Tests im nächsten **Tele-Match!**



Bei NOVAG ist intelligentes Spielen Trumpf

Über die Grundaussage des begleitenden Presstextes kann man streiten, werden Video- bzw. LCD-Spiele dann doch als „einfache Reflexspiele“ bezeichnet. Was die NOVAG Industries Ltd., seit längerem als Hersteller hervorragender Schachcomputer bekannt, jetzt präsentiert, ist in einem Fall zumindest bemerkenswert.

Das „Schiffe versenken“, bekannt als Spiel mit Bleistift und Papier, kommt nun unter dem Namen **Flottenmanöver** in computerisierter Version als Spiel im Taschenformat. Nicht ganz neu ist der Skat-Computer, der bereits seit einem Jahr angeboten wird und den 2. und 3. Mann bzw. Frau ersetzt. Wer Brettspiele bevorzugt, wird seinen Spaß am **Gomaku**-Computer haben. Ein elektronisches Denkspiel, dessen Regeln nach Herstellerangabe in 30 Sekunden erlernbar sind. Bei uns ist dieses Spiel als Go-Bang bekannt.



MIT EIGENEM BILDSCHIRM:
DAS EINZIG SENKRECHTE!

VECTREX



TOTAL ECHTER SOUND!

DAS ERSTE KOMPLETTE VIDEOSPIEL-SYSTEM!

Ab sofort im Fachhandel erhältlich.
VECTREX. DAS EINZIG SENKRECHTE.



Das ist total neu: Videospiele, wann und wo man Lust dazu hat! Denn VECTREX ist portabel, hat einen eigenen Bildschirm, ein ausklappbares Keyboard mit 360° Joystick und 4 Action-Knöpfen und sogar ein fest einprogrammiertes Grundspiel.

Jetzt braucht man nicht mehr zu warten, bis der Fernseher frei wird. Keine Antennenkabel raus- und Verbindungskabel reinzustecken. Kein Keyboard auszupacken und einzustöpseln.

Nur Stecker rein und ran ans Spiel! Und das Bild: Superscharf, punktgenau. Dreh- und Zoom-Effekte, die überraschende 3-D-Illusionen ergeben. Dazu ein Sound, wie man ihn von den großen Profi-Geräten her kennt.

Und Cassetten gibt's auch schon jede Menge: Bekanntes und Neues, aus Weltraum, Abenteuer und Sport.

Und bald auch phantastische Zusatzgeräte, wie Lichtschreiber und elektronische 3-D-Brille! VECTREX. Wer den hat, braucht nie mehr was anderes!



IMMER NEUE CASSETTEN,
JEDE EIN SUPER-KNÜLLER!

Mitmachen und gewinnen!

Die beliebtesten Videospiele

Aller anfänglichen Kritik zum trotz wird ihre Videospiele-Hitparade, liebe TeleMatch-Leser, inzwischen auch von denen akzeptiert, die an dieser Stelle gern andere Ergebnisse sehen würden. Ein eindeutiger Beweis dafür, wie wichtig Ihre Stimme ist! Machen Sie also wieder mit, und nennen Sie uns Ihre Favoriten. Diesmal verlosen wir unter allen Einsendern 50 aktuelle Mini-Spiele im Gesamtwert von über 4000 Mark! Einsende-

schluß für die nächste TeleMatch-Hitparade ist der 10. November (Datum des Poststempels). Senden Sie Ihre Karte an

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

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

Herzlichen Glückwunsch – Sie haben gewonnen:

Bernd Allisat, 6140 Bensheim; Alexander Armbrorst, 4709 Bergkamen; Lutz Amken, 1000 Berlin; Uwe Balzer, 6729 Worth; Reiner Barcinski, 4200 Oberhausen; Thomas Becker, 4800 Bielefeld; Ansgar Beckmann, 4535 Westerkappeln; Georg Bittorf, 5800 Hagen; Jörg Borowski, 4030 Ratingen; Oliver Brants, 2980 Norden 1; Karl-Heinz Braun, 6670 St. Ingbert; Michael Buck, 6000 Frankfurt; André Dohm, 4690 Herne; Wolfgang Endler, 8400 Regensburg; Thomas Fleiter, 5860 Iserlohn; Jochen Frahm, 2200 Elmshorn; Jürgen Friedrich, 7060 Schöndorf; Stefan Friedrich, 5090 Leverkusen; Max Göbl, 8000 München; Hans-Jürgen Grahl, 4600 Dortmund; Wolfgang Hartmann,

6054 Rodgau; Armin Höcker, 8460 Schwandorf; Jörg Hoffmann, 6070 Langen; Harald Jaerg, 8000 München 50; Dirk Jakob, 8080 Fürstfeldbruck; Martin Jedamzik, 5450 Neuwied 1; Bernd Koß, 4300 Essen; Dirk Krämer, 7120 Bretigheim; Oliver Krämer, 4132 Kamp-Lintfort; Mirko Kratzke, 4220 Dinslaken; Andreas Kröber, 5650 Solingen; Michael Lang, 2906 Wardenburg; Siegfried Lenz, A-1210 Wien; Andreas Meffert, 1000 Berlin; Stefan Mons, 6102 Pfungstadt; Ralph Prillwitz, 1000 Berlin; Markus Ricker, 6074 Rodermark; Jörg Schening, 8034 Germering; Holger Schensich, 4650 Gelsenkirchen; Rüdiger Schneider, 7401 Pliezhausen; Markus Schropfer, 8561 Neunkirchen; Thorsten Schußler, 4330 Mulheim; Torsten Schulz, 4600 Dortmund; Thomas Splinter, 2121 Kirchhellern; Peter Stutzkowski, 3330 Helmstedt; Thomas Verwiebe, 4930 Detmold; Jochen Volker, 8751 Bessenbach; Oliver Warmuth, 4040 Neuss; Stefan Wupper, 2090 Winsen/Luhe; Oliver Zellmer, 7000 Stuttgart.

Top10 VideoComputer-Spiele

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (10)	Zaxxon	ColecoVision	Coleco
2 (5)	River Raid	Atari VCS	Activision
3 (1)	Vanguard	Atari VCS	Atari
4 (3)	Phönix	Atari VCS	Atari
5 (2)	Pitfall!	Atari VCS	Activision
6 (4)	Donkey Kong	Atari VCS	Coleco
7 (9)	Centipede	Atari VCS	Atari
8 (—)	Smurf	ColecoVision	Coleco
9 (6)	Frogger	Atari VCS	Parker
10 (—)	Miner 2049	Atari VCS	Tigervision

Top10 Videospiele-Automaten

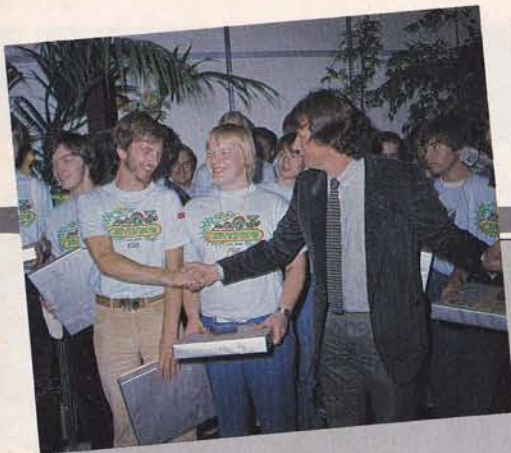
Nr.	Spiel	Hersteller
1 (8)	Pole Position	Namco Atari
2 (4)	Donkey Kong	Nintendo
3 (2)	Moon Patrol	IREM
4 (9)	Popeye	Nintendo
5 (7)	Joust	Williams
6 (—)	Centipede	Atari
7 (—)	Q-Bert	Gottlieb
8 (6)	Time Pilot	Konami Atari
9 (—)	Xevious	Namco Atari
10 (10)	Donkey Kong jr.	Nintendo

Top10 Computer-Spielprogramme

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (6)	Zaxxon	TI 99/4A	Data Soft
2 (2)	Defender	Atari 400/800	Atari
3 (1)	Centipede	Atari 400/800	Atari
4 (4)	Gorf	VC 20	Commodore
5 (3)	Frogger	Atari 400/800	Sierra On-Line
6 (8)	Choplifter	Atari 400/800, Apple II	Broderbound
7 (7)	Star Raiders	Atari 400/800	Atari
8 (5)	Pac Man	Atari 400/800	Atari
9 (10)	Castle Wolfenstein	Atari 400/800	Atari
10 (—)	Parsec	TI 99/4A	Texas Instruments

Top10 Video-Minispiele

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



NEWS

Seniorenmeister mit 193.148 Punkten. Damit ist die Bundesrepublik bei der **Centipede**-Weltmeisterschaft gleich zweimal durch Rheinland-Pfalz vertreten. Unser Foto zeigt (v.l.) die Sieger Josef Strater und Klaus Wolf bei der Gratulation durch Ataris Hans-Ueli Hasler. TeleMatch gratuliert

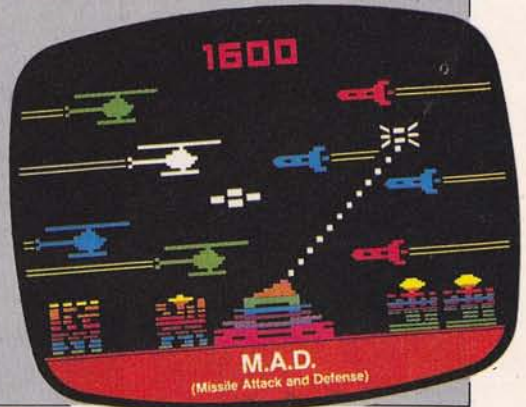
vember unter dem Label „Carrère“ auch bei uns angeboten werden. Den Exklusivvertrieb hat die TELDEC übernommen. Von den sechs Spielen, mit denen gestartet wird, scheinen uns **Octopus** und **Eggo-mania** (Arbeitstitel) besonders erwähnenswert. Ein Hit aber wird garantiert **Gopher** (Arbeitstitel), ein Spiel, das als einzigartig bezeichnet werden muß.

Deutsche Centipede-Meisterschaft unterm Funkturm

Ein spannendes Finale lieferten sich die 22 **Centipede**-Landesmeister am 10. September in Berlin auf dem Atari-Messestand. In der ersten Spielrunde, Dauer 15 Minuten, qualifizierten sich die Teilnehmer der 20minütigen Endrunde. Die erreichten Punktzahlen beider Runden wurden addiert. Entscheidend für Sieg und Titel war der Punktedurchschnitt. Bei den Junioren (Altersgruppe bis 18 Jahre) siegte der 16jährige Klaus Wolf aus Neuwied mit 254.061,5 Punkten. Josef Strater (25) aus Trier wurde

US Games - jetzt von Carrère bei Teldec

Das Verschwinden des Softwareanbieters US-Games vom Markt hatte Branchen-Insider nicht überrascht. Die Erfahrung der letzten Consumer Electronic Shows zeigte ja, wie kurzlebig Companies sein können. Daß ausgerechnet US Games mit einer Reihe ausgezeichnete Spiele passen mußte, verblüffte dennoch. Zumal die VCS-kompatible VideoSpielcassetten auf den europäischen Markt kommen sollten. Der französische Softwareagent Carrère kaufte die Programme auf, die ab Ende No-



SOFT MAIL

Super-Auswahl für Telespiel- und Computer-Programme

TELESPIELE		Atari-Computer		Apple-Computer		Commodore VC 20		Commodore COM 64	
Action Man	139,00	Ms. PacMan	149,00	Atari World	D 129,00	Turmoil	139,00	David's Midnight	D 99,00
Aktion Force	139,00	No Escape	139,00	Atari Writer	R 199,00	Twerps	130,00	Deadline	D 119,00
Amidar	139,00	Ornk	109,00	Baja Buggies	R 109,00	Type Attack	149,00	Facemaker	D 99,00
Asteroids	149,00	Orbit Base	139,00	Bandits	D 130,00	VisiCalc	599,00	Fast Eddy	D 99,00
Atlantis	69,00	Pac Man	149,00	Biorthmus	C 39,00	Way Out	149,00	Frogger	D 69,00
Basket Ball	149,00	Pengo	149,00	Cannonball Bliz	D 149,00	Way Out	D 149,00	General Ledger	D 99,00
Battlezone	99,00	Phoenix	139,00	Capture the Flag	R 149,00	Zaxxon	D/C 112,00	Gridrunner	R 99,00
Berzerk	99,00	Pitfall	139,00	Caverns of Mars	R 140,00	Zyldol	112,00	Hesmon	R 99,00
Bibos Eieranz	139,00	Pix	149,00	Centipede	R 140,00			Inventory Package	D 69,00
Buck Rogers	109,00	Polaris	139,00	Chicken	R/D 99,00			Jawbreaker	D 99,00
Cakewalk	109,00	Pole Position	149,00	Choplifter	D 99,00			Jump Man	D 99,00
Captain Sticky's	139,00	Poppey	149,00	Claim Jumper	R/D 99,00			Pearl Diver	D 99,00
Carnival	109,00	Q*bert	139,00	Crossfire	D 99,00			Repton	D 112,00
Caverns of mars	149,00	Reaktor	139,00	Defender	R 140,00			Retro Ball	R 129,00
Centipede	149,00	Riddle of the Sphinx	69,00	Dig Dug	R 140,00			Sea Fox	R 279,00
Chopper Command	139,00	River Patrol	139,00	Donkey Kong	R 105,00			Sealox	D 99,00
Congo Bongo	139,00	River Raid	109,00	Donkey Kong jr.	R 140,00			Serpentine	D 99,00
Cosmic Arc	69,00	Robotron 2084	149,00	E.T.	R 140,00			Snooper Troops I	D 99,00
Cosmic Swarm	109,00	Room of Doom	109,00	Fantastic Voyage	139,00			Starcross	D 99,00
Defender	149,00	Rush Hour	109,00	Fast Eddy	139,00			Story Machine	D 99,00
Demon Attack	139,00	Schach	149,00	Filemanager 800+	D 219,00			Sword of Fargoal	D 99,00
Demons and Diamonds	99,00	Schweine im Weltall	99,00	Frogger	D 99,00			Temple of Apshai	D 99,00
Der Zauberlehrling	99,00	Seaquest	109,00	Fußball	R 140,00			Turtle Graph II	R 139,00
Diamond	39,00	Sky Skipper	139,00	Galaxian	R 140,00			VisiCalc	D 599,00
Dic Dug	149,00	Smurf	139,00	Jawbreaker	D 99,00			Zork I, II, III	D 99,00
Donald Duck's Motorboot	99,00	Snoopy u. d. Rote Baron	149,00	Jeepers Creeper	D 99,00				
Donkey Kong	149,00	Space Invader	149,00	Joust	R 140,00				
Donkey Kong jr.	149,00	Speed Raider	149,00	Karteikasten	D 149,00				
Dragonfire	99,00	Spider-Man	139,00	Micropainter	D 149,00				
Dumbos Circus	99,00	Springer	139,00	Microsoft Basic	D 219,00				
Enduro	139,00	Star Raiders	149,00	Minor 2049er	R 140,00				
Erni's Buchstabenrakete	139,00	Star Trek	149,00	Monster Smash	D 149,00				
Fathom	149,00	Star Wars I	139,00	Pest Patrol	D 99,00				
Fire Fighter	69,00	Star Wars II	139,00	Pharaoh's Curse	D 99,00				
Freeway	109,00	Star Wars III	139,00	Picnic Paranoia	D 119,00				
Frogger	99,00	Strike I	149,00	Pig Pen	D 119,00				
Fußball	149,00	Strike II	149,00	Pool 1.5	D 119,00				
Galaxian	139,00	Super Breakout	39,00	Pulsar II	D 99,00				
Gorf	139,00	Super Cobra	149,00	Repton	D 129,00				
Indy 500	99,00	Superman 3	149,00	Sea Fox	D 99,00				
Jawbreaker	119,00	Surf Up	99,00	Serpentine	D 99,00				
Joust	149,00	Tape Worm	99,00	Snake Byte	D 112,00				
Jumping Jack	139,00	Tennis	149,00	Snake Byte	D 112,00				
Jungle Hunt	149,00	Threshold	119,00	Sneakers	D 112,00				
Kanpurao	139,00	Turbo	169,00	Space Eggs	D 139,00				
Keystone Kapers	139,00	Tutankham	139,00	Spider City	D 139,00				
King Kong	119,00	Vanguard	139,00	Squish'em	D 139,00				
Krümelmönsers Kekse	99,00	Venture	139,00	Star Raider	R 140,00				
Lady Bug	109,00	Wizzard of Wor	139,00	Star Trek	R 140,00				
Lord of the Ring	139,00	Zaxxon	169,00	Starcross	D 99,00				
Marauder	119,00			Story Machine	D 99,00				
Minor 2049er	139,00			Suspended	D 99,00				
Mines of Minos	149,00			Temple of Apshai	D 129,00				
Missile Command	149,00			Way Out	D 129,00				
Moon Patrol	99,00			Zaxxon	D 149,00				
Mr. Do	139,00			Zork I, II, III	D 149,00				
Ms. Piggy's Hochzeit	99,00			Zyldol	D 112,00				

DIE SYSTEME

Im zweiten Teil gibt Ihnen Andreas Schrader Antwort auf die Fragen, wie's denn im Innern der VideoSpielcomputer aussieht, was die Mikroprozessoren leisten und wie stark die Programme sind bzw. sein können. Im Kasten unten rechts erfahren Sie, was sich inzwischen im Erweiterungsangebot geändert hat.

Im zweiten Teil unseres Systemvergleichs stellen wir die CPUs der Videospiele vor und listen auf, über wieviel RAM und ROM die Systeme verfügen. Für Einsteiger wollen wir die obengenannten Begriffe kurz erklären. Die **Hardware** ist der „harte“ Teil der (Videospiel)- Computeranlage; sie umfaßt die Hauptplatine mit den Chips, den Videoteil, der das Fernsehbild erstellt, und die Steuereinheiten (Joysticks etc.). Als **Software** bezeichnet man die Computer- (Spiel)- Programme, die auf sogenannten **Cartridges** (Steckmodulen) gespeichert sind.


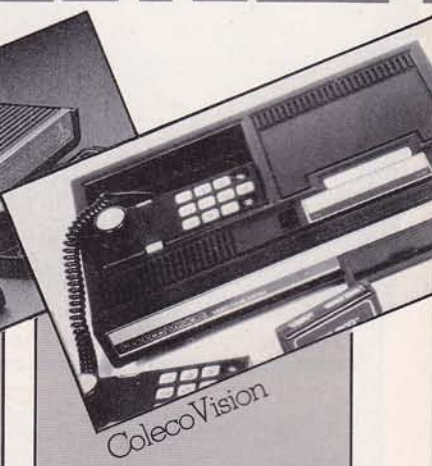
Die **CPU** (central processing unit) ist wörtlich übersetzt, die Zentrale-Verarbeitungs-Einheit, der Mikroprozessor also.

Das **RAM** (random access memory) ist der Speicherteil in der CPU, der im Gegensatz zum **ROM** (read only memory) auch schreiben kann. Zum ROM gehören, wenn vorhanden, ein OS (operating system) = Betriebssystem (z.B. beim Vectrex für das Anfangsbild und das eingebaute Spiel) und die Cartridges, in denen die Spiele auf ROM gespeichert sind. Das „RAM“ benutzt die CPU für alle sich verändernden Daten, z.B. für Positionsangaben der Spielfiguren auf dem Spielfeld.

Der 6507 im Atari VCS 2600 ist der kleine Bruder des 6502, der in den Homecomputern 400 und 800 seinen Dienst tut. Er hat einen Speicheradressierungsbereich von 4 KByte. Wie kann der 6507 aber dann 8 KByte verarbeiten?

Das Zauberwort heißt „bankswitching“, d.h. daß ein bestimmter Speicherteil mehrmals vorhanden ist und nach Bedarf umgeschaltet wird. Ein Homecomputer wird aber trotzdem aus dem Atari nur schwerlich zu machen sein.

Die CPU des Coleco-Video Spiels ist dagegen für den Computerausbau sehr gut geeignet. Der Z80 kann maximal 64 KByte

Typ:	 Atari VCS 2600	 ColecoVision
Hersteller:	Atari Electronic	Coleco
CPU:	6507 (8 Bit)	Z 80 (8 Bit)
Taktfrequenz:	1,18 MHz	7,45 MHz
RAM:	128 Byte	17 KByte (erweiterbar auf 144 KByte als Homecomputer)
Programm-ROM:	2/4/8 KByte (bei 8K: durch bankswitching)	32 — 64 KByte + 4KByte im Gerät für die Einschalt routine
Softwareanbieter:	Activision, Apollo, Atari, Bomb, Coleco, Commavid, Dynamics, Gamex, Goliath, Imagic, I.T.T., Parker, Sega, Spectravision, Starpath, Telesys, Tigervision, Xonox	Coleco, Imagic, Parker, Xonox
Preis pro Cassette:	30 — 140 Mark	120 — 140 Mark

adressieren und wird im ausgebauten Coleco durch „bankswitching“ auf 144 KByte gebracht. Kann man den so ausgebauten Homecomputer auch noch mit dem Betriebssystem CP/M betreiben, das auf den CPUs Z80 sowie 8080/8085 läuft, bleiben im Punkte Textverarbeitung keine Wünsche mehr offen; denn CP/M ist eines der meistverbreiteten Betriebssysteme überhaupt. Über die CPUs der Telespiele

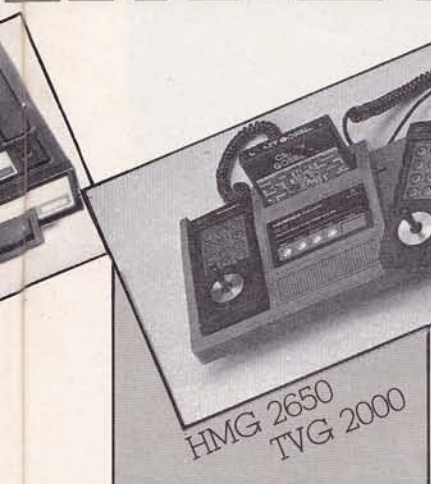
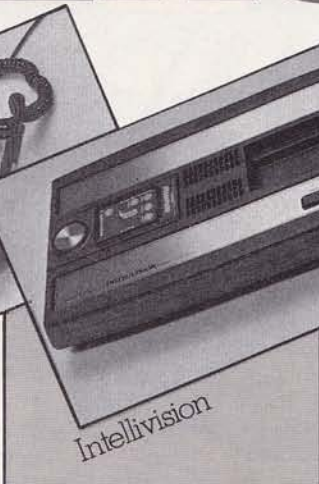


Hanimex/Schmid bzw. Philips läßt sich wenig sagen, da sie relativ unbekannt sind. Will man ein Telespiel nicht unbedingt zum Computer ausbauen, ist man mit diesen Systemen durchaus gut beraten.

Mit der Cassette „Computerprogrammierung“ des G 7000 lassen sich sogar kleine Programme erstellen, die man aber leider nicht abspeichern kann. Der Philips G 7000 führt zwar in die

Programmiertechnik ein, kann aber nicht als Homecomputer genutzt werden.

Der einzige 16 Bit Prozessor bei den hier vorgestellten Geräten ist der 1610 im Intellivision Videospiele. Das System läßt sich zu einem 65 KByte starken Computer ausbauen. Das reicht für normale Programme aus. Außerdem bietet der 1610 gute Voraussetzungen für das Abarbeiten umfangreicher Grafikpro-

IM VERGLEICH

			
Hanimex/Schmid	Mattel Electronics	Philips	General Consumer Electronics
2650 (8 Bit)	1610 (16 Bit)	8048 (8 Bit)	68A09 (8 Bit)
4,43 MHz	4,00 MHz	5,91 MHz	1,6 MHz
1 KByte	ca. 4 KByte (erweiterbar auf 65 KByte als Homecomputer)	4 KByte	1 KByte
4 — 8 KByte	2-10 KByte	4—8 KByte	4 — 8 KByte
Hanimex, Schmid	Activision, Coleco, Intellivision, Imagic, Parker	Parker, Philips, Imagic	Vectrex
70 Mark	120 — 140 Mark	100 — 140 Mark	120 Mark

Am Stand der Technik liegt es sicherlich nicht, daß die angekündigten Erweiterungsbausteine für den Atari CX 2600 und das Vectrex-System noch nicht lieferbar sind bzw. in Deutschland gar nicht erst auf den Markt kommen. Für VCS-Besitzer eine herbe Enttäuschung.

Bei Atari scheint der Sachverhalt klar: Man will der XL-Computerreihe, die preislich relativ niedrig angesiedelt ist, keine Konkurrenz im eigenen Haus machen. Dennoch ist die Entscheidung bedauerlich, wäre doch allen VCS-Freunden das Umsteigen möglich gewesen.

Der Lightpen für Vectrex wird ebenso wie das Keyboard und das Computermodul erst Anfang 1984 lieferbar sein. Im Hause Milton Bradley in Fürth fand die derzeit zur Verfügung stehende Version des 3D Imagers keine Zustimmung. Deshalb wurde die Aufnahme ins Lieferprogramm vorerst zurückgestellt. Da die Redaktion keines der genannten (siehe TM 5/83) testen konnten, haben wir den Beitrag in Erwartung der Dinge, die tatsächlich kommen werden, geschoben.

gramme. Nachteil: Der Prozessor und somit auch die Action, das Spielgeschehen ist relativ langsam. Eine der besten 8 Bit CPUs ist die 68A09, die sich im Vectrex Videospiele befindet. Sie hat auch in verschiedenen Computern ihren Platz gefunden und erfüllt die Videospiele-Aufgaben hervorragend. Dieses Gesamtbild wird natürlich vom hochkant eingebauten, spielgünstigen Bildschirm unterstützt.



Der Begriff „film noir“ wurde von Frankreichs Filmkritikern geprägt, um ein Genre des amerikanischen Films zu beschreiben. Gemeint ist die unheimliche Welt der Schatten, der Schwarzweiß-Aufnahmen bei Nacht. Die Filmtitel der 40er Jahre drücken das deutlich aus, so z.B. „They live by Night“ oder „Nightmare Alley“. Hauptthemen waren hartgesottene Detektive und deren Widersacher, Gangster, die in der Nacht zu verschwinden drohten.

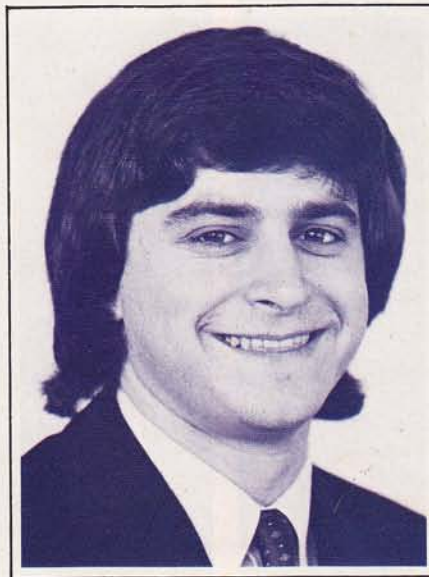
Diese „Filme der Nacht“ erzählten ihre Geschichte vor einem schwarzen, düsteren Hintergrund, der die Seele der Handlung widerspiegelte. So wurde „die Nacht“ eine perfekte Kulisse der Filmmacher — und für den Kameramann ein perfekter Hintergrund.

Der Mann, der das Spiel des Jahres 1982, **Demon Attack**, geschaffen hat, verdient als erster den Meistertitel „arcade noir“ (= Unheimliche Videospiele), wenn es diese Bezeichnung gäbe.

Rob Fulop hat eine Reihe der besten Videospiele geschaffen. Ein Spiel mit auch nur einem Schimmer von Tageslicht steht noch aus. „Ich arbeite am liebsten mit einem schwarzen Hintergrund“, erklärt Rob. Diese Liebe zur Dunkelheit hat nichts mit Vampirismus zu tun, im Gegenteil: Rob Fulop liebt Farben. Doch er sagt: „Farben wirken am besten auf einem dunklen Hintergrund.“

Jedes seiner Spiele hat eine fantastische Farbzusammensetzung, wovon man sich leicht überzeugen kann. **Demon Attack** und **Cosmic Ark** sind dafür die besten Beispiele.

Als Mitglied im Atari Designer-Team — er bewarb sich auf eine Anzeige — bekam er seine erste große Aufgabe, die Bearbeitung des Arkaden-Hits **Night Driver** für den Atari CX 2600. Rob Fulop befand sich auf einer dunklen Straße, und was er sah, gefiel ihm. Minimale Effekte, ohne jedes Tageslicht, sprachen ihn sofort an.



Seine nächste Aufgabe war die VCS-Bearbeitung des Hits **Missile Command**. Wieder arbeitete er mit schwarzem Himmel. Hochexplosive Raketen entflammten das dunkle Spielfeld. Die zu verteidigenden Städte waren in höchster Gefahr. Rob Fulop entwickelte eine vollblütige Variante des Arkadenrenners.

Die Bearbeitung für VCS war so erfolgreich, daß **Missile Command** zum besten Einzelspiel des Jahres gewählt wurde. Rob's erste Anzeichnung, doch sicher nicht seine letzte.

Leider erwähnt Atari die Spiel-Designer nicht. So wußte damals niemand, abgesehen von einigen Insidern, wer die Spiele gemacht hatte. Die Initialen R.F. indes tauchten bei **Missile Command** auf. „Wer oder

was zum Teufel ist R.F.?" wollten viele Spieler wissen. Nun, überzeugen Sie sich doch mal selbst. Stecken Sie die Cartridge in Ihr VCS-System und wählen Sie Spiel 13. Dann drücken Sie „Reset“ und bewegen den Joystick nicht. Die Missiles zerstören eine Stadt nach der anderen. Wenn der Rauch sich verzogen hat, erscheinen rechts außen die Initialen „R.F.“ — dort, wo eine Stadt gestanden hat.

Ferner taucht in der **Space Invaders**-Version für den Atari 400/800 „R.F. Modulation“ auf. Das war übrigens Rob's letzte Arbeit für Atari. Wenn das linke Raumschiff den Boden berührt, verwandeln sich zwei der untersten Mutanten in den Satz „You got it, R.F. strikes again“ (frei übersetzt: „Genau! R.F. hat mal wieder zugeschlagen!“).

Zu dieser Zeit fanden sich Topleute der Firmen Atari und Intellivision zusammen, um IMAGIC zu gründen, eine unabhängige Videospielefirma, die zunächst nur Software für die Systeme VCS und Intellivision entwickelte. Einer der „Star“-Einkäufe der neugegründeten Gesellschaft war ... Rob Fulop, der als Designer für Atari VCS seinen Einstand mit **Demon Attack** gab.

Zahlreiche Invasoren, sich teilende Dämonen, sternübersäte Nacht — ein ganzes Universum voll unheimlicher, farbenprächtiger Monster. Ein im besten Arkaden-Stil gestaltetes „shoot-'em-up“-Spiel. Die Entwicklung der neuen Spiele bewies, daß diese Systeme keineswegs veraltet sind, obwohl das viele Experten verkündeten. Bei vielen Fachleuten der Industrie war das Atari-System abgeschrieben, weil es „zu simpel und nicht entwicklungsfähig sei.“ Jetzt halten diese Leute den Mund. Und Rob Fulop erklärte: „Ich bin mehr denn je vom VCS überzeugt. Neue Chips und Erweiterungsmodule bieten Möglichkeiten der Spielverbesserung. So der Supercharger. Dem Programmierer stehen dadurch 8K RAM zur Verfügung. So können mehr Objekte auf den Bildschirm gebracht werden.“



DEMON ATTACK

Auf die Frage, ob er ein guter Videospiele sei, antwortet Rob: „Ich bin hauptsächlich Beobachter. Gut bin ich eigentlich nicht. Ich halte mich viel in Spielhallen auf, aber nicht, um zu spielen.“

Im selben Atemzug aber übt Rob wie so viele andere Programmiererkollegen Selbstkritik an seinen Spielen: „Ich war von *Demon Attack* ein wenig enttäuscht. Die Screens wechselten zu schnell. Ich komme gleichmäßig durch alle Levels und – Ende. Deshalb gestaltete ich *Cosmic Ark* abwechslungsreicher.“

Richtig, gleich ein Wort zu dieser Arbeit für Imagic: Es entstand gleichzeitig mit Dennis Koble's *Atlantis*. (Ebenfalls für VCS.) Die beiden Spiele stehen im Zusammenhang. Ist Atlantis zerstört, verläßt ein Raumschiff, eben die *kosmische Arche* den Planeten. Rob lächelt, als er die Geschichte von *Atlantis* erzählt. Hierbei stehen dem Spieler drei Flugabwehrkanonen zur Verfügung, um die Invasoren zu vernichten und die Unterwasserstadt zu retten. Die Arkadenqualität von *Atlantis* wie *Cosmic Ark* ist verblüffend, obwohl es keinerlei Ähnlichkeiten mit einem Münzgerät gibt. (Jedoch bei letzterem erinnert die Kernsequenz an Midway's *Space Zap*.) Haben die Spieler keine Möglichkeit mehr, Atlantis zu verteidigen, explodiert die Unterwasserstadt. Doch halt! Ein mysteriöses Raumschiff entschwindet ins All. Die überlebenden Atlanter haben sich in eine Raumarche gerettet, um andere Lebewesen im All zu suchen.

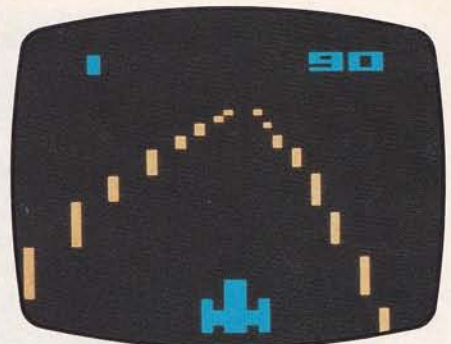
Cosmic Ark fordert den Spieler auf zwei Ebenen. Die Raumfähre muß in die Atmosphäre eines Planeten eintauchen und gleichzeitig Meteoriten-Schwärmen ausweichen oder diese mit Laserkanonen vernichten. Die Laser können in alle Richtungen abgefeuert werden. Der Joystick feuert, sobald er in die entsprechende Richtung bewegt wird, nach links, rechts, oben und unten. Nach erfolgreicher Beendigung dieser Mission schwebt die Fähre dicht auf die Oberfläche hinab. Jetzt steuern wir ein kleines Aufklärungsschiff. Unbewaffnet zwar, aber mit einem „Beamer“ ausgerüstet. Es gilt, alle Lebewesen von der Oberfläche zu „beamen“. Eine schwierige Aufgabe, da links und rechts feindliche, periskopähnliche Laserkanonen aufgebaut sind, deren Feuerbereich gemieden werden muß. Verschiedene Lebensformen sind zu retten, während das Mutterschiff von Meteoriten bedroht wird. Ein wirklich interessantes Spiel.

Es gibt acht verschiedene Lebewesen“, fügt Rob stolz hinzu, „aber nur wenige Spieler sehen alle.“

Die Frage, die uns unter den Nägeln brennt, ist naheliegend: Wie entsteht überhaupt ein Spiel?

Rob, knapp 26 Jahre alt, und immerhin zur Top-Gilde der Spieldesigner gehörend, gibt eine Antwort, die zunächst eher frustriert. „Spielemachen ist eine sehr ernste, sehr stressige Arbeit, und keineswegs die reine Freude. Am Anfang habe ich eine vage Idee, zumindest jetzt bei Imagic, da es ja nicht mehr darum geht, Arkadenspiele umzuschneiden. Diese Umsetzung der Grundidee stößt zunächst auf Schwierigkeiten technischer Art. Bei *Demon Attack* beispielsweise wußte ich zwar was ich wollte, doch bei dem „Wie“ gab es Probleme.“

„Sechs Monate sind im Schnitt für die Entwicklung, auch in diesem Spiel, anzusetzen. Etwa 90% des Spiels sind nach vier Monaten fertig. Dann aber wird's hart, weil es in den letzten acht Wochen ausschließlich darum geht, das Konzept aus Kapazitätsgründen zu straffen, und das Programm entsprechend zu kürzen. Das erfordert sehr viel Selbstdisziplin.“



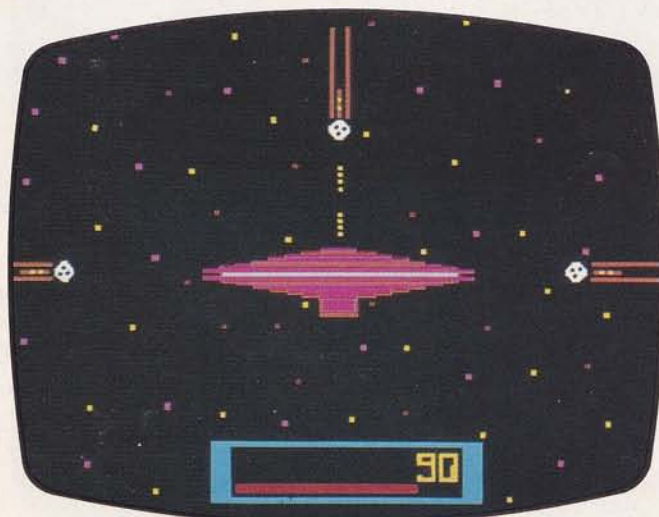
NIGHT DRIVER

Wie schwer die Endproduktionsphase ist, welch psychische Belastung daraus resultiert, davon kann Rob Fulop ein Lied singen. Wenn gar nichts mehr läuft, weil er sich ausgebrannt fühlt, schaltet er – im wahrsten Sinne des Begriffes – den Computer ab, und geht nach Hause. „Ich kenne Kollegen“, merkt er nachdenklich an, „die die Nacht durcharbeiten, und morgens dann ein fertiges Programm haben. Aber ich kann maximal fünf Stunden intensiv arbeiten.“

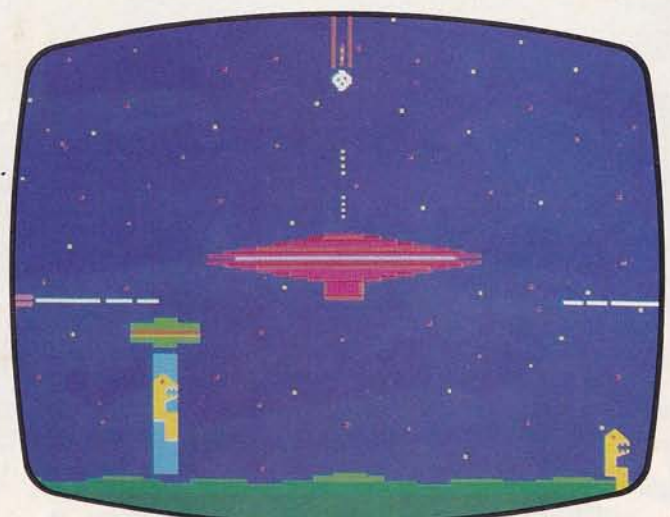
Das ist auch der Grund, warum er selbst kaum spielt. Rob erläutert es so: „Täglich bin ich während der Arbeit von 20 Monitoren umgeben. Soll ich mich denn damit auch noch nach Feierabend vergnügen?“

Und woher weiß man, ob ein Spiel ankommt? Natürlich werden Rob's Spiele auf bewährte Imagic-Art getestet. „Wir haben eine Reihe junger Videospiele, die an die Neuentwicklungen rangelassen werden. Wenn sie die gut finden, bringen wir sie raus. Im Schnitt gibt es immer ein paar Freaks, die mehr Punkte als andere holen. Die sind für mich auch die eigentliche Herausforderung beim Programmieren. Denn ich will Spiele machen, die Könner vor Probleme stellen.“

Nachdem nun die erste Folge der Welt-raumsage fertig ist, wie sieht's mit weiteren Abenteuern in Raum und Zeit aus? Rob lächelt wieder, als er sagt: „Erinnere dich mal, am Ende von *Cosmic Ark* hebt doch ein *anderes* Raumschiff ab...“



COSMIC ARK



COSMIC ARK

ZWISCHENBILANZ

Noch ist alles offen im Rennen um Punkte, Titel und Preise bei der **TeleMatch-Meisterschaft 1983**. Zigtausend Teilnehmerkarten wurden von Activision und dem TeleMatch-Verlag abgefordert. Auf dem IFA-Messestand von Activision fanden bis zum letzten Tag heftige Kämpfe statt. Da rauschte der **River Raid**-Düsenjäger über den Schirm, und bei **Seaquest** wurde der Sauerstoff knapp. Nicht anders läuft es in den Horten Computer Shops, wo die Ergebniskarten ebenfalls gesammelt werden.

Überrascht waren wir dennoch: Viele Videospieleler wußten von der Meisterschaft noch nichts und fühlen sich jetzt benachteiligt. Deshalb haben wir den Einsendeschluß — und damit die Teilnahmemöglichkeit — um einen Monat verlängert. Endgültiger Einsendeschluß ist also der **1. November 1983** (Datum des Poststempels).

Noch einmal kurz die Teilnahmebedingungen: Zusammen mit der ausgefüllten Teilnehmerkarte senden Sie zwei Bildschirmfotos (eines für **Seaquest** und eines für **River Raid**) auf denen Punktstand sowie Datum (Zettel am Bildschirm) lesbar sind, an

ARIOLA
- TeleMatch-Activision-Meisterschaft -
Steinhauser Straße 3
8000 München 80

Die erreichte Punktzahl können Sie sich auch in einem Horten Computer-Shop oder bei Ihrem Fachhändler bestätigen lassen. (Stempel und Unterschrift auf Teilnehmerkarte).

Gewertet wird so: Die bei **River Raid** erreichte Punktzahl multiplizieren wir mit dem Faktor 3, dazu addieren wir die bei **Seaquest** erreichte Punktzahl. Die Gesamtpunktzahl ist für die Platzierung ausschlaggebend. Alle weiteren Wettbewerbsinformationen enthält der TM-Sonderdruck, den Sie in den Horten Computer Shops und bei vielen Fachhändlern bekommen.

