

MATCH

TELE

Video-Spiele Computer-Spielprogramme Elektronik-Spiele

Mit **electronic GAMES** Magazine

COMPUTER-EINSTIEG Was Sie über Mikrocomputer wissen sollten. Dazu: Spiele + Tests Programme

SUPER-SPIEL-PROGRAMM Über 100 neue Videospiele

EXTRA: **STAR WARS III**

Der Film
Das Preisausschreiben
Die Spiele



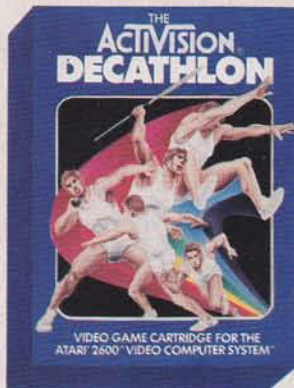
Dazu Tips, Tricks, Trends, News, Aktionen



HEUTE SCHON TRAINIERT?

Der Activision ZEHNKAMPF DECATHLON

Start frei, es kann losgehen. Mit Energie, Spaß und Spannung kämpfen Sie sich durch alle Disziplinen des ACTIVISION-Zehnkampfes. Ihre Devise: Etwas schneller, etwas höher, etwas weiter. Nur so bleiben Sie an der Spitze. Warten Sie nicht bis 1984, denn mit Decathlon von ACTIVISION hat die Familien-Olympiade bereits begonnen.



Bis zu vier Spieler
für Ihr ATARI®
Video-Computer-System™

Wir bringen Sie ins Spiel

ACTIVISION
TELESPIELE

Im ARIOLA-Vertrieb

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

EDITORIAL

TeleMatch: Das Spiel beginnt... Wissen Sie noch, liebe Leser, wie wir Sie vor einem Jahr mit diesen Worten begrüßten? Genau, vor einem Jahr! TeleMatch feiert seinen ersten Geburtstag, der durch Sie, Ihr Interesse, Ihre Mitarbeit, Ihre Anregungen möglich geworden ist. Dafür möchten Ihnen Verlag, Herausgeber und Redaktion ganz herzlich danken. Was wir vor nunmehr zwölf Monaten an dieser Stelle sagten, gilt generell auch heute: Nie zuvor gab es so viele Elektronik-Spiele wie jetzt, im Herbst 1983. Ein Blick in unseren Testteil mit über 100 Programmen belegt das eindeutig.

Da wir gerade bei Zahlen sind: Einschließlich dieser Geburtstagsausgabe haben wir über 300 neue Spiele vorgestellt, im Test oder mit ausführlicher Darstellung. Auf insgesamt 596 überwiegend vierfarbigen Seiten stellten wir Ihnen vor, was aus der Szene neu, wichtig und interessant ist. Redaktion und Mitarbeiter waren auf sage und schreibe 16 Messen, um für Sie Kontakt zu halten, zu recherchieren, berichten zu können. Über 100.000 Kilometer per Flugzeug, Auto und Bahn

haben wir zurückgelegt. Die Stunden an Videospielekonsolen, Computern und Hand Held Games wie Automaten konnte nicht einmal unser Buchhalter exakt ermitteln. Und schließlich die Aktionen: TeleMatch-Leser konnten hunderte von Videospiele-Cassetten gewinnen, Hand Held Games, Bücher, Poster, Bausätze und vieles andere. Preise im Gesamtwert von annähernd 100.000 Mark. Dies alles war möglich, weil Sie mitgespielt haben, kritisch waren und uns auch die in der Redaktionsschluß-Hektik entstandenen, unvermeidbaren Fehler verziehen haben. Wie eingangs gesagt: Dafür möchten wir Ihnen danken. Im nächsten Vierteljahr heißt es wieder: Messezeit. Die CES in Las Vegas steht bevor, die Nürnberger Spielzeugmesse, die New Yorker Toy Fair, die Frankfurter IMA, und, und, und... Wird auch nur ein Teil dessen Wirklichkeit, was an verbesserten oder neuartigen Technologien angekündigt ist, werden die nächsten TeleMatch-Ausgaben diesem Heft, dem dicksten bisher, an Umfang kaum nachstehen.

Für das neue Jahr, Ihren zweiten TeleMatch-Jahrgang, versprechen wir Ihnen neue, gewinnträchtige Aktionen, viele Programmtests, neue,

interessante Programme für alle bedeutenden Computersysteme, komplette Listings, erweiterte Hitparaden, Buch-, Film und Schallplattenvorstellungen, farbige, lockere Unterhaltung, kurz: Elektronisches Spielvergnügen rundum. Ihre Kritik, Ihre Anregungen und Vorschläge, Ihr Mitmachen sind wichtiger denn je. Das gilt besonders für unsere neue Aktion „Videospiel des Jahres“. Wir freuen uns auf und über Ihre Mitarbeit. Viel Spaß beim Lesen, noch mehr Spaß beim Spiel und am Computer
Ihre TeleMatch Redaktion



In diesem Heft

Editorial

3

Impressum

5

Leserbriefe

6

Neuheiten, Nachrichten und Informationen aus der Welt der Video- und Computerspiele

TeleMatch News

8

Sie haben gewählt — Sie haben gewonnen

Die Videospiele-Hitparade

10

Ab jetzt regelmäßig unter den News — auf Ihren Wunsch

Neue Bücher
Neue Platten

12

Aktionen, die sich für Sie lohnen:

TeleMatch-Meisterschaft
Videospiele des Jahres

14

Kurz und bündig
TeleMatch-Telegramm

16

Der Film —
Der Automat —
Das Preisausschreiben
Star Wars III

18

Spielen wie in der Halle? Können Sie auch, wenn Sie dieser Bauanleitung folgen!

Joystick auf den Tisch 22

Auf den nächsten 28 Seiten heißt es: Test total. Also los...

Test I:

Activision: einmal Flop — einmal Top 24

Test II:

Atari: Eine Klasse für sich? 26

Test III:

Coleco: Das ist super! 28



Test IV:

Commavid: Na und? 31

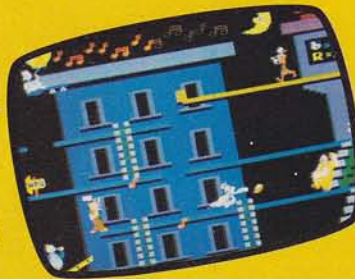
Test V:

Gakken & Technovision: Made in Japan 32

Test VI:
Hot Shot
Das kalte Grausen 34

Test VII:
Intellivision:
Spiel perfekt 38

Test VIII:
ITT: Viel Lärm — um nichts? 42



Test IX:

Parker: Da haben wir den Spinat 44

Test X:

Carrère: Vorwiegend heiter 50

Auf einen Blick
So sieht's auf dem Bildschirm aus 54

Test XI:

Vectrex: Wer tönt da rum? 58

So kommen Sie zu mehr Punkten bei „Lady Bug“ und „Lock-n-Chase“,
Strategie & Taktik 62

Das war schon lange fällig!
Im Test Der Commodore 64 66

Um das Computer-Prinzip generell und den PC speziell geht es im 2. Teil unserer Serie
Einstieg in den Computer 68

Neue Programme, alle spielen schöner, z.B.
GOLF 72



Hier ist der ergänzende Teil des Listings von Kemal Eczan's Spiel-Hit. Und ein Bonbon gib's dazu...
GULP 74

Wie Sie den „Zauberer im Märchenwald“ in Ihren Computer und zum Spielen bringen, verrät Ihnen Alfred Görgens in
Computerspiele — Schritt für Schritt 76

Cartridges, Disketten und Cassetten für den Commodore 64, ZX Spectrum, VC 20, TI 99/4A und Atari 400, 600 XL & 800, dazu für die Apple II-Familie stellen wir Ihnen hier vor
Computer Spiele 76



Wünsche für Video- und Computerspiele (falls Sie selbst keine speziellen haben) finden Sie im
Geschenkbazar 90

Ein kleines Kapitel elektronischer Musik. Der Österreicher Heinz Strobl ist
Gandalf 94

Kleinanzeigen 96

Vorschau 98





**Heft Nr.7
2. Jahrgang
Dezember
1983**

In der Gesamtausgabe TeleMatch befindet sich ein Manuskript der Firma Activision

IMPRESSUM

TeleMatch vereinigt mit Computermagazin und Heimcomputer erscheint jeweils am letzten dem Ausgabe-Monat vorausgehenden Montag im
TeleMatch Verlag GmbH & Co.
Karlsruh 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. Baeseler (Computer)

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Helge Andersen (h.a.), Andreas Burmeister, Wolf-Carsten Conrad, Steve Davidson, Kemal Eczan, Alfred Gorgens, Arnie Katz, Bill Kunkel, Michael Metzler, Karsten Püll, Les Paul Robley, Holger Sokakel, Bjorn Schwarz, Jan Snitzkowsky, Frank Tetro Jr., 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. Söllner, 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. 62/64, 88/89 by
Reese Publishing Co.,
Illustrationen S. 24/25, 38/39,
44/45, 50/51, 62/64, 76, 78, 80/81,
88/89, 96/97, 100-103

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

ABONNEMENTS

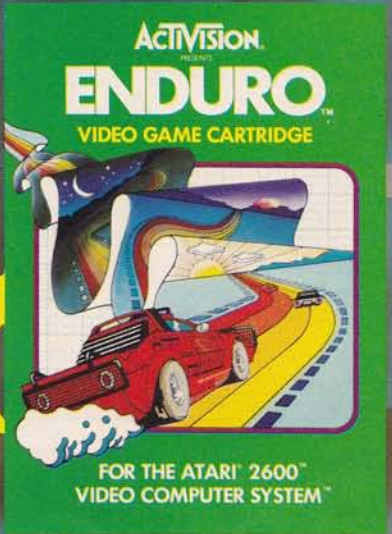
TeleMatch Abo-Service
2000 Hamburg 1 Postfach 104849
Tel.: 040/24 25 91

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!



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 starrklar... 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

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



Probleme mit US-Cassetten

Ich habe mir Video-Cassetten aus den USA zugelegt. Warum ist die Farbwiedergabe ganz anders und warum kann man manche Spiele nur schwarz-weiß spielen?

Olaf Mörk, 7261 Gechingen
Sie haben, das gilt fürs erste warum, eine „International Edition“ erwirbt, die mit gewissen Farbeinbußen auf PAL wie auf NTSC läuft. Ihre schwarz-weiß laufenden Cassetten haben entweder einen Programmfehler oder aber man hat Ihnen NTSC-Cassetten geschickt. Generell empfehlen wir, falls Sie keinen speziellen Monitor besitzen, der sowohl NTSC als auch PAL und SECAM-Signale umsetzen kann,

auf Cassetten von drüben zu verzichten. Sie sind zuweilen preiswerter, aber das Risiko (siehe oben) ist groß. TM

Oh, Schreck!

(TM 6/83: Hitparade)
In Ihren „Top 10 Computerspielprogramme“ ist „Zaxxon“ für TI 99/4 A auf dem ersten Platz. Wo ist das Programm zu beziehen? Bernhard Pompe, 6450 Hanau
Den TI-Zaxxon, liebe Leser, gibt es nicht! Ausgelöst wurde der Sturm von Anfragen durch die Vorstellung des Programms in TM 4/83. Zu diesem Zeitpunkt gab es „Zaxxon“ als Prototypen bei Datasoft, den unser Mitarbeiter zu sehen bekam. Daraus schloß er, das Spiel sei verfügbar. Leider kam es zu einer li-

zenzrechtlichen Auseinandersetzung zwischen Datasoft und Texas Instruments, mit dem Ergebnis, daß Datasoft auf die Serienproduktion von „Zaxxon“ verzichtete. Soviel als Hintergrund. Datasoft-Spiele für andere Systeme werden inzwischen von der Teldec vertrieben. Dennoch hätte „Zaxxon“ nicht in die Hitparade gelangen dürfen. Wir haben daraus Konsequenzen gezogen und uns von dem dafür verantwortlichen Mitarbeiter getrennt! TM

Reklamation

(TM 6/83: ZX Spectrum)
Man muß sich schon wundern, was für einen „Dreck“ Sinclair herstellt. Dem Bericht zufolge kann man den Spectrum ruhig vergessen. - Das Ein/Ausschal-

ten durch Netzstecker ist kein Nachteil.

M. Schedel, 8000 München 21
Der Artikel über Computerprogramme hat mir überhaupt nicht gefallen. Er tut gerade so, als ob es für den ZX Spectrum keine vernünftige Software gäbe. Ich würde mal „Jetpac“ von Ultimate ausprobieren.

Ingo Voigt, 3320 Salzgitter 51
Nun mal ernsthaft: Niemand hat behauptet, man könne den ZX Spectrum vergessen. Das Ein/Ausschalten mittels Netzstecker indes ist Zumutung. Das geht vielen Systembesitzern so, die aus der Not eine Tugend gemacht haben, indem sie selbst einen Schalter dazwischensetzten. Zur Software: Sie finden in

Das sind heiße Angebote ...

Starke Computer-Programme für Atari, Apple, Commodore und TI 99/A schnell lieferbar. Nur Original-Ware als Direkt-Import oder von deutschen Vertriebsfirmen mit deutschsprachiger Anleitung. Programme aus führenden Software-Häusern: u. a. Synapse, Broderbund, Datasoft, Sierra-On-Line und Hayden. Ready hilft immer weiter.

ATARI 600XL nur **DM 549,-** (Liefertermin auf Anfrage)
Dazu sämtliche Peripherie und viele Programme - auch als ROM-Modul.

„MEIN ATARI COMPUTER“ - das Buch mit fast 400 Seiten. Sagt mehr als jede Bedienungsanleitung. In Deutsch. Ein muß für jeden ATARI-Besitzer.
Nur **DM 56,-**

64K-RAM-Erweiterung für Atari 400 **DM 400,-**
Cherry-Profi-Tastatur für Atari 400 **DM 175,-**

Super-Spiele auf Diskette für Atari Computer

SLIME **nur DM 65,-**
PICNIC PARANOIA **nur DM 65,-**
CLAIM JUMPER **nur DM 65,-**

Computer-Schmuck mit Original E-Proms. Mit Kette oder Anstecknadel **nur DM 54,50**

Originale von Synapse mit deutscher Anleitung!

Und so wird bestellt:
Einfach Brief oder Postkarte an Ready schicken. Zahlung erfolgt entweder über V-Scheck oder per Nachnahme (zzgl. DM 4,50 Postgebühren).

READY

Postfach 32 32 15
Innocentiastraße 31
2000 Hamburg 13
Telefon 040/4 10 60 02

unserer Rubrik „Computerspiele“ unter anderem „vernünftige“ Spiele für den ZX Spectrum. Wie war's denn, wenn ZX Spectrum-Besitzer sich zur Abwechslung mal an die Schreibmaschine setzen, und ihre Erfahrungen, Programme und Spieltests zu Papier brächten? Unsere Aufforderung (siehe TeleMatch Nr. 4/83) gilt noch immer. Also schreiben Sie mit! TM

Schläft Coleco ein?

Ich habe mir vor vier Wochen das Coleco-System gekauft. Ich muß aber leider feststellen, daß es an Cassetten fehlt. Schließlich ist das System schon eine Zeit lang auf dem Markt. Andere Hersteller machen noch keine Cassetten. Wird das System einschlafen?

D. Jäckel, 3500 Kassel

Nein, sicher nicht. Und Cassetten unabhängiger Software-Anbieter für Coleco (siehe in dieser Ausgabe S. 44 ff.) sind jetzt auf dem Markt. Weitere werden folgen. Also, keine Sorge! TM

Kein Druckfehler

(TM 6/83: Systeme im Vergleich) Ihr habt im zweiten Teil geschrieben, daß die Cassetten von Philips 100 bis 140 Mark kosten. Das ist entweder eine Fehlannonce oder ein Druckfehler. Die billigste Cassette kostet 29,90 Mark, die teuerste 149 Mark. Robert Höhn, 3180 Wolfsburg 1
Zugrundegelegt bei den Cassettenpreisen wurde die „unverbindliche Preisempfehlung“ der Hersteller. Demzufolge liegen die Preise im Schnitt bundesweit in der von uns veröffentlichten

Größenordnung. Inzwischen hat sich sicher jeder Videospieleur davon überzeugen können, daß viele Cassetten erheblich im Preis gesenkt wurden, vor allem, wenn es sich um ältere Spiele handelt. In Supermärkten und Fachgeschäften kommt es ebenfalls häufig zu enormen Preisreduzierungen. Beispiel aus dem hohen Norden: Drei (!!!) Atari-kompatible Cassetten für 39 Mark. TM

Für alle Systeme

(TM 6/83: Computerspiele — Schritt für Schritt)

Ich möchte Sie bitten, künftig alle Spiele allen Computern zugänglich zu machen, soweit das geht. Ich meine damit, daß Sie die nötigen Abänderungsbefehle für andere Computer mit auf-führen.

R. Springer, 8014 Neuburg

Danke für diese Anregung, die auch von vielen anderen Lesern an uns gerichtet wurde. Unsere Software-Freaks sind bereits bei der Arbeit. Und wer selbst umschreiben bzw. ändern will, ist herzlich eingeladen! TM

Gibt's nicht!

(Atari/Coleco generell) Passen die Cassetten des Coleovision-Systems auf das zukünftige Atari 5200 und umgekehrt?
Ralph Preisz, A-1090 Wien
Sorry, doch da die Frage immer wieder auftaucht: Den 5200 gibt's hier nicht und es wird ihn nicht geben! Kompatibel sind die Cassetten nicht (falls jemand an einen Direktimport aus den USA denkt). TM

Wo bleibt Adam?

Die Screens auf einer Seite sind echt stark. Frage: Gibt es einen Coleco-Club? Und wann berichten Sie über Adam von Coleco?
A. Behrens, 3000 Hannover 1

Schönen Dank. Bei Arxon denkt man seit geraumer Zeit über einen Club nach. Ob und wann der realisiert werden wird, ist noch immer unbestimmt. Colecos „Adam“ ist im Redaktionsprogramm vorgesehen. Wir müssen uns jedoch gedulden, bis der Computer zur Auslieferung kommt. TM

Warten auf „Der dunkle Kristall“

(TM 3/83: News)

Sie haben das Spiel „Der dunkle Kristall“ für verschiedene Computersysteme vorgestellt und angekündigt, daß Sie später darüber berichten. Wann ist es soweit und wo kann man es erwerben?

Ralf Braun, 6900 Heidelberg

In ein paar Wochen! Das Programm wird von der Teldec vertrieben, ist zunächst (d.h. voraussichtlich ab Januar) aber nur für den Apple IIe bzw. Apple II+ lieferbar. Es wird im Fachhandel erhältlich sein. Bericht folgt wie angekündigt nach unserem Testlauf. TM

Zaxxon für VCS?

Ich will mir „Zaxxon“ für Atari VCS kaufen, habe aber die Version noch nie gesehen. Bringt sie große Nachteile und wirken sich die, wenn ja, aufs Spielgeschehen aus?

Marc Trausch, 6238 Hofheim 3

Sagen wir's vorab, obwohl unser Test noch aussteht. Finger weg! Mit dem Original Coleco „Zaxxon“ hat diese Cassette überhaupt keine Ähnlichkeit. Die Grafik ist völlig anders aufgebaut und damit fehlt der Spielreiz. TM

Und nun - was tun?

Als ich die Überschrift „Texas Instruments wirft Handtuch“ gelesen habe, bin ich erschrocken. Ich besitze die Konsole TI99/4A nebst Cassetten und Zubehör. Empfehlen Sie weiteren Cassettenkauf? Wie verhalten sich Fremdsoftware-Hersteller?
Marc Kalmbach, 7000 Stuttgart

Erst mal abwarten! Nach unseren Informationen werden Fremdsoftware-Hersteller bzw. Anbieter weitermachen. So z. B. Ariosoft mit dem gerade in Deutschland neu eingeführten Label „Funware“. TM

Gerettet!

(TM 4/83: Joysticktest)

Ihr habt geschrieben, daß ein Atari mit gebrochenem Zapfen nur noch Schrottwert habe. Das stimmt nicht. Hier meine Reparaturanleitung: Man benötigt eine Bohrmaschine, eine Metallsäge, ein Schraubgewinde, eine einfache Holzkugel, eine zum Schraubgewinde passende Mutter und ein scharfes Messer. 1.) Loch in die Holzkugel bohren und Gewinde einleimen. 2.) Den weißen Hebel mit schwarzem Überzug um ein bis zwei cm kürzen. 3.) Schraubenmutter so absägen, daß sie nach Eindrehen ins Gewinde einen Zentimeter herausragt. 4.) In den weißen Hebel ein Loch bohren, in das die Schraube hineingedreht werden kann. 5.) Schwarzen Abdeckungsgummi über weißen Hebel setzen, Kugel daraufschrauben, Hebel auf Platine setzen, Joystick zusammenschrauben. Fertig! Gebrochene Zapfen können mit einem Feuerzeug verschweißt werden.
Ulrich Mühl, 3440 Eschwege

Danke für den Tip, über den sich bestimmt viele Leser freuen werden. Verwiesen sei, das ergänzte auch der Einsender, auf das Reparaturset, falls die „Rettung“ auf diese Art erfolglos bleiben sollte. 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 —
Karlstraße 26
2000 Hamburg 76



Rund um Star Wars III

„Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ hat wie die vorangegangenen beiden Teile Folgen. Nein, keine Fortsetzung (im Augenblick jedenfalls nicht), sondern eine Vielzahl von Produkten, an denen nicht nur Star Wars-Fans Spaß haben werden. So gibt es neben den obligatorischen Buttons (28 verschiedene Motive), kleinen und großen Stickers (insgesamt etwa 30 verschiedene Motive), witzige Blinkbuttons und Posterprints. Die Star Wars-Souvenirs kosten zwischen 1.50 Mark und 17.50 Mark. Einen Bezugs-

Haltet den Joystick!

Weder mit seinen Punkteresultaten noch denen seines Sohnes war Wolfgang Czernik aus Elztal-Auerbach zufrieden. Die relativ schlechten Resultate führte er auf die verwendeten Joysticks zurück. Vater und Sohn hatten nach intensivem Spielen Krämpfe und dergleichen Spielbeschwerden mehr. Kurzum: Wolfgang Czernik setzte sich hin, dachte nach und baute dann das hier gezeigte „Haltebrett“, speziell für den Atari-Joystick entwickelt. Ergebnis: Mehr Punkte, lockeres, entkrampftes Spielen (einen Prototypen bekamen wir zur Verfügung gestellt), mehr Spaß. Auf der IENA, der Internationalen Fachmesse „Ideen-Erfindungen-Neuheiten“ konnte das Publikum die Patenthilfe bereits bewundern. Wer mehr wissen will, wende sich an Wolfgang Czernik, Rittersbacher Str. 3 in 6957 Elztal-Auerbach direkt

quellennachweis erhalten. Interessierte durch Dipl.-Kfm. Rolf A. Schulz, Haselbergstr. 7, 8335 Taufkirchen b. Eggenfelden.

Computer -

Kinder machen Geschäfte

Einige „Fälle“ von Computerkindern wurden auch hierzulande schon gemeldet. Doch von diesen Möglichkeiten können computerbegeisterte Jugendliche in Deutschland im Augenblick nur träu-

men: In den USA, speziell in Kalifornien, steigen immer mehr Jungen und Mädchen ins Computergeschäft ein. In ihrer Freizeit entwickeln sie perfekte Hard- und Software. Die „Computer Kids“, so nennt man sie drüben, leisten Verblüffendes. John Halamka (21) z. B. gründete vor einem Jahr die „Colosus Computers Company“. Sein Jahresumsatz: \$ 150.000. Halamka ist Autodidakt, hat sich also sein Computer-Know How allein angeeignet. Die von ihm konstruierten Computer baut er aus „jeder Menge billiger Teile“, die er aus dem nahegelegenen Silicon Valley bezieht, zusammen. Seine Computer, Stückpreis \$ 4.000, sind nach Kundenwünschen maßgeschneidert. Inzwischen konzentriert er sich ganz auf die Entwicklung von Software für professionelle Anwendungsbereiche, da er natürlich auch die hektische Entwicklung und die Unruhe in der Industrie registriert hat, die selbst namhaften Herstellern zu schaffen macht. Der 15jährige Tracey Cullinan, Inhaber der Firma „Superior Software“, begann ebenfalls vor einem Jahr, Programme zu schreiben. Sein Stundenhonorar beträgt \$ 25. William Harvey, 17 Jahre alt, hat bereits ein selbst entwickeltes Videospiel und eine Art Musik Composer für Personal Computer verkaufen können. „In diesem Metier ist das Alter völlig uninteressant, wenn man eine gute Idee hat“, sagte John Halamka dem Wall Street Journal. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch, daß „drüben“ Erwachsene im allgemeinen nichts dabei finden, von Jugendlichen in die Computerei eingewiesen zu werden. Über kurz oder lang wird das sicher auch bei uns zur Selbstverständlichkeit werden.





Crystal Castles:

Der Comic-Automat

Es kommt ja immer auf einen Versuch an, und manchmal eben geht's daneben. Diese Binsenwahrheit gilt besonders im Video-Automatenmarkt. Was in den USA zum Knüller wird, läuft hier überhaupt nicht — und umgekehrt. Comicspiele etwa erwiesen sich überwiegend als Flops, z. B. **Popeye** lief in den Spielhallen nicht Grund: Zu friedlich. Und **O'Bert**, wengleich in der **TeleMatch-Hitparade** in Top-Position, brachte den Automatenaufstellern wenig Umsatz. Um so überraschender ist der Erfolg des neuen Atari-Automaten **Crystal Castles**. Ein geradezu märchenhaftes Comicspiel mit quasi-dreidimensionaler Grafik, in dem ein Bär namens „Bentley“ die Hauptrolle spielt.

Unheimliche und geisterhafte Wesen kreuzen den Weg des liebenswerten Teddys, der mittels Trakball durch 16 (!) Spielfelder (=Screens) gesteuert werden muß und dabei Juwelen einzusammeln hat. Je nach Automateneinstellung des Aufstellers gibt es bis zu vier Schwierigkeitsgrade und drei bis fünf Spielleben.

Electronic Arts: Computerspiele der Luxusklasse

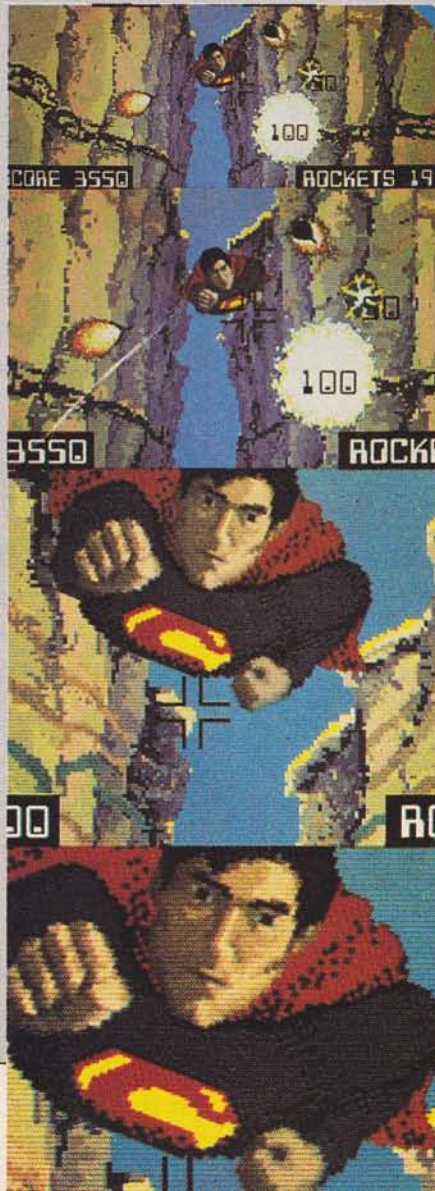
Ihr „Händchen“ und feines Gespür für gute amerikanische Software und den Exklusivvertrieb derselben in Deutschland hat die Münchner Ariola bereits mehrfach bewiesen. Activision, Synapse und Broderbund seien als Beispiel genannt. Nun liefert das Haus auch „Electronic Arts“-Spiele aus, die für die Gourmets unter Computerspielern konzipiert sind. In den Genuß ganz besonderen Spielvergnügens kommen Besitzer von Apple-, Atari- und Commodore 64-Systemen.

14 Spiele sind angekündigt, darunter das **Pinball Construction Set**, **Archon**, eines der faszinierendsten Fantasy/Rollenspiele und **Axis Assassin**. Das „Electronic Arts“-Programm besticht durch luxuriöse Aufmachung, gekonntes Spieldesign und, so versicherte man uns, langzeitige Spielmotivation. **Archon** werden wir im Rahmen unseres Fantasy-Spiel-Specials im nächsten **TeleMatch** vorstellen.

Superman III auf dem Computer

Was dem einen sein Luke Skywalker und Freunde, ist dem anderen sein „Stählerner“. Ab 9. März rast **Superman — der stählerne Blitz** über die Leinwand in deutschen Landen. Bemerkenswert und für Video- und Computerspieler besonders interessant: 26 Filmsekunden kamen durch perfekte Computeranimation zustande.

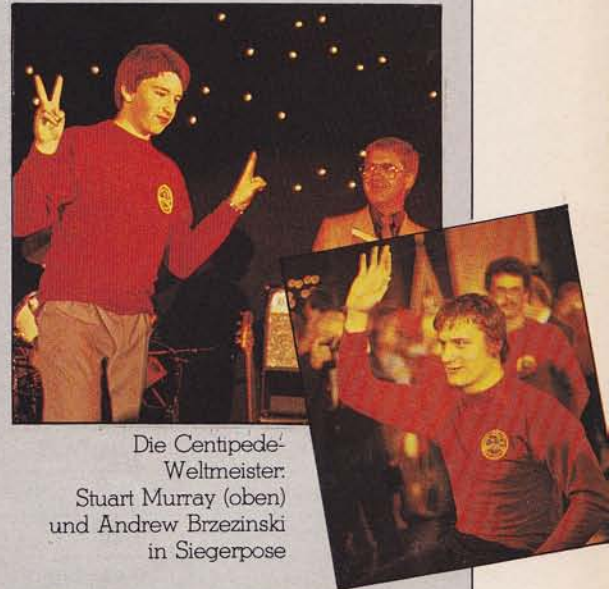
Insgesamt waren 60 Sekunden in den Entwicklungslabors von Atari's Coin Up-Division in 15wöchiger Arbeit fertiggestellt worden. Regisseur Richard Lester zeigte sich vom Ergebnis ebenso begeistert wie das übrige Filmteam. Das Ergebnis zeigen wir (unseres Wissens übrigens erstmals in Deutschland und somit exklusiv) hier. Über **Superman III** berichten wir ausführlich in einer der nächsten Ausgaben.



CENTIPEDE-WM:

Pech gehabt

Der 6. Platz in der Junioren-Gruppe für Klaus Wolf, der 5. in der Senioren-Gruppe für Joseph Strater (mit 297.517 bzw. 253.730 Punkten) und ein Doppelsieg für England: Fazit der **Centipede** Weltmeisterschaft im Sheraton Hotel zu München. Stuart Murray



Die Centipede-Weltmeister: Stuart Murray (oben) und Andrew Brzezinski in Siegerpose

siegte mit 323.512 Punkten bei den Junioren, Andrew Brzezinski mit 322.044 bei den Senioren. Ob's an der Nervosität lag, an der Anspannung überhaupt oder an „schlechter Kondition“, darüber zu sinnieren ist müßig. Wer's nach München geschafft hatte, war ohnehin gut. Glück gehört, neben Können, halt auch beim elektronischen Spielvergnügen dazu. Unseren Glückwunsch den Siegern und selbstverständlich auch Klaus Wolf und Joseph Strater für ihre guten Leistungen.

WICO:

Die reine Joystick-Freude

Harman Deutschland erweitert seine WICO-Angebotspalette beträchtlich. Neu sind der Command Control mit „Power Grip“, der Trackball für Atari und Commodore sowie der Three Way Deluxe (=drei unterschiedliche, auswechselbare Griffstücke). Philips G 7000-Besitzer können jetzt alle herkömmlichen Joysticks mit Hilfe des „Joystick Adaptor“ anschließen. Einen weiteren Adapter gibt es für alle Apple II-Computer. Übrigens: Unser aktueller Joystick-Test läuft bereits.

Mitmachen und gewinnen!

Die beliebtesten Videospiele

Unser Dank gilt wieder allen, die mitgemacht haben. Denn Ihre Meinung, liebe TeleMatch-Leser, steht stellvertretend für viele tausend anderer Stimmen. Ihrem Wunsch und Vorschlag folgend, werden wir ab Januar den Umfang der Hitparade vergrößern, d.h. aus jeder Spielgattung werden wir die Top 20 veröffentlichen. Deshalb unsere ganz herzliche Bitte: Wählen Sie mit! Geben Sie Ihre Stimme ab. Unter allen Einsendern verlosen wir wieder 50 VideoSpiel-Cas-

setten. Die Namen der Gewinner veröffentlichen wir wie stets in der nächsten Ausgabe. Senden Sie Ihre Karte an

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

Beachten Sie bitte, daß Einsendeschluß (Datum des Poststempels) der 10. Dezember ist.

Herzlichen Glückwunsch — Sie haben gewonnen:

Joachim Aggelios, 1000 Berlin; Josef Albrecht, 8440 Straubing; Andreas Andra, 6750 Kaiserslautern; Uwe Balzer, 6729 Wörth; Stefan Bang, 7909 Domstadt; Alexander Baumbach, 8523 Baiersdorf; Heidi Bellhoff, 5620 Velbert; Michael Bremme, 4030 Ratingen; Tak Wah Chan, 2000 Hamburg; Peter Daab, 6149 Fürth; Markus Drechsel, 4620 Castrop-Rauxel; Michael Folle, 5830 Schwelm; Walter Fritsch, 8025 Unterhaching; Marco Gehrmann, 3203 Sarstedt; Michael Grimke, 6450 Hanau; Christoph Grimowski, 5608 Rade-

vornwald; Dirk Gruber, 5230 Gieleroth; Thomas Grutze, 8530 Neustadt; Frank Halwaß, 5810 Witten; Jörn Hoffmeyer, 4992 Espelkamp; Marcus Jacobi, 2209 Herzhorn; Marco Jendresch, 3000 Hannover; Rolf-D. Jesgarz, 4650 Gelsenkirchen; Thomas Joswig, 8500 Nürnberg; Uwe Kemper, 4934 Horn; Frank Kern, 6054 Rodgau; Peter Klein, 7090 Ellwangen; Dietmar Krause, 2309 Nettelssee; Thomas Lang, 8751 Leidersbach; Christian Leppin, 5900 Siegen; Jürgen Mahlow, 6500 Mainz; Stefan Maultzsch, 4390 Gladbeck; Frank Meyer, 2723 Scheessel; Thomas Niedermeier, 8432 Beilngries; Markus Oelbrocht, 4000 Düsseldorf; Frank Omland, 2350 Neumünster; Ralf Oetli, 6082 Morfelden; Rosemarie Pelzl, 2300 Altenholz; Carsten Rock, 4470 Meppen; Heiko Rupp, 6800 Mannheim; Stefan Schirmacher, 4100 Duisburg; Christine Schmitz, 4000 Düsseldorf; Hardy Schrodt, 3400 Göttingen; Daniel Schulz, 3000 Hannover; Carsten Schultz, 7303 Neuhausen; Robert Simon, 4018 Langenfeld; Theresia Sporer, 8440 Straubing; Andre Steinmetz, 4355 Waltrop; Patrick Ziemann, 7846 Schliengen.

Top10 VideoComputer-Spiele

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (1)	Zaxxon	ColecoVision	Coleco
2 (10)	Miner 2049	Atari VCS	Tigervision
3 (2)	River Raid	Atari VCS	Activision
4 (—)	Pole Position	Atari VCS	Atari
5 (—)	Enduro	Atari VCS	Activision
6 (3)	Vanguard	Atari VCS	Atari
7 (—)	Lady Bug	ColecoVision	Coleco
8 (—)	Smurf	ColecoVision	Coleco
9 (—)	Jungle Hunt	Atari VCS	Atari
10 (—)	Q*Bert	Atari VCS	Parker

Top10 Videospiel-Automaten

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

Top10 Computer-Spielprogramme

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

Top10 Video-Minispiele

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



Der Home Computer TI 99/4A von Texas Instruments. Der Richtige für Ihre ganze Familie.

Kaum ein anderer Home Computer eröffnet Ihnen und Ihrer Familie die faszinierende Zukunftswelt des Computers leichter und vielseitiger als der Home Computer TI 99/4A von Texas Instruments.

Sie haben nicht nur eine große Auswahl an anspruchsvollen, intelligenten Spielen. Sie können auch erfinden, entdecken und Ihre Fantasie frei entfalten – dazu steht Ihnen eine ungeheuer breite Bibliothek an Software-Programmen zur Verfügung. Er kann aber auch Ihre Finanzen verwalten oder Sie sehr effektiv in Ihrem Beruf unterstützen. Er kann Ihren Kindern beim Lernen und bei der Ausbildung helfen oder ihnen Programmiersprachen beibringen. Und so den

entscheidenden Vorsprung für morgen vermitteln. Denn der Home Computer TI 99/4A bietet die besten Voraussetzungen: TI-BASIC ist bereits eingebaut, 4 weitere Programmiersprachen können je nach Wunsch erlernt werden. Die Bedienungsanleitung ist leicht zu verstehen, und Sie werden überrascht sein, wie schnell Sie plötzlich programmieren können.

Das ist aber immer noch nicht alles: Der Home Computer TI 99/4A wächst mit Ihrem Wissen mit. Stück für Stück können Sie ihn zu einem vollständigen System ausbauen (Gesamtkapazität 110 KB, Grundkapazität 42 KB). Und zwar preiswerter, als Sie denken: alle Peripherie-Geräte kosten ab 1.10. erheblich

weniger! Und weil wir von der Qualität des Home Computers TI 99/4A überzeugt sind, haben wir ab 1. Oktober 1983* die Garantie der Konsole von 6 Monaten auf ein volles Jahr erhöht. Ein guter Grund mehr, ihn mal bei Ihrem Fachhändler zu testen.

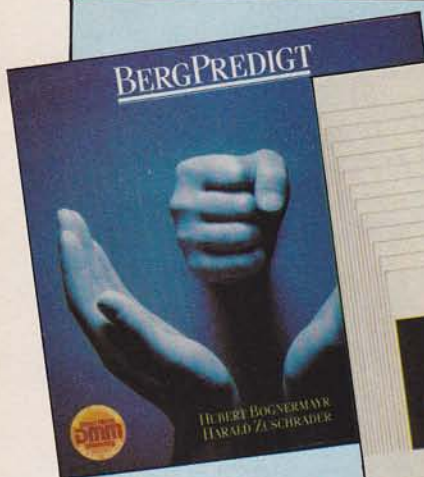
Erhältlich in den Fachabteilungen führender Warenhäuser, im guten Büromaschinen-, Rundfunk- und Fernsehhandel sowie bei den Versandhäusern Otto und Neckermann.

*Datum des Kaufbeleges



TEXAS INSTRUMENTS

Weitere Informationen erhalten Sie von Texas Instruments, Abt. CEE & CC, Haggertystraße 1, 8050 Freising.



NEUE PLATTEN

Bergpredigt

Das elektronische Försterhaus (Erdenklang, LP 6.25590)

Was hat die Bergpredigt des Jesus von Nazareth mit elektronischer Musik zu tun? Nun, die ewig gültigen Aussagen dieser Predigt sind eine Herausforderung an den Komponisten, sich musikalisch damit auseinanderzusetzen. Es wurde daraus ein „Oratorium für Musikcomputer und Stimmen“. Die heutige Musik-Computertechnologie ermöglicht einen völlig neuen Freiraum für musikalische Umsetzung. Das elektronische Försterhaus, so genannt von den drei Machern dieses Werkes, ist ein Zentrum neuester elektronischer Musikkompositionen. Dort entstand die musikalische Bearbeitung der Bergpredigt. Eine LP, die man nicht so einfach mal anhören kann. Dafür ist der Text, der die Kernsätze eben dieser Predigt von Jesus enthält, zu bedeutend. Es ist ratsam, die Stücke nach und nach zu hören, denn zu schnell steigt man bei so einer Sache aus. Das wäre bei diesem großartig komponierten und arrangiertem Werk schade. Die musikalische Grundlage ist die bearbeitete menschliche Stimme, diverse akkustische Instrumente (Metallplatte, Bambusrohr usw.) und natürlich Musik-

Computer. Durch eine sparsame Instrumentierung ist ein ausgeglichenes Verhältnis zum Text geschaffen. Der Schluß des Werkes ist nicht, wie erwartet, großartig und voluminös. Es bleibt einiges offen. In der heutigen Zeit, wo Frieden und Partnerschaft wichtiger denn je sind, ist die „Bergpredigt“ eine große Hilfe, unser Leben besser zu verstehen. Sehr empfehlenswert.

Jon und Vangelis

„Private Collection“ (Polydor, LP 813 174-1)

Die bislang dritte LP des Duos Jon Anderson, Ex-„Yes“-Sänger und dem Synthesizerzauberer Vangelis, „Private Collection“, ist ein Werk ganz besonderer Art. Kristallklare Klänge, schwebend und melodios, führen den Hörer in eine neue Welt. Das Duo arbeitet seit etlichen Jahren zusammen und hatte mit den ersten beiden LP's schon beachtliche Erfolge erzielt. Von Anfang 80 bis 82 erschienen die Alben „Short Stories“ und „Friends of Mr. Cairo“, die beide in die Top 5 der englischen LP-Charts kamen und mit „I hear you now“ und „I'll find my way home“ weltweit erfolgreiche Hitsingles enthielten. Vangelis hat eine Vorliebe für klassische Musik, insbesondere Sibelius. Dadurch erklärt sich, daß auf seinen Platten nicht ausschließlich Synthesizer-Klänge zu hören sind. Sein Partner Jon Anderson bringt die starke menschliche Stimme mit, die

leicht synthetisch bearbeitet wird. Sie klingt dadurch sehr überirdisch und klar. Durch die ausgefeilte Instrumentierung bekommt „Private Collection“ einen so durchdringenden Sound, daß man sofort gefesselt wird. Auf der A-Seite sind fünf Stücke unterschiedlicher Art. Vom gefühlvollen Song („Deborah“) bis hin zum Rhythmusstück („He is sailing“) ist alles enthalten. Auf der B-Seite ist ein einziges Stück („Horizon“). Doch trotz der Länge ist ein schöner Spannungsbogen aus schwebenden Gebilden entstanden. Im Ganzen eine LP voller Klangfarben und Rhythmen, ein „Muß“ für alle Liebhaber der elektronischen Musik.