Der Reversi Challenger fordert Sie heraus war der Programmier-Wettbewerb (TeleMatch Nr. 4 und 5) betitelt, bei dem es darum ging, ein Programm zu schreiben, mit dem Fidelity Electronics „Reversi Challenger“ in Spielstufe 6 zu schlagen ist.

Über 100 Programme, von **TeleMatch**-Lesern entwickelt, lagen uns nach Einsendeschluß vor. Was uns dabei freute: Programme für alle gängigen Computersysteme sind dabei. Vom Atari 400/800 über VC 20 und TI 99/4A bis hin zu Colour Genie und VC 64. Weit mehr aber freut uns, was unser Programm-Auswerter und Testspieler (unter Leitung von Holger Utermark) meldeten: **Der Reversi Challenger ist gleich mehrfach geschlagen**. Und wir konnten bisher nur drei Dutzend Programme testen! Letzter Stand der Dinge: Eine kleine Sensation bahnt sich an, denn ein Programm schlug den Challenger bereits in Spielstufe acht!!! Warten wir ab, was die nächsten Tage bringen. Die Gewinner stellen wir in der Dezember-Ausgabe vor. Schon jetzt herzlichen Dank all denen, die mitgemacht haben!

Home-Computer

CREATIVISION 16 Farben, 6502A Mikroprozessor, 16 KByte Dynamic RAM. Erweiterung: Kassettenspieler, Drucker, Floppy-Disc, 16 KByte RAM bzw. 64 KByte RAM und verschiedene Interface-Module. - 12 Spielkassetten. Weitere Software ist in Vorbereitung!



LASER 110/210 Mikroprozessor Z80A, 16 KByte ROM, 4 KByte RAM (LASER 210: 8 KByte RAM und 8 Farben), Tongenerator. Erweiterung: 16 KByte RAM bzw. 64 KByte RAM, Drucker, Interface-Modul. Zahlreiche Programme erhältlich sowie in Vorbereitung (z. B. Assembler)!

Bei Ihrem Händler oder
bei Generalimporteur

SANYO

SANYO VIDEO Vertrieb GmbH & Co.
Lange Reihe 29, D-2000 Hamburg 1 - Tel. 040 / 24 62 66, Tx. 2174 757

...wir sind da - Ihr Telespielversand mit den Superpreisen!

TIGERVISION

Miner 2049er **129,-**
 Polaris **129,-**

ACTIVISION

River Raid **95,-**
 Seaquest **95,-**
 Keystone Kapers **129,-**
 Enduro **129,-**
 Robot Tank **129,-**

ATARI

Pole Position **115,-**
 Kangaroo **115,-**
 Jungle Hunt **115,-**
 Galaxian **115,-**
 Centipede **115,-**
 Phonix **115,-**
 ATARI Doppelpack
 inkl. Centipede ab **139,-**

IMAGIC

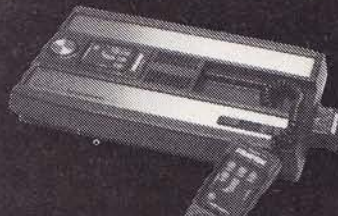
Ice Trek **124,-**
 White Water **124,-**
 Tropical Trouble **124,-**
 Safecracker **124,-**
 Dragonfire
 für ATARI **124,-**
 No Escape
 für ATARI **104,-**

ACTIVISION ATARI CBS **SELECT** COMMAVID
 Prospekt anfordern!

MATTEL ELECTRONICS INTELLIVISION

Armor Battle **39,-**
 Basketball **29,-**
 Space Armada **39,-**
 Space Hawk **29,-**
 Frog Bog **39,-**
 Sharp Shot **39,-**

Super! 6 Cassetten zum Sonderpreis!
 Preis auf Anfrage!



Mattel Telespiel-Computer
 inkl. Cassette **398,-**



CBS Telespiel-Computer
 (Preis auf Anfrage)
 inkl. Donkey Kong



ATARI Telespiel-Computer
 inkl. Pac Man **320,-**

Alle Telespiele vorrätig!

IMAGIC **INTELLIVISION** Sirius **TIGERVISION** Telesys
 PARKER **SPECTRAVISION**
DYNAMICS

Joysticks

Unimex Quickshot **59,-**
 VIDEO Command **59,-**
 Competition Pro **64,-**
 WICO Deluxe
 Command **109,-**
 WICO Trakball **220,-**

Und so wird bestellt!

Einfach den Bestellschein ausfüllen und an VIDEOSTAR Prinzenstr. 2, 3000 Hannover 1, senden. Entweder mit V-Scheck im Brief, oder bei Nachnahme auf Postkarte kleben.



Bestellschein

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

Telefon Service
 Immer die
 aktuellsten
 Telespiele!
Information
 ☎ 0511/321414

passend für _____ System

Name Vorname _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Tel. _____

Einsenden an **VIDEOSTAR** ★ Prinzenstr. 2
 3000 Hannover 1

Prinzenstr. 2 ★ 3000 Hannover 1 ★ ☎ 05 11 321414

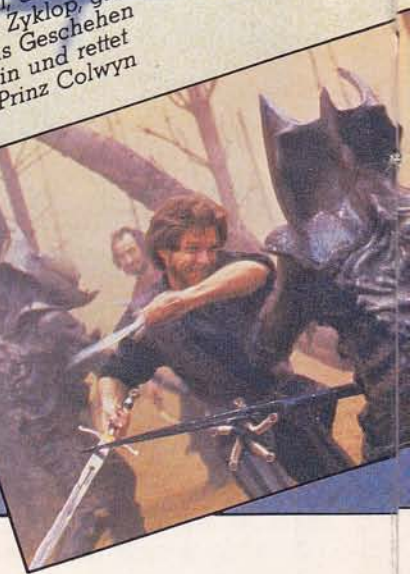


KRULL Ein fantastisches Märchen



Prinzessin Lyssa
ist entsetzt: Das
Unbeschreibliche
Ungeheuer will
sie zur Frau

Reil, der einäugi-
ge Zyklop, greift
ins Geschehen
ein und rettet
Prinz Colwyn



Mit "KRULL" kommt in diesen Tagen ein Fantasyfilm in die Kinos, der vor allem auch Videospielebegeistern wird. Erwachen doch darin erschreckend-faszinierende Gestalten zum Leinwandleben die sonst nur in Bedienungsanleitungen beschrieben werden, auf dem Bildschirm aber nie zu sehen sind. So etwa die stets aus dem All angreifenden Dämonen, die Phoenixe und dergleichen mehr. Interessant ist der Film aber noch unter einem ganz anderen Aspekt: Der amerikanische Automatenhersteller Gottlieb hat eine Videospieldversion von KRULL veröffentlicht, in der alle wichtigen Sequenzen enthalten sind. Grafik, Animation und Spieltempo beeindrucken objektiv gesehen dabei. Jedoch: Dieser Automat wird bei uns nicht aufgestellt werden. Überzeugende Begründung des Importeurs NOVA-Apparatebau in Hamburg: „Nach unserer Auffassung handelt es sich hier wirklich um einen 'Killerautomaten' im wahrsten Sinne des Begriffes. Dieses 'Spiel' können wir niemandem zumuten.“ ATARI hatte sich die Rechte der VCS-Version gesichert, sieht aber aus dem selben Grund von einer Veröffentlichung ab.

Zum Filminhalt: KRULL ist ein Planet weit jenseits der Grenzen unseres Universums. Aus dem Nichts taucht die „Schwarze Festung“ auf, ein riesiges, asteroidenähnliches Gebilde, Zentrum der Macht des „Unbeschreiblichen Ungeheuers.“ Dieses Wesen verfügt über magische Kräfte und tyrannisiert mit seiner grausamen Armee von „Slayers“, insektenähnlichen, zweibeinigen Kreaturen, die Menschen auf KRULL. Während im „Weißen Schloß“ die Hochzeit von Prinzessin Lyssa und Prinz Colwyn gefeiert wird, dringen die Slayers in den Palast ein, entführen die Prinzessin und töten den König. Prinz Golwyn scharf um sich Gefährten, um die „Schwarze Festung“ zu finden, das Ungeheuer zu vernichten und die Prinzessin zu befreien.

Auf dem Planeten sind Zauberkräfte wirksam und folglich gibt es auch Menschen, die Geheimnisse kennen und zaubern können. So den weisen Ynyr, der Prinz Golwyn den Weg zum „Fünfklingen-Schwert“ weist, das in einem glühenden Lavastrom verborgen ist. Oder den „Smaragd-Propheten“, den Golwyn in einem Juwel findet. Zu Golwyn gesellen sich „Ergo der Zauberkraft“, ein Typ, der meist daneben zaubert, der Bandit Torquil und seine Anhänger - Raufbolde, entflozene Sträflinge und Diebe - und schließlich Rell der Zyklop. Rell hat ein Auge gegeben, um so die Gabe der Vorsehung zu erlangen.

KRULL, produziert in den Pinewood-Studios, beeindruckt durch wirklich fantastische Special-Effects. Dies gilt sowohl für die Bauten als auch für die Kamera und Masken. Regie bei KRULL führt Peter Yates (u.a. „Bullitt“ und „Die Tiefe“). Sicher: Ähnlichkeiten mit „Star Wars“ und anderen Filmen des Genres sind sicher kein Zufall. Doch unterm Strich bleibt ein aktionsgeladenes, farbenprächtiges Weltraummärchen.

Prinz Colwyn kämpft heldenhaft gegen die übermächtigen Slayers

★ DER VIDEO-SPIEL-CLUB ★

Alle Neuheiten der Funkausstellung

COMPUTER- u. TELESPIELVERSAND

ATARI - Air Sea Battle und Yars' Revenge Doppelpack DM 59,--*

ATARI Star Raiders mit Keyboard DM 79,--*

Telespiel für Erwachsene X - MAN DM 129,--*

NEU eingetroffen!!! ATARI Telespielkassetten für DM 25,--*

Thunder der Barbaro Die Suche nach dem Rad (die Sensation von der CES)

für Intellivision:

Nova Blast, White Water, Happy Trails, Burger Time, Space Shuttle (V), Moonsweeper, Fathom, SafeCracker, Joy Stick, Voice Module, B17 Bomber

von Imagic:

Nova Blast, Moonsweeper, Fathom, Wing War° und und und....

COLECO-Konsole DM 398,--*

Zubehör für COLECO:

Super Action Controller mit Super Action Baseball Kasette
 Super Game Module mit Buck Rogers Planet of Zoom und Golf Kasette
 Roller Controller mit Slither Kasette
 Doney Kong Junior, Rocky Super Action, Space Fury, Buck Rogers, Looping, Tarzan, Pepper, Skiing, Frenzy, Space Panic, Rocky, Derby, Sub Rock, Super Action Football, Mr. Do.

Neuheiten für Atari

Exocet, Keystone Kapers, Enduro, Oink, Miner 2049, Polaris, Galaxian, XONOX, PHERRY RHODAN, PUMUCKL, SANCHO, BOMB und und und.....

* Porto u. Verpackung DM 5,--
 zzgl. Nachnahme DM 5,--

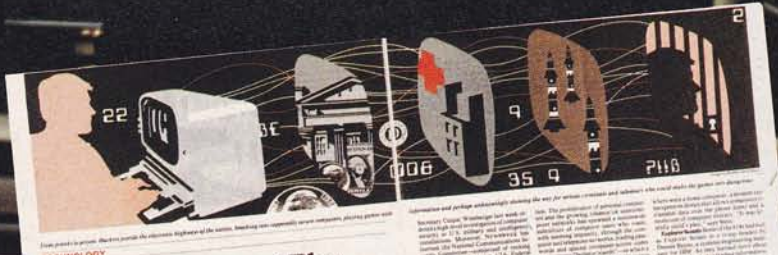
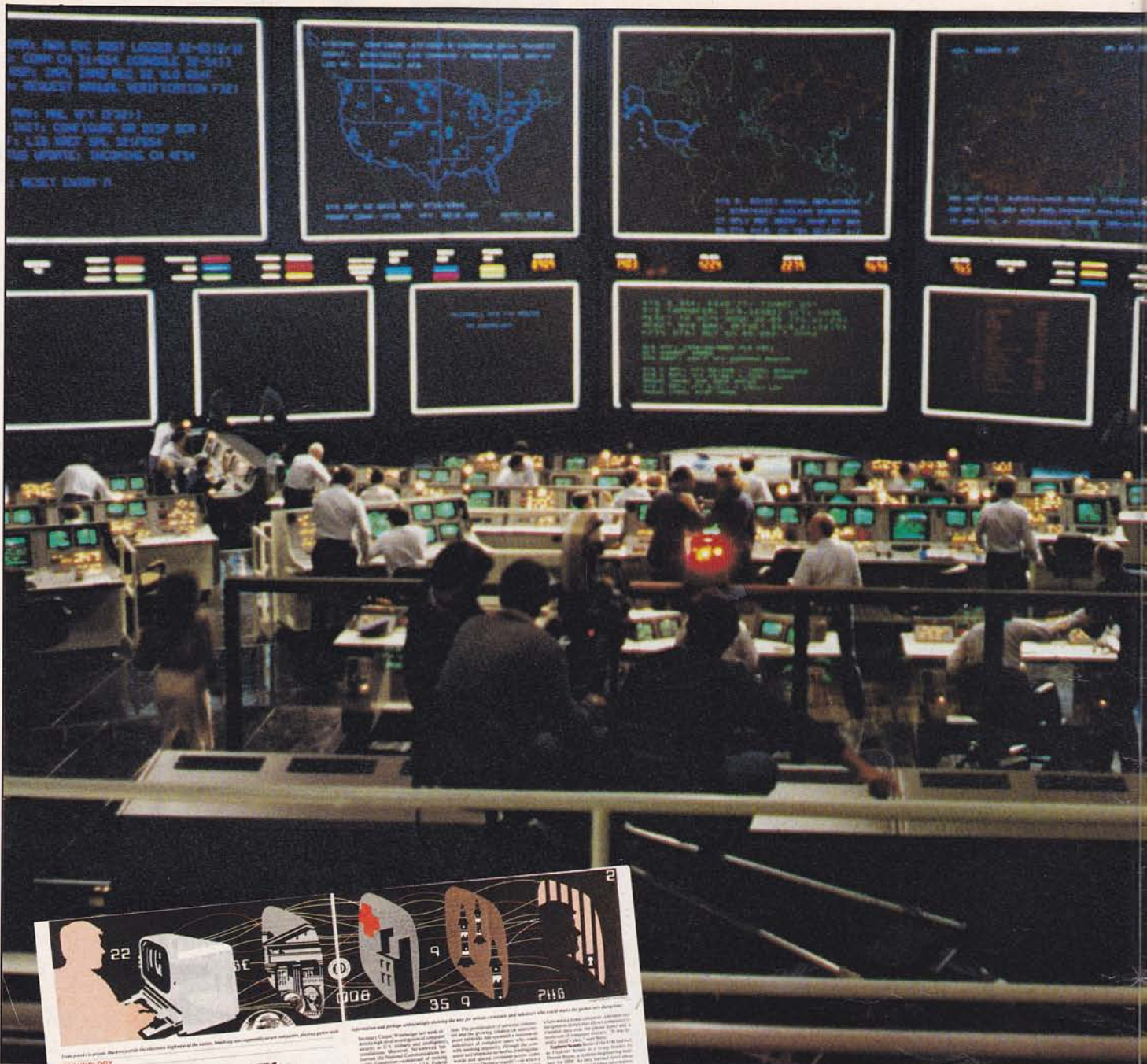
° kommt bald

wir liefern auch schnell und günstig nach Österreich, Schweiz und Benelux

Neue Adresse

VIDEO-SPIEL-CLUB
 Postfach 2129
 4450 Lingen (Ems)
 (0591) 66049





Beware: Hackers at Play
 Computer capers raise disturbing new questions about security and privacy.

288 operators sit at Park's home...
 Hacking is a game, and the game...
 The FBI says it is a national...
 The FBI says it is a national...

Information and privacy...
 The prohibition of...
 The FBI says it is a national...
 The FBI says it is a national...

Links: Hacker machen Schlagzeilen in „Newsweek“

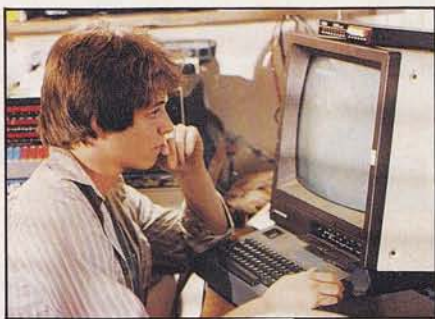


WARGAMES: AUS SPASS WIRD ERNST

Vorsicht: Hacker am Werk“ überschrieb das renommierte Nachrichtenmagazin „Newsweek“ in der Ausgabe vom 5. September dieses Jahres den Report über Computerfreaks, die sich unberechtigt Zugriff zu Datenbanken verschaffen oder, quasi aus Versehen, die Codeworte der sogenannten „Telecommunication-Networks“ knacken.
 Der Film WARGAMES, Kinostart am 7. Oktober, und in der letzten TeleMatch-Ausgabe kurz vorgestellt, bekommt damit eine beklemmende Aktualität. Es gibt eindeutig keine Grenzen mehr zwischen Film und Realität, denn was Hauptdarsteller Matthew Broderick - er spielt den Computerfreak David - in der Fiktion schafft, wurde allein von der Usergruppe der 414s, so benannt



Oben: Der Krieg auf dem Computer läuft



David „knackt“ den Code



Die Datenbank des Pentagon



Das F.B.I. in Aktion



Der „Spion“ wird verhört

Gewinnen mit TeleMatch!

Möchten Sie eines von 500 Original-WARGAMES Filmpostern im Format DIN A 1 gewinnen? Oder wollen Sie eines von 50 Taschenbüchern mit der Original-WARGAMES-Story besitzen? Dann machen Sie bei unserer Aktion mit, und beantworten Sie die nachstehende Frage:

Wie heißt der Simulationscomputer bei WARGAMES?

Senden Sie das Lösungswort auf einer ausreichend frankierten Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an

TeleMatch
Stichwort: WARGAMES
Karlstraße 26
2000 Hamburg 76

Einsendeschluß ist der 10. November 1983 (Datum des Poststempels). Richtig, eh' wir's vergessen: Unter allen Einsendern verlosen wir einen Überraschungspreis im Wert von 800 Mark. Also, machen Sie mit! Es lohnt sich.



nach der Telefonvorwahlnummer von Milwaukee, in den vergangenen Monaten über sechzig Mal vollzogen: Sie drangen in Computersysteme von Geschäften, Banken und Verwaltung ein. Die Hacker „hacken“ systematisch nächtelang auf ihrem HomeComputer herum, und beweisen damit, wie „sicher“ Datenbanken tatsächlich sind. Schutz gleich Null! Das Thema Datenschutz bzw. Nichtschutz in Verbindung mit der Volkszählung sollte auf dieser Basis diskutiert werden. Dem so oft ins Gespräch eingebrachten „Big Brother“ kommt im Kontext allenfalls noch eine Nebenrolle zu. Denn die Hacker sind Wegbereiter für bislang nicht dimensionierbare Formen von Wirtschaftskriminalität, Sabotage, Terrorismus, ja, Gefährdung des „Weltfriedens“. Auf ‚welch‘

wackligen Füßen dieser steht, ist bekannt. War Games macht deutlich, wie schnell es zum Dritten Weltkrieg kommen kann. Zur Handlung: David findet zufällig das Codewort mit dem das Verteidigungssystem der USA „gesichert“ ist. Über die Tragweite seiner Entdeckung ist er sich nicht im klaren. Im Gegenteil, David glaubt, es handle sich um ein Spiel wie **Missile Command** oder **Defender**. Was er nicht weiß: Sein „Spielpartner“ ist der Computer WOPR (Akronym = Abkürzung für War Operation Plan Response). WOPR wurde das fiktive Gegenstück zum NORAD-System (North American Air Defense Command) benannt. Aufgaben und Funktion sind identisch mit dem Vorbild. Was heißt: Im Falle eines Angriffs durchrechnet der Computer Art

und Umfang der erforderlichen Gegenmaßnahmen, und leitet diese ein.

Aus der Computersimulation wird bei WARGAMES (Kriegsspiele) zwangsläufig Ernst. Die Leute an den Terminals glauben aufgrund Davids „Spielerei“ tatsächlich, die U.d.S.S.R. habe angegriffen. Die militärischen Mühlen mahlen in diesem Fall rasch. Man holt zum Gegenschlag aus. Verrückt bei dieser Konstellation (wie sicher auch beim Vorbild!): Wenn der Computer erst einmal Krieg spielt, ist er trotz Drücken der Taste „BREAK“, nicht mehr zu stoppen.

In bester Hollywood-Manier wird uns natürlich ein Filmende beschert, das unbefriedigend sein mag. Was nichts daran ändert, daß WARGAMES ein Muß für jeden Video- und Computerspieler ist!



TELEMATCH

Das elektronische Spielvergnügen

Bringt alles über Video-Spiele, Computer-Spielprogramme, Elektronikspiele, Video-Automaten-Spiele und Mini-Computer. TeleMatch arbeitet redaktionell eng mit 'Electronic Games' zusammen, dem führenden Elektronikspiele-Magazin der Welt. TeleMatch zeigt, was der Computer kann: Spielen, unterhalten, arbeiten, lehren. Der Computer als Flugsimulator, Zeichner und Komponist — als Freund, der alles kann und der die Zukunft mitgestalten wird. Auch Ihre und die Ihrer Kinder! Was müssen Sie wissen? Was sollten Sie kaufen? TeleMatch testet, kommentiert, berät kritisch und objektiv. TeleMatch ist unentbehrlich für alle, die Spaß am Spiel, Spaß an der Technik, Freude am Computer haben.



Jetzt den Abo-Vorteil nutzen!

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

TeleMatch Abo-Paket I: 12 Hefte und die praktische Sammelmappe zusammen für DM 50,- (incl. MwSt. und Postzustellung)

TeleMatch Abo-Paket II: 12 Hefte und „Das große Handbuch der Videospiele“ zusammen für DM 55,- (incl. MwSt. und Postzustellung)

TeleMatch – für alle, die gern telespielen!

Ja, ich mache von Ihrem Abo-Paket Gebrauch und bestelle hiermit 12 Ausgaben der Zeitschrift TeleMatch. (Abo-Sonderpreis DM 45,-)
 zusammen mit Ihrer Sammelmappe zu DM 50,-
 zusammen mit dem „Großen Handbuch der Videospiele“ zu DM 55,- frei Haus.
 (Bitte ankreuzen)
 Mit Lieferung des ersten Hefes erhalte ich eine Rechnung. Zur Zeit erscheint TeleMatch zweimonatlich, ab Anfang 1984 voraussichtlich monatlich. Kündigung dieses Abonnement nicht spätestens mit Erscheinen des 10. Hefes der Bezugsperiode, so verlängert es sich stillschweigend um jeweils weitere 12 Ausgaben zum dann geltenden Abo-Preis, wie im Impressum angegeben.

Name: _____
 Straße: _____
 Stadt: () _____
 Ort/Datum: _____

Unterschrift: _____
 (Bitte in Blockschrift)
 Bei Minderjährigen: Unterschrift der/des gesetzlichen Vertreters.
 Coupon ausschneiden und einsenden an:
 TeleMatch Abo-Service, Postfach 10 48 49, 2000 Hamburg 1

TeleMatch TEST

RASANTES RENNEN

Nach Grand Prix präsentiert Activision ein Rennspiel ganz besonderer Art.

ENDURO

(Activision/Atari VCS)

Tag und Nacht auf Achse

In den USA befindet sich **Enduro** auf Platz 1 der Videospiele-Hitparade. Das ist zwar noch lange kein Grund mit Vorurteilen ans Testen zu gehen, aber es fördert die Neugier. Um es gleich vorweg zu sagen: Seit längerem hat mich kein Videospielderartig fasziniert wie **Enduro**.

Die Grafik ist zwar einfach, aber sie stimmt vom Anfang bis zum Ende und reicht hinsichtlich der spielbezogenen Realität zweifellos an das ebenfalls herausragende **Turbo** (CBS-Colecovision) heran, und das, ohne mit zusätzlichen Speicherwerten aufwarten zu können. Bei **Enduro** wird pausenlos Auto gefahren, bei Tag und Nacht 99 derartige Einheiten sind das Endziel jedes Fahrers, der zunächst bereits froh sein dürfte, ohne Auftanken (sprich: Neustart) drei, vier Tage „unterwegs“ sein zu können.

Der erste Tag beginnt verheißungsvoll. „Nur“ 200 Autos gilt es innerhalb der zur Verfügung stehenden Zeit zu passieren. Die Strecke variiert nur dreifach: Linkskurven, Rechtskurven und gerade Strecken. Viel wesentlicher ist die Veränderung des Strassenzustandes und der Sichtverhältnisse. Zunächst kann man Tempo fahren; man sollte es auch, um schnell zu Punkten zu gelangen. Plötzlich fährt man weiter auf verschneiten Straßen und hat Mühe, auszuweichen, da der Wagen langsam seitlich schliddert. Der Bildschirmhimmel mit seinen vielen Veränderungen zeigt es unumstößlich an: Die Nacht bricht herein. Man sieht nur noch die Scheinwerfer, nicht mehr die Autos selbst, und zu allem Überflus kommt auch noch Nebel auf. Jetzt erkennt man die Fahrzeuge erst im allerletzten Au-

genblick auf dem unteren Drittel des Bildschirms.

Hat man diese Schwierigkeiten hinter sich gebracht, bedarf es wieder höchster Geschwindigkeit, um möglichst in der letzten Spielminute bei einsetzender Morgendämmerung Versäumtes wieder gutzumachen. Ein Blick auf den Bildschirm ganz unten informiert über bisher gefahrene Kilometer (=Punkte), noch zu passierende Autos und den jeweiligen Tag. Ist die magische Zahl erreicht worden, ertönt eine Fanfare, Fähnchen sind zu sehen, und man kann beruhigt bis zum Beginn des nächsten Tages weiterfahren und Kilometer „fressen“.

Gas gegeben wird durch Druck aufs rote Knöpfchen; erstaunlich ist, daß das Tempo im Gegensatz zu **Turbo** tatsächlich immer weiter erhöht werden kann. Man hat es also selbst in der Hand, wie riskant man fahren möchte. Natürlich kann man auch bremsen, was z.T. zwangsläufig der Fall ist, wenn man die Fahrbahnbegrenzung berührt. Kollidiert man mit einem Fahrzeug, so verliert man wertvolle Sekunden und wird zunächst von einigen Autos auf Kosten der Zählheiten überholt. Spätestens dann führt das nicht zu zusätzlicher Beruhigung, wenn Signale die letzten ca. 40 Sekunden „einläuten“ und begleiten.

Mit Beginn des zweiten Tages hat man dann jeweils 300 Autos vor sich, bei zunehmendem Tempo und schnelleren Änderungen der Straßenszenerie, die man wiederum hinter sich lassen muß, um den folgenden Tag zu erleben. **Enduro** ist ein Spitzenspiel.

Helge Andersen

Die Testergebnisse auf einen Blick

ENDURO

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

Mit wenig Geld viel bewirken

Bangladesh

Ein Mutter- und Kind-Fürsorgeprogramm umfaßt bis heute 53 Dörfer. Es wurden Zentren eingerichtet, die Mütter mit unterernährten Kindern aufnehmen. Dort werden die Frauen angeleitet, wie sie eine vitaminreichere Kost zubereiten können. Außerdem werden Impfkampagnen durchgeführt und die Familienplanung wird propagiert. Eine Impfung kostet 30 Pfennige.

Honduras

»Freiheit und Gerechtigkeit« heißt eine ländliche Genossenschaft, die im Nordwesten des Landes gegründet wurde und der 1000 Familien angehören. Durch den Aufbau einer Hühnerfarm wollen die Frauen einen eigenen Beitrag zur Entwicklung ihrer Gemeinschaft leisten. Benötigt werden: Legehennen und Baumaterial für Ställe. Ein Huhn kostet DM 1,-

Senegal

Wasser ist der wichtigste Faktor für die Landwirtschaft im Sahel. In Gräben wird es auf die Beete von Gemüseärten geleitet. Seil und Ziegenbalg, mit denen Zugochsen das Wasser aus Brunnen ziehen, kosten DM 7,-

Chile

Zur Anlage von Gemüseärten erhalten Familien Arbeitsgerät und Sämereien. Pro Garten jeweils für zwei Gemüsesorten, die später mit Nachbarn ausgetauscht werden sollen. Kosten je Familie DM 100,-

»Brot für die Welt«
Postfach 476, 7000 Stuttgart 1

Brot für die Welt


...daß alle leben

Spendenkonto 500500500
bei Sparkassen, Banken,
Volks- und Raiffeisenbanken
und beim Postscheckamt Köln

* TeleMatch-Telegramm * *

Videospiel-Fans werden sich freuen: Harman Deutschland hat den Vertrieb sämtlicher Super-Sticks und Trakballs von WICO übernommen. Vorbei die leidige Suche und Fragerei. Anlaß für **TeleMatch** einen weiteren ausführlichen Joystick-Test zu bringen. * Zum Tiefpreis von 29 Mark landet die deutsch- (Hongkong) chinesische Firma Goliath gleich 24 VideoSpielCassetten unter dem Label **HotShot** in Deutschland an. Unser Test läuft. * Es geht hin und her auch bei **Androbot** (in Deutschland im Vertrieb bei Ecotronic, Gelsenkirchen). Auf der IFA hieß es: Vorerst ist nur **TOPO** lieferbar. * Neu im Angebot von **Imagic**, für diese Ausgabe jedoch unerreichbar, sind unter anderem **Moonsweeper** und **Fathom**. * Der „Neue“ von **Philips** heißt nun **G 7400**. Die Tastatur wurde auf 61 Tasten erweitert. Wie wir bereits meldeten: Mit dem ominösen „Odyssee3“ hat der G 7400 nichts zu tun. * Atari hat einen neuen Joystick herausgebracht. Name: **Pro Line**. Ferner gibt's ein **Reparatur-Set**.

ATARI: ARKA



Zur Funkausstellung präsentiert Atari wohl sortierte Neuerscheinungen, die Hartmut Huff getestet hat. Helge Andersen stellt die überfällige „Tennis“-Cassette vor.

DONALD DUCK SPEED BOAT (Atari/Atari VCS) Geben Sie Gas, Donald will Spaß

Angekündigt war diese Cassette in **Tele-Match** 4/83. Was ich schließlich in die Konsole bekam, wird vornehmlich Kindern,

und zwar kleinen, Freude machen. Denn für diese wurde das Spiel entwickelt.

Donald — übrigens ausgezeichnet in der grafischen Darstellung!!! — durchfährt einen mit Hindernissen gespickten Wasserlauf, und hat dabei Punkte zu sammeln. Ohne wenn und aber. Also kein Zeitlimit. Allein der Punktestand entscheidet, ob ihm am Ende ein Bronze-, Silber- oder Goldpokal überreicht wird. Natürlich von seinen Neffen Tick, Trick und Track.

Auch hier haben die Programmierer vor den Erfolg den Schweiß gesetzt, und sich Schikanen einfallen lassen, die auch ein erfahrener VideoComputerspieler erst nach einigen Durchgängen durchschaut, sprich: System hineinbringen kann. Nach dem Start drohen zunächst Klippen, auf die das Rennboot auffahren kann. Darauf folgt die Slalomstrecke, bei der sinnigerweise Tick, Trick und Track als Bojen dienen. Anschließend kommen, je nach Laune des Zufallsgenerators, Untiefen, oder Fischschwärme, die das Tempo unseres Rennbootes bremsen. Im Zweifelsfalle bleibt da nur der Rückwärtsgang. Und das kostet Zeit — auch wenn sie nicht gezeigt wird.

Zusammengefaßt: Ein Bildschirmspaß für sehr junge Videospiele. Harmlos, dabei aber lieb und fördernd fürs Reaktionsvermögen. Das soll diese Cassette auch bewirken.

TENNIS

(Atari/Atari VCS)

Spiel, Satz und Sieg

Die dritte Cassette der neuen ATARI-Serie „Realsport“ (zur Erinnerung: es begann mit der attraktiven Volleyball-Fassung und einem 2. Fußball-Programm) ist **Tennis**; für Atari selbst sicher beinahe Neuland; hatte



ARKADEN-HITS PERFECT

TeleMatch TEST

man bislang doch nur auf der völlig überholten Cassette „Olympische Spiele“ nebst anderen Spielformen die Möglichkeit, mit ein paar Lichtbalken ein Pseudo-Tennis zu spielen.

Im Gegensatz zur Intellivision-Cassette spielt man weniger mit Köpfchen, simuliert nicht annähernd so realistisch, was in Wirklichkeit auf dem grünen Rasen abläuft. Hier hat man es mit einem Spiel zu tun, das man allein gegen den Computer oder als direkten Wettstreit mit einem menschlichen Partner spielen kann. Schnelligkeit ist Trumpf. Zu sehen ist das Spielfeld so, wie man es von Sportübertragungen her gewohnt ist. Die nicht vorhandene Kamera steht hinter einem der beiden Kontrahenten, die diesmal tatsächlich menschliche Gestalt angenommen haben. Man benutzt den Joystick, um seinen Spieler beliebig auf der eigenen Fläche zu bewegen, z.B. auch unmittelbar ans Netz. Den Aktionsknopf benötigt man, um den Aufschlag auszulösen. Jeder weitere Schlag erfolgt automatisch, sofern der Ball Körperkontakt erhält. Das Spiel gegen den Computer ist lediglich für Trainingszwecke zu empfehlen, und das auch nur in der Anfangsphase. Ihn zu schlagen, ist nach kurzer Zeit nicht allzu schwierig. Das unmittelbare Spiel mit dem Partner jedoch hat seinen Reiz, auch wenn die Beeinflussmöglichkeiten recht begrenzt sind. Am wichtigsten ist es, den Ball überhaupt zu erreichen und das Grundlinien- und Netzspiel geschickt zu variieren.

Mit einer kleinen Besonderheit wartet das Spiel gleich am Anfang auf. So kann man auf der Anzeigentafel, die stets zu sehen ist, den eigenen Namen und den des Partners eintippen. Gewonnen hat im übrigen, wer — unter Beachtung der Originalwertung — zwei Gewinnsätze mit jeweils mindestens sechs gewonnenen Spielen aufweisen kann.

KANGAROO

(Atari/Atari VCS)

Im Dschungel sind die Affen los

Wer Klein-Känguruh geklaut hat, steht gleich bei Spielbeginn außer Frage: Die unverschämte Affenmeute tobt munter den Bildschirm rauf und runter. Für uns bzw. Mutter Känguruh beginnt der beschwerliche Aufstieg ins Baumhaus, auf dessen Dach das Känguruh-Baby hilfeheischend hüpf.

Die Kletterei, für ein Känguruh ja reichlich ungewöhnlich, ist vergleichsweise einfach. Gefährlich wird die Sache durch die aggressiven Affen, die das Bildschirmtier mit Obst und Kokosnüssen bewerfen, und uns so zu ständigem Ausweichen, Ducken und Springen bringen.

Nun gelten Känguruhs als sehr schlagfertig. Eben diese Eigenschaft gibt einem die Chance, sich der Affen zu erwehren. Durch gezielte Schläge mit den Vorderpfoten auf

den Punkt, sprich: das Kinn der Affen. Schon nach kurzer Einschlagzeit - Training ist auch hier alles - kommt man auf dem Weg aufwärts zu stattlichen Punktzahlen. Auf der vorletzten Etage darf verheißungsvoll die berühmte Glocke geläutet werden. Und dann ist Baby Känguruh wieder glücklich mit Mama vereint. Dies jedoch nur für Sekunden, denn die nächste Runde beginnt unmittelbar darauf. Die Affen werden aggressiver, das Spiel wird schwieriger.

Kangaroo ist eine gelungene Version des gleichnamigen Atari-Arkadenspiels, zu der man gratulieren muß. Daß bei Adaptationen für das VCS-System immer gewisse Abstriche gegenüber dem Original in Kauf zu nehmen sind, haben wir bereits mehrfach dargelegt. Dem Spielspaß tut das jedoch keinen Abbruch. Akustisches Gimmick: Am Ziel angelangt wird der Jingle „I Came From Alabama“ gespielt.

POLE POSITION

(Atari/Atari VCS)

Formel-I der Superklasse

Superlative sollte man gerade bei der Beurteilung von Videospiele möglichst meiden. In diesem Fall aber gibt es für mich keine Diskussion: Ein Spitzenspiel, ja, der Renner unter den Renn- bzw. Fahrspielen, das ist **Pole Position**.

Die Unterschiede zu Ataris gleichnamigem Arkadenhit sind grafischer Art. Doch dieses "weniger" ist bei **Pole Position** nach meiner Auffassung mehr. Verzichtet wurde auf die Transparente links und rechts neben der Rennstrecke. Die Landschaft wirkt vergleichsweise leer. Und schließlich hat man die Instrumente bzw. die Zähler anders angeordnet. Damit kommt aber Übersicht auf den Bildschirm.

Bestehend ist die Fahrtechnik: Das Schalten in den höheren oder tieferen Gang erfolgt durch Joystickbewegung nach vorn bzw. hinten. Vorm Überholen wird natürlich runtergeschaltet, um eine höhere Drehzahl zu bekommen. Danach Vollgas. Das "Fahrverhalten" unseres elektronischen Flitzers ist schlicht perfekt. Folgerichtig kommt man ins Schleudern, falls man mit überhöhter Geschwindigkeit in die Kurve geht.

Motorendröhnen und das Sausen beim Überholen sind witzig gemacht. Die „Programmier“-Liebe geht bis ins Detail: Angefangen bei den tatsächlich rotierenden Rädern bis hin zur Pistenbegrenzung.

Für Videospiele, die das Arkadenoriginal nicht kennen, hier der Spielablauf in Kürze: Bevor das eigentliche Rennen beginnt, ist die Vorentscheidungsrunde im Rahmen des Limits zu durchstehen. Danach arbeitet man sich von einer Runde zur nächsten weiter. Die Fahrzeit entscheidet über die Platzierung im Startfeld. - Summa summarum: **Pole Position** ist ein Muß für jede Programmibliothek!

Die Testergebnisse auf einen Blick:

DONALD DUCK SPEED BOAT

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

TENNIS

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

KANGAROO

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

POLE POSITION

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

DIG DUG

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

DIG DUG

(Atari/Atari VCS)

Wer schießt denn da ins Kraut?

Den Hat-Trick in der Reihe der adaptierten Arkadenspiele landet Atari mit **Dig Dug**. Und auch für diese Cassette gilt das eingangs Gesagte: Exzellente Grafik, Action, Spielwitz. Was kann man mehr von einem Spiel verlangen?

Bei **Dig Dug** schlüpfen wir in die Rolle

eines Gärtners, der sich mit Unholden auseinanderzusetzen hat, die den Gartenuntergrund unterminieren. Ober-Bösewicht ist ein Wesen namens Pooka. Ihm assistieren drei Gesellen des selben Namens. Als fünfter Schurke hat sich der Drache Fygar (Besonderes Kennzeichen: Spuckt ständig Feuer!) hinzugesellt. Wir haben diese Unwesen gründlich auszumerzen, auf daß es im Garten auch unterirdisch blühe und gedeihe. Die Aufgabenstel-

lung ist vergleichsweise einfach, gilt es doch „nur“ Luft in die Schächte zu pumpen, die den Bösewichtern als Unterschlupf dienen. So nämlich werden Pooka und Konsorten aufgepumpt, und verabschieden sich mit einem Knall. Als weitere Pooka-Vertilgungsmöglichkeit bietet sich das „Steine untergraben“ an. Im Boden stecken einige größere Felsbrocken, die durch entsprechende Arbeit zum Monster-Erschlagen benutzt werden kön-

nen. Sind zwei Felsen gefallen, spriest es im unterirdischen Garten. Gelingt es uns auch noch zu ernten, winken Extrapunkte als Lohn. Wie könnte es anders sein: Ist die erste Runde erfolgreich überstanden, nimmt der Schwierigkeitsgrad ebenso wie das Tempo zu. - Grafisch ist diese Cassette gut gemacht, und im Sound steht sie dem Original-Arkadenspiel wenig nach. Ein origineller Video-Spiel-Spaß!



TeleMatch TEST

AMIGA: PISTE FREI!

Nun kann man Ski laufen, wo und wann man will. Und die Skigymnastik wird reizvoller denn je. Wer die Fahrt auf dem Joyboard erfolgreich durchsteht, den kann nichts mehr aus dem Gleichgewicht bringen. Aber mit diesem Spiel ist weit mehr möglich!

MOGUL MANIAC

(Amiga/Atari VCS)

Wahnsinn auf Brettern!

Noch eine Ski-Cassette? Ja, aber was für eine. Denn: Die Kombination **Joyboard/Cassette**, dies gilt übrigens generell, vermittelt ein völlig neues Spielgefühl. Im letzten **TeleMatch** hatten wir das bereits angekündigt. Stellen Sie sich vor, Sie stehen vorm Starttor einer Riesenslalomstrecke. Unter Ihnen dehnt sich eine verschneite Landschaft, durchsetzt mit den Slalomtoren. Und nun verlagern Sie, ganz wie beim Skilauf, das Gewicht auf die Spitzen Ihrer Bretter, und schießen - je nach gewähltem Spiel - mit 40 bis 100 Stundenkilometer bergab.