Romanelli

„Connecting Flight“ (Polydor, LP 231 1177)

Wer gute elektronische Popmusik hören will, ist mit „Connecting Flight“ von Romanelli bestens bedient. Ausgesuchtes Equipment und Topmusiker versprechen Qualität — und halten das auch. Der Hit „Chain Reaction“ auf der A-Seite ist ein Ohrwurm und der Titelsong „Connecting Flight“ fasziniert durch ausgeklügelte Rhythmik. Durch die Verwendung eines E-Basses bekommen die Stücke einen sehr eigenwilligen Charakter — Funky Sound und keine stupiden Rhythmusmaschinen-Klänge. Zum Ausruhen bleibt keine Zeit, die Dynamik überzeugt bei jedem Song. Der Einsatz der oft sehr dominant wirkenden Synthesizer ist bei dieser instrumen-

tal LP so geschickt und gefühlvoll gemacht, daß sich ein einheitlicher, wohlklingender Sound ergibt. Eine LP, die in die Beine geht und nicht für eine ruhige Mußstunde geeignet ist.

NEUE BÜCHER

Heim-Computer Report '84

(Gilbert Obermaier, Heyne TB 4929)

Auch hier wird das „Neueste“ versprochen, drinnen aber steht nicht nur Altes, sondern auch Falsches! So bei Kapazitätsangaben, bei der Beschreibung von Software und Hardware. Wieso Systeme, die seit Monaten nicht mehr im Handel sind oder aber spätestens per Jahresende aus dem Programm genommen werden, in einen Report für '84 einfließen, ist schlicht unverständlich. Weit wichtiger, richtiger, vor allem aber sinnvoller wäre ein umfassender Software-Überblick gewesen. Wesentlicher Kritikpunkt in diesem Zusammenhang: Bei den „Tips zur Auswahl“ wird mit keiner Silbe die Wichtigkeit der Softwarebibliothek als Entscheidungskriterium für oder gegen ein System erwähnt. Dieser Report gibt keine Einkaufsberatung; im Gegenteil, er vergrößert die Verwirrung und Verunsicherung.





Tele-Spiele Report '84

(Gilbert Obermair, Heyne TB 4928)

„Das Neueste auf dem Telespiel-Markt“ wird auf dem Buchcover versprochen. Zwangsläufig war das „Neueste“ bereits bei Erscheinen alt. Und die wirklich neuen Spiele für alle Systeme finden nicht einmal kurz Erwähnung. Immerhin werden über 300

Spiele vorgestellt, wobei wiederum die Kurzbeschreibung niemandem hilft, da lediglich die Inhaltsangaben der Hersteller wiederholt werden. Texte folglich, die jedem Prospekt zu entnehmen sind und nichts weiter aussagen.

Die Arbeit des Autors, auch die Art der Aufbereitung, ist im Prinzip begrüßenswert. Echte Hilfe in Detailfragen aber kann das Buch nicht geben. Gründe

(neben der vorerwähnten Inaktualität): Ungeprüft wurden Her-

stellerangaben übernommen, was Erweiterungsmöglichkeiten anbelangt oder Softwareangebote unabhängiger Hersteller. Entwicklungstendenzen in diesem Buch aufzuzeigen, ist bei allen guten Absichten, aufgrund der Schnelligkeit des Marktes ein sinnloses Unterfangen, zumal einige der sogenannten „Entwicklungen“ schon bei Drucklegung überholt waren. Schade um die Arbeit!

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



Alle können teilnehmen!
Wenn Sie keines der Wettbewerbs-Spiele haben, wir liefern es Ihnen schnellstens.

So wird es gemacht!
Bestellschein/„Mitmach“-Coupon ausschneiden, Name und Anschrift eintragen. Foto vom Bildschirm, auf dem der Punktestand sowie das Datum (Zettel am Bildschirm) deutlich lesbar ist, beilegen und einsenden an:

VIDEO STAR, Prinzenstraße 2, 3000 Hannover 1.
Einsendeschluß: 31. Januar 1984.

So wird gewertet!
Die höchsten 3 Punktzahlen in jedem System gewinnen.

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

Prinzenstr. 2 ★ 3000 Hannover 1 ★ 321414

Mit diesen Spielen können Sie gewinnen!

- Star Trek** ATARI VCS 2600
- Moonsweeper** Intellivision MATTEL
- Donkey Kong Junior** CBS Colecovision

Das können Sie gewinnen!

- 1. Preis** Einen Telespiel-Computer der drei obengenannten Systeme frei nach Ihrer Wahl und einen Pokal
- 2. Preis** Drei Telespiel-Cassetten Ihrer Wahl
- 3. Preis** Eine Telespiel-Cassette Ihrer Wahl

ATARI		INTELLIVISION	
Demon Attack	39,-	Space Hawk	29,-
Atlantis	39,-	Frog Bog	39,-
Fire Fighter	39,-	Sharp Shot	39,-
Cosmic Arc	39,-	Armor Battle	39,-
Trickshot	39,-	Moonsweeper	115,-
Star Voyager	39,-	Dracula	124,-
Riddle of the Sphinx	39,-		
Star Trek	115,-	CBS COLECO	
		Lady Bug	104,-
		Donkey Kong Junior	129,-

Alle Telespiele vorrätig!

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



Telefon Service
Immer die aktuellsten Telespiele!
Information
 0511/321414

Bestellschein und „Mitmach“-Coupon

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

passend für _____ System

Ich nehme am Wettbewerb teil und schicke Ihnen mein Ergebnis im _____ System

Name Vorname _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Tel. _____

Einsenden an **VIDEO STAR ★ Prinzenstr. 2 3000 Hannover 1**



Gewonnen mit TeleMatch

TELEMATCH-ACTIVISION-MEISTERSCHAFT

Alles klar für das Finale der Activision-TeleMatch-Meisterschaft. Die Teilnehmer der Endrunde, auf dieser Seite aufgeführt, wurden inzwischen direkt benachrichtigt. Und natürlich auch der Gewinner unseres Programmierwettbewerbs, der mit einer Profileistung überlegen siegte.

Die Würfel, die berühmten, sind gefallen, die Final-Teilnehmer der **TeleMatch-Activision-Meisterschaft** stehen fest. Die Punktzahlen sind bei allen Siegern der Postleitzahlgebiete beachtlich. Herzlichen Glückwunsch auf diesem Wege vorab den Quasi-Landesmeistern, die am 26./27. November in München um den Meisterschaftstitel kämpfen. Da die vorliegende TeleMatch-Ausgabe zu diesem Zeitpunkt bereits gedruckt ist, können wir über das Finale erst in unserer Januar-Ausgabe berichten.

Challenger von Fidelity Electronics sei gleich mehrfach geschlagen. „Kommando zurück!“ hieß es bereits zwei Wochen später. Ein dicker Wermutstropfen für uns. Am Erfolg für diesen TeleMatch-Leser ändert das indes nichts: **Sven B. Schreiber**, Böhmerwaldstr. 109 in 8411 Wenzenbach schrieb das Siegesprogramm, das uns mit einer 18seitigen Dokumentation nebst fünf Seiten Anhang erreichte, und den Challen-

ger wie gefordert in Spielstärke sechs schlug. Geschrieben ist es in Assembler und läuft auf allen Rechnern, die einen Z 80 Mikroprozessor verwenden. Betriebssystem ist das CP/M Version 2. Herzlichen Glückwunsch also nach Wenzenbach, noch mal ganz offiziell!

Alle anderen Programme wurden bereits in Spielstärke 1 geschlagen, wobei jedoch zu berücksichtigen ist, daß unser Testteam aufgrund der Wettbewerbsausschreibung mit dem Reversi Challenger direkt in Stärke 6 heranging. Wie die Auswertung erfolgte, zeigen wir Ihnen im Ausschnitt auf dieser Seite. Bleiben einige Preise, die noch zu vergeben sind. Darüber werden wir uns in den nächsten Wochen Gedanken machen, und Sie in der Januar-Ausgabe über die Verwendung informieren. Natürlich möchten wir die Gelegenheit nicht ungenutzt lassen, allen Programmierern zu danken, die sich in die Sache hineingekniet und Freizeit und Arbeit investiert haben. Ein Freiabonnement ist ihnen sicher. Und ein weiteres Trostpflaster!

sehr geehrter Herr Huff,

nachstehend die Sieger der einzelnen PLZ-Bereiche, die fuer die Endausscheidung in Muenchen vorgesehen sind:

plz-bereich	name	ort	alter	punkte
	gerald ziesig	berlin	18	3.546.550
1000	axel voss	hamburg	14	3.727.230
2000	helmut rieger	hannover	34	3.226.130
3000	jochen luecke	sk lage-waddenhausen	16	3.999.999
4000				
5000	michael bromund	montabaur	14	3.999.999
6000	rainer kothe	wiesbaden	15	3.999.999
7000	rainer haseneder	heilbronn	14	3.999.999
8000	christian schiella	mindelheim	15	3.999.999

m f j
gabi hummel

Welch' ungebrochene Faszination gerade **River Raid** jetzt noch ausstrahlt, beweist der 3. Platz in der **TeleMatch**-Hitparade, auf den Sie, liebe Leser, das Programm gewählt haben. Und auch das zweite Wettbewerbsspiel, **Seaquest**, liegt in Ihrer Gunst relativ weit vorn. Für Computerbesitzer mag in diesem Zusammenhang interessant sein, daß es **River Raid** für Atari-Computer und bald auch für andere Systeme geben wird. Eins jedoch noch zum Wettkampf selbst an dieser Stelle: Zwar wurden reichlich Teilnehmerkarten abgefordert, allein der Karten- und damit Ergebnisrücklauf hat uns etwas enttäuscht. Wir hatten auf mehr Mut gehofft. Vielleicht aber sind die Ursachen darin zu suchen, daß im Wettbewerbszeitraum zu viele lokale Aktionen, sprich Wettbewerbe liefen. All jenen, die versucht haben, die magische Punktzahl von 3.999.999 zu erreichen, danken wir fürs Mitmachen.

Wer gibt sich denn da geschlagen?

„Zu früh gefreut“, kommentiert in Fällen wie diesen der Volksmund. Kurz vor Redaktionsschluß der letzten Ausgabe erreichte uns die Nachricht, die wir natürlich voller Freude noch ins Heft brachten, der Reversi

GERÄT	ITESTI	AUTOR	SCHW.GR. REVERSI	SCHW.GR. OTHELLO	ERGEBNIS	BEMERKUNG	TESTZEIT STUNDEN
CBM-64 Cass.	1 1	FREDDY STIGSEN	6	1	46 : 18		1 2 1
CBM-64 Cass.	1 1	ALEXANDER TITZE	6	1		I konnte nicht gespielt werden; angeschr. 21.09.1	1/2 1
CBM-64 Cass.	1 2	ALEXANDER TITZE	6	1		I Fehler war noch vorhanden; nicht spielbar	1 1/2 1
ATARI 800 sk.	1 1	WOLFGANG WENEIT	6	1	31 : 25	I das Spiel war nicht Ende; Ausstieg	1 1/2 1
ATARI 800 Disk.	1 2	WOLFGANG WENEIT	6	1	32 : 27	I Computer weist erneut I Fehler auf; kein Ausst.	1 1/2 1
ATARI 800 Cass.	1 1	HENNING SOLTAU	6	1	41 : 23		1 1/2 1
TI-99/4A Cass.	1 1	TOBIAS GROTEN	6	1	39 : 25		1 1/2 1
TI-99/4A Cass.	1 1	FRANK BALZER	6	1	46 : 18		1 1/2 1
CPM Disk.	1 1	HANS NEUMEIER	6	1	50 : 14		1 1/2 1
CPM Disk.	1 1	SVEN B. SCHREIBER	6	6	30 : 34		1 2 1
APPLE II SURPLUS	1 1	ULF SCHLICHTMANN	6	1			1 1/2 1

Mitspieler gesucht: Für Pumuckl's Video-Spiele.

ITV 6/83



FÜR ALLE,
DIE ES NOCH NICHT GEMERKT HABEN:
ES GIBT JETZT PUMUCKL'S
WAHNSINNS-VIDEO-SPIELE.



Die bringen Spaß
für Groß und Klein
und passen in den
ATARI* VCS 2600
rein. Jawoll!
Hinein ins Vergnügen:
Mit meinem Freund
Peter Penguin
auf Schatzsuche.
Im ewigen Eis der Arktis.
Ihr müßt ihn vor den 3 bösen
Schneemonstern schützen
und viele tolle Schätze sam-
meln.



Jede Cassette kostet
nur **DM 79,-** (unverbindl.
Preisbeispiel.)

Und wenn Ihr
dabei mehr als
60.000 Punkte
kriegt, dürft Ihr mit mir
in den Zoo. Mit dem
Video-Spiel **Pumuckl 1.**
Da geht's ganz schön
hoch her. Und geschickt
müßt Ihr auch sein, sonst

gibt's nicht genug Punkte.
Und – Super! Spitze!
Klasse! – hier noch eine
tolle Überraschung.
Ihr könnt alle Mitglied
im High-Score Club
werden.

Ich schick' Euch den
Clubausweis, die Clubzei-
tung, ein Super-Poster von
mir und einen Sticker mit
meinem Bild. Kostet nichts!
Nur Coupon ausfüllen,
ausschneiden und ein-
schicken an:



ITT Family Games,
High-Score Club,
Postfach 17 20,
7520 Pforzheim.

Coupon

Na klar, ich will
in den High-Score Club.

Name, Vorname

Geburtsdatum

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort



*ATARI is a trademark of ATARI, Inc.
© by Buchagentur Intermedien GmbH & Co.
München



ITT

TM/6

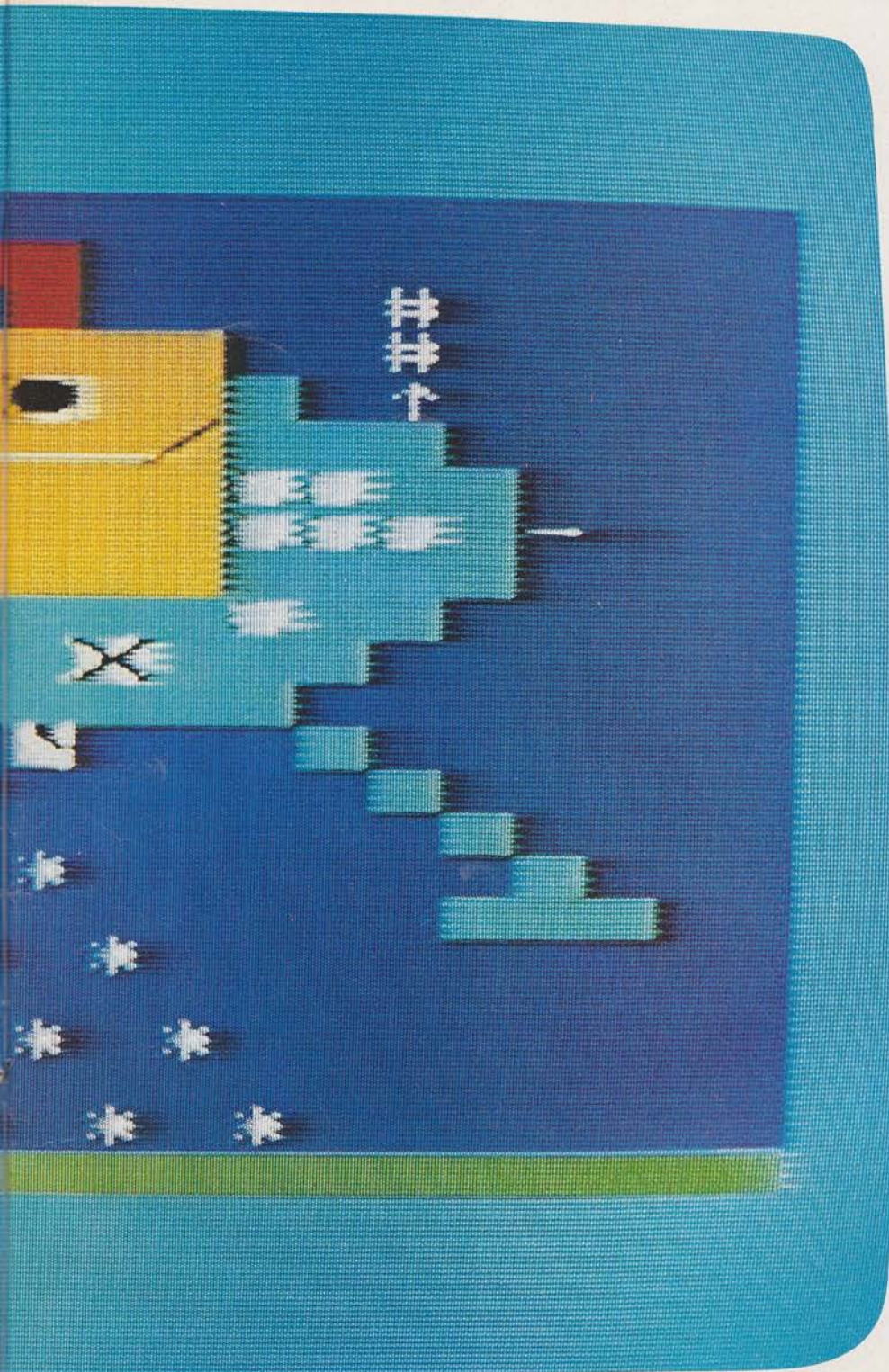
WIE LANDET MAN IN DER NÄCHSTEN

*TeleMatch-Telegra
Match-Telegramm**
Telegramm***Tele

Texas Instruments stellt die Computer-Produktion ein. Welche Auswirkungen das für Besitzer des TI 99/4 A hat? Nun, Programme gibt es genügend. Unabhängige Software-Firmen haben Spiele für das System produziert, die zunächst lieferbar bleiben werden. Vergessen hingegen können wir wohl die Einführung von Peripherien, wie das in Kooperation mit MB entstandene Voice-Recognitio-System. Grund für den Rückzug aus dem Computergeschäft: \$ 330 Millionen Verlust im dritten Quartal. Grund für uns, verstärkt von Usern entwickelte Programme TI 99/4 A-Besitzern zu präsentieren. • **PC Jr.**, das gerüchtemwobene Computer-Wunderkind aus dem Hause IBM, machte neue Schlagzeilen: Auslieferung Anfang '84, Kapazität 64 K RAM, Infrarot-Keyboard, Verkaufspreis ca. \$ 669. Die Programme kommen als Cartridges, Einführung in Deutschland? 1984. • Gerüchte reichlich gab's um **IMAGIC**. Von Feierabend, sprich: Konkurs war die Rede. Alles Unsinn! Die Company hat die Cartridge-Produktion ausgelagert. Ansonsten kommen die angekündigten neuen Spiele in Deutschland auf den Markt. Spielspaß der Sonderklasse ist allein vom Label bekanntlich garantiert. • **Space Shuttle** ist die neue Cassette aus dem Hause Activision betitelt (für Atari VCS), mit der das berühmte NASA-Projekt auf dem heimischen Bildschirm nachvollzogen werden kann. Start und Landung, Andocken, Kurskorrektur - alles das bietet die Simulation, die ab Januar im Handel sein wird. • Der amerikanische Automaten-spielhersteller **Cinematronics** bringt eine Arkadenversion des Vectrex-Spiels **Cosmic Chasm** heraus. In der Welt der Videospiele ein Novum, da bislang ja stets erfolgreiche Arkadenspiele in Home-Versionen umgesetzt wurden. • Die 33jährige Kalifornierin Ronda Kirby schaffte beim Telesys-Spiel **Fast Food** im Zuge eines Wohltätigkeits-Wettkampfes in 25 Minuten 11.556 Punkte. Das ist deshalb erwähnenswert, weil die Dame erst eine Woche vor Wettbewerbsbeginn, zu spielen begann . . .



SICHER AUF JUPITER UND KLASSE?



Mit dem meistgespielten Computer der Welt: dem Commodore VC 20. Er macht Musik. Spielt Jupiter-Landung und Schach. Ein irres Ding. Ein echter Computer, der jeden mit sich spielen läßt.

Er unterrichtet aber auch: Mathe, Physik und Biologie. Er verwaltet die Schallplatten-sammlung und 's Taschengeld. Und macht sogar die Schularbeiten. Ein faszinierendes Ding. Ein echter Computer, den man spielend beherrscht.

Der Commodore VC 20. Vielleicht landet er schon in Kürze auf Deinem Tisch.

Beim Commodore-Vertragshandel, in führenden Warenhäusern, guten Rundfunk- und Fernsehfachgeschäften und beim Großversandhaus Quelle.

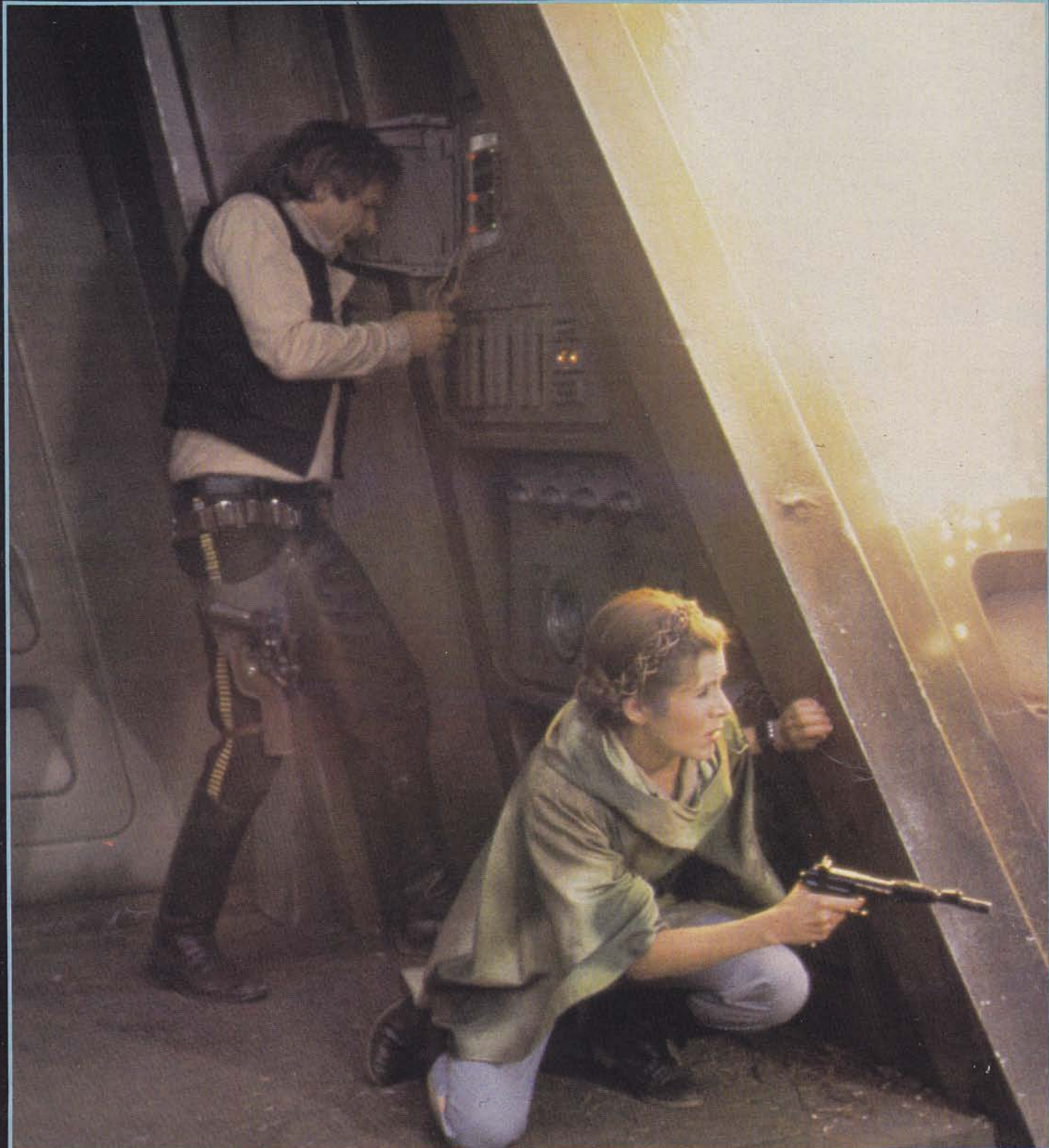
Mehr Informationen gibt's von: Commodore Büromaschinen GmbH, Abt. MK, Lyoner Straße 38, 6000 Frankfurt 71. Die Anschrift des Commodore-Fachhändlers in Ihrer Nähe erfahren Sie telefonisch von den Commodore-Verkaufsbüros: Düsseldorf 02 11/31 20 47/48, Frankfurt 06 11/6 63 81 99, Hamburg 0 40/21 12 86, München 0 89/46 30 09, Stuttgart 07 11/24 73 29, Basel 0 61/23 78 00, Wien 02 22/82 74 72.

 **commodore**
COMPUTER

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN

COMMODORE COMPUTER.

STARWARS



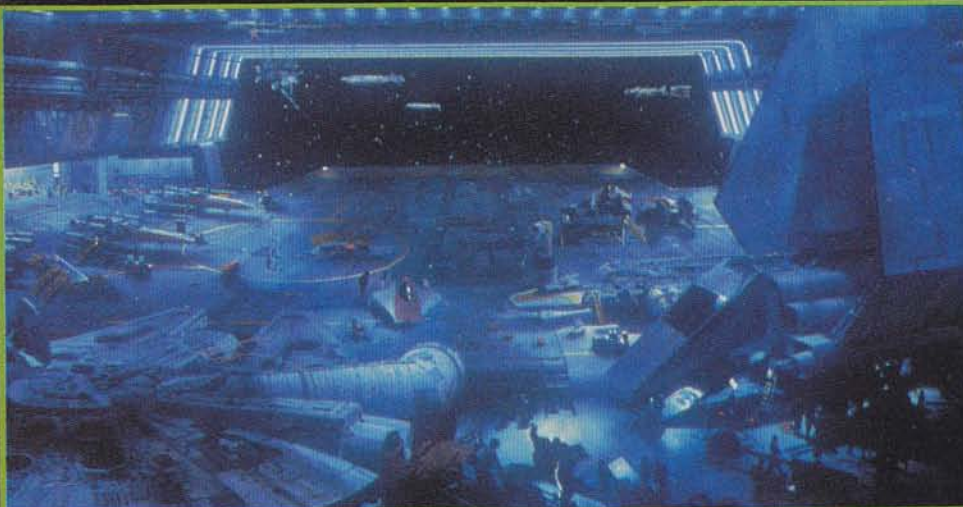
Han Solo, inzwischen defrostat, und Prinzessin Leia, versuchen in die Reflektorstation auf Endor zu gelangen.

Werden die Rebellen es schaffen, und die finsternen Mächte des Imperiums endgültig schlagen können? Ist Han Solo auf Dauer zum Tiefgefrorensein verdammt? Sitzt Prinzessin Leia doch eines Tages auf dem ihr gebührenden Thron? Vor allem aber: Was ist dran an dem Gerücht, daß der furchterregende Darth Vader in Wirklichkeit Luke Skywalkers Vater sei? Fast drei Jahre schon wartet die gewaltige Star Wars-Fangemeinde weltweit, um Antwort auf diese Fragen zu bekommen. Am 9. Dezember findet sie nun auch in Deutschland statt.

DIE RÜCKKEHR DER JEDI-RITTER

Von HARTMUT HUFF

Han Solo (Harrison Ford) fungiert als Wanddekoration in der Festung des Weltraumfieslings Jabba the Hutt, bei Filmbeginn zumindest. Denn natürlich naht Rettung in Gestalt der getreuen Mitstreiter Luke Skywalker (Mark Hamill), C-3PO (Anthony Daniels), R2D2 (Kenny Baker), Chewbacca (Peter Mayhew) und selbstverständlich Prinzessin Leia (Carrie Fisher). Vor den Erfolg indes haben auch hier die Götter den Schweiß gesetzt. Folgerichtig findet auf dem aus „Star Wars“ bekannten Wüstenplaneten Tatooine eine atemberaubende Befreiungsaktion statt, in deren Verlauf der staunende Zuschauer Bekanntschaft mit neuen Monstren und Fabelwesen macht. Dies alles ist jedoch lediglich das Vorspiel zur großartig inszenierten letzten Auseinandersetzung zwischen der Rebellen Allianz und dem Imperium, die ihren ersten Höhepunkt im Duell zwischen Luke Skywalker und Darth Vader (David Prowse), selbstverständlich ausgetragen mit Jedi-Waffen, findet. Was Luke seit „Das Imperium schlägt zurück“ befürchtete, bestätigt ihm der 900jährige Yoda, seines Zeichens Jedi-Meister: Der furchterregende, schwarz gewandete Bösewicht ist tatsächlich sein Vater. Der Fall wiegt doppelt schwer, da Luke gegen Darth Vader antreten muß, um ein richtiger Jedi-Ritter werden zu können. Verständlich, daß der junge Kämpfer eine besonders schwere Ausgangsposition hat. Ort der familiären Auseinandersetzung ist ein neu erbauter „Todesstern“. Darth Vaders Chef, der senile, nichtsdestoweniger aber bösarige Imperator (Ian McDiarmid), wohnt dem Duell bei, und fordert Luke auf, seinen Vater zu töten. Das Angebot, das er bei dieser Gelegenheit macht, ist verlockend: „Tritt an Stelle deines Vaters an meine Seite.“ Wie der Kampf endet und Luke sich entscheidet wollen wir indes nicht vorwegnehmen. Die Rebellen sind in der Zwischenzeit natürlich nicht untätig: Auf dem einige tausend Meilen entfernten, dichtbewaldeten Mond Endor messen sie ihre Kräfte mit den Sturmtruppen des Imperiums. Dabei werden sie von primitiven Ewoks unterstützt, entfernten Verwandten jener Wesen, die wir aus Star Wars als Roboter-Schrottsammler kennen. „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ gipfelt in einer Weltraumschlacht um den Todesstern, die alles bisher Gezeigte in den Schatten stellt. Was danach geschieht, war auch noch nicht auf einer Filmleinwand zu sehen: Eine völlig ausgeflippte Siegesfeier mit den zweifelstfrei verrücktesten Kreaturen des Kino-Universums. Trotz der geballten Special-Effect-Ladung ein Rundumvergnügen!



In der gewaltigen Dockanlage des neuen Todesstern wird Lord Darth Vader erwartet



Spannung wie im ersten Teil: Chewbacca, Prinzessin Leia, Luke und Han Solo



Lagebesprechung im Rebellenhauptquartier: Kann das Imperium befreit werden?

Film-Tricktechnik in unglaublicher Perfektion war eines der Geheimnisse für den phänomenalen Erfolg der beiden ersten Star Wars-Filme. Wer glaubte, eine Steigerung sei nicht möglich, wird durch „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ eines besseren belehrt.

Das Special-Effect-Team der Lucas eigenen Industrial Light and Magic (ILM) übertraf sich selbst: Das Team hatte für den ersten Teil „nur“ 545 Spezialeffekte geschaffen. Bei „Das Imperium schlägt zurück“ waren es bereits 763. Der dritte Teil (Produktionskosten 32,5 Millionen Dollar) lebt und wirkt von 942 (!) Tricks und Effekten. Ob das nun die gemalten Hintergründe, die sogenannten Matte-Paintings sind, das perfektionierte „Travelling Matte“-Verfahren, die zahlreichen Modelle in unterschiedlichsten Größen oder die beeindruckenden Masken: Perfektion ist Trumpf.

Die Modellbauabteilung unter Leitung von Lorne Peterson entwickelte unter anderem das AT-ST (All Terrain Scout Transport), dazu den neuen Raumfahrzeugtyp der imperialen Flotte, das sogenannte Imperial Shuttle. Ferner wurde der Gerätepark der Rebellen um den A-Wing-Fighter bereichert, mit dem im Film der Angriff auf den neuen Todesstern geflogen wird. Neben dem aus den ersten Filmen bekannten X-Wing-Fighter rast diesmal ein B-Wing-Fighter, als kleinerer Bruder quasi, über die Leinwand.

Eine der wohl eindrucksvollsten Konstruktionen ist das „Speeder Bike“, eine Art Raketenmotorrad ohne Räder. Unter Leitung von Steve Gawley schuf das Team ein völlig neues Modell des Todessterns von über zwanzig Meter Länge, bei nur 60 cm Höhe und 1,20 Meter Breite. Wie nicht anders zu erwarten, wirkt dieses Modell auf der Leinwand ebenso monumental wie der Todesstern im ersten Teil der Saga.

In den englischen Elstree Studios entstand eines der Landedocks des Todessterns in „Originalgröße“. Was wohl kein Zuschauer erahnen kann: Nur ein Teil der Seitenwände war bei den Aufnahmen tatsächlich vorhanden. Der Rest des Studios war mit schwarzen Vorhängen abgehängt. Durch geschickten Einsatz von gemalten Hintergründen und entsprechend platzierten Modellen, die separat gefilmt und schließlich übereinander kopiert wurden, erzielte man die monumentale Wirkung auf der Leinwand.

Die Wüste von Yuma, Arizona, war diesmal Drehort für jene Sequenzen, die auf dem Wüstenplaneten Tatooine spielen. Für „Star Wars I“ hatte man die Außenaufnahmen noch in Nordafrika gedreht. Und die Landschaft des von Ewoks bewohnten Mondes Endor liegt in Wirklichkeit bei Crescent City, Kalifornien.



Ewoks, die Roboterschrottsammler, in der Festung von Jabba the Hutt



Die gamorreanischen Wachen sehen nicht nur schweinish aus — sie sind es



Yoda, Luka Skywalkers Lehrmeister, tritt zweimal kurz in der Folge auf



Jabba the Hutt, der Gangster-Boß, mit seinem Handlanger Bib Fortuna



Nach Jabbas Willen soll Luke Skywalker von der Planke des Sandseglers gehen. Unten, in der Großen Grube von Carkoon, lauert das vielarmige Monster Sarlacc

DIE RÜCKKEHR DER JEDI-RITTER

Das Preisausschreiben

Garantiert: Auf dieses „Star Wars“-Kapitel haben viele **TeleMatch**-Leser gewartet. Und selbstverständlich wollen und werden wir Sie nicht enttäuschen. Hier also ist unsere angekündigte Aktion, das Preisausschreiben, bei dem es Ungewöhnliches zu gewinnen gibt. Was halten Sie z.B. von einem Original „Star Wars“-Poster im Format DIN A 1, das es nirgendwo zu kaufen gibt? Allein davon verlosen wir hundert Stück! Oder wie wär's mit einem echten „Star Wars“-Fotoset, wie er sonst nur in den Kinos - und nur da (!) - zu finden ist? Stellen Sie sich das mal vor: 22 spannende Szenenfotos für Ihre gute Stube. Einhundert dieser Sets können **TeleMatch**-Leser, und nur diese, gewinnen. Aber der Gewinnregen geht weiter, wird noch attraktiver! Einhundert Taschenbücher mit der Original „Star Wars 3“-Story, erschienen im Goldmann-Verlag, München, verlosen wir. Wert: Runde 700 Mark. Dazu 50 „Star Wars“-Video-Spiel-Cassetten aus dem Programm von Parker. Wert: Runde 7.000 Mark. Und schließlich werden unter allen Teilnehmern vierzig Airfix-Modellbausätze der „Star Wars“-Serie verlost, je zwanzig „Snowspeeder“ und je zwanzig „X-Wing-Fighters.“ Wert: Unter Freunden nochmals runde 800 Mark. Summa summarum bietet Ihnen unser kleines Preisausschreiben Gewinnmöglichkeiten im Gesamtwert von 10.000 Mark!

Und was haben Sie zu tun, um zu den glücklichen Gewinnern zu gehören? Die Aufgabe ist bewußt einfach gehalten, damit jeder Leser eine echte Chance hat. Frage also, die Sie sofort beantworten können, wenn Sie die Filminhaltsangabe gelesen haben:

Wie heißt Luke Skywalkers Vater?

Schreiben Sie den Namen, auf eine ausreichend frankierte Postkarte (Porto: 0,60 Mark) und senden Sie diese an

TeleMatch Verlag GmbH & Co.KG
Stichwort **Star Wars Aktion**
Karlstr. 26 2000 Hamburg 76

Einsendeschluß ist der 24. Dezember 1983 (Datum des Poststempels). Die Gewinner werden direkt benachrichtigt. Der Rechtsweg ist wie stets ausgeschlossen. Noch ein Tip: Die Antwort auf unsere Preisfrage können Sie natürlich auch durch den Film erfahren! „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ ist in Deutschland in fast 200 Kinos ab 9. Dezember zu erleben.

Das Sonderheft

Rechtzeitig zu Weihnachten und zum Start der „Rückkehr der Jedi-Ritter“ haben wir eine Riesenüberraschung für Sie: Das erste Sonderheft von **TeleMatch** mit ausführlichen Informationen, vielen voll farbigen Fotos, der kompletten Filmgeschichte, detaillierten Spielbeschreibungen und vielem anderen mehr. Sichern Sie sich Ihr **TeleMatch**-Sonderheft bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

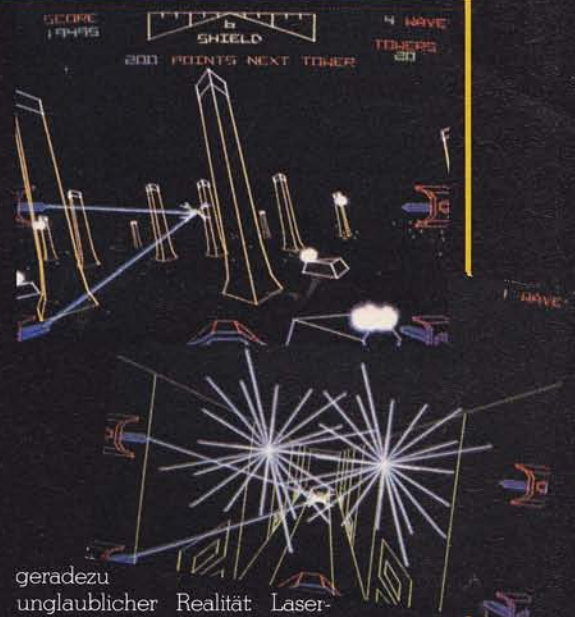
Der Videoautomat

Der Faszination des neuen Videoautomaten „Star Wars“ werden sich allenfalls Mitmenschen entziehen können, die phantasielos sind und sich noch nie gewünscht haben, selber einmal Luke Skywalker zu sein. Die Automaten-Division von Atari hat ein Spiel der Superlative entwickelt, das man einfach erlebt haben muß. Die entscheidende Finalsequenz aus „Star Wars 3“, der Angriff auf den neuen Todesstern mit dem Ziel, ihn zu zerstören, wird hier nachgespielt.

Ob Action, Visualisierung oder Soundeffekte - bei diesem Spiel stimmt alles. In der **TeleMatch**-Redaktion kam es nicht von ungefähr zu mittleren bis schweren Begeisterungstürmen. Gut drei Wochen hatten wir Gelegenheit dieses „Spiel der Spiele“ zu testen.

Zum Auftakt ertönt das „Star Wars“-Grundthema. Nach Wahl des Schwierigkeitsgrades (drei von möglichen vier waren beim Testgerät eingestellt) geht es los: Luke Skywalkers Stimme verkündet „Gold Leader, this is Red 5. Im going in.“ Aus der Schwärze des Alls rasen heulend die imperialen Raumschiffe heran, die ihr Dauerfeuer eröffnen. Ohne Konzentration ist nichts zu wollen! Darth Vader mit seinem Spezialraumer mischt in dieser Partie ebenfalls mit.