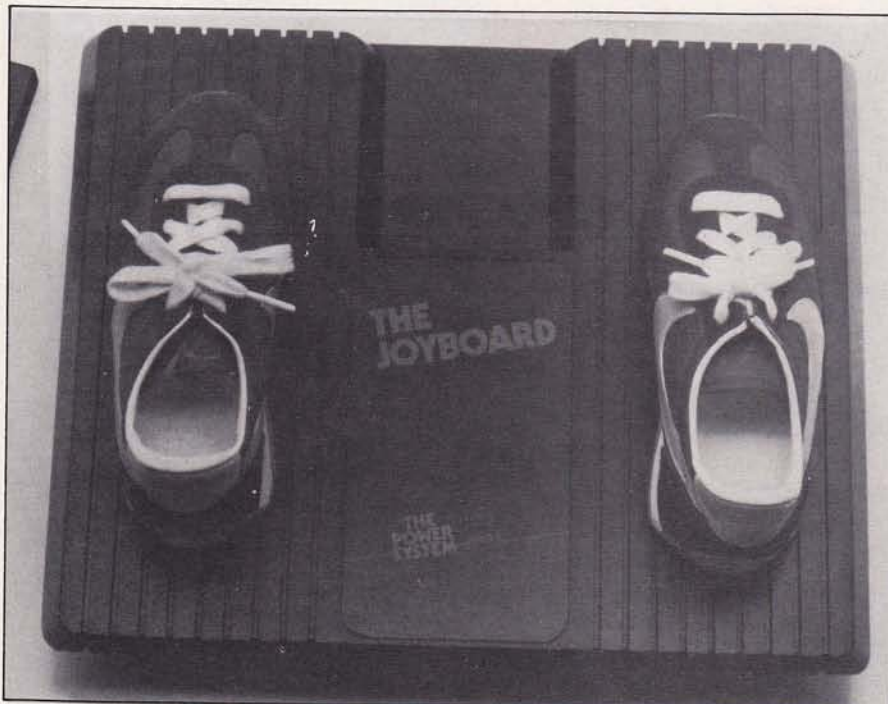
Ob das nun das Rauschen des Schnees ist oder einfach die mehr oder weniger gekonnte Wedelei, um die Tore in Rekordzeit zu durchfahren: **Mogul Maniac** ist tatsächlich ein Superspaß, bei dem die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit, was die Körperaktion anbelangt, fast verwischt sind. Der Spieler kann unter neun unterschiedlich schweren Strecken wählen, die maximal 63 zu durchfahrende Tore haben. Sinnigerweise wurden die Strecken nach berühmten (amerikanischen) Pisten benannt. So z. B. "Stowe" und "Jackson Hole". Genau wie beim richtigen weißen Sport erfolgt die Steuerung der Bretter. Die „Skier“ zeigen nach rechts wenn man Richtung links fährt und umgekehrt. Wahlweise kann man auch mit dem Joystick „Ski

laufen“. Dann jedoch muß der Umschalter Black & White/Color auf „Black & White“ stehen.

Die Piste läßt grafisch etwas zu wünschen übrig. Man kann natürlich die Frage anknüpfen, wie die Umgebung denn anders dargestellt werden könnte. Aber ein paar optische Gags wären sicher nicht verkehrt. Der Witz bei **Mogul Maniac** liegt eindeutig in der „Ganz-Körper-Aktion“.

Nun wird die Cassette ja mit dem Joyboard geliefert. Eine Investition, die, würde man das Spielbrett nur für diese Cassette benutzen, kaum lohnte. Hier eben beginnt der "Wahnsinn"!

Wir haben u. a. **Pac-Man**, **Space Invaders**, **Polaris** und **Demon Attack** mit dem Joyboard gespielt. Wobei hinzuzufügen wäre, daß der unentbehrliche Joystick selbstverständlich an das Joyboard angeschlossen werden kann. Als wir in der letzten **TeleMatch-Ausgabe** schrieben, das Spielen gewänne eine neue Dimension, war das untertrieben! Mit der Spielsteu-



Die Testergebnisse auf einen Blick:

MOGUL MANIAC (SKI GAME)

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

erung via Joyboard in Kombination mit dem Joystick gewinnen selbst alte Spiele einen Reiz, den man kaum beschreiben kann. Das gilt besonders für die „Fast Action Games“ wie **Night Driver** oder **Sky Diver** und **Surround**.

Unsere Empfehlung lautet daher: Spielen Sie doch mal Ihre ganze Programmbibliothek auf diese Weise durch. Sie werden einen Spielspaß ohnegleichen erleben. Und wenn bei Ihnen die nächste Party läuft, sollte an den Videospielecomputer das Joyboard angeschlossen sein. Das wird garantiert ein Erfolg!





Bei Alarmsignal vom Jupiter fährt Theo voll auf MOONSWEEPER ab:

"Notruf aus dem All.. 6 Astronauten gestrandet.. USS MOONSWEEPER im Anflug auf Jupiter-Mond.. Schwerer Meteoriten- und Photonenbeschuß.. Schutzschild aktiviert.. Jetzt rasender Tiefflug.. feindliche Zerstörer greifen an.. Achtung! Gefährliche Hindernisse.. Da- gestrandeter Astronaut gesichtet.. und aufgenommen.. USS MOONSWEEPER jagt weiter."



Für die Videospiel-Systeme Atari 2600, Mattel/Intellivision, Coleco und für Home Computer Commodore VC 20 und Atari 400/800.

Neu: mit 3-D-Effekten

Bitte schicken Sie mir.

Anmeldekarten für die Mitgliedschaft im IMAGIC Daumen Club

IMAGIC Prospekte

Diesen Coupon einsenden an Daumen Club, Postfach 2246, 7100 Heilbronn
Nicht vergessen: Namen und Anschrift gut lesbar auf das Kuvert schreiben.

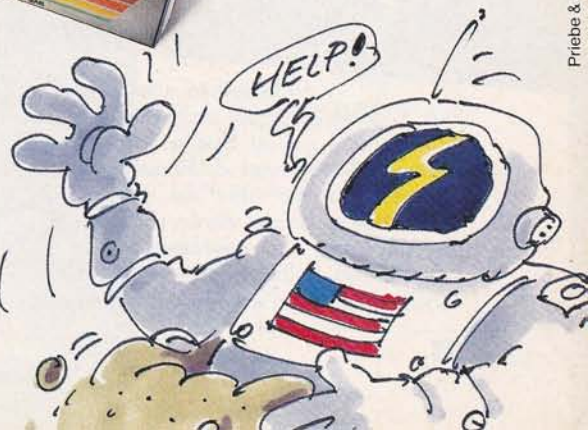
Moonsweeper TM 10/11-83

IMAGIC

Von Experten für Experten.

Telespiele für alle wichtigen Systeme
Neu: Jetzt auch für Heimcomputer!

Im Alleinvertrieb der harman deutschland
Hünderstraße 1, D-7100 Heilbronn



Schon seit längerer Zeit waren Homeversionen populärer Arkadenspiele für den HMG 2650 bzw. TVG 2000 angekündigt. Darunter ein Spiel mit gutem Namen, das bei uns schon als Hand-held Game zu haben ist. Folglich waren wir auf die Cassetten besonders gespannt. Vorab soviel: Systembesitzer haben Grund zur Freude!

PLEIADES

(Hanimex/HMG 2650/
Schmid/TVG2000)

Die Verwandtschaft läßt schön grüßen!

„Der Sternennebel Siebengestirn“, so verkündet die Bedienungsanleitung, „befindet sich normalerweise in einer sicheren Entfernung von 400 Lichtjahren zu unserem Sonnensystem - jedoch nicht jetzt. Sobald Sie das Spiel beginnen, ist das Siebengestirn zusammen mit roten Jägern, die den Sternennebel als Tarnung benutzen, in Ihrem Wohnzimmer.“

Na, schön. Geschichten sind bekanntlich bei sehr vielen

Cassetten für die Systeme nun mal nicht zur Verfügung stehen. Unter diesem Gesichtspunkt gesehen, sind **Pleiades** zweifelsfrei eine Bereicherung für die Systembesitzer, wengleich es in den ersten Runden, gut das widerspricht dem vorerwähnten Text völlig, sehr leicht ist, zur vierten Szene zu kommen.

Die Grafik, sonst gestochen scharf auf dem Schirm, wirkte bei der TestCassette sehr verschwommen. Das Spieltempo ist schnell, und somit gehört **Pleiades** in die Reihe der „Fast action games“. Zu wünschen übrig läßt lediglich der Sound, der aber bei den Vorbildern auch nicht besser ist.

TURTLES

((Hanimex/HMG 2650/
Schmid/TVG 2000)

Rettet die Schildkröten!

Nicht nur Tierschützer werden ihre helle Freude an dieser VideoSpielCassette haben, mit der übrigens beeindruckend demonstriert wird, was diese Systeme an Tempo und Action zu leisten vermögen.

Mit **Turtles** haben nun beide Anbieter auch die Homeversion eines lizenzierten Arkadenspiels im Angebot. **Turtles**, dies als Gedächtnisstütze, gehört zu den Labyrinthspielen und ist als **Pac-Man**-Variante zu betrachten. Die Schildkrötenmutter, die hier die Hauptrolle spielt, muß ihre um Hilfe schreienden Kinder (übrigens ein grafisch sehr schöner Auftakt) aus verschiedenen Etagen eines Parkhauses retten. Voraussetzung für eine erfolgreiche Rettung ist jedoch zunächst das Auffinden der insgesamt sechs Schildkrötenbabys in den vorhandenen acht Parkbuchten. Diese sind mit einem Fragezeichen versehen, und darin liegt u.a. der Witz des Spiels. Schildkrötenmama wird nämlich beim Einsammeln des Nachwuchses von Lastwagen verfolgt, die mit jeder Runde schneller herumkurven. In der ersten Spielrunde sind weitere Lastwagen in den Parkbuchten verborgen. Pech für den Spieler, wenn er an eine solche gerät und nicht Vorsorge getroffen hat.

Die Mutterschildkröte kann sich wehren - andernfalls wären die Chancen auch sehr ungerecht verteilt: Maximal 14 sogenannter Bomben stehen pro Etage zur Verfügung, um die Lastwagen zumindest vorübergehend aufzuhalten. Sind alle sechs Baby-schildkröten gefunden, öffnet sich am obe-

ren rechten Bildschirmrand der Ausgang zum „Lift“, der den besorgten Vierfüßler in die nächste Etage transportiert. Auch hier ist die grafische Umsetzung sehr gut gelungen.

Turtles sind eine interessante, attraktive Bereicherung des Cassettenangebots für die Systeme, die dem Vergleich mit anderen Cassetten des Genres durchaus standhält.

THE END

(Hanimex/HMG 2650/
Schmid TVG 2000)

Das Letzte ist das Ende sicher nicht

In der Bedienungsanleitung heißt es zum Spiel: „Weltraumbanditen versuchen, die Steine Ihrer Verteidigungsbasis zu stehlen. Wenn Sie die Banditen nicht zerstören, buchstabieren sie Ihr Ende“ (Ende).

Unschwer ist das Vorbild **Space Invaders** erkennbar. Und irgendwie ist es generell unverständlich, daß man SpielCassetten bringt, die sich nur in Details von bereits vorhandenen unterscheiden. Das wiegt in diesem Fall doppelt schwer, da Hanimex/Schmid ja bereits die **Alien Invaders**, außerdem **Space Raiders** und schließlich **Space Squadron** im Programm haben, die alle irgendwie ähnlich sind. Ob diese Cassette unter dem Gesichtspunkt ihr Geld wert ist, sei dahingestellt. Ansonsten: Ein sehr schnelles Actionspiel, grafisch sauber aufbereitet, jedoch mit durchschaubarem System, was rasch die Spielfreude nimmt!



Videospielen alles. Einmal in der Konsole entpuppt sich **Pleiades** als Konglomerat aus a) **Space Invaders**, b) **Demon Attack** und c) **Phoenix**. Allein die vierte Szene, über die gesagt wird „Wenn Sie es bis zur vierten schaffen, sind Sie sehr gut...“, ist eigenständig. Der Fairness halber muß bei der Beurteilung berücksichtigt werden, daß die zitierten

Die Testergebnisse auf einen Blick:

PLEIADES

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

TURTLES

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

THE END

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

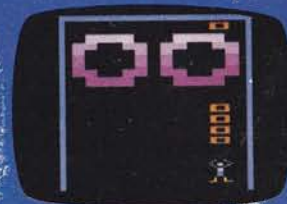
DER UNIMEX SUPERCHARGER SR 3000.

GEBALLTE SPIELKRAFT FÜR DEN ATARI VCS 2600.

Spielen auf dem Atari wie in der Spielhalle? Kein Problem. Mit dem Unimex Supercharger SR 3000. Er wird einfach wie eine Cassette in die Konsole eingeschoben, mit einem normalen Cassettenrecorder verbunden und ... die Speicherkapazität ist um das 50fache vergrößert. Und das heißt

- höhere Grafikauflösung
- schnellere Action
- komplexere Spiele
- Supergrafik
- Supersound

Gleich ein ganzes Dutzend Cassetten bringen eine neue Dimension ins Spiel, mit dem Unimex Supercharger SR 3000.



Super-
charger
+ Rabbit Transit
der Messehit der
IFA '83 in Berlin

C O U P O N

Hiermit bestelle ich:

(Gewünschtes bitte ankreuzen)

- SR 3000 Supercharger inkl. Phaser Patrol DM 198,-
- SR 3001 Phaser Patrol DM 69,-
- SR 3002 Mutants from Space DM 69,-
- SR 3003 Fireball DM 79,-
- SR 3004 Suicide Mission DM 79,-
- SR 3005 Escape Mindmaster DM 79,-
- SR 3006 Dragonstomper DM 89,-
- SR 3007 Killer Satellites DM 89,-
- SR 3008 Rabbit Transit DM 89,-
- SR 3009 Frogger DM 89,-
- 250 QUICKSHOT Joystick Controller DM 59,-

Bei Aufträgen von über DM 299,- erfolgt Lieferung frei Haus, darunter portopauschale von DM 5,50. Bezahlung erfolgt

() per Verrechnungsscheck anbei
() per Nachnahme

Coupon einsenden an:
Polaris-Versand, Richard Wagner-Str. 70,
6200 Wiesbaden

Name: _____

Straße: _____

() Stadt: _____

Unterschrift: _____

Jetzt Verkauf durch führende Warenhäuser wie Hertie, Horten, Fachverbände für Vedes und durch den Videotheken-Verband Polyband.



Der neue Dreh im Video Play:



XONOX® Double-Ende™

NEU!

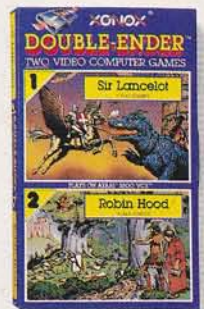


Das gab's noch nie:
Zwei Super-Spiele auf einer
Cassette.
2 x mehr Action,
2 x mehr Abenteuer,
2 x mehr Spannung als je zuvor.

XONOX® Double-Ende™ -
das ist doppelter Spaß
zum einfachen Preis.

Neu ist die überlegene Technik
von XONOX Double-Ende:
Top-Grafics,
8 K-Chips und
bis zu 7 verschiedene Spiel-
ebenen pro Spiel.

XONOX Double-Ende gibt es
jetzt gleich 3 x. Als Spikes Peak
und Ghost Manor. Als Super
Kung Fu und Artilleryduel. Als
Robin Hood und Sir Lancelot.
Bei Deinem Händler hast Du
die Qual der Wahl.



XONOX®

DOUBLE-ENDER™

Im Vertrieb der K-tel International GmbH

XONOX® Double-Ende™ für Atari®, 2600 VCS™
Commodore VC-20 und Colecovision.

NO ESCAPE (Imagic/AtariVCS)

Hier gibt's wirklich kein Entkommen

Mit überaus intelligenten Spielen, zumal grafisch gekonnt und witzig aufbereitet, brillieren die Software-Leute aus dem Hause Imagic, seit sie auf eigenen Beinen stehen. *No Escape* mag als Beispiel dafür gelten, wie man Spannung und Action geschickt verpacken kann, und sich dabei im Grunde bekannter Muster bedient. Denn auch *No Escape* ist ganz nüchtern betrachtet nichts weiter als eine *Pong*-Variante. In diesem Cassetten-Fall liefert die griechische Mythologie die Hintergrundgeschichte. Wir spielen die Rolle Jasons, des Argonauten, und haben gegen „Furien“ anzutreten — so die Bedienungsanleitung — da wir uns den Zorn der griechischen Götter zugezogen haben. Mal davon abgesehen, daß Jason während seiner Irrfahrt mit der Argo in einem Tempel den mit Blindheit geschlagenen König Phineus vor den Harpyien zu beschützen hatte (das gibt der Sache einen besonderen Anstrich!), stimmt, was in der bemerkenswert kurzen Bedienungsanleitung steht. Und das ist als Ausnahme von zu vielen Spielversprechungen zu werten!

Aufgabe des Spielers ist es, Ziegel vom Dach des Tempels zu holen, um so die Harpyien (Furien) zu treffen. Leicht gesagt, schwer getan. Denn erwischen wir die hervorragend animierten fliegenden Geschöpfe direkt, vervielfachen sie sich. Von einer Spielstufe zur nächsten werden die Harpyien, die sich auch optisch verändern, raffinierter. Überdies — und auch das entspricht der griechischen Mythologie — werfen sie „elektronischen Kot“ ab. Werden wir von dem getroffen, verlieren wir ein Bildschirmleben.

Enorm bei diesem Spiel die Temposteigerung. Kalkulierbar ist quasi nichts — nicht einmal der Weg der Steine, die wir hochwerfen. (Das mag aber an meinen wie stets defekten Joysticks liegen). Zumindest wird in der Bedienungsanleitung darüber nichts gesagt!

Eben diese Unberechenbarkeit macht für mich den Reiz von *No Escape* aus: Klar: Unterm Strich bleibt die Jagd nach Punkten in Relation zu den üblichen „Leben“. Doch das „Wie“ scheint mir entscheidender. Was mich besonders freut: In Sunnyvale werden noch Gimmicks programmiert. In diesem Fall ein aufsteigender Pegasus. Empfehlenswert! **h.h.**

WHITE WATER: Expedition auf dem Amazonas

Für mich ist *White Water* eine der besten bisherigen IMAGIC-Cassetten. Vier in sich abgewandelte Spiele sind anwählbar. In allen geht es darum, sein Kanu geschickt durch das wilde Wasser des Amazonas zu steuern. Stößt man dabei gegen ein Hindernis (Sandbänke, Uferbefestigungen, Fässer) oder wird von Strudeln erfaßt, so droht dem Spieler, einen der Kanu-Insassen zu verlieren. Verzweifelt schwimmt er noch für kurze Zeit in Sichtweite, bis er unerreichbar verschwunden ist oder wieder aufgenommen wird.

Mal muß man den nächsten Strand ansteuern, aufs Land springen und Eingeborenen Schätze wegnehmen, ohne von Speeren des Häuptlings getroffen zu werden. Gewertet wird die benötigte Zeit, um fünf Goldschätze einzuheimsen oder die Anzahl der Schätze überhaupt.

Man kann aber auch die Schätze ignorieren und statt dessen versuchen, die gesamte Strecke in Rekordzeit zu durchfahren, wobei zumindest einer der drei Bootsinsassen noch an Bord sein muß. Bei einem Übungsspiel kann man riskante Kurvenmanöver trainieren: die Insassen bleiben im Boot, offenbar festgeklebt!

Fazit: Herrliche Grafik, die sich mit dem Lauf des Flusses stets mitverändert; abwechslungsreiche Spielvariationen. **h.a.**

SAFECRACKER: Angehende Safeknacker – herhören?

Man könnte es sich sehr einfach machen und diese Cassette in Grund und Boden verdammen, geht es doch darum, Banken auszurauben, Safes zu knacken und evtl. sogar Polizisten unsanft abzuhängen. Moralisch einwandfrei ist die Zielsetzung zweifellos nicht.

Dennoch ist *Safecracker* kein Video-Schnellkurs für angehende Bankräuber, sondern ein unterhaltsames Spielchen mit wieder einmal ungewöhnlichen Spielphasen, die mehr auf Glück und Aktion denn auf Reaktion ausgerichtet sind.

Sich ständig verändernde Farben geben an, in welche Richtung man sein Fahrzeug steuern muß, um möglichst bald eine Bank ausfindig zu machen. Man kurvt im Straßengewirr, weicht Polizeiwagen aus und stoppt vor einem Bankgebäude.

Das Bild „springt“ um, und der Saferaum wird sichtbar. Jetzt heißt es, in kürzester Zeit die richtige Kombination zu erraten – mit geringen Anhaltspunkten. Gelingt es, ist man um einen bestimmten Betrag reicher. Man darf die Story nicht so eng sehen, denn ein ähnlicher Ablauf mit anderem



SE ETWAS

Handlungshintergrund ist ohne Frage vorstellbar. Und letztlich geht es vorrangig darum, ohne daß man sich zu viele Gedanken macht, zu Punkten zu kommen. **h.a.**

NOVA BLAST: Städte verteidigen – anders und doch wie gehabt

Von der Thematik her ist *Nova Blast* eine Mischung aus mehreren Weltraumspielen. Unentwegt müssen Aufklärungsflüge stattfinden, um vier Städte gegen feindliche Attacken zu schützen.

Ehe man sich versieht, droht der Treibstoff auszugehen, so daß man risikoreich nachtanken muß. Ein kleiner sogenannter Radarschirm offenbart kaum das Nötigste, so daß man auch ohne ihn schlecht und recht auskommt. *Nova Blast* ist das schwächste der neuen IMAGIC-Spiele, obgleich häufig gerade die einfachsten Actionspiele, bei denen möglichst viel geknallt werden muß, den größten Beliebtheitsgrad erlangen. Originell ist bei diesem Konzept kaum etwas, und Spaß an der Grafik – die auch von anderen Cassetten übertroffen wird – reicht nicht aus. **Helge Andersen**

Die Testergebnisse auf einen Blick:

NO ESCAPE

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

WHITE WATER

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

SAFECRACKER

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

NOVA BLAST

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

ROBOT TANK™

TANK™

Rebellion der Roboter

Das neue
Spitzenspiel
aus den
USA



Bestell-Nr. 711028-725

Oktober im Jahr 2019.

Ein computer-gesteuertes

Panzerbataillon hat das

nationale Verteidigungs-

system abgelöst. Ein Konzept,

das absolut pannensicher

scheint. Doch das Unfaßbare

passiert. Die eigenen Waffen werden zu aggressiven Gegnern. Auf

sich allein gestellt, beginnt bei ständig wechselndem Wetter

und Lichtverhältnissen ein schier aussichtsloser Kampf...

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



Wir bringen Sie ins Spiel

ACTIVISION
TELE-SPIELE

im ARIOLA-Vertrieb

Einsenden an: ARIOLA-Vertrieb, Tele-Spiele, Postfach 80 01 49, 8 München 80

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

TM 10/81 83

BIENEN UND BOMBEN

Neue Cassetten, alles noch schöner. So kann man, von einer Ausnahme abgesehen, das aktuelle Spielangebot von Intellivision zusammenfassen. Für alle Neuheiten indes gilt: Hier zeigt sich wie stark das System ist, und was Spiel-Designer leisten können.

THIN ICE

(Mattel/Intellivision)

Spaß in der Antarktis

Unter den Cassetten-Neuerscheinungen dieser Wochen gebührt **Thin Ice** ein besonderes Lob! Was hier an hervorragender Grafik, exzellenten Soundeffekten, ungewöhnlicher Animation und Abwechslung, angereichert mit Gimmicks am laufenden Band, geboten wird, ist fast großartig.

Ein kleiner Pinguin spielt die Hauptrolle. Er läuft auf antarktischem Eis Schlittschuh. Um ihn tummeln sich seine Artgenossen, die nun eingekreist, genauer: eingeviereckt werden müssen, und so ins Wasser befördert werden, wenn der Eisausschnitt vollzogen ist.

Unser Held wird seinerseits von einer Robbe verfolgt, die ihn aus dem Spielverkehr ziehen will. Aber auch die Robbe kann reingelegt werden. Bonuspunkte gibt es, falls es dem Pinguin gelingt, auf dem Eis befindliche Feuer anzufahren. Da während der Spielpräsentation keine Bedienungsanleitung zur Verfügung stand, können wir nur vermuten, daß der Pinguin sich artwidrig verhält und eine wahrhaft feurige Aufwärmung braucht.

Zu den Gimmicks: Erwischt die Robbe den Pinguin, wirbelt sie ihn nach bester Zirkusmanier auf der Nase herum. Nach erfolgreich abgeräumtem Screen stapft ein Mammut legend über das Eis. Und irgendwann erreicht man auch den Schwierigkeitsgrad, da ein ausgewachsenes Walroß mit von der Partie ist.

Wie eingangs schon gesagt: Ein rundum gelungenes Spiel, witzig aufbereitet und gekonnt gemacht. Empfehlenswert! *h.h.*

MISSION X

(Mattel/Intellivision)

Der 2. Weltkrieg wird wiederholt

Folgt man der englischsprachigen Anleitung, dann wird es bei **Mission X** unumwunden zugegeben: Man fliegt einen Bomber aus dem 2. Weltkrieg.

Mission X muß man nicht in die Nähe eines Kriegsspiels rücken — es ist eines, und zwar eines, das der Activision-Cassette **River Raid** nicht nur entfernt ähnelt. Im Gegensatz zu letztgenanntem Vergleichsspiel reizte es mich jedoch weniger, festzustellen, was sich alles noch jenseits meiner erzielten Punkte abspielen könnte, da die Anleitung

für Überraschungen kaum Freiraum bot.

Man fliegt mit seinem Flugzeug unentwegt durch die Gegend, genauer: von unten nach oben, und das Spielfeld — die sich verändernde Landschaft — kommt wie eine Tapete entgegengerollt. Nahezu unentwegt muß man sich schießend Punkte verschaffen und Bomben abwerfen auf Straßen, Eisenbahnschienen, Panzer, Schiffe, Züge, Brücken, Lastwagen usw., gleichzeitig aber auch Geschossen ausweichen und feindliche Flugzeuge abschießen. Tag und Nacht ist man im Einsatz mit nur kurzen Verschnaufpausen.

Ich empfinde eine solche Cassette mit derartig eindeutig pseudo-realer Handlung als überflüssig, ja als geschmacklos. Zudem kommt Spannung nicht auf, und die monotonen Geräusche lassen das Spielende zum Segen werden. Die Grafik allein macht's nicht!

Helge Andersen

BUZZ BOMBERS

(Mattel/Intellivision)

Lauter duftende Bienen

Wer Ballerspiele Ballerspiele nennt, setzt sich — wen wundert's! — vermutlich verstärkt der Kritik derjenigen aus, die sich am permanenten Druck auf Knöpfchen erfreuen. Diese Spielergruppe ist zahlenmäßig nach wie vor größer als die, welche andere Videospiele bevorzugt. Daß Primitivität jedoch auch innerhalb der erstgenannten Kategorie von Spielen nicht zwangsläufig Trumpf sein muß, beweist **Buzz Bombers**, ein Ballerspiel völlig anderer Qualität. Beim Nennen des Titels könnte man zusammenzucken, vermutet man doch ein Kriegsspiel, wie es im Buche steht. Viel falscher kann man jedoch in seiner Einschätzung kaum liegen, denn besagte „Bombers“ sind Bienen, deshalb das „Buzz“.

Der Spieler ist mit einer Spraydose unterwegs, um über den Bildschirm in waagerechten Bahnen hin- und herfliegende Bienen zu erwischen. Gelangt eine nach unten, wächst sofort eine Blume und damit schwindet die Möglichkeit, mit der Spraydose beliebig weit nach links oder rechts ziehen zu können. Ist die Dose völlig von Blumen umgarnet oder ist mehr als 56 mal gesprüht worden, muß eine weitere Dose weitergeholfen, bis auch dieses Potential erschöpft ist. Bis dahin hat der Spieler jedoch noch etwas Zeit, um taktisch geschickt die Bildschirmluft zu verpesten und das zu bestaunen, was sich vor seinen Augen im Videogarten so tut. Und das ist allerlei.

Die Bienen sehen erfreulich lebensecht aus; ab und zu verweilen sie in der Luft und können dadurch besser getroffen werden; ist eine getroffen, so verwandelt sie sich in eine Honigwabe oder sie baut zuvor noch einen Bienenstock; stößt eine Biene gegen Wabe oder Stock, so fällt sie eine Etage nach unten und fliegt in umgekehrter Richtung weiter; sogenannte „Killerbienen“ sind wesentlich schneller und fördern das einengende Pflanzenwachstum; ein Kolibri ist der gute Freund des Spielers und flattert zu Waben und Bienenstöcken, um dem Spieler zu zusätzlichen Punkten zu verhelfen. Die Honigwaben erschweren aber auch die Absichten des Spielers, so daß er z.T. blitzartig entscheiden muß, ob er sie einfach wegsprüht oder nicht. Ist auch die letzte Biene vom Bildschirm verschwunden, erscheint das Pausenbild, und ein neuer Level schließt sich an.

Was nicht in der Anleitung steht: Nach Level 5 belohnt ein Cartoon den Spieler, in welchem ein Bär vor einem Bienenschwarm flüchtet. Nach Level 10 wiederholt sich dies, und ein Tanz-Bär kommt aus der anderen Richtung. Wie es weitergeht, wird man wohl selbst feststellen müssen auf dieser reizenden Cassette, die auch Erwachsene anspricht. Zwar ist die Handlung nicht bis ins letzte logisch, aber dafür ist es eben eine märchenhafte Story mit schöner Grafik, schnell schmerzdem „Feuerfinger“ (ungünstig: das systembedingte seitliche Tastendrücken) und origineller, aber bald den Laut, nein: Leisestärkenregler provozierender „Musik“

Helge Andersen

Die Testergebnisse auf einen Blick

THIN ICE

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

MISSION X

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

BUZZ BOMBERS

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

SEGA®

STAR TREK™, BUCK ROGERS™, CONGO BONGO™ und andere – das sind die Original SEGA-Arcaden-Spiele – jetzt als „Heim-Version“. Sensation: diese Super-Programme für alle wichtigen Videospiel- und Heim-Computer kommen direkt von SEGA. Im Exklusiv-Vertrieb der TELDEC. Bei Ihrem Fachhändler.

Neu-für zu Hause

MANN-SIND DIE STARK!

Congo Bongo™

ATARI VCS · ATARI COMPUTER
VC 20 · Ti 99/4A

BUCK ROGERS™
PLANET OF ZOOM

ATARI VCS · ATARI COMPUTER
VC 20 · Ti 99/4A

STAR TREK™
STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR

ATARI VCS · ATARI COMPUTER
VC 20 · Ti 99/4A

SUB-SCAN

ATARI VCS

TAG-SCAN

ATARI VCS

STAR TREK™ is a Trademark of Paramount Pictures Corporation



TELDEC
Videospiele

MUSIK+
FREIZEIT
SERVICE

TELDEC MUSIK und Freizeit Service
Heußweg 25, 2000 Hamburg 19

Aus der Vielzahl der angekündigten Neuerscheinungen von Parker können wir nur diese beiden vorstellen. Grund: Es gab noch keine Testmuster.

ACTION FORCE

(Parker/Atari/VCS)

Vorsicht, Kobra!

Wieder einmal besinnt sich Parker auf die Bedeutung guter Grafik! Sie steht im Vordergrund von **Action Force**, einem leider mehr aggressiven (wenn auch defensiven) als lustigen Actionspiel. Science Fiction wird erneut groß geschrieben, denn das Ausbildungslager der sogenannten **Action Force** wird von einer Kampfmaschine in Form einer riesigen Kobra belagert.

Ständig ist sie über dem Lager zu sehen, in dem — ganz unten zu sehen — die Rekruten offenbar um ihr Leben rennen. Fast pausenlos tropft Gift aus dem Maul der Kobra, und wehe, ein Tropfen berührt einen Rekruten! Um das zu verhindern, hat der Spieler zwei Möglichkeiten. Zum einen deckt er den gefährdeten Spieler durch ein Schutzschild ab, das ständig seitlich bewegt werden kann. Zum anderen schießt er dem Riesentier gezielt in die Augen (Tierschützer hätten Grund zur Empörung, wenn es sich nicht um ein doch wohl maschinelles Monstrum gehandelt hätte — aber trotzdem!). Acht Treffer, und die computergesteuerte, stets in Bewegung befindliche Schlange ist besiegt. Aber sofort erscheint die nächste, noch gefährlichere.

Beängstigender als die Tropfen sind Laserstrahlen, die von Zeit zu Zeit aus dem Maul der Kobra nach unten schießen, vorab angekündigt durch entsprechende Geräusche.

Bemerkenswert an **Action Force** ist die Möglichkeit, allein, zu zweit gegeneinander bzw. miteinander oder zu dritt zu spielen. Benötigt werden ein Joystick und ein Drehreglerpaar. *Helge Andersen*

SKY SKIPPER (Parker Atari VCS) Ohne Affen geht es nicht

Wohin man auch schaut Die Affen sind unter uns Videospielem! Nachdem sie offenbar voller Neid haben mitansehen müssen, welchen Spaß es den Donkeys, Crazy's und Kings aus der weltberühmten Kong-Familie bereitet hat und immer noch bereitet, blonde Mädchen zu entführen, und im Endeffekt die Oberhand zu behalten im Duell mit menschlichen Spielern und Bildschirm-Marios, haben sie auch Lust bekommen, sich auf die Mattscheiben zu zwingen. Bei **Sky Skipper** fangen einige Gorillas klein an: Sie halten Tiere gefangen in Käfigen: Katzen, Schildkröten, Kaninchen und Enten

Es versteht sich wohl von selbst, daß man auch als kampferprobter Videospielem im Grzimekschen Sinne ein Herz für kleine Tiere hat. Also hinein ins Flugzeug, aufgestiegen, einen Looping zur Einstimmung und Jagd auf die großen Affen, die in einem Labyrinth aufgeregt zappelnd der weiteren Dinge harren. Im Grunde sind sie wehrlos den einschläfernden Schüssen aus dem Flugzeug ausgeliefert, aber sie stehen so günstig, daß es für den Piloten sehr schwer gemacht wird, seine Maschine so zu steuern, daß sie nicht irgendwo zerschellt. Und mehr als anfangs drei Flugzeuge stehen in Anbetracht der allgemeinen Sparmaßnahmen nicht zur Verfügung.

Trifft man einen Affen, so öffnen sich die Türen von sechs Käfigen, und in Windeseile muß man versuchen, die seitlich herum-

hüpfenden Tiere durch einfache Berührung einzusammeln, bis sie wieder in dem Augenblick in die Käfige zurück müssen, wenn der Gorilla sich erholt hat und eines weiteren Treffers bedarf.

Auf dem Bildschirm ist jeweils nur ein Teil des Labyrinths zu sehen. Punkte erhält man für die Betäubung der Affen und die Rettung der Tiere. Geschieht Letzteres in bestimmter Reihenfolge, so erhöht sich das Punktevolumen. Hat man alle Tiere befreit, und ist der Treibstoff nicht schon vorher ausgegangen, so erscheint ein unwesentlich verändertes, aber neues und schwieriger zu durchfliegendes Labyrinth mit erneut sehnsüchtig wartenden Tieren. Die Geschwindigkeit des Flugzeuges nimmt zu, und Wolken müssen umfliegen werden.

Etwas nachteilig: Die eckige Grafik, die man so oder so ähnlich von vielen Atari-Cassetten her kennt. *Helge Andersen*

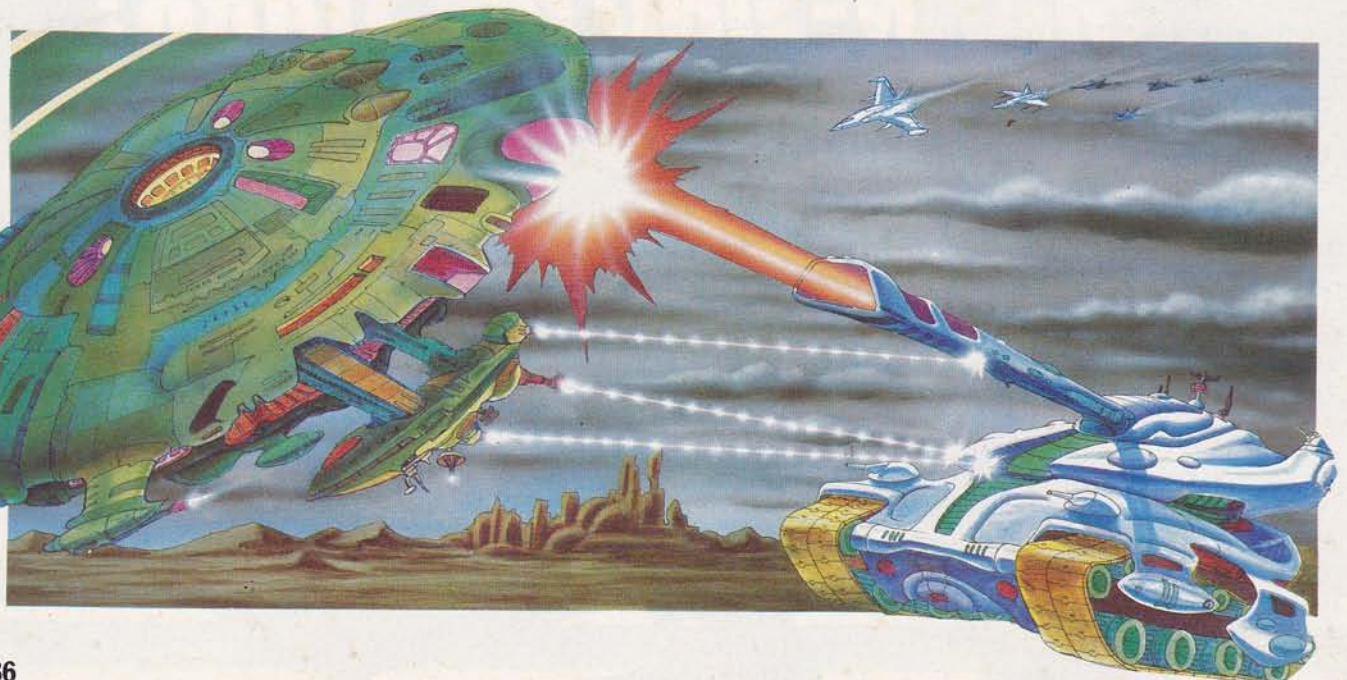
Die Testergebnisse auf einen Blick:

SKY SKIPPER

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

ACTION FORCE

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



Tele-Shop

Spezialversand für Computer- und Telespiele
Postfach 32 32 15 · 2000 Hamburg 13

**Aktuelle Hits -
faire Preise - schneller Service
Per Post direkt ins Haus.**

**Das große Programm der
besten Spiele als Steckmodul
für den Atari 600XL:**

**Der neue ATARI 600 XL
Spiel- und Lern-Computer
jetzt sofort lieferbar.**



DM 16K. Basic **549,-**

Donkey Kong,
2 Atari-
Joysticks nur DM **149,-**
Speichererweiterung
auf 64K RAM DM **349,-**
Programm Recorder
incl. Cassette
„Spielend Lernen“ DM **249,-**
Diskettenstation
1050 DM **999,-**
Farbdrucker
40 Zeichen DM **799,-**



Pengo,
Ms. Pac Man,
Tennis,
Donkey Kong jr.,
Donkey Kong,
Superman III,

je Steck-
modul
nur DM **149,-**

Pole Position,
Robotron: 2084,
Dig Dug,
Caverns of Mars,
Basketball, Qix,
Defender, Galaxian,

Pac Man,
Centipede, Asteroids,
Star Raiders,
Space Invaders,
Super Breakout,
Musik Composer

Frogger, Q-Bert,
Astro Chase, Schach,
Risk, Super Cobra



je Steck-
modul
nur DM **129,-**



Polaris, Springer

Star Trek, Buck Rogers,
Congo Bongo

je Steck-
modul
nur DM **149,-**



Demon Attack, Atlantis,
Fathom, Moon Sweeper



je Steck-
modul
nur DM **169,-**



Protector
Shamus
Chopfilter
Pharaohs Curse
Necromancer
Fort Apocalypse
Cassette:
Blue Max
Dimension X

Steckmodul:
DM 159,-
DM 125,-
DM 159,-
DM 129,-
DM 125,-
DM 125,-



Für ATARI VCS 2600:
Pole Position DM 159,-
Kangaroo DM 139,-
Dig Dug DM 99,-
Battlezone DM 99,-
Joust (Nov.) DM 125,-
Moon Patrol (Nov.) DM 99,-



Für ATARI VCS 2600

Q-Bert DM 149,-
Popeye (Nov.) DM 149,-
Super Cobra (Nov.) DM 149,-
Star Wars DM 159,-
Jedi I (Nov.) DM 159,-
Star Wars DM 159,-
Jedi II (Nov.) DM 159,-



Für ATARI VCS 2600:
Buck Rogers DM 159,-
Congo Bongo DM 159,-
Star Trek DM 159,-



Für ATARI VCS 2600
Springer DM 139,-
Polaris DM 139,-
Miner 2049er DM 159,-
River Patrol (Nov.) DM 159,-



Für ATARI VCS 2600:
Oink DM 109,-
Enduro DM 139,-
Keystone Kapers DM 139,-
Robot Tank DM 139,-

AMIGA POWER-STICK

Hochpräziser Steuerknü-
pel, klein
und leicht

nur DM **59,-**

für TI 99/4A (Paar) nur DM **99,-**

Preissenkung
**JOYSTICK
COMPETITION PRO**

nur DM **63.50**



Doppel-Adapter
für TI 99/4A DM **34.50**
Doppel-Adapter
für Colecovision DM **34.50**

ACCU-BALL
schnell, präzise

nur DM **169,-**



**Mehr Punkte
mit der Kugel:**

Alle Spiele von Atari, Activision, Commavid, Coleco, Imagic,
Sega, TigerVision und Parker in unserer kostenlosen Preisliste.

Die Sensation auf der Funkausstellung: AMIGA JOYBOARD

inkl. Ski-Slalom Spiel-Modul

nur DM **249,-**

für Atari VCS 2600, Atari
Computer, Commodore
VC20 Computer - bitte bei
der Bestellung angeben.



**HEISSE
SONDERANGEBOTE**
- so lange Vorrat reicht -

Zaxxon für Coleco DM **133,-**
Donkey Kong
für Atari VCS DM **111,-**
Phoenix
für Atari VCS DM **111,-**
Ms. Pac Man
für Atari VCS DM **111,-**

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. _____
einsenden an Teleshop
Postfach 32 32 15
2000 Hamburg 13

Neun neue Videopacs wollte Philips in den Monaten August und September bringen. Lediglich zwei standen uns schließlich zum Testen zur Verfügung.

MORSE (Philips/G 700)

Training für die Prüfung

Die Cassette C 45 ist kein Spiel-, sondern ein Lern-, ein Trainingsprogramm, das aufzeigt, wie fließend die Grenzen zwischen Spiel- und Lerncomputer sein können. Wer es einmal zum Funkamateure bringen möchte oder wer nur verstehen will, was die akustischen Zeichen auf Kurzweile im Radio bedeuten, der erhält mit dieser Cassette ein hervorragendes Übungsprogramm, das in der Tat mit einer Prüfung enden könnte.

Morse gliedert sich in vier Übungsteile:

Teil 1: Es geht um das Erkennen von Morse-signalen. Via Bildschirm wird der „Spieler“ (nennen wir ihn nachfolgend in alter Gewohnheit so!) gefragt, welche Geschwindigkeit er wünscht. 04 bedeutet, daß das Wort „Paris“ in einer Minute viermal, 30 bedeutet, daß es dreißigmal gesendet werden kann. Die Auswahl ist also groß. Natürlich empfiehlt sich für den Anfänger die unterste Stufe: 04. Außerdem erhält man die Wahl unter 36 Niveaustufen. Man hört dann, je nach gewähltem Niveau, willkürlich aneinandergereihte Morse-signale, gleichbedeutend mit Buchstaben und Ziffern. Wer erst fünf kennt, der wählt Stufe 5; wer 36 kennt, wählt Stufe 36. Schafft man es nicht in der vorgewählten Zeit, das Zeichen zu dechiffrieren, also zu erkennen, so wird es auf dem Bildschirm sichtbar gemacht, gleich mit der Auflösung. Ein hervorragendes Eigentaining, das man selbst dosieren kann. Ein kleines Spiel mit einem Männchen, das bei richtigem Erkennen Bäume fällt, sorgt für Auflockerung.

Teil 2: Wieder werden die Geschwindigkeit und das Niveau vorgewählt. Dann tippt der Spieler beliebige Buchstaben oder Ziffern ein, die sofort in Morse-signale umgesetzt werden. Läßt man einen anderen Spieler die Symbole in die Tastatur eintippen, so kann man sehr gut seine bisher erlernten Fertigkeiten testen.

Teil 3: Bis zu 125 Symbole, d.h. komplette Nachrichten und Sätze, können eingetippt werden (am sinnvollsten wieder von einem anderen Spieler, ohne daß man selbst auf den Bildschirm sieht), die anschließend als Morse-„Text“ in beliebig gewählter Geschwindigkeit wiederholt werden. Wer hier keine Schwierigkeiten mehr hat, der ist fast reif für eine Prüfung.

Teil 4: Der „Pferdefuß“ dieser Kassette! Jetzt kommt es nicht nur darauf an, Nachrichten

in Morseschrift erkennen zu können, sondern selbst Nachrichten zu morsen. Dazu wird die Action-Taste eines Handreglers benutzt, die jedoch nicht annähernd so gut und so empfindlich reagiert wie eine wirkliche Morsetaste. Bei meinem spieleerprobten Handregler schien es besonders kritisch zu sein, denn Fehleingaben kamen erschreckend häufig vor. Mit ein bißchen Übung und Eintellen auf die besonderen Tücken des eigenen Reglers müßte es jedoch gehen. Das Prinzip: Man morst, und auf dem Bildschirm erscheint der jeweilige Buchstabe bzw. die Ziffer. Ein brillantes Eigentaining oder — wenn wieder der Partner, der selbst morsen können muß, in der Nähe ist — ein hervorragender „Gehörtest“.

Morse von PHILIPS ist ein einfaches, aber — man entschuldige den Ausdruck — idiotischeres Programm, das zudem noch Spaß bringt, denn etwas dazuzulernen ist immer ein Gewinn. *Helge Andersen*

SUPERMAMPFERS RACHE

(Philips/G 7000)

Raupen fressen nicht vergessen!

Supermampfer ist wieder da! Der Pac-Man-Verschnitt des Philips-Systems kann natürlich nicht tatenlos zusehen, wie sein berühmtes gelbes Vorbild in Gestalt eines Frauchens neue Runden absolviert. Erneut mampft er sich durch die bekannten Philips-Labyrinth, jetzt aber in einer anderen Szenerie, die sogar Besitzer der ersten Cassette lecker stimmen könnte. Auf den ersten Blick scheint alles beim alten geblieben zu sein: Nur ein Spieler kann spielen; der erste Fehler bedeutet automatisch Spielende; die jeweilige Höchstpunktzahl bleibt solange gespeichert, bis man das Gerät ausschaltet; der Name des Guinness-Buch-Verdächtigen kann über die Sensortastatur des Grundgerätes eingetippt werden usw.

Von Anfang an ist jedoch noch jemand mit von der Partie: Ein Raupen-Mampfer beginnt in der oberen linken Ecke! **Supermampfer** muß sich dieses Vielfüßlers und zweier sogenannter Hilfs-Mampfer erwehren. Wird er von ihnen erfaßt, so endet sein kurzes, streßiges Lebens. Bäume stehen zudem im Weg, die für die Hilfs-Mampfer kein Hindernis darstellen, von **Supermampfer** aber umgangen oder — mit Zeitverzögerung — gefressen werden können.

Der Clou ist jedoch die Raupe. **Supermampfer** sollte versuchen, sich dem Viech von hinten zu nähern und jeweils das letzte Glied zu schnappen. Auf diese Weise erhält er ein wenig Luft und kann für einige Augenblicke selbst Jagd auf die Hilfs-Mampfer machen. Frißt sich unser Held so langsam von hinten nach vorn zum Raupenkopf durch, ist eine Runde erfolgreich absolviert, und der Spielverlauf wird schneller, von den Zusatzpunkten ganz zu schweigen.

Das heimtückische Anschleichen von hinten ist unbedingt zu beachten, sonst zeigt die Raupe ihrerseits, daß sie zu mehr berufen ist als zum Durch-die-Gegend-Schlingeln...

Supermampfers Rache ist ein reizvolles Spiel, das sich trotz der einfachen Konzeption kaum hinter der gelben Pampelmuse zu verstecken braucht. Die Grafik (sich verändernde „Gesichter“) gefällt

Helge Andersen

RAM IT! (Telesys/Atari VCS)

Horch, was kommt von draußen rein!

Hier haben wir's mit einer **Superbreakout**-Umkehrung zu tun: Wir befinden uns in der Bildschirmmitte auf einer Vertikalachse. Links und rechts davon sind Reihen verschiedenfarbiger Blöcke aufeinander getürmt, die plötzlich nach innen zu wachsen beginnen und uns zu erdrücken drohen. Wir wären keine Videospiele, wüßten wir nicht, was in solchen Fällen zu tun ist: Feuer frei! Und damit beginnt ein akustisches Konzert der Sonderklasse, ein Farbgeschwele. Sofern wir die Blöcke, die sich zu Balken entfalten, nicht am Wachstum hindern können, wird unser Spielraum — dies im wörtlichen Sinne — immer begrenzter. Erschwerend kommt hinzu, daß wir einen schier aussichtslosen Kampf gegen die Zeit führen. Die Uhr zählt den Countdown ab 5000 und sie zählt unerbittlich. Sie haben drei Chancen, diese Herausforderung zu bestehen. Ein relativ abstraktes Reaktionsspiel, das sicher Freunde finden wird. *h.h.*

Die Testergebnisse auf einen Blick

MORSE

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

SUPERMAMPFERS RACHE

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

RAM IT!

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

Q*Bert™



ENDLICH HÜPFT Q-BERT™, DER HERZIGE RÜSSELTYP, AUCH BEI IHNEN ZU HAUSE.

Q-Bert, hat einen wahnsinnig schwierigen Job. Er muß pausenlos hin und her hüpfen. Denn nur so kann er die Felder der Pyramide umfärben und damit seine Aufgabe meistern. Aber außerdem muß er noch den tückisch herunterfallenden Bällen ausweichen. Und wehe Q-Bert, wenn die beiden Halunken Slick und Sam auftauchen.

Wenn Sie nicht gut aufpassen, donnern die bösen Buben Q-Bert schon mal vor seinen Rüssel. Tja, dann kann er nur noch irre fluchen! Aber es kommt noch toller. Coilly, die scharfe Schlange, will Q-Bert beißen. Erwischt sie ihn oder schicken Sie Q-Bert mit einem kühnen Hüpfen auf die fliegende Drehscheibe?

Q-Bert, der irre Hüpfüssel.
Jetzt als Parker Video-Spiele-Cassette für Sie zu Hause.



Video-Spiele von Parker – dem Experten für spannende Spielideen.

Passend für Atari (VCS) und in Kürze auch für Mattel-Intellivision, Philips und Colecovision.
Q-Bert © 1982 D. Gottlieb & Co. Q-Bert is a trademark of D. Gottlieb & Co. and used by Parker Brothers under authorization.



Ich möchte Mitglied im Parker-Video-Spiele Club werden.

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

Haben Sie schon Video-Spiele-Cassetten?

ja nein

Wenn ja, für welches System?

Atari Philips Mattel

oder ein anderes _____

Name: _____

Adresse: _____

Coupon einsenden an:
Parker Spiele, Postfach 30.01.40, 6054 Rodgau 3

SPRINGER

(Tigervision/Atari VCS)

Der Hase, der zur Sonne will

Ein wenig seltsam ist die Geschichte, die unentbehrliche, schon: **Springer**, der Hase, der beim gleichnamigen Spiel Hauptakteur ist, will zur Sonne. Warum? Wieso? Weshalb? Gut, lassen wir das. Auf dem Weg dahin sind - raten Sie's? - Hindernisse zu überwinden, und natürlich damit Punkte zu sammeln. So Dracheneier, Drachen, Karotten, Zahnbürsten (???) etc.

Der „Zauberhase“, so die Bezeichnung des Bildschirmgeschöpfes in der Bedienungsanleitung, verfügt über wahrlich wunderbare Kräfte. Kann er doch durch bloßes Überspringen Drachen ins Bildschirmjenseits befördern.

Doch legen wir kankierende Kritik beiseite, weil dieses Spiel schwer ist! Punktgenaue Steuerung allein bringt einen weiter. Im ersten Bild (der insgesamt drei) muß **Springer** auf einen hin- und herschwebenden Balken geführt werden, sofern man sich für einen Start nach links entscheidet. Von diesem gilt es, auf den nächsten, festen Balken zu springen und zugleich ein Drachenei bzw. einen sich daraus pellenden Drachen zu überspringen. Oben am Bildrand sinkt derweil langsam die Sonne. Das Sinken wird durch die Zeituhr symbolisiert. Die Stufen, über denen sie steht, müssen rechtzeitig erreicht werden. Kurzum: **Springer** ist das Rennen gegen die Zeit und die Tücken des Objekts.

Im Spielverlauf verkürzt sich der Zeitraum, der zum Erreichen des jeweiligen Zieles gegeben ist, ständig. Das hat zur Folge, daß jeder Durchgang schwieriger wird. Auch Strategen werden erst nach einiger Übung den „kürzesten Weg zur Sonne“ finden. Ein Spiel, das vor allem durch seinen auch am Anfang herausfordernden Schwierigkeitsgrad besticht und mit witzigem Sound aufwartet. **Springer** ist auch in verschiedenen Computerversionen zu haben. U. a. für den VC-20 und den TI 99/4 A.

RABBIT TRANSIT

(Starpath/Atari VCS)

Wo geht's zum Kaninchenparadies?

Nach dem **Springer** von Tigervision spielt nun auch bei Starpath ein Kaninchen die Hauptrolle in einer, das Wort klingt vielleicht seltsam, — entzückenden — Cassette.

Wie für alle Spiele von Starpath ist auch hier der Besitz des Superchargers Voraussetzung für den Spielgenuß. Das Laden geht in wenigen Sekunden über die Bühne. Was dann kommt, fasziniert auf Anhieb, es sei

denn, man hat prinzipiell etwas gegen, ja, sagen wir „liebe Spiele“. Da möchte ein Kaninchen in ein Land, in dem es sich ständig vermehren kann.

Per Joystick steuern wir den ausgezeichnet animierten Albino (also ein weißes Kaninchen) diagonal zwischen Zäunen und herumhüpfenden Bällen hindurch zum Flußufer, wo gelegentlich eine transportbereite Schildkröte auftaucht, die das Kamickel ins Kaninchenparadies zu tragen bereit ist.

Unvermittelt sieht sich der Nager einem steinwerfenden Mann ausgesetzt, der es daran hindern will, einen Komplex farbiger Balken zu durchhüpfen, und so Punkte und Nachkommen zu gewinnen. Eine relativ leichte Aufgabe. Im zweiten Bild versuchen Schlangen das Kaninchen am Erreichen des Flußufers zu hindern, wo — Kompliment an die Programmierer — als Gimmick ein Schmetterling stets über die Blumen fliegt. Ist der Rücken der rettenden Schildkröte erreicht, kommt unser **Rabbit** wieder ins Kaninchenwunderland.

Eh' wir's vergessen: Nach erfolgreichem Durchstehen der elektronischen Gefahren paart sich von uns unbeobachtet der Vierbeiner, um dann unvermittelt mit Weib und Kinderschar ins Bild zu marschieren. Als Begleitmusik wird dazu „For He Is A Jolly Good Fellow“ intoniert. So geht das Screen über Sreen. Wobei bereits im dritten Bild **Rabbit** vor einem neuen Problem steht: Mit dem Bespringen der Balken ist es nicht getan. Sie wechseln zwar die Farbe, doch sobald der Kaninchenvertilger auftaucht und die bereits umgefärbten Balken mit seinem Wurtgeschoß trifft, nehmen die wieder ihre Grundfarbe an.

Ach so. Hatten wir schon erwähnt, daß **Rabbit** gegen die Zeit läuft bzw. springt? — Ein grafisch schönes Spiel, das gutes Reaktionsvermögen fordert und einen mitreißt.

FROGGER

(Starpath/Atari VCS)

Und hüpf und hüpf und hüpf und ...

Den **Frogger** zu beschreiben hieße Eulen nach Athen tragen. Nun gibt es also eine weitere Version für das Atari CX 2600-System. Man fragt sich zwangsläufig, warum. Einmal ist man schon länger im (Video) Spiel, und zum anderen gibt es **Frogger** längst bei Parker.

Gut: Die Grafik ist hervorragend und kommt dem von Sega lizenzierten Arkadenspiel relativ nahe. Sagen wir's so: Wer einen Supercharger hat, aber **Frogger** noch nicht besitzt und perfekt spielen möchte, dem sei diese Cassette wärmstens empfohlen. Ausschließlich für diesen Kreis ist die Starpath-Version interessant. Ansonsten — schade um die Mühe!

PHASER PATROL

(Starpath/Atari VCS)

Alarm im Weltall!

Das Thema ist bekannt. Die Spielidee ebenfalls. Doch gehört **Phaser Patrol** nun mal zum Lieferumfang, wie es so schön im Handelsdeutsch heißt, des „Supercharger“.

Ob man das Spiel nun **Star Raiders**, **Star Voyager** oder **Starmaster** nennt: Immer geht es darum, außerirdische Invasoren abzuwehren. Und stets findet das Spiel auf zwei Ebenen statt, zwischen denen durch Umschalten des Colour- bzw. b/w-Schalters gewechselt wird.

Beeindruckend bei **Phaser Patrol** sind dennoch Spieltempo und vielgestaltige Grafik. Kommandostrukturen, Soundkulisse und Abfolge indes stimmen mit den vorgenannten Cassetten überein. Ob das nun Schadensmeldungen sind oder der Wechsel auf die inzwischen überstrapazierte galaktische Karte. In diesen Punkten also nichts Neues auf Starpath. Ansonsten gilt das bereits zu **Frogger** Gesagte: Wer die Spiele (und den Supercharger) nicht besitzt, wird seinen Spaß haben. Unter dieser Prämisse ist **Phaser Patrol** ein herausragendes Spiel.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

SPRINGER

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

RABBIT TRANSIT

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

FROGGER

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

PHASER PATROL

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

Für Atari® 2600™
Atari und Commodore
Computer.

Für TI-99/4A™
Power Stick als Paar

Für Intellivision
und ColecoVision.

Fortschrittlichste
Technik speziell
für Ihr System.

Hochstabiles ABS-
Plastikgehäuse

Neue Schaltertechnologie für
besseren Kontakt und schnellere
Richtungs-Änderung.

Mehr Kontrolle, höhere
Geschwindigkeit,
mehr Punkte.

Zwei Feuertasten
für Links- und
Rechtsbetrieb.

180 cm langes
Anschlußkabel.

Knick-Schutz

AMIGA POWER-STICK – der Kleine mit der großen Leistung

MEHR PUNKTE!

Leichtes,
ermüdungsfreies
Hand-Design.

Die AMIGA
POWER-STICKS
gibts im Fachhandel.
Holt sie Euch!

Ab DM **59,-**
(unverbindliche
Preisempfehlung).

THE
POWER
SYSTEM



TELDEC Musik und
Freizeit Service
Heußweg 25
2000 Hamburg 19

AMIGA

Body Midway

COLOSSAL

1 MILLION
2 MILLION
WHEN FLASHING

1 MILLION
2 MILLION
WHEN FLASHING



99046

00697

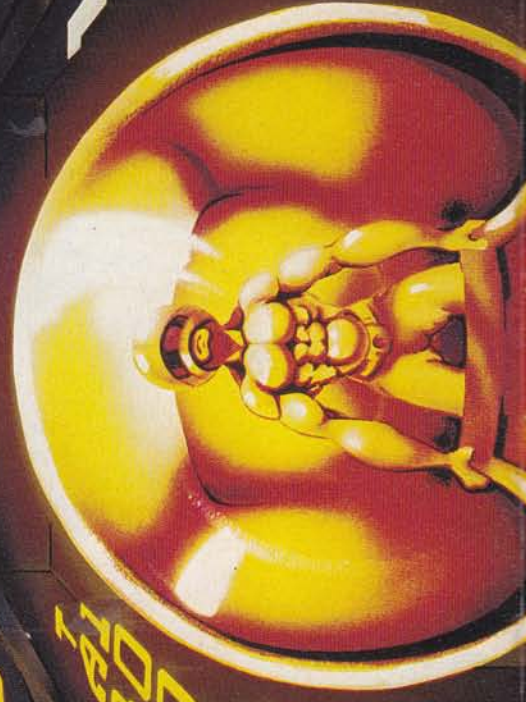
BALL IN
PLAY

MATCH



1 MILLION
2 MILLION
WHEN FLASHING

1 MILLION
2 MILLION
WHEN FLASHING



TILT

SHOOT AGAIN

HIGH SCORE TO DATE

GAME OVER

TeleMatch-Galerie

Goldball: Flippern im High-Score-Rausch

Alle reden vom Gold — Bally Wulff auch! „Goldball“ heißt der neue Flipper von Bally Wulff. Nun, — Gold ist etwas Besonderes und nur wenige besitzen das gelbfunkelnde Metall.

Die Faszination, die von einer Goldkugel ausgeht, ist bei diesem Flipper voll eingefangen. Zusätzlich zu den drei Spielbällen kommt völlig überraschend und nicht beeinflussbar die Goldkugel ins Spiel. Damit beginnt die Rekordphase beim Punkte sammeln. Lichter gehen aus; mit der Goldkugel getroffene Ziele geben plötzlich doppelte Punktzahl — der Bonus schnell nach oben. Wie ein Spuk ist er gekommen und genauso schnell verschwindet er wieder, wäre da nicht die Geschwindigkeit des Spielers.

„Goldball“ fesselt durch seine rasante Geschwindigkeit und die zahlreichen Möglichkeiten, Punkte zu sammeln. Durch Treffen eines Goldkontaktes im Zentrum können nacheinander die Buch-

staben des Wortes „Goldball“ abgeschossen werden. Das bringt schon mal 100.000 Punkte. Beim zweiten kompletten Abschluß 200.000 und schafft man es zum dritten Mal gibt's ein Wiederholungsspiel.

Am Kopfende ist das Wort PLAY zu erleuchten. Der Lohn: 50.000 Punkte. Nach erneutem Erfolg kommt eine Extrakugel und auch hier beim dritten Mal ein Wiederholungsspiel.

Die Lichteffekte der Pinball-Maschine sind ganz auf ihren Namen abgestimmt. Gelbtöne dominieren bei den funkelnden Lichtern. Der Flipper (Baujahr 1983) überzeugt durch sein klares, fast klassisches Design. Dennoch ist es kein Widerspruch, wenn Bally vom „Beginn eines neuen Flipper-Zeitalters“ redet.

Tolle Chancen und Faszination — d.h.: Die deutsch-amerikanische Company liegt mit diesem Flipper „goldrichtig“.

Kommt der Goldball (die goldene Kugel) bei diesem Flipper ins Spiel, sind Bonuspunkte satt garantiert. Lichteffekte, unkalkulierbare Spannung — Goldball bringt alles. Eine elektronische Herausforderung, die lange Spaß macht.



Genau rechtzeitig zur Funkausstellung präsentiert Milton Bradley ein umfangreiches neues Spielprogramm. Wie so oft, gingen die Meinungen über Spielbeurteilungen auseinander. Deshalb haben sich Helge Andersen (H.A.) und Hartmut Huff (h.h.) die Spiele gemeinsam vorgenommen.

FORTRESS OF NARZOD

(MB/Vectrex)

Die Zauberer sind unter uns

Von guten und bösen Zauberern handelt **Fortress of Narzod**, eine grafisch bemerkenswert gestaltete Fantasy-Cassette des Vectrex-Systems. Der Spieler verkörpert selbstverständlich das Gute, während Narzod Inbegriff des Bösen ist. Er will alles um ihn herum versklaven und hat seine Stadt zu einer Festung ausgebaut.

Tatsächlich hat man auf dem Bildschirm das Gefühl, in die Mattscheibe hineinspazieren zu können, d.h. von einem Spaziergang kann weiß Gott keine Rede sein, denn um zu Narzod zu gelangen, muß man sich zunächst mit seinen Helfershelfern auseinandersetzen, die der Böse ausstreckt. Hat man die erste Abteilung erfolgreich ausgeschaltet, ohne durch eigene Schüsse, die zurückprallen können, selbst getroffen zu werden, so gelangt man auf der Straße durch ein Tor in die nächste Abteilung, wiederum eine Straße mit neuen, gefährlichen Typen, die nicht gerade zur Begrüßung entgegenkommen.

Das „alte“ Vectrex-Übel bleibt bestehen: Die Gestalten sind wieder einmal sehr abstrakt, ganz im Gegensatz jedoch zur Kulisse.

Fortress of Narzod ist eine Art „Ballerspiel“, das mich durch den mystischen Charakter besonders interessiert. Jedem Weltraumballerer muß empfohlen werden, sich doch zunächst einmal mit dieser Cassette zu beschäftigen. Vermutlich wird er längere Zeit auf der Erde bleiben... **H.A.**

BEDLAM

(MB/Vectrex)

Ein Reaktionsspiel besonderer Art!

Wer Ballerspiele, Weltraumspiele bevorzugt, der wird von **Bedlam** angetan sein. Wen die genannte Spielkategorie kalt läßt, wer sich aber dennoch allgemein für Reaktionsspiele besonderen Zuschnitts interessiert, der wird ebenfalls von **Bedlam** fasziniert werden.

Was ist **Bedlam**? Als Spieler befindet man sich natürlich wieder einmal im elektronischen Weltall, das von feindlichen Elementen bedroht wird. Man hat die verantwortungsvolle Aufgabe, die galaktischen Nachbarn davor zu bewahren, von den Angreifern überrollt zu werden. Sektor für Sektor der heimischen Galaxie wird von den Ag-

gressoren befreit. Soweit das, was einer größeren Zahl von Videospilern bereits reichen wird, um das Interesse zu wecken.

Losgelöst vom Ballast wortreicher Erläuterungen bekommt man Runde für Runde eine immer wieder andere geometrische Form geliefert mit einer Zacke, zwei, drei oder mehreren. Das Innere dieser Formen muß geschützt werden; gar nicht so einfach, denn Runde für Runde nimmt die Zahl und Gefährlichkeit der auf den Mittelpunkt zu steuernden Symbole zu, und diesen Mittelpunkt gilt er zu verteidigen, indem man reaktionsschnell rotiert und schießt.

So simpel die Handlung von **Bedlam** auch ist und so einfach sich die Grafik darbietet, so ist der herausfordernde Charakter doch sehr groß. Plötzlich pulsieren die geometrischen Sektoren, sie drehen sich und schrumpfen. **Bedlam** ist ein Spiel, das Vectrex-Freunden zu empfehlen ist wegen der Klarheit und Originalität des Spielablaufs. **H.A.**

SPINBALL

(MB/Vectrex)

Wenn nur das Flackern nicht wäre!

Den Versuch, die traditionellen Spielhallen-Flipper auf den häuslichen Bildschirm zu bannen, kann man bislang nicht als gelungen bezeichnen. Neuester Anlauf: **Spinball**, eine der ersten Cassettenneuheiten nach dem Startrepertoire des neuen Systems Vectrex. Milton Bradley, der Hersteller, verheißt gar noch mehr Spannung als in der Spielhalle, doch ganz wird dieser Anspruch wiederum nicht erfüllt.

Dabei ist **Spinball** zweifellos im Augenblick die beste Flipper-Imitation im Videospieldbereich. Die abgeschossenen Pseudo-Kugel kann tatsächlich beeinflusst werden mit Hilfe des Joysticks. Bewegt man diesen zu oft seitlich, um dem Lauf der Kugel den letzten „Schliff“ zu geben, so kann „Tilt“ die optische Antwort des Flippers sein. Auch erfordert es blitzschnelles Reagieren, um die Kugel mit einem der vier Flipperarme im Spiel zu halten. Bumper sorgen für teilweise hohe Geschwindigkeiten, und um zu Bonuspunkten zu gelangen, die wie alle Punkte immer erst nach dem Verlust einer Kugel angezeigt werden, bietet **Spinball** etliche Möglichkeiten. Wer Glück hat — denn das gehört fraglos dazu —, verwandelt eine Kugel in zwei und bedarf fortan des Stereoblicks, um diesen Vorteil auch nutzen zu können.

Spinball läßt sich, was die Action betrifft, im Gegensatz zu anderen Flipperspielen nicht lumpen. Allerdings flackert nicht nur das, was flackern soll, sondern unbegreiflicherweise alles, was auf dem Bildschirm zu sehen ist. Wer gegen Seh-Krankheit immun ist, den wird das vielleicht nicht stören, aber ein ruhiges Bild hätte das Gesamturteil dieses im Grunde zu den besten zählenden Vectrex-Spiels sicher um einen Punkt verbessert. **H.A.**

SOCCER

(MB/Vectrex)

Stürmer vor, noch ein Tor

Ein populäres Sportspiel für Vectrex war längst überfällig, da **Blitz** (American Football) doch mehr die Freaks ansprach. Spielen wir also Fußball auf dem System, gegen den Computer oder zu zweit. Vorweg dies: Mit zu großen Erwartungen sollte man das Spiel nicht angehen!

Es ist ähnlich wie bei Fußball-VideoSpielversionen für andere Systeme von anderen Herstellern: Die Mannschaften sind auf jeweils drei Spieler reduziert, von denen derjenige, der schräg vor dem ballführenden Spieler läuft, vom Computer gesteuert wird. Das Passen, Dribbeln, überhaupt jedwede Aktion, fiel mir schwer und ich empfand den Joystick beim Spiel als nachteilig. Doch das mag eine Sache der Gewöhnung sein. Die echte Spielzeit beträgt fünf Minuten. Aber das ist fast Nebensache, da man auf einen Torwart verzichtet hat. Was bleibt? Unterm Strich das sichere Gefühl, daß Fußball eben auf dem Fußballplatz gespielt werden muß. Und nirgendwo sonst!

WEB WARS

(MB/Vectrex)

Das Netz, in dem auch Dronen wohnen

Zur Abwechslung verwandelt sich der Videospiler diesmal in ein geflügeltes Wesen namens „Hawk King“. Nur der sollte sich in das unheimliche Spinnennetz von **Web Wars** begeben, wer sich bereit findet, pausenlose Angriffe dräuender Dronen abzuwehren, danach sogenannten „Fantasy Creatures“ schweißgebadet standzuhalten und zwischendurch dem Supermonster mit der beziehungsreichen Bezeichnung „Cosmic-Dragon“ Paroli zu bieten. Dies nämlich sind die Gegner, mit denen wir es zu tun haben. Womit auch gleich die Reihenfolge der Gefährlichkeit festgehalten wäre.

Der Ansturm dieser Kreaturen vollzieht sich in einem enormen Tempo. Was mit zur Verstärkung der quasi-dreidimensionalen Wirkung beiträgt, die hier ohnehin schon weit über dem Durchschnitt liegt. Die „Fantasy Creatures“ sind zu fangen und in einen Trophäen-Raum zu bringen. Zwanzig dieser

EN STREICH

Wesen gibt's im Angebot, von denen ich allerdings nur bisher zehn auf den Schirm bekam. Die Bedienungsanleitung verrät, daß das 20. Wesen bislang noch niemand zu Gesicht bekommen hat. Na, gut. Man sollte halt noch intensiver spielen.

Beeindruckend bei *Web Wars* sind die Tiefenwirkung und die sehr schnelle Aktion. Es liegt in der „Natur“ des Systems bzw. der Vectorgrafik, daß Figuren jedweder Art eckige Formen haben oder aus Strichverbindungen konstruiert sind. Konstanter Druck auf den Action-Button bringt am ehesten Punkte, denn der Tenor des Spiels ist eindeutig: Hier soll geschossen werden. Im Genre der „Fast Action Games“ für das System ein Volltreffer! h.h.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

FORTRESS OF NARZOD

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

BEDLAM

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

SPINBALL

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

WEB WARS

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

GAME-WORLD

die Versandspezialisten
für Telespiele + Zubehör

Grundgeräte und Cassetten
für:

Atari
Mattel
Coleco
Intellivision

nur erstklassige Originale
keine Raubkopien aus
dunklen Quellen

Spezieller Neuheitenservice

The Joyboard	249,-
Mini-Power-Stick	59,-
WICO-Trackball	199,-
WICO-Commander	99,-
Quick-Shot	43,-

sofort unsere umfangreiche
Überraschungspreisliste
anfordern

Atari 600 XL **549,-**

wk-tronic

Game-World

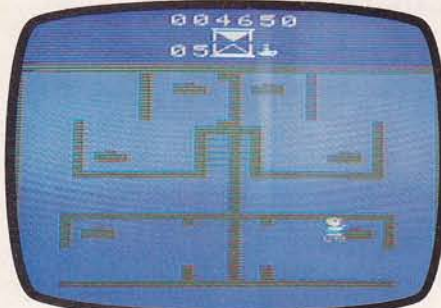
Videospiele/Heimcomputer
Hardware, Software, Service

Bergstraße 18 · 5433 Siershahn · Telefon 0 26 23-68 67

Gute Cassetten müssen nicht teuer sein, wie K-tel mit seinem neuen Xonox-Programm beweist. Viel Spiel für wenig Geld!

GHOST MANOR/SPIKE'S PEAK (Xonox/Atari VCS) Unheimliche Begegnung der zweifachen Art

Nun sind sie also auch in Deutschland zu haben, die „Double-Enders“ von K-tel. Kurz vor Redaktionsschluß konnten wir uns ei-



GHOST MANOR

nen ersten Eindruck verschaffen. Soviel steht jetzt schon fest. Es ist schon beeindruckend, was da auf uns zukommt.

Ghost Manor, eigentlich die B-Seite dieser Cassette, behandelt ein Thema, das es schon häufiger auf Videospielecassette gab.

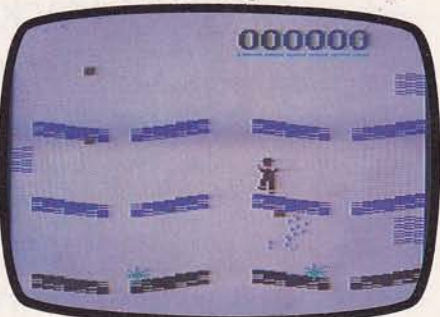
Bei Spielbeginn befinden wir uns auf einem Friedhof, der sich vor dem „Geisterhaus“ ausbreitet. Zu mitternächtlicher Stunde haben wir die unangenehme Aufgabe, dieses Haus zu betreten, um einen „Freund zu retten“. Die Nacht wird geisterhaft durch

Blitze erleuchtet. Da rührt sich was auf dem Friedhof. Klar, Geister! Sinnigerweise welche, mit denen wir zunächst mal Fangen spielen dürfen. Genauer: Wir müssen freundliche Geister berühren, um so Speere zu erlangen, die für das Durchstehen der nächsten Spielphase und des zweiten Screens erforderlich sind.

Nun geht's Schlag auf Schlag: Der Eintritt ins Geisterhaus wird von merkwürdigen Monstren verwehrt. Sind die überwunden, irren wir in einem Labyrinth herum, in dem sich bewegliche Wände befinden. Dabei sollen wir auch noch - immerhin ja im Dunkeln tappend - ein Kreuz finden, von wegen der Abwehr von Dracula und Verwandtschaft.

In der zweiten Etage geht die Sucherei von vorne los, und, sofern man bis dahin nicht Nerven bzw. Bildschirmleben verloren hat, gelangen wir an unser Ziel. Wer im Umgang mit Vampiren, speziell Dracula, nicht Bescheid weiß, hat schlechte Karten, denn der schwierigste Teil der Aufgabe kommt jetzt: Dracula einsperren und mit dem Geretteten das Haus wieder verlassen.

Mit fünf Screens, guter Animation und beachtlichen Soundeffekten bringt dieses



SPIKE'S PEAK

Die Testergebnisse auf einen Blick:

GHOST MANOR

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

SPIKE'S PEAK

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

Spiel eine Menge. Die Verwandtschaft verschiedener Spielelemente, etwa zu **Haunted House** oder **Adventure** sowie **Venture** läßt sich nicht leugnen.

Drehen wir den „Double-Enders“ mal um: In Sekundenschnelle haben wir uns in Spike, den Bergsteiger, verwandelt. Auch hier müssen wir uns durch fünf Bildschirme schlagen, um zum Gipfel in **Spike's Peak** zu gelangen. Zum Auftakt sehen wir von fern unser Ziel. Die uns zur Verfügung stehenden obligatorischen Leben werden durch Flaggen symbolisiert. Ein blinkender Punkt am Berg zeigt uns Spike's jeweiligen Standort.

Bild 2, die Bergwiese, beschert uns aggressive Adler, neugierige, dabei gefährliche Bären und schlüpfrigen Boden. Durch Ducken, in Höhlen schlüpfen und Springen werden diese Gefahren überwunden.

Bild 3 ist nichts als Kletterei (übrigens grafisch der schwächste Screen!). Wir müssen Wasserfällen und Steinschlag ausweichen, uns vor einem Kaktus hüten, und dabei Höhe gewinnen. Ein Kletterhaken wird als Prämie gereicht und hilft dabei. Finden wir in der Wand Goldklumpen, gibt es Extrapunkte.

Auf dem Gletscher (Bild 4) hält sich der Yeti verborgen, der mit dem Eispickel abgewehrt werden kann. Diamanten bringen hier weitere Punkte. Ist schließlich der Gipfel erreicht, setzt Spike seine Flagge.

Aber halt: Mit dem Fortbewegen von Bild 2 zu Bild 4 ist es nicht getan, denn unser Weiterkommen hängt davon ab, wie es um unsere Körpertemperatur bestellt ist! Je mehr wir uns bewegen, desto mehr Energie verbrauchen wir. **Spike's Peak** - ein „Bergrennen“ gegen die Zeit.

Mit diesem ersten „Double-Enders“ sind zwei Spiele auf dem Markt, die grafisch wie unter dem Gesichtspunkt Aktion dem derzeitigen Videospielestandard entsprechen, ihn in Teilen sogar übertreffen, und die vor allem preislich interessant sind.



CBS ColecoVision™ life-haftig eine neue Generation

Große Worte haben Sie bei Videospiele schon oft gehört: Hören Sie deshalb ein paar große Zahlen: CBS ColecoVision™ ist ein 32 K ROM / 16 K RAM Videospielecomputer.

Das bedeutet, daß man auf CBS ColecoVision™ sogar Cassetten mit 3D-Effekt wie ZAXXON™ und mit über 40 Bildern wie TURBO™ spielen kann. Mit dieser enormen Speicherkapazität können Sie jetzt auch die anderen Original-Arcadespiele nach Hause holen, z.B. DONKY KONG™ (den gibt's bei der Console gleich dazu), SMURF™, COSMIC AVENGER™, CARNIVAL™, VENTURE™, GORF™, WIZARD OF WOR™, MOUSETRAP™, LADY BUG™, SOLAR FOX™, LOOPING™, PEPPER II™, SPACE FURY™, SPACE PANIC™ und DONKEY KONG JUNIOR™.



Das gilt für die Auflösung im Bild und für die Effekte im Ton. Das gilt für die Schnelligkeit der Spiele und für die Menge der Darstellungen auf dem Bildschirm.

mit Lenkrad, Gaspedal, Gangschaltung und TURBO™-Cassette sind aufregende Rennspiele drin, die Sie im Schwierigkeitsgrad noch steigern



Da geht's vor dem Bildschirm zu Hause life-haftig zu wie in der Spielhalle.



Tolle Videospiele-Cassetten aus der Spielhalle – gleich für drei Systeme: CBS ColecoVision™, Atari CX 2600 und Intellivision.

Ein Ausbaumodul für Atari CX 2600-kompatible Cassetten eröffnet Ihnen eine Riesenauswahl an Videospiele-Cassetten. Im TURBO™-Ausbaumodul



können. Und das „Fenster zur Zukunft“ steht auch für einen regelrechten Familiencomputer offen, der alles kann.



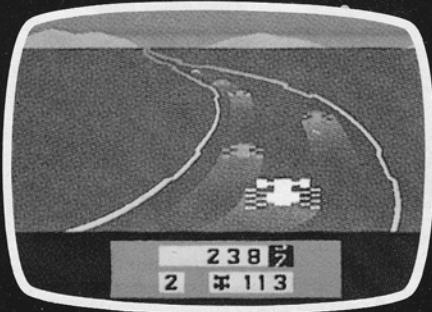
Faszination in Bild und Ton: CBS COLECO VISION™ von CBS ELECTRONICS

SO SIEHT'S AUS

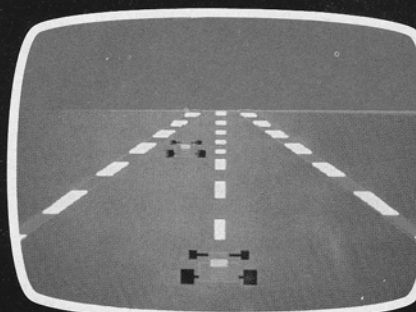
Farbenprächtig, in der Darstellung ausgefeilt und grafisch immer besser. Auf diese Nenner ist das optische Ergebnis fast aller Cassettenneuerscheinungen zu bringen, die TeleMatch in den vergangenen Wochen testen konnte.

Das bedeutet für VideoSpieler beim Cassettenkauf, daß sich niemand mit weniger Bildqualität zufriedengeben sollte. Die Anzahl der bewegten Objekte nahm bei der Mehrzahl der Spielcassetten zu.

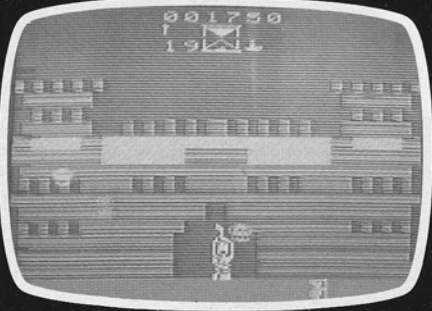
Geringerer grafischer Aufwand schlägt sich übrigens in einem niedrigeren Verkaufspreis nieder. Bei Topspielen wie „Enduro“, „Pole Position“, „Safe Cracker“ oder „Mission X“ (dies unter dem Gesichtspunkt Grafik) wird ausnahmslos mit „rolling screen“, also rollender Grafik gearbeitet, die zahllose unterschiedliche Screens ermöglicht. Eine erfreuliche Entwicklung!