Hat man die Attacke überstanden, fliegt man direkt auf den Todesstern. Die Soldaten des Imperiums feuern aus allen Rohren. Zunächst müssen die Laserbasen bzw. Lasertürme (das hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab) eliminiert werden. Danach öffnet sich der Tunnel, an dessen Ende der Lüftungsschacht liegt. Ein Husarenritt von

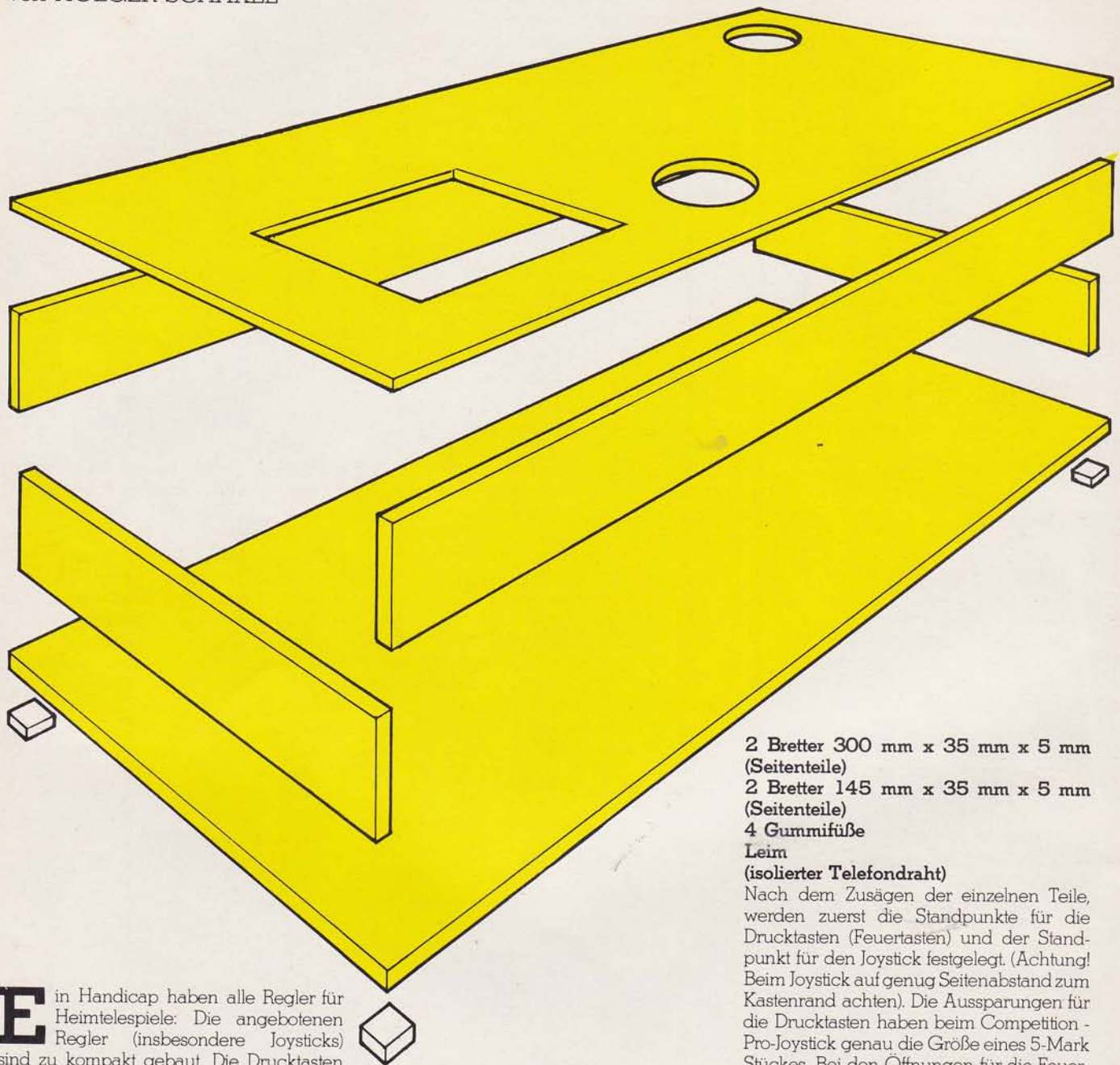


geradezu unglaublicher Realität Laserschuttschirme tauchen aus dem Nichts auf, und unvermittelt öffnen sich die Luken der Gefechstürme und schießen Dauerfeuer. Die Schuttschirme beginnen zu knistern und man hört Lukes Befehl „R2, try to increase the power!“ Man kommt tatsächlich ins Schleudern ob der geballten Attacke. Doch wie im Film ist der Spieler nicht allein, denn die Stimme Obi Wan Kenobis mahnt ruhig: „Use the Force, Luke.“ Die letzte, entscheidende Hürde ist genommen, wenn es gelingt, den Lüftungsschacht zu treffen. Danach wird man zurück ins All geschleudert und sieht, wie der Todesstern explodiert. Zum Eingewöhnen sollte man mit der Spielstufe „Easy“ (leicht) beginnen. Der wohl im Werk aufgestellte Punkterekord liegt bei 1,25 Millionen Punkten. Bestleistung in der Redaktion: 1,17 Millionen Punkte!



JOYSTICK AUF I

von HOLGER SCHÄKEL



2 Bretter 300 mm x 35 mm x 5 mm
(Seitenteile)
2 Bretter 145 mm x 35 mm x 5 mm
(Seitenteile)
4 GummifüÙe

Leim

(isolierter Telefondraht)

Nach dem Zusägen der einzelnen Teile, werden zuerst die Standpunkte für die Drucktasten (Feuertasten) und der Standpunkt für den Joystick festgelegt. (Achtung! Beim Joystick auf genug Seitenabstand zum Kastenrand achten). Die Aussparungen für die Drucktasten haben beim Competition-Pro-Joystick genau die Größe eines 5-Mark Stückes. Bei den Öffnungen für die Feuertasten muß mit einem Seitenabstand von ca. 2 mm vom Rand der Aussparungen die Dicke des Deckels von innen auf ca. 1 mm heruntergefeilt werden. Das ist wichtig, um den festen Sitz der Feuertasten zu garantieren, da die an den Drucktasten befindlichen Halter bei dickerem Rand nicht genug Halt finden.

Die Standpunkte sollten der individuellen Spielweise angepaßt werden (Linkshänder usw., siehe Zeichnung Nr. 1). Die Aussparung bei einem der Seitenteile ist für das Anschlußkabel gedacht. Nun wird der Kasten bis auf den Boden zusammengebaut (Zeichnung Nr. 2).

Ein Handicap haben alle Regler für Heimtelespiele: Die angebotenen Regler (insbesondere Joysticks) sind zu kompakt gebaut. Die Drucktasten befinden sich zumeist zu nah am Regler selbst. Außerdem sind fast alle Regler so konzipiert, daß man sie unmöglich als Tischregler benutzen kann. Sie können nicht ruhig gehalten werden, und das ist mit Punkteverlust und EinbuÙe beim Spaß am Spiel verbunden. Dieses Problem läÙt sich folgendermaßen umgehen:

- Ein den Arkadenspielen angepaßter Regler, bei dem der Feuerknopf weiter von der anderen Bedienungseinheit entfernt ist.
- Eine größere Reglerkonsole, die den Händen während des Spiels mehr Be-

wegungsfreiheit und Auflagefläche bietet, womit der schnellen Ermüdung der Hände vorgebeugt wird.

Grundlage für unsere Reglerkonsole ist der Competition Pro, der aufgrund seiner einfachen und robusten Bauweise dafür sehr gut geeignet ist. Außerdem kommt dieser Regler der Arkadenbauweise noch am nächsten.

Für den Bau des Tischjoysticks wird folgendes benötigt:

1 Brett 300 mm x 155 mm x 3 mm
(Deckel)

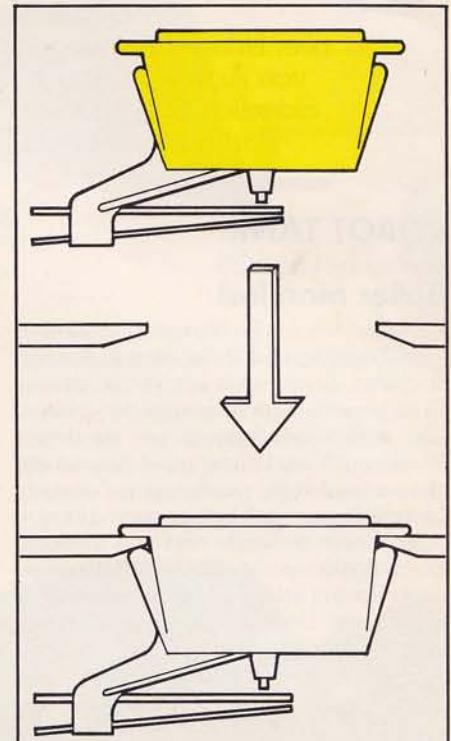
1 Brett 300 mm x 155 mm x 5 mm
(Boden)

... DEN TISCH!

Warum? Um wie in der Spielhalle spielen zu können. Das ist fast ebenso leicht gemacht wie gesagt, wenn Sie unserer Bauanleitung genau folgen.

Wenden wir uns nun dem Umbau des Competition Pro zu. Vor dem Wort Umbau wird im allgemeinen zurückgeschreckt. Beim Competition Pro ist jede Angst jedoch überflüssig. Die Mechanik ist einfach und schnell zu begreifen, dabei aber außerordentlich robust und zuverlässig. Beim Competition Pro sind nun die Steckkontakte von den Drucktasten zu lösen (vor-

herigen Sitz kenntlich machen). Durch Zusammendrücken der Halter an den Drucktasten, diese nun aus dem Gehäuse nehmen und in die dafür vorgesehenen 5-Mark großen Aussparungen im Deckel des Kastens drücken (auf festen Sitz achten). Nun auf der Unterseite des Competition Pro eine Öffnung bohren, wodurch die vorher gelösten Kabel gezogen werden. Den Joy-



Die Zeichnung verdeutlicht, wie die Aussparungen im Deckel für die Aufnahme der Drucktasten des Competition-Pro vorzubereiten sind. Wichtig ist, daß die Deckel-Innen- dicke auf 1 mm heruntergefeilt wird. Nur so ist ein fester Sitz der Feuertasten gewährleistet. Beim Einfügen der Tasten sollte ein geringer Widerstand zu spüren sein.

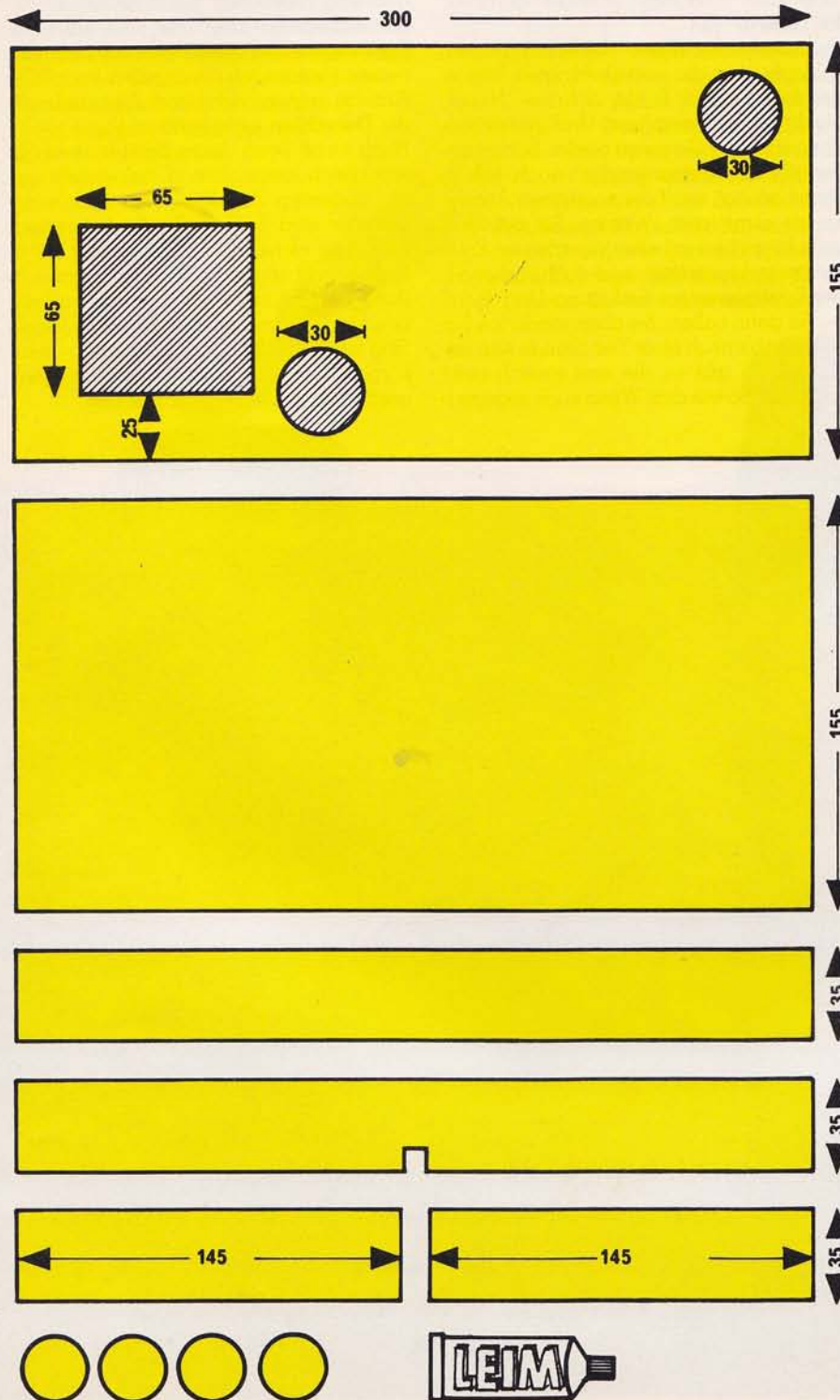
stick wieder zusammenschrauben und in die noch freie Aussparung im Deckel des Kastens setzen.

Die Kabel werden nun wieder mit den Drucktasten verbunden. Sollten die Kabel zu kurz sein, um eine Verbindung zu den Drucktasten herzustellen, mittels Telefon- draht die Enden verlängern und den Anschluß herstellen.

Um einen festen Sitz des Reglers zu gewährleisten, den Boden mittels der Schrauben an allen vier Ecken festschrauben. Der Joystick sitzt nun unverrückbar in der Cassette. Des weiteren kann er jederzeit zu seiner alten Form zusammengebaut werden.

Zuletzt werden die Gummifüße am Boden des Kastens mit Leim befestigt. Diese sichern den festen Stand der Joystick-Cassette. Die Competition Pro Joystick-Cassette ist jetzt bereit für ein Spiel.

Eine Kombination zwischen dem „Joystick-Port“ siehe **TeleMatch** Nr. 4/83 und der Joystick-Cassette, ist mehr als nur arkaden- ähnliches Spielen, sondern „Arkadenquali- tät“. Anders gesagt: **M.P.P.H.** (MORE POINTS PER HOUR). Viel Spaß!



Lediglich zwei Neuerscheinungen von Activision sind im aktuellen Spielangebot. Hartmut Huff testete.

ROBOT TANK

(Activision/Atari VCS)

Baller man los!

Da haben wir das Problem der - objektiven - Spielbeurteilung aktueller denn je: Auf den nächsten Seiten wird ein vergleichbares Spiel vorgestellt. Ein Ballerspiel der übelsten und sinnlosesten Sorte. Genau wie dieses. Woran auch die blumig geschriebene Bedienungsanleitung nichts ändert. Dennoch: Unterstellt man, daß Spieler durchaus zum Abstrahieren imstande sind und allein die durch Reaktionsschnelligkeit bedingte Herausforderung sehen, kann man das „Spiel“ akzeptieren. Unterstellt man das —, darauf liegt die Betonung!

Anders als bei **Battlezone** wurde die

Robot Tank -Hintergrundgeschichte formuliert. Im Jahre zweitausendundxyz drehen robotergesteuerte Panzer durch und bedrohen die Menschheit. Wie's der Videospielzufall will, haben Sie in einem Museum einen voll funktionstüchtigen Kampfpanzer gefunden. Den Einzigen versteht sich. Ihre Aufgabe ist es, den wild drauflos ballenden *Robot Tanks* Einhalt zu gebieten, indem Sie — na, was? — selber wild drauflos ballern.

Schikanen in dieser Bildschirmpanzerschlacht sind die wetterbedingten Imponderabilien, so z. B. die Schnee-, Nebel-, Nacht- und Regenphase. Und immer wieder gehen die Granaten nieder. Bonuspanzer gibt es selbstverständlich auch, falls es Ihnen gelingt, zwölf der anonymen Angreifer zu eliminieren. Werden Sie getroffen, steht Ihnen bis zum schaurig-schönen Ende ein bemerkenswerterweise doch vorhandener Ersatzpanzer zur Verfügung. Und dann? — Tja, dann ballern Sie eben wieder los. Ich selbst hab's nach einer Test-Stunde sein lassen. Spiele gibt es, die sind einfach nicht mein Fall. So wie dies! Wenn auch zugestan-

den werden muß. Die Grafik ist beachtlich! Das jedoch ist keine Rechtfertigung.

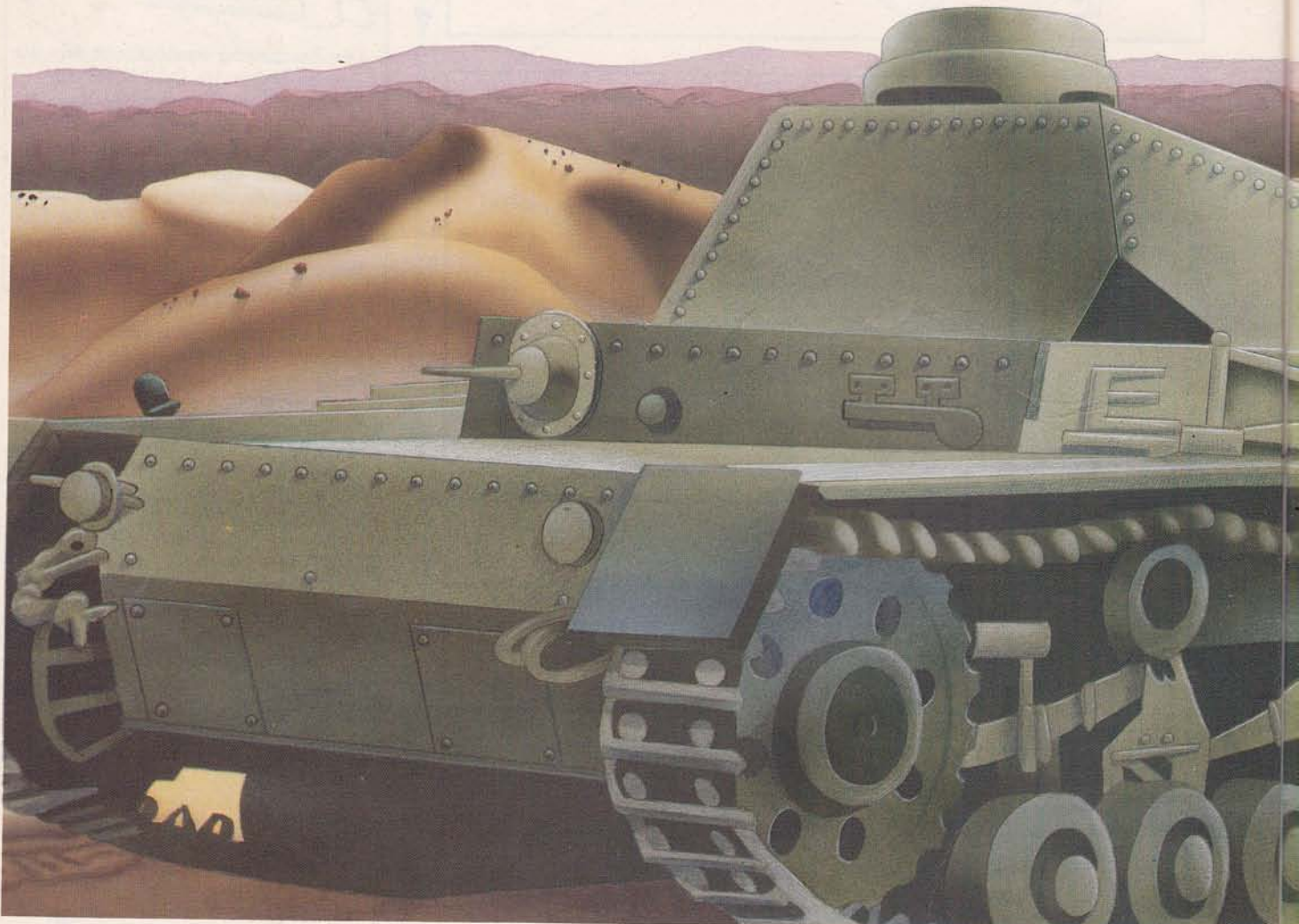
Decathlon

(Activision/Atari VCS)

Das hält kein Joystick aus!

Wer wartet da noch auf das ultimative Spiel? Wer ist ernsthaft bereit, vier, fünf Jahre geduldig interaktiver Kommunikation entgegenzusehen? Und wer hofft auf neue Spielimpulse, die diese Programmierer-Generation vorgeblich nicht geben kann? Die Antwort liegt auf der Hand: All jene Leute, die **Decathlon** nicht kennen!

Noch nicht! Denn dieses Spiel müssen Sie jetzt gleich kennenlernen! Sie wissen, was im modernen Zehnkampf an Leistungen gefordert wird. Egal, ob Sie sportinteressiert sind oder nicht: Dieses Spiel bringt Sie in Trab. Schafft, zermüht Sie, fordert heraus. In Ihren Händen, im buchstäblich schweißtreibenden Umgang mit dem Joystick, liegen Sieg oder Niederlage. Leistungen - auch körperlich (!), und das ist neu im Videospieldeschehen -, die Sie stolz machen.



NMALTOP

Im Einzelnen: Laufen Sie die hundert Meter in Rekordzeit. Laufen, wie? Indem Sie den Joystick in die Handinnenfläche nehmen und ihn schnellstmöglich hin- und herbewegen.

Wieviel Meter schaffen Sie im Weitsprung? Wieder liegt der Punktesegen in Ihrer Hand, in Ihrem körperlichen Einsatz. Vorausgesetzt, Sie übertreten beim Absprung nicht. Stoßen Sie die Kugel. Versuchen Sie sich im Hochsprung, im Vierhundert-Meter-Rennen, im Hundertundzehn-Meter-Hürdenlauf. Schleudern Sie den Diskus und queren Sie die Latte beim Stabhochsprung.

Und schließlich: Werfen Sie den Speer und schaffen Sie die 1500 Meter.

Mit Worten läßt sich kaum beschreiben, was bei *Decathlon* an Aktion auf Sie wartet. Bei Disziplinen wie Kugelstoß und Speerwerfen oder Weitsprung haben Sie mehrere Versuche — wie beim richtigen Zehnkampf. Körperlich, das versichere ich Ihnen, sind Sie nach spätestens sechs Durchgängen erschöpft. Es sei denn, Sie betätigen sich sportlich.

Lassen Sie es mich so zusammenfassen: Mit *Decathlon* kommt ein Hochleistungsspiel auf dem Markt, das in seiner Art einzig ist. Ein Spiel, das körperlichen Einsatz und Konzentration erfordert. Eine Cassette, die grafisch stimmt, witzig wirkt, die das Geld lohnt! Und das ist gerade in diesen Wochen selten.



Die Testergebnisse auf einen Blick:

ROBOTANK

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
Motivation	1	2	3	4	⑤	6
Urteil:	1	2	3	④	5	6

DECATHLON

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
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6

Das Fragezeichen steht nicht von ungefähr da, konzentrierte sich doch der Marktführer lange Zeit auf die Klasse der — in der Homeversion — mehr oder weniger erfolgreichen Arkadenspiele. Die Ergebnisse sind bekannt Mal hui, mal pfui. Neben der Asterix-Cassette, einer bemerkenswerten eigenständigen Entwicklung, liegen nun wiederum drei neue Adaptionen erfolgreicher Arkaden-Originale vor. Helge Andersen sagt Ihnen, was er von den VCS-Cassetten hält.

ASTERIX

(Atari/Atari VCS)

Als die Römer frech geworden . . .

Jeder kennt ihn, jeder mag ihn, den kleinen Comic-Gallier mit dem großen Erfolg, dessen Abenteuer, gemeinsam mit seinem Freund Obelix durchstanden, von Goscinny und Uderzo textlich bzw. optisch inszeniert wurden. Seit Goscinny's Tod ist Uderzo Texter und Zeichner in Personalunion. Doch das nur als Randbemerkung. Die Hoffnung seitens des Hauses Atari, an

den Comic-Erfolg anknüpfen zu können, ist verständlich. Was voraussetzt, daß das Spiel stimmt. Und was wohl ist schwerer, als die Umsetzung perfekt durchgestalteter Comic-Charaktere in ein Videospiel unter Berücksichtigung der vergleichsweise begrenzten Grafikmöglichkeiten des Systems? In dieser Hinsicht, das vorweg, ist Colecos **Smurf** (für Coleco) nicht zu schlagen.

Bei solcher Erwartungshaltung war der erste Spieleindruck geradezu deprimierend. Nach einem relativ guten Auftaktbild - gut auch unterm Gesichtspunkt der Bildauflösung - bot sich mir etwas dar, das sehr be-

kannt schien, von Anlage und Spielablauf her. Zweifelsfrei diente Telesys's **Fast Food** als Anregung.

Titelheld **Asterix**, in der eigentlichen Spielphase ohnehin nur als Kopf vorhanden, muß in einem Gefüge horizontaler Linien auf- und abbewegt werden, um „Souvenirs aus einer vorangegangenen Keilerei mit Römern,“ so der Begleittext, einzusammeln. Was Punkte bringt. Der Original-Story folgend, tauchen zwischen Schildern, Helmen, Lampen und Kesseln römischen Ursprungs als Hindernis bzw. Lebensverlust-bringer Harfen auf, die zweifelsfrei Troubadix symbolisieren sollen. Den Harfen also ist auszuweichen.

Das mutet nur auf den ersten Blick und nur in den ersten Spielminuten einfach an, entwickelt sich im fortlaufenden Spielgeschehen aber zu einer echten, zumal enorm schnellen Herausforderung. Ist diese Phase erfolgreich durchstanden, kommt Obelix ins Spiel. Ebenfalls zwar nur als Kopf, aber intelligent symbolisiert, was die zu greifenden Gegenstände anbelangt. Als da sind Äpfel, Fische, Wildschweinkeulen und Krüge. Krönung des großen Fressens ist ein Überraschungsobjekt, das - ich muß es zu meiner Schande gestehen - noch nie auf meinen Bildschirm gelangt ist. In der Obelix-Welle bewegen sich die Fressalien mit unglaublicher Geschwindigkeit.

Daß ich meinen ersten Eindruck bald korrigierte (und die Wertung so gut ausfällt) hat plausible Gründe: **Asterix** ist ein im Aufbau wie in der Durchführung logisches Fast Action-Spiel, bei dem man überdurchschnittlich herausgefordert wird, was die Spielmotivation erheblich beeinflusst. Die, wenngleich reduzierte, Grafik wirkt auch langfristig gut. Einziges Manko ist der Sound.

MOON PATROL

(Atari/Atari VCS)

Neil Armstrong wird staunen!!

Als Neil Armstrong, der erste Mensch auf dem Mond, auf der Oberfläche des Mondes entlangspazierte, wird ihm nichts von dem aufgefallen sein, was jeder Spielhallenbesucher für eine Mark und jetzt auch jeder Atari VCS-Besitzer auf der häuslichen Mattscheibe erblickt. **Moon Patrol** ist der Zeit somit weit vorausgeeilt!

Man kann mit einem holprigen Bodenunebenheiten ausgleichenden Fahrzeug, solange es die selbstredend auch bei diesem Spiel mit von der Partie befindlichen Aggressionen aus dem All zulassen, ständig nach rechts fahren und erlebt eigenartige Dinge. Zunächst einmal kann man in James Bond- und *Jump Bug*-Manier über größere



KLASSE FÜR SICH?

und kleinere Vertiefungen hinweghüpfen; dann muß man kleine Hügel wegschießen, damit man nicht einen evtl. schlecht abgezielten, erneuten Sprung riskieren muß; man macht die erschreckende Bekanntheit mit kleinen Panzern, die die Vermutung nahelegen, daß es auch an anderen Stellen des Weltalls Wesen geben muß, die in ihrer Entwicklung schon die Primitivität derartiger Kampfkolosse erreicht haben. Wer zuerst schießt, bleibt am Videospiel-Leben, und schnelleres Schießen ist geraten, da man häufig gleichzeitig hüpfen muß.

Raketengeschosse nähern sich blitzartig von hinten, man muß springen, das Geschöß verweilt und „wartet“ auf einen Treffer. Zu allem Überfluß muß man auch noch den oberen Teil des Bildschirms im Auge behalten, denn auf ihm sind die „Galaxians“ wieder am Werk.

Moon Patrol ist zwar ein kriegsähnliches Ballerspiel, aber eines, bei dem Geschicklichkeit Trumpf ist, und das Wort Spielspaß kein Fremdwort. Es bringt ganz einfach Spiel-Spaß, den genauen Zeitpunkt eines Absprungs zu berechnen und sich von den vielen Behinderungen nicht zu sehr ablenken zu lassen.

BATTLEZONE

(Atari/Atari VCS)

Hier hört der Spaß auf!

Auch **Battlezone** ist ein Arkadenspiel, das im Grundablauf gut in die VCS-Fassung gebracht worden ist. Gut, daß heißt: Es entspricht im wesentlichen dem, was in der Spielhalle abläuft. Das ist aber bereits bedenklich genug.

Der Spieler sitzt in seinem Panzer. Man sieht auf dem Bildschirm den vorderen Teil des Panzers, die Lenkbewegungen und das Sich-Bewegen der Ketten. Der Spieler hat somit das Gefühl, auf das wirklich zuzufahren, was sich ihm bietet. Und was wird geboten? Ein Radarschirm gibt erste punktuelle Hinweise, bis sie in der Tat auftauchen: Panzer, Panzer und nochmals Panzer, frontal, seitlich, und zur Abwechslung Kampfflugzeuge, die schwer anzuviesieren sind. Eine Art Fadenkreuz erleichtert das, was ausschließlicher Gegenstand der Beschäftigung ist: Ins Ziel nehmen und abknallen! Leuchtet der Strich auf, so bedeutet das: Du kriegst ihn, wenn er nicht auch noch einen Schuß auf dich abgibt! Ist letzteres der Fall, so hat man keine Möglichkeit, noch rechtzeitig auszuweichen. Es knallt fürchterlich, und die Scheibe zerbricht (man meint zuerst, es sei die Fernseh-Bildröhre...).

Battlezone ist kein Spiel in der Bedeutung dessen, was man schlechterdings unter „Spiel“ als Definition versteht. Spaß kommt

nicht auf. Dieses „Spiel“, das — im Gegensatz zum Arkadenspiel — nicht für Spielernaturen ab 18 Jahre, sondern für jugendliche konzipiert ist (denn sie bilden die Hauptzielgruppe der Videospiele-Systeme), ist eine paramilitärische Ausbildung. Kinder sollen offenbar frühzeitig erkennen, was es heißt, sich in einem in Teilbereichen echt simulierten Krieg zu befinden. Und wie ist das doch schön! Sogar Punkte kann man dabei erzielen!

Hinzu kommt, daß *Battlezone* schlicht langweilig ist. Man beginnt mit dem „Spielen“ und hat ohne große Veränderungen bereits von Anfang an fast alles gesehen, was eingespeichert ist. Wem auch immer so etwas gefällt: Mir nicht!

JOUST

(Atari/Atari VCS)

Das Spiel mit dem Wegwerf-Finger!

Joust ist als Arkadenspiel zweifellos eines der grafisch beeindruckendsten der letzten Zeit. Mit Spannung konnte man der VCS-Version entgegensehen. Um es gleich zu sagen: Sie ist fraglos originell, erreicht aber nicht — beinahe könnte man sagen: ansatzweise — die Arcade-Fassung, wie sollte sie auch.

Was geblieben ist, sind die Straußenreiter mit ihren Lanzen (keine Angst: *Joust* ist kein Politspiel!). Einer von ihnen „gehört“ dem Spieler. Er muß seinen Vogel so geschickt dirigieren, daß er die anderen Straußenreiter aus dem Sattel wirft, genauer: eliminiert, um selbst nicht dasselbe Schicksal zu erleiden. Das geschieht aber nicht etwa nur auf dem Boden, sondern kreuz und quer über den gesamten Bildschirm. Die Vögel schwingen sich in die Luft, laufen flink auf einigen waagerechten Landebahnen und Zwischenstationen, lassen sich zurückfedern usw. Kommt es zu einem Kontakt mit einem anderen Vogel, so muß man stets ein wenig über ihm sein, um siegreich zu bleiben. Zur Belohnung gibt's Punkte, man legt ein Ei (Verzeihung: der Bildschirmvogel natürlich...) und sollte aber kurz danach versuchen, dieses Ei wieder aufzufressen, um eine üblere Gesellschaft von Straußenreitern nicht entstehen zu lassen. Man produziert gewissermaßen seine eigene Nahrung. Daß das eben Geschilderte nur eine Wiedergabe des Grundspiels ist, versteht sich; die auftauchende Flugechse möge mir verzeihen.

Brillant gemacht ist der Bewegungsablauf der kleinen Strauße. Dem steht allerdings eine ansonsten etwas einfallslose Grafik gegenüber. Was kaum auszuhalten ist: Man

Die Testergebnisse auf einen Blick:

ASTERIX

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

MOON 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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

BATTLEZONE

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

JOUST

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

muß, damit der eigene Vogel sich in die Lüfte schwingen kann, pausenlos, wirklich: pausenlos auf den roten Handreglerknopf drücken, denn nur durch dieses „Pumpen“, ständige „Auftanken“, hält sich der Strauß mit seinem Reiter in der Luft. Sonst stürzt er erbarmungslos hinunter und wird entweder von einem Balken heil aufgefangen oder zerschmettert ganz unten.

Joust in dieser Version kann also wohl nur spielen, wer schon immer nicht wußte, was er mit seinen Fingern anfangen sollte oder wer mit selbigen in den dem Spiel folgenden ein, zwei Stunden nichts Wesentliches, Handgreifliches oder Zärtliches mehr vorhat, es sei denn, jemand nähme ihm seine wahrheitsgetreue Begründung für das Zittern in mindestens einem Finger ab!

Gerade rechtzeitig zu Weihnachten gibt's Grund zur Videospielefreude: Die neuen Cassetten von Coleco bestechen durch Spielwitz, Aktion und Grafik. Und das gilt für alle Systeme. Gewisse Abweichungen von der Norm haben wir im Text natürlich berücksichtigt. Für Sie gespielt und geschrieben hat Helge Andersen.

DONKEY KONG JR.

(CBS/Colecovision)

Wenn der Vater mit dem Sohne...

Wer das komplette Arkadenspiel erwartet, der wird nicht voll auf seine Kosten kommen. Wie aber auch immer: **Donkey Kong Jr.** ist auch in der CBS-Colecovision-Fassung eine Steigerung von *Donkey Kong*, und wer überhaupt nichts von dem fast gleichen Spielhallenspiel kennengelernt hat, der muß einfach begeistert sein von der auf allen drei Screens gleichermaßen hervorragenden Grafik und dem spannenden Spielverlauf.

Donkey Kong, Juniors Vater, ist von Mario gefangen genommen worden. In einem Käfig wartet er darauf, daß sein Filius ihn endlich befreien möge.

Zu dem Zweck ist Junior damit beschäftigt, gerade herabhängende Lianen zu erklettern, schnappenden Gebissen auszuweichen, gefährliche Vögel nicht allzu nahe an sich herankommen zu lassen und Obst auf seine Angreifer zu werfen. Immer wieder flüchtet Mario mit seinem gefährdeten Fang, und immer wieder muß Junior mit Schlüsseln die Kettenschlösser öffnen. Turnvater Jahn hätte seine Freude an den Klimmübungen des Kleinen!

Das dritte Bild fordert vom Spieler einen ausgeprägten Sinn für Timing, stellt es doch eine Art Kombination aus Screen 1 und 2 dar.

Gäbe es dieses Spiel in Spielhallen nicht, so würde die Begeisterung über diese Homefassung vermutlich überschwappen im Vergleich zu beinahe allem, was an Nicht-Arkadenspielen dem zahlenden Cassettenkäufer grafisch und inhaltlich zugebetet wird. Es wird nicht viele Besitzer dieses Systems geben, die *D.K.J.R.* ignorieren.

LOOPING

(CBS/Colecovision)

Let's Go Loop-Dee-Loop!

Vielleicht erinnert sich der eine oder andere noch an einen Schlager ähnlichen Titels, der vor ca. 20 Jahren ein weltweit großer Erfolg war. Damit hat **Looping** zwar nicht gemeinsam, aber ein erfolgversprechendes Actionspiel ist es auch.

Der Spieler ist der Pilot eines Flugzeuges, das auf dem Bildschirm regelrechte Loopings vollführen kann, ja muß, um nicht

gegen Gebäude oder andere Hindernisse zu fliegen. Zunächst kommen dem Piloten u.a. aufsteigende Ballons entgegen, die er umfliegen oder abschießen kann. Sein erstes Ziel besteht darin, eine Rakete (im Schwierigkeitsgrad 4 reicht das nicht aus) zu treffen, um in ein andere Bild hineinfliegen zu können. Das ist eine der leichtesten Übungen des Spielprogramms, wenn man auch bedenken muß, daß das Flugzeug unentwegt in Bewegung ist und man rechtzeitig an das nächste Looping-Abdrehmanöver denken sollte.

Dann aber fliegt man durch eine Einflugschneise in eine Röhrenlabyrinth. Wehe, man stößt in den verwinkelten Gängen irgendwo gegen! Mit zunehmendem Spielverlauf wird das Äußerste an Geschicklichkeit vom Spieler abverlangt. Im letzten Teil des Röhrensystems hat man es mit sogenannten Monstern, herabfallenden Tropfen und wild hin und her hüpfenden Bällen zu tun, die man anvisieren und treffen oder umfliegen sollte, um innerhalb eines kleinen Raumes an einem Schriftzug mit dem passenden Wort „End“ anzudocken.

Eine für Videospiele ungewöhnliche Melodie, an klassische Musik erinnernd, begleitet den Flieger auf seinem letzten Abschnitt. **Looping** ist im Grunde ein einfaches Spiel ohne allzu viel technischen Aufwand. Das ungewohnte Umgehen mit dem Joystick-Steuerknüppel ist eine ständige Herausforderung für sicher viele Spieler. Auch wenn ein wenig geschossen wird: Ein sympathisches Spiel.

PEPPER II

(CBS/Colecovision)

Ein Spiele-Hit mit Reißverschluß

Vor Monaten ärgerte ich mich darüber was Parker aus dem Arkadenspiel *Amidar* gemacht hatte: eine Fassung für Langsamfanatiker, weit entfernt von der Dynamik des Spielhallen-Markschluckers. Coleco's neues Spiel **Pepper II** entschädigt indirekt für diese Enttäuschung, wird das gute alte Arkaden-*Amidar* doch sogar noch übertroffen.

Lassen wir einmal die Namen der auftauchenden Typen außer acht und beschränken uns auf das, was abläuft. Da ist — eine Ausnahme muß sein — zunächst **Pepper**, der Titelheld. Noch ist er **Pepper** in engelhaftem Auftreten.

Er muß die Umrisse vieler einzelner Räume inmitten von vier Labyrinth umlaufen, um sie — wie bei *Amidar* — mit Farbe zu füllen. Das Ganze sieht so aus, als würden Reißverschlüsse geschlossen. Leider hat er es aber auch mit für ihn unerfreulichen Charakteren zu tun, die ihn in *Pac-Man*-Manier zu erwischen versuchen, um ihm eines der Videospiele-Leben zu nehmen. Auch darf er nicht in entgegengesetzter Richtung laufen, um nicht Reißverschluß-Grenzen wieder zu öffnen — was solange möglich ist, wie eine Umwanderung nicht vollendet ist.

Kann **Pepper** Räume mit Farbe füllen, in denen sich Gegenstände befinden, so erhält er Zusatzpunkte. Gelingt es ihm, auf diese Weise an Forken zu geraten, so verwandelt er sich für kurze Zeit in **Pepper II**, wird ein wenig teuflisch und kann seine Verfolger seinerseits attackieren; seit *Pac-Man* gehört das zum guten Videospiele-Ton. **Pepper** kann ein Labyrinth seitlich verlassen, um ins nächste zu gelangen, sollte das aber erst dann tun, wenn er zu sehr bedrängt wird oder wenn er ein Labyrinth völlig mit Farbe ausgefüllt und dafür Bonuspunkte erhalten hat.

Pepper II gefällt mir sehr, und endlich einmal hat man zusätzlich auch wieder Geräusche, die man als Klänge, z.T. sogar Melodien bezeichnen kann — nicht unbedingt wichtig, aber der Atmosphäre dienlich.

SPACE PANIC

(CBS/Colecovision)

Der Totengräber der Monster

Irgendwo im Weltall sind die Monster wieder einmal los; zwar handelt es sich nur um drei verschiedene Arten, die aber zahlenmäßig recht massiv vorrücken — zumindest mit zunehmendem Spielverlauf. Erscheint die Grafik auf dem Bildschirm, meint man im ersten Augenblick, ein neuer „Kong“ habe wieder zugeschlagen.

Da sieht man waagerechte Laufflächen und Leitern, die einzelne Etagen miteinander verbinden. Zack-zack-zack erscheinen jedoch noch vor Spielbeginn die ersten der Monster, die recht lieb aussehen und irgendwie eher Äpfeln ähneln als beißwütigen Kreaturen.

Unser Held, ein Astronaut, wird fortan zum Totengräber dieser und weiterer Monster ernannt. Zum einen muß er ihnen ausweichen und darf keinesfalls durch sie berührt werden, zum anderen muß er sie an sich heranlocken, sofern er wichtige Vorkehrungen getroffen hat: Er kann — und sollte — nämlich Löcher in den Boden graben. Fällt ein Monster hinein, so muß er wiederum zur Stelle sein und das Loch zubuddeln — das

SUPER!

Monster ist weg, sofern es tief genug fällt. Letzteres entscheidet auch über die Punktzahl. So ist es ratsam, direkt untereinander liegende Löcher vorzubereiten, um ein Monster nicht evtl. mehrere Male fangen zu müssen. Sind alle Wesen ausgeschaltet, so darf sich unser Held nur sehr kurze Zeit ausruhen, denn eine neue, andere Leiterverteilung wird sichtbar, und die Anzahl der Kreaturen sowie ihre Gefährlichkeit nimmt zu.

Space Panic wäre für beinahe jedes andere Videospielsystem ein großer Wurf, bei CBS-Colecovision zählt das Spiel zum — allerdings immer noch spielenswerten — Mittelmaß.

SMURF

(CBS/Atari VCS)

Kaum zu glauben, dieses Schlumpfen!

Die Original-Smurf-Cassette halte ich nach wie vor für eine der mit Abstand „schönsten“ Spielcassetten auf dem deutschen Markt. Die schlechte Erfahrung mit der Umsetzung z.B. von *Donkey Kong* auf die Intellivision- oder Atarisysteme läßt einen Böses ahnen, wenn man erfährt, daß Coleco nun auch diese beiden Systeme zuschlumpft.

Um keinen Zweifel aufkommen zu lassen: Die *Smurf*-Fassung für Atari VCS ist beeindruckend! Da sind dieselben Melodien, wenn auch nicht ganz so klangvoll, da ist der Schlumpf tatsächlich ein Schlumpf und nicht ein buntes Etwas, da ist vor allem der Spielverlauf nahezu identisch mit dem Original. Etwas grafisch Schöneres gibt es innerhalb des Atari VCS wohl nicht. Wer nicht engstirnig aufs Ballern festgelegt ist, für den sollte diese *Smurf*-Fassung vielleicht sogar ein „Muß“ sein, insbesondere dann, wenn man innerhalb der Familie auch noch Jüngere hat, die man einmal an die Konsole lassen möchte.

VENTURE

(CBS/Atari VCS)

Bis auf die Musik ist fast alles da

Venture zählt zu den besten CBS-Colecovision-Spielen, und was verblüfft ist, daß die Atari-Fassung dieses Spiels ebenfalls qualitativ zu den Top-Hits gerechnet werden muß.

Winky, der Abenteurer dieses Spiels, ist wieder unterwegs, um in 36 Räumen Schätze einzusammeln. In jeder Halle (in der sich vier Räume) befinden) warten Hallenmonster auf ihn, und in jedem Raum wird der jeweilige Schatz durch ebenfalls nicht allzu sympathische Kreaturen bewacht.

Was ist anders gegenüber dem Original? Zunächst fehlt die Musik, die bei Coleco-

Eine Fachmesse für alle

250.000 spieler auf ihrem gelände

Während der Marseiller Frühlingsmesse von 1983 waren 250.000 Besucher von der 1. internationalen Schau für die Denkspiele begeistert. Im Jahre 1984 vergrößert sich diese Schau und verdoppelt ihre Ausstellungsfläche, um den Ausstellern, die 1983 keinen Platz hatten, einen Stand anbieten zu können. Zahlreiche Fans aus ganz Frankreich werden für diese Olympiade des Denksports erwartet, also 10 Tage Wettbewerb in den verschiedenen Denksportzweigen.



2^e Salon international des jeux de l'esprit stratégiques & électroniques

novation

2. INTERNATIONALE FACHMESSE FÜR
STRATEGISCHE UND ELEKTRONISCHE
DENKSPIELE

23. März / 2. April 1984

im Rahmen der

Marseiller Frühlingsmesse

SAFIM Parc Chanot 13266 Marseille Cedex 8

vision in jedem Raum eine andere war. Auch werden die Räume nicht extra bezeichnet, die Bewegungen sind langsamer und die Grafik ist — systembedingt — eckiger. In den Räumen kommt man schneller zum Erfolg, vor allem im sogenannten „Raum der sich bewegenden Wände“ — hier ein Kinderspiel. Was geblieben ist, ist die Vielseitigkeit der Charaktere (Skelette, Drachen, Schlangen u.s.w.), ihre grafisch überzeugende Präsentation und die Neugier beim Spielen, was wohl nach dem evtl. Ausscheiden noch auf einen zugekommen wäre. Und das ist viel...

MOUSE TRAP

(CBS/Atari VCS)

Der Witz ist weg!

Aus der originellen *Pac-Man*-Variante **Mouse Trap** hat Coleco zwei müde Fassungen für Atari und Intellivision fabriziert. Verweilen wir zunächst bei der für Atari. Wieder geht es in einem Labyrinth darum, als Mäuschen Käsestückchen, genauer: grafische Striche, zu fressen, ohne von umherstreunenden Katzen erwischt zu werden. Knochen (grafisch: Kreuze) kann die Maus auch sammeln, um sich gegebenenfalls in einen Hund zu verwandeln, der seinerseits die Katzen beißen kann. Es fehlt so manches, was das Original-CBS-Colecovision-Spiel noch auszeichnete. So vermisst man eine Transfermöglichkeit vom Zentrum des Labyrinths in eines der Randfelder, und auch Bonuspunkte für spezielle Happen gibt es nicht. Noch schlimmer: Der Spielverlauf ist zu einfach; womit sich diese *Mouse Trap*-Fassung im wahrsten Sinne des Wortes als unbeabsichtigtes Nur-Kinderspiel präsentiert. Auch wenn man durch anhaltenden Knöpfchendruck Geheimtüren öffnen kann, so sollte man als Atari VCS-Besitzer doch überlegen, ob man nicht, wenn man derartige Spiele gern spielt, lieber beim guten alten *Pac-Man* verweilt.

MOUSE TRAP

(CBS/Intellivision)

Die verflixte Steuerscheibe...!

Bei der Mattel Intellivision-Version von Colecos **Mouse Trap** fühlt man sich an die schlechten *Donkey Kong*-Umsetzungen erinnert. In anbetrachter Möglichkeiten, die dieses System bietet, ist dieses *Mouse Trap*-Spiel restlos verunglückt — wohlge-merkt: nicht nur im Vergleich zum CBS-Colecovision-Spiel.

Der Spielverlauf ist dabei durchaus annähernd ähnlich. Im Gegensatz zum gleichnamigen Atari-Spiel gibt es auch Bonuspreise zu schnappen, deren Punktzahlen angezeigt werden; auch kann man — wie beim Original — die farbigen Türen durch gezielten Tastendruck öffnen, und ein Habicht sorgt für zusätzliche Unruhe. Betritt man das zentrale sogenannte „In“-Feld, so taucht man in einer beliebigen Ecke wieder auf.

So weit, so gut. Miserabel — und letztlich ausschlaggebend für die Beurteilung — ist

in diesem Fall die Handhabung der Steuerscheibe. Ein richtiges Dirigieren kann zum Glückgriff werden; so schlecht und zielungenau habe ich ein Intellivision-Spiel bislang noch nicht bedienen können (was vielleicht nichts besagen würde, wenn es nicht auch anderen so ergangen wäre...). Hinzu kommt, daß der Bildschirm überhaupt nicht ausgenutzt wird. Das Labyrinth ist erschreckend winzig, so daß ein Spieler nur mit extrem gesunden Augen eine Chance hat, rechtzeitig zu erkennen, worum sich was wo abspielt. Schade!

Die Testergebnisse auf einen Blick:

DONKEY KONG JR.

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
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6

LOOPING

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
Motivation	1	②	3	4	5	6
Urteil:	1	②	3	4	5	6

PEPPER II

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
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6

SPACE PANIC

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
Motivation	1	2	③	4	5	6
Urteil:	1	2	③	4	5	6

Die Testergebnisse auf einen Blick:

SMURF

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
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6

VENTURE

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
Motivation	1	②	3	4	5	6
Urteil:	1	②	3	4	5	6

MOUSE TRAP (Atari VCS)

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
Motivation	1	2	3	④	5	6
Urteil:	1	2	3	④	5	6

MOUSE TRAP (Colecovision)

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
Motivation	1	2	3	④	5	6
Urteil:	1	2	3	④	5	6

COMMAVID: NA UND?

STRONGHOLD

(Commavid/Atari VCS)

Es wird langweilig im Videoweltraum

Ich weiß, bei Weltraumspielen scheiden sich die Geister; irgendwann aber wird der Spaß doch einmal aufhören und man wird erkennen, wie geschickt es Programmierer doch immer wieder verstanden, eine Vielzahl von Spielen so ganz raffiniert für dumm zu verkaufen, ohne daß diese es merken.

Stronghold (im Vertrieb bei Ariola) ist ein aktuelles Beispiel: Mich interessieren die blumigen Worte der Spielanleitung nicht im geringsten, betrachte ich mir das, was sich auf dem Bildschirm ausbreitet. In tiefschwarzer Nacht kullern Achten, Karos, Pünktchen u.a. Symbole umher, die eingefuchste Videospiele sofort zweifelsfrei als Raumschiffe ausmachen. Man ballert unentwegt um sich, darf nirgendwo anstoßen und muß dementsprechend geschickt jonglieren. Plötzlich baut sich eine mehrteilige Mauer auf, die von den verschiedenen *Breakout*-Spielen her schon bekannt vorkommt und hinter der eine automatisch gesteuerte Waffe ihrerseits einen Schuß nach dem anderen abgibt. Der Bildschirm scheint zuzuwachsen, wenn man nicht rechtzeitig Löcher in die Wände schießt und die Computerwaffe zerstört. Undsoweiter undsoweiter...

Es mag für manche ja immer wieder, so auch hier, besonders aufregend sein, aber für mich bleibt das Fazit „Im Weltraum nichts Neues!“

Die Testergebnisse auf einen Blick:

STRONGHOLD

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
Motivation	1	2	3	④	5	6
Urteil:	1	2	3	④	5	6

Die Sensation

„Spiel mir das Lied vom Tod“ auf Video

Nur
DM 99.-



Bestellcoupon

Video Film Versand · Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76

Ja, hiermit bestelle ich den Videofilm „Spiel mir das Lied vom Tod“ zum sensationellen Preis von DM 99,- plus Nachnahme. (Bitte System angeben!)

VHS Beta V 2000

Name: _____

Straße: _____

Stadt: () _____

Datum/Unterschrift: _____

Lindy, das Unternehmen, das durch Mini- und Tischspiele einen guten Namen hat, griff kurzentschlossen zu, als die japanischen Elektronikfirmen Gakken und Technovision ihre Videospiele-Cassetten anboten. Wir waren natürlich auf die Qualität dieser Produkte gespannt. Und auf die Originalität. Der Begriff „Made in Japan“ verpflichtet ja. Helge Andersen sagt, wie er's sieht.

POOYAN

(Gakken/Atari VCS)

Die bösen Wölfe und die mutigen Schweinchen

In den Spielhallen trifft man das Konami-Spiel **Pooyan** hier und da noch an, das der Videospiele-Fassung zugrundeliegt. Um es vorweg zu sagen: Der Spielverlauf ist zwar in etwa nachgestaltet, aber grafisch hapert es doch, auch wenn Ataris VCS nicht gerade ideal für höchste grafische Arkadensprüche ist. Die Geschichte ist schnell erzählt: Spätestens seit Walt Disneys großem Windmacher Ede Wolf ist bekannt, daß Wölfe und Schweinchen miteinander verfeindet zu sein haben. So attackiert denn auch gleich ein ganzes Rudel Wölfe Mama Schwein und ihre „Pooyans“, die Schweinchen. Ein Raubtier nach dem anderen versucht, an Ballons ins Tal hinabzuschweben, um dann einen Felsen zu erklettern und die Schweinemutter zu beißen. Die Mutter bemüht sich darum, mit Pfeilen ein sanftes Hinabschweben zu verhindern. Im zweiten Szenario, grafisch im Grund dem ersten gleich, wollen die Wölfe mit ihren Ballons aufsteigen. Haben sie den Gipfel erreicht, fangen sie an, einen großen Felsen hinabzustürzen auf die Mutter. Bei **Pooyan** tut sich nicht Überraschendes; man spielt, bis es halt vorbei ist. Das hätte vor einigen Jahren wohl noch gereicht, ist aber heute zu wenig.

NUTS

(Technovision/Atari VCS)

Wenn das Eichhörnchen und die Wiesel...

Nun gut, man hat sich mittlerweile daran gewöhnt, die Erläuterungen aus der Spielanleitung auf die tatsächliche Grafik zu übertragen. Ein Eichhörnchen ist's also, das ganz unten von links nach recht und umgekehrt dirigiert werden kann, und Wiesel sind's, die ebenfalls seitlich hin und her flitzen, und Nüsse sind's schließlich, die von den Wieseln auf das Eichhörnchen und vom Eichhörnchen nach den Wieseln geworfen werden. Damit kennt man bereits einen wesentlichen Teil der Handlung. Warum das alles so ist? Die Wiesel machen sich an den Nußvorräten des Hörnchens zu

schaffen, und wehe, es gelingt den Räubern zu häufig, das kernige Gut zu entwenden. Sofort würde das Hörnchen mit einem Videoleben bezahlen müssen.

Grafisch und inhaltlich überzeugt **Nuts** nur Anspruchslose; auch der Umstand, daß dieses Spiel zu den sogenannten „Billigspielen“ zählt, ist kein Argument. Wichtig sollte sein, daß man auch nach längerer Spielzeit noch Spaß daran hat, einmal wieder **Nuts** zu spielen. Ob das eintritt?

SAVE OUR SHIP!

(Technovision/Atari VCS)

Wie ein Westentaschenspiel

Würde man nicht vor einer Fernseh-Mattscheibe sitzen, so könnte man meinen, es bei **Save our ship!** mit einem LCD-Minispielchen zu tun zu haben. Zu ähnlich ist dieser Videospieleverlauf dem eines Winzlings. Der Bildschirm präsentiert ein großes Segelschiff. Der Spieler ist der Kapitän, der an Deck seitlich zu bewegen ist. Plötzlich wird man von einer Horde gefährlicher Piraten angegriffen, die nacheinander an vier Leitern das Schiff zu erklettern versuchen. Wenn es einem von ihnen gelingt, an Deck zu kommen, so ist es um den Kapitän geschehen und ein zweiter Käpt'n nimmt den Kampf auf. Kopfnüsse muß unser Held verteilen, und das möglichst rasch, ohne zu überlegen, wohin man als nächstes ziehen soll. Dabei darf man auch nicht um einen Zentimeter den jeweiligen Piraten verfehlen, was sich mit dem Joystick als beinahe zu schwierig erweist.

Wie eingangs gesagt: Bei Minispielen ist es nicht anders, denn mit Ausnahme des Tempos ändert sich während des Spiels nichts.

PHARAOH'S CURSE

(Technovision/Atari VCS)

Es „dig-dugt“ einmal preiswert!

Als Spieler haben sie auf dieser Cassette das lang vergessene Grab eines der reichsten Könige im alten Ägypten entdeckt — so will es der Begleittext auf dem Karton. Auf dem Bildschirm erscheint ein Beinahe-Nichts, das erst mühsam erschlossen wer-

den muß — von Ihnen bzw. der von Ihnen gesteuerten Figur. Wie bei Ataris **Dig Dug**, nur wesentlich preiswerter, grafisch aber auch bescheidener, gräbt man sich im Bildschirmboden voran und schafft sich Gänge. Schätze gilt es, nach unten zu befördern, und gefährlichen Schlangen und Käfern muß ausgewichen werden, die in den bereits fertiggestellten Gängen schneller vorankommen. Es ist sehr schwer, insbesondere mit zunehmender Spieldauer, den gesamten Boden unversehrt umzugraben und freizuschaufeln, es sei denn, man gräbt mit Überlegung und läßt Schätze genau in dem Augenblick hinunterpurzeln, wenn einer der Bösewichte darunter wartet. **Pharaoh's Curse** ist die beste der drei hier vorgestellten Technovision-Cassetten.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

POOYAN

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

NUTS

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

SAVE OUR SHIP

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

PHARAO'S CURSE

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

**Gute Nachricht für
alle Commodore- und
Texas-Instruments-Fans.**





„Einfach billig!“ hatten wir unseren Goliath-Cassetten-Test in Tele-Match Nr. 5/83 überschrieben. Sie, die Leser, aber auch der Hersteller und die Vertriebsfirmen stimmten Helge Andersens Negativurteil zu. Preiswerte Cassetten sind natürlich dennoch ein Thema, vorausgesetzt, ein gewisses Maß an Spielqualität wird erfüllt. Gleich 24 Cassetten der 29-Mark-Preiskategorie kommen nun unter dem Label „Hot Shot“ auf den ohnehin übersättigten Spielmarkt. Um Vorurteilen vorzubeugen (was die Person des Testers anbelangt) und so keine falschen Voraussetzungen aufkommen zu lassen, hat diesmal Hartmut Huff die Cassetten getestet. Das Ergebnis ist, von wenigen Ausnahmen abgesehen, deprimierend. Denn bei diesen Spielen packt einen

DAS KALTE GRAUSEN

SPACE ROBOT

(Hot Shot/Atari VCS)

Eins, zwei, drei - wer schießt denn da?

Gegen Ballerspiele habe ich überhaupt nichts. (Schon mal gelesen, diesen Satz in **TeleMatch**?) Sehen Sie, ganz im Gegenteil: Auch mir macht es Spaß, Punkte zu sammeln, schneller als der Computer zu sein, den Game Designer zu übertrumpfen. Vorausgesetzt, die Sache ist witzig gemacht. Das eben ist hier nicht der Fall.

In einem primitiv gestalteten Schacht bewegt man sich mit einem ebenso simpel gestrickten Raum- oder Sonstwas-Schiff, und hat sich schlicht gebastelter Angreifer zu erwehren. Wobei die Art der Attacke an Oldies wie **Breakout** und **Pong** erinnert. So rast man, ein gewisses Maß an Geduld vorausgesetzt, durch den Raum (der Vergleich zu **Caverns Of Mars** drängt sich dabei sofort auf), und schießt ohne Sinn und Verstand. Was unterm Strich bleibt, ist der Ärger, nicht schon früher abgeschaltet zu haben.

SPACE EAGLE

(Hot Shot/ Atari)

Vanguard, Vanguard - Komm auf meinen Bildschirm wieder!

Es ist doch immer wieder erstaunlich, zu welchen Plagiaten ganz simple Videospiele andere Programmierer animieren. Das läuft nach folgendem Rezept umsatzträchtig ab, und das erstaunt! Man nehme eine Prise vom Spiel XY, füge einen Hauch von Spiel Z dazu, garniere das Ganze mit einem Ansatz von Eigenkreativität und - Presto! - ein „neues“ Videospiele ist geboren.

Warum, zum Kuckuck, fallen zigtausend Käufer auf dieses System immer noch rein? Im Ernst: Der **Space Eagle** gehört zweifelsfrei zu den besseren Spielen des Hot Shot-Programms, wenn auch die Verwandtschaft grüßen läßt. In der ersten Spielphase, die im oberen Bildschirm Drittel zu durchstehen ist, haben Sie als Ufo-Kapitän merkwürdige,

panzerähnliche Gebilde zu zerstören. Der Verdacht ist nicht von der Hand zu weisen, daß der oder die Programmierer sich lange und intensiv mit Parkers **Das Imperium schlägt zurück** beschäftigt haben.

Ist das Abschlagen der rollenden Landstreitkräfte erfolgreich beendet, können Sie mit Glück und Geschick die in diesem Falle tieferen Weihen eines Laserschützen erfahren. Sie tauchen nämlich in ein sich trichterförmig verengendes Labyrinth ein, das dem von **Vanguard** sicher nicht nur zufällig ähnelt. Und dort wird natürlich aus allen Rohren auf Sie geballert. Womit Ihre Aufgabe klar ist: Sie müssen vorher treffen.

Wollen Sie Ihr Reaktionsvermögen preiswert schulen, legen dabei keinen allzu großen Wert auf die Originalität des Spiels, dann bekommen Sie für 29 Mark Aktion satt. Bei, das sei nicht unterschlagen, vergleichsweise guter Animation und akzeptabler Grafik!

TIME RACE

(Hot Shot/ Atari VCS)

Space Jockey läßt schön grüßen

Sicher doch: Der **Space Jockey** ist deutschen Videospielern unbekannt. Muß es noch sein. US-Games, die Software-Company, die die gleichnamigen Spiele entwickelte, ging drüben baden. In diesen Wochen erst bringt der Teldec Spiel- und Freizeit-Service unter dem Label „Carrère“ das Originalspiel auf den Markt. Das aber ändert an den Fakten nichts.

Da sind auf dieser wie jener Cassette 16 Spielvarianten, ist der Spielgedanke identisch, selbst der Sound. Aus Kostengründen wohl hat man bei der hier besprochenen Billig-Variante auf die unten fahrenden Panzer, auf Häuser und Bäume verzichtet. Die angreifenden Objekte wurden umgestaltet. Doch wie im Originalspiel fliegen sie je nach Spielstufe auf das eigene Ufo zu. Ansonsten heißt es „BUMM! BUMM!“ in (un-)bewährter Manier, schießt man, was Daumen bzw. Actionbutton wegzudrücken vermögen und sammelt Punkte. Das wär's

denn auch. Dafür sind sogar „nur“ runde dreißig Mark zu schade.

PAC KONG

(Hot Shot/Atari VCS)

Nichts Genaues weiß man nicht

Ja, es gibt sie noch, die Bücher mit sieben Siegeln. Und folgerichtig auch die adäquaten Videospiele-Cassetten. Ich pflege keine Vorurteile gegen Preiswert-Spiele. Das sei hier wiederholt. Problem indes bei dieser (Spiel)Geschichte ist, daß die Bedienungsanleitung, so jedenfalls werden die 16 Schreibmaschinenzeilen à 32 Anschläge genannt, auch nicht weiterhilft. Im Gegenteil: Offensichtlich herrscht selbst auf Herstellerseite Unkenntnis über das, was eigentlich geschehen soll.

Oben auf dem Gerüst befindet sich ein monströses, eckiges Elektronen-Ungetüm, das es mutmaßlich zu eliminieren gilt. Zwischen der oberen und den unteren Etagen stehen Leitern, auf denen man sich rauf wie runter bewegen kann.

Eine Art Spannung wird diesem Spiel dadurch gegeben, daß recht unmotiviert schlüsselähnliche Gebilde durch die Landschaft fliegen, denen es auszuweichen gilt. Am besten jedoch, Sie weichen diesem Spiel bereits im Fachgeschäft aus, falls es dort tatsächlich angeboten werden sollte. Warum das Spiel vom „Pac“ heißt, weiß der Henker. Und was das „Kong“ soll, ist unverständlich. Deshalb lag die Wertung nahe: Ich habe die Cassette in die Rubrik der „Finger weg!“-Spiele eingereiht!

LABYRINTH

(Hot Shot/ Atari VCS)

LKW mit MG

Ach, waren das noch Videospielezeiten, damals vor drei oder vier Jahren. Das war alles noch schön plump und ungefügt auf dem Bildschirm, die Hersteller durften sich in Bedienungsanleitungen austoben. Und was wurde da alles, wortreich dargestellt, aus simplen Elektronikpunktchen? Ein simples

Labyrinth verwandelte sich in ein Schlachtfeld. Aus einem grünen Dreieck konnte, für den der Augen hatte, zu sehen, ein mit Laserkanonen bestückter Panzer werden. Doch die Zeiten sind vorbei. Sollte man jedenfalls meinen.

Hier kurvt ein undefinierbares Etwas herum (vielleicht ein LKW mit MG, ein Panzer, ein Zwerg?), das von flimmernden Pünktchen, in der Bedienungsanleitung als „geisterhafte Wesen“ bezeichnet, angegriffen wird. Was folgt, ist klar: Bumm, bumm! Ähnlichkeiten mit Cassetten wie **Berzerk** oder **Marauder** liegen vom Spielgedanken her nahe. Die Grafik aber ist derart miserabel, die Aktion so mies ... geschenkt!

Nein, lieber Leser, Freunde des aktionsgeladenen Bildschirms. Mit **Labyrinth** ist das Revival auf unterster Qualitätsebene eingeläutet. In diesem Fall hilft nicht einmal die unlustig gestaltete, karge Bedienungsanleitung über den Spielfrust hinweg. Ich bin sicher, daß es - lassen Sie es auf einen Versuch ankommen - Ihnen wie mir geht: Sie ziehen nach einer Minute die Cassette aus dem Schacht und stellen „Power Off“. **Labyrinth** ist nicht mal das Reinstecken in den Geräteschacht wert!

SKY SCRAPER

(Hot Shot/Atari VCS)

Ballern mit Bomben und Granaten

Mit bösem Willen haben weder Beurteilung noch Test zu tun. Allein auch hier kommt man sofort nach „Power On“ zu der Erkenntnis, das sei doch schon mal dagewesen. Und genauso ist es. Ob nun eine Cassette unter dem Etikett *Sky Scrapper* läuft oder unter drei anderen Namen auf den Markt gelangt, etwa als **Laser Base** (Spielbeschreibung siehe dort) - ein neuer Name, eine „neue“ Bedienungsanleitung machen nun mal kein anderes Spiel daraus.

GROUND ZERO

(Hot Shot/Atari VCS)

Ein Fall für den Staatsanwalt!

Die Plagiatsklage, eingereicht von der Activision-Vertriebsfirma Ariola, wird Folgen haben. Hoffentlich grundsätzlicher Art, denn das Nachprogrammieren erfolgreicher Spiele nimmt in unerträglichem Maße überhand. Folge für die Leidtragenden, uns, die Spieler. Für bereits vorhandene Cassetten wird nochmals Geld verlempert, weil man der Annahme ist, es handle sich um etwas Neues.

Zum Punkt: **Ground Zero** ist auf Anhieb als Variante von **River Raid** zu identifizieren.

Daran ändert auch die schlicht gestrickte Grafik nichts.

Auf durchgestalteten Hintergrund hat man verzichtet. Ansonsten ist der Spielablauf wie gehabt. Als Jagdflieger patrouilliert man

über einem Fluß und hat alle aufzutauchenden Hindernisse zu eliminieren - so Schiffe, Hubschrauber, Düsenjäger und Treibstofftanks. Letztere werden natürlich wie im Originalspiel auch zum Auftanken benötigt.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

SPACE ROBOT

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

SPACE EAGLE

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

TIME RACE

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

MISSILE WAR

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

LABYRINTH

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

Die Testergebnisse auf einen Blick:

SKY SCRAPER

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

GROUND ZERO

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

PAC KONG

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

BLACK HOLE

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

SEA MASTER

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

Die Anschaffung lohnt - falls die Cassette noch in den Handel kommen sollte - allenfalls unter dem Gesichtspunkt Preis.

BLACK HOLE

(Hot Shot/Atari VCS)

Wenn das Spectravisision wüßte . . .

Diesmal geht's Knall auf Fall. Ich habe mich beim Spielen ständig gewundert ob so vieler mehr oder weniger guter „alter“ Bekannter. Auch bei dieser Cassette ist das Originalspiel unschwer zu identifizieren, wenngleich bei **Black Hole** schon ein Abstraktionsgrad - sprich: schlechte Grafik - erreicht ist, der geradezu peinlich anmutet. **Nexar** wurde eindeutig kopiert, wobei von der Faszination des Spiels (im Gegensatz zu Helge Andersen gefällt es mir sehr gut) nichts mehr übriggeblieben ist. Den Sound dagegen hat man in Fernost in den Pro-

grammiergriff bekommen. Soll heißen: Nachahmung gelungen. Dieses Spiel kann man vergessen!

SEA MASTER

(Hot Shot/Atari VCS)

Abfall unter Wasser

„Du mußt Dein Schiff durch das Bermuda Dreieck steuern, wo Du von gigantischen Seeungeheuern angegriffen wirst“, heißt es vielversprechend in der kurzen Bedienungsanleitung.

Nun ja: Wer will, mag in den seltsamen Grafikelementen natürlich Seeungeheuer sehen. Doch dazu gehört ein extremes Maß an Phantasie. Der Sinn dieses Spiels besteht folgerichtig darin, die Ungeheuer mit Torpedos und Wasserbomben zu vernichten. Der Unsinn dieses Spiels besteht konsequenterweise darin, daß die sogenannten „Seeungeheuer“ ihrerseits auch Torpedos abfeuern können.

So zieht sich die Punktejagd mehr oder weniger mühsam hin, und irgendwann ist der Punkt erreicht, an dem man nicht mehr mag. Langweilig!

MISSILE WAR

(Hot Shot/Atari VCS)

Scheibenkleister!

„Das Ganze erscheint wie auf einem Übungsplatz nur hier schießen die Zielscheiben zurück“, werden Sie der Bedienungsanleitung entnehmen können, falls Sie sich wider Erwarten für diese Cassette entscheiden. Schrott hoch drei, mit Verlaub gesagt: Auf der Cassette klebt eine Illustration, derzufolge ein Seekrieg stattfindet. Ist aber nicht Und ebensowenig schießen die sogenannten Zielscheiben zurück. Mir scheint, der Käufer soll ganz kräftig auf den Arm genommen werden! Ein verkorkstes **Asteroids**, keinen Pfennig wert.

ACTIVISION® bringt jetzt auch Ihre Home-Computer ins Spiel!

KABOOM!™ Schneller als der Knall

Die Computerversion von KABOOM! bringt eine wahre »Bombenstimmung« auf den Bildschirm. Ein »hochexplosives« Spiel, bei dem jede kleine Störung die Bombe platzen läßt!



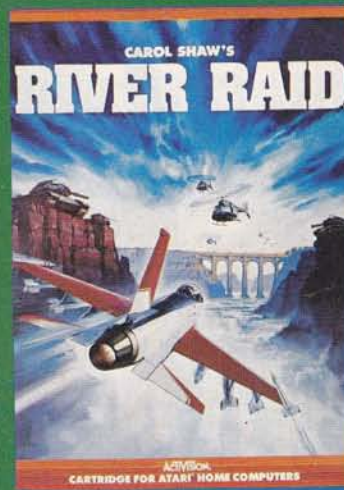
Bestell-Nummer: 733 030-740

Für 1-2 Spieler

Für Joystick und Drehregler!

Der Riesenspaß für reaktionsschnelle Leute!

RIVER RAID™ Jagdflyer



Bestell-Nummer: 733 029-740

Für 1-2 Spieler

Noch komplexer, noch schwieriger, noch spannender!



RIVER RAID, das bekannte Abenteuer-Erlebnis der Spitzenklasse wird in der neuen Fassung für die Atari Home-Computer jetzt zu einem noch rasanteren Feuerwerk.

Beide Spiele sind als Steckmodul für die Atari Home-Computer 400/600 XL und 800 erhältlich.

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von Atari, Inc.

Wir bringen Sie ins Spiel
ACTIVISION
Im ARIOLA-Vertrieb **TELE-SPIELE**
Home-Computer-Software

Moment, Moment: Die Titelaussage gilt selbstverständlich nicht für alle vorgestellten Spiele. Doch was Mattel jetzt fürs Intellivision-System generell bietet, ist — Vorlieben hin, Abneigungen her — beachtlich. Die „Leckerbissen“ präsentieren wir Ihnen gleich am Anfang. Ob Sie auch so begeistert sein werden wie Helge Andersen?

Labyrinthsysteme mit Ungeheuern, Hilfsmitteln zum Überwinden von Hindernissen usw.; steht man unmittelbar vor einem solchen Berg, so verfährt er sich und gibt durch die Farbe zu erkennen, womit man, falls man eindringen will, zu rechnen hat. Dann erst beginnt das eigentliche Spiel.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

(Mattel/Intellivision)

Abenteurer in Vollendung

Lösen wir uns einmal kurz von Videospiele. In den USA zählt das Rollenspiel **Dungeons & Dragons** fast als Kultspiel. Gespielt wird mit Ausnahme von Würfeln und evtl. Schreibmaterialien ohne Spielmaterial.

Jeder Spieler schlüpft gedanklich in die Rolle eines Magiers oder anderer Abenteuerhelden. Alle sind auf der Suche nach Schätzen und müssen in verzweigten Höhlen- und Verlies-Labyrinthen allen möglichen Kreaturen begegnen, die sie nach Möglichkeit besiegen sollten, um ihre Stärkepunkte zu erhöhen.

Nur ein Spieler, der sogenannte Dungeon-Master, kennt alle Einzelheiten des jeweiligen Labyrinths. Nur er weiß, was sich hinter verschlossenen Türen verbirgt, welche Eigenschaften die Monster besitzen und was man würfeln muß, um sie zu besiegen. Das gesamte Spiel findet in der Phantasie der Spieler statt, und das wochen-, ja jahrelang. Ein für uns beinahe unvorstellbares Spielvergnügen, das in diesen Wochen erstmals auch in der Bundesrepublik als Original *D & D* — in deutscher Sprache — auf den Markt kommt.

Mattel kommt somit genau zum richtigen Zeitpunkt mit zwei Original *-Dungeons & Dragons* -Videospiele hinzu. Und damit sind wir beim eigentlichen Gegenstand: Die erste der beiden Cassetten trägt den Titel *Advanced Dungeons & Dragons* und übertrifft bei weitem alles, was auch nur annähernd als sogenanntes Fantasy-Abenteuer-Videospiel bei uns für andere Videospiel-systeme erschienen ist.

Der Spieler steuert eine 3-Mann-Expedition von Abenteurern, genauer: jeweils einen solange, bis dieser sein Leben ausgehaucht hat und durch einen weiteren ersetzt werden muß. Es gilt, zwei Hälften einer legendären Königskrone in den Höhlen von Cloudy Mountain zu finden. Zunächst erscheint auf dem Bildschirm eine strategische Landkarte mit einer Vielzahl von Bergen und anderen für das Spiel wichtigen Details. Das Expeditionsteam wird an die schwarzen Berge herangeführt. Diese enthalten verzweigte



ON: SPIEL PERFECT

Man befindet sich in einem Labyrinth, sieht aber nur einen winzigen Bruchteil desselben. Man dirigiert seinen Abenteurer gewissermaßen ins Dunkle hinein und bekommt stets mehr von den verzweigten Gängen und größeren Räumen zu sehen. Pfeile, Äxte, Schlüssel und Boote kann man — wenn man sie findet — aufnehmen, und Geräusche oder Spuren deuten an, daß Monster nicht weit sind: Fledermäuse, Spinnen, Ratten, Schlangen, Horrorklumpen, Dämonen, Drachen und geflügelte Drachen. Rechtzeitig müssen Pfeile abgeschossen werden, um siegreich zu sein. Verlassen kann man Berge nur, wenn man Leitern aufspürt; sofort erscheint wieder die Strategiekarte, und man muß überlegen, wie man angesichts seiner Ausrüstung weiter vorgehen will.

Bei *Advanced Dungeons & Dragons* stimmt eigentlich alles. Gewiß wird nicht jeder von dieser Gattung eines Videospiele magisch angezogen werden. Wer aber bereits fasziniert sein sollte von anderen — ich wiederhole: schwächeren — sogenannten Abenteurern anderer Systeme, der findet hier beinahe das „Non-plus-ultra“ vor.

TREASURE OF TARMIN

(Mattel/Intellivision)

Ein Spiel der Superlative!

Treasure of Tarmin ist ein Videospiele, wie es zumindest auf dem deutschen Markt in dieser Form noch keines gegeben hat, vergleichbar allenfalls mit Homecomputer-Abenteurern. Stellt *Advanced Dungeons & Dragons* bereits die Spitze wirklich herausragender Intellivision-Cassetten dar, so wird diese Spitze durch *Treasure of Tarmin* noch aufgestockt!

Wieder sollen Schätze gefunden werden, wieder befindet man sich in Labyrinthsystemen, diesmal allerdings unterhalb eines geheimnisvollen Schlosses, und wieder hat man es mit Monstern und weiteren unangenehmen Erscheinungen zu tun. Und doch ist alles ganz anders! Das erste Bildschirm-Bild, auf das man ständig umschalten kann, zeigt die Umriss des Schlosses und die verschiedenen Verliese. In jedem der 256 (in Worten: zweihundertsechsfundfünfzig!) Verliese irrt man durch verzweigte Gänge. Wir befinden uns bereits im Hauptgeschehen, und natürlich ist inzwischen die Situationskarte durch einen Blick in ein Labyrinth ersetzt worden. Was jetzt kommt, ist fast unglaublich: Man selbst ist der Abenteurer, und man wird nicht durch ein kleines Männchen auf der Mattscheibe symbolisch dargestellt, sondern sieht das, was man sehen würde, wäre man selbst unterwegs. Mit jedem Schritt geht man tiefer ins Laby-

rinth hinein. Bei jeder Bewegung „geht der Bildschirm mit“. Gegenstände können aufgenommen werden, Waffen zumeist, und man bekommt deren jeweiligen Wert in Punkten sofort übermittelt, wie überhaupt eine äußerst vielgestaltige Punktwertung jederzeit im Display Aufschluß gibt z.B. über die gegenwärtige Stärke in Relation zu verschiedenen Waffenarten. Es ist faszinierend, zu erleben, womit man alles rechnen muß.

Treasure of Tarmin ist ein auch taktisch zu nennendes Superspiel, das über simples Ballern weit hinausgeht. Wer Phantasie im Spiel nicht mag — der sollte von diesem Spiel Abstand halten. Allen anderen aber sei gesagt, daß eine schlichte Empfehlung eine zurückhaltende Formulierung wäre. Ein Spiel der Superlative!

ROYAL DEALER

(Mattel/Intellivision)

Kartenspielen mit Köpfchen

Die Erfahrung mit so vielen „Black Jack“-Videospiele-Fassungen ließ vorsichtig werden: Hatte man es bei *Royal Dealer* wieder nur mit einem im Grunde überflüssigen Spiel zu tun, das nicht annähernd die Atmosphäre eines Kartenspiels am Tisch einfangen kann?

Nun, es geht nicht über das unmittelbare Spielen mit wirklichen Partnern. Kein Computer ersetzt das Gefühlsmäßige, das immer in einem Spiel aufkommen kann. *Royal Dealer* aber ist die bislang beste Kartenspiel-Cassette, die ich kennengelernt habe.

Vier Spiele kann man allein gegen mehrere Computer-Damen als Gegnerinnen bestreiten, und immer sieht man nur seine eigenen Karten (alles andere wäre auch noch schöner!) sowie am eckigen Tisch die bis zu drei Gegnerinnen mit der angezeigten Anzahl der Karten, die sie in Händen halten. Hervorragend ist die Wiedergabe der Karten, auch das Auspielen, Mischen und Umordnen innerhalb eines Blattes sorgt für zusätzlichen Spielwert.

Spiel 1: „Crazy Eights“ -- Es gewinnt, wer zuerst alle Karten hat abwerfen können. Das Spiel erinnert an „Mau-Mau“, denn man kann entweder innerhalb der aufgelegten Farbe oder eine andere Farbe mit derselben Zahl ablegen, wobei der Spieltitel darin begründet ist, daß Achten als Joker zählen.

Spiel 2: „Rummy“ -- Das gute, alte Rommé in einfacher Form, denn man kann — und muß — nur alle Karten auf einmal ablegen, sofern man komplette Serien oder Sequenzen vorweisen kann.

Spiel 3: „Gin Rummy“ -- Nichts anderes als „Rummy“ mit der Einschränkung, daß man

nur eine einzige Computer-Gegnerin hat. Spiel 4: „Hearts“ -- Punkte müssen beim Ablegen vermieden werden, denn beim Nehmen eines Stiches zählt jede Herzkarte 1 und die Pik-Dame sogar 13 Punkte. Am Ende gewinnt, wer die wenigsten Punkte besitzt.

Royal Dealer ist eine elektronische Kartenspiel-Sammlung für Leute mit Köpfchen, denn man darf nicht nur auf Glück vertrauen. Grafisch ist die Umsetzung sehr gut gelöst, und auch an die Handhabung des Bedienungselementes gewöhnt man sich rasch. Einziger „Nachteil“, wie gesagt: Ein Kartenspiel gehört auf den Tisch, nicht auf die Mattscheibe. Aber wenn Partner fehlen...

BURGERTIME

(Mattel/Intellivision)

Auf geht's, Peter Pepper!

Die bekannte heiße Schlacht am kalten Büffet ist in die Küche verlagert worden. Diesmal allerdings schlagen sich nicht feine Herrschaften um die besten Leckereien, sondern der Oberkoch Peter Pepper muß versuchen, die beliebten „Hamburger“ zusammenzustellen. Dazu gehören Hackfleisch, Brötchen und anderes mehr. Nun, er und seine Kunden sind nicht die einzigen, die sich an den Produkten erfreuen, denn auf



Die Testergebnisse auf einen Blick:

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

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
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6

TREASURE OF TARMIN

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
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6

einmal machen sich weitere Zutaten selbständig! Spiegeleier, Gewürzgurken und Würstchen verfolgen Peter Pepper im Küchenlabyrinth.

Unser Oberkoch darf keinesfalls von ihnen eingeholt werden, sondern muß bestrebt sein, sie in die Falle zu locken und z.B. Hackfleisch oder eine Brötchenhälfte auf sie herabwerfen oder aber als letztes Mittel Pfeffer austreten. Nur leider hat Peter Pepper nicht unbegrenzte Mengen dieses Gewürzes, so daß er sorgsam damit umgehen und sich statt dessen besser taktisch raffinierte Fluchtpläne zurechtlegen sollte.

Mit jeder erfolgreich absolvierten Stufe wächst die Hektik, nehmen die Zutaten anzahlmäßig zu und verändert sich der Bildschirmaufbau der Leitern, Wege und Hamburger, und wenn man Glück hat, dann kann man Bonuspunkte durch die Aufnahme von Kaffee-, Ketchup-, Eis- oder anderen Symbolen erhalten. Ein schönes, spannendes und grafisch gut gelöstes Spiel!

SHARP SHOT

(Mattel/Intellivision)

Früh übt sich...

Ein frühes Üben von bestimmten Videospiel-Techniken ist das erklärte Ziel der Cassette **Sharp Shot**, das sich in erster Linie an Videospiel-unverdorbene Kinder wendet.

Wer jetzt besonders reizende Abläufe er-

wartet, irrt gewaltig. Vier Spiele werden aneinandergereiht, die jedes für sich eine Enttäuschung darstellen, wären sie das Einzige auf der Cassette; aber auch als Spielpaket befriedigen sie allenfalls solche, die noch nie Videospiele kennengelernt haben.

Reaktion soll Trumpf sein bei einem ansatzweisen Football-Training (das immerhin mehr Regelkenntnis voraussetzt als die dürftige Anleitung bietet) mit Ball-Zuspiel in nur gerader Richtung, bei einem simplen Welt-raumabknallspiel (plumpe Gebilde geraten ins Zielrohr und... „Päng!“, das war's!), bei einem Monster-Beschieß-Spiel innerhalb eines Labyrinths und einem Schiffe-versenken-Spiel, das bereits kleinste Kinder darauf vorbereiten soll, der Sinn eines wirklichen Spiels bestehe in der Vernichtung. Denn Krieg-Spielen ist ja wohl — bei Videospiele — so schön, daß man nicht früh genug damit beginnen kann.