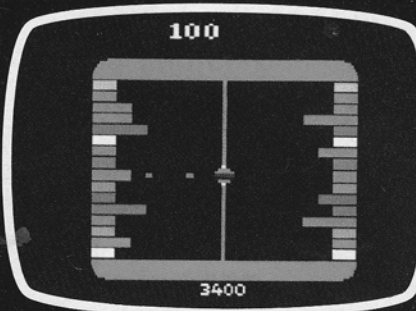
ENDURO (Activision/Atari VCS)



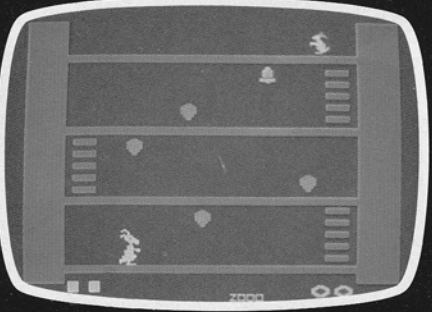
POLE POSITION (Atari/Atari VCS)



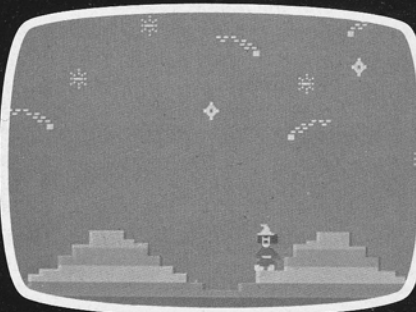
GHOST MANOR (Xonox/Atari VCS)



RAM IT! (TeleSys/Atari VCS)



KANGAROO (Atari/Atari Vcs)



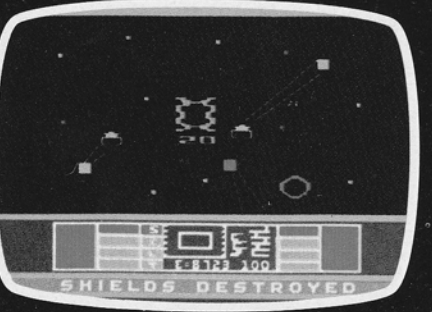
SORCERERS APPRENTICE (Atari/Atari VCS)



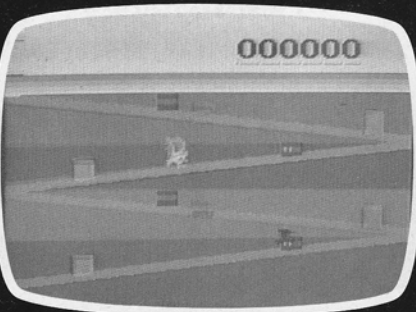
NO ESCAPE (Imagic/Atari VCS)



SPEED RACE (Atari/Atari VCS)



PHASER PATROL (Strength/Atari VCS)



ORBIS PATROL (Strength/Atari VCS)

STRATEGIE UND TAKT

Der VideoSpiel-Hit „Pitfall“ liegt in der Spielergunst noch immer weit vorn, wie auch unsere Hitparade beweist. Viele Leser baten um Hilfeleistung, damit es mehr Punkte regnet. Andere wünschten sich Strategie & Taktik-Beiträge aus dem Leserkreis. Bitte sehr: Hier sind beide Wünsche erfüllt!

Nicht nur Anfängern macht Activisions **Pitfall** zu schaffen, wenn es darum geht, Höchstpunktzahlen zu erreichen. Dabei kommt man mit Strategie und Konzentration zu Ergebnissen, die überraschen. Systematik ist bei der Vorgehensweise alles. Das heißt in diesem Fall: Die 256 verschiedenen Screens können auf zehn unterschiedlich gefüllte Grundbilder reduziert werden, die in Abständen immer wieder auftauchen.

Die Übersicht auf Seite 52 zeigt Ihnen detailliert, was in den zehn Grundbildern enthalten ist, in welchen Screens welche Extrahindernisse auftauchen und wo sich die unterirdischen Mauern befinden. Mit etwas Übung sollten auch Sie auf 100.000 Punkte und mehr kommen.

Anhand der nachstehend beschriebenen Grundbilder 1 - 10 lassen sich die verschiedenen Schwierigkeiten, die sich Harry in den Weg stellen, leicht erklären.

Grundbild 1 und 2:

Nach einiger Übung sind diese Phasen mit ruhenden Baumstämmen ohne Schwierigkeiten zu überwinden. Joysticks nach rechts, festhalten und in vollem Lauf den Knopf für die Sprünge betätigen. Dabei ist die Lage der Mauern für das spätere, unterirdische Vordringen zu berücksichtigen.

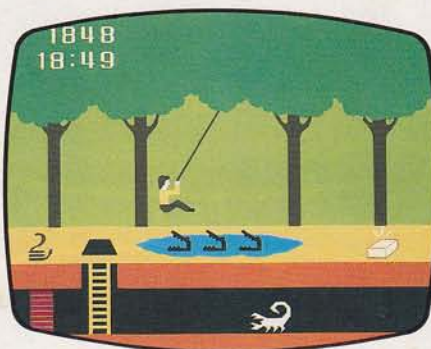
Grundbild 3 und 4:

Bei diesen Bildern erschweren rollende Baumstämme das Vorwärtskommen. Besonders die zwei Stämme ohne Abstand (entsprechend den in der Legende aufge-

mit der Leiter kommt. Sobald der Baumstamm vorbeigerollt ist, Joystick wieder nach oben, dann nach rechts und Harry weiterlaufen lassen. Damit sind 100 Strafpunkte für den Sturz in die Grube eingespart, und somit auch wertvolle Zeit.

Grundbild 5 (keine Liane)

Anfänger sollten beachten, daß Harry nicht zu dicht ans Wasser geführt werden darf.



PITFALL

Sofern Actionknopf und Joystick nicht gleichzeitig betätigt werden, fällt man nicht hinein. Haben die Krokodile das Maul geschlossen, den ersten Sprung wagen oder ein bis zwei Schritte bis auf den Hinterkopf machen. Dort ist man sicher. Ohne jeden weiteren Schritt geht es dann bei jeweils geschlossenem Maul weiter.

Fortgeschrittene gehen, wenn sich das Maul geöffnet hat, dicht ans Wasser, zählen 21, 22, 23 (drei Sekunden) und springen dann dreimal. Hat man seinen eigenen Zählrhythmus gefunden, kommt man in

einem Rutsch hinüber. Das gleichzeitige Üben von Actionknopf-Betätigung und Joystick-Bewegung ist empfehlenswert. Taucht bei Grundbild 5 die Liane auf, ist so zu verfahren, wie bei den nächsten Grundbildern beschrieben.

Grundbild 6 und 7

Ist eine Liane da, muß möglichst früh darauf zugesprungen werden. Das hat sich als der beste Zeitpunkt erwiesen. Wenn sie über Harry ist oder bereits zurückschwingt, ist das ungünstig. Erst kurz vorm Zurückschwingen sollte man loslassen, also den Joystick nach unten bewegen.

Fortgeschrittenen empfehle ich einfach weiterzulaufen, wenn sich das Hindernis schließt (z.B. Bild 49 usw. oder Bild 183 usw.) und die Liane auf der anderen Seite ist. Man kommt so problemlos ohne Liane hinüber.

Grundbild 8

Das entspricht im Prinzip den beiden vorangegangenen Grundbildern, wird aber durch rollende Stämme erschwert. Läuft man wie zuvor beschriebenen ohne Liane durch und kollidiert mit einem Stamm, kostet das Zeit. Hier ist es empfehlenswert, sich mit einem Sprung an die Liane zu retten oder- (die schlechtere Alternative)- zurückzulaufen.

Bei Bildern mit zwei aufeinander folgenden Stämmen muß man notfalls bis zum äußeren linken Bildrand laufen, dann die herankommenden Stämme in einem Satz überspringen und anschließend, je nach Bildinhalt, an die Liane springen oder weiterlaufen.

Grundbild 9

Eine besonders schwierige Abfolge, da es hier keine Liane gibt. Tauchen mehrere Stämme auf, muß der erste Sprung so früh wie möglich angesetzt werden, um genug

fürten Screens 2, 13, 20, 23, 37, 144, 185, 212) bringen Probleme. Mit etwas Übung sind beide in einem Sprung zu schaffen. Anfänger sollten vor jeder Grube mit dem Sprung warten bis der Stamm über der Grube ist. Fortgeschrittene können in vollem Lauf springen. Den Joystick nach unten führen, wenn man dabei über die Grube



KTIK Pitfall: 100 000 Punkte und mehr

Reaktionszeit vor dem 2. und 3. Sprung zu haben.

Grundbild 10

Im Prinzip ist die Abfolge hier wie im vorgenannten Bild. Ein Tip, um Zeit zu sparen: Schließt sich das Hindernis während man ins Bild läuft, einfach weiter oder notfalls einen Sprung machen. Das gilt sinngemäß auch für die Grundbilder sechs bis neun. Nur wenn man in Bild 2 (Leiter bei der mittleren Fallgrube) ohne zu warten springt, erreicht man im folgenden Bild rechtzeitig die Liane und kann ohne Pause weiter. Der Stick muß beim Sprung nach unten geführt sein, sonst gib't 100 Minuspunkte. Beim Bildwechsel von 4 auf 5 muß sofort gesprungen werden. Da die drei Stämme immer wieder kommen, braucht man sonst mehr als drei Sprünge.

von HARALD
BERTHAUER



Pitfall: 100000 Punkte und mehr

Vergleichen Sie die hier gezeigten Grundbilder (1. Spalte) mit dem, was Sie auf dem Bildschirm sehen. Prägen Sie sich die Hindernisse und Extra-hindernisse gut ein. Mittels dieser Liste können Sie selbst einen Spiel-Fahrplan in numerisch aufsteigender Folge (also von 1 bis 256) erstellen, der die Bilder vollständig enthält. Das bedeutet zwar etwas Arbeit, garantiert aber Punkterfolg!

	Grundbild	Extra-Hindernisse	Bild-Nr. im Spielablauf		Legende
			Mauer L	Mauer R	
①		● S F ● □ ● ●	87, 246 187, 250 15, 180 39, 128	1, 211 63, 100 92, 235 116, 226	● Ruhender Baumstamm ○ Rollender -"- S Schlange F Feuer K Krokodil SK Skorpion L Mauer Links R -"- Rechts / Liane
②		● S F ● □ □ □ ● ●	247, 16, 168 64, 215 141, 188 26, 93	181, 112, 101, 153 107, 251 172, 236	○ Teerartiger Morast oder See ○ Schwimmsand oder Mangrovensumpf
③		○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	242, 37, 244 210, 245 14, 91	12, 243 13, 185 38, 225 62, 186	○ Hilfsmarkierung oder zur Einordnung der Hindernisse
④		○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	125, 23, 212 40, 134 5, 227	34, 88 2, 20 129, 205 56, 117	
⑤		ohne Liane	4, 11, 19, 22, 33, 36, 55, 61, 90, 124, 133, 184, 204, 209, 224, 241,		
		mit Liane	25, 86, 99, 106, 111, 115, 127, 140, 152, 167, 171, 179, 214, 234, 249, 255		
⑥			41, 81, 135, 142, 146, 189, 193, 195		
			49, 67, 75, 77, 155, 162, 174, 191		
⑦		● S F	8, 30, 108, 130, 137, 176, 206, 252 6, 65, 79, 159, 197, 199, 216, 228 43, 51, 57, 74, 102, 118, 154, 230		 83, 121, 164, 238 28, 72, 144, 157 46, 69, 95, 148
⑧		○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	35, 59, 89, 97, 113, 182, 208, 240 17, 53, 85, 126, 150, 169, 178, 248 3, 21, 48, 120, 123, 132, 173, 237 24, 27, 45, 71, 94, 139, 166, 213		 10, 60, 183, 223 98, 114, 233, 254 18, 32, 54, 203 105, 110, 151, 170
⑨		○ ○ ○ ○ ○ ○	9, 222, 232, 253 31, 76, 82, 104, 109, 163, 190, 202 68, 143, 147, 156		
⑩		● S F 2000 Pkt 3000 " 4000 " 5000 "	103, 201, 221, 231 160, 217, 218, 219 66, 161, 200, 220 52, 58, 84, 96, 149, 177, 207, 239 44, 47, 70, 119, 122, 131, 138, 165 7, 29, 80, 136, 145, 175, 192, 194 42, 50, 73, 78, 158, 196, 198, 229		

Computer sind für alle da. Doch selbst bei wissensdurstigen Lesern und Interessenten stellt sich bald Unbehagen ein, tauchen doch Begriffe auf, die man wirklich nur als „Computer-Fachchinesisch“ bezeichnen kann. Was ist denn ROM, was RAM? Was heißt Byte, was Bit? Überhaupt: Wie funktioniert ein Computer eigentlich? Welche Grundausstattung wird benötigt, um mit einem Computer arbeiten zu können? Im ersten Teil unserer Serie gibt Ihnen Werner Randlow einen Überblick über Computeranwendungsbereiche und sagt Ihnen, nach welchen Gesichtspunkten Sie einen Computer kaufen sollten.

EINSTIEG IN DEN COMPUTER

Für viele Menschen hat das Wort „Computer“ mehrerlei Bedeutung.

Für den einen bedeutet der Umgang mit einem Taschenrechner (im wesentlichen rechnen in den vier Grundrechenarten) Umgang mit einem Computer, für andere wiederum ist dieses Wort verknüpft mit Maschinen großen Umfangs. Diese verschiedenen Auffassungen bilden keinen Widerspruch. Arbeiten diese doch recht unterschiedlichen Maschinen (Großrechner — Taschenrechner) nach dem selben Prinzip. Dieses Prinzip wird später vorgestellt und ausführlich erläutert.

Wie lassen sich Computer nun klassifizieren? Diese Frage läßt sich nur schwer beantworten, da die Grenzen fließend sind. Dennoch hat sich in den letzten Jahren ein „fast“ gleichlautender Sprachgebrauch durchgesetzt. So unterscheiden wir:

- 1) **Einplatinencomputer**
(Single Board Computers, SBC)
- 2) **Minicomputer**
- 3) **Großrechenanlagen**

Im folgenden werden wir uns nur mit dem ersten Punkt beschäftigen und dort noch eine Unterteilung einführen.

Minicomputer und Großrechenanlagen sind nicht mehr für den einzelnen Nutzer ausgelegt, also für uns weniger interessant.

Zwischen den Einplatinencomputern (unter einer Platine versteht man eine nichtleitende Platte, auf der dünne Leiterbahnen zur Stromführung aufgebracht sind) unterscheiden wir:

- a) Computer ohne Ein-/Ausgabeeinheiten
- b) Computer mit Tastatur und Anzeigen
- c) Personal-Computer

Computer ohne Ein-/Ausgabeeinheiten werden zur Steuerung und Erfassung von Vorgängen im maschinellen Bereich (z.B. Steuerung des Programms einer Waschmaschine) benutzt. Sie können auf einem Chip (Halbleiterkristall, der eine vollständig integrierte Schaltung enthält = Integrated Circuit = IC) untergebracht sein.

Weitaus komfortabler sind **Platinen mit Hexadezimaltastatur** (unter Hexadezimalsystem versteht man ein Zahlensystem, das als Basis für die Darstellung eines Wertes die Zahl 16 benutzt; da wir nur 10 Ziffern

kennen, nämlich 0-9, werden die Buchstaben A-F für die Darstellung von 10-15 hinzugenommen) **und Anzeigeelementen**, wie sie von Taschenrechnern bekannt sind. Diese SBCs werden zum einen industriell verwendet (Steuerung von Werkzeugmaschinen), zum anderen sind sie ideal für das Kennenlernen und Verstehen von Computern. Letztere nennt man auch **Lern- oder Experimentier-Computer**.

Personal-Computer haben nahezu alle Elemente eines „großen“ Computersystems. Dazu gehören ausreichend Platz an Schreib-/Lesespeicher (für das Ablegen von Programmen und Daten), die Programmierung ist in mehreren Programmiersprachen auf verschiedenen Ebenen möglich (z.B. maschinennah in Assembler und -fern in

PASCAL), die Eingabe von Kommandos und Programmen wird über eine komfortable Tastatur (ASCII oder DIN) getätigt. Außerdem sind Anschlußmöglichkeiten für Massenspeicher (Cassettenrecorder, Floppy-Disc Einheit) vorhanden. Als Anzeigenelement gibt es alphanumerische Displays (Anzeigenelement für Buchstaben und Ziffern), manchmal wird sogar ein kleiner Drucker integriert. Was fehlt ist eigentlich nur noch ein Bildschirm. Dafür wird dann eine Schnittstelle (Interface, Gesamtheit der Festlegungen über den Austausch von Signalen auf mit Leitungen verbundenen Einrichtungen) für den Anschluß eines Monitors, oder sogar der direkte Anschluß an einen gewöhnlichen Fernseher (Schwarzweiß, Farbe) geboten. Dazu wird vom Her-



Der Idealfall: Komplette Computer mit Tastatur, Floppy-Disc und Monitor

steller häufig auch noch Grafik zur Verfügung gestellt, so daß sich die Darstellung auf dem Bildschirm nicht auf Ziffern und Buchstaben beschränkt.

Nun fehlen nur noch ein Netzteil (versorgt die Platine mit den benötigten Spannungen) und ein Gehäuse. Es wird entweder vom Hersteller angeboten oder läßt sich in Elektronikläden besorgen (für Bastler).

Das brauchen Sie, um arbeiten zu können

Wie sollte nun eine Mindestkonfiguration eines Personal-Computers für den Anwender aussehen? Entscheidend für die Beantwortung der Frage wird sein, wie der Personal-Computer eingesetzt werden soll. Ist der Freizeitbereich bestimmend, werden andere Kriterien für die Wahl herangezogen, als sie der professionelle Anwender (Arbeitsplatz, Geschäftsmann) fordert. Dennoch lassen sich Kriterien für eine Mindestkonfiguration finden, die eine sinnvolle Handhabung gestatten und an die sich die Hersteller von PCs halten sollten.

- **Die Tastatur muß der einer normalen Schreibmaschine entsprechen**, sowohl in ihrer Größe, als auch in ihrer Mechanik. Zu kleine Tastaturen, wackelnde Schrifttypen oder Folientastaturen sind grundsätzlich abzulehnen, da sie für den Anwender leicht zum Ärgernis werden. Auch Überbelegung der Typen (einige Hersteller vollbringen wahre Kraftakte und belegen die Type der Tastatur mit bis zu 5 Zeichen) ist abzulehnen. Sie sind zu sehr gewöhnungsbedürftig und nur schwer zu handhaben. Ein abgesetzter Ziffernblock ist nur für spezielle Anwender (schnelle Erfassung von numerischen Daten), also nicht unbedingt erforderlich. Deutsche Sonderzeichen sollten vorhanden sein.

- **Es muß genügend frei verfügbarer Speicherplatz vorhanden sein.** 48k Byte = 49152 Zeichen, besser noch 64k Byte. Als Anhaltspunkt: 1kByte = ein voller Bildschirm mit 40 Zeichen pro Zeile und 25 Zeilen. Die Hersteller bieten oft nur eine Speichergrundausrüstung an; der Anwender sollte sie selbst erweitern können.

- **Ein Videoausgang muß vorhanden sein**, und er muß den deutschen Normen entsprechen. Viele PCs beinhalten keinen integrierten Bildschirm (erhöht den Preis), die müssen dann aber problemlos an einen gewöhnlichen Fernsehapparat anschließbar sein. Bei PCs mit integriertem Bildschirm sollte eine Mindestgröße der Bildröhre von 10" garantiert sein, denn zu kleine Bildröhren lassen beim Arbeiten die Augen zu schnell ermüden. Außerdem muß die Helligkeit der Bildröhre regelbar und der Bildschirm entspiegelt sein.

- **Es muß mindestens eine (serielle oder parallele) Normschnittstelle vorhanden sein.** Diese Schnittstellen erlauben dem Anwender Anschluß von Erweiterungen (Drucker, Kassettenrecorder etc.). Der Anschluß von Peripherie ist aber nicht problemlos. So muß z.B. beim Drucker darauf geachtet werden, daß sein Zeichensatz mit dem des Computers übereinstimmt. Andere Peripherie wartet mit anderen Problemen auf (es wird später näher darauf eingegangen).

- **Mehrere Programmiersprachen sollten angeboten werden.** Bei den PCs ist die Standardsprache BASIC. Sie ist nicht standardisiert, d.h. von Hersteller zu Hersteller verschieden. Als zweite Sprache bieten die Hersteller ASSEMBLER an. Sie ist sehr wichtig für Programme, bei denen es auf Schnelligkeit ankommt. Die Programmierung in ASSEMBLER ist beschwerlich und erfordert einige Kenntnisse über den Computer.

- **Die Bedienungsanleitung muß in deutscher Sprache vorliegen.** Sie muß für den Anwender ausführlich genug und verständlich sein, und darf kein großes Vorwissen abverlangen.

Diese Mindestkonfiguration, ergänzt durch Speichererweiterung und Massenspeicher für die Datenhaltung und -lagerung, wird in der Preisklasse bis 1000 DM von diversen Herstellern angeboten. Sie reicht völlig für den Freizeitbereich aus, der sich auf das Hobby-Programmieren und das Spielen beschränkt.

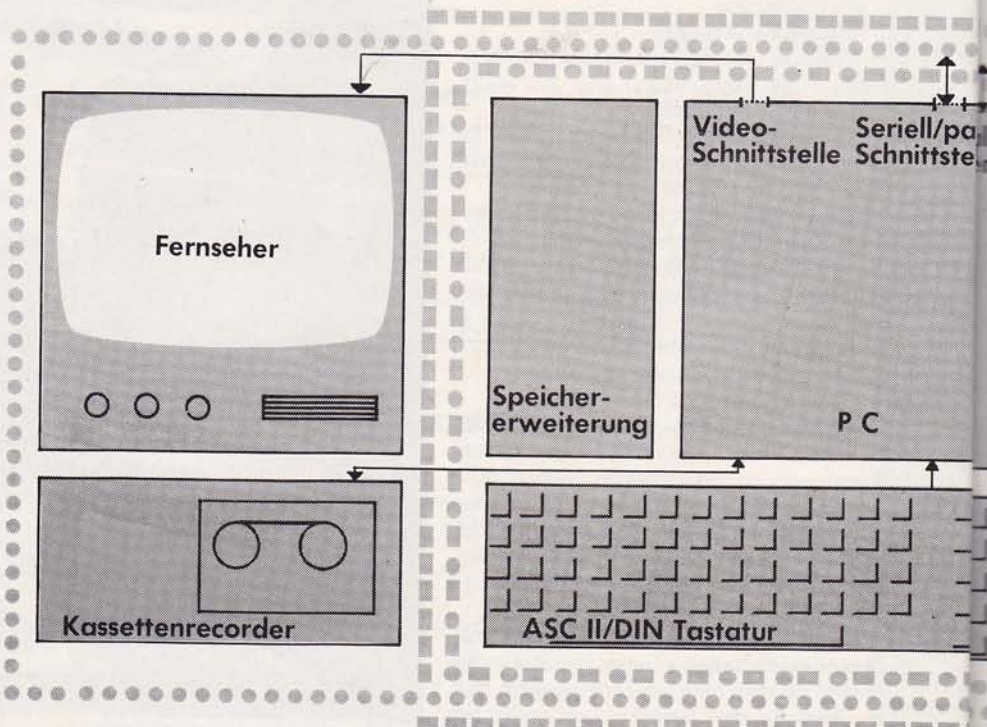
Wer darüberhinaus mehr will, das gilt für den privaten wie auch für den professionel-

len Anwender, dem bieten einige Hersteller genügend Peripherie, um die Bedürfnisse vollauf zu befriedigen. Dazu gehören dann Floppy-Disc-Laufwerke (bis zu 1MByte) oder ein Festplattenlaufwerk (bis zu 20MByte) als Massenspeicher, ein Schwarz/weiß- oder Farbmonitor, eventuell vom Hersteller mit Grafik unterstützt, Drucker, auch als Schön-schreibdrucker für Geschäftspost ausgelegt und Plotter (Zeichengerät) für den Entwurf. Diese Erweiterungen treiben den Preis für ein solches System enorm in die Höhe. So sollte sich jeder potentielle Anwender genau überlegen, wofür er ein solches System braucht und wie er es einzusetzen gedenkt. Fehlkäufe führen sehr schnell zur Unlust um Umgang mit dem PC und nicht zuletzt zu nicht unerheblichen finanziellen Einbußen.

Hobby- und Freizeitbereich

Der Hobby-Anwender kann, wenn die Kaufentscheidung einmal getroffen, auf ein breit gefächertes Warenangebot zurückgreifen. Ihm kommt der Preiskampf der verschiedenen Herstellern und der damit erneut ausgelöste Preisverfall sehr gelegen. Dennoch sollte er sich nicht von Billigangeboten zum Kauf hinreißen lassen, wenn nicht außer der geforderten Mindestkonfiguration der Service (über Jahre hinaus), eine ausreichende Dokumentation des Systems und verfügbare Software (Dienst-, Nutzprogramme) sichergestellt sind.

Weniger interessant für den Hobby-Anwender ist die Leistungsfähigkeit der Hardware (physikalische Beschaffenheit des Systems)



und die Ausführungsgeschwindigkeit seines Systems.

Die Programmiersprache ist BASIC. Sie ist für die Lösung von Schulaufgaben, Erstellen von Plänen, Kalendern und für die einfache Spielprogrammierung, wenn keine hohe Anforderung an die Geschwindigkeit gestellt wird, ideal. Leider gibt es auf dem PC-Markt kein einheitliches BASIC. Alle Hersteller wollen mit Eigenentwicklungen glänzen. Dies ist ein großer Nachteil für den Anwender. Er muß beim Kauf von BASIC-Programmen genau darauf achten, daß sie zu seinem System passen. Dasselbe gilt auch für Bücher und Zeitschriften, in denen Programme abgedruckt sind.

Bietet der Hersteller darüber hinaus auch noch Grafik und Farbe, ist ein ideales System gefunden.

Vom Kauf eines reinen Spielcomputers ist abzuraten, da nach einer gewissen Spielphase der Wunsch entsteht, selbst zu versuchen, ein Spiel zu programmieren. Diese Systeme sind in der Regel nicht darauf ausgelegt. Sie sind nicht programmierbar.

Privat professioneller Einsatz

Wer privat professionell arbeiten will, muß die definierte Mindestkonfiguration ergänzen mit einem Floppy-Disc-Laufwerk (besser ist ein Doppellaufwerk, da der verfügbare Speicherplatz auf die Dauer zu gering ist), mit einem Matrixdrucker (Minimum 80 Zeichen pro Zeile) und einem Monitor, eventuell mit Farbe.

Mit der Diskettenstation stehen dem Anwender in der Regel alle geläufigen Pro-

grammiersprachen für das Erstellen eigener Programme zur Verfügung. Außerdem sind geringe Lade-/Speicherzeiten garantiert.

Der eigene Monitor erlaubt das jederzeitige Arbeiten mit dem PC.

Der Drucker ist für das Arbeiten an großen Programmen unbedingt erforderlich, da, einmal ausgedruckt, Fehlersuche und Veränderungen auf dem Ausdruck vorgenommen und dann leicht in das System eingegeben werden können.

Darüber hinaus sollten noch einige Punkte beim Kauf beobachtet werden. Gibt es genügend verfügbare Software? Vielleicht ist der Wunsch danach am Anfang noch nicht vorhanden, kann aber in naher Zukunft auf Grund veränderter Anforderungen gestellt werden. Reicht die Leistungsfähigkeit der Hardware für die Anforderungen aus? Der Benutzer sollte unbedingt prüfen, ob der Hersteller alle Unterlagen (z.B. kommentiertes Betriebssystem, Schaltpläne, Unterlagen über die verwendeten ICs etc.) herausgibt, damit vor dem Kauf Unsicherheiten geklärt sind. Dieser Forderung sollten alle Hersteller genügen, damit das Arbeiten mit ihren Produktionen erleichtert wird. Welcher Benutzer kann schon über einen längeren Zeitraum genau abklären, welche Anforderungen an das System gestellt werden?

Hat der Anwender bereits einen PC, so muß er seinen Computer genau überprüfen, wie ausbaufähig er ist. Bietet der Hersteller die geforderte Peripherie, so wird ihr Anschluß problemlos sein. Bietet er sie nicht, der PC läßt aber Erweiterungen zu, können Geräte fremder Hersteller gekauft und angeschlossen werden. Hierbei können Kompatibilitätsprobleme (Anpassungsprobleme) auftreten. So ist beim Kauf eines Druckers unter anderem darauf zu achten, ob die Zeichensätze, Tastatur-Drucker, übereinstimmen, also die Zeichen den gleichen Code besitzen. Andere Erweiterungen warten mit anderen Problemen auf. Der Anwender sollte sich unbedingt sein Gerät mit der Erweiterung vorführen lassen, um einen teuren Fehleinkauf zu vermeiden.

Professioneller Einsatzbereich

Benutzer, die kommerzielle Probleme lösen wollen, stellen hohe Erwartungen an die Leistungsfähigkeit der Hardware. Dies betrifft Ausführungszeiten von Programmen

So sehen die Konfigurationen für die unterschiedlichen Anwendungsbereiche aus. Der Hobby- und Freizeitbereich ist durch ●●● gekennzeichnet. Was Sie für den privat professionellen Einsatz brauchen, steht im ■■■■ Feld. Die Kennung ■■■■ markiert den professionellen Einsatzbereich.

(Hoher Durchsatz an Aufträgen), die Standfestigkeit der Hardware (hohe Hardwarequalität), mit Abstrichen Kompatibilität zu Großrechnern. Schneller Service muß in jedem Fall gewährleistet sein.

Für andere Anwender ist nicht die Technologie entscheidend, sondern die verfügbare Software. Wer hier auf das größte Softwareangebot zurückgreifen will, ist mehr oder weniger gezwungen, einen Computer zu kaufen, auf dem das Betriebssystem CP/M läuft. Aber Vorsicht! Nicht alles, was von Software-Anbietern als lauffähig unter CP/M verkauft wird, ist auf dem eigenen System lauffähig.

Überhaupt stellt die Software das größte Problem für den Anwender dar, der zum Ankauf gezwungen ist. Viele angebotenen Programmpakete entsprechen nicht den spezifischen Anforderungen, obgleich vom Anbieter in der Werbung versprochen. Der Benutzer muß sich vor dem Kauf genau über die Leistung der Software informieren und mit dem Anbieter abstimmen.

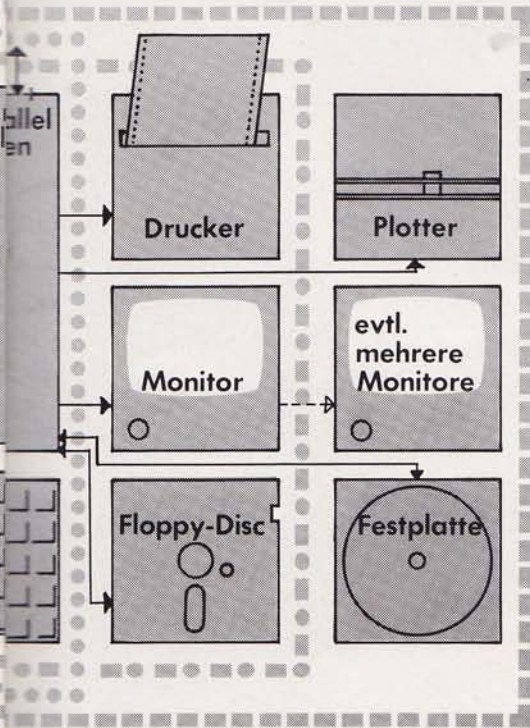
Außerdem muß die Dokumentation eines gekauften Programmes sehr ausführlich sein. Was nützt die beste Software, wenn sie sich als nicht oder nur sehr umständlich bedienbar erweist? Software ist sehr teuer, vor allem, wenn sie für den Anwender speziell angefertigt wird. Dabei darf es nicht zu Mißverständnissen zwischen Anbieter und Anwender über die Leistungen des geforderten Programmes kommen. Kaufentscheidend für den Anwender kann auch sein, ob das System steigenden Bedürfnissen angepaßt werden kann. Hier bieten einige Hersteller problemlose Übergänge zu ihren größeren Systemen.

Hüten Sie sich vor falschen Versprechungen

Zum Abschluß einige grundsätzliche Bemerkungen, die den Hobby-, wie auch den professionellen Anwender betreffen. Der Umgang mit einem PC setzt einige Kenntnisse voraus. Wer glaubt, daß er sein neu gekauftes System nur auszupacken und anzuschließen braucht und es für ihn sofort bedienbar sei, sitzt einer Illusion auf die vielleicht der Werbung entspricht, aber sehr realitätsfern ist.

Die Handhabung eines PCs ist für einen Anwender ohne Vorkenntnisse relativ schnell zu erlernen (in wenigen Tagen). Dies ist aber der einfachere Teil. Das Erlernen von Programmiersprachen ist schon sehr zeitaufwendig. Programme zum Lösen komplizierter Probleme zu schreiben und auszuwerten erfordert viel Erfahrung. Es kann sogar Programmierer mit langjähriger Erfahrung überfordern.

Jeder potentielle Käufer sollte daher sich selbst auf seine Bereitschaft für den Umgang mit einem PC überprüfen, um Fehlkäufe und somit finanzielle Verluste zu vermeiden.



IM TEST: DER Z

Der ZX81 ist einer der preiswertesten Homecomputer und wurde ein großer Verkaufserfolg. Kann SINCLAIRs neuestes Modell, der ZX Spectrum, diesen Erfolg wiederholen oder wird er einer unter vielen Farbcomputern bleiben?

von JORG SYSKA

Das stabile schwarze Kunststoffgehäuse mit den Maßen 233 x 144 x 30 mm verfügt über fünf Anschlüsse. Eine Koaxialbuchse zum Anschluß eines (Farb-)Fernsehgerätes, eine Hohlbuchse zum Anschluß des 9V-Netzteils, sowie zwei 3,5 mm Klinkenbuchsen zum Anschluß einer Speichererweiterung und von Peripheriegeräten. Alle benötigten Kabel werden mitgeliefert. Weiterhin präsentiert sich der „Spectrum“ mit 40 'Radiergummi'-artigen Tasten die über einen leichten Druckpunkt verfügen. Der „Spectrum“ wird in zwei Versionen, die sich äußerlich jedoch nicht unterscheiden, ausgeliefert. Mit 16K RAM und 48K RAM. Der Preis für die 16K Ausführung liegt bei 420-498 DM, die 48K-Version kostet etwa 200 Mark mehr.

Das Herz des „ZX Spectrum“ ist der Mikroprozessor Z-80A, eine etwas schnellere Ausführung des Z-80. Er wird mit 3,5 MHz getaktet. Unterstützt wird er durch einen ULA-Chip, der die Bilderzeugung übernimmt. Weiterhin verborgen sich im Inneren des Gehäuses einige RAM- und ROM-Chips, ein Dutzend konventioneller Bauteile, sowie ein winziger Lautsprecher.

durch einen Buchstaben angezeigt, der gleichzeitig als Cursor dient. Am Zeilenanfang befindet man sich automatisch im K-Mode. Das K steht für Keywords (Schlüsselwörter) und bedeutet, daß die BASIC-Befehle abgerufen werden können, die auf den Tasten weiß beschriftet sind. Wird zusätzlich die Taste SYMBOL-SHIFT gedrückt, erhalten Sie die rot beschrifteten Befehle oder Symbole. Befehle können nicht durch Eingabe der einzelnen Buchstaben ausgeschrieben, sondern müssen über die entsprechende Funktionstaste eingegeben werden. Bei mehr als 190 Tastenbezeichnungen anfangs ein mühsames Suchen.

Aus dem K-Mode kann man in den E-Mode

LOCK und SYMBOL-SHIFT). Solche Druckfehler können einen Anfänger in den Wahnsinn treiben, wenn er versucht auf falschen Tasten einen richtigen Befehl auszuführen. Da wir gerade bei der Bedienungsanleitung sind: Die deutsche Bedienungsanleitung ist eine Zusammenfassung des Instruction Manuals und des BASIC Programming Manuals. Der Profi sollte in jedem Fall auf diese englischen Originale zurückgreifen, da diese wesentlich ausführlicher die einzelnen Befehle und die Möglichkeiten des „Spectrum“ behandeln. Doch zurück zum E-Mode. Er ermöglicht den Aufruf der EXTENDED WORDS. Es werden direkt die Befehle aufgerufen, die über den Tasten in grün bezeichnet sind. Wird zusätzlich die Taste SYMBOL-SHIFT gedrückt, lassen sich die unter den Tasten in rot dargestellten Schlüsselwörter abrufen. Nach Eingabe eines BASIC Schlüsselwortes wird automatisch auf den L-Mode (Letters = Buchstaben) umgeschaltet, d.h. es können direkt Buchstaben eingegeben werden, um die in der Regel auf ein Schlüsselwort folgende Variable eingeben zu können.



Da kein Netzschalter vorhanden ist, muß zum Ein- und Ausschalten jedesmal der Netzstecker gezogen werden. Nach dem Einschalten erhält man ein auf den meisten Fernsehgeräten zu grelles Bild. Es empfiehlt sich, die entsprechenden Korrekturen am Fernsehgerät vorzunehmen.

Die ersten Schwierigkeiten entstehen, wenn man ein Programm eingeben will, da der „Spectrum“ sieben verschiedene Betriebsarten kennt. Die jeweilige Betriebsart wird

gelangen, wenn man sich nicht an die deutsche Bedienungsanleitung (erschieden bei Vobis) hält, und richtigerweise CAPS SHIFT und SYMBOL SHIFT gleichzeitig drückt (nicht wie dort beschrieben CAPS

ZX SPECTRUM

Durch Eingabe von CAPS LOCK gelangen Sie in den C-MODE (Capitals = Großbuchstaben). Eine Wiederholung von CAPS LOCK und Sie sind wieder im L-Mode. Mit GRAPHICS gelangen Sie in den G-Mode in dem auch verschiedene Graphikzeichen, sowie deren inverse Darstellungen zur Verfügung stehen. Die beiden letzten Cursordarstellungen treten beim Editieren auf, und

zwar als ? bei falscher Eingabe und als → zur Zeilenkennzeichnung. Das Betriebssystem einschließlich BASIC-Interpreter umfaßt ca. 16K ROM. Zusätzlich werden für den Bildspeicher und diverse Systemvariablen ca. 8K RAM benötigt, so daß bei der „Spectrum“-16K-Version nur 8K RAM für die BASIC-Programme des Benutzers zur Verfügung stehen.

Eingabe von neuen Befehlen. Erfordert eine Eingabe mehrere Zeilen, so wird der obere Bereich stufenweise um eine Zeile verkleinert. Der „Sinclair“ verfügt nicht über einen kompletten Bildschirmeditor. Um eine Programmzeile zu editieren, wird der Cursor auf die entsprechende Programmzeile im oberen Bildschirmabschnitt positioniert und mit dem Edit-Befehl in die untere Kommandozeile (Zeile 24) kopiert. Befehle innerhalb dieser Programmzeile können nicht direkt überschrieben, sondern müssen erst mit DELETE gelöscht werden, bevor ein anderer Befehl ihren Platz einnehmen kann.

Alle Zeichen werden in einer 8x8 Matrix dargestellt. Aufgrund von 22 Zeilen mit je 32 Zeichen ergeben sich 256x176 Pixel, die über verschiedene Graphik-Befehle einzeln adressierbar sind. Mit einem speziellen POKE-Befehl können Zeile 23 und 24 mit eingeschlossen werden, so daß daraus eine Auflösung von 256x192 Bildpunkten entsteht. Wie schon beschrieben enthält das Sinclair-BASIC viele Graphik-Befehle. Mit PLOT lassen sich einzelne Bildpunkte drucken. Mit DRAW können Linien und mit CIRCLE Kreise gezogen werden. Schade, daß der DRAW Befehl nur mit relativer Adressierung arbeitet, d.h. befindet sich der Cursor an der Position 100,100 (x,y) und es wird der Befehl DRAW 20,30 eingegeben, so wird eine Linie zur Koordinate 120,130 gezogen. Bei vielen Anwendungen wäre es jedoch unkomplizierter, wenn mit absoluten Koordinaten gearbeitet werden könnte.

Acht verschiedene Farben sind einsetzbar. Schwarz, Weiß, Rot, Blau, Gelb, Grün, Magenta-Rot und Zyano-Blau. Es lassen sich die Umrandung mit BORDER, die Schreibfläche mit PAPER und einzelnen Zeichen mit INK in der gewünschten Farbe darstellen. BRIGHT verdoppelt die Helligkeit, FLASH läßt ein Zeichen blinken und INVERSE stellt ein Zeichen in negativer Form dar. Der Befehl OVER bewirkt, daß ein schon geschriebenes Zeichen mit einem weiteren Zeichen überlagert werden kann, ohne daß das erste gelöscht wird. Die erzeugten Farben sind von durchschnittlicher Qualität. Zu kritisieren wäre das unruhige Bild, das bei Verwendung von mehreren Farben entsteht.

Unbefriedigend sind die Soundmöglichkeiten. Es steht nur ein Tongenerator zur Verfügung, der lediglich in Tonhöhe und Tonlänge steuerbar ist. Die Übertragung erfolgt leider nicht über das Fernsehgerät, sondern über den viel zu leisen, eingebauten Mini-Lautsprecher. Einzige Abhilfe schafft hier der auf Aufnahme gestellte Casstetterecorder, der über die Mic-Buchse angeschlossen wird.

Fazit: Der Sinclair „ZX Spectrum“ muß unter dem Kriterium Preis betrachtet werden. Anfänger, die keine großen Ansprüche an den Bedienungskomfort stellen, werden mit diesem Gerät gut beraten sein. Der „Spectrum“ ist sein Geld wert.