Alle Spiele sind einfachste Abschlußspiele ohne Variationsmöglichkeiten. Man sollte sich auf andere konzentrieren.

SHARK! SHARK!

(Mattel/Intellivision)

Eine Art „Frog Bog“, 2. Teil

Vielleicht erinnert sich der eine oder andere noch an *Frog Bog*, ein herrliches Spiel, das unbegreiflicherweise nicht zu den Verkaufshits zählt.

Shark! Shark! erreicht zwar nicht ganz die grafische Qualität, aber sie liegt immer noch weit über dem Durchschnitt dessen, wofür Hersteller meinen, den Kunden viel Geld aus der Tasche locken zu können. Hinzu kommt ein bemerkenswerter Spielverlauf. Der Spieler — oder auch zwei im Simultanspiel — dirigiert einen kleinen Fisch. Seine Aufgabe ist es, dadurch an Größe zuzunehmen, daß er möglichst viele Fische frisst. Keinesfalls aber darf er einen größeren Fisch erwischen. Hat er genügend Punkte durch das Verschlingen kleinerer Fische erhalten, wächst sein Körper, und er kann seinen Speisezettel ausdehnen, bis er schließlich alles schnappen kann, was ihm begegnet — mit einigen Ausnahmen natürlich.

Krebse hüpfen ab und zu hoch. Sie sind nur dann zu erwischen, wenn sie wieder nach unten fallen, sonst ist es um unseren kleinen Helden geschehen und er kommt — was sein Volumen betrifft — wieder auf den Boden der Bescheidenheit zurück. Auch muß er jederzeit Quallen ausweichen, die unberechenbar zu sein scheinen in ihrem Bewegungsdrang.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

ROYAL DEALER

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
Motivation	1	2	3	④	5	6
Urteil:	1	2	③	4	5	6

BURGERTIME

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
Motivation	1	②	3	4	5	6
Urteil:	1	②	3	4	5	6

SHARP SHOT

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
Motivation	1	2	3	④	5	6
Urteil:	1	2	3	④	5	6

SHARK! SHARK!

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
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6

USCF CHESS

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
Motivation	1	2	3	4	⑤	6
Urteil:	1	2	3	4	⑤	6

Die Cassette trüge nicht den Titel *Shark!* *Shark!*, wenn nicht ein großer, hier nicht etwa weißer sondern schwarzer Hai durch die Gegend patrouillieren würde. Er frisst, was ihm vor das Maul kommt. Aber auch er ist nicht unangreifbar. Mehrmaliges Schnappen nach seiner hinteren Flosse ist erfolgversprechend — wenn der Hai nur nicht die dumme Angewohnheit hätte, sich urplötzlich umzudrehen! Herrliche Geräusche und am Ende sogar eine hörenswerte Melodie garnieren die Aktionen.

USCF CHESS

(Mattel/Intellivision)

Eine Zumutung!

Die SchachCassette von Mattel ist eine Zumutung, so daß man ihr nicht allzu viel Platz für eine Besprechung einräumen sollte. Zunächst sei einmal aufgezählt, was man bei diesem Programm geboten bekommt: Man kann gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Gegner via Bildschirm spielen bzw. den Computer gegen sich selbst spielen lassen (mittlerweile eine Selbstverständlichkeit für einen Schachcomputer); auf dem Bildschirm sieht man das Brett mit den Symbol-Figuren; man hat die Wahl unter 7 bzw. 8 Schwierigkeitsstufen; man kann Züge zurücknehmen; eine Schachuhr zeigt die verflossenen Zeiten an; man kann Probleme eingeben.

Jetzt aber sei das angefügt, was das Schachspielen mit dieser Intellivision-Cassette — ich wiederhole — zur Zumutung werden läßt: Der Bildschirm wird so schlecht ausgenutzt, daß Augenkranke kaum spielen können und Augen-„Gesunde“ evtl. augenkrank werden könnten. Der Computer kontrolliert nicht eigenständig Zug-Wiederholungen, z.B. gemäß der 50-Zug-Regel; darauf muß man selbst achten. Der negative „Clou“ klingt so unglaublich, daß die Spielanleitung wörtlich zitiert werden muß: „Bei höheren Schwierigkeitsstufen... kann es vorkommen, daß der Computer mehrere Tage in Anspruch nimmt, bis er seinen computergesteuerten Zug ausführt. Wir raten Ihnen also, diese Spiele bei Stufen 1, 2 oder 3 zu spielen.“ Ende des Originaltons.

Das darf doch wohl nicht wahr sein! Das ist Schachcomputer-Spielen allererster Generation! Stufe 1 wird von Mattel selbst als Anfängerstufe bezeichnet. Stufe 2-4 ist für zunehmend schwierigere Spiele, wobei mit hin schon Stufe 4 gar nicht mehr empfohlen wird. Daß Stufe 5 und 6 in der Anleitung „für sehr ernsthafte Schachspieler gedacht“ ist, muß als Hohn empfunden werden. Eine Frechheit!



Erstmals in Deutschland:

COMMAVID™ telespiele

im ARIOLA-Vertrieb



Für 1 Spieler

COSMIC SWARM™
Angriff der Termiten
Best.-Nr. 712003-720



Für 1-2 Spieler

MINES OF MINOS™
Im Labyrinth des Roboters
Best.-Nr. 712005-720



Für 1 Spieler

ROOM OF DOOM™
Raum ohne Ausweg
Best.-Nr. 712004-720



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.

Die Werbung für die „Wahnsinns“-Videospiele läuft auf vollen Touren. Folgerichtig ist die Erwartung bei den Videospielern hoch, wird doch so manches versprochen, was man sich schon immer auf den Bildschirm wünschte. In Wirklichkeit aber sieht's — wieder mal — ganz anders aus, wie Helge Andersen im Test feststellte. Frohe Botschaft dennoch: Die ganz neuen Spiele von ITT, hier noch nicht berücksichtigt, sind ausgezeichnet. Warum nicht gleich, könnte man fragen . . .

ALIEN'S RETURN

(ITT/Atari VCS)

„Pac-Man“ ist ein schwacher Trost

Alien's Return ist die eine Hälfte des ersten ITT-Doppelpacks (zusammen mit dem nachfolgend beschriebenen **Meteor Defense**). Ein wahres Billigspiel, das aber leider nicht nur preislicher Art *Alien* ist diesmal nicht irgendein weltalltäglicher Aggressor, wie man dies von einer Unzahl von Weltraumspielen her gewohnt zu sein glaubt, sondern offenbar der Name eines außerirdischen Pseudo-E.T., dessen Raumschiff kaputt gegangen ist. Er muß verstreut herumliegende Einzelteile wieder zusammenfügen, um endlich — aber wirklich „endlich“, ist man nach dem Spielen geneigt zu seufzen... — wieder nach Hause zu gelangen.

Alien ist ein schwacher *Pac-Man*-Verschnitt in einem wirt angeordneten Labyrinth. In acht verschiedenen Depots (gut, daß es wieder einmal zur nötigen Aufklärung über dies und das auf der Mattscheibe die Anleitung gibt!) können Teile der Rakete stecken, aber es können auch Aliens Verfolger dort auf ihn warten; weshalb sie dort lauern, kann man nur vermuten: wahrscheinlich wollen sie ihn endgültig von dem Fernsehschirm verbannen. *Alien's Return* ist schlicht langweilig.

PETER PENGUIN

(ITT/Atari VCS)

Taktische Manöver im Eis

Mir liegt eine genaue Anleitung zu dieser Cassette nicht vor, so daß man auf vage Andeutungen und Mutmaßungen angewiesen ist (eigentlich der ideale Test, losgelöst urteilen zu können von wortreichen Erläuterungen). **Peter Penguin** — ein *Arka-de-Pengo*-Verschnitt — ist ein kleiner Pinguin, der von anderen Pinguinen bedrängt wird. Er tummelt sich im — zumindest auf meinem Bildschirm farbigen! — Eis, bringt es aber mit der Zeit offenbar zum Zerschmelzen. Gelingt es ihm dabei, den letzten Eisbrocken einer waagerechten oder senkrechten Zeile auf einen attackierenden Artgenossen zu lenken, so genießt er punktrichtige Vorteile.

Sein Ziel besteht darin, glitzernde Schätze im Eis nicht nur aufzuspüren, sondern nebeneinander in einer Ecke des Spielfeldes zu schubsen. Das trotz Bedrängnis zu schaffen, verlangt Überlegung. Alles in allem reißt *Peter Penguin* wohl nicht gerade vom Hocker, aber dieses Spiel ist immerhin das interessanteste der getesteten ITT-Spiele.

METEOR DEFENSE

(ITT/Atari VCS)

Alles „neu“ macht der Mail

Bereits die GOLIATH-Cassette *Astrowar* zählte nicht zum Non-plus-ultra der Videospiele. Ein schwaches Spiel wird nicht dadurch reizvoller, daß man versucht, exakt dasselbe Spiel unter einem anderen Namen an den Mann zu bringen. Das ist bei **Meteor Defense** — der 2. Hälfte des erwähnten ITT-Doppelpacks — der Fall. Wer mit *Astrowar* nicht schon einmal 'reingefallen ist, erlebt bei **Meteor Defense** denselben dürrtigen Asteroidenregen, nur daß er jetzt ein wenig anders wortreich umschrieben wird. Wer's genauer wissen will: siehe *TeleMatch*, Nr. 5/83, Seite 34.

MOUNTAIN MAN

(ITT/Atari VCS)

Skijagd für Skrupellose

Mountain Man ist der Titelheld dieser Cassette. Beginnt man mit dem Spielen, so meint man, eine reine Skicassette in den Abspielschacht eingeführt zu haben. Auf einem über 30 Spiel-Kilometer langen Kurs muß unser Männchen auf Skiern zunächst Bäumen ausweichen, die wie Slalomtore angebracht sind. Zehn Punkte gibt es für jeden erfolgreich hinter sich gebrachten Kilometer, mehr werden es, wenn man das Tempo verschärft.

In der 2. Runde — und fortan jeweils alle zwei Runden — befindet sich *Mountain Man* auf freiem Gelände, allerdings in Gesellschaft von Tieren, die ihn zu attackieren scheinen. Entweder er weicht ihnen aus oder er knallt sie einfach ab — damit er sich über das Ansteigen der Punkte freuen kann.

Bäume, Steine und Schneebälle kommen scheinbar immer schneller auf den Ski-

läufer zu, und zum Abschluß freigegeben sind Elche, Bären und Wölfe.

Ich frage mich, wer skrupelloser zu nennen ist: der Programmierer oder der sich am Tastendruck erfreuende Spieler? Wenn man alles gutheißen will, was sich flimmernd als sogenanntes „Spiel“ auf der Mattscheibe tummelt, so müßte man auch *Mountain Man* schmunzelnd charakterisieren. Dann aber auch erübrigt sich ein Test. Ich meine jedoch, man darf nicht jede Fehlleistung, auch was Fingerspitzengefühl betrifft, honorieren.

LASER BASE

(ITT/ATARI VCS)

Vorhang zu, Vorhang auf!

Inzwischen wissen viele, daß ich nicht zu den enthusiastischsten Anhängern von Welt-raum-Ballerspielen (um dieses Wort zum Entsetzen der Liebhaber dieses Spieltyps noch einmal — bitte um Verzeihung! — zu verwenden...), aber ab und zu packt mich das eine oder andere Spiel dieses Genres doch. So geschehen bei **Laser Base**. Die Story kennt man inzwischen, auch wenn die Wortwahl geschickt verändert wird: „Als Kommandant der *Laser Base* mußt du die feindliche Invasion aus dem All verhindern. Galaktische Roboter greifen an. Mit galaktischen Todesstrahlen, Spinnen und Zerstör-Sonden.“

Originalton Spielanleitung. Schaltet man die Konsole ein, so erscheint zunächst eine sogenannte „feindliche Station“. Aus ihr schlüpfen zwei kleine Roboter, die nichts anderes im Sinn haben als im oberen Bereich nach links und rechts zu spazieren und unkontrollierte „Todesstrahlen“ abzuschießen auf *Laser Base*, wie die kleine dirigierbare Kanone genannt wird. Aber der Schoß der großen Station beherrscht auch verschiedene abstrakte Symbole, die hier „Zerstörsonden“ und „Spinnen“ genannt werden. Mit ihnen darf man keinen Kontakt aufnehmen, im Gegenteil: man muß sie wild entschlossen abschießen, wobei man zum Leidwesen erkennen muß, daß es dennoch immer mehr werden. Am gefährlichsten sind die Spinnen, die auf keinen Fall auf den Boden gelangen dürfen, will man nicht ein *Laser Base* in die Ewigen Jagdgründe entsenden.

Nach jeweils 5.000 Punkten schließt sich beinahe im wahrsten Sinne des Wortes der Vorhang: Seitlich fahren zwei den Bildschirm ausfüllende Wände aufeinander zu, und wenn er sich wieder öffnet, so geht es schneller und streßiger weiter. Der Clou des Spiels: Die Spielzone verkleinert sich nach jeweils 5.000 Punkten, da die „Vorhänge“ an beiden Seiten sichtbar bleiben, und zwar immer breiter. Das erschwert rechtzeitiges

NICHTS?

Die Testergebnisse auf einen Blick:

ALIEN'S RETURN

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

METEOR DEFENSE

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

PETER PENGUIN

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

MOUNTAIN MAN

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

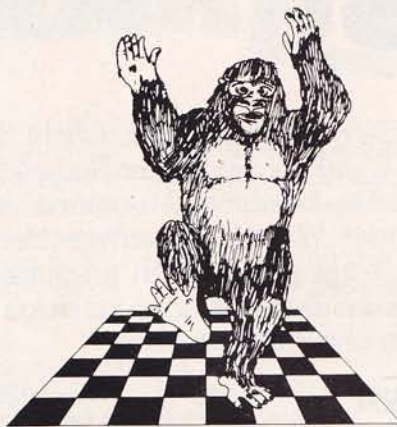
LASER BASE

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

Ausweichen und gezieltes Treffen un-
gemein.

Laser Base ist ein Spiel, das irgendwie an so hervorragende Spiele wie z.B. *Megamania* (Activision) erinnert. Es läßt einen nur schwer los, weil man es zumeist nicht fassen kann, wieso man so schnell das Video-Zeitliche gesegnet hat. Das *Laser Base* zudem noch relativ preiswert ist, gefällt.

COMMODORE VC-20 und C-64



KONG

Versuchen Sie, Ihre vom Affen KONG entführte Geliebte zu befreien. Ein ebenso lustiges wie spannendes Action-Spiel mit toller Grafik und schönen Sound-Effekten. Natürlich zu 100% in schneller Maschinensprache geschrieben!

VC-20 Grundversion 29.-
(1 Bild mit Lift, Handtasche..)

VC-20 mit 16K-RAM-Erweiterung
(4 versch. Bilder) 39.-

C-64 (4 Bilder, über 30 K lang) 39.-
Lieferung z.Zt. nur auf Kassette.

GRANDMASTER

Das beste Schachprogramm der Welt für Homecomputer! Einmalig schöne Grafik, komfortable Bedienung und nicht zuletzt unübertroffene Spielstärke (hat u.a. den deutschen Schachmeister Theo Schuster in 29 Zügen besiegt).

VC-20 mit mind. 8K-RAM 79.-

C-64 79.-

Lieferung erfolgt wahlweise auf Kassette oder Diskette. Bitte bei Bestellung angeben!

Dies sind nur 2 Beispiele aus unserem neuen Farbkatalog 5/83, der viele weitere Knüller enthält (Spiele, Utilities, Sprachen, Geschäftsprogramme...). Gegen 2.- DM Schutzgebühr senden wir Ihnen diesen gerne zu.

VC-20 32K-RAM 179.-

Modulbox m. 3 Steckplätzen 129.-
Modulbox m. 3 Steckpl. u. 8K-RAM 139.-

KINGSOFT

Fritz Schäfer
Schnackebusch 4 · D-5106 Roetgen
Telefon 02408/83 19

Alles drin!



MagicMonitor

Das ist neu:

ATARI-VCS - das beliebteste Telespielsystem - fest eingebaut im neuen 36 cm-Color-Portable von SANYO!

Kein umständliches Aufbauen, Anschließen und Einstellen des Telespiels, kein „Kabelsalat“ mehr.

Jetzt können Sie - wann immer Sie Lust haben - einfach vom Fernsehen auf Spielen umschalten.

Den MagicMonitor gibt's komplett mit Joy-Sticks und einer Spielkassette

- auch im Versand per Nachnahme - **1295,-**
für nur DM

VIDEOMAGIC

Sonnenstraße 9, 8000 München 2, Telefon (089) 554733

Wenn die Spiele rundum stimmen, macht das Testen Freude. Diese Situation ist bzw. war bei den Parker-Neuerscheinungen gleich mehrfach gegeben. Die berühmte Ausnahme von der Regel gilt selbstredend auch hier. Was am hervorragenden Gesamteindruck aber nichts ändert. Wäre der sehnlich erwartete Tutankham früher gekommen, wäre das Testvergnügen für Helge Andersen und Hartmut Huff (h.h.) völlig ungetrübt gewesen.

SUPER COBRA

(Parker/Atari VCS)

Alles schon mal dagewesen!

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Hubschrauberpiloten und überwacht feindliches Gebiet. Er fliegt vorbei an zerklüfteten Bergspitzen, durch ein Labyrinth von Höhlen und Wolkenkratzen. Plötzlich lösen sich Raketen aus Vorsprüngen, hat man es mit Feuerbällen und Minen zu tun und muß Geschossen der Bodenartillerie ausweichen. Der eigene Kraftstoff ist gefährdet und kann dadurch wieder aufgefüllt werden, daß man gegnerische Treibstoff-Tanks zerschießt (welche Logik...!).

Zehn Ebenen gilt es zu durchfliegen, optisch angezeigt durch Balken auf dem Bildschirm, bevor man mit dem Hubschrauber auf der gegnerischen Basis landet.

Das gab's doch schon, wird sich der eine oder andere sicher fragen. In der Tat: **Super Cobra** ist zwar kein offensichtlicher „Spiel-Klau“, aber die Konzeption ist ein alter Hut. Alles basiert auf dem Spiel *Scramble*, das seinerseits mehrfach variiert worden ist, so u.a. als *Cosmic Avenger* bei Coleco. Und noch etwas kommt einem nicht neu vor — so erfreulich dieser Umstand in diesem Fall auch ist: Ist man aus dem Spiel ausgeschieden, so beginnt man nicht unbedingt wieder ganz vorn, sondern startet wieder am Beginn der Ebene, die gerade den endgültigen K.O. verursacht hat — sofern man den

Actionknopf des Handreglers innerhalb von 5 Sekunden betätigt hat. Selbstredend, daß die Punktzahl wieder bei Null ansetzt...

Super Cobra ist ein schwieriges Geschicklichkeitsspiel mit ungewöhnlichen Schieß-eigenschaften des Hubschraubers. Abwechselnd geht ein Schuß nach vorn oder bogenförmig nach unten los; für Anhänger von Abschlußspielen eine neue Variante.

DEATH STAR BATTLE

(Parker/Atari VCS)

Einfach fantastisch!

Sieh einer an, was der Kleine kann — wenn das Programm stimmt. Der Kleine ist natürlich das oft belächelte Atari-System. Die Parker-Programmierer zeigen, was man aus ihm rausholen kann. Nämlich das: Hervorragende Grafik, drei Screens, superschnelle Aktion und Langzeit-Spielspaß!

In der ersten Spielphase muß man als Pilot des Millennium Falcon die Tie Interceptors des Imperiums (erwähnten wir schon, daß dies die dritte Star Wars-Cassette ist?) aus dem Weg räumen, um den Todesstern, der im Hintergrund langsam wächst, anfliegen zu können. Eine dünne graue Energiebar-

riere schützt ihn. Und in unregelmäßigen Abständen schießt der Todesstrahl aus dem bedrohlichen Gebilde. Sobald eine Lücke im Stern klafft, heißt es: Achtung, Hyper-sprung. Das ist gut realisiert. Danach geht es in die Vollen. Im Zentrum des Todessterns ist als roter Punkt der berühmte Entlüftungsschacht erkennbar, der getroffen werden muß. Darunter wandert ein grünes Geviert, das die Todesstrahlen abfeuert. Je nach Schwierigkeitsgrad übrigens nur über einen Teil des Bildschirms oder ganz darüber. Zwischendurch taucht selbstverständlich auch das Schiff Darth Vaders auf, für dessen Zerstörung es Bonuspunkte gibt.

Diese Cassette ist Beweis dafür, wie ein gut gemachtes Weltraumspiel auszusehen hat. Kompliment!
h.h.

Q*BERT

(Parker/Atari VCS/Colecovision)

Pac-Man's Nachfolger?

Q*Bert ist da! Viel ist in letzter Zeit in Insiderkreisen von ihm die Rede gewesen, noch bevor er bei uns in die Spielhallen gekommen ist, und viele stimmten darin überein: *Q*Bert* ist der Nachfolger von Ataris *Pac-Man*. Nun, die Voraussetzungen sind günstig.

*Q*Bert* geht einer eigenartigen Beschäftigung nach. So wie *Pac-Man* unentwegt in



BEN WIR DEN SPINAT

Labyrinthgängen schnappend seinen Pampelmusenkörper stärken muß, tanzt er auf mit Würfeln gespickten Pyramiden herum. Das ginge ja noch an, der eine hat's nun mal gern besonders lustig, aber so ganz zweckfrei scheint das Ganze denn nun doch nicht zuzugehen. Die Pyramiden müssen nämlich so schnell wie möglich eine bestimmte Zielfarbe annehmen. Und um die einzelnen Würfel umzufärben, muß Q*Bert sie bespringen. Er hüpf von einem Würfel zum anderen, und sofort ändert sich die Farbe. In den ersten Runden, sprich: während des Herumhüpfens auf den ersten Pyramiden, hält sich die Schwierigkeit auch noch in Grenzen. Eine Berührung, und das Einzelwerk ist vollbracht. Aber danach! Hüpf Q*Bert nämlich auf die Ausgangsfarbe, so kann sich eine Zwischenfarbe ergeben, die einen weiteren Hüpler erforderlich macht. Oder man darf eine bereits eingefärbte Würfelfläche nicht versehentlich noch einmal berühren, sonst geht alles von vorne los usw. usw.

Auch das könnte Q*Bert mit ein wenig Konzentration noch angehen, wenn es nicht bedrohliche Hindernisse gäbe. So farbige Kugeln, aus denen Schlangen schlüpfen können. Meistens hilft in solchen Fällen nur ein Sprung auf eine der sogenannten fliegenden Scheiben, die Q*Bert wieder auf die Spitze der Pyramide bringen. Andere seltene Kreaturen kommen hinzu. Ich habe sowohl die Atari- als auch die Colecovision-Cassette von Q*Bert testen können. Es ist nicht verwunderlich, daß im direkten Vergleich die letztgenannte mir besser gefallen hat. Beim Spiel stellte mich jedoch die Bedienung des Joysticks vor nicht geringe Probleme. Plötzlich sprang Q*Bert in eine

Richtung, in die er eigentlich nach meinem Willen nicht hätte springen sollen. Zunächst war mir das auch beim Atari-Spiel passiert, bis ich darauf kam, daß der Joystick erstmals bei einem Atari-Spiel schräg gehalten werden muß, mit dem roten Kopf nach oben. Ähnliche Besonderheiten gelten wohl auch für den Colecovision-Regler, nur bin ich noch nicht ganz hinter das Geheimnis gekommen. Für mich ist Q*Bert die Videospiele-Figur des Jahres.



POPEYE

(Parker/Atari VCS/Colecovision)

Brutus und der Spinatmatrose

In diesem Jahr hat sich **Popeye**, der Spinatmatrose, verstärkt darum bemüht, auf dem deutschen Markt bekannter zu werden. Bei Parker liegt Popeye nun in der Atari VCS- und in der CBS-Colecovision-Fassung vor. In beiden Fällen unterscheidet sich der Spielablauf nur durch einige Details, die allerdings die letztgenannte Fassung noch reizvoller werden lassen.

Deutet man die Grafiken der drei Screens richtig, so findet in allen Fällen eine Wasser-schlacht auf See statt, ohne Anleitung könnte man jedoch auch meinen, die beiden ersten Schauplätze befänden sich am Wasser, nicht — mittels Schiff — im Wasser. Das genau zu wissen, ist unwichtig. Wichtiger ist es da schon, seinen Popeye genau zu dirigieren, damit er Herzen, Noten und Küßchen seiner Liebsten mit Namen Olivia Oil auffängt, bevor sie im Wasser versinken. Popeye kann auf verschiedene Plattformen laufen, seitlich aus dem Bildschirm verschwinden und gegenüber wieder erscheinen, Leitern und Treppen benutzen, von einer Etage auf die darunterliegende hüpfen, ein Trampolin benutzen und wieder nach oben befördert werden oder auch eine Gleitplattform zu seinen Zwecken benutzen.

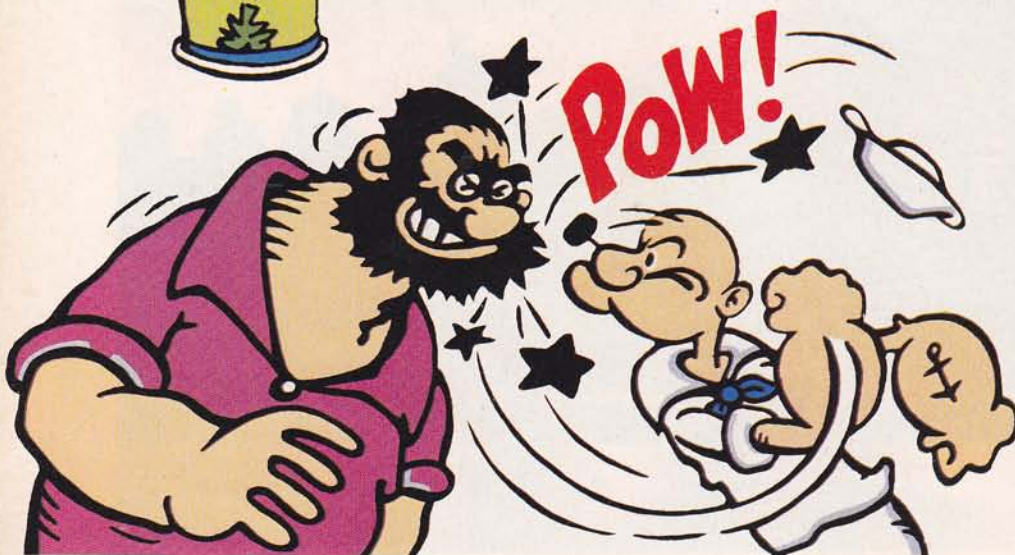
Hat Popeye jeweils 20 Liebeszeichen aufgefangen, erscheint ein anderer Screen, bis



sich schließlich alles mit erhöhtem Tempo und verschärften Schwierigkeiten zu wiederholen beginnt.

Nun Popeye wäre nicht Popeye, wenn es nicht Spinat und einige Widersacher gäbe! Zu letzteren zählen die Seehexe und Brutus. Die Seehexe ist in der Atari VCS-Fassung selbst nicht zu sehen, während sie bei Colecovision für kurze Augenblicke am seitlichen Rand auftaucht. In beiden Fassungen hat sie die üble Angewohnheit, Popeye mit Flaschen zu bewerfen, die ihn ins Wasser befördern sollen. Popeye kann versuchen, schnell eine andere Plattform zu erreichen, oder aber er zerschmettert die Flaschen mit vorgestreckter Faust. Brutus schließlich, der ewige Bösewicht, braucht Popeye nur zu berühren, schon müsste er sich um ein weiteres Videospieleben bemühen, und der folgt ihm, wohin er auch immer geht. Ja, Brutus greift sogar von einer Plattform zur nächst höheren oder niedrigeren nach Popeye. In diesem Spiel hat er gewissermaßen die Funktion wie Pac-Man's Geister. Dieser Vergleich stimmt sogar noch in einem weiteren Detail. Ab und zu taucht nämlich Spinat auf. Wenn Popeye ihn sich rechtzeitig besorgen kann, scheint er für einige Augenblicke vor Kraft zu bersten, er läuft grün an und kann, wenn er Brutus jetzt erwischt, seinen Gegner endlich einmal ins Wasser schleißeln. Viele Bonuspunkte wären die Belohnung, und doppelte Punktzahl zudem für jedes während dieser kurzen Zeit aufgefangene Olivia-Liebeszeichen.

Popeye ist im Gegensatz zu vielen Videospiele mit makabren, brutalen und einfalllosen Ballerstories ein wirkliches Spiel. Es tut sich, nicht zuletzt dank der verschiedenen Bildschirm-Darstellungen, so allerlei auf der Mattscheibe, sowohl bei Atari als auch bei Colecovision.



Die Testergebnisse auf einen Blick:

SUPER COBRA

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
Motivation	1	2	③	4	5	6
Urteil:	1	2	③	4	5	6

DEATH STAR BATTLE

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
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6

Q*BERT (Colecovision)

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
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6

Q*BERT (Atari VCS)

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
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	1	②	3	4	5	6

POPEYE (Atari VCS)

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
Motivation	1	②	3	4	5	6
Urteil:	1	②	3	4	5	6

POPEYE (Colecovision)

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
Motivation	①	2	3	4	5	6
Urteil:	①	2	3	4	5	6



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

Moonsweeper TM 12-83

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



Das neue Spiele-Konzept
„made in Germany“:

HOT SHOT

Mehr Telespiel-Spaß für weniger Geld.
Viel Neues für Atari- und Colecovision-Fans
sowie Homecomputer-Besitzer.

1 HOT SHOT TELESPIELE gibt es für die Systeme...

...Atari® VCS 2600

...Colecovision®

Atari® und Video Computer System™
sind Warenzeichen von Atari, Inc.
Colecovision® ist Warenzeichen der
Coleco, Ind.

2 HOT SHOT COMPUTERSPIELE gibt es für...

...Atari 400/600/800

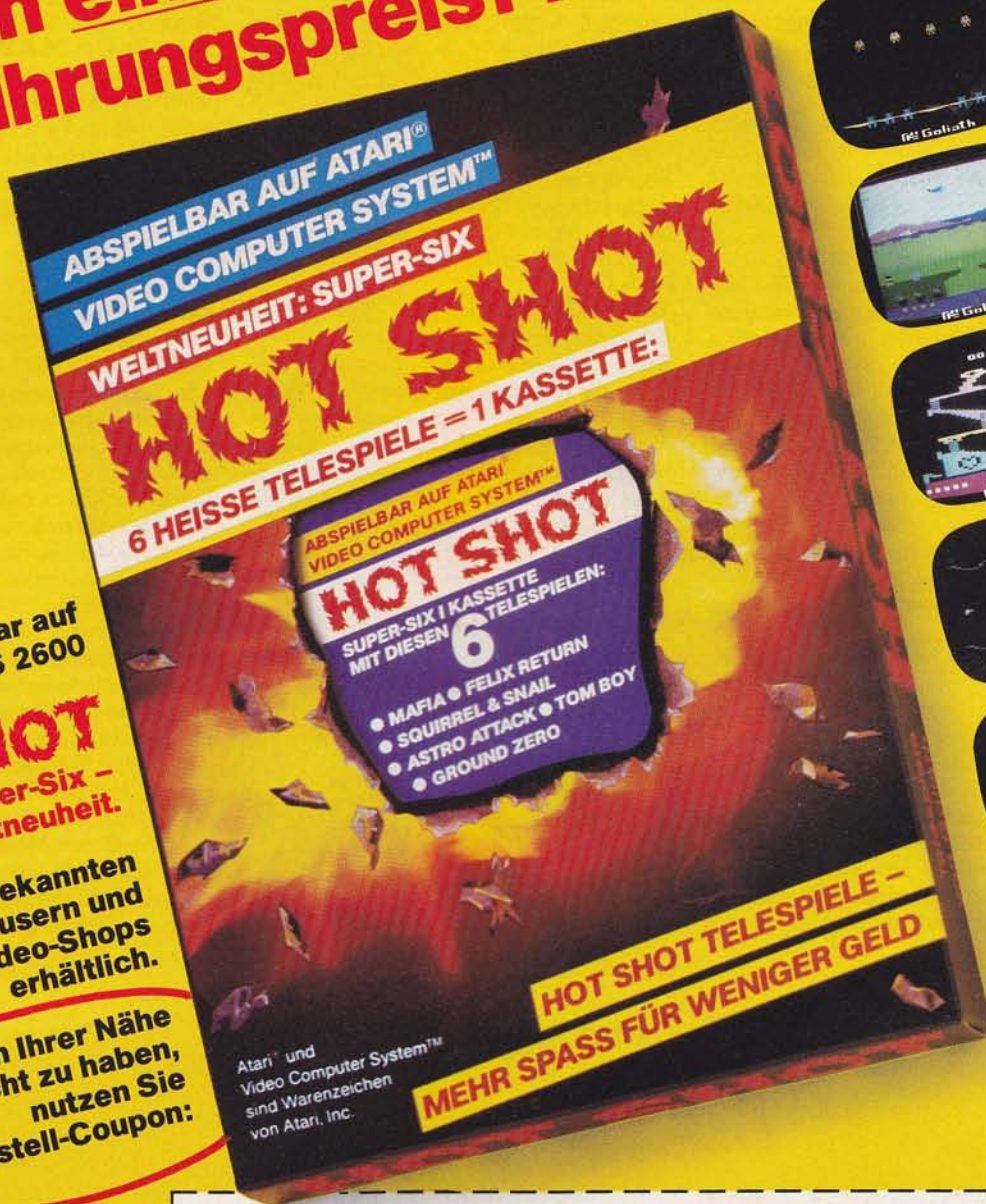
...Commodore VC 20/64

...Texas Instruments
TI 99/4A

...Sinclair ZX 81
und
Spectrum

HOT SHOT-PROBESPIELE
im Warenhaus oder Fachgeschäft
überzeugen mehr als weitere schöne Worte!

6 verschiedene, heiße Telespiele in einer Kassette. Jetzt zum Einführungspreis: nur DM 139,-



Abspielbar auf
Atari® VCS 2600

HOT SHOT
Super-Six –
die Weltneuheit.

In allen bekannten
Warenhäusern und
führenden Video-Shops
erhältlich.

Falls in Ihrer Nähe
noch nicht zu haben,
nutzen Sie
diesen Bestell-Coupon:



Vorzugs-Bestellcoupon

Die Lieferung erfolgt postwendend – also sofort ausfüllen, ausschneiden und im frankierten Briefumschlag schicken an den Deutschland-Vertrieb

GOLIATH ELECTRONIC GmbH
5250 Engelskirchen 2
Postfach 2105

Hiermit bestelle ich Hot Shot „Super-Six I“ (Mafia/Felix Return/Squirrel & Snail/Astro Attack/Tom Boy/Ground Zero) = 6 verschiedene Telespiele in 1 Kassette zum Einführungspreis von nur DM 139,-. Liefern Sie _____ Kassette(n) Hot Shot „Super Six I“ an folgende Adresse:

Ich lege den Verrechnungsscheck bei ()
Ich wünsche Lieferung per Nachnahme plus Postgebühren ()
(Zutreffendes ankreuzen)

Name _____ Vorname _____

()

Straße _____ Ort _____

Unterschrift _____

Lieferungen können nur innerhalb der Bundesrepublik und nach West-Berlin ausgeführt werden.

In der letzten TeleMatch-Ausgabe hatten wir kurz über das Label-Revival von „US Games“ berichtet. Die Vertriebsfirma Teldec bringt in den nächsten Wochen unter dem Namen „Carrère“ die ersten sechs Cassetten bei uns auf den Markt, von denen wir hier fünf vorstellen. Unser erster Eindruck hat sich bestätigt: Von zwei eher banalen Spielen abgesehen, überzeugen die Titel durch hohen Grafikstandard, ausgeprägten Spielwitz und jede Menge Gags und Gimmicks. Hartmut Huff hat für Sie getestet.

SPACE JOCKEY (Carrère/Atari VCS)

Was Neues: Es darf geschossen werden!

Als Kapitän eines sogenannten Ufos werden Sie in **Space Jockey** aus heiterem Himmel angegriffen: Da rasen Propellerjagdflugzeuge und Düsenjäger auf Sie zu, Hubschrauber versuchen ein übriges, Ihr Fluggefährt zu eliminieren, Ballons schweben Ihnen entgegen, und auf dem Boden tauchen in unregelmäßigen Abständen panzerähnliche Gebilde auf, die ohne Vorwarnung das Feuer eröffnen.

Einziger Sinn dieses Ballerspiels (mit Verlaub, liebe Leser), ist es, zu treffen und selbst nicht getroffen zu werden. Ein bekanntes Spielmuster also.

Punkte gibt es je nach Flugzeugtyp. Die Ballons sind nur dann gefährlich, wenn man sie rammt. Unschön beim Spiel finde ich die unten gelegentlich auftauchenden Bäume und Häuser, die - völlig sinnlos - ebenfalls abzuknallen sind.

Dennoch: Die grafische Aufbereitung wirkt vergleichsweise attraktiv. Mit sechzehn möglichen Schwierigkeits- bzw. Wahlstufen fühlt man sich recht ordentlich bedient. Aktion ist bei dem Lufttritt im eigentlichen Sinne des

Begriffes reichlich gegeben. Das war's denn auch. Ich halte *Space Jockey* für entbehrlich.

M.A.D. (Carrère/Atari VCS)

Vorsicht, Falle!

Nein, bei dieser Cassette handelt es sich nicht um die durchaus vorstellbare Videospiel-Umsetzung des gleichnamigen Sati-remagazins, noch geht es um den überaus beliebten militärischen Abschirmdienst. Als „Missile Attack and Defense“ entpuppen sich die vertrauten Buchstaben in der Bedienungsanleitung. Und gleich mutmaßt der erfahrene Spieler: Aha, Feuer frei! — Just so ist es.

Die berühmte Geschichte zum Spielverständnis — und natürlich zur Motivation für die scheint's unentbehrliche Ballerei — liest sich hier so: Die Energieversorgung der Menschheit ist gefährdet. Eine unbekannte Macht greift mit computergesteuerten Raketen

Energiestationen an. Allein die Photonenkanone, die Sie zu bedienen haben, kann da helfen.

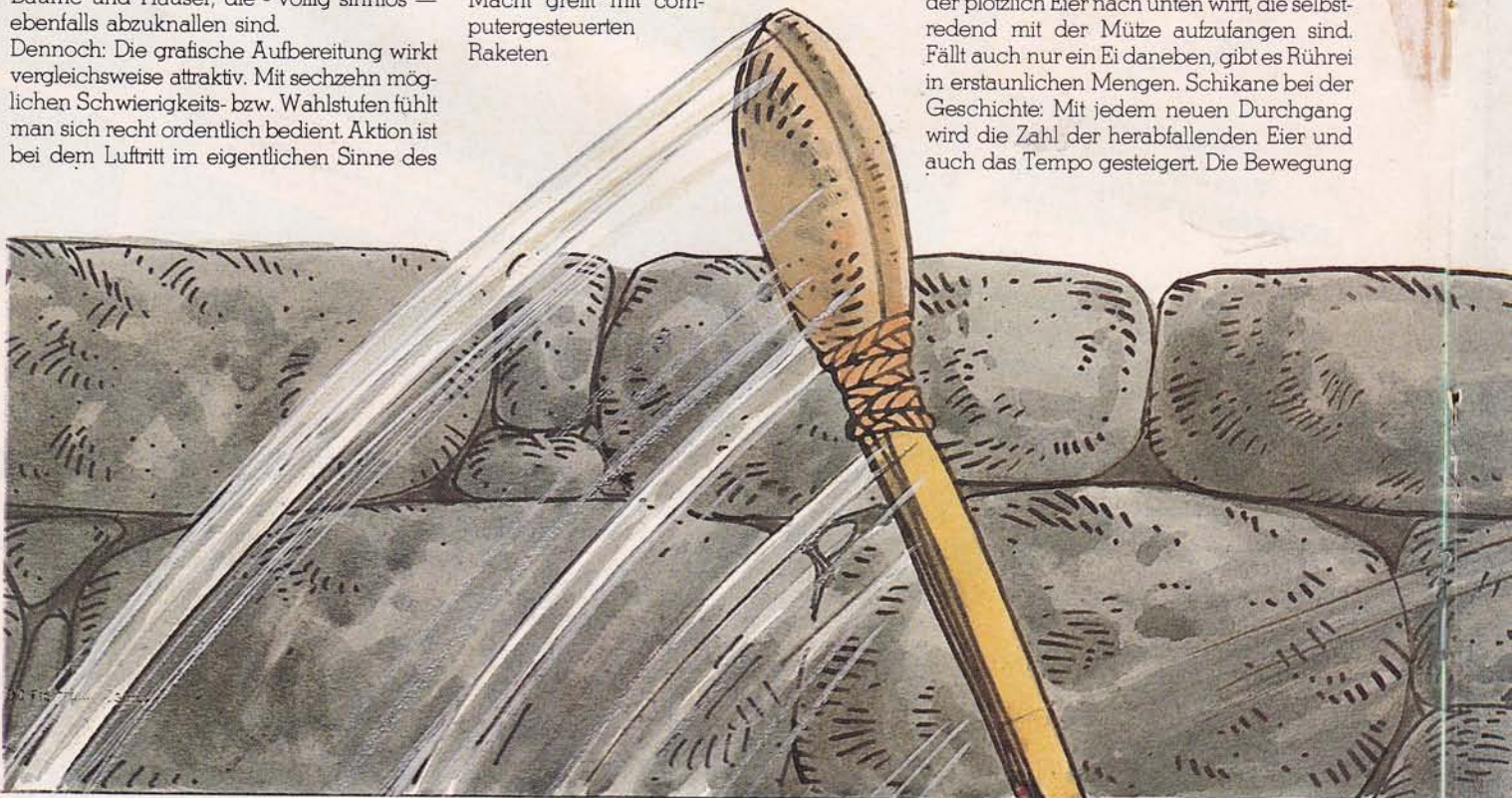
Kurzum: Für mich ist das ein Fall von Energieverschwendung, nicht nur, was den Strom für den Konsolenbetrieb anbelangt. Lange macht **M.A.D.** keinen Spaß. Und vielleicht geht es Ihnen wie mir: Irgendwann ist man die Schießerei leid, auch wenn, wie in diesem Fall, einige Schikanen ins Spiel eingebaut sind und die Grafik ausreichend ist. Allenfalls unter dem Gesichtspunkt Aktion ist diese Cassette akzeptabel.

EGGOMANIA (Carrère/Atari VCS)

Ein total verrücktes Huhn

Gags und Gimmicks beherrschen bei **Eggomania** das Spielgeschehen und deshalb ist diese Cassette einer meiner derzeitigen Favoriten. Gesteuert wird, was ja nur noch relativ selten der Fall ist, mit dem Drehregler. Die Ähnlichkeit mit Activisions **Kaboom** ist verblüffend. Wir konnten nicht klären, wer zuerst da war. Aufgrund der Eigenständigkeit ist das auch fast nebensächlich.

Zum Spiel selbst: Im unteren Teil des Bildschirms, der laut Bedienungsanleitung eine Küche darstellen soll, befindet sich ein „Bär“. Als Zeichen seiner Kochwürde trägt er eine entsprechende Mütze. Im oberen Drittel stolziert ein wahrhaft verrückter Vogel herum, der plötzlich Eier nach unten wirft, die selbstredend mit der Mütze aufzufangen sind. Fällt auch nur ein Ei daneben, gibt es Rührei in erstaunlichen Mengen. Schikane bei der Geschichte: Mit jedem neuen Durchgang wird die Zahl der herabfallenden Eier und auch das Tempo gesteigert. Die Bewegung



RWIEGEND HEITER

des Küchenbären verlangsamt sich durch den steigenden Rührpegel.

Nun ist unser Bär aber nicht chancenlos. Im Gegenteil: Gelingt es, alle Eier eines Durchgangs aufzufangen, müssen sie nach oben geschossen werden, um — und jetzt kommt's — das Huhn zu treffen. Die Reaktion des Vogels bei einem Treffer muß man einfach gesehen haben!

Bei *Eggomania* stimmt eigentlich alles: Gute Grafik, exzellenter Sound, witzige Animation und vor allem — man spielt immer wieder gern. Ein echter Familienspaß!

GOPHER

(Carrère/Atari VCS)

Die Wahnsinns-Wühlmaus!

Zweifelstfrei der Hit unter diesen Spielen ist **Gopher**, sowohl was die Grafik anbelangt, als auch Spielmotivation und Aktion! Als Gärtner haben Sie sich einer hartnäckigen Wühlmaus zu erwehren, die Ihnen Möhren klauen will. Das Vieh ist erstaunlich clever und enorm schnell. Und natürlich wühlt es, was das Zeug hält, in direkter Nähe des Möhrenbeetes.

Der Spieler muß verhindern, daß „Gopher“ aus seinem unterirdischen Tunnelsystem herauskommt und zum Beet wetzt. Man sieht, wie und wo die Wühlmaus Ausgänge gräbt. Durch Schlagen mit der Schaufel kann man die Wühlarbeit zunichte machen. Vorübergehend jedoch nur. Denn wie gesagt: „Gopher“ ist enorm schnell und wird im Spielverlauf ständig schneller. Die Cassette darf als Musterbeispiel dafür gelten, wie ein Fast Action-Game, bei dem Konzentration und Reaktion gleichermaßen gefordert sein kann. Ein Topspiel!

OCTOPUS

(Carrère/Atari VCS)

Mit dabei ist ein Hai

Eine Reihe von Unterwasserspielen gibt es bereits für das Atari-System. Und Intellivision-Besitzer können jetzt ihren Spaß an **Shahark! Shark!** (siehe S. 40) haben.

Eine gewisse Ähnlichkeit zu anderen Spielen, etwa Apollos **Shark Attack** ist gegeben. Doch **Octopus** wirkt in sich eigenständig und reizvoll.

Der Spieler führt einen Bildschirmtaucher über den Meeresgrund, wobei seine Aufgabe darin besteht, einen Schatz zu bewa-

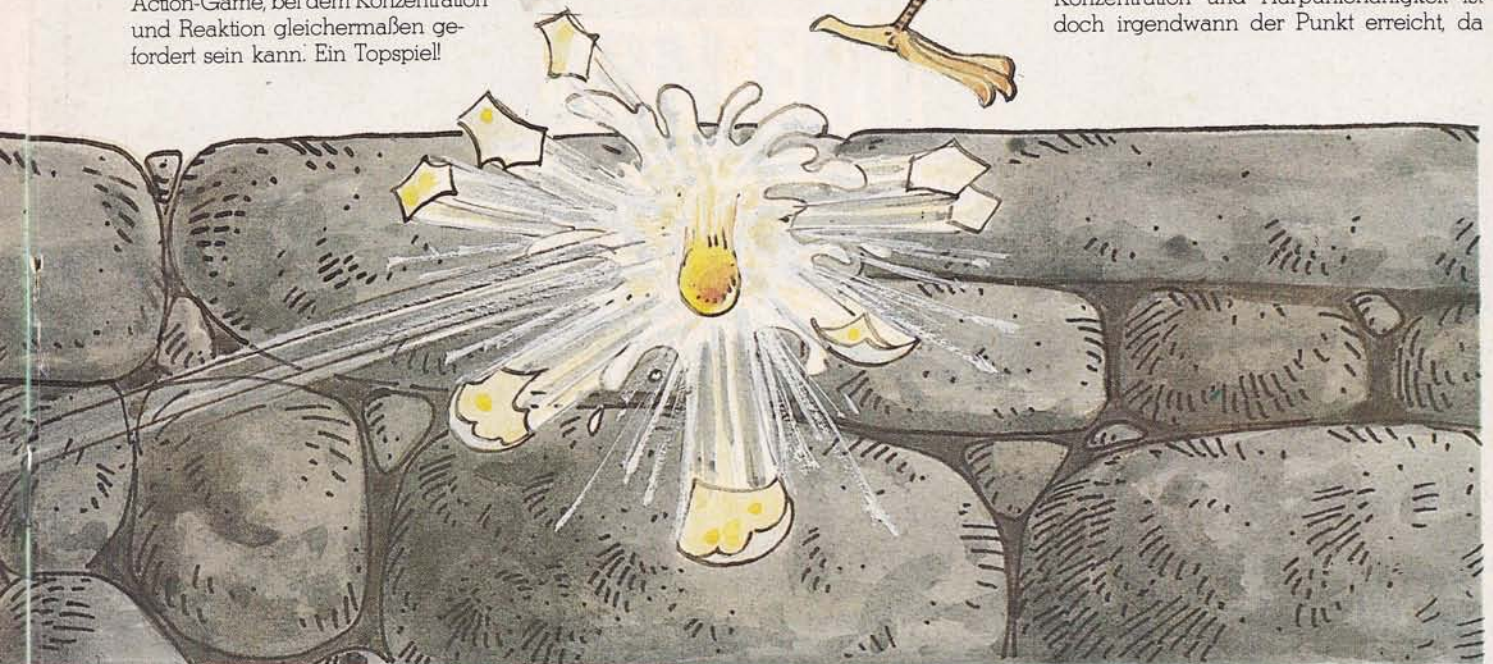
chen. Über ihm hängt ein riesiger Octopus, der versucht, den Taucher in seine Fangarme zu bekommen. Ein mindestens ebenso gefährlicher Gegner ist ein Hai, der in den oberen Wasserschichten langsam, weiter unten aber sehr schnell schwimmt und den Taucher schlucken will. Der Spieler kann sich mittels einer Harpune der beiden Unterwassergegner erwehren, wobei exaktes Zielen erforderlich ist. Schikane bei



diesem Spiel: Der Sauerstoffvorrat ist begrenzt. Glücklicherweise kurvt oben unser



Partner in seinem Boot herum, und läßt von Zeit zu Zeit einen Sauerstoffschlauch herunter, an dem man nachtanken kann. Bei aller Konzentration und Harpunierfähigkeit ist doch irgendwann der Punkt erreicht, da



TeleMatch TEST

man weder Hai noch Fangarme abwehren kann. Immer dann kostet das den Spieler einen Teil seines Schatzes. Sobald der Schatz verschwunden ist, endet das Spiel. Eine recht reizvolle grafische Aufmachung und relativ viel Aktion kennzeichnen *Octopus*. Eine ganz brauchbare Ergänzung der Cassettenbibliothek.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

SPACE JOCKEY

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

M.A.D.

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

EGGOMANIA

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

GOPHER

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

OCTOPUS

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

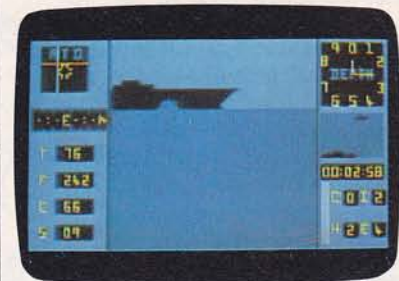
z. B. U-BOOT COMMANDER Auf Feindfahrt im Mittelmeer



Standort des U-Bootes auf der elektronischen Mittelmeerkarte: Weißes Kreuz. Die sich ständig bewegenden schwarzen Punkte sind die gegnerischen Konvoys. Jeder davon ist ein starker Schiffsverband, bewacht von schnellen Jagdschiffen.



Ist ein Konvoy in der weiten See erst einmal aufgespürt, werden die Standorte der einzelnen Schiffe mittels Radar geortet.



Dann in Seerohrtiefe heranpirschen, in Schußposition manövrieren: Torpedos los – Treffer mittschiffs.



**Jetzt mit großem
Preisausschreiben**



Die THORN EMI Computerspiele sind da.

So aufregend und wirklichkeitsgetreu waren Computerspiele noch nie: Die weltweit erfolgreichen THORN EMI-Programme holen wirklich das Letzte aus Ihrem HomeComputer heraus – hohe grafische Auflösung und 3D sind natürlich selbstverständlich. Hier gibt's keine Wiederholungen und keine voraussehbaren Reaktionen – den Spielverlauf erleben Sie immer wieder neu: z.B. eine

realistische U-Boot-Feindfahrt im Mittelmeer; die Erfüllung eines gefährlichen intergalaktischen Auftrages; die Verteidigung einer mittelalterlichen Burg; ein vielfältiges, aufregendes Computerfußballspiel und viele mehr. Mit diesen THORN EMI-Computerspielen der Neuen Generation wird Spiel in der Tat zur Wirklichkeit.

Gewinnen Sie mit THORN EMI eine Menge wertvoller Preise, z.B. eine komplette HomeComputer-Anlage mit passender Software.

Teilnahmekarten bei Ihrem gutsortierten Fachhändler der Branchen Spielwaren, Radio & Fernsehen, Foto, Computer, Video



...da wird Spiel zur Wirklichkeit

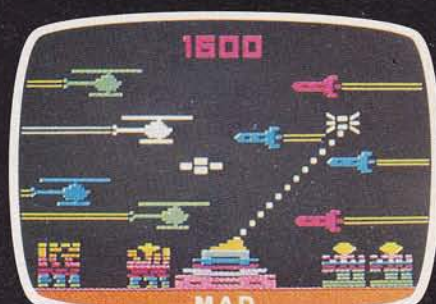
* für Atari Inc. 400/800/XL-Serie, Commodore Electronics Ltd. VC-20 (demnächst VC-64), Apple Computer Inc. Apple II/IIe, demnächst Texas Instruments Inc. TI 99/4 A

SO SIEHT'S AUF

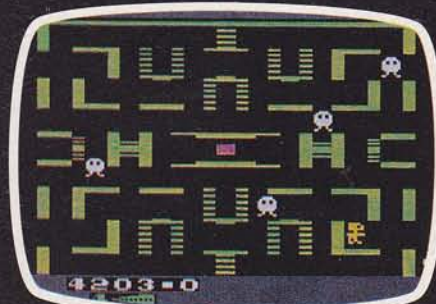
Gleich 44 Screens der aktuellen Spiele bringen wir diesmal. Damit haben Sie optimale Vergleichsmöglichkeiten, die ja gerade dann wichtig sind, wenn Cassetten für verschiedene Systeme angeboten werden. Unser Tip: Vorm Kauf unbedingt die Spiele ausprobieren!



GOPHER (Carrère/Atari VCS)



M.A.D. (Carrère/Atari VCS)



ALIEN'S RETURN (ITT/Atari VCS)



GROUND ZERO (Hot Shot/Atari VCS)



METEOR DEFENSE (ITT/Atari VCS)



BATTLEZONE (Atari/Atari VCS)



JOUST (Atari/Atari VCS)



MOON PATROL (Atari/Atari VCS)



BLACK HOLE (Hot Shot/Atari VCS)



LABYRINTH (Hot Shot/Atari VCS)



MOUNTAIN MAN (ITT/Atari VCS)



EGGOMANIA (Carrère/Atari VCS)



LASER BASE (ITT/Atari VCS)

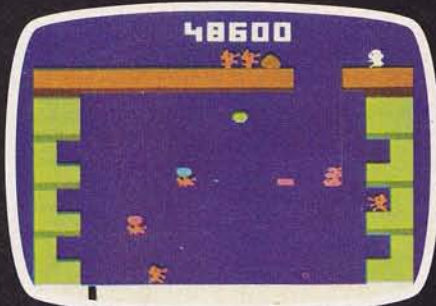


MOUSE TRAP (CBS/Atari VCS)

DEM BILDSCHIRM AUS



NUTS (Technivision/Atari VCS)



POOYAN (Gakken/VCS)



SPACE EAGLE (Hot Shot/Atari VCS)



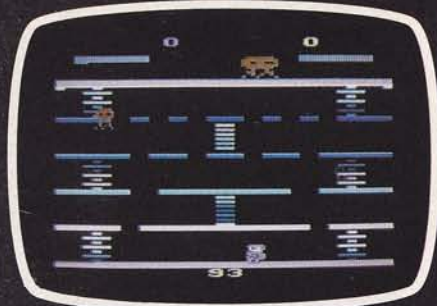
OCTOPUS (Carrère/Atari VCS)



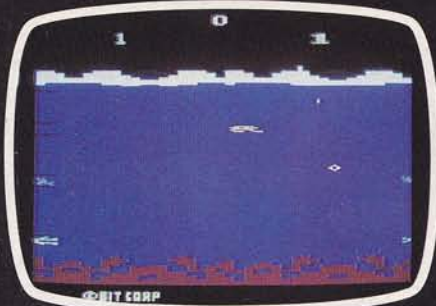
SAVE OUR SHIP (Technivision/Atari VCS)



SPACE ROBOT (Hot Shot/Atari VCS)



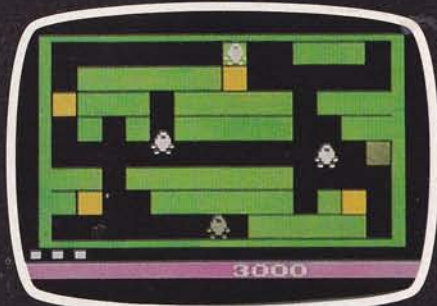
PAC KONG (Hot Shot/Atari VCS)



SEA MASTER (Hot Shot/Atari VCS)



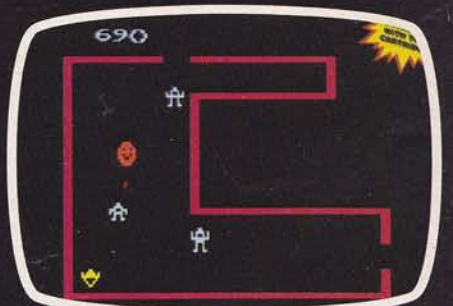
TIME RACE (Hot Shot/Atari VCS)



PETER PENGUIN (ITT/Atari VCS)



SKY SCRAPER (Hot Shot/Atari VCS)



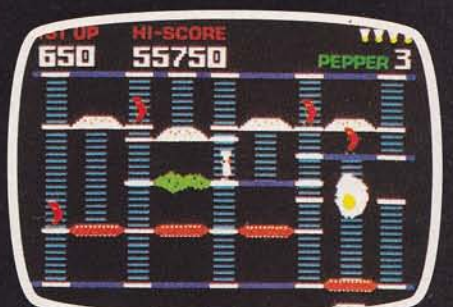
VENTURE (CBS/Atari VCS)



PHARAO'S CURSE (Technivision/Atari VCS)



SMURF (CBS/Atari VCS)



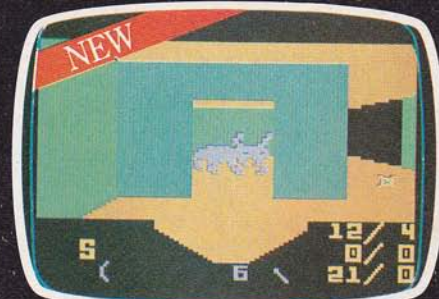
BURGERTIME (Mattel/Intellivision)



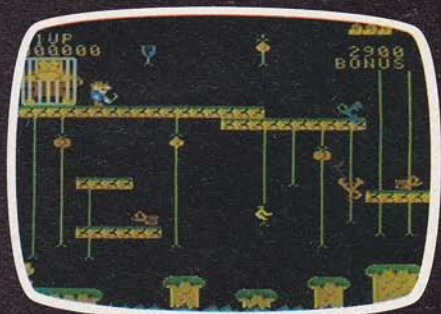
USCF CHESS (Mattel/Intellivision)



PEPPER II (CBS/Colecovision)



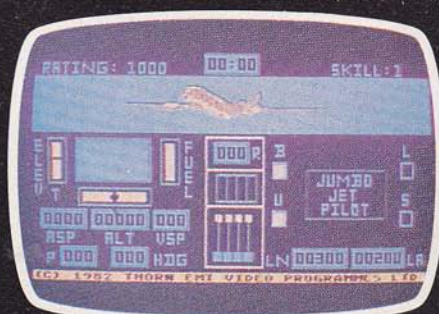
TREASURE OF TARMIN (Mattel/Intellivision)



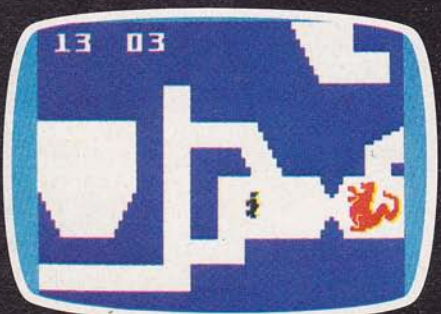
DONKEY KONG JR. (CBS/Colecovision)



ROYAL DEALER (Mattel/Intellivision)



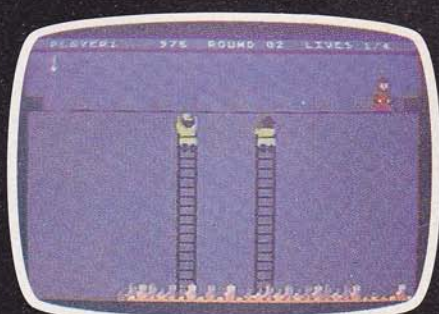
JUMBO JET PILOT (Thom EMI)



DUNGEONS & DRAGONS (Mattel/Intellivision)



SHARK! SHARK! (Mattel/Intellivision)



RITTER ERIC (Thom EMI)



LOOPING (CBS/Colecovision)



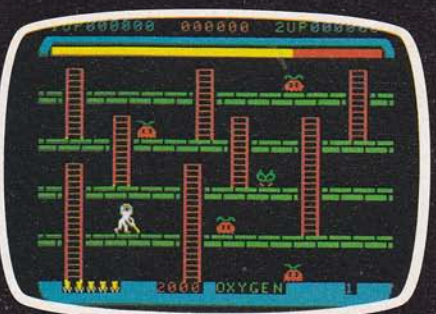
SHARP SHOT (Mattel/Intellivision)



SCHNELLBOOT (Thom EMI)



MOUSE TRAP (CBS/Intellivision)



SPACE PANIC (CBS/Colecovision)



U BOAT COMMANDER (Thom EMI)

BILDSCHIRM AUS

Die neuen Spiele, wir haben es in den einzelnen Tests spezifiziert bzw. begründet, sind unterschiedlich in der Grafik. Dieser Unterschied, obwohl eigentlich selbstverständlich, muß deshalb betont werden, weil einige neue Cassetten den inzwischen üblichen Standard nicht einmal im entferntesten erreichen. Bereits im letzten TeleMatch haben wir auf die Bedeutung der Bildqualität hingewiesen. Seien Sie also kritisch! Und noch etwas sollten Sie bei diesem Screen-Vergleich bedenken: Wann und wo immer möglich, haben wir die Spiele vom Bildschirm fotografiert. In vielen Fällen wurden uns grafisch überarbeitete Dias von Herstellern überlassen, in denen aber das tatsächliche Bildschirmgeschehen „geschönt“ ist. Das bedeutet im Klartext: Im Spiel vorhandene Unschärfen wurden retuschiert. Berücksichtigen Sie bitte bei Screens, die Unschärfen aufweisen, daß es sich dabei zumeist um Fast Action-Games handelt, die nicht besser abgelichtet werden können. Zuweilen sind die Bildschirme komplett gezeichnet. Allerdings entsprechen diese Illustrationen tatsächlich dem, was man sieht. Die Hersteller sind also fair. Sie werden eine Reihe von Abbildungen, besonders von Computer-Spielen, vergeblich suchen. All diese werden in der nächsten TeleMatch-Ausgabe nachgeliefert, sofern technische Probleme das nicht unmöglich machen. Spiele z.B. für den ZX Spectrum von einem Monitor zu „screenen“, stellt den Fotografen vor schier unlösbare Schwierigkeiten. Die absolute Feineinstellung konnte nicht erreicht werden, da die Farben ausbluteten und so ein Zerrbild entstand. Ein grafisch einwandfreies Spiel würde so sehr negativ dargestellt werden.

ROBOT TANK

TANK™

Rebellion der Roboter

Das neue Spitzenspiel aus den USA



Oktober im Jahr 2019. Ein computer-gesteuertes Panzerbataillon hat das nationale Verteidigungssystem 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...

Bestell-Nr. 711028-725

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 800149 8 München 80

GUTSCHEIN

Ich möchte kostenlos und ohne Verpflichtungen Mitglied im „Activision-Club“ werden, der mich über brandheiße Tele-Spiele-Neuheiten informiert.

Ich besitze bereits ein Atari® Video-Computer-System™
 ja nein.

TM 10/71 83

Eines der ersten Spiele fürs Vectrex-System, Hyperchase, gilt es nachzutragen. Rumgetönt, im besten Sinne des Begriffes, wird bei Spike. Mit dieser Cassette beginnt nun auch für dieses System die Sprachära, wenngleich der Wortschatz noch arg begrenzt ist. Helge Andersen testete beide Spiele. — Eine Korrektur an dieser Stelle zu Soccer, vorgestellt im letzten TeleMatch. Ein Torwart sei doch in einer gewissen Spielphase da, teilte man uns mit. Nun gut. Hiermit sei's weitergeleitet.

HYPERCHASE

(MB/Vectrex)

Achtung, Geisterfahrer!

Hyperchase wird sich ohne Frage zu einem der Vectrex-Spitzenreiter entwickeln. Mit seinem Formel 1-Wagen befindet man sich auf variantenreicher Strecke. Ständig kommen Fahrzeuge entgegen oder überholen bei zu langsamen Fahren von hinten. Das geschieht jedoch nicht in festen Fahrspuren, sondern — eine Ähnlichkeit zum CBS-Colecovision-Spiel *Turbo* fällt auf — stärker der Realität entsprechend (sieht man einmal davon ab, daß es natürlich nicht allzu realistisch ist, daß auf Landstraßen und Autobahnen oder in Tunnels jeder so fährt, wie es ihm gerade beliebt!). *Hyperchase* wartet mit einer raffinierten Tiefenwirkung auf: Die entgegenkommenden Fahrzeuge sind zunächst nur als kleine Punkte erkennbar und werden stufenlos größer. Dabei

wechseln sie ihre imaginäre Spur, rücken zum Mittelstreifen oder an den Rand. Ein Tachometer zeigt die Geschwindigkeit an, und der Controller ist die Gangschaltung mit Gaspedal und Bremse. Das Fahren und Ausweichen im 4. Gang erfordert ein Höchstmaß an Fingerspitzenfertigkeit und Reaktionsvermögen. Die Bäume, Masten und Tunnelwände scheinen auf den Spieler zuzufiegen, und unwillkürlich ist man anfangs geneigt, vom Sitz aufzuspringen oder sich zu ducken. Die Straße macht Windungen, die zu einem Spielverhalten zwingen, das ungewöhnlich ist.

Zwei Variationen sind möglich, die sich in erster Linie auf die Punktwertung, weniger auf das, was sich auf dem Bildschirm abspielt, auswirken. So fährt man einmal auf einem begrenzten Kurs gegen die Zeit, zum anderen muß man versuchen, mit fünf zur Verfügung stehenden Fahrzeugen so viele km wie möglich hinter sich zu lassen. Und der Verschleiß an Wagen ist groß!

(MB/Vectrex)

SPIKE Die Entführungen häufen sich

Über die fünf der sechs neuesten VECTREX-Cassetten hatte **TeleMatch** in der letzten Ausgabe berichtet. Blicke noch **Spike** nachzutragen, ein *Donkey Kong*-Verschnitt mit gezackten Wesen. Die Story kommt jedem Videospiel-Kenner irgendwie bekannt vor. Die liebliche Molly wird vom bösen Spud entführt. Das Spiel beginnt — im Gegensatz zu den *Kong*-Videospielfassungen — mit einem Gimmick. So hört man Molly, während sie von Spud entführt wird, rufen: „Eek! Help, Spike!“ Zu Deutsch: „Kreisch! Hilf mir Spike!“ Man sieht Spike, der die Tür zu Spuds Versteck mit einem Tritt öffnet und ruft: „Oh, no! Molly!“

Das geschieht jedoch so laut, beinahe kreischend, daß man nur hoffen kann, nicht allzu oft zum Ziel zu gelangen und Molly zu befreien, denn die Entführungszeremonie wiederholt sich immer wieder. Aber diese Hoffnung ist natürlich nur eine unbewußte, denn selbstverständlich spielen wir, um

Die Testergebnisse auf einen Blick:

HYPERCHASE

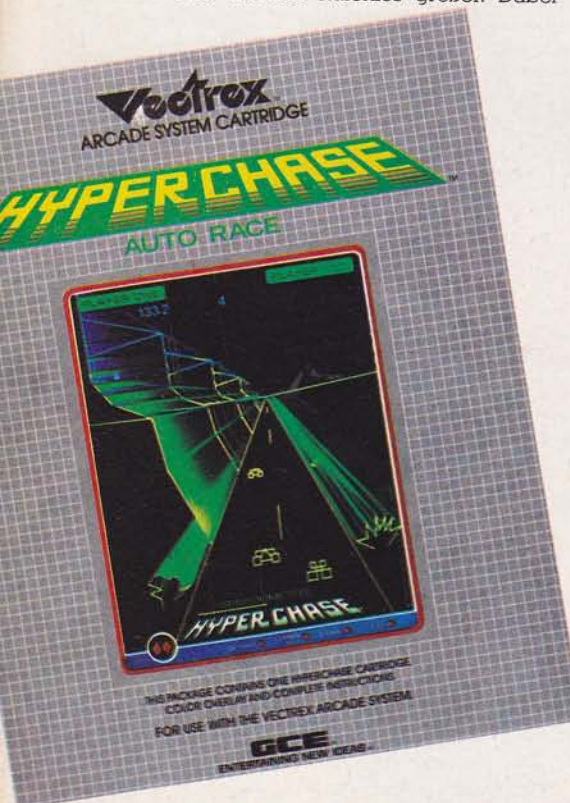
Grafik	1	2	3	4	5	6
Sound	1	2	3	4	5	6
Action	1	2	3	4	5	6
Spielwitz	1	2	3	4	5	6
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

SPIKE

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

Punkte zu erzielen, und dazu muß man die Befreiung nicht nur in Kauf nehmen, sondern gezielt vorbereiten.

Es gibt drei Laufstegen, die über eine bewegliche Leiter zu erreichen sind. Was ganz oben wie eine Zentralheizung aussieht, ist Mollys vergitterte Zelle. Spike muß von Laufsteg zu Laufsteg dirigiert werden, als ginge es um eine Modenschau, er muß sich die Leitern per Knopfdruck holen, einen herumliegenden Schlüssel berühren und mitnehmen, sich in acht nehmen vor Spud böseartigen Springern und Fliegern, die er allerdings mit dem linken oder rechten Fuß wegstößen kann; er muß aufpassen, nicht in einen Zwischenraum zwischen den Stegen zu springen und damit ins Leere zu fallen, und er darf nicht an den Bildschirmrand gedrängt werden, sonst wäre ein Rettungsversuch gescheitert und man müßte Spike „Dam It!“ („Verflucht!“) rufen lassen. Spike hat aber auch die Möglichkeit, Mollys Haarschleife, die irgendwohin gefallen ist, aufzusammeln. Dieser offenbare Liebesbeweis läßt Spikes Gegner für kurze Zeit erstarren. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad bewegen sich die Laufstegen nicht mehr nur unentwegt in einer Richtung, sondern sie ändern die Richtung jedesmal, wenn Spike einen Springer oder Flieger wegstößt. Ein interessantes Spiel, das Reaktionsvermögen und Geschicklichkeit fordert. Die Grafik hat wieder einen Touch ins Dreidimensionale, und die bekannte VECTREX-Abstraktion hält sich in Grenzen; im Gegenteil: Spike wirkt mit seinem gezackten „Gesicht“ irgendwie originell.



Hallo! Hier ist Pumuckl mit neuen lustigen Video-Spielen.



IST DAS NICHT TOLL?
JETZT KÖNNT IHR ALLE MIT
MIR UND MEINEN BESTEN
FREUNDEN SPIELN.



Ab heute bringe ich Dir und Deiner ganzen Familie lustige Video-Spiele. Die passen in Deinen ATARI* VCS 2600 und heißen ITT Family Games.



Sei schnell, sammel die Schätze! Das zählt Punkte! Ich bin gespannt, wie viele Schätze Du mit Peter Penguin findest!



Hier ist mein Freund **Peter Penguin**. Er sammelt dauernd Schätze im Eis der Arktis. Hilf ihm dabei! Und beschütze ihn vor den drei bösen Schneemonstern, die ihn verfolgen und ihn fressen wollen. Ganz schön schwierig, ihnen wegzurennen! Aber - hihi... schieb sie einfach mit Eisblöcken in die Ecke!

Jede Cassette kostet nur **DM 79,-***
(unverbindl. Preisempf.)

Achtung! Da sind sie schon wieder. Rette Dich auf den magischen Kraftblock! Jetzt kannst Du die Schneemonster kurz untertauchen.

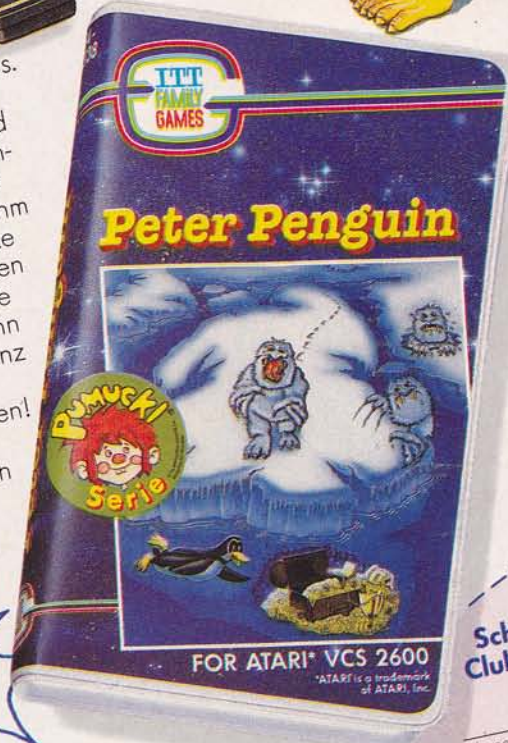


Wenn Du mehr als 60.000 Punkte kriegst, hast Du mich schon fast geschlagen.

Das ist Deine High-Score Clubkarte.



Für Dich als meinen Freund habe ich aber noch eine Überraschung: Du kannst jetzt Mitglied im High-Score Club werden. Ich schick Dir dann ganz schnell Deinen Clubausweis, die Clubzeitung, ein Poster von mir und einen Sticker mit meinem Bild. Also, schnell den Coupon ausfüllen, 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:

Geburtsdatum:

Straße/Hausnummer:

PLZ/Wohnort:

© by Buchverlag Intermedien GmbH & Co., München

*ATARI is a trademark of ATARI, Inc.



Der neue Dreh im Video Play:



XONOX® Double-ENDER™

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-ENDER™ –
das ist doppelter Spaß
zum einfachen Preis.

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

XONOX Double-ENDER 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.



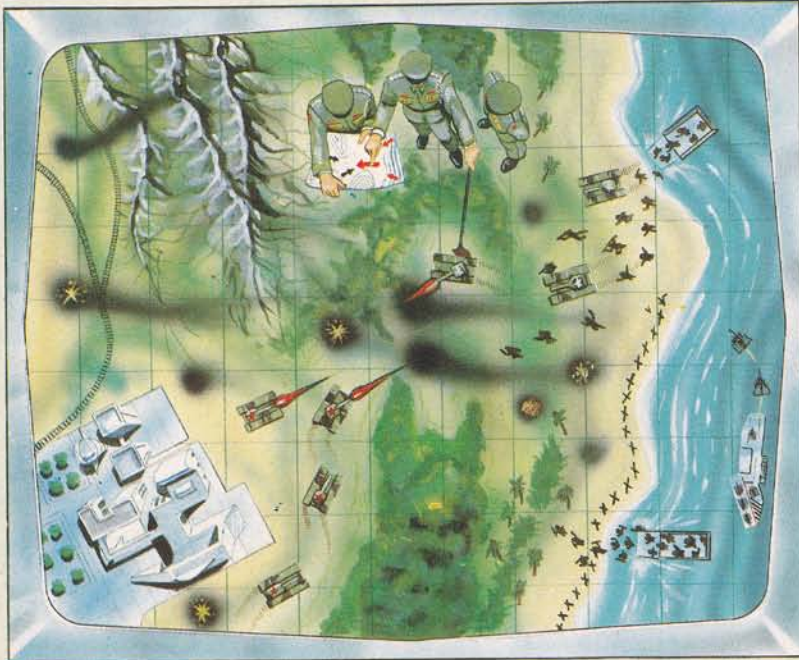
XONOX®

DOUBLE-ENDER™

Im Vertrieb der K-tel International GmbH

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

STRATEGIE



UND TINK

Von FRANK TETRO JR.

LADYBUG Coleco/Coleco Vision

Bei **Ladybug** führt der Spieler die kleine, hungrige Marienkäferdame, die ein geradezu verwirrendes Labyrinth, gefüllt mit Appetithäppchen unterschiedlicher Art, zu durchqueren hat. Dies natürlich, um Punkte zu sammeln. Da finden sich neben normalen Punkten unter anderem Buchstaben und Herzen. Als Hindernisse hat man giftige Totenköpfe einprogrammiert. Eine Berührung mit diesen Schädeln hat den Verlust eines Marienkäferlebens zur Folge. Und wie es sich für ein Labyrinthspiel in bester *Pac Man*-Manier gehört, sind auch bei *Ladybug* Verfolger vorhanden. In diesem Fall handelt es sich um vier Insekten, die bei Spielbeginn ungeduldig im Zentrum des Labyrinths auf „Start frei“ warten. Im Spielverlauf verlassen sie einer nach dem anderen den Aufenthaltsort und versuchen, die gepunktete Dame zu vertilgen. Wobei zu beachten ist, daß diese gefräßigen Insekten ständig schneller werden, und zwar immer dann, wenn eine Labyrinthrunde vollendet ist. Nebenbei sei bemerkt, daß die Schädel auch für die Verfolger lebensgefährlich sind. *Ladybug* ist in mehrerlei Hinsicht eine Herausforderung. Natürlich geht es zunächst einmal darum, die im Labyrinth herumliegenden Punkte komplett aufzufressen, bevor einen die Insekten erwischen. Boni werden auf unterschiedlichste Art präsentiert,

und dies überall auf dem Spielfeld. Wobei bei *Ladybug* mehr als in anderen Videospiele die Bonus-Technik von Flippern als Vorbild diente. Auf der rechten Bildschirmseite werden die Worte „Special“ und „Extra“ angezeigt. Darunter befinden sich drei Zahlen mit Operator (= Malzeichen),

die eine Dreifarben-Sequenz durchlaufen. Sie werden zunächst kurz in Orange, dann ein wenig länger in Gelb und schließlich relativ lange in Blau angezeigt. Danach beginnt die Sequenz wieder von vorn. Wenn „Extra“ gelb gefärbt ist, bekommt der Spieler einen zusätzlichen Marienkäfer als Bonus. Ist „Special“ angezeigt, gibt es „Gemüse satt“. Dieses Sonderfutter taucht auch auf, wenn die Insekten ihr Domizil verlassen haben. Extrapunkte bringen die drei Herzen, die tunlichst dann verzehrt werden sollten, wenn „blau“ angezeigt ist. Dann vervielfachen sie die Punktzahl.

Der wesentliche Unterschied zum Labyrinthspiel im Stil von *Pac Man* besteht darin, daß es in diesem Labyrinth Schwingtüren gibt. Was heißt Der Marienkäfer *Ladybug* kann diese Türen öffnen, passieren und schließen - die Verfolger aber können das nicht. Diese indes sind so programmiert, daß sie mit ein wenig Verzögerung Zugang zum Versteck des Marienkäfers finden, das nicht völlig geschlossen werden kann.

Sofort nach Spielstart sollte man sich auf das Fressen der weißen Punkte (die man als Blumen interpretieren könnte), die unmittelbar um das Domizil der Insekten plaziert sind, konzentrieren. Im weiteren Spielverlauf ist das nämlich fast unmöglich!

Richtige Einschätzung des Faktors „Zeit“ ist bei *Ladybug* alles. Berücksichtigen Sie stets die sich verändernden Farbsequenzen. Falls möglich, warten Sie bei einem Buchstaben solange, bis er das erforderliche „Orange“ angenommen hat. Oder führen Sie Ihren „Bug“ sofort zu einem anderen Element, wenn Sie sehen, daß ein Farbwechsel zu „Gelb“ stattgefunden hat. Die Herzen, die als Dreifach-Multiplikatoren beim Punktesammeln fungieren, sollten Sie so früh wie möglich vertilgen.

Im Spielverlauf bieten sich Ihnen die realtiv „sicheren Orte“ a) zur Erholung und b) zum Punktesammeln an. Diese befinden sich unmittelbar rechts von der Mitte des Labyrinth-

LADYBUG



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.



Jetzt das
Superangebot!
Der Preissturz von UNIMEX
+ Rabbit Transit
+ Phaser Patrol
(Messechlager Berlin)
für DM 198,-

Supercharger
BY
STARPATH
(formerly MACHOMEX)

• Plug the Supercharger into Atari VCS (with power OFF).
• Plug Supercharger cable into earphone jack of cassette player.
• Switch power ON. Follow instructions on TV screen.

ATTENT!
READING
Manual and VCS
2600 manuals
is essential!
Consult your
Atari dealer
or Atari, Inc.
Dept. 1000
Cupertino, CA
95014

C O U P O N

Hiermit bestelle ich:

(Gewünschtes bitte ankreuzen)

- SR 3000 Supercharger inkl. Rabbit Transit u. 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 39,-

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 Videos und durch den Videotheken-Verband Polyband.



Um Gärten und Gangster geht es bei diesen neuartigen Labyrinthspielen



PAC-MAN

zentrum. Haben die vier Verfolger Ihre Spur aufgenommen, können Sie Ihren „Bug“ dort hineinsteuern und das Extragemüse vertilgen. Ist das verzehrt, müssen Sie solange auf Nachschub warten, bis ein weiteres Insekt seinen Geist aufgegeben hat (z.B. durch Berührung eines der Totenschädel). Nach seinem Verschwinden nimmt es im Zentrum erneut Gestalt an und heftet sich nach entsprechender Zeit wieder an Ihre Fersen, woran anschließend für Sie weiteres Extragemüse zur Verfügung steht.

Sobald die Phase „Special“ erreicht ist, läuft alles in ungeheurem Tempo ab. Musik ertönt und das Labyrinth quillt förmlich über von Gemüse. Die Insektenwächter machen Ihnen in dieser Phase keine Schwierigkeit. Folgt Ihnen ein Insekt sehr dicht (Sie werden bemerkt haben, daß es bei der Verfolgung immer schneller wird!), gibt es nur eins: Sofort durch eine Schwingtür laufen und sie schließen. Eine andere Systematik ist nach meinen Erfahrungen nicht in dieses Spiel zu bringen.

LOCK-N-CHASE

Mattel/Intellivision

Wer bei **Lock-n-Chase** die Rolle des Bankräubers je übernommen hat, weiß, was ihn erwartet: Vier hartnäckige Polizisten haben sich an Ihre Fersen geheftet. Ihr Auftrag, von der Bedienungsanleitung vorgeschrieben, ist möglicherweise fragwürdig, dennoch: Sie haben eine Bank zu überfallen und zu entkommen.

Im Klartext bedeutet das, daß die Spielfigur durch ein Labyrinth von Korridoren geführt wird und dabei Goldmünzen und Schätze einzusammeln hat. Von Fall zu Fall taucht in der Bildschirmmitte ein Geldsack auf, für den es zwischen 500 und 4000 Punkte gibt. Nun geht es nicht allein darum, den Gute-wichten, den Polizisten zu entwischen, sondern auch darum, nicht von den Türen, die

sich zwischendurch öffnen, eingeklemmt zu werden.