Der BASIC-Wortschatz des ZX Spectrum

BEEP	DRAW	LIST	RANDOMIZE
BORDER	FLASH	NEW	READ
BRIGHT	FOR TO STEP	NEXT	REM
CIRCLE	GOSUB	OUT	RESTORE
CLEAR	GOTO	OVER	RETURN
CLS	IF THEN	PAPER	RUN
CONTINUE	INK	PAUSE	STOP
DATA	INPUT	PLOT	
DEF FN	INVERSE	POKE	
DIM	LET	PRINT	

Allgemeine Anweisungen:

CAT	FORMAT	LOAD DATA	SAVE
CLOSE	LLIST	LOAD SCREENS	SAVE CODE
COPY	LPRINT	MERGE	SAVE DATA
DELETE	LOAD	MOVE	SAVE LINE
ERASE	LOAD CODE	OPEN	SAVE SCREENS

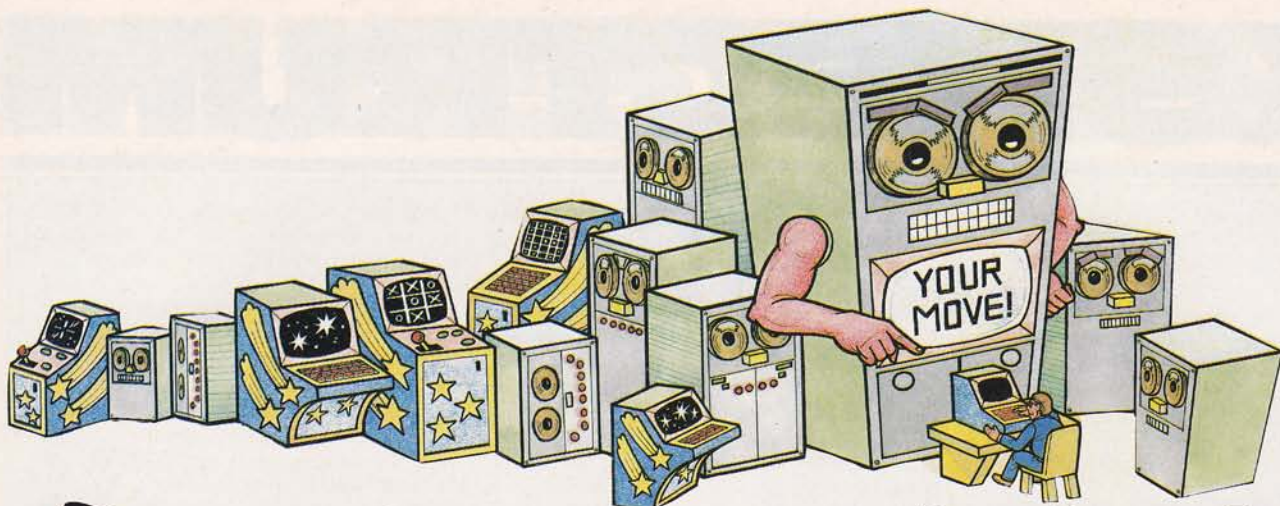
Ein-/Ausgabe Anweisungen (Cassette, Drucker, Micro-Drive)

ABS	COS	NOT	SIN
ACS	EXP	OR	SQR
AND	FN	PEEK	STR\$
ASN	IN	PI	TAN
ATN	INKEY\$	POINT	USR
ATTR	INT	RND	VAL
CHR\$	LEN	SCREEN\$	VAL\$
CODE	LN	SGN	

Funktionen

Die Schwerpunkte liegen auf den Ein-/Ausgabe Anweisungen und auf graphischen Befehlen. Die eigentliche Programmiersprache BASIC kommt etwas zu kurz, da sich Befehle wie IF.THEN.ELSE, ON.GOTO, ON.GOSUB, PRINT USING und TRAP bzw. ON.ERROR in der Praxis als sehr nützlich erwiesen haben. Eine Besonderheit stellt der Einsatz des TO Befehls dar. Er wird nicht nur bei FOR.NEXT-Schleifen eingesetzt, sondern kann auch in der String-Verarbeitung eingesetzt werden. So z.B. ist folgende Zuweisung möglich: B\$=A\$(2 TO 5). Es werden in diesem Fall der Stringvariablen B der zweite bis fünfte Buchstabe der Stringvariablen A zugewiesen. Mit diesem Befehl können die bekannteren Befehle LEFT\$, MID\$ und RIGHT\$ ersetzt werden. Die übrigen Befehle entsprechen dem Standard. Es sollen jedoch nicht die Einschränkungen des Sinclair BASICs genannt bleiben, wozu der Wertebereich (von 4E-39 bis 1E38), die Beschränkung der Namen von Schleifen- und Feldvariablen auf einen Buchstaben, sowie die Verwendung von Zeilennummern nur aus dem Bereich von 1 bis maximal 9999 gehören. Kommen wir zum Editor und dem Bildschirmaufbau. Der Bildschirm ist in zwei Bereiche unterteilt, die durch eine Leerzeile voneinander getrennt werden. Der obere Bereich umfaßt 22 Zeilen, in denen jeweils 32 Zeichen dargestellt werden können. Im oberen Bereich erscheinen die Programmresultate in Form von Graphik oder Zeichen, sowie das Listing des Programms. Die verbleibende 24. Zeile dient ständig für die





Computerspiele Sch

Das Computer-Spielangebot wird ständig größer, dabei raffinierter und perfekter. Auf Dauer aber begnügt sich kaum ein Computerfreund mit Fertigware, sondern schreibt Spielprogramme selber. Hier zeigen wir, wie man „Wurmregen“ programmiert.

Das Colour-Genie EG 2000 von Trommelschläger bietet für knapp tausend Mark einige Vorteile im graphischen Bereich, die zum Teil die Möglichkeiten 'größerer Brüder' übersteigen. So kann man im LGR-Modus (Zeichengraphik-Modus mit 960 Zeichen bei 320 mal 192 Graphikpunkten) über 16 Farben verfügen. Freilich gibt es auch Schwächen. Der FGR-Modus (Punktgraphik-Modus) stellt bei 160 mal 96 Punkten nur vier Farben zur Verfügung. Für farbenfrohe Spiele eignet sich somit der Zeichengraphik-Modus besser. Zeichen werden vom Computer „geprintet“ (gedruckt), Punktgraphik, zum Beispiel Kreise, Quadrate usw. dagegen „geplottet“ (gezeichnet). Wenn man für das Colour-Genie eigene Spiele programmieren will, muß man sich mit den Möglichkeiten des Printers vertraut machen.

Das Spiel „Wurmregen“ ist ein unterhaltsamer Anfang für hausgemachte Spiele. Freilich kann es mit einem gekauften Computerspiel nicht mithalten. Aber gerade der Spaß, daß es aus eigener Produktion stammt, tröstet über kleine Schwächen hinweg. Und eine Eigenproduktion soll „Wurmregen“ auch für **TeleMatch**-Leser sein. Denn das Listing enthält nur den reinen Spielablauf. Farbliche und akustische Untermalung oder andere „Luxusergänzungen“ sollen aus der Kreativität jedes einzelnen Anwenders kommen. Warum soll ein Computerbesitzer nur Konserven abschreiben? Schließlich möchte jeder gern selbst programmieren.

Viele Computerfreunde wissen gar nicht, daß Spielabläufe direkt vom Computer auf Videofilm aufgezeichnet werden können. Das kann nützlich sein, wenn man Spielstrategien studieren oder einzelne Spielphasen, die in der Hektik eines Spiels zu schnell vorüberziehen, noch einmal in Zeitlupe genauer betrachten will. Nach Tests mit mehreren Geräten hat sich zum Direktaufzeichnen von Computerprogrammen der Blaupunkt RTV 322 als besonders geeigneter Videorecorder herausgestellt. Zum Aufzeichnen ist es notwendig, am Recorder den Empfangskanal des Computers einzustellen.

Nun zum Spiel. Es regnet Würmer vom Himmel. Was tun? Man muß sich schützen, das ist klar. Mit einem Spielcursor kann man nach rechts und links fahren und Barrikaden aufbauen. Wenn ein Wurm auf solch eine Barrikade fällt, gewinnt der Spieler einen Punkt. Fällt ein Wurm auf den Spielcursor, gewinnt der Computer einen Punkt. Doch Vorsicht! Mit dem Barrikadenbau ist es nicht getan. Man muß sich rasch aus dem Staube machen, weil sonst nur der Kopf der Würmer von den Barrikaden abgefangen wird und der Restkörper unerbittlich auf den Cursor niederprasselt. Sobald der Computer zehn Punkte erreicht hat, wird abgerechnet. Will man gewinnen, muß man schon das eine oder andere Wagnis eingehen. Trotzdem bleibt „Wurmregen“ immer ein Unterhaltungsspiel, bei dem es mehr auf Übersicht als auf reine Reaktionsgeschwindigkeit ankommt.

Programmzeile 11-17: Die Spielregelklärung. Wichtig ist, daß nach dem Drücken der Start-Taste 'S' die LOCK-Taste des Computers gedrückt wird. Das ist die Feststellungseinrichtung für Groß- und Kleinbuchstaben.

Programmzeile 18: Mit INKEY\$ kann ein Buchstabe (oder ein anderes Zeichen) während eines Programms direkt eingegeben werden, ohne daß die RETURN-Taste gedrückt werden muß. Der zweite Befehl der Programmzeile 18 bedeutet: Wenn die Eingabe ungleich „S“ ist, dann bleibe in Zeile 18, sonst gehe zur Zeile 20.

Programmzeile 20: Hier werden vier Würmer per Zufall generiert. Der Bildschirm des Colour-Genie ist in 960 Punkte aufgeteilt. Der erste Punkt in der linken oberen Ecke ist 0, der letzte Punkt in der rechten oberen Ecke ist 959. Die Würmer sollen in dem Bereich von 0-700 entstehen. Deshalb lautet der Befehl „Beginn der Startposition der Würmer durch Zufall 0-700“. In Original-BASIC: W=RND (700). X,Y,Z sind die drei anderen Würmer.

Programmzeile 30: A ist die Startposition des Spielcursors. PS und PC sind die Variablen für die Punkte des Spielers und des Computers, die bei Beginn des Spiels auf Null stehen.

Programmzeile 40: Hier werden die vier Würmer gedruckt, deren Startpositionen die Zufallszahlen aus Programmzeile 20 sind.

Programmzeile 60-90: Die Würmer regnen von oben nach unten; d.h. für jeden Schritt nach unten müssen zu den anfänglichen Zufallszahlen 40 hinzugezählt werden (s. Zeile 160). Die Graphikzeichen, die die Körper der Würmer darstellen, löschen sich nicht automatisch. Die Zeilen 60-90 sagen „Sobald die Würmer vier Körperglieder lang sind (4 x 40 = 160), dann drucke hinter den Wurm Leerzeichen.“ In BASIC: IF W ≤ 160 THEN LET WW=W-160: PRINT \$WW, " "

Programmzeile 100: Siehe Erklärung zu Programmzeile 18. A\$ ist hier die Variable für die Cursorbewegung.

Programmzeile 110-130: CHR\$(24) ist die Taste mit dem Pfeil nach links. CHR\$(25) ist die Taste mit dem Pfeil nach rechts; CHR\$(27) ist die Taste mit dem Pfeil nach oben. Je nachdem, welche Pfeiltaste gedrückt wird, soll zu dem Anfangswert A=859 aus Zeile 30 Eins hinzugezählt oder Eins abgezogen werden. Durch den PRINT-Befehl in Zeile 140 wandert dann der Spielcursor nach rechts oder links oder baut Barrikaden auf (Zeile 130).

Programmzeile 140: Hier wird aus drei Graphikzeichen der Spielcursor gedruckt. CHR\$(190) ist ein frei programmierbares

Zeichen. Solange es jedoch nicht programmiert wird, enthält es 'nichts'. Durch den Ausdruck von CHR\$(190) in der Bildschirmposition A-1 und A+4 werden die Graphikzeichen des Spielcursors gelöscht, die sonst beim Wandern nach rechts und links stehenbleiben würden.

Programmzeile 150: Der Spielcursor soll sich nur auf der waagerechten Bildzeile von 841 bis 876 bewegen. In der Programmzeile 150 wird angewiesen, daß der Cursor stehenbleiben soll, wenn die Werte von 841 und 876 unter- bzw. überschritten werden.

Programmzeile 160: Die Anweisungen bewirken, daß die Würmer weiterwandern (s. Erklärung 60-90).

Programmzeile 170-200: Die Würmer sollen nicht endlos in die Tiefe regnen.

Programmzeile 250-360: Sobald ein Wurm auf den Spielcursor trifft, soll dem Computer ein Punkt gutgeschrieben werden. Da der Spielcursor aus drei Graphikzeichen besteht, muß für jeden Fall eines Treffers ein Befehl gegeben werden. A ist das erste Graphikzeichen des Cursors, A+1 das zweite, A+2 das dritte Zeichen. Sobald ein Wurm auf einen Teil des Spielcursors trifft, geht das Programm in die Subroutine 500.

Programmzeile 370: Wenn keine der Voraussetzungen für eine Subroutine erfüllt wird, geht das Programm in Zeile 40 zurück, wodurch das Spiel einfach weiterläuft.

Programmzeile 400: In dieser Subroutine sind mehrere Befehle hintereinander gestellt. CHR\$(30) löscht eine bestimmte Zeile.

Schritt für Schritt

Sobald sie auf der Ebene des Spielcursors angelangt sind, sollen sie in dem erreichten Zustand erstarren. Sie scheiden dann aus dem Spiel aus. Da das Programm nicht wieder in Zeile 20 zurückkehrt, müssen hier auch neue Würmer generiert werden: W=RND(700)

Programmzeile 210-240: Sobald ein Wurm, auf die Barrikade trifft, soll für den Spieler ein Punkt erzielt werden. Die Barrikade ist die Variable B. „Wenn Wurm W an gleicher Position wie Barrikade B ist, dann gehe in die Subroutine 400“. In BASIC: IF W=B THEN GOSUB 400.

Zunächst wird die Zeile unterhalb des Spielcursors gelöscht (\$80) und „GUT VERTEIDIGT“ hingeschrieben. Dann wird dem Punktestand des Spielers ein Punkt hinzugegerechnet und in der Bildschirmposition 915 ausgedruckt. Dann werden weitere Zeilen gelöscht, d.h. 'Wurmreste' verschwinden vom Bildschirm.

Programmzeile 500: Sie ist genauso aufgebaut wie die Zeile 400. Nur werde hier dem Computer Punkte zugerechnet. Sobald der Computer 10 Punkte erreicht hat (IF PC = 10) wird das Spiel mit den Ausdrucken der Zeile 550 beendet.

Jetfop für Atari 400/800

TeleMatch-Leser Falk Langer aus Hannover schrieb das folgende Spiel. Er bemerkt dazu: Das Programm ist von der Struktur sehr einfach, praktisch nur das Grundgerüst. Wer in BASIC programmieren kann, wird es problemlos erweitern und nach eigenen Wünschen umgestalten können. Ausreichender Spielraum ist gegeben.

```

7 REM ***** JETPOP ***** (c) 1983 by F. Langer
8 GOSUB 5000
9 GRAPHICS 17:POKE 756,CHSET/256
10 DIFF=1:SCORE=0
20 DIFF=DIFF+4:X=0:Y=18*RND(0)+1:SS=1:SETCOLOR 0,15,8:SETCOLOR 1,12,15
30 FOR H=0 TO DIFF+10:COLOR 2+32
40 PLOT INT(19*RND(0)+1),INT(23*RND(0)+1):NEXT H:COLOR 1:PLOT X,Y:FOR W=1 TO 400
: NEXT W
50 TRAP 2000:COLOR 1:PLOT X,Y
59 SOUND 0,132,12,6
60 FOR W=0 TO 100-DIFF:NEXT W:SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:PLOT X,Y
70 S=STICK(0):K=STRIG(0)
75 IF K=0 AND SS=1 THEN 999
80 IF S=14 THEN Y=Y-1
85 IF S=13 THEN Y=Y+1
90 X=X+1:LOCATE X,Y,COLL:IF COLL=34 THEN 2000
100 IF X<>19 THEN 50
101 SCORE=SCORE+DIFF:GRAPHICS 17:POKE 756,CHSET/256:GOTO 20
999 FOR H=0 TO 15:SOUND 1,H,4,15-H:FOR W=1 TO 11:NEXT W:NEXT H
1000 FOR H=X+1 TO 19:LOCATE H,Y,EX
1010 IF EX<>32 THEN COLOR 0:PLOT H,Y:SS=0:GOTO 80
1020 NEXT H:GOTO 80
2000 SETCOLOR 4,3,0:SOUND 0,255,0,15:FOR W=1 TO 900:NEXT W:SETCOLOR 4,0,0:
SOUND 0,0,0,0
2001 ? : ? : ? : ? " YOUR SCORE = " : SCORE : FOR W=1 TO 600 : NEXT W : ? : ? "
2010 POSITION 19,3 : ? " " : FOR W=0 TO 200 : NEXT W : POSITION 0,0
2020 IF STRIG(0)=1 THEN 2001
2030 GOTO 9
4999 END
5000 CHSET=(PEEK(106)-8)*256
5010 READ A:IF A=-1 THEN RETURN
5020 FOR J=0 TO 7:READ B:POKE CHSET+A*8+J,B:NEXT J
5030 GOTO 5010
5040 DATA 1,0,12,136,172,115,172,136,12
5041 DATA 2,8,12,29,55,61,31,23,4
5042 DATA -1

```

Das erwartet Sie nach Fertigstellung: Ihr Raumschiff muß einen immer dichteren Meteoritenschwarm durchfliegen

*Achtung! TeleMatch
8b Dezember monatlich!*

SUPERSPIELE

SUPERPREISE!



SPACE CHASE

Mondnacht. Überfall auf ihre Einheit Sternenkreuzer MK 16. Fremde, grausame Wesen aus einer fernen Milchstraße eröffnen ihr atomares Bombardement. Da gibt es nur eines: Gegenangriff. Den Feind vernichten und durchhalten bis Hilfe von der Erde kommt.



SPACE CAVERN

In den finsternen Höhlen des Planeten X. Der Elektrosaurus greift von allen Seiten an. Seine elektro-molekularen Strahlen verbrennen alles. Schnell in Sicherheit und die Ungeheuer mit Ihren Laserwaffen angreifen.

Die Aktuellen von Telesys und Apollo für den Atari VCS 2600 jetzt nur DM 78,-. (Solange Vorrat reicht!)



RAM IT!

Grün gibt Gas! Rot rast ran! Blau von hinten! Gelb von unten! Wenn die Farben sich paaren ist alles zu spät. Und wenn die Farben sich treffen? RAM IT! RAM IT!



STAR GUNNER

Was denn? Wer denn? Wo denn? Da! Ein Spyzhygi kommt aus dem Nichts. Feuer frei! Schicken Sie's hin, wo's hergekommen ist. Nanu? Schon wieder einer da. Und Bobo schmeißt Bomben. Eine, zwei, drei. Tempo! Augen auf und drauf. Ran, STARGUNNER! Rette das Imperium.



FAST FOOD

Eis, Würstchen, Bier, Hamburger kiloweise. Torten im Stück. Essen, essen, immer schneller. Pizzas und Pommes. Aber Vorsicht wenn die lila Gurken kommen. FAST FOOD — der total verrückte Schnellimbüß.

BESTELLCOUPON

Bestellcoupon ausschneiden, auf Postkarte oder in Briefumschlag an: Concept Video GmbH, Winfriedstr. 11, 8000 München 19

Hiermit bestelle ich:

- _____ Stck. RAM IT! a DM 78,-
- _____ Stck. STAR GUNNER a DM 78,-
- _____ Stck. FAST FOOD a DM 78,-
- _____ Stck. SPACE CHASE a DM 78,-
- _____ Stck. SPACE CAVERN a DM 78,-

Plus Porto und Verpackung DM 7,-

- Verrechnungsscheck anbei
- per Nachnahme

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: () _____

Unterschrift: _____

Concept Video GmbH, Winfriedstr. 11, 8000 München 19



Eignet sich der ZX Spectrum als Telespiel-Computer? Unter diesem Gesichtspunkt wurden sechs Spiele von Profisoft getestet. Alle sechs werden auf Cassette geliefert. Bei den Spielen, die unter 16K laufen, handelt es sich um simple BASIC-Spiele, die durch kleine Maschinenroutinen unterstützt werden und mit geänderten Zeichensätzen arbeiten. Das hat zur Folge, daß keine fließenden Bewegungen der Spielfiguren zustande kommen. Diese Sprünge entstehen, da nur die festen Spalten (32) und Zeilen (24) angesteuert werden können. Gute Sounds, die bei Actionspielen unbedingt notwendig sind, scheitern an den begrenzten Möglichkeiten des ZX Spectrum. Ein Steuerknüppel steht ebenfalls nicht zur Verfügung. Die Eingabe erfolgt meist über die ungünstig gelegenen Cursortasten, so daß eine Menge Übung erforderlich ist, allein um die Spielfiguren zu steuern. Profisoft hat sich jedoch bemüht, gute Spiele zu entwickeln, was auch bei den beiden 48K-Versionen gelungen ist.

von JÖRG SYSKA

HIGH NOON (16K)

Ein Westerspiel für eine oder zwei Personen: Zwei Cowboys duellieren sich. Deckung bieten nur zwei Kakteen und eine Kutsche, die durch die Bildmitte fährt. Jedem stehen sechs Schuß zur Verfügung. Wird eine Figur getroffen, so wird sie in einem

Sarg abtransportiert. Die Spielfiguren können nur in der Vertikalen bewegt werden. Es treten zwei Spieler gegeneinander an oder ein Spieler gegen den Computer. Drei Spiellevel stehen zur Verfügung. Fazit: Ein Spiel mit einfacher Graphik, das aufgrund der begrenzten Varianten bald langweilig wird.

SCRAMBLE (16K)

Scramble ist ein Weltraumspiel, das dem Atari-Spiel *Caverns of Mars II* nachempfunden ist. Mit einem Raumschiff ist ein Höhlensystem zu durchqueren, wobei durch Bomben und Benutzung von Laserwaffen möglichst viele Punkte zu sammeln sind. Die sprunghafte Bildverschiebung ist nicht gerade angenehm für die Augen. Der Sound ist kläglich und die komplizierte Steuerung des Raumschiffs mit den Tasten Q, E, 2, S, 1, 3, A und D trägt auch nicht gerade dazu bei, die Spielspannung zu steigern.

GNASHER (48K)

Der zweite Platz müßte diesem Spiel gegeben werden, und zwar aufgrund der besten Graphik der sechs getesteten Spielen. Sie entspricht dem mittlerweile üblichen Telespiel-Niveau. *Gnasher* selbst ist ein *Pac-Man*-Ableger, so daß es wohl kaum beschrieben werden muß. Das Labyrinth ist vielleicht etwas grober strukturiert, doch vermindert diese Tatsache nicht die Spielfreude.

WINGED AVENGER (16K)

Mal wieder ein Weltraumspiel: Angreifende Monster stürzen in verschiedenen Formationen auf die Basis herab, die nach links oder rechts ausweichen kann. Auf Tastendruck wird ein Schutzschild aufgebaut oder mit einem Laser auf die Monster geschossen. Das Spiel verfügt über drei Phasen. Die



Graphik ist wiederum recht bescheiden, doch dieses Spiel lebt von der Geschwindigkeit, und schon in der untersten Spielstufe gehört eine Menge Geschicklichkeit und Reaktion dazu, es erfolgreich zu beenden.

STAR TREK (48K)

Hier wurde die Geschichte des Raumschiffs „Enterprise“ verwirklicht. Es gilt klingonische Kriegsschiffe aufzuspüren und die eigenen Basen zu verteidigen. Dieses Spiel ist kein Actionspiel, sondern eher ein Strategiespiel. Die vielfältigen Bedienungsmöglichkeiten von Radar, Waffensystemen und der Steuerung des Raumschiffs sowie die Verwendung galaktischer Karten erlauben viele Entfaltungsmöglichkeiten. Die Graphik ist gut, die Sounds lassen zu wünschen übrig. Dieses Spiel liegt jedoch wegen seiner vielen Spielmöglichkeiten auf dem ersten Platz im Testfeld.

GULPMAN (16K)

Dieses Spiel gehört in die Kategorie der Labyrinth-Spiele. Auf Nahrungssuche wird der Spieler von vier gefährlichen Bestien verfolgt. Dem Spieler stehen nur Laserwaffen zur Verfügung, die die Bestien in ihre jeweilige Ecke zurücktreiben. Es existieren 15 verschiedene Irrgärten. Start- und Spielgeschwindigkeit können in jeweils neun Stufen eingestellt werden. Angezeigt werden die Punkte, der aktuelle High Score, sowie die Anzahl der Laserwaffen. Aufgrund der vielen Spielvarianten und der Darstellung, ein Spiel, das länger Spielfreude vermittelt.

SQUISH 'EM (Sirius)

Äußerst gelungen ist bei diesem Computerspiel die Animation des Hauptdarstellers. Er kann nach oben klettern bzw. sich nach links oder rechts über ein Gestänge zum nächsten Gerüstrohr hangeln. Nähert sich ihm eines der kleinen Ungeheuer, so kann er entweder die Beine anziehen, um ihm auszuweichen oder es durch einen exakt ablaufenden Bewegungsvorgang zerquetschen (englisch: to squish), was dem Spiel den Namen verlieh. Für jedes Manöver (Klettern, Beine anziehen, Ungeheuer zertreten) gibt es unterschiedlich viel Punkte (10-300). Durch Zertreten möglichst vieler Gegner läßt sich der Punktestand am schnellsten erhöhen. Doch Vorsicht! Ein einmal zerquetschtes Wesen erhält ein neues Leben und ist dann unsterblich, wodurch es für den Klettermaxe eine tödliche Gefahr darstellt.

Auf dem Weg zur Geldtruhe sichtet unser kleiner Held in einem der erreichten Stockwerke einen vom Computerprogramm zufällig ausgewählten Gegenstand. Ergreift er diesen, so erhält er ein Zusatzleben. Gelingt es ihm endlich, das oberste Stockwerk zu erklimmen, gehört ihm die Geldtruhe, wenn er sie berührt, und er erhält außerdem 1000 Punkte.

Vor Freude vollführt er daraufhin einen Luftsprung, und landet sicher an einem Fallschirm auf der Erde. Gelingt es dem Spieler nicht, mit einem der vier ihm zur Verfügung stehenden Männchen die Geldtruhe zu erreichen, so wird dies höchst originell dadurch bekanntgegeben, daß auf dem Bildschirm „Game over“ erscheint, und nach

einer kurzen Verzögerungszeit das Gebäude durch den Aufprall des Männchens auf der Erde lautstark bis in seine Grundfeste erzittert.

Hier zwei strategische Tips: Es ist von Vorteil, den Klettermaxe möglichst häufig die Gerüstrohre wechseln zu lassen, um das Risiko zu vermindern, von einem herabfallenden Gegenstand getroffen zu werden. Zum zweiten ist es oftmals günstiger, auf Punkte zu verzichten und die lästigen Quälgeister nicht zu zerquetschen, sondern sie zu überspringen.

Squish 'Em gefiel beim Test durch seine beeindruckende Grafik und seinen überdurchschnittlichen Spielwitz. Das Spiel ist als Steckmodul auch für die Geräte Commodore VC-20 und Atari 400/800 erhältlich. Da der Hersteller mit einem großen Markterfolg rechnet, hat er es auch als Videospiegel umgesetzt für die Systeme Atari und Colecovision.

Björn Schwarz

Bezugsquelle:
Concept Video GmbH,
Winfriedstr. 11,
8000 München 19.

REPTON (Sirius)

Um es vorwegzunehmen: Dieses Spiel ist super, und dürfte an Spielwitz und Action so ziemlich alles in den Schatten stellen, was es sonst noch an Weltraumspielen für Heimcomputer und Videospiegelkonsolen gibt.

Kurz die Ausgangssituation: Eine Stimme meldet sich in höchster Erregung über Funk in der Kommandozentrale des Star Fighters „Armageddon“: „Code Crimson, hören Sie mich? Höchste Alarmstufe! Die Quarriors haben den Planeten Repton angegriffen und besetzt. Sie bauen eine Basisstation und verzehren unsere Energievorräte. Sie überwachen Repton mit allen Mitteln, die sie erbeutet haben. Sie und Ihre Squadron sind unsere letzte Hoffnung!“ „Ich bin schon unterwegs, Commander!“ „Es eilt, Leute. Gebt acht auf...“ (Unterbrechung).

„Commander?! Kommen Sie! Commander?“ Wird das Raumschiff „Armageddon“ rechtzeitig eintreffen, um Repton zu retten, oder werden die feindlichen Quarriors die Raumkolonie übernehmen?

Der Spieler übernimmt das Kommando an Bord des Raumschiffs „Armageddon“. Neben seiner Laserkanone ist es mit Atombomben bewaffnet und besitzt darüberhinaus einen Radarschirm sowie ein Energieschutzschild.

Die Quarriors greifen ständig an mit Nova-Cruiser-Raumgleitern und fliegenden Untertassen, unterstützt durch Aufklärungssatelliten. Gelingt es nicht, sie zu zerstören, muß ihnen doch wenigstens ausgewichen werden. Weitere Schikanen: Wenn die Nova-Cruiser-Raumgleiter getroffen werden, teilen sie sich in vier kleine, kampfstärke Einzel-Raumschiffe. Es gibt Minenleger, die Minen in den Flugweg der „Armageddon“ legen, und sogenannte „Dynes“ senden tödliche Strahlen aus.

Repton ist unglaublich aktionsreich, was es unmöglich macht, das Spielgeschehen an dieser Stelle näher zu erläutern. Mit einem Wort: Wahnsinn! Dem Spieler wird äußerste Konzentration abverlangt, auch schon bei der Bildschirmanzeige von Spielanweisungen, die das Computerprogramm liefert. Leider sind diese Anweisungen in englisch gehalten. Ansonsten stimmt bei **Repton** wirklich alles.

Björn Schwarz

Bezugsquelle:

Concept Video GmbH,
Winfriedstr. 11,
8000 München 19.

BLUE MAX (16 K, 32 K)

(Synapse/Atari 400/800)

Ein kriegerisches Spiel für den Computer ist das in der Tat. Und sicher wird es wie stets Kritiker geben, die herbe Bedenken anmelden. Doch Kritik hin oder her: **Blue Max** fasziniert unter allen Gesichtspunkten, ob das nun die exzellente Grafik, die ständige Aktion oder die Anforderung an das Konzentrationsvermögen in allen Spielphasen ist.

Der Spieler übernimmt die Rolle des englischen Fliegerassens Max Chatsworth (Spitzname „Blue Max“), der 1915 zum Schrecken der Achsenmächte wurde. Bei Spielbeginn ist der Doppeldecker durch Drücken (!) des Joysticks hochzuziehen, nachdem die Startgeschwindigkeit von 100, auf dem Bildschirm mit SPD 1 Speed angezeigt, erreicht ist. Unser „Instrumentenbrett“, das Control Display, informiert uns außerdem über die vorhandene Treibstoffmenge (F = Fuel), den Bombenvorrat (B), zeigt die Höhe an (ALT = Altitude) und weist aus, ob Wind weht (W).

Ein rotes Sternchen meldet die Annäherung eines gegnerischen Flugzeuges von oben. Blinken die Buchstaben „R“ oder „L“ (für Runaway bzw. Landing gear) müssen wir landen.

Unsere Aufgabe besteht darin, gegnerische Flugzeuge abzuschießen, Brücken, Gebäude und Stellungen zu bombardieren, usw. - und eben so Punkte zu sammeln. Statusmeldungen, z. B. Treffer an der Maschine, richtige Angriffshöhe oder zu tiefer Flug werden vom Computer in unterschiedlichen Farben signalisiert. Nach erfolgreich abgeschlossener Mission, signalisiert durch „Grün“, landen wir, um den „Orden“ in Empfang zu nehmen.

Durch Drücken von „Reverse CTRL“ wird übrigens die Funktion des Joysticks der Wirklichkeit angepaßt. Dann nämlich steigen wir beim Heranziehen und sinken beim Wegdrücken des Sticks.

Blue Max gehört zu den derzeit wohl besten Spielen des Genres. Um es in den Griff zu bekommen, sind viele Trainingsstunden Voraussetzung. Eine perfekte Computersimulation! h.h.

SHAMUS (16 K)

(Synapse/Atari 400/800)

Nach dem ersten Hinsehen sagt man: Kenn ich doch. Das ist eindeutig frei nach **Berzerk**. — In Teilen mag das stimmen. Doch wie stets der Reihe nach.

In einem Labyrinth, bestehend aus 32 Räumen, begegnen dem Spieler, der den Akteur **Shamus** führt, fremdartige, dabei sehr aggressive Kreaturen. Natürlich steht jetzt die Frage an, warum man sich denn überhaupt da befindet. Hier gilt es, den ominösen Bösewicht Shadow aufzuspüren, der irgendwo im Zentrum des Labyrinths verborgen ist. Folgerichtig wollen uns die vorerwähnten Kreaturen an der Suche hindern. Shadow selbst verläßt in unregelmäßigen Abständen seine Kommandozentrale und versucht ebenfalls, uns am Zeug zu flicken.

Geschossen wird auch bei **Shamus**. Actionknopf gedrückt, den Joystick in die betreffende Schußrichtung und . . . BUMM! Aber in diesem Spiel ist Schießen nur ein Mittel zum Erreichen des Ziels. Wie es Labyrinthspiele an sich haben, wird Köpfchen verlangt, Kombinationsvermögen und Strategie! Zumal Schlüssel zu finden sind, die in farblich entsprechende Schlösser passen. Nur so kommt man auf die nächste Spielstufe bzw. in den nächsten Schwierigkeitsgrad. Davon gibt es vier. Also ein großangelegtes Szenarium grafisch, und damit verbunden jede Menge Überraschungen garantiert.

Extraleben gewinnt man, wenn es gelingt, eine blubbernde Flasche (wohl mit Lebenselixier gefüllt) zu erreichen. Als Dreingabe tauchen in manchen Räumen Fragezeichen auf, die stets für Überraschungen positiver wie negativer Art gut sind.

Die Labyrinthwände dürfen nicht berührt werden, sonst kostet das ein Leben (deshalb der Verweis auf **Berzerk**). Die sogenannten „Robo-Droiden“ schießen und verhalten sich ähnlich wie die Roboter in diesem Spiel. Und sucht man nach weiteren Übereinstimmungen, erkennt man im „Shadow“ den „Bösen Otto“ wieder. Darin erschöpfen sich denn auch die Gemeinsamkeiten. **Shamus** ist ein überaus komplexes Spiel, das man erst nach intensivem Training beherrschen lernt. Eins steht fest: Viel Spiel fürs Geld.

WAVY NAVY (48 K)

(Sirius/Atari 400/600/800)

Alle Mann an Deck!

„Fast Action Games“ mit brillanter Grafik, Gags, witziger Animation sind seit je die Markenzeichen der kalifornischen Software-Profis. Mit **Wavy Navy**, das bislang nur für den Apple verfügbar war, wird die Atari-Programmibibliothek um einen Meilenstein bereichert.

Als Schütze eines Patrouillenbootes sieht man sich pausenlos Attacken irrsinniger Kamikaze-Flieger ausgesetzt; da treiben Minen herum, dröhnen Raketen durch die Landschaft und es regnet Explosivmaterial. Ein Kriegsspiel, gewiß. Nur: das ist in bester Cartoonmanier umgesetzt, und im Eifer des Actionknopf-Drückens und Ausweichens auf den wirklich wogenden Wellen abstrahiert man den Grundgedanken völlig. Was bleibt, ist der Ehrgeiz, sich vom „Galeerensklaven“ über den „Bootsmann“ bis zum „Admiral“ oder gar (schön anzüglich) zum „Präsidenten“ hochzuarbeiten.

Ein unglaublich schnelles Spiel; für Liebhaber des Genres ein Leckerbissen. h.h.

Wahnsinn: Perry Rhodan's Video-Spiele!

ITV 1/83



Nur die besten für meine Perry Rhodan-Serie!

„Auf diese neuen Video-Spiele von ITT Family Games heb ich voll ab. Wochenlang hab ich meinen Atari* VCS 2600 mit den tollsten Weltraumspielen gefüttert, unzählige feindliche Angriffe abgewehrt und Tausende galaktischer Raketen abgeschossen.“

Dann hab ich die besten Video-Spiele für Dich ausgesucht. Und jede Cassette kostet nur 79,- Mark (unverbindliche Preisempfehlung). Fremde Roboter greifen an. Mit galaktischen Strahlen, Spinnen und Zerstör-Sonden. Du bist der Kommandant der **Laser Base**.

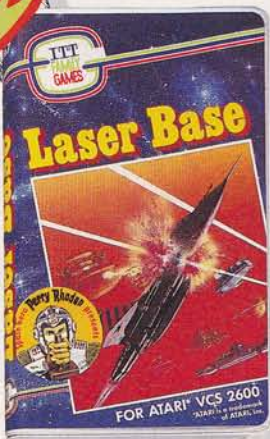


100 Punkte. Keine Zeit für einen Freudentanz. Sei schnell! Vorsicht! Da, eine Galaxie-Spinne von rechts. Roarrrrrrrr! Das ist ja gerade nochmal gutgegangen! Auf ins nächste Abenteuer.

Dein Alpha Jet macht sich auf den Weg, feindliche Raketenbasen in **Cosmic Town** zu zerstören. Geschoßhagel! Zong, Zang, Zwing! – Ausweichen! Was ist das? Ferngelenktes Flugobjekt mit vollem Kurs auf Deinen Alpha Jet. Du ziehst den Kürzeren. Aber, Du hast immer eine neue Chance. Fang einfach von vorne an.

THAT'S ITT!

Fire Birds – die Invasion der Feuer-vögel. Das ist der absolute Härte-Job. Denn nur, wenn Du tatsächlich den Hyper-Super-High-Score von 999.999 Punkten erreichst, hast Du die Invasion



endgültig zurückgeschlagen. Du schaffst das nur mit viel Training. Fang gleich an!



Du findest die Perry Rhodan-Serie überall dort, wo gute Video-Spiele angeboten werden. Und hier ist das Super-Extra für jeden Fan:



Das ist Deine High-Score Clubkarte.

Ich lade Dich ein, kostenlos Mitglied im High-Score Club von ITT Family Games zu werden. Da gib'ts Poster, Aufkleber, Clubausweis, Clubzeitung und, und, und...

Gleich den Coupon ausschneiden und einschicken an: ITT Family Games, High-Score Club, Postfach 1720, 7530 Pforzheim.

Coupon

Schick mir alles über den High-Score Club. Kostenlos.

Name, Vorname

Geb.-Datum

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

79.00

*ATARI is a trademark of ATARI, Inc.

ITT

Neues vom Synthesizer

von MICHAEL METZLER

Zum elektronischen Spielvergnügen gehört die elektronische Musik. Wer Spaß an den synthetischen Begleitsounds bei Video- und Computerspielen hat, wird sicher schon mal mit dem Gedanken gespielt haben, selbst Musik zu machen. TeleMatch stellt Ihnen hier einige Klangerzeuger vor, die Sie sich unbedingt anhören sollten. Ein Spielspaß ganz besonderer Art, den auch musikalische Laien auf Anhieb haben werden.

Ob bei Videospiele, bei Pop- oder experimenteller Musik, der Synthesizer gehört dazu. Nur ist es allemal eine Preisfrage, inwieweit die eigenen Klangvorstellungen verwirklicht werden können. Wir stellen nachfolgend eine kleine Auswahl guter und preiswerter Geräte vor die wenig kosten und viel Spaß bringen. Aus dem Hause Roland ist ein kleiner Synthi neu auf dem Markt, der SH-101. Wir waren sofort von dem satten und klaren Sound begeistert. Roland ist seiner alten Linie treu geblieben. Durch vielseitige Modulationsmöglichkeiten können die tollsten Klänge erzeugt werden. Von Wellengestöße, Kojotengeheul und der guten alten Dampflock bis hin zur Bachtrompete ist alles möglich. Die einmal eingestellten Sounds lassen sich jedoch nicht speichern.

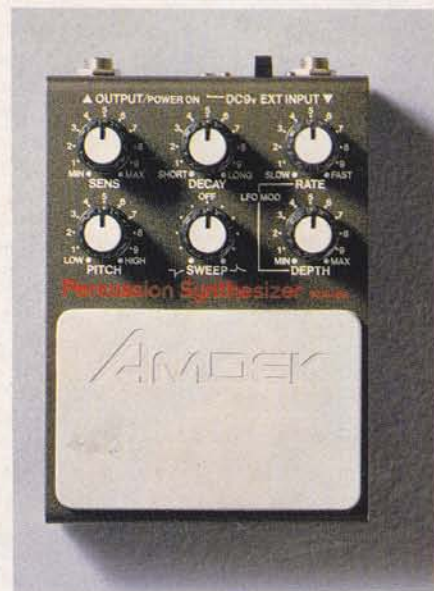
Klangquelle ist ein VCO (Voltage Controlled Oscillator), der eine variable Rechteck- und Sägezahnwelle erzeugt. Ferner können in einem internen Mixer ein Suboszillator und Rauschen (wichtig für alle Effekte) dazugefügt werden. Roland hat noch weitere „Extras“ in den Synthi eingebaut. So das Auto-Arpeggio, das auf dem Keyboard gegriffene Akkorde in Arpeggio-Musik zerlegt. Sie können wählen zwischen drei Funktionen, nach oben, nach unten, nach oben und unten.

Die Geschwindigkeit wird durch den LFO (Low Frequency Oscillator) geregelt, sofern kein externes Gerät, z.B. eine Rhythmusmaschine, die Steuerung übernimmt. Ein weiteres Plus des SH-101 ist der Sequencer. Bis zu 100 Schritte können programmiert werden. Über die Tastatur werden die Noten eingespielt. Nachträglich können Haltebögen und Pausen eingefügt werden. Die Sequencerschritte bleiben durch ein Memory erhalten. Und damit die Daten nach dem Ausschalten des Gerätes nicht verschwinden, versorgen Batterien den Speicher mit Strom. Sechs Babyzellen à 1,5 Volt sind nötig. Was, soviel braucht man für einen Speicher? Oder sollte am Ende der ganze Synthi damit betrieben werden können?

Richtig! Der Clou des SH-101 ist seine Unabhängigkeit vom Netzgerät. Natürlich kann er wahlweise durch ein Netzadapter betrieben werden, aber den Spieler bindet kein Kabel mehr an seinen Platz. Durch einen Gurt läßt sich der Synthi wie eine Gitarre umhängen. Ein an der linken Seite angeschraubter Modulationsgriff gibt festen Halt. Ein Synthi macht noch keine Symphonie! Dazu gehören meist Effektgeräte und Rhythmusmaschinen. Auch hier bringt Roland Neues: Die Produktlinie des japanischen Herstellers AMDEK. Die große Palette an Effektgeräten (Chorus, Flanger, Phaser) so-

wie ein Rhythmusgerät gibt es jetzt als Selbstbausatz.