Zwei Offensivwaffen stehen dem Spieler zur Verfügung: Da ist einmal der Fluchttunnel, der zu beiden Seiten des Labyrinths auftaucht. Läuft man links in den Tunnel hinein, kommt man wieder an der rechten Bildschirmseite heraus. Und umgekehrt. Problem dabei ist, daß die Polizisten diese Tunnel ebenfalls benutzen können. Zweite „Waffe“ ist die Fähigkeit, Türen hinter sich schließen zu können. Sieht man zwei Striche an der Mauer, bedeutet das „Schotten dicht“. Allerdings bleiben die Türen nur vorübergehend geschlossen und man kann lediglich zwei gleichzeitig schließen. Gelingt es, einen Polizisten zwischen zwei Türen einzusperren, bedeutet das Extrapunkte.

Für jede Goldmünze werden 20 Punkte angerechnet. Pro Geldsack gibt es, je nach Spielstadium, mehr. Pro Labyrinth tauchen vier Geldsäcke auf. Der erste zählt 500, die folgenden 1000, 2000 und schließlich 4000, wenn es gelingt, alle einzusammeln.

Sind alle Goldmünzen kassiert, öffnen sich beide Fluchttüren und man gelangt in eine andere Bank, die noch reichhaltiger bestückt ist.

Bei Spielbeginn stehen fünf Leben zur Verfügung. Für jeweils 20.000 Punkte gibt es ein Extraleben.

Anfangs sollte man sich auf die beiden Korridore zu beiden Seiten des Geldbeutels stürzen und die dort befindlichen Münzen einsammeln, bevor die Polizisten auftau-

chen. Wartet man nämlich, ist es fast unmöglich, aus ihnen wieder herauszugelangen, da es dort keine Fluchtausgänge gibt. Die Steuerung der Spielfigur ist bei *Lock-n-Chase* ziemlich kompliziert. Wenn Sie nach rechts wollen, müssen Sie auch genau nach rechts steuern. Ein auch nur geringfügiges Abweichen bringt Sie ins Schleudern. Sobald ein Geldsack auftaucht, versuchen Sie, ihn sofort zu erwischen. Er ist nun mal mehr wert als alles andere auf dem Bildschirm. Natürlich ist das zu unterlassen, wenn sich ein Polizist in der Nähe aufhält. In unregelmäßigen Abständen taucht im unteren mittleren Bereich des Bildschirms, direkt unter dem Geldsack, ein Schatz auf. Sie sollten nur dann zulangen, wenn Sie dicht daneben sind, weil das Extrapunkte bringt. Allerdings nicht soviel, als daß Sie dafür ein Bildschirmleben riskieren sollten. Dies gilt aber nicht, wenn Sie bereits ins fünfte Labyrinth gelangt sind. Dann lohnt sich der Griff.

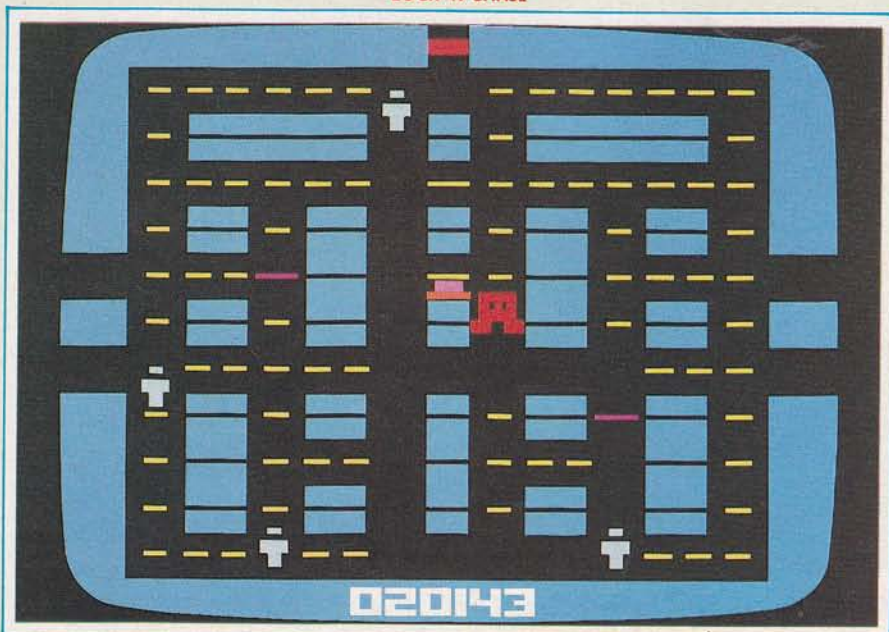
Erwischen Sie einen Geldsack, erstarren die Polizisten. Die Wirkung hält jedoch nur etwa vier Sekunden an. Abstand halten ist deshalb unbedingt erforderlich.

Schließlich bedenken Sie eines: Haben Sie alle Münzen eingesammelt, müssen Sie über den Fluchtausgang verschwinden. Andernfalls gelangen Sie nicht in das nächste Labyrinth.

Und was schließlich nicht vergessen werden sollte - wie gut Sie auch im Spiel sein mögen, das Gute siegt im Leben immer. *Meistens* jedenfalls.



LOCK 'N CHASE





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

IM TEST: DER C

Auf dem Markt für Heimcomputer tobt derzeit ein unerbittlicher Preiskampf. Als heimlicher Sieger bei Insidern gilt gegenwärtig der Commodore 64, dessen ausgezeichnetes Preis-Leistungs-Verhältnis von der Konkurrenz kaum zu schlagen sein dürfte.

Von BJÖRN SCHWARZ

Der Commodore 64 ist im Moment in den USA der Renner unter den Heimcomputern und schlug dort in absoluten Verkaufszahlen sogar seinen kleineren Bruder, den VC-20, von dem weltweit nahezu 1,5 Millionen Stück abgesetzt werden konnten.

Einer der Gründe für die positive Absatzentwicklung ist zweifellos die Tatsache, daß Einsteiger, die sich den VC-20 angeschafft haben, bald dessen Leistungsgrenzen erkannten und nach einem Heimcomputer Ausschau hielten, der ihren gestiegenen Ansprüchen gerecht wurde. Die logische Konsequenz für Commodore war die Entwicklung des Commodore 64.

Wie es scheint, ist dem Hersteller mit diesem Gerät ein großer Wurf gelungen. Für knapp 800,— DM erhält man einen Heimcompu-

Der VC 64 in Kürze

Mikroprozessor: Commodore MOS 6510, Maschinensprache-kompatibel mit MOS 6502 * **Speicher:** 64 KByte RAM, 38 KByte für BASIC-Programme und Daten, 52 KByte für Maschinensprache-Programme * **Betriebssystem:** 20 KByte ROM, Commodore BASIC V2 * Programmiersprachen BASIC-Interpreter im ROM, zusätzlich UCSD-PASCAL, COMAL, LOGO und PILOT ladbar.

ter, dessen Leistungsfähigkeit und Vielseitigkeit neue Maßstäbe setzen. Herausragende Merkmale sind die hohe Speicherkapazität des Arbeitsspeichers von 64 KByte, die hohe Grafikauflösung von 320 x 200 Punkten und ein spezieller Baustein, der SID (Sound Interface Device), der Klänge erzeugt und aus dem Commodore 64 einen professionellen Musiksynthesizer macht.

Tolle Grafik

Während bei den meisten anderen Heimcomputern die Voraussetzungen für hochauflösende Grafik erst durch diverse Hardware geschaffen werden müssen, benötigt der Commodore 64 lediglich die entsprechende Software. Es sind einige derartige Hilfsprogramme von verschiedenen Herstellern erhältlich. Das Geheimnis für die überragenden Grafik-Möglichkeiten des

Commodore 64 sind die sogenannten Sprites. Diese Sprites sind kleine grafische Objekte, die unabhängig voneinander bewegt werden können. Jedes dieser Objekte kann aus maximal 24 W x 21 Punkten bestehen. Der Commodore 64 bietet die Möglichkeit bis zu acht farbige Sprites darzustellen.

Die Steuerung der Sprites erfolgt durch spezielle POKE-Befehle mittels eines Grafikprozessors, dem sogenannten Video Interface Chip (VIC). Dieser VIC kann auf Wunsch die Sprites in horizontaler und vertikaler Richtung vergrößern, sowie eine Kollision zwischen verschiedenen Sprites oder Sprites und Hintergrund feststellen und darauf mit Ton und Grafikeffekten reagieren. Diese Möglichkeiten können ideal bei der Programmierung eigener Videospiele genutzt werden. Da jedes Sprite vor oder hinter dem Grafikhintergrund bzw. anderen Sprites erscheinen kann, lassen sich räumliche Grafiken anfertigen. Durch die Überlagerung von Sprites können Effekte erzielt werden, für die früher ein sehr hoher Programmieraufwand erforderlich war.

Neben Buchstaben, 62 Grafikzeichen und den Sprites können auch Grafiken mit einer hohen Auflösung von 320 x 200 Punkten dargestellt werden. Nachteilig hierbei ist allerdings, daß ein großer Teil des Arbeitsspeichers benötigt wird, die Erzeugung einer hochauflösten Grafik langsam erfolgt und überdies die Programmierung relativ kompliziert ist. Zu kritisieren sind auch die zeitaufwendigen POKE-Befehle zur Erzeugung von Sprites, die ohne zusätzliche Unterstützungs-Software den Anfänger total überfordern. Wünschenswert wäre eine spezielle Grafik-Software und ein Lichtgriffel, mit dem man die gewünschten Grafiken auf den Bildschirm „zeichnen“ kann. Diese Möglichkeit wäre eine wertvolle Hilfe z.B. auch für Videofilmer, die ihre Filmmittel elektronisch erzeugen möchten.

Der Ton macht die Musik

Der Commodore 64 verfügt über die Leistungsfähigkeit eines professionellen Musiksynthesizers, da er alle nur erdenklichen Töne und Geräusche realistisch erzeugen kann. Bemerkenswert ist dabei die Tatsache, daß es sich um einen dreistimmigen Synthesizer handelt. Sämtliche zur Klangerzeugung benötigten Bauelemente befinden sich auf dem SID-Chip. Dieser verfügt im wesentlichen über drei Tongeneratoren,

drei mischbare Filter und zwei kaskadierbare Ringmodulatoren.

Der Frequenzbereich des Synthesizers erstreckt sich über neun Oktaven. Zur Erzielung der typischen Klangfarbe einer Vielzahl von Instrumenten kann zwischen Dreiecks-, Sägezahn- und Pulsschwingen gewählt werden. Auf diese Weise werden Geräusche erzeugt, die insbesondere für Videospiele und die Nachvertonung von Videofilmen hervorragend geeignet sind. Bei Verwendung einer Stereo-Anlage lassen sich die Tonfolgen und Geräusche in HiFi-Qualität abstrahlen.

Leider ist deren Programmierung mittels der POKE-Befehle kompliziert und zeitaufwendig. Commodore hat dieses Handicap jedoch erkannt und bietet daher als wertvolles Hilfsmittel die Unterstützungs-Software „Synthy 64“ an. Entsprechende Programme liefern Commodore und die Firma Wico-soft auch für den Betrieb im Grafik-Mode (Sprite-Editor, Zeichen-Editor). Es wäre sehr zu begrüßen, wenn derartige Hilfsprogramme bereits zur Grundausstattung des Commodore 64 gehören würden. Freaks, denen die akustischen Möglichkeiten des Com-



COMMODORE 64

Commodore 64 immer noch nicht ausreichen, können sich für ein paar hundert Mark einen Sprach-Synthesizer zulegen.

Telespielereien

Die hochauflösende Grafik und die ein-drucksvollen Ton- und Geräuscheffekte des Commodore 64 fordern förmlich dazu heraus, in selbstprogrammierten Videospiele eingesetzt zu werden. Der Phantasie des Programmierers sind keine Grenzen gesetzt. Das Marktangebot an Videospiele für den Commodore 64 ist groß und wächst rasch. Die derzeit größte Auswahl hat die Münchner Firma Concept Video mit den Spielen Fast Eddie, Squish 'Em, Repton, Wavy Navy, Type Attack, The Blade of Blackpoole, Wayout, Turmoil, Bandits, Critical Mass und Snake Byte. Weitere Anbieter sind Kingsoft und Wicosoft, deren Software in den nächsten **TeleMatch**- Ausgaben vorgestellt werden wird.

Passionierten Schachspielern, die hin und wieder ihrer Lieblingsbeschäftigung nach-

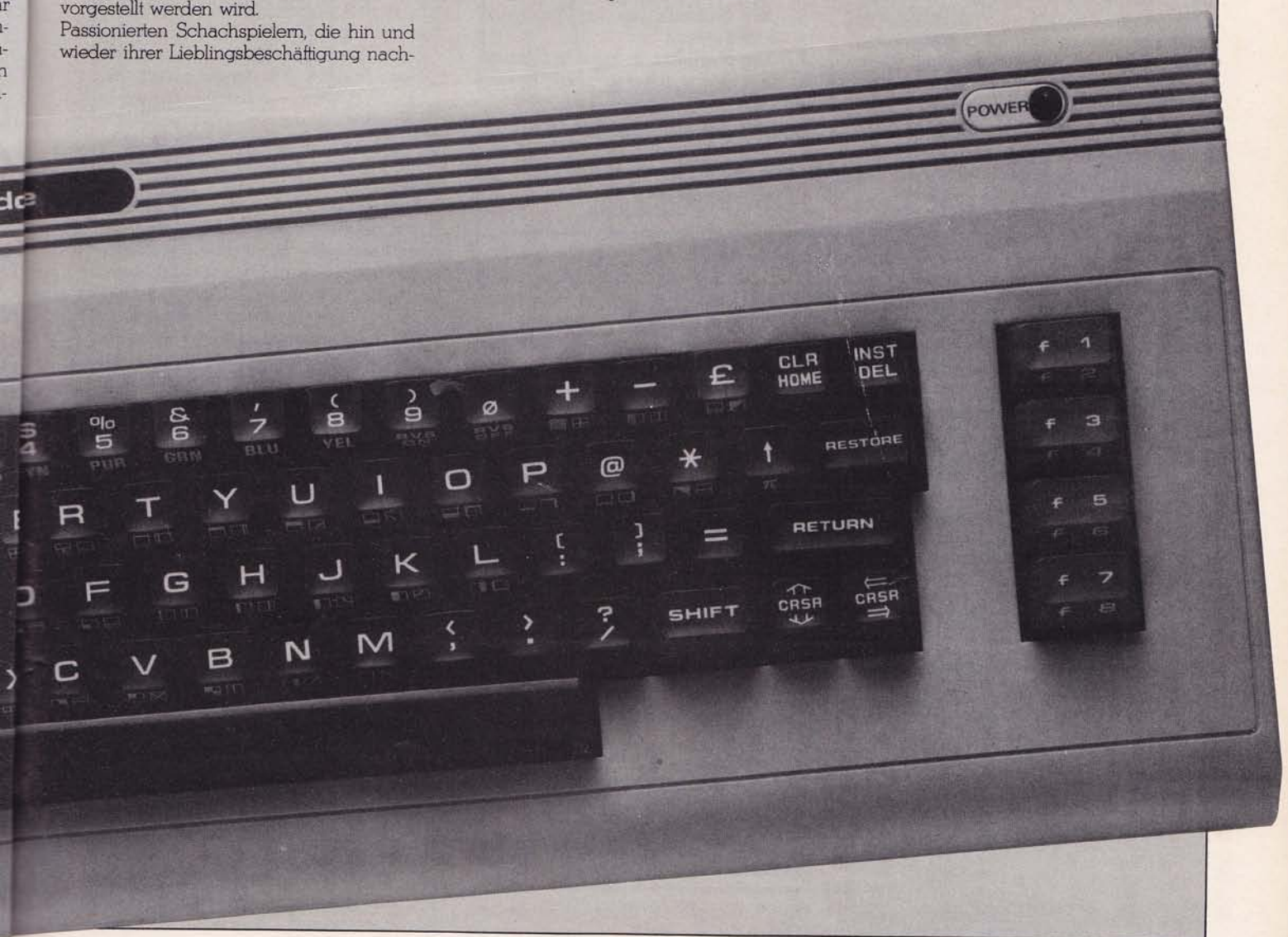
gehen möchten, jedoch nicht immer gleich einen Partner zur Hand haben, sei das Schachprogramm „Grandmaster“ von Kingsoft empfohlen, das sich durch eine hohe Spielstärke und eine außergewöhnlich gute Grafik auszeichnet.

Software stark im Kommen

Durch den Einsatz professioneller Software läßt sich der Commodore 64 nicht nur im heimischen Bereich verwenden, sondern kann auch als leistungsfähiger Arbeitsplatz-computer eingesetzt werden. Nach anfänglichem Mangel an Programmen für den Commodore 64, hat sich diese Situation zwischenzeitlich erheblich gebessert. Bemerkenswert ist dabei, daß eine ganze Reihe von unabhängigen Softwarefirmen attraktive Programme für das System bietet. z.B. Text-64 (Textverarbeitung), Adressen-64 (Adressenverwaltung) und Calc Result Ad-

vanced (Kalkulation), die den Commodore 64 für den beruflichen Einsatz sehr interessant machen.

In den Bereich der Software fällt im weitesten Sinne das Bedienungshandbuch für den Commodore 64, das leider Kritik heraufstößt. Umfang und Detailreichtum stehen in umgekehrtem Verhältnis zur Leistungsfähigkeit des Rechners und lassen lediglich vage dessen überdurchschnittliche Fähigkeiten erahnen. Abhilfe verspricht die von Commodore Deutschland angekündigte Übersetzung des „Commodore 64 Programmer's Reference Guide“, der zahlreiche Tricks und Tips zur Programmierung des Computers vermittelt. Wer nicht mehr länger warten möchte, dem können folgende drei Bücher von Data Becker (Düsseldorf) empfohlen werden: „64 intern“, „64 Tips & Tricks“ und „64 für Profis“.



EINSTIEG IN DEN

TeleMatch-Computerserie

Im ersten Teil unserer Computerserie wurde erläutert, welche Kriterien bei der Entscheidung für ein System zu berücksichtigen sind. In dieser Folge erläutern Andreas Burmeister und Wolf-Carsten Conrad, wie ein Rechner überhaupt arbeitet.

Ein **Rechensystem (computing system)** ist eine Funktionseinheit, die Daten zur Durchführung mathematischer, umformender, übertragender und speichernder Operationen verarbeitet (nach DIN).

Der materielle, physische Anteil eines Rechensystems heißt **Rechanlage (computer)**.

Ein Rechensystem heißt **digital**, wenn es nur Zeichen verarbeitet, bzw. anders dargestellte Daten vor der Verarbeitung in Zeichen umwandelt (nach DIN).

Ein Rechensystem ist also, auf diese Weise betrachtet, eine Funktionseinheit, die Rechenaufträge übernimmt und Ergebnisse produziert. Dabei wird die Durchführung eines Auftrages schrittweise vorgenommen. So eine Arbeitsweise nennt man **interpretativ**. Sie gestattet in jedem Abarbeitungs-

schritt die Berücksichtigung bisher gewonnener Ergebnisse mit den zugehörigen Operanden.

Dieses Interpretationsschema führte zu einem Grundkonzept, im wesentlichen von dem amerikanischen Wissenschaftler Von Neumann geschaffen, der meisten heute in Betrieb befindlichen Computer.

Von Neumann-Rechner

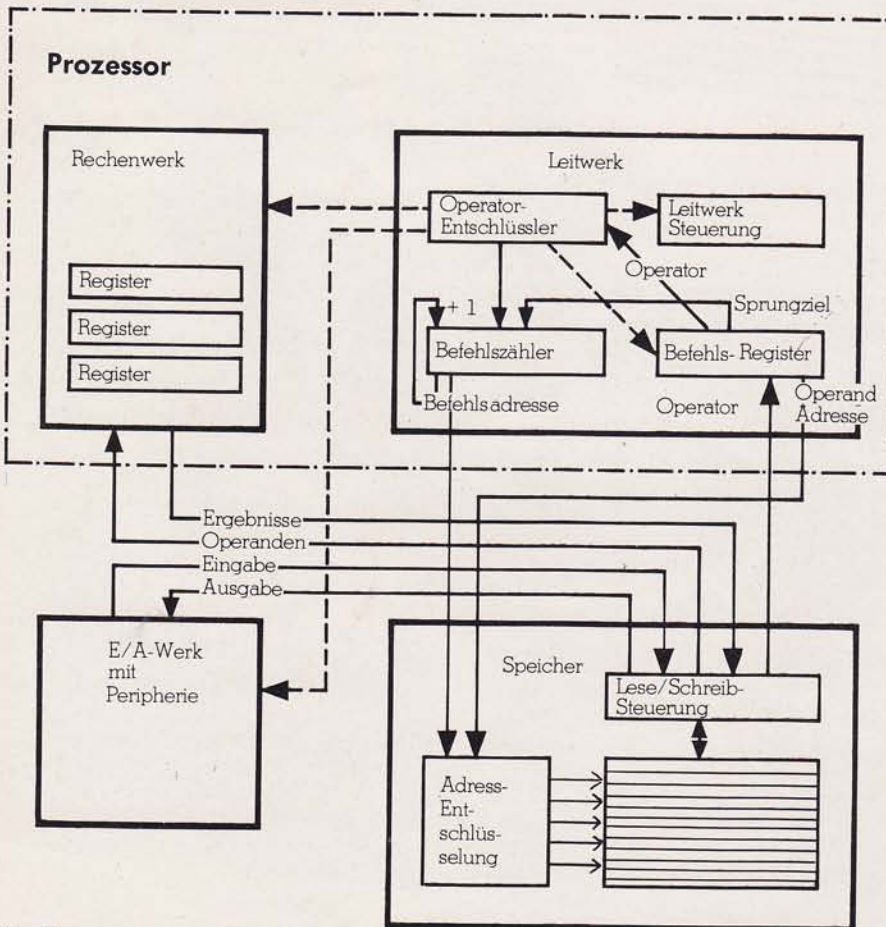
a) **Die Rechanlage besteht aus vier Funktionseinheiten:**

- 1) dem **Rechenwerk**, das logische und arithmetische Verknüpfungen ausführt;
- 2) dem **Leitwerk**, das den Programmablauf steuert;
- 3) dem **Speicher**, in dem Programme und Operanden gespeichert werden und

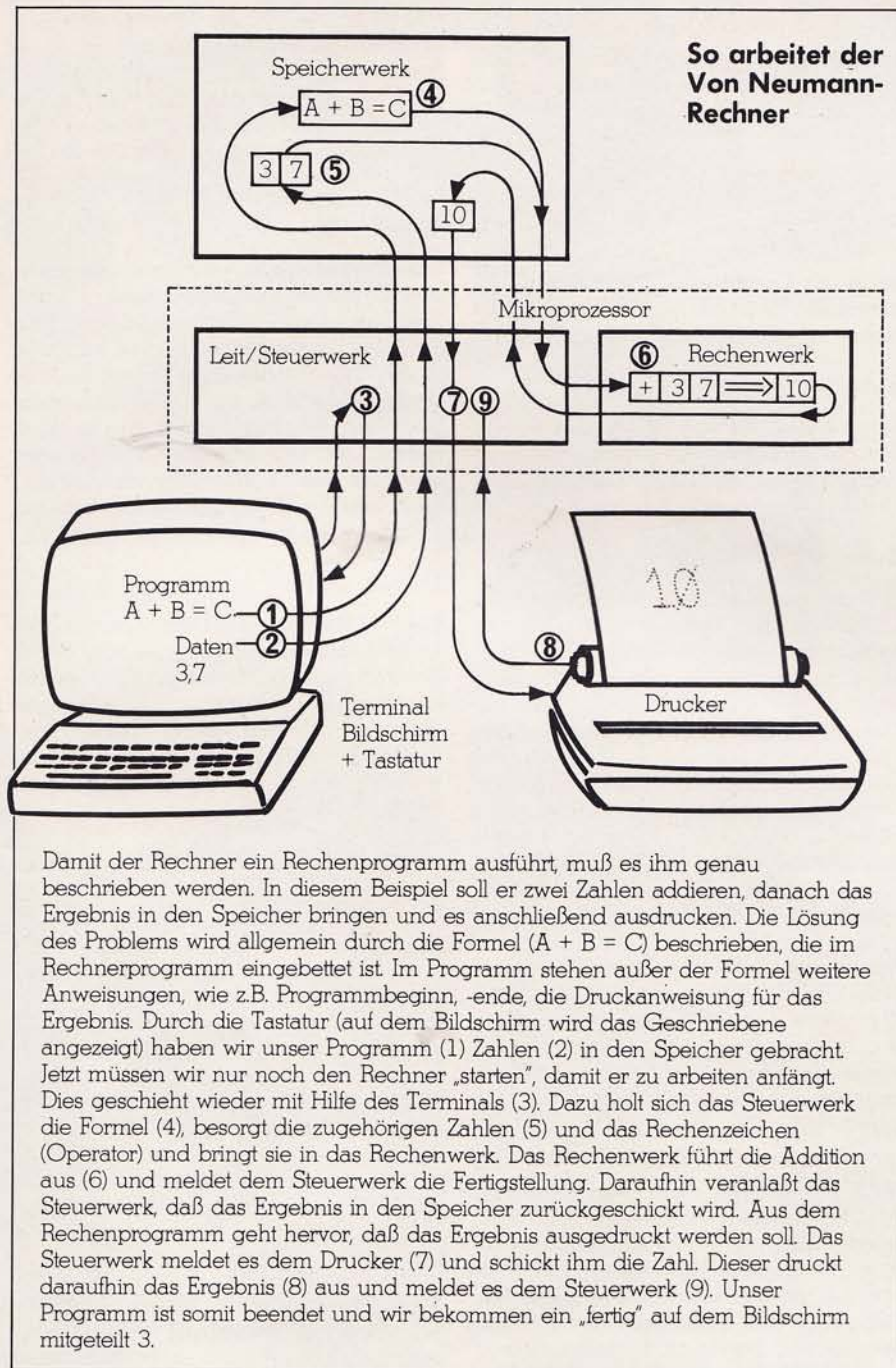
- 4) **Ein- und Ausgabegeräten**, über die Daten (Operanden und Programme) ein- und ausgegeben werden.
- b) **Die Struktur der Anlage ist unabhängig vom zu bearbeitenden Problem.** Jedes Problem, beschrieben durch ein Programm und von außen eingegeben, wird im Speicher abgelegt. Die Rechanlage ist also speicherprogrammierbar.
- c) **Programme und Operanden sind in demselben (physischen) Speicher abgelegt.**
- d) Der Speicher wird geteilt in **Zellen** gleicher Größe, die fortlaufend nummeriert werden. Die Nummern heißen **Adressen**. Auf den Inhalt einer Zelle kann nur über die zugehörige Adresse zugegriffen werden.
- e) **Ein Programm wird als Folge von elementaren Anweisungen (Befehlen) dargestellt.** Aufeinanderfolgende Befehle stehen im allgemeinen in aufeinanderfolgenden Speicherzellen. Jeder Befehl enthält einen Operator und eine Angabe zur Bezeichnung eines Operanden. Diese Angabe ist in der Regel nicht der Operand selbst, sondern ein Verweis in Form der Adresse der Speicherzelle, die den Operanden enthält. Programme können so unabhängig von den Werten der Operanden formuliert werden.
- f) **Abweichungen von der Reihenfolge der gespeicherten Befehle (siehe e)) werden durch besondere Befehle erreicht.** Sie heißen **Sprungbefehle** und enthalten anstelle einer Operandenangabe das „Ziel“, nämlich die Adresse, an der das Programm fortzusetzen ist. Die Sprünge können **bedingt** sein, d.h. abhängig von errechneten Ergebnissen, oder **unbedingt**.
- g) Es wird das **Dualzahlensystem**, d.h. **Binärzeichen**, bzw. **Binärsignale** verwendet, um alle Daten (Befehle und Operanden, aber auch Adressen) darzustellen.

Damit ergibt sich jetzt das folgende Bild der prinzipiellen Wirkungsweise von Von Neumann-Rechnern (siehe Abb. 1).

Zu Beginn der Programmabarbeitung enthält der **Befehlszähler (program counter)** im Leitwerk die Adresse des ersten auszuführenden Befehls des Programms. Diese Adresse wird der **Schreib-/Lesesteuerung** des Speichers zugeführt, wodurch eine Kopie des Inhalts dieser Adresse in das **Befehlsregister (instruction register)** des Leitwerks gelangt. Der Inhalt des Befehlszählers wird um 1 erhöht. Im Befehlsregister steht nun also der erste Befehl. Vor der Ausführung muß der Befehl entschlüsselt werden, der aus dem Operatorcode und dem Adreßteil der zugehörigen Operanden oder des Sprungziels besteht. (Beispiel für Operator und Operanden: 1+2. Das



Der Prozessor ist eine Zusammenfassung von Rechenwerk und Leitwerk. Nach dem Von Neumann-Prinzip arbeiten die meisten heutigen Computer.



Nach erfolgter Fertigmeldung kann der Vorgang von neuem beginnen.

Das Von Neumann'sche Interpretationschema erzwingt nun eine Programmiersprache mit syntaktisch armer Struktur. Unter der **Syntax einer Programmiersprache** versteht man die Beziehungen der Zeichen des Alphabets entsprechend dem zugrundegelegten Regelsystem, ohne Bezug auf inhaltliche Bedeutungen, d.h. die Syntax legt den Sprachschatz einer Programmiersprache fest. Diese **Maschinensprache** ist so zur Programmierung kaum geeignet — sie ist, wie unter e) und f) beschrieben, eine Aneinanderreihung von Befehlen, dargestellt nur aus Einsen und Nullen (siehe g)) —, da sie nur schwer verständlich und zu unübersichtlich ist.

Man wich aber nicht vom Von Neumann'schen Konzept ab, sondern entwickelte benutzerorientierte Sprachen wie **FORT-RAN, PASCAL** etc. Diese Sprachen kann die Maschine nicht unmittelbar „verstehen“, sie braucht ein Übersetzerprogramm, einen **Compiler**, der in benutzerorientierten Sprachen geschriebene Programme in Maschinensprache übersetzt.

Mit diesem Hilfsprogramm (Benutzer schreibt Programme in für ihn gut verständlichen Programmiersprachen und läßt den Compiler das Programm übersetzen und danach ausführen) war eine Lösung des Problems gefunden. *Fortsetzung folgt*

LEXIKON

Algorithmus oder effektives Berechnungsverfahren

Allgemeines, eindeutiges Verfahren zur Lösung einer Klasse gleichartiger Probleme (z.B. Berechnung einer Funktion für verschiedene Argumente), gegeben durch einen aus elementare Anweisungen bestehenden Text. Für eine digitale Rechanlage ist jeder Algorithmus als Programm in einer geeigneten Programmiersprache anzugeben. Der Rechner erwartet die Vorgabe eines speziellen Problems der Klasse (Eingabe, Argument), führt dann die Anweisungen des Algorithmus schrittweise aus, wobei die jeweils als nächste auszuführende Anweisung durch den Text des Algorithmus, die Eingabe und eventuell schon berechnete Zwischenergebnisse eindeutig festgelegt ist, und liefert nach endlich vielen Schritten ein Ergebnis (Ausgabe, Resultat).

analog oder stetig veränderbar

In der Datenverarbeitung wird das Wort „analog“ häufig in der speziellen Bedeutung

Pluszeichen ist der Operator — mathematische Operation Addition —, die beiden Ziffern links und rechts daneben sind die Operanden).

Waren es Operanden, gibt die Steuerung des Leitwerks einen oder mehrere Leseaufträge an den Speicher und transportiert die gelieferten Operanden in das Rechenwerk, wo sie in dafür vorhandenen Registern zwischengespeichert werden.

War es ein Sprungziel, wird beim unbedingten Sprung die Zieladresse in den

Befehlszähler geladen, beim bedingten Sprung die Bedingung überprüft und je nachdem, ob diese Bedingung erfüllt ist oder nicht, die jeweilige Adresse des Ziels in den Befehlszähler geladen.

Ergab die Entschlüsselung des Operatorcodes eine Rechenoperation, so arbeitet das Rechenwerk an der Erledigung der Operation, das Leitwerk wartet die Fertigmeldung des Rechenwerks ab, um dann im allgemeinen das Ergebnis in den Speicher zu transportieren.

LEXIKON

des Gegensatzpaares analog/digital verwandt. Man versteht z.B. unter einem analogen System ein System, dessen Zustandsgrößen in einem begrenzten aber auch unbegrenzten Bereich des Zustandsraums stetig veränderbar sind, d.h. jeden beliebigen Zwischenwert annehmen können.

digital

Ist von dem englischen Wort „digit“, also Ziffer, abgeleitet. Es kennzeichnet die zahlenmäßige oder auch numerische Darstellung stetig veränderlichen Größen (möglicherweise mit Genauigkeitsverlust) oder anderer Informationen auf der Grundlage eines Zeichenvorrates. In der Datenverarbeitung ist die Grundlage ein binärer Zeichenvorrat (z.B. 1,0, ein,aus, geschlossen,offen). Dabei ordnet man eindeutig jeder darzustellenden Größe eine Kombination aus dem Zeichenvorrat zu.

ASCII

Akronym (aus den Anfangsbuchstaben mehrerer Wörter gebildetes Wort) für „American Standard Code for Information Interchange“, ist ein 7-Bit-Code, für die Darstellung eines Zeichensatzes (Ziffern, Groß- & Kleinbuchstaben, Sonderzeichen). Die Kodierungen sind stets durch ein 8. Bit das Paritätsbit, ergänzt. Der Code ist durch die amerikanische Computertechnologie weit verbreitet.

Benchmarktest oder Benchmarkprogramm

Ein Benchmark-Programm ist ein Rechnerprogramm, mit dessen Hilfe die Verarbeitungsgeschwindigkeiten (Verarbeitungsleistung) verschiedener Computer verglichen werden können. Benchmarktests können auf das Anwendungsprofil eines Benutzers zugeschnitten werden und erlauben dann gute Vorhersagen bezüglich Rechenzeit und -kosten.

Betriebssystem, Operating System

Die Summe derjenigen Programme, die als Bestandteil einer Datenverarbeitungsanlage für den Betrieb der Anlage wie auch für die Ausführung der Anwenderprogramme (-Software) erforderlich sind.

binär oder zweiwertig

Binär oder zweiwertig bezeichnet die Eigenschaft genau eines von zwei Zeichen als Wert anzunehmen. Man nennt einen Zustand binär Eins (1) und den anderen binär Null (0). Zahlensysteme, die nur zwei Ziffern verwenden, werden als binäre Zahlensysteme

bezeichnet. Das wichtigste binäre Zahlensystem ist das Dualsystem. Ein Zahlensystem oder Positionssystem ist eine Vereinbarung über die Schreibweise von Zahlen, wobei sich der Wert der Zahl aus der relativen Position der einzelnen Ziffern innerhalb der Darstellung ergibt. Das Dualzahlensystem benutzt als Basis die Zahl 2. Beispiel: Die Dualzahl 110.01 hat den Wert $1 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 0 \times 2^0 + 0 \times 2^{-1} + 1 \times 2^{-2} = 4 + 2 + \frac{1}{4} = \frac{25}{4}$

Bit, Binär- oder Dualziffer

Bit ist die Kurzform für Binärziffern (Dualziffern). Ein Bit ist die kleinste Darstellungseinheit für Binärcodes und binäre Daten.

Byte

Ein Folge von 8 zusammen betrachteten Bits, die zur Darstellung eines Zeichens im Rechner verwendet werden können (ASCII-Code).

Bus

Ein oder mehrere Leiter, die Informationen übertragen. Die meisten Mikrocomputer verwenden eines der beiden folgenden Bus-Schemata für die Datenübertragung zwischen CPU, Speicher und peripheren Geräten. Im ersten Fall enthält ein einziger Bus die Adreß-, Daten- und Steuerleitungen. Die gesamte Datenübertragung geschieht nur über diesen Bus. Im zweiten Fall ist ein Datenbus für die Datenübertragung zwischen Speicher und CPU vorhanden und ein separater E/A-Bus ermöglicht die Übertragung von Daten zwischen CPU und peripheren Geräten.

Ein einziger Bus ist eine universelle Schnittstelle, die alle Komponenten eines Mikrocomputers verbindet. Das Zwei-Bus-Konzept behandelt die CPU als einen „Brennpunkt“ des Mikrocomputersystems mit getrennten Schnittstellen für Speicher und periphere Geräte.

Chip = IC

Als Chip wird ein Halbleiterplättchen (Halbleiterbauelement) — üblicherweise von wenigen Millimetern Kantenlänge — bezeichnet, auf dem eine vollständig integrierte Schaltung (ein Schaltkreis, der mehrere Transistoren, Dioden und passive Bauelemente auf einem Halbleiterkristall enthalten kann) untergebracht ist.

Code

Eine Vorschrift für die eindeutige Zuordnung der Zeichen eines Zeichenvorrats zu denjenigen eines anderen Zeichenvorrats. In der Datenverarbeitung müssen Programme und Daten in einer für alle beteiligten Geräte geeigneten Form codiert werden. Da die Möglichkeit der Datentechnik im wesentlichen auf das Erkennen von zwei Zuständen (Spannung oder keine Span-

nung = 1 oder 0) beschränkt sind, werden nur Binärcodes verwendet.

Compiler

Ein Compiler ist ein Übersetzungsprogramm, das Texte einer Programmiersprache in Texte einer Maschinensprache überführt. Konzeptionell gliedert sich eine Compilation in vier Phasen, die lexikalische Analyse, die syntaktische Analyse, die semantische Analyse und die Codeerzeugung.

Datei

Eine Datei ist eine Verwaltungseinheit (meist des Betriebssystems) für Daten auf externen Speichern. Der Datei können verschiedene Attribute zugeordnet werden i.e. zugewiesener Platz, Art des Datenträgers, Lebensdauer, Zugriffsrate etc. Dabei kann ihre Speicherform gestreut (random), der Ablageplatz wird bestimmt durch den Freispeicherplatz und Optimierungsüberlegungen (auf Platten), oder sequentiell, also Satz hinter Satz (auf Bändern), organisiert sein.

Daten, data

Nach DIN 44300 sind Daten Zeichen oder kontinuierliche Funktionen, die zum Zweck der Verarbeitung Information aufgrund bekannter oder unterstellter Abmachungen darstellen. In der Datenverarbeitung versteht man unter Daten alles, was sich in einer für die Rechenanlage erkennbaren Weise codieren läßt.

digital

siehe „analog“

Flipflop

Ein Flipflop ist ein Speicherglied für genau einen Binärwert. Es kann somit zwei Zustände annehmen, die nur durch äußere Einflüsse änderbar sind. Der gespeicherte Binärwert ist am (Haupt-) Ausgang des Flipflops zugänglich; oftmals wird der dazu komplementäre Binärwert an einem weiteren (Neben-) Ausgang bereitgestellt. Dabei wird der zu speichernde Binärwert dem Flipflop über mindestens einen Eingang zugeführt.

Flußdiagramm oder Programmablauf

Ist ein Diagramm zur Beschreibung von Programmabläufen unter Verwendung fest definierter Symbole.

Halbleiter

Die Bezeichnung wird für Stoffe verwendet, deren Leitfähigkeit zwischen der der Metalle und der der Isolatoren liegt. Im wesentlichen werden die Elemente Silizium und Germanium benutzt. Ihre Bedeutung haben die Halbleiter in der Verwendung als Dioden, Transistoren und andere elektronische Bauelemente.

Whouw! Schon wieder 2 neue heiße Video-Spiele.

Superspiele
zum
Superpreis!

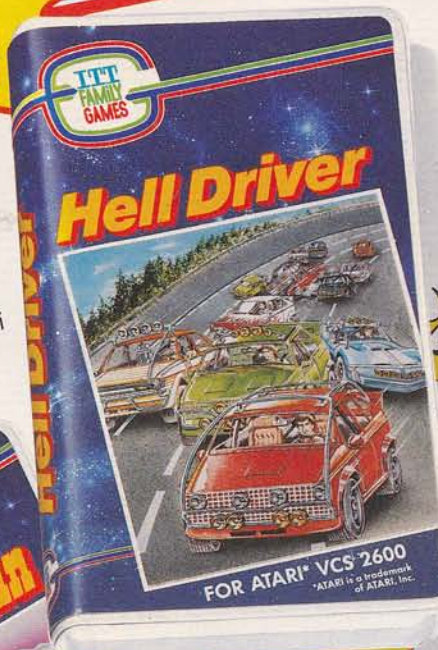
Jetzt ist wieder was los auf
Deinem ATARI* VCS 2600: zwei
brandneue, irre spannende
Spiele von ITT Family Games
sind da.



Jede Cassette
für sage und schreibe 79,- Mark
(unverbindl. Preisempf.)

Aus den eisigen Bergen Alaskas
kommt der **Mountain-Man**. Auf
seinen Skiern muß er halsbrecheri-
sche Abfahrten bestehen.
Kilometer um Kilometer zwischen
Felsen, Schneebällen und

*ATARI is a trademark of ATARI, Inc.



Jede Cassette kostet
nur **DM 79,-**
(unverbindl. Preisempf.)

Tu was! Rette den **Mountain-Man**!
Jetzt bist Du **Hell Driver**. Du sitzt am
Steuer. Vor Dir die Autobahn. Wahn-
sinnverkehr. Auf allen sechs Spuren.
Vor Dir so'ne Schlafmütze ... über-
holen ... paß auf! Die Leitplanke.
Von hinten rast einer heran ...
ausweichen!

Achtung, Aquaplaning! Da
kommt Dir doch tatsäch-
lich ein Geisterfahrer
entgegen. Rechts
rüber! Bremsen! Das ist
noch mal gut gegangen.
Gib Gas ... schon
600 Punkte ... weiter!



Volle Konzentration! Es kann
nur schlimmer kommen ...
Crash ...

Hol' Dir die neuen aufregenden
Spiele von ITT Family Games!
Und Deinen Clubausweis vom
High-Score Club. Jetzt gleich!
Dann kriegst Du auch die Club-
zeitung, ein Poster und einen
heißen Sticker für Deinen Flitzer
zuhause.