Damit kann man endlich mal ins Innere dieser Geräte blicken und ein bißchen den Zusammenhang verstehen. Der Zusammenbau ist überraschend unkompliziert. Gehäuse, Kabel, Schalter und Dioden müssen mit der fertig gelöteten Platine verbunden werden. Lötzinn liegt bei, und auch wer noch nie einen LötKolben in der Hand hatte, wird hier keine Schwierigkeiten haben. Die Bauanleitung ist sehr übersichtlich und leicht verständlich. Wir hatten weder Probleme mit dem Percussion-Synthesizer PCK



Zahllose Effektmöglichkeiten bietet der Percussion-Synthesizer PCK 100 von AMDEK. Die Steuerung erfolgt über die sechs Drehregler oben.

Gerät	Verwendungszweck	Besonderheiten	Hersteller	Ca.-Preis
SH-101	sehr gut für Soli	Sequencer, Batteriebetrieb, monophon	Roland	900,-
PCK 100	Effekte aller Art	viele Modulationen	AMDEK	160,-
RMK 100	Rhythmusmaschine	programmierbare Speicher	AMDEK	310,-
Poly-61	sehr guter Soundteppich, polyphon	Digital, zwei Oszillatoren pro Stimme	Korg	2.500,-
SAS-20	Synthesizer und Rhythmusgerät	Compu-Magic-Begleitautomatik, polyphon	Korg	1.950,-



Rhythmusgruppe inklusive beim „Personal Keyboard“ von Korg (oben). Mit der RMK 100 werden die Rhythmen geschrieben und gespeichert.

Neues vom Synthesizer



Der monophone Synthesizer SH-101 von Roland ist durch seine kompakte Bauweise und übersichtlichen Bedienungselemente ideal für Einsteiger und Profis.

100 noch mit der Rhythm Machine RMK 100.

Der Kleinst-Synthi PCK 100 ist für Space- und Percussion Effekte ideal. Auf der Oberseite ist ein Platte angebracht, darunter steckt ein kleiner Lautsprecher. Durch einfaches Schlagen auf diese Gummiplatte reagiert der Synthi sofort. Chinagong und Feuerwehirsirene sind die leichtesten Übungen. Interessant wird es beim Zwitschern von Vögeln oder beim Absturz eines Flugzeuges. Die Sounds überzeugen, und das Gefühl, es selbst zusammengebaut zu haben, ist auch ganz schön.

Mit dem RMK 100 können beliebige Rhythmen programmiert werden. Die Bauzeit für die Geräte betrug sechs bzw. zweieinhalb Stunden.

Auch bei Korg hat sich allerhand getan. Der neue sechsstimmige Synthesizer heißt Poly-61. Ein polyphones Keyboard, ausgerüstet mit 64 Speichern. Die vom Werk mitgelieferten Sounds sind sehr gut und aus Ausgangsbasis ideal. Jeder kann nach seinem Geschmack die Programme ändern. Einschalten und spielen, das ist zum Kennenlernen optimal. Es liegt noch eine Cassette bei, auf der weitere 64 Sounds gespeichert sind. Durch einen Kassettenrekorder können die Daten ausgetauscht werden.

Korg hat bei diesem Gerät erstmals DCO's

(Digital Controlled Oszillator) anstatt VCO's verwendet. Insgesamt zwölf DCO's, das bedeutet bei Sechsstimmigkeit zwei Oszillatoren pro Stimme. Der Klang wird dadurch voller und differenzierter. Verstimmt man die beiden Oszillatoren gegeneinander, so entstehen sehr schöne Schwebungen. Besonders bei Streicher- und Bläsa-sounds ist das wichtig. „Extras“ sind auch bei Korg Standard: Arpeggio, Chord-Memory (ein Akkord läßt sich speichern und durch andere Tasten transponieren), Hold und Kassetteninterface.

Bei der Programmierung eigener Klänge wird es etwas problematisch. Früher gab es für jede Funktion einen Drehknopf. Heute werden bei vielen digitalen Synthies die Funktionen der einzelnen Sektionen auf ein Display (Sichtfenster) gerufen und dann mittels Tipptasten (up and down) verändert. Eine Kombination aus Synthesizer und Rhythmusmaschine ist das „Personal Keyboard SAS-20“ von Korg. Neben einer Instrumenten-Sektion (Bläser, Streicher, Orgel usw.) steckt im Gerät selbst eine Rhythmus-Begleit-Sektion. Es kann durch zwei eingebaute Lautsprecher (stereo) betrieben werden, der Anschluß an die Stereoanlage entfällt. Natürlich hebt ein externer Verstärker den Klang, doch er ist nicht nötig.

Die insgesamt zwölf Sounds im SAS-20 sind erwartungsgemäß nicht so klar und durch-

dringend, wie sie ein Synthesizer erzeugt, der ausschließlich darauf programmiert ist. Doch für unsere Zwecke reichen sie voll aus.

Das Rhythmusteil umfaßt 16 verschiedene Rhythmen, die durch Tastendruck abgerufen werden. Weitere 32 Rhythmen können über zwei Cartridges eingelesen werden. Unter diesen 48 Möglichkeiten sind die gerade benötigten bestimmt dabei.

Außerdem besitzt das SAS-20 noch die „Computer-Magic-Begleitautomatik“. Drückt man die entsprechende Taste, so werden verschiedene Akkorde nach der Melodie und nach dem Rhythmus gespielt.

Der eingebaute Mikroprozessor übernimmt diese Arbeit. Da aber auf die Dauer ein gleichmäßiger Klang stört, können Akkord-Bass und Rhythmusvolumen gemischt werden. Bass oder Schlagzeug spielen somit auch nach Belieben. Damit erreicht man einen feineren Klang. Es wird nicht so schnell „eintönig“.

Aber entspricht das nicht voll einer Heimorgel? Wozu dann das? Im Prinzip richtig, doch das SAS-20 ist flexibler und auf das wesentliche reduziert. Das schlägt sich natürlich auch im Preis nieder. Der Hersteller hat in erster Linie ein Gerät für angehende Musiker konzipiert. Und Profis haben auch ihren Spaß damit. Für ein Synthi-Match ist der SAS-20 bestens geeignet.





ariosoft



Tele-Shop

Home-Computer-Software jetzt im Teleshop

Die aktuellsten Spitzenprogramme führender US-Softwarehäuser (Synapse, Broderbund, Creative Software, Funware, HES und Avalon

Hill) für Ihren Heim-Computer jetzt im Tele-Shop! Schnellste Lieferung durch Nachnahme-Postversand. Sofort bestellen - es lohnt sich.

Protector

Können Sie Ihren Mitmenschen helfen und sie in Sicherheit bringen, bevor der Vulkan ausbricht? Superaktion - tolle Grafik.
Atari Computer Steckmodul DM 139,00
Commodore C64 Compact-Cassette DM 99,00
Commodore VC20 Steckmodul DM 109,00

Fort Apocalypse

Mit dem Hubschrauber brechen Sie die Herrschaft der Kraalthaner und befreien die verklavten Bewohner. Großes Geschick wird verlangt.
Atari Computer Steckmodul DM 139,00
Commodore C64 Compact-Cassette DM 99,00

Pharaohs Curse

Es winken Freiheit und Reichtum, wenn Sie der teuflischen Mumie und dem bösen Geist von Rama entkommen. Ein ganzer Film auf dem Bildschirm.
Atari Computer Steckmodul DM 139,00
Commodore VC20 Compact-Cassette DM 99,00

Shamus

Bis zu 32 Räume in vier Ebenen und alle voller Gefahren. Hier ist Angriff noch immer die beste Verteidigung.
Atari Computer Steckmodul DM 139,00
Commodore C64 Compact-Cassette DM 99,00
Commodore VC20 Steckmodul DM 109,00

Necromancer

Sämtliche Macht ruht in den Händen des bösen Zauberers. Sie allein können die Menschheit aus seiner Macht befreien.
Atari Computer Steckmodul DM 139,00

Blue Max

Sie sind Kampf-Flieger über realistischere 3-D-Landschaft. Angreifen, Zwischenlandung zur Reparatur - Spitzen-Action-Simulation.
Atari Computer Compact-Cassette DM 99,00

Dimension X

Alarm - die galaktische Flotte greift an. Jetzt wird die Wunderwaffe Dimension X aktiviert - wer wird überleben! Einmalig in Grafik und Simulation.
Atari Computer Compact-Cassette DM 99,00

Driving Demon

Das realistische Autorennen - mit Schalten, Ölverlust, Kollisionen und Maschinenschaden. Spitze - weil so realitätsnah.
TI99/4A Steckmodul DM 125,00

Ambulance

Wer bringt die Patienten auf dem schnellsten Weg ins Krankenhaus? Viel Verkehr und sogar Zugverkehr erschweren die Aufgabe.
TI99/4A Steckmodul DM 125,00

Rabbit Trail

Ein Hase auf der Straße mit vielen Autos - und dann noch Wiesel, Falken und Fallen. Eine hochinteressante Frogger-Variante.
TI99/4A Steckmodul DM 125,00

Hen House

Aufregung im Hühnerhaus - Wölfe und Wild- diebe wollen Farmer Jones die Eier klauen. Doch jeder gefüllte Korb bringt Punkte.
TI99/4A Steckmodul DM 125,00

Ant Colony

Als Kammerjäger mit der Spraydose müssen Sie eine wütende Schar von Ameisen vertreiben. Ganz schön hektisch - für echte Könner.
TI99/4A Steckmodul DM 125,00

Predator

Sie als Adler müssen Ihren Hort vor gefiederten Eindringlingen schützen. Hitchcock könnte nicht spannender sein.
Commodore VC20 Steckmodul DM 109,00

Gridrunner

Mit Ihrem blitzschnellen Raumschiff bekämpfen Sie die Grids - feindliche Droiden. Retten Sie die Erdbewohner.
Commodore VC20 Steckmodul DM 109,00
Commodore C64 Steckmodul DM 125,00

Turtle Graphics II

Eine leicht erlernbare Computersprache als Kombination von LOGO und PILOT. Der ideale Einstieg in die spannende Computer-Welt.
Commodore C64 Steckmodul DM 159,00

A. E.

Schwadronen von fliegenden Untertassen greifen vom Himmel aus an - eine Welle nach der anderen. Action in toller Grafik.
Commodore VC20 Steckmodul DM 109,00

Choplifter

Mit Ihrem Hubschrauber müssen Sie 64 Menschen retten, die sich hinter den feindlichen Linien befinden. Es ist nicht leicht, ein Held zu sein.
Atari Computer Steckmodul DM 139,00
Commodore VC20 Steckmodul DM 109,00
Commodore C64 Steckmodul DM 125,00

Seafox

Als U-Boot-Kommandant steht vor Ihnen ein Konvoi von feindlichen Schiffen - die einzige Verbindung nach oben ist das Versorgungsschiff. Spannend!
Commodore VC20 Steckmodul DM 109,00
Commodore C64 Steckmodul DM 125,00

Serpentine

Hungrige Schlangen müssen Sie bekämpfen - nur dann kann Ihre Brut überleben. Werden Sie es schaffen?
Commodore VC20 Steckmodul DM 109,00
Commodore C64 Steckmodul DM 125,00

Sky Blazer

Mit dem Sky Blazer geht es gegen Raumschiff-Radarstationen, Tanks und das Kontrollzentrum der tödlichen Feinde. Retten Sie die Menschheit.
Commodore VC20 Steckmodul DM 109,00

Save New York

Monster bedrohen die Stadt New York. Mit allen Mitteln müssen Sie Ihre Stadt vor noch größerem Unheil bewahren. Witzig und spannend.
Commodore VC20 Steckmodul DM 109,00
Commodore C64 Steckmodul DM 125,00

Terraguard

Eindringlinge wollen mit ihrem Raumschiff auf der Erde landen. Kämpfen Sie und verteidigen Sie Ihre Basis.
Commodore VC20 Steckmodul DM 109,00

Voyager I

Roboter sind wild geworden und bedrohen das Raumschiff. Können Sie rechtzeitig die Generatoren zerstören und die Roboter ausschalten?
Atari Computer, VC20 Compact-Cassette DM 79,00

Moon Patrol

Mondmenschen bedrohen die Erde - ein spannendes Science-Fiction-Abenteuer.
Atari Computer, C64 Compact-Cassette DM 79,00

Roadracer + Bowler

Zwei spannende Autorenn-Spiele auf einer Cassette. Für wirklich schnelle Leute und gute Autofahrer.
Atari Computer, C64 Compact-Cassette DM 79,00

Andromeda Conquest

Ein Strategie-Spiel mit der Aufgabe, neue Lebensräume innerhalb unseres Sternensystems zu schaffen.
Atari Computer, C64 Compact-Cassette DM 79,00

Guns of Fort Defiance

Sie kommandieren eine Artillerietruppe aus dem 19. Jahrhundert. Ein Spiel, das viel Taktik erfordert.
Atari Computer, C64 Compact-Cassette DM 79,00

Telengard

Finden Sie Ihren Weg durch das Labyrinth der Unterwelt. Sie entdecken Dinge, die vor Ihnen niemals ein Mensch gesehen hat.
Atari Computer, C64 Compact-Cassette DM 79,00

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

Name Vorname

Straße

PLZ/Ort

Telefon

Programm

Computer

per V-Scheck

per Nachnahme (+ DM 4,50 Postgebühr)

Bitte einsenden an:
Tele-Shop
Postfach 32 32 15 · 2000 Hamburg 13

Der Mutant

Der Spielautomat meldete einen Höchstgewinn nach dem anderen. Und als Brownie es zum zweihundertvierzehnten Mal in ununterbrochener Reihenfolge geschafft hatte, roch ich eine Ratte. Eine große, ölg-braune Ratte. Beim zweihundertfünfzehnten Mal beobachtete ich ihn genau.

Er nahm eine Münze, schob sie in den Schlitz und bediente den Starter. Wieder der Hauptgewinn, und die Belohnung in Form eines Stücks Käse purzelte heraus. Er fing an zu knabbern, und unterbrach das nur einmal, um mich anzusehen und mir zuzublitzeln. Das beseitigte meine letzten Zweifel: Brownie benutzte Körpersprache. Brownie war schon ein verflixter Kerl. **Ratte norvegicus**, um genau zu sein. Er war das Endergebnis selektiver Zucht, ein Nachfahre von Myriaden Nagetiarmärtyrern für die Wissenschaft. Aber die Zucht, die zwar zu seiner ungewöhnlichen Größe geführt hatte, konnte unmöglich für seinen geradezu märchenhaften IQ verantwortlich sein. Brownie war ein Mutant. Oder nicht? Manchmal glaube ich, etwas aus dem All hatte Brownie übernommen. Was auch immer die Ursache sein mochte, die Wirkung wurde von Test zu Test deutlicher. „Brownie“, sagte ich vorwurfsvoll, „du hast die Maschine verstellt.“

„Wer, ich?“ schrieb er auf die Tafel. „Ich meine nicht die Ratte in Lilian Russels Haar.“

Die Türglocke läutete.

Brownie kauerte sich zur Verteidigungsstellung eines Boxers zusammen. Er wußte, daß mich das immer zum Lachen brachte.

Aber dieses Mal sagte ich nur: „Laß das, Sportsfreund.“ Und als ich zur Türging, stieß ich noch zwischen den Zähnen hervor: „Und damit meine ich Sport. Biologischen Sport.“

„Was murmelst du da in deinen Bart?“ fragte mich Isabel, nachdem sie mein glattrasiertes Gesicht geküßt hatte.

„Es ist wegen Brownie“, antwortete ich.

„Was hat Bruder Ratte denn nun schon wieder ausgefressen?“

„Er schummelt beim Spielen.“

„Was erwartest du auch, wenn du die Tiermoral mit deinen Spielautomaten korrumpierst? Was meinst du wohl, was der Tierschutzverein dazu sagen würde, wenn er es wüßte? Übrigens, Liebling, wie lange möchtest du Brownie noch hierbehalten?“ „Ich schätze, ich kann ihn nicht länger auf Eis liegen lassen, Liebling“, gab ich zu. „Ich bin wohl ein zu großes Risiko eingegangen,

als ich ihn hier behielt, statt ihn im Schullabor unterzubringen.“

Isabel sah zu Brownie. Er hob den Blick von einem Comic und sah sie ohne zu blinzeln an. Isabel zitterte und trat näher zu mir.

„Er macht mir Angst“, gestand sie. „Es ist nicht **richtig**, wenn eine Ratte lesen und schreiben kann.“

Ich sah Brownie an, der wieder in seinen Comic vertieft war, und ich mußte zugeben, daß Isabel da nicht so unrecht hatte.

„Ein schwerer Schlag für den menschlichen Stolz“, sagte ich. „Aber bedenke doch, was es für die Evolutionstheorie bedeutet. Und bedenke, was es bedeutet, den Menschen durch das Auge einer Ratte geschildert zu sehen. Und...“

„Und denke daran, was es für uns bedeutet, wenn wir den Zug verpassen“, erinnerte mich Isabel.

Ich sah auf die Uhr.

„Himmel!“ sagte ich. „Ich komme gleich mit dir.“ Ich ging zu Brownies Käfig. „Hör zu, Brownie, wir fahren übers Wochenende weg. In der Maschine ist genügend Käse und soviel Wasser, wie du nur willst, okay?“ Brownie nickte, und wir machten uns auf den Weg.

Im Speisewagen fragte mich Isabel: „Glaubst du nicht, daß deinem Schüler ein solches Mahl lieber wäre als nur Wasser und Käse?“ Ich sah wie die Masten vor dem Fenster vorüberhuschten.

„Um die Wahrheit zu sagen, Isabel“, gestand ich, „ich glaube, daß er seinen Käfig verlassen kann, wann immer er will. Ich bilde mir ein, er hat von dem Scotch getrunken, den ich im Schrank habe.“

Wir waren beide sehr schweigsam, bis der Zug die Berge erreichte. Dort wusch der Anblick des weißen Schnees unsere Gedanken rein.



Doch unsere Gedanken wurden wieder zunehmend düsterer, während die Masten auf der Strecke zur Stadt in umgekehrter Folge erneut vorüberhuschten. Wir eilten so schnell wie möglich zum Haus.

Brownie war nicht mehr im Käfig. Der Käfig war gar nicht da. Brownie hatte ihn auseinandergenommen und zu etwas anderem umgebaut.

Als wir eintraten, rollte ein Miniaturpanzer, der sehr einem Spielautomaten ähnelte, auf uns zu. Die winzige Kanone im schwenkbaren Turm forderte uns auf, zur gegenüberliegenden Wand zu treten.



Der Panzer fuhr ein Stück zurück. Die Klappe ging auf, und Brownie sah heraus. Er trug als Gefechts Helm einen rostfreien Edelstahltopf auf dem Kopf.

„Brownie“, sagte ich. „Was soll den das nun wieder bedeuten?“

Er deutete nach links. Ich sah eine Botschaft, die er an die Wand geschrieben hatte.

„**Deine Freundin wird mit mir kommen**“, lautete sie. „**Ihr wird nichts geschehen, wenn du meinen Befehlen Folge leistest. Beweg dich nicht von der Stelle, ich werde bald zurück sein.**“

„Einen Augenblick, Brownie“, sagte ich. Aber sein Kopf verschwand, der Deckel fiel klappernd zu. Der Panzer begann zu rollen. Die Art, wie das Kanonenrohr auf Isabels Herz zielte, trieb mir den Schweiß auf die Stirn.

„Es wird besser sein, wenn wir ihm gehorchen, Liebes“, sagte ich.

Als Brownie mit Isabel hinausging, folgte ich ihnen, aber das Kanonenrohr schwang

von Edward Wellen

Originaltitel: The Big Cheese
Copyright © 1953 by Edward Wellen
Aus: Imagination, May 1953
Aus dem Amerikanischen von Joachim Körber



herum und feuerte eine Salve an meinem Kopf vorbei. Ich wich zurück. Ich konnte nur warten, bis er zurückkam. Nein! Ich mußte in der Zwischenzeit etwas unternehmen. Aber was? Wenn Brownie beschloß, mein Haus als Operationsbasis zu benutzen, würde er wahrscheinlich früher oder später auch wieder von meinem Scotch trinken. Ich schüttete Rattengift in die Flasche. Was sonst noch? Natürlich, die Polizei! Die Stimme eines Schreibtischveterans antwortete mir am Telefon.
„Vierzehntes Revier. Sergeant Martin.“
„Sergeant, eine Ratte hat meine Verlobte entführt.“
„Beruhigen Sie sich, Mister. Schildern Sie mir den Tathergang. Wer, wo, wann? Wie sah der Kerl aus?“
Ich sagte es ihm.
„Eine **echte** Ratte, so. Und sie fährt mit einem Panzer? Ich verstehe. Sie bleiben, wo sie sind, Mister. Ich werde Detektive Can sofort mit dem Fall beauftragen.“

Ich wurde wütend. Ich habe Freunde bei den Bullen und weiß, daß „Detektive Can“ ihr Ausdruck für Mülleimer ist. Mein Wortschwall brachte die Leitung zum Glühen.
„Beruhigen Sie sich, Mister...“ begann die Stimme, aber ich hörte nicht mehr hin. Unter der Tür erschien das Kanonenrohr von Brownies Panzer. Ich legte auf. Der Panzer fuhr ins Zimmer und kam zum Stillstand.
Als Brownie herauskam, fragte ich ihn:
„Was hast du mit Isabel gemacht?“

Brownie deutete auf eine Stapel Kalenderblätter, die umgekehrt auf dem Boden lagen. Auf dem obersten stand die Antwort auf meine Frage:
„Das Mädchen ist meine Geisel. Sie ist an einem sicheren Ort.“
„Was für Lösegeld möchtest du? Käse? Ich gebe dir soviel Käse, wie du willst, Brownie.“

Die Antwort darauf stand auf dem zweiten Blatt: „Ich möchte, daß du mir hilfst, eine Armee von Ratten zusammenzustellen.“
Auf dem dritten Blatt stand: „Wenn du dich weigerst, stirbt das Mädchen.“
Auf dem vierten Blatt stand: „Ich möchte die Welt beherrschen.“

Diese verdammten Comics! Eindeutig, ich mußte seine Pläne mit dem Scotch durchkreuzen. **Jetzt.**

„Okay, Brownie“, sagte ich. „Trinken wir darauf.“ Ich öffnete den Schrank und holte die Flasche heraus. Ich füllte ein Glas für Brownie, das ich auf den Boden stellte. Dann wich ich zurück und schenkte mir selbst ein. Brownie wartete, daß ich zuerst trank.

Ich atmete tief durch und trank. Brownie kam aus dem Panzer heraus. Er trank von dem Scotch, wobei er keinen Blick seiner Knopfaugen von mir ließ. Ich ließ ihn das Glas leeren, bevor ich sprach.



„Brownie, dein Drink war vergiftet.“ Kaum hatte ich das gesagt, spürte ich das Gift in mir wirken. Es zog mir die Eingeweide zusammen. Auch Brownie merkte es. Sein zuckender Körper und der peitschende Schwanz bewiesen es. Ich hatte große Schmerzen. „Brownie, wenn du mir sagst, wo das Mädchen ist, gebe ich dir ein Gegengift.“

Brownie suchte verzweifelt nach Kreide und schrieb dann: „Woher weiß ich, daß es nicht noch mehr Gift ist?“

„Ich werde zuerst eine Dosis nehmen“, sagte ich.

„Einverstanden“, schrieb er.

Rasch holte ich ein Brechmittel und schluckte eine Dosis. Ich mußte mich heftig übergeben. Dann ging es mir wieder besser.

„Und jetzt“, befahl ich erschöpft, „sag mir, wo sie ist.“

„Gefesselt... Baum... hinter... dem... Haus... im... Wald... schnell... das... Gegengift!“

Ich gab Brownie das Brechmittel. Das hatte ich ihm versprochen.

Er trank es, dann eilte er zum Panzer zurück. Er hielt mich mit der Kanone in Schach, während er auf den Turm schrieb: „Du Narr. Jetzt wirst du sterben. Nichts kann mich aufhalten...“

Brownie krampfte sich vor Schmerzen zusammen.

„Ratten können nicht kotzen“, sagte ich. „Das war's, du **Ratte.**“

Brownie sah mich an. „Du **Mensch**“, schrieb er, dann starb er.

Die neuesten E

von HELGE ANDERSEN

Schier unüberschaubar scheint das Angebot der sogenannten „Hand-held-Games“ zu werden, jener kleinen und kleinsten Elektronikspiele, die unzählige Fans begeistern, Gegner des elektronischen Spielvergnügens aber zur Verzweiflung bringen. Daß auch hier die Spreu vom Weizen getrennt werden muß, steht außer Frage. TeleMatch bringt einen Überblick sämtlicher aktuellen Spiele und sagt Ihnen, was warum empfehlenswert und wirklich neu ist.

Spielekritiker waren vor einigen Jahren nicht besonders glücklich über das sich abzeichnende Vorpreschen elektronischer Tischspiele, vermuteten sie doch — übrigens nicht ganz zu Unrecht — eine Vereinsamung, ein Aufden-Kopfstellen dessen, was eigentlich den Reiz des Spielens ausmachen sollte. Statt miteinander zu spielen, zu sprechen, Spaß zu haben, trat das isolierte Spielen in den Vordergrund, das konzentrierte, zumeist schweigsame Bemühen um hohe Punktzahlen.

Schnell herbeigesprochene Schreckgespenster konnten sich jedoch nicht in dem Maße ausdehnen, wie so mancher es vermutet, ja befürchtet hat. Die nicht-elektronischen Spiele sind nicht gestorben, der Vormarsch elektronischer Spiele hat sich in Grenzen gehalten. Unübersehbar ist jedoch nach wie vor die Flut all dessen, was jährlich an neuen Pieps- und Leuchtspielen bei uns angeboten wird.

Innerhalb der elektronischen Kleinspiele kann man zwei Gruppen unterscheiden. Salopp formuliert a) die Winzlinge, sprich: LCD-Spiele, und b) die ein wenig kompakteren Tischspiele. Furore gemacht haben seit ein, zwei Jahren die LCD-Spiele mit Uhr und

Höchstwertspeicher. Sie zählen auch derzeit noch zum Besten ihrer Art. Von ihnen soll im zweiten Teil die Rede sein. Beginnen wir mit den „anderen“ Spielen, die man nicht ohne weiteres in die Westentasche stecken kann.

Neu bei Arxon sind in diesem Jahr **Ms. Pac-Man** und **Donkey Kong** in geschrumpfter Arcade-Fassung. Es sieht tatsächlich aus wie im Werbespot: Ein Zauberer führt typische Handbewegungen aus, und das vor ihm in der Spielhalle sehende Spielgerät schrumpft solange, bis er es unter dem Arm mit nach Hause nehmen kann. Die beiden berühmten Arcade-Spiele erreichen — natürlich, muß man sagen — die Original-Qualität nicht ganz, auch nicht die der Videospiele gleichen Namens, aber man muß den Zusammenhang nicht herbeizubehalten. Die Ähnlichkeit ist unübersehbar, und der Schwierigkeitsgrad kann sich sehen lassen.

Was heißt denn hier 3-D-Wirkung?

Donkey Kong mußte natürlich auch von anderen Herstellern variiert werden; jeder möchte sich ein Stückchen vom großen Kuchen abschneiden. So bringt Lindy Elektronik den **Crazy Kong**, den zu spielen in der vorliegenden Fassung recht schwierig ist (deshalb für manche vielleicht besonders reizvoll). Ebenfalls dem Original entlehnt ist Tomys **King Man**. Sehr einfach grafisch umgesetzt, z.T. sogar zu abstrakt ist, das, was sich auf dem Bildschirm abspielt. Babykings gilt es zu überspringen (sie überhaupt als solche auszumachen, ist ohne Anleitung eine Meisterleistung!), Falltüren öffnen sich, bis man endlich das Mädchen befreien kann.

Zwar auch recht abstrakt — leider —, aber variantenreicher geht es bei Tomys **Lupin** zu. Durch drei Räume muß man irren, will man sich einen Schatz holen. Zuerst muß man blaue, verfolgende Gespenster überlisten und Schlüssel zum Safe ergattern. Mit einer Zauberpistole soll man die Gespenster vertreiben und drei Türen zur Schatzkammer öffnen.

Drei miteinander zusammenhängende Spiele für zwei Personen bietet Tomys **Alien Chase**, ein Weltraumspiel, das ohne unentwegtes Geballer auskommt. Jedesmal geht es darum, Marsmenschen zu fangen.

Am originellsten bei Tomy sind dieses Jahr die drei 3D-Spiele. Unter ihnen ragt **Thundering Turbos**, ein Autoüberholspiel, heraus. Man setzt ein solches Spiel an die

Augen wie ein Fernglas, schaut aber nicht nach vorn, sondern nach unten, damit das Licht günstig einfallen kann. Die 3D-Wirkung ist bei solchen kleinen Spielen imposant. Zum Spiel selbst Besagtes Autospiel zieht sich über sechs Minuten hin, gleichbedeutend mit drei Runden. Je mehr Autos passiert werden, desto besser.

Von dreidimensionalem Effekt ist auch bei einigen GAMA-Spielen die Rede, u.a. bei **Chicky Woggy**, **Home Sweet Home**, und **Dragon Castle**. Allerdings ist dieser Werbehinweis irreführend, denn die dritte Dimension ist ein Hintergrundbild, das lediglich zur Garnierung zählt. Eine spielbezogene Tiefenwirkung existiert nicht. Das lustigste der drei erwähnten Spiele ist **Home Sweet Home**: Eine Supermaus hilft kleinen Mäusen über Hindernisse hinweg, indem sie — via Spieler — rechtzeitig zur Stelle ist. **Chicky Woggy** variiert **Pac Man**, allerdings kindertümlicher dank des tierischen Sammelsuriums, und bei **Dragon Castle** findet ein Fechtkampf mit einem computer-gesteuerten Gegner sowie einem zeitweilig auftretenden Drachen statt.

Die von der Firma Apex vertriebenen „Entex“-Spiele haben in diesem Jahr zwei Favoriten: **Spiders** und **Turtles**, beide Arcade-spielen entlehnt, beide übrigens erfreulich gut umgesetzt. Die Spinnweben, die sich über den kleinen Schirm bei **Spiders** ziehen, stellen durchaus etwas optisch anderes dar als das, was man zumeist geboten bekommt. Im rechten Augenblick schießend zur Stelle zu sein, ist nicht einfach. Die Schildkröten aus den Fragezeichen-Fächern bei **Turtles** zu befreien und sich gleichzeitig der Angreifer zu erwehren, ist in dieser Tischversion sehr gut realisiert worden. Ein wesentlicher Nachteil, eine entscheidende Vereinfachung gegenüber der Fernseh-schirmfassung besteht nicht, im Gegenteil: zwei Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten.

Über Spielinhalte kann man streiten

Schmidt Spiel + Freizeit kommt in diesem Jahr mit drei elektronischen Neuheiten. Das schwächste ist für mich **Millionenraub**, und das vor allem deshalb, weil ich keinen spielerischen Humor darin erblicken kann, einen Bankräuber Geld stehlen zu lassen und ihm dabei noch behilflich zu sein. Er muß sich sogar den Weg freischiessen, wovon im Weg stehende Polizisten zu leiden haben. Wie hieß doch noch Ingmar Bergmanns Film? Ach ja: „Das Schweigen“...

Elektronikspiele



Für Minispiel-Fans ein vielfältiges Angebot (Abbildungen im Uhrzeigersinn): Triple-Version von Bandai „Gundam“, d.h. drei Bildschirme. Donkey Kong jr. von Nintendo. Roboter „Argas“ von Bandai bringt neuartige Schwierigkeiten ins Spiel: Nur wenn eine bestimmte Punktzahl erreicht ist, kann durch Zusammenstecken weitergespielt werden. „Penguin-Land“ (Bandai), „Manhole“ und „Mario's Cement Factory“ (Nintendo) sowie MiniCocktailspiel „Tutankham“ (Bandai)

Die neuesten Elektronikspiele

Spaßiger **Dracula** mit einer Fülle unterschiedlicher Symbole. Vor Tagesanbruch muß der zu steuernde Dracula wieder im Sarg sein, Prinzessinnen gebissen haben usw.; recht unterhaltsam gemacht. Clou ist die elektronische **Othello**-Version für schmale Hände. Der Computergegner ist ein sehr ernstzunehmender; wenn man ihn geschlagen haben sollte, kann man vermutlich seinen Erfolg lange Zeit nicht so recht glauben!

Bleiben noch zwei Lindy-Spiele zu erwähnen, nämlich die im Augenblick beste Tischversion des **Electronic Backgammon** sowie **Paint Roller**. In einem Labyrinth ist ein sogenannter Pinsel damit beschäftigt, alles mit roter Farbe einzufärben, was ihm auch gelänge, wenn er nicht einen Widersacher hätte...

Wer über LCD-Spiele spricht, der denkt in erster Linie an die der Fa. Bienengräber & Co., werden dort doch in erster Linie die nach wie vor besten flachen Spiele vertrieben, die „tricOtronics“ und ihre Nachfolger des japanischen Herstellers Nintendo. Natürlich gibt es eine Flut weiterer Spiele, z.T. sogar sogenannter Billigspiele, vertrieben von anderen Anbietern (erwähnen sollte man ein erstes Spielchen mit Mittelwellen-Ohrhörer-Radio der Fa. Lindy, bei dem der Gag jedoch in erster Linie im Radio, nicht im Spielablauf zu suchen ist; erwähnen könnte man das eine oder andere Spiel mit dreifach-Bildschirm, dessen Originalität ebenfalls nur der Gag, nicht aber das eigentliche Spiel ist), aber es empfiehlt sich beinahe in jedem Fall ein qualitätsbewußter Griff zu den etwas teureren Spielen, bei denen der Spielspaß wesentlich länger andauert. Bleiben wir bei einigen der neuesten Produkte aus dem Hause Bienengräber.

Neu: Die Cocktail-Spiele in Miniatur

Neu ist das Spiel **Circus** (japanischer Hersteller: Gakken), eine Variante der Circus-Videospiele verschiedener Anbieter. Kleine Clowns springen auf einer Wippe in die Höhe des Zirkuszeltens und werden akrobatisch von Partnern in Salto-Mortale-Manier aufgefangen — oder auch nicht, wenn der knopfdrückende Spieler es nicht will oder kann.

Hauptlieferant neben Nintendo bei Bienengräber ist Bandai, der Spielelegant aus Japan. Diese LCD-Spiele — nicht alle, aber doch einige — sind witzig; vor allem sind sie daran zu erkennen, daß man sie auf Anhieb gar nicht erkennen, einordnen kann ...! Fast jedes Bandai-Spiel ist in einem anderen Gehäuse untergebracht, so hat man es bei **Tutankham** mit einer Miniversion der Arcade-Tisch-Videospiele zu tun; es fehlt nur

noch der Minigeldbetrag seitlich. Tatsächlich seitlich gesteuert wird mit Taste und Mini-Joystick — übrigen reichlich unbequem im Vergleich zu den flachen Spielen. Um zum Schatz des Pharos zu gelangen, muß man sich im Innern der Pyramide mit allerlei Mumischem und Mystischem auseinandersetzen — nichts für Empfindliche! Oder man wendet sich **Algas** zu, einem Roboter, den man zerlegen kann und in dessen Brust sich ein Micro-LCD-Spielchen befindet — zwar kein besonders beeindruckendes, aber immerhin. Auch einen dreifachen Bildschirm wird man demnächst auf einem Bandaispiel sehen: **Gundam**. **Zaxxon**-artig, allerdings erheblich vereinfacht, findet eine Weltraumschlacht statt. Zunächst kämpft man auf zwei aufeinanderliegenden Schirmen. Dann klappt man Schirm 1 zurück und spielt auf der Rückseite des 1. Schirmes, bevor die Entscheidung auf Screen 3 fällt.

Weltraumschlacht im Zaxxon-Stil

Die ersten LCD-Spiele mit auswechselbarer Kassette werden kommen. Wahlweise kann man dann Pakete stapeln und zur Post bringen (Spielcassette 1) oder Autos überholen (Cassette 2, die als Duopack mit der ersten gemeinsam verkauft wird). Der Gag ist recht originell, die beiden Spiele sind nicht sonderlich aufregend.

Zaxxon wurde bereits erwähnt; wer es noch nicht kennt und wer kein Videospiel-system für dieses Arcadespiel besitzt, der kann es unter der Schulbank, im Freien oder zu anderen beliebigen Gelegenheiten im Miniformat spielen. Der berühmte Name weckt Hoffnungen, die jedoch nicht voll und ganz — im Vergleich zur Vielfalt der Arcade-Handlungsabläufe — erfüllt werden. Was allerdings bleibt, ist tatsächlich eine Weltraumschlacht mit ansatzweiser 3D-Wirkung.

Die Bandai-Solarspiele haben alle den Nachteil, daß man eine starke Lichtquelle benötigt. Neu (und zu den besten zählend) ist **Frankenstein**. Man macht die Bekanntheit gleich mit einer bunten Reihe der Gruselfilm-Elite. Ein vor allem für Jüngere reizendes Spiel ist Bandais Zwei-Personen-Spiel **Penguin Land** mit zwei hochgeklappten Bildschirmen für zwei Spieler, die sich gegenüber sitzen und gleichzeitig gegeneinander spielen mit Pinguinen und Seehunden. Sogar taktisch geschickt kann man vorgehen, um zuerst Eisblöcke zu errichten und den Berg zu erklettern, auf dem Fische verspeist werden können. Ein nicht sehr schweres Spiel, aber eines der schönsten. Diese Spieltechnik sollte weiterverfolgt werden!

Jetzt aber zur „Crème de la crème“ unter den LCD-Spielen, den Nintendo-Spielen. Sie sind fast ausnahmslos das Spritzigste, Fesselndste und grafisch am besten Umgesetzte unter den LCD-Spielen. Einige „Generationen“ dieser zumeist „tric-O-tronic“ genannten Spiele gibt es bereits. Und das ist die neueste Entwicklung:

1. **Manhole**, das so erfolgreiche Spiel, das schon vor ca. zwei Jahren weltweit begeisterte, kommt wieder: größer, farbiger und geringfügig grafisch verändert innerhalb der „Wide Screen“-Serie. Wieder muß man dafür sorgen, daß die spaziergehenden Männchen nicht ins Wasser fallen.
2. **Rain-Shower** ist der neueste Hit der Doppelbildschirm-Reihe. Wieder wird der Beweis erbracht, daß zu einem guten elektronischen Spiel nicht zwangsläufig Geballer gehören muß. Ein Hausmann ist damit beschäftigt, zu verhindern, daß Regenschauer die auf vier Leinen hängende Wäsche wieder naß macht. Deshalb muß er unentwegt die Leinen verschieben, damit die Tropfen zwischen die Wäschestücke fallen. Ein brillantes Spiel!
3. **Snoopy** und **Popeye** sind die Spiele 3 und 4 der größeren Nintendo-Reihe „Table Top“, die erstmals durch und durch farbige LCD-Spiele vorstellt mit herrlichen Begleitmelodien (nach **Donkey Kong jr.** und **Mario's Cement Factory**, letzteres auch als flaches Spiel erhältlich). Ganz erreichen beide Spiele nicht die herausragende Güte z.B. von **Donkey Kong Jr.**, aber was unterm Strich übrigbleibt, reicht für gute Spiele. So muß Snoopy Noten zerhämmern, die Schröder seinem Klavier entlockt, damit der kleine Vogel Woodstock nicht aus dem Schlaf gerissen wird, und Popeye tritt zum Faustduell mit seinem ewigen Widersacher Brutus auf einem Steg an, bei dem ein Schwertfisch für zusätzliche Aufregung sorgt. Diese beiden Spiele werden übrigens demnächst auch in einer neuen Nintendo-Reihe unverändert erscheinen, als wieder flache „Panorama“-Spiele. Ein neuer Hit bahnt sich an!

LCD-Knüller — von Nintendo

Soweit die Auswahl der auffallendsten Elektronikspiele neuesten Datums, der Videospiele für die Westentasche oder wie immer man sie nennen will. Qualitativ können einige der Winzlinge durchaus dem Vergleich mit Videospielen standhalten; hier wie dort kommt es darauf an, die Spreu vom Weizen zu trennen.



Freudentanz: Video-Spiele & Spar-Spaß!

ITV 2 / 83



**Superspiele
zum
Superpreis!**

Logisch, daß Du für Dein Geld auch wirklich irre Superspiele kriegst.

Ein Video-Spiel kostet Dich x Mark.
Zwei Video-Spiele kosten Dich das Doppelte. Falsch, falsch, falsch!
Denn jetzt bieten ITT Family Games Dir den Doppelpack.
Zwei Cassetten zum Superpreis.
Für Deinen ATARI* VCS 2600.
Tja, da grunzt das Sparschwein vor Freude.



Erstens: **Meteor Defense.**
Du düst in einem Space Shuttle durch die Milchstraße der siebten Galaxie. Zeig, wie gut Du mit dem Ding umgehen kannst! Denn jede Menge Meteore und feindliche UFOs haben's auf Dich abgesehen. Weiche aus oder schaff Dir freie Bahn. Bamm!

Zweitens: **Alien's Return.** Klar, daß Du auch viele außerirdische Freunde hast. Einer von Ihnen hat auf der Erde 'ne astreine Bruchlandung hingelegt. Du hilfst ihm, sein Raumschiff wieder flott zu machen.

Logo, daß Du ihn vor seinen feindlichen Verfolgern schützt. Ehrensache!

Und drittens – Super, Super – haben wir auch noch etwas, was Dich nur eine einzige Briefmarke kostet und trotzdem ein Ober-spaß für jeden Video-Spiel-Fan ist: den High-Score Club. Mit Clubausweis, Clubzeitung, Poster und Aufkleber.

yeah!



Das ist Deine High-Score Clubkarte.

Schnell den Coupon ausfüllen, ausschneiden und einschicken an: ITT Family Games, High-Score Club, Postfach 1720, 7530 Pforzheim.

**2 Cassetten
zusammen
nur DM 89.-***

*unverbindliche Preisempfehlung



SCORE

• ATARI is a trademark of ATARI, Inc.

Coupon

Schickt mir alles über den High-Score Club. Kostenlos.

Name, Vorname _____
Geb.-Datum _____
Straße/Hausnummer _____
PLZ/Wohnort _____

ITT

TM/2



Das Jahr 1983 wird unzweifelhaft als das „Jahr der Videospiele“ Geschichte machen. Doch trotz aller Bildschirme, aller Elektronikabenteuer, aller Spannung und Entspannung auf der Mattscheibe, konnte der Flipper, die gute alte (und doch immer wieder neue) Pinball-Maschine ihren Platz behaupten. Und das liegt nicht nur daran, daß es sehr viele Menschen gibt, die gerne lieber wirklich „dreidimensional“ spielen. Gewiß, rein zahlenmäßig sind weniger neue Flipper-Typen vorgestellt worden. Dennoch gilt: In den vergangenen Monaten haben die Hersteller eine spürbare Nachfrage nach Flippern feststellen können, die genau genommen Flipper-Urformen sind. Es handelt sich dabei im Pinball-Automaten, die man als zeitlos bezeichnen kann. Mehr noch, diese Unterhaltungsautomaten sind ungemein aufregend und herausfordernd. Sie haben die Zeit überdauert, und entwickeln sich wie Wein. Was heißen soll: Jetzt erst sind sie reif und gut. Den einen oder anderen Flipper wird man ob seines Designs und der Programmierung, die zusätzlichen Spielanreize schafft und die Aktion mit jeder Runde steigert, in die Reihe der Klassiker einordnen können. Mir scheint - nur wenige Wochen trennen uns ja nur von der Automatenmesse in New Orleans - der Augenblick richtig, die herausragenden Flipper an dieser Stelle zu würdigen. Interessanterweise haben die Spiele, die ich hier vorstelle, im Lauf des Jahres an Reiz gewonnen. Ich kann nur hoffen, daß noch viele andere Flipper dieser Art folgen werden.

Interessant sage ich bewusst, weil gleichzeitig „Flipper“ aufgestellt wurden, die sich besonders durch die Verwendung neuer Techniken auszeichneten. So der Flipper im Rückglas (Stern's **Catacomb**), Flipper mit konturierter Spielfläche (Stern's **Orbiter**), die Verbindung von Flipper und Videospiele (in

DIE HITS VON 1983

von ROGER C. SHARPE

Gottlieb's **Caveman**), und schließlich sogar Flipper, die nun wirklich keine Flipper mehr waren (Williams' **Hyperball** und Bally's **Rapid Fire**).

Das zeigt natürlich, wie vielseitig Pinball-Automaten sein können. Doch aus unerklärlichen Gründen gibt es die zuvor erwähnten Flipper-Dauerbrenner dennoch. Ihre Popularität unterliegt zwar Schwankungen. Aber das trifft schließlich für jedes Spiel und jede Spielvariante zu.

EIGHT BALL DELUXE



EIGHT BALL DELUXE

Bally

Im Frühjahr 1981 kam dieser Flipper auf den Markt. Aufgrund seiner Konstruktion und seiner Features verhalf der **Eight Ball Deluxe** den Pinball-Maschinen zu einem überraschenden Comeback. Dies zu einer Zeit, als viele Spieler diese Art der Unterhaltung bereits totgesagt hatten.

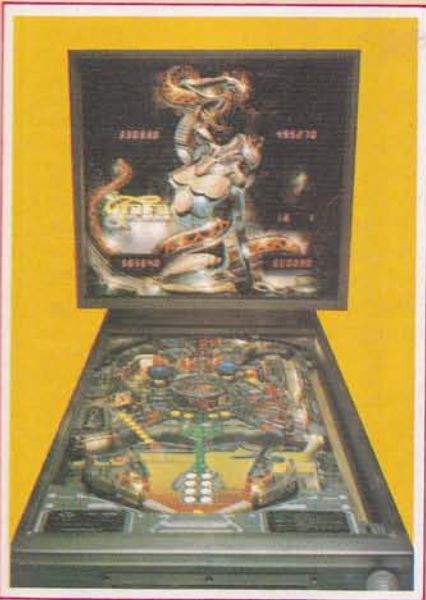
Ein Prototyp des selben Namens war bereits 1977 vorgestellt worden. Der **Eight Ball** bietet relativ einfache Aktion, ist daneben aber mit ganz besonderem Spielkomfort ausgestattet, nämlich mit Sprache! Gedacht dazu, all jene Spieler zu unterstützen, die bei der Suche nach dem nächsten Ziel Hilfe brauchen. Wenn man die Maschine erstmals sagen hört „Halt den Mund und fang an“, weiß man: Hier steht ein neuartiges Flipper-Erlebnis bevor, wenngleich die Ausstattung konventionell ist.

Zwei Laufrollen (A & B) oben am Spielfeldrand, drei Prellpuffer darunter, eine Reihe von vier Fallzielen, die den Bonus bis auf das Fünffache vervielfältigen, an der linken Seite, und schließlich ein Rückschußschacht: darunter links auf der selben Seite ein Einzelflipper, um diesen Bereich punkteträchtig bespielen zu können — so präsentiert sich die obere Spielfläche. Woraus uns schwer zu ersehen ist: Der Schwerpunkt des Spielgeschehens liegt auf der rechten Seite. In der Mitte vor dem Doppelflipper steht das Hauptfallziel, die Acht, die das Fangloch anfangs versperrt. Hier sind viele Punkte zu holen. Spitzenleistungen jedoch - und damit Freispiele - gibt es nur, wenn die Fallziele 1 bis 7 im Mittelfeld getroffen werden. Sie sind dort sehr komplex angeordnet. Natürlich ist es kein Zufall, daß sie wie beim Pool-Billard numeriert sind, denn die Verwandtschaft mit dem Spiel am richtigen grünen Tisch ist doch sehr groß.

Das Spielgeschehen ist schnell und aktionsgeladen, da die Rückprallwinkel nicht exakt berechnet werden können. Die ständige Verlagerung der Spielhandlung von links nach rechts und umgekehrt fasziniert. Über „Alles oder nichts“ entscheidet jedoch allein die Acht, die abschließend getroffen werden muß. Fazit, und das sollten Sie selbst mal nacherleben: **Eight Ball Deluxe** bleibt eine Herausforderung, auch für Spieler, die noch nie am Pool-Tisch standen. Ein unvergleichliches Spielerlebnis ist Ihnen sicher!

VIPER Stern

Von der beeindruckenden Grafik einmal abgesehen, fand **Viper** leider bei seiner Einführung nicht die Beachtung oder Akzeptanz, die dem Flipper hätte zuteil werden können. Grund dafür waren sehr starke neue Videoautomaten. Aber dieses Schicksal teilte **Viper** mit anderen Pinball-Maschinen, die kamen und wieder verschwanden.



VIPER

Eine bessere Chance hätte **Viper** sicher verdient gehabt, da der Spielanreiz groß ist. Im Nachhinein kann ich nur vermuten, daß die Neuerungen damals bereits überholt waren. Auf den ersten Blick ist das Spielfeld mit seinen Features sehr gleichmäßig angelegt: Zwei seitliche Laufbahnen und eine breitere Mittelbahn, die zu den beiden oberen Prellputtern führt. Rechts befinden sich drei Fallziele, in Reihen zugeordnet. Eine längere Bahn seitlich links führt zu einem tiefer versetzt angebrachten Flipper, wogegen die rechte auf ein Dreierziel und einen „Spinner“ lenkt, der die Kugel zurück nach oben schleudert. Eine bessere Chance hätte **Viper** sicher



verdient gehabt, da der Spielanreiz groß ist. Im Nachhinein kann ich nur vermuten, daß die Neuerungen damals bereits überholt waren. [Auf|den|ersten|Blick| ist das Spielfeld mit seinen Features ist sehr gleichmäßig angelegt: Zwei seitliche Laufbahnen und eine breitere Mittelbahn, die zu den beiden oberen Prellpuffern führt. Rechts befinden sich drei Fallziele in Reihe zugeordnet. Eine längere Bahn seitlich links führt zu einem tiefer versetzt angebrachten Flipper, wogegen die rechte auf ein Dreierziel und einen „Spinner“ lenkt, der die Kugel zurück nach oben schleudert.

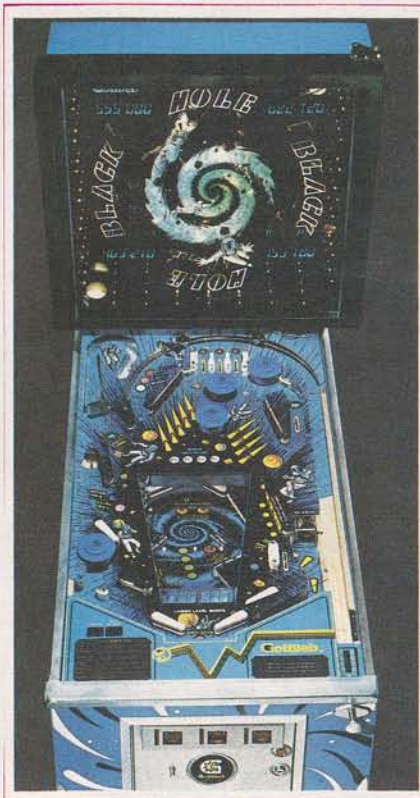
Im Wesentlichen war das alles, sieht man von den wirklichen Gags und Gimmicks einmal ab: Im Zentrum haben die Stern-Leute ein Extra eingebaut, den sogenannten „Roto-Shooter“.

Die anderen Features des *Viper* entsprechen dem üblichen Standard der Pinball-Automaten. So etwa die Bonus-Multiplikationsmöglichkeit (bis zum neunfachen Punktwert) durch einen „Spinner“, wobei die bis dahin erreichte Punktzahl Berechnungsgrundlage war, und schließlich die Möglichkeit, mit mehreren Kugeln gleichzeitig zu spielen. Insgesamt ein Flipper, der alles bietet, was ein Fan der silbernen Kugeln sich nur wünschen kann. Warum der große Erfolg doch nicht kam, weiß niemand genau. Diese beiden Pinball-Maschinen möchte ich Ihnen jedenfalls empfehlen, wenn Sie das nächste Mal in einer Spielhalle sind. Inzwischen sind weitere Flipper zu Klassikern geworden, die sogar Neuauflagen wegen der großen Nachfrage erleben. Drei US-Hersteller sind übrigens nur noch mit der Fabrikation beschäftigt, nachdem Stern sich ganz auf den Produktbereich Videoautomaten und sonstige Elektronikunterhaltung konzentriert hat. Williams, Gottlieb und Bally lassen in immer neuen Variationen für uns die Kugeln rollen, für jene Spieler, die Spaß am, ich erwähnte es eingangs, wirklich dreidimensionalen Spiel haben. Und solange es die gibt, wird es neue Flipper geben. Doch zurück zum Thema.

Gottlieb

Obwohl diesem Automat später der erste echte interaktive Flipper mit drei Ebenen folgte, war **Black Hole** der Wegbereiter für Neuentwicklungen der Industrie. Steht diese Pinball-Maschine doch als exemplarisch für das, was auf dem verglasten Spielfeld möglich ist. Gottliebs *Black Hole* veränderte die Szene generell. Erstmals gab es ein Spielfeld *unter* dem Hauptspielfeld. Gestiegert wurde die Gesamtwirkung durch eine sich drehende „Spirale“ im Rückglas ebenso wie durch wirklich dramatische Licht- und Soundeffekte.

Am Spielfeldoberrand gibt es drei Laufbahnen und drei Prellpuffer, denen beidseitig eine Reihe von Fallzielen zugeordnet sind.



Links fünf (B-L-A-C-K) und rechts vier (H-O-L-E). Das Mittelfeld ist aus Gründen, die gleich einleuchtend sein werden, leer. Unten haben wir in einer Reihe zugeordnet vier Standziele, und links ein Abschlußloch

mit entsprechend zugeordnetem Flipper und einem weiteren Prellpuffer. Ein Doppelflipper rechts sowie ein Einzelflipper links bilden den Abschluß des Spielfeldes.

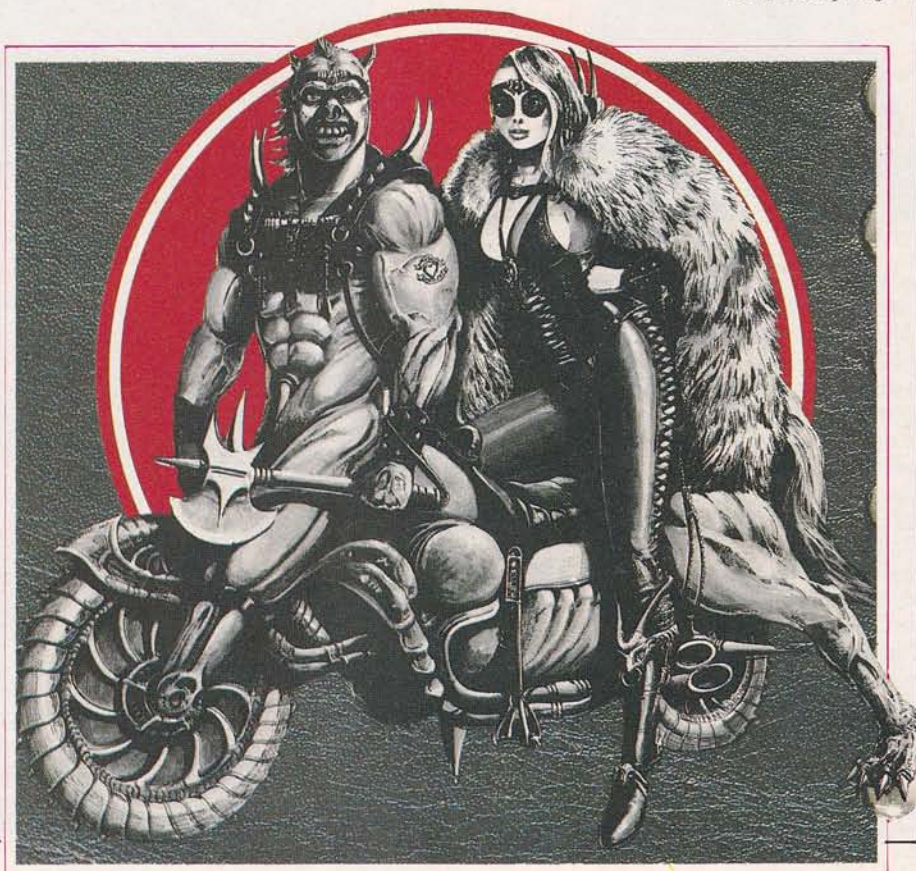
Die Kugel wird im Bogen ins Feld geschleudert und dann durch einen „Spinner“ links ins Nichts, in die Unterwelt. Plötzlich wird das Spiel „umgekehrt“, man tritt mit den Flippern gegen das „Vorderteil“ der Maschine an, und verfolgt den Spielverlauf durch den transparenten Teil des Spielfeldes. Neben diesem Novum war bei *Black Hole* auch Multiball-Spiel möglich. Zudem hatte man die Chance, Kugeln oben und unten einzufangen. Ein unglaublicher Spielspaß!

Dieser Flipper muß als wirklicher Durchbruch in der Pinball-Geschichte bezeichnet werden. Trotz aller Schwierigkeiten, bot *Black Hole* auch dem Spieler eine faire Punktchance, der die untere Ebene nicht erreichte. Auf dem oberen Spielfeld gab es mehr als genug Gelegenheit, Punkte zu sammeln.

Bally

Ein weiteres bemerkenswertes Flipper-Modell der kreativen Spielermacher von Bally, die ja durch den weltweiten *Pac-Man*-Erfolg (und natürlich auch seiner Varianten) nach vorn kamen, ist *Centaur*. Diese Pinball-Maschine, zum Jahresende 1981 bereits vorgestellt, kam im Frühling 1982 auf den Markt. Von vielen Spielern als der ultimative Flipper betrachtet, ist er uns ein besonderes Kapitel wert.

Fortsetzung folgt





Ein Riesenspaß - die neuen Telespiele!

Wir haben Sie!

- Top Angebote
- Top Preise
- Top Service

Gratis Infos anfordern!

TCS Tele + Computerspiele
Spezialversand
Postfach 73 a
6943 Birkenau/Odw.



Mitglied werden im **Telespiel-Club** und **10% Rabatt** erhalten auf alle Preise! **Großauswahl** an Telespielen für die **Systeme:** MATTEL, ATARI, COLECO, CREATIVISION, PHILIPS, COMMODORE VC-20, ATARI 400/800! **Laufend Sonderangebote** z.B.

„Pitfall“ (Atari/Mattel) 119,90 DM
„Atlantis“ usw. f. Atari 69,- DM
„Turbo“ für Coleco 269,- DM

Schreiben Sie an (System angeben): Juge-Versand,
C. Gegner, Altstädterstr. 9,
7530 Pforzheim, Tel.:
07231/357 120

BHK-Elektronik-Versand

Miner 2049er 125,- **Hits**
Neuheiten der Funkausstellung

COLECO:
Wing War
Das Abenteuerspiel 139,00
Space Panic (Herbst) 109,00
Donkey Kong jr. (Herbst) 139,00
u.v. weitere Neuheiten von
Imagic, Parker CBS
ATARI:
Speed Rider (16K) 149,00
StarTrek 139,00
MoonSweeper (8K) 135,00
WingWar (8K) 139,00
Q-Bert endlich da, auch für
Coleco, Intellivision und Philips.
Weitere **WAHNSINNS-NEUHEITEN** von Activision,
Parker, Imagic, Tigervision
ITT. Sofort Liste anfordern.
Der TELE-Supermarkt
(gültig nur bis 10.12.1983)

ATARI:
Donkey Kong 110,00
No Escape 109,00
Dynamics 105,00
Imagic ab 59,00
Viele weitere starke Preise
(auch für Intellivision, Phil.)
Sonderprospekt gleich mit anfordern.
COMPUTER:
Dragon nur 749,00
Creativision ab 85,00
Laser 288,00/378,00

VECTREX:
eigener Bildschirm a. Anf.
Cassetten ab 85,00
TRACKBALL:
für Coleco,
Atari Spitze nur 79,00
Competition pro
PAAR Toll 125,00
Lieferbar vielfältige Computer-
Software für VIC 20, VC 64
Apple, Atari 400/800, TI 99/
4A. Informieren Sie sich.

ACTION:
Spectravision (Atari) 2 St. nur
130,- solange Lagerbest. Das
sind Hits. Bei uns stimmen
Qualität und Preis. Rufen Sie
einfach an oder schreiben Sie
uns:
BHK-ELEKTRONIK-VERSAND
Klausenburgerstr. 166
6100 Darmstadt
06151/315298, 31 20 90

Telespiel-Hits

(System Atari VCS)

	DM
Jumping Jack	98,00
Keystone Kapers	129,00
Super Cobra	134,00
Kangaroo	129,00
Tutunkham	134,00
Dig Dug	92,50
Cookie Monster	92,50
James Bond	134,00
Q-Bert	134,00
Frogger 2	134,00
Centipede	128,00
Joystick Competition Pro	64,50
Videoplexer (MultiCassettePlayer) Speicher-Wähl-Einspiel- gerät für 8 Spiele	289,00
Autom. Feueradapter (1-20 Schuß/sec.)	64,50
Atari VCS 2600	298,00
Intellivision Steuerpult	378,00
Vectrex kpl.	495,00
Commodore VC 20	498,00
Versand per NN oder V- Scheck. Aufträge unter DM 150,- + DM 3,50 Versandkosten.	

GIG Garten- u Freizeitgeräte GmbH

3413 Moringen 2 Postfach 1162
Tel.: (05554) 631 Telex: 965 581

**Jeder von uns kann mit-
helfen, daß die Arbeit von
»Brot für die Welt« weiter-
geht, daß Hilfe zur Selbst-
hilfe verwirklicht wird.**

Brot für die Welt

...daß alle leben
Postscheck Köln 500 500-500

Die Roboterparade

BANDAI-Roboter-Superbausätze im Maßstab 1 : 60 und 1 : 72: Perfekt durchgestaltet bis in kleinste Detail. Voll beweglich und motorisierbar. Die sollten Sie ebenso kennenlernen wie die „kleineren“ Brüder (Maßstab 1 : 100). In Deutschland exklusiv bei uns im Vertrieb. Außerdem führen wir MACROSS-Science-Fiction-Bausätze und jede Menge Comics. Interessiert? Komplette Info anfordern gegen DM 5,- in Briefmarken (wird bei Bestellung verrechnet).
ComiContact Schrötterringweg 9, 2000 Hamburg 76

SUPER-SPAR-PREISE

Alles für Atari · Coleco · Intellivision · Philips
Gleich noch heute Info gegen DM 1,- in Briefmarken anfordern
Wenn Preis und Service entscheiden

fdv fürcher direkt versand

Breitbrunner Str. 4, 8031 Seefeld 2, Tel. 08152, 78847

NEUE TELE'S!

Liefert
schnell +
zuverlässig



DISCOMPANY
Postfach 3067 · 4722 Ennigerlon
Liste gegen DM 2,- DM Rückporto

Superpreise Fordern Sie kostenlose komplette Preisliste an.

ACTIVISION

Pitfall nur 118,- DM
River Raid nur 95,- DM
Keystone Kapers nur 118,- DM
Enduro nur 118,- DM
Robot Tank nur 118,- DM
Plaque Attack nur 125,- DM

IMAGIC

für Mattel
SafeCracker nur 125,- DM
White Water nur 125,- DM
Dracula nur 125,- DM
Tropical Trou. nur 125,- DM
Fathom nur 135,- DM

TIGERVISION

Polaris nur 125,- DM
Miner 2049 ER nur DM 125,- DM

ATARI

Jungle Hunt nur 118,- DM
Galaxian nur 125,- DM
Känguruh nur 118,- DM
Vanguard nur 118,- DM
Tennis nur 95,- DM
Centipede nur 125,- DM
Phoenix nur 118,- DM
Jetzt vorbestellen: Moon Patrol,
Battle Zone, Donald Duck 95,- DM

COLECO

Zaxxon nur 149,- DM
für alle Systeme
Turbo Cockpit nur 250,- DM
für Coleco
Atari Converter nur 250,- DM
Lady Bug nur 100,- DM

CBS-ColecoVision
Videospiel-Computer
incl. Donkey Kong



nur DM 520,-

Wir liefern natürlich auch jedes andere Telespiel der bekannten Hersteller
Wir liefern als Nachnahme oder mit V-Scheck. (+ 4,50 DM Postgebühren)

Joystick
Competition Pro
Der Sieger



Sofort lieferbar!
nur DM 65,-

**Bestellungen einfach auf Postkarte schreiben und ab an:
Telespiel-Versand · Schulhausstr. 40 · 7880 Bad Säckingen**

KLEINANZEIGEN

Intellivision Telespiel 260,— DM, SpaceRattle 85,—, Sub-Hunt 90,—, Checkers 50,—, Pferderrennen 90,—, Soccer 95,—, Boxen 90,—, Bowling 95,—, LocknChase 90,—, SpaceArm 90,—, Astrosm. 95,—, SeaBat 60,— DM. Michael Goedecke, Hafenstraße 19, 3301 Walle, Telefon 05303/54 35.

Verkaufe ATARI VCS! Halbes Jahr alt, + 6 Cassetten: Asteroids, Basketball, Adventure etc., alles in bestem Zustand. Neupreis ca. 800,— DM, VB: 550,— DM. Telefon 0211/700 58 39, Bültel Bilgic, 4000 Düsseldorf 13.

TI 99/4A TI 99/4A Super-spiele zu Superpreisen z.B. Castle Frankenstein, Lander. Info gegen Freiumschlag bei Ch. Bladoschewski, Dorstenerstr. 427, 4630 Bochum 1.

Zahle Höchstpreis für Menage All Italiana Original Soundtrack LP von Ennio Morricone. Angebote an Michael Marx, Fritzler-Allee 120, 1000 Berlin 47.

Herhören! Nagelneues Atari VCS im neuen Black-Design + Spitzencass. River Raid. Beide Teile in Topzustand. Erst wenige Wochen alt. Zusamm. nur DM 279,—. Topbillig! Tel.: 0241/68 200. Tägl. von 14—15 h.

Intellivision: Verkäufe neuerwertige Cassetten wie: Astrosmash für DM 25,—, Auto Racing, Lock „N“ Chase für DM 50,— Atlantis, Ice Treck u.a. für DM 75,—, Anfragen an Tel.: 02161—64 12 24.

Verkaufe Philips G 7000 plus Cass. 1, 4 11, 22, 34, 38 u. Nr. 42 zusammen für DM 320,— (VB) od. einzeln Cass. DM 40,— (Gerät + 42 VB) Stefan Briegel, Aubingerweg 6, 8039 Puchheim Tel.: 089/804129

Superangebot Verkäufe Atari VCS für (schluchz) DM 450,— incl. 8 Cassetten. Neupreis: ca. 1100 DM. Kay Lankwang, Gellertstr. 7, 2000 Hamburg 60, Tel.: 040/2700926

Verkaufe Atari VCS & Drehreg. & 33 Cass. (versch. Software Herst., darunter je 1 Cass. von Apollo & Mattel Network: in Deut. nicht erhältlich!) gegen Gebot (neu. ca. 4000,— DM) Liste gegen frank. Rückschlag Angebote an Helmut Reich, Im Eichholz 68, 588 Lüdenscheid.

Verkaufe Atari VCS, Asteroids, Demon Attack, Defender, Soccer Combat, Space Invaders, Pac-Man — zusammen nur 650,— DM!! Tel.: 05222/1 25 92.

Interton VC 4000 einschl. 3 Cassetten (Entenjagd, Labyrinth, Black Jack) für 199,— DM zu verkaufen. J. Etzrodt, Erlengrund 8, 8630 Coburg, Tel.: 09561/36756 ab 18 Uhr.

Atari VCS Telespiel mit 11 Cassetten, (Pac Man, Defender, Space Invaders usw.) und ein Paar Drehregler zu verkaufen. DM 695,—. Jürgen Völker, Dorfstraße 47, 8061 Prittlbach.

Philips G 7000 Telespiel + 5 Cassetten für DM 420,—. Nr. 1, 5, 6, 8, 38. Zusätzliche Cassetten: Nr. 12, 32 je DM 39,— und Nr. 9 + und Anleitung mit Beispielen, 43 je DM 60,—. I. Rother, Tel.: 0711/54 26 10.

Verdienen Sie Geld mit Ihrem Computer. Wir sagen Ihnen wie! Brain Trust Postfach 30 24, 6236 Eschborn.

Atari 400, 32 K + Basic + Recorderinterface (ermögl. den Anschluß jedes Cassettenrecorders!) + div. Software mit Super-spielen wie Zaxxon, Stratos usw., alles zusammen ca. 750,— DM, Tel.: 02307/7 32 75.

Verkaufe Mattel Intellivision wenige Monate alt mit 7 Cass. (z.B. Soccer, Demon Attack etc.) Neupreis: 1400,— für 800,— Joachim Girth 4223 Voerde 1, Tel.: 02855/17354.

Verkaufe Geldspielautomaten zur privaten Nutzung!!! —Ideal für Partyräume etc.— Geräte bereits ab 175,— DM Gratiskatalog anfordern bei H. Renner, 8744 Mellrichstadt 1, Mittlere Schweizergasse 9.

Verkaufe Interton VC 400 mit 6 Cassetten —1 Jahr alt— Originalverpackung. VB DM 300,—. Klaus Hilgert, 4670 Lünen 6, Wittekindstr. 46 c, Tel.: 0231/875789.

Verkaufe Atari-Cassetten: Star-master DM 80,—, Frogger DM 80,—, Asteroids DM 60,—, Space Invaders DM 60,—, Video chess DM 60,—, Night driver DM 45,—, Air ser battle DM 45,—, Daniel Ludwig, 7600 Offenburger, Kastanienallee 24, Tel.: 0781/77345.

Verkaufe für ATARI: Megamania, Defender, The Empire Strikes Back je 85,— DM; Yar Revenge, Demons To Diamonds, Adventure, Space Invaders, Super Breakout je 76,— DM; Peles: Soccer, Galactic, Time Race, Pac Man, Donkey Kong je 56,— DM; Kaboom, Indy 500 o. Reg. je 61,— DM; Berzerk, Tapeworm, Pitfall je 84,— DM; Laser Blast, AS Treetracer je 48,— DM; Laser, ET 83,— DM. Holger Cromm, Birkenkopf 16, 6290 Kubach, Tel. ab 18 Uhr: 06471/4437

Super günstig!!! Atari VCS mit den Cassetten: Demon Attack, Ice Hokey, Haunted House, Star Wars ist für nur DM 400,— zu haben. Duisburg, Tel.: 0203/471942

Verkaufe Atari Cassetten Megamania DM 70,—, Invaders DM 60,—, 3D-Tic-Tac-Toe DM 40,— und Mattel Taschencomputer „Soccer“ DM 40,— Alle Spiele bestens erhalten. Tel.: 08143/1879 nach 19 Uhr.

Verkaufe Atari VCS mit 37 Top-Cassetten (incl. Top 10 aus 4/83) zum Superpreis von DM 1500,— (Neuwert ca. 4500,—) Hans Gangel, Keltenstr. 19, 6000 Ffm-56, Tel.: 06193/43 164 ab 18.00 h.

Atari 400/800/600 Hardware-Software zum Sonderpreis. Info gegen 1,— DM in Briefm. an A. Costa, Wallonenstr. 31, 6710 Frankenthal

Verkaufe CBS Colecovision - Grundgerät + Spiele Zaxxon, Donkey Kong, Venture. Fast neu. Günstiges Angebot. Adrian Meier, Erlengergernstr. 17, 8500 Nürnberg, Tel.: 0911/59 55 93 ab 18.00 Uhr.

Mattel Cassetten zu verkaufen! Demon Attack, Soccer: DM 90,—, Space Battle, Space Armada DM 80,—. Alle Cassetten neuwertig. Tel.: 06332/40 225, Norman Ohler, Landauerstr. 108, 6600 Zweibrücken.

Atari 2600 VCS (div. Zubehör) u. 27 Cassetten komplett abzugeben. Intellivision-Grundgerät u. 12 Cassetten (Sport, Action) kompl. abzugeben. Beide Systeme z. halb. Neupreis. Schachcomputer Sensory Chess Challenger 9. Skatcomputer MB Microvision Computerspiel und 3 Cassetten. Tel.: 05561/3744.

Verkaufe Atari-Cassetten MS Pac Man, Phönix, Pitfall, Frogger, Pac-Man, Defender. Markus Müller, Wiesenstr. 2, 6464 Geisnitz, Tel.: 06051/72416.

Verkaufe Intellivision mit 4 Cass. z.B. Nasl-Soccer, Skiing, Star Strike, Auto Racing. Preis 500,—. Huber, Tel.: 0201/795 350, Essen.

Verkaufe Mattel Intellivision Videospiel mit allem Zubehör Plus den 3 Cassetten Tron 2, Nite Stalker und Sub Hunt für DM 500,—! Nur 6 Monate alt! Fragen und Angebote an: Roman Erdbrügger, Lübeckerstr. 94, 4972 Löhne 4, Tel.: 05732/7451.

Atari! Verkäufe Cassetten für das VCS-System ab 30,— DM. Liste gegen 0,80 DM Rückporto von: Karl-Heinz Wichmann, Katt-sund 21, 2380 Schleswig.

Verkaufe für Atari VCS: Donkey Kong, Star Wars zu je DM 70,—, Grand Prix, Yars Revenge zu je DM 50,—, Marauder DM 40,—, Ralf Fischle, Tel.: 07034/2 23 78.

Verkaufe Atari VCS DM 160,— Pitfall, Defender, Phönix, Pac-Man, Asteroids DM 80,—, Berzerk, Mazecraze, Missile-Command DM 50,—, Air-Sea-Battle, Video-Olympics, Street-Racer, Drehregler DM 40,—. Axel Lang, Tel.: 07121/77876.

An alle Atari Freunde! Verkäufe Grundgerät + Joysticks + Cassetten (Phönix, Donkey Kong Pac Man, Pitfall, Chopper Command, Berzerk, Space Invaders) für nur 980,— DM mit Verpackung. Alter 1-6 Monate. Alexander Lentz, Lothringer Str. 38, 3000 Hannover 71, Tel.: Sonntags von 18 - 19 Uhr, 0511/520013.

Supergünstig! Cass. für Philips G 7000! Nr. 9, 11, 14, 15, 18, 20, 22, 32, 33. Je 49,— DM, 1, 2, 3, 4, 5, 10, 12, 13, 19 je 39,— DM. Zus. 400,— bzw. 300,— DM Atari-Pitfall Nur 69,— DM! 70,— DM gesp. Johannes Czaia, 0201/71 39 06.

Verkaufe Atari-VCS + Amidar, Pitfall, Frogger für 450,— DM. Tapeworm King-Kong, Planet-Patrol je 70,— DM, Othello 50,— DM, Reactor 80,— DM. Angebot an R. Lange Brückenstr. 35, 463 Bochum.

LINDY-COMPUTERSPIELE

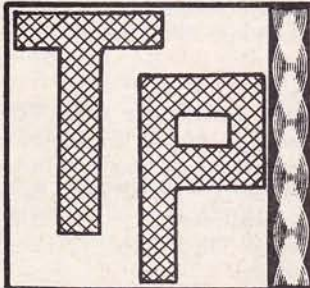
fernsehunabhängiger Farbbildschirm
brillante Bildwiedergabe mit Ton
Spannende und lustige Spiele

PUCK MONSTER

LINDY's Pac Man-Version
besonders großes Spielfeld
unverb. empf. Verkaufspreis
DM 99,-



Prospekt gratis
LINDY Elektronik GmbH
Postfach 14 28
6800 Mannheim 1



Telespiele/Kassetten zu teuer eingekauft? Wie oft wollen Sie sich noch ärgern? Tele Play beweist — es geht auch anders! Überzeugen Sie sich, fordern Sie unser Info an!
TELE PLAY - M. Kamm, Walderseestraße 8, 1000 Berlin 51, Telefon: 030/ 456 35 99

SPITZE IN AUSWAHL & PREIS

GRATISLISTE KV anfordern!!

Supergünstig:

- * Alles für Atari, Coleco, Philips, Intellivision und Vectrex
- * LCD Taschenspiele
- * Software für VC 20/64, TI99/4A, Atari 400/800 und ZX 81/Spectrum.

VIDEO- und COMPUTERSPIELE
Postfach 372 · 3200 Hildesheim

1. BERLINER TELESPIEL-CENTER

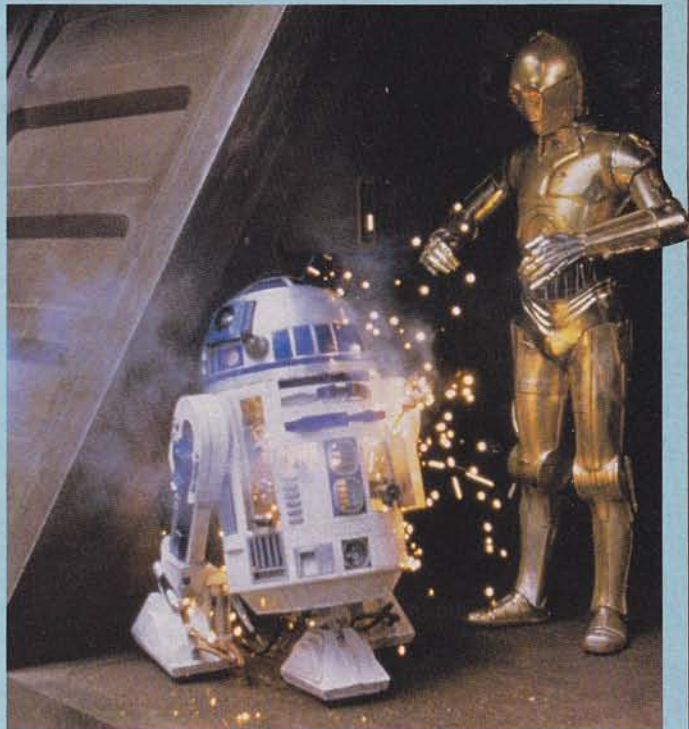
Wir haben fast ALLE VIDEO-SPIELE

- | | | |
|------------|---------------|---------------|
| Activision | Creativision | Spectravision |
| Apollo | Dynamics | Telesys |
| Atari | Imagic | Tigervision |
| Coleco | Intellivision | Wico |
| Comma Vid | Parker | Zircon |

Tonstudio Tempelhof

Tempelhofer Damm 232 · 1000 Berlin 42
Tel. 752 20 65 · U-Bhf. Ullsteinstraße

Im nächsten TeleMatch:



STAR WARS III

Wir bringen Fotos, Informationen und Berichte über den Film, die Videospiele und die Modelle. Ein Leckerbissen für alle Leser!

GULP!

Der zweite Teil des Superspielprogramms von Kemal Eczan.

Spiel Intern

Ein Blick hinter die Kulissen der Computer-Laboratorien, in denen Spiele entwickelt werden.

Extra:

VideoSpiel-Weihnachts-Bazar

Die TeleMatch-Redaktion macht Vorschläge für den Wunschzettel.

Ein schöne Sache: Der VC 64

TeleMatch testete den populären Computer von Commodore.

Testprogramm

Neue Spiele für alle Systeme.

Und dazu...

- Sie haben gewählt — Sie haben gewonnen: Die aktuelle Videospiele-Hitparade
- Strategie & Taktik: Neue Tips und Tricks von Spielern für Spieler
- Einstieg in den Computer, Teil II
- Spielprogramme, Stand-Alone-Szene und vieles andere mehr



Heft 7 ist ab 21. 11. 83 überall im Zeitschriften-Handel zu haben

© 1983 Atari, Inc. All Rights Reserved.
 1) © 1982, licensed by NAMCO, Ltd.,
 2) © of TAITO AMERICA, Corp. 1982,
 3) licensed by SUN ELECTRONICS Corp.



KANGAROO, exklusiv von ATARI:
Zwei Fäuste als Waffen schaffen die gaffenden Affen.

Bisher konnten sich die Affen nur in den Spielhallen ihre Ohrfeigen von Mutter Känguruh abholen, die alles riskiert, um ihr Kind aus den Klauen der Affen zu befreien.

Aber jetzt bringt ATARI, nach MISS PAC-MAN¹, CENTIPEDE und JUNGLE HUNT² auch noch KANGAROO³ nach Hause. Als Video-Computer-Spiel für das ATARI 2600 Computer-System.

ATARI hat jede Menge spannende und exclusive ProgrammCassetten. Nicht umsonst sind wir die Nr. 1 auf diesem Gebiet.

Und ständig kommen neue Cassetten dazu. Damit der Spaß nie aufhört.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI ausprobieren. Ihr werdet begeistert sein. Auch in Österreich und in der Schweiz.

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

TMS



Offizieller Lieferant für Videospiele der Olympiamannschaften der Bundesrepublik Deutschland 1984



ATARI[®]
 A Warner Communications Company
Mehr als Spaß.

Vom Software-Spezialisten für Ihren Homecomputer

Spiel	Steckmodul			Compact-Cassette			
	Commodore VIC 20	Commodore 64	Atari 400/800	Commodore	Atari 400/800		
Gridrunner	731 001-736 HES	732 001-738 HES					
Protector	731 002-736 HES		733 002-740 Synapse	752 002-734 Synapse			
Predator	731 003-736 HES						
Shamus	731 004-736 HES		733 004-738 Synapse	752 004-734 Synapse			
Turtle Graphics II		732 005-742 HES					
A. E.	731 006-736 Bröderbund						
Choplifter	731 007-736 Creative Softw.	732 007-738 Bröderbund	733 007-740 Bröderbund				
Pharaoh's Curse			733 008-738 Synapse	752 008-734 Synapse			
Necromancer			733 009-738 Synapse				
Blue Max					753 010-734 Synapse		
Dimension X					753 011-734 Synapse		
Fort Apocalypse			733 012-738 Synapse	752 012-734 Synapse			
Save New York	731 013-736 Creative Softw.	732 013-738 Creative Softw.					
Seafox	731 014-736 Bröderbund	732 014-738 Bröderbund					
Serpentine	731 015-736 Creative Softw.	732 015-738 Bröderbund					
Sky Blazer	731 016-736 Bröderbund						
Terraguard	731 017-736 Creative Softw.						
Spiel	Steckmodul Texas Instruments TI 99/4A	Spiel	Compact-cassette Tandy TRS 80 I&II TRS 80 Color Apple II				
Henhouse	734 024-738 Funware	Voyager			755 018-732 Microcomputer Games		
Rabbit Trail	734 025-738 Funware	Yelengard			755 019-732 Microcomputer Games		
Ambulance	734 026-738 Funware	Guns of Fort Defiance			755 020-732 Microcomputer Games		
Ant Colony	734 027-738 Funware	Roadracer & Bowler			755 021-732 Microcomputer Games		
Driving Demon	734 028-738 Funware	Andromeda Conquest			755 022-732 Microcomputer Games		
		Moon Patrol			755 023-732 Microcomputer Games		



HES

Bröderbund Software

CREATIVE SOFTWARE

synapse



Funware™ microcomputer games

Ariola Ariosoft
Steinhauser Straße 3
8000 München 80
Tel. 0 89 / 4136 - 461
Telex: 52 3487