Also, Coupon rausschnippeln,
ausfüllen und ab die Post an:
ITT Family Games,
High-Score Club, Postfach 1720,
7530 Pforzheim

Bäumen hin-
durch. Immer
schneller. Und
jetzt kommen
Elche. Gierige
Wölfe und Rie-
senbären. Immer
mehr. Immer schneller.



Club-Coupon

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

Name:

Vorname:

Geburtsdatum:

Straße/Hausnummer:

PLZ/Wohnort:

ITT

IHR
PARTNER FÜR
BildschirmTEXT
Werbung

BERATUNG
KOSTENLOS

JOWI
PRESSEDIENST

BTX • NACHRICHTEN • PR-AGENTUR

Marienbader Straße 5 • 1 Berlin 33 • Telefon 030/825 50 44

Telex 1-84 398

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

Wir arbeiten mit BTX Anlagen von

RAFI

GULP!

Im zweiten und letzten Teil des Spiel-Listing von Kemal Eczans „Gulp“ sind sämtliche erforderlichen Daten enthalten. Redaktion und Spielautor sind auf Ihre Reaktion, liebe Leser, gleichermaßen gespannt. Und daran knüpfen wir die Hoffnung, weitere witzig gemachte Spiele von Ihnen zu bekommen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß und reichlich Punkte.

```
15160 POSITION A,I-1: ? #6; ^J: POSITION A,I: ? #6; ^I: NEXT I:
      SOUND 0,190,8,10
15170 FOR I=1 TO 2: SOUND 0,210,8,10
15180 A=INT(9*WRND(1)):A=A*2:LOCATE A,21,Z:IF Z<32 THEN 15180
15190 POSITION A,21: ? #6; ^L
15200 A=INT(9*WRND(1)):A=A*2:LOCATE A,21,Z:IF Z<32 THEN 15200
15210 POSITION A,20: ? #6; ^J: POSITION A,21: ? #6; ^I: NEXT I
15220 A=INT(9*WRND(1)):A=A*2+1: POSITION A,4: ? #6; ^C: POSITION
      A,5: ? #6; ^K
15230 SOUND 0,0,0,0: RETURN
18000 REM EINIIIPPHILFEN (ZEILEN 18000-18110 MUESSEN NICHT EINGETIPPT
      WERDEN)
18010 REM FOLGENDE SONDERZEICHEN SIND IM PROGRAMM ENTHALTEN:
18015 REM
18016 REM
18020 REM ZEICHEN:      TIPPEN:
18021 REM
18023 REM INV.=INVERS(ATARITASTE)
18024 REM CTRL.=CTRL.TASTE
18026 REM ^M^R^E      A J
18030 REM ^C          INV.CTRL.C
18035 REM ^A^R^D      INV.CTRL.A
18040 REM ^A          INV.CTRL.A
18045 REM ^A^R^D      INV.CTRL.D
18050 REM ^D          INV.CTRL.D
18055 REM ^A^R^D      INV.CTRL.L
18060 REM ^L          INV.CTRL.L
18065 REM ^A^R^D      INV.CTRL.N
18070 REM ^N          INV.CTRL.N
18075 REM ^A^R^D      INV.CTRL.O
18080 REM ^O          INV.CTRL.O
18085 REM ^A^R^D      CTRL.L
18090 REM ^L          CTRL.L
18095 REM ^A^R^D      CTRL.J
18100 REM ^J          CTRL.J
18110 REM ^Z^R^C
27000 DATA 1,28,58,106,110,112,62,237,135
27010 DATA 3,56,92,86,118,14,124,189,225
27020 DATA 4,120,252,254,254,254,124,108,12
27030 DATA 5,102,255,255,102,0,0,0,0
27040 DATA 6,102,126,102,66,102,126,102,66
27050 DATA 8,0,0,0,8,0,8,28,62
27060 DATA 9,255,195,251,227,231,126,102,60
27070 DATA 10,0,0,24,255,189,189,126,126
27080 DATA 11,0,0,64,160,225,115,30,12
27090 DATA 12,0,238,138,234,42,238,0,0
27100 DATA 13,0,0,2,5,135,206,120,48
27110 DATA 14,124,190,238,158,124,30,179,225
27120 DATA 15,62,125,119,121,62,120,205,135
27130 DATA 16,0,124,230,238,254,246,230,124
27140 DATA 17,0,56,128,248,56,56,56,254
27150 DATA 18,0,124,230,12,56,112,224,254
27160 DATA 19,0,252,6,6,262,6,6,252
27170 DATA 20,0,224,224,236,236,236,254,12
27180 DATA 21,0,254,224,224,252,6,6,252
27190 DATA 22,0,124,246,224,252,230,246,124
27200 DATA 23,0,254,6,12,126,56,112,224
27210 DATA 24,0,124,230,230,124,230,230,124
27220 DATA 25,0,124,230,246,126,6,236,120
27230 DATA 26,0,0,16,16,0,16,16,0
27240 DATA 27,44,124,121,251,110,123,254,108
27250 DATA 28,32,122,47,27,126,212,127,50
27260 DATA 29,0,44,126,84,62,118,60,8
27270 DATA 30,0,0,40,60,108,120,32,0
27280 DATA 31,0,0,16,60,24,8,0,0
27290 DATA 32,0,127,127,127,0,247,247,247
27300 DATA 33,0,124,230,230,254,230,230,230
27310 DATA 34,0,252,230,230,252,230,230,252
27320 DATA 35,0,124,246,224,224,224,246,124
27330 DATA 36,0,248,236,230,230,230,248,248
27340 DATA 37,0,254,224,224,252,224,224,254
27350 DATA 38,0,254,224,224,252,224,224,224
27360 DATA 39,0,124,246,224,236,230,246,124
27370 DATA 40,0,230,230,230,254,230,230,230
27380 DATA 41,0,124,56,56,56,56,56,124
27390 DATA 42,0,6,6,6,6,230,246,124
27400 DATA 43,0,230,230,236,248,236,230,230
27410 DATA 44,0,224,224,224,224,224,224,254
27420 DATA 45,0,238,254,246,230,230,230,230
27430 DATA 46,0,230,230,246,254,254,230,230
27440 DATA 47,0,124,230,230,252,230,230,124
27450 DATA 48,0,252,230,230,252,224,224,224
27460 DATA 49,0,124,246,230,230,230,236,118
27470 DATA 50,0,252,230,230,252,248,236,230
27480 DATA 51,0,126,224,224,124,6,6,252
27490 DATA 52,0,254,56,56,56,56,56,56
27500 DATA 53,0,230,230,230,230,230,246,124
27510 DATA 54,0,230,230,230,230,246,124,56
27520 DATA 55,0,230,230,230,230,246,254,238
27530 DATA 56,0,230,230,124,56,124,230,230
27540 DATA 57,0,230,230,246,124,56,56,56
27550 DATA 58,0,254,6,12,254,112,224,254
27555 DATA 59,126,251,253,126,24,24,24,24
27560 DATA 97,255,255,255,255,255,255,255,255
27570 DATA 98,252,254,255,255,255,254,252
27580 DATA 99,60,126,255,255,255,255,126,60
27590 DATA 100,255,255,255,255,255,126,60
27600 DATA 101,7,31,63,127,127,255,255,255
27610 DATA 102,255,255,255,127,127,63,31,7
27620 DATA 103,255,255,255,254,254,252,248,224
27630 DATA 104,224,248,252,254,254,255,255,255
27640 DATA 105,1,3,7,7,7,7,3,129
27650 DATA 106,128,0,0,0,0,0,0,0
27660 DATA 107,0,0,0,0,0,0,0,129
27670 DATA 108,0,0,0,0,0,0,0,128
27680 DATA 109,255,255,255,255,255,255,129,0
27690 DATA 110,129,255,255,255,255,255,255,255
27700 DATA 111,255,255,126,60,0,0,0,0
27710 DATA 112,60,126,255,255,255,255,126,60,-1
29000 DATA 1,56,116,252,220,224,120,16,24
29010 DATA 3,28,46,63,59,7,30,8,24
```

```
29020 DATA 4,38,63,127,127,127,62,54,48
29030 DATA 9,255,255,255,255,255,126,126,60
29040 DATA 11,0,0,0,0,96,179,126,12
29050 DATA 13,0,0,0,0,6,205,126,48,-1
30000 SOUND 0,48,12,6: SOUND 1,121,10,6
30005 SOUND 2,200,12,15: READ C:IF C=-1 THEN 30020
30010 SOUND 2,0,0,0:FOR I=0 TO 7:READ A:POKE CHS+C*8+I,A:POKE
      CHS+1024+C*8+I,A:NEXT I:POKE 53279,0:GOTO 30005
30020 SOUND 2,200,12,15: READ C:IF C=-1 THEN RETURN
30030 SOUND 2,0,0,0:FOR I=0 TO 7:READ A:POKE CHS+1024+C*8+I,A:
      NEXT I:GOTO 30020
32750 DATA 56,31,39,100,244,246,111,15,6
32751 DATA 170,0,44,24,44,126,122,118,60
32752 DATA 14,52,24,28,62,62,62,28,8
32753 DATA 120,80,44,16,56,124,92,108,56
32754 DATA 28,3,7,14,30,124,248,224
32755 DATA 70,27,14,21,42,20,42,20,8,24,21,10,29,46,93,120,240,
      192
32756 DATA 56,7,26,39,100,182,251,111,6,40,124,222,190,254,24,
      56,120,48
32757 DATA 44,90,44,24,126,255,191,94,60,28,124,199,125,63,94,
      191,255,120
32758 DATA 122,56,68,254,170,84,84,40,16
32760 TRAP 32762
32761 READ C:POKE 710,C:FOR I=0 TO 7:READ A:POKE CHS+56+I,A:POKE
      CHS+1024+56+I,A:NEXT I:RETURN
32762 RESTORE 32750:GOTO 32760
```

Worm Attac

„Worm Attac“ stand oben auf dem Blatt Papier. Einen Absender und somit den Namen des Autors indes fanden wir bei diesem Programm nicht. Deshalb, lieber Programmierer, melden Sie sich bitte. Schließlich wartet ein Honorar auf Sie...

```
10 POKE 36878,15: POKE 36879,109
40 PRINT "VERSUCHEN SIE DEN ":PRINT
41 PRINT "WURM ABZUSCHIESSEN":PRINT
42 PRINT "BEVOR ER SIE ERREICHT!":PRINT "SCHIESSEN SIE AUCH DIE":PRINT
      :PRINT "PILZE AB !!!":PRINT
43 PRINT "SIE DUERFEN JEDOCHEM":PRINT
44 PRINT "NICHT VORBEISCHIESSEN!":PRINT
45 PRINT "STEUERN SIE IHRE":PRINT
46 PRINT "RAKETE MIT":PRINT
47 PRINT " < > M ":PRINT "LINKS RECHTS FEUER":
48 PRINT " ALLES KLAR (J/N) "
49 GET A$:IFA$="J"THEN 51
50 GOTO 49
51 PRINT "":POKE 36876,0
52 FOR D=1 TO 10
53 X=INT(RND(1)*400)
54 POKE 7680+X,88:POKE 38400+X,7
55 NEXT D
97 B=11
98 POKE 36878,15:POKE 36879,108:H=0:C=8
99 POKE 7680+Z-1,32:POKE 7680+Z-2,32
100 FOR L=0 TO 8:POKE 7680+L+2,81:NEXT L:Z=Z+2
101 IFPEEK(7680+Z+B-1) <> 32 THEN B=B+1
102 IFPEEK(7680+Z+B-2) <> 32 THEN B=B+1
110 POKE B164+H,81:POKE B166+H,81:POKE B134+H,102
111 IFPEEK(B142+H)=81 THEN 700
115 POKE B121+H,93
120 POKE B099+C,65
130 B=197:IFPEEK(Q)=29 THEN H=H-1:C=C-1:GOTO 400
131 IFPEEK(B099+C)=88 THEN 1000
135 IFPEEK(Q)=37 THEN H=H+1:C=C+1:GOTO 420
136 IFPEEK(Q)=36 THEN G=9
137 IF G=9 THEN C=10-22:POKE B099+C+22,32:IF C<45 THEN 760
138 IFPEEK(B099+C)=81 THEN B=B-1:GOTO 500
139 IFPEEK(B099+C)=88 THEN 1000
140 IF B=8 THEN 900
151 GOTO 99
400 POKE B164+H+1,32:POKE B166+H+1,32:POKE B143+H+1,32:POKE B121+H+1,32:
      POKE B099+C+1,32
401 GOTO 135
420 POKE B164+H-1,32:POKE B166+H-1,32:POKE B134+H-1,32:POKE B121+H-1,32:
      POKE B099+C-1,32
421 GOTO 99
500 G=1:C=H:POKE 36877,255
510 FOR T=1 TO 155:NEXT T
511 P=P+1:POKE 36877,0:POKE 36879,109
520 GOTO 100
700 DIM X(1) TO 13
710 X=INT(RND(1)*254):IF X<13 THEN X=135+INT(RND(1)*35)
720 POKE 36879,X:POKE 36877,X
730 FOR T=1 TO 200:NEXT T
740 NEXT J:POKE 36879,110
750 POKE 36877,0
760 PRINT " ":PRINT:PRINT:PRINT
761 PRINT " YOUR POINTS:";P;PRINT" ANOTHER GAME
      (C/N) "
762 GET A$:IFA$="J"THEN RUN39
763 IFA$="N"THEN END
764 GOTO 762
900 Z=0:H=15:H=8:C=8:PRINT " ":FOR D=1 TO 20
901 X=INT(RND(1)*300)
902 POKE 7680+X,88:POKE 38400+X,7
1000 POKE 36877,255:FOR T=1 TO 155:NEXT T:P=P+1:POKE 36877,0
1020 GOTO 100
```

Stark! Pumuckl's freche Abenteuer jetzt als Video-Spiele!

ITV 5/83



WURDE JA AUCH ZEIT,
DASS MEINE TOLLEN
ABENTEUER ALS
VIDEO-SPIELE
KOMMEN.



Nichts wie rein damit in Euren Atari* VCS 2600, und schon könnt Ihr beweisen, ob Ihr genau so schlau seid wie ich. Wart Ihr schon mal im Zoo? Ja! Okay, dann holt Euch das neue Video-Spiel Pumuckl 1 und erlebt einen wirklich spannenden Zoo-besuch. Wenn ich nur daran denke... Uff, da wird mir jetzt noch ganz schummrig. Jetzt möchtet Ihr wohl gerne wissen, was das für Abenteuer waren im Zoo. Aber das verrate ich nicht. Ich wußte ja vorher auch nicht, was mich da erwartet.

Jede Cassette kostet
nur **DM 79,-**
(unverbindl. Preisempf.)

Also auf, meine Freunde, holt Euch das neue Video-Spiel Pumuckl 1 von ITT Family Games. Zeigt mal, was Ihr könnt. Wenn Ihr so gut



sein wollt wie ich, müßt Ihr alle Abenteuer bestehen. Bin mal gespannt, ob Ihr das schafft. Und jetzt noch ein heißer Tip: Ihr könnt Mitglied im High-Score Club werden. Da gibt's einen Clubausweis, die Clubzeitung, ein tolles Poster von mir und einen Sticker mit meinem Bild. Also: Coupon ausfüllen, ausschneiden



und einschicken an:
ITT Family Games,
High-Score Club,
Postfach 17 20,
7530 Pforzheim.

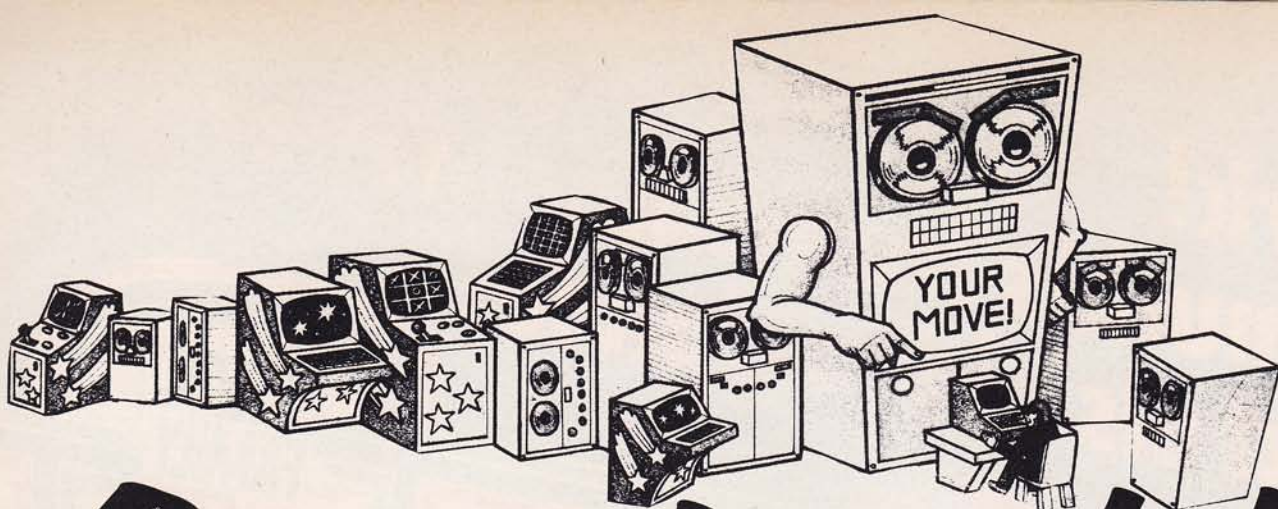
Coupon
Ja, ich will in den High-Score Club!

Name: _____
Geburtsdatum: _____
Straße/Hausnummer: _____
PLZ/Wohnort: _____

*ATARI is a trademark of ATARI, Inc.



© by Buchagentur Intermedien GmbH & Co., München



Computerspiele Schritt für Schritt

Der Commodore 64 ist der große Bruder des Erfolgsmodells VC 20. Neben der höheren Speicherkapazität (von rund 38.000 frei verfügbaren Bytes) glänzt der VC 64 durch schnelle Druckgeschwindigkeit. Das heißt, ein einprogrammierter Text oder graphische Symbole werden rasch auf den Bildschirm ausgegeben. Was liegt da näher, als ein Spiel zu programmieren, bei dem immer wieder wechselnde Bilder, z.B. von Landschaften oder Gebäuden entstehen sollen. So wie dieses: „Der Zauberer im Märchenwald“ von ALFRED GÖRGENS

Ein Männlein (hier der weiße Zauberer) wandert durch eine Landschaft, in der ein Fluß, ein Tempel und ein Turm zu sehen sind. Betritt der Zauberer nun den Tempel, wechselt das Bild und das Innere des Gebäudes wird sichtbar. Ebenso wird das finstere innere Gemäuer des Turms sichtbar, wenn der Zauberer diesen betritt.

Wie in **TeleMatch** Nr. 6 liefern wir auch diesmal keine Konserve, die ein Spieler einfach in seinen Computer tippt. Vielmehr stellt das Listing die wesentlichen Spielprinzipien dar, nach denen der Spieler nach eigener Lust und Laune die Einzelheiten gestalten kann. So wird z.B. nur gezeigt, wie sich der Sprung von einer Bildebene in eine andere vollziehen muß — das Bild selbst soll jeder selbst programmieren. Was mit dem Commodore 64 kein Problem ist. Aus den Graphikzeichen auf den vorderen Tasten lassen sich alle gewünschten Figuren und Formen zusammensetzen. Wie einfach das geht, zeigen die Programmzeilen 15 bis 420. Hier werden der Tempel, der Fluß und der Turm eingegeben. Im Einzelnen:

Programmzeile 10: Durch PRINT " und anschließendes Drücken der Taste CLR/HOME " wird das Löschen des Bildschirms erreicht. Der Drucker gibt CLR/HOME als negativ gedrucktes Herz aus.

Programmzeile 15: Durch Drücken der

Cursor-Taste CRSR in Pfeilrichtung nach unten im Zusammenhang mit PRINT beginnt das erste nachfolgende Zeichen in der so erreichten Zeile. Im Listing erscheint die Cursor-Funktion „nach unten“ als negatives „Q“.

Programmzeile 20 - 50: Hier wird aus graphischen Zeichen der Tempel zusammengesetzt. Die negativ erscheinenden „I“ geben die Cursor-Funktion „nach rechts“ wieder. Hier bedeutet es, daß der Tempel (nach Zeile 15) in der dritten Bildschirmzeile an 2. Stelle mit seinem ersten Zeichen erscheint.

Programmzeile 60: Durch das Programmieren des Tempels wurde bereits die 8. Bildschirmzeile erreicht. Der Fluß, der ab Programmzeile 60 programmiert wird, soll aber am obersten Rand des Bildschirms beginnen. Deshalb wurde die Position für den nächsten Druckbefehl durch Drücken der Cursor-Taste wieder nach oben gebracht. Der Drucker gibt für die Cursor-Funktion „nach oben“ einen negativen Ball aus. Die negativen „I“ zeigen, wo der Fluß beginnen soll; die vier letzten Zeichen stellen den Fluß selbst dar.

Programmzeile 70 - 290: An den jeweils vier letzten Zeichen läßt sich schon im Listing erkennen, wie der Lauf des Flusses ist, der sich von oben nach unten über den Bildschirm zieht. In den Zeilen 220 und 230

ist eine kleine Brücke eingebracht worden.

Programmzeile 300: Durch die Programmierung des Flusses ist die vorletzte Bildschirmzeile erreicht worden (die letzte Bildschirmzeile sollte nicht genutzt werden, da das Bild sonst aus dem Sichtfeld „rollt“. In der Zeile 300 wird der Cursor an die Stelle gebracht, an der das erste Zeichen des Turms erscheinen soll.

Programmzeile 310 - 420: Zum PRINTEN des Turms wurde hier eine andere Möglichkeit genutzt, nämlich das Arbeiten mit dem Tabulator-Befehl. Jede Bildschirmzeile hat vierzig Punkte. Mit dem Befehl PRINT TAB (25) erscheint in der betreffenden Zeile an 25. Stelle das erste Graphik-Zeichen des Turms. Es wäre natürlich auch möglich, nach PRINT mit der Cursor-Taste 25 Mal nach rechts zu steuern und so das gewünschte Graphik-Zeichen ausdrucken zu lassen.

Programmzeile 510-550: Der Zauberer in diesem Spiel wird nicht aus Graphik-Zeichen zusammengesetzt, sondern als sog. „Sprite“ programmiert. In dem Handbuch, das dem VC 64 beigelegt ist, wird die Konstruktion von Sprites für einen Anfänger völlig unzulänglich erklärt (eine Tatsache, die auch für die meisten anderen BASIC-Befehle gilt). 53248 ist die Basisadresse für alle Sprites. X und Y kennzeichnen die Koordinaten-Punkte, an denen das Sprite erscheinen soll. Hier wurde jeweils 150 gewählt. Das ist etwa in der Mitte des Bildschirms. POKE V+21,1 bedeutet, daß das Männlein erscheinen soll (21,0) würde bedeuten, daß es verschwinden soll). POKE 2040,13 kennzeichnet das erste Sprite-Register; 2041,13 wäre das Register für einen zweiten Sprite, 2042,13 für den dritten usw. Insgesamt können sieben verschiedene Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm erscheinen. In Programmzeile 540 werden

VECTREX

MIT EIGENEM BILDSCHIRM:
DAS EINZIG SENKRECHTE!

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!

die Daten aufgerufen, die die Form des Zauberer beinhalten. Die Daten selbst stehen in den DATA-Zeilen 2000 - 2030. Der Spieler kann diese Daten getrost übernehmen, denn der „Zauberer“ sieht auf diese Weise recht lustig aus. In Programmzeile 550 wird befohlen, daß das Sprite auf dem Bildschirm erscheinen soll. Und zwar bedeutet POKE V+0 „das erste Sprite, Koordinate X“; V+1 bedeutet „das erste Sprite Koordinate Y“, V+2 würde bedeuten, „das zweite Sprite Koordinate X“, V+3, „das zweite Sprite Koordinate Y“ usw.

Programmzeile 570 - 595: Mit Hilfe der Cursor-Tasten läßt sich der Zauberer in alle Richtungen bewegen. Die Zeilen bedeuten: „Wenn Cursor-Taste 'rechts' gedrückt wird, dann zähle dem Koordinaten-Wert X eins hinzu ($X=X+1$). Bei senkrechter Bewegung müssen beim Koordinaten-Wert Y eins hinzu oder abgerechnet werden.

Programmzeile 600 und 605: Diese Zeilen verhindern, daß bei Über- bzw. Unterschreitung der angegebenen X-Y-Werte eine Fehlermeldung vom Computer ausgegeben wird.

Programmzeile 610: Bei der Koordinate X =55, Y=92 ist in diesem Programm die Eingangstür zum Tempel. Sobald der Zauberer dieses Koordinatenfeld erreicht, soll in der Subroutine 2100 der Innenraum des Tempels auf dem Bildschirm erscheinen.

Da der Spieler durch das Programmieren der vorgegebenen Landschaft bereits den Umgang mit den Graphik-Zeichen gelernt hat, soll er selbst nach eigenen Vorstellungen den Innenraum des Tempels ab Zeile 2100 programmieren.

Programmzeile 620: Im Koordinatenfeld $X=235$, $Y=218$ befindet sich in diesem Programm die Eingangstür zum Turm. Erreicht der Zauberer dieses Koordinatenfeld soll mit der Subroutine 3000 das Innere des geheimnisvollen Turms auf dem Bildschirm erscheinen. Auch hier wird dem Spieler keine Konserve vorgesetzt, sondern er kann das Innere des Turms mit Hilfe der Graphik-Zeichen selbst programmieren.

Programmzeile 2610: Sobald der Spieler durch Betreten des Tempels in die Subroutine übergegangen ist, muß der Zauberer weiter beweglich sein. Deshalb wurden hier die Zeilen 570 - 605 identisch übernommen, mit Ausnahme der GOTO-Befehle, die hier natürlich den Subroutine-Zeilen entsprechen müssen. Zur Übernahme der Zeilen 570 bis 605 ist es nicht nötig, alles neu zu schreiben, sondern es genügt, die bestehenden Programmzeilen mit neuen Nummern zu versehen (also erhält die Zeile 570 einfach die neue Nummer 2610; dadurch wird 570 nicht gelöscht).

Nach dem Programmieren des Turm-Innere müssen auch hier die Zeilen für die

Bewegung des Zauberers übernommen werden.

Programmzeile 2700: Mit dem Zauberer durch eine Landschaft zu laufen und Tempel und Türme zu betreten, ist zwar lustig, aber nicht sonderlich spannend. Interessant wird es, wenn der Zauberer z.B. Schätze suchen muß. Die Zeile 2700 ist nur eine Beispielzeile. Sobald mit dem Zauberer die X-Koordinate 150 erreicht wird (Zeile 2710), wird ausgedruckt: „Hurra, ein Schatz gefunden.“ Ein Spieler kann im Inneren der beiden Gebäude Schätze per Zufall verstecken und mit dem Zauberer aufspüren. Die Zeile 2700 würde dann lauten: $S1=RND(250)$. S1 als Abkürzung für „Schatz 1“. So kann man mindestens zehn Schätze per Zufall verstecken. Sobald der Zauberer dann auf die Schätze trifft (im Programm: $IF X=S1$), kann irgendetwas passieren, ein Ausdruck, ein Bildwechsel oder was immer der Spieler sich wünscht. Die Programmiermöglichkeiten sind in ihren Prinzipien mit diesem Lehrprogramm gegeben. Ein Spieler kann z.B. auch ein weiteres Sprite programmieren (die notwendige Matrix ist dem Handbuch des VC 64 zu entnehmen). Wie wär's denn mit einem Grusel-Monster, daß den Zauberer beim Schatzsuchen stört? Oder mit Fallgruben, in die der Goldgierige fällt, wenn er mehr als sieben Schätze gehortet hat? 

Video- und Computerspiele und die Folgen: Hoffen wir, daß es Ihnen nach erfolgreich beendetem Spieleprogrammieren nicht auch so geht. In der nächsten Ausgabe von TeleMatch setzen wir „Computerspiele — Schritt für Schritt“ natürlich fort.



U-BOOT-COMMANDER

(Thorn EMI), (Atari 400/600/800, VC 20)

Hin und her im Mittelmeer

Simulations- wie Strategiespiele für viele populäre Computersysteme sind seit einigen Wochen verstärkt im Angebot. Diese Spieltypen unterscheiden sich von herkömmlichen Actionprogrammen beträchtlich. Je nach Komplexität braucht man eine gewisse „Einspielzeit“ um zu echten Erfolgserlebnissen zu kommen. Und die oft äußerst umfangreichen Bedienungsanleitungen

wollen sorgfältig studiert sein. Kein Wunder, daß der berühmte kurze Blick auf den Bildschirm meist zu einem Negativurteil verleitet.

Beim **U-Boot-Commander** müssen Sie sich langsam an höhere Schwierigkeitsgrade heranspielen. Sie haben die Wahl zwischen neun Schwierigkeitsstufen. Der Bildschirm zeigt Ihnen wahlweise die strategische Seekarte, den Blick durchs Periskop oder die Generalübersicht auf Ihre Brücke. Die Vielfalt der Instrumente, besonders beim zuletzt erwähnten Screen, ist geradezu verwirrend. Hier aber die Übersicht zu behal-

ten, ist Voraussetzung für den Spielerfolg. Sie brauchen Zeit und Ruhe, um Übersicht zu bekommen. *U-Boot-Commander* gehört zu den Spitzenspielen des Genres. **h.h.**

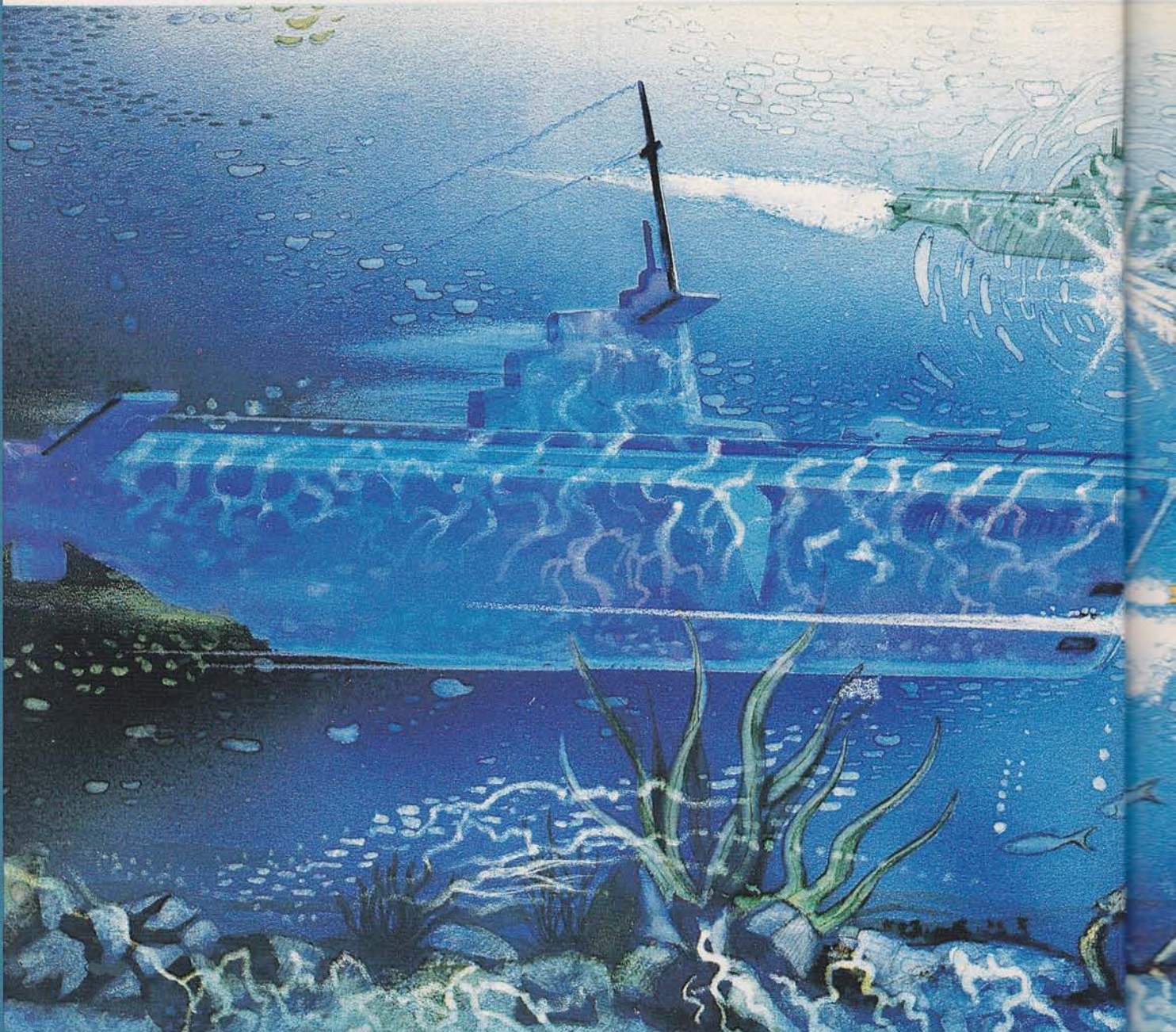
Bezugsquelle: Fachhandel

PROFI-FUSSBALL (Thorn EMI)

(Atari 400/600/800)

Perfekt gemacht!

Bei dieser Simulation stimmt alles (im Gegensatz zu den zahlreichen Videospieldvarianten): Ein aufregendes, wirklichkeitsgetreues Fußballspiel mit vielen Kombina-



tionsmöglichkeiten. Wenn Sie ein wenig vom Fußball verstehen, werden Sie Ihre wahre Freude an der Cassette haben. Fußball der Spitzenklasse: Spannend und vom Können abhängig! **Holger Utermark**

Bezugsquelle: Fachhandel

RITTER ERIC (Thorn EMI)

(Atari 400/600/800)

Öl, Pech, Schwert und Schwefel!

Diese Cassette geht man mit zwiespältigen Gefühlen an. Zwar ist die Grafik fantastisch,

das Spieltempo enorm schnell, und über mangelnde Aktion kann sich niemand beklagen, aber eine Spur von Zweifel bleibt ob des etwas makabren „Spielwitzes“. Doch der Reihe nach.

Als **Ritter Eric** hat der Spieler eine Burg zu verteidigen, die von sogenannten „Orcs“ angegriffen wird. Das sind grüngewandete Gnome, die mit Leitern die Burg — hier dargestellt durch eine mit Zinnen bewehrte Mauer — stürmen und dem Titelhelden an die Rüstung wollen. Die Orcs schießen überdies mit Pfeil und Bogen und benutzen Schleudern, um die Zinnen zu brechen. Ge-

lingt es ihnen, den Zinnenrand zu erklimmen, schlagen sie auf Ritter Eric hartnäckig ein.

Unsere Spielfigur hat mehrere Abwehrmöglichkeiten: Felsbrocken, Schwerter und brennendes Öl können gegen die Angreifer eingesetzt werden. Bei Treffern mit dem Felsbrocken stürzen die Leitern um und die Orcs fallen in die Tiefe. Wird Öl von den Zinnen geschüttet, gehen die Leitern folgerichtig in Flammen auf. Das Schwert wird im Kampf Mann gegen Mann verwendet.

Im weiteren Spielverlauf tauchen als Gegner ein Magier und seine Geisterarmee auf. Anschließend greifen „Ninja Orcs“ an und schließlich Dämonen. Für Abwechslung also ist gesorgt. Und auch die kleinen Schikanen sind nicht zu verachten, da ihnen strategische Bedeutung im Spielverlauf zukommt: Der Ritter ist natürlich verwundbar. Oben rechts auf dem Bildschirm wird sein „Wundenkonto“ angezeigt. Neun Wunden pro Spielleben (Eric hat zwei) kann der Ritter verkraften. Danach heißt es Kopf ab. Das ist zwar logisch, aber nicht unbedingt witzig, wenn Kinder damit spielen sollen. Und makaber, ich sagte es einleitend, mutet der Stapel von getöteten Orcs an, der nach erfolgreicher Abwehr vom Computer errichtet wird. Dennoch: Ein starkes Spiel. **h.h.**

Bezugsquelle: Fachhandel

MAJOR LEAGUE HOCKEY

(Thorn EMI), (Atari 400, 600, 800)

Ein eiskaltes Vergnügen

Freunde von Sportspielen werden ihre Freude an diesem Eishockey-Programm haben. Bei **Major League Hockey**, bis zu vier Spieler können gleichzeitig die Bildschirmakteure steuern, ist der Ablauf des Originals gut nachvollzogen. Das garantiert Aktion und Spannung. Die Grafik ist allerdings nur befriedigend. **Holger Utermark**

Bezugsquelle: Fachhandel

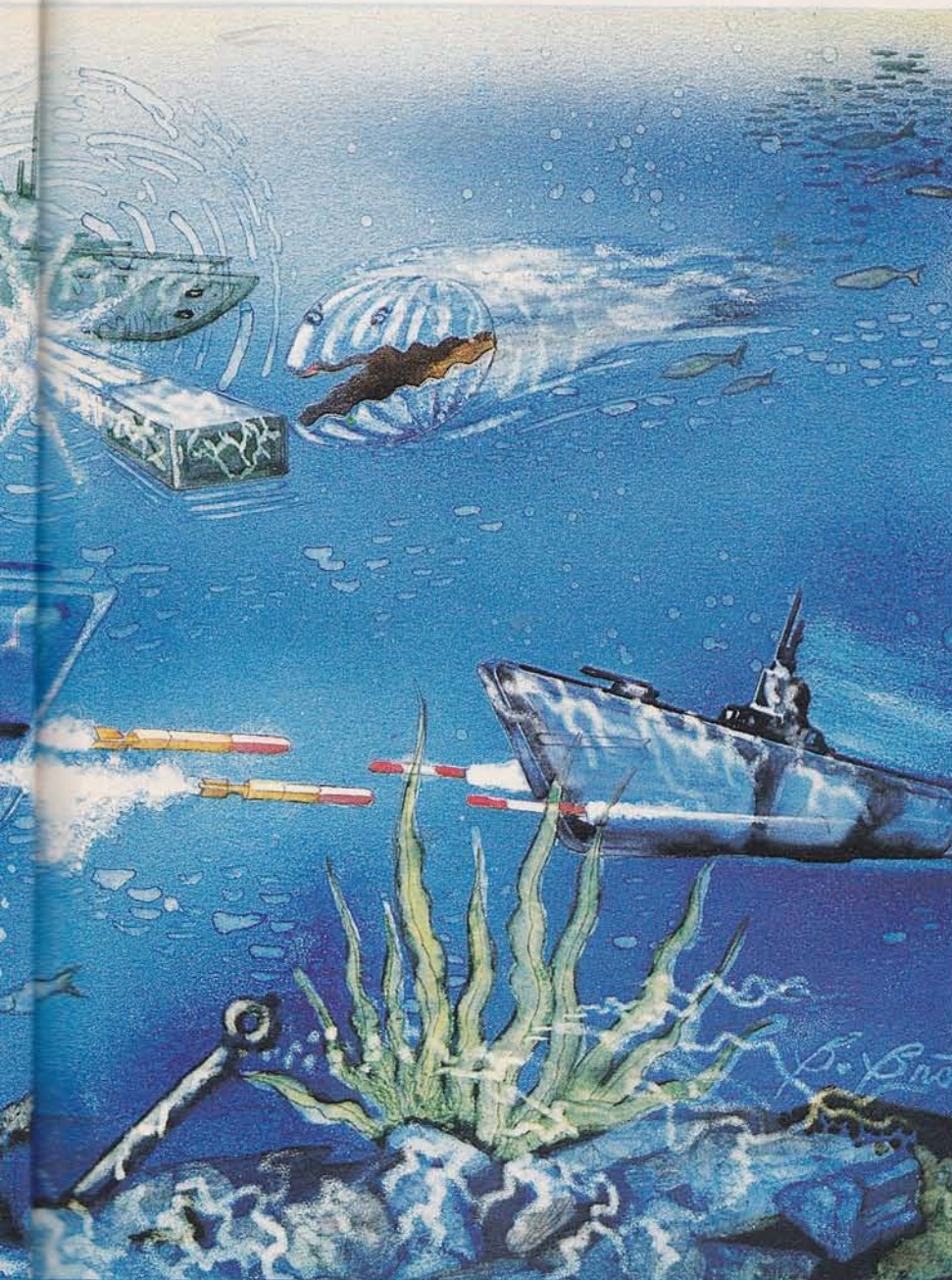
JUMBO JET PILOT (Thorn EMI)

(Atari 400/600/800)

Über den Wolken . . .

Das ist eines der ersten Flugsimulationsprogramme überhaupt, das auf den Markt kam. „Alte“ Computerhasen werden möglicherweise nur ein müdes Achselzucken für dieses Cartridge übrig haben. Einsteiger, aber, die nach allen Regeln der Kunst Computerfliegen lernen wollen, sind mit dem Programm gut bedient.

Der Jumbo muß zunächst ans Ende der Rollbahn gebracht, danach gestartet, gesteuert und schließlich auf dem Zielflughafen sicher gelandet werden. Angesichts der Viel-



zahl der Instrumente, die erst einmal in den Griff zu bekommen sind, ist das keine leichte Aufgabe. Das obere Bildschirmritzel vermittelt den Blick durch das Cockpitfenster. Die unteren zwei Drittel werden vom Instrumentenpanel ausgefüllt. Eine Karte, die zur besseren Übersicht auch vergrößert werden kann (Drücken der Taste M), zeigt neben der jeweiligen Position des Jumbo die bisher zurückgelegte Strecke an. Bei Simulationsstart hat man 1000 Punkte, von denen im Verlauf des Fluges für Fehlleistungen bzw. Fehler Punkte abgezogen werden, etwa wenn man die Fluggeschwindigkeit überschreitet oder die Maschine durchsacken läßt.

Nicht von ungefähr wird in der Bedienungsanleitung empfohlen, die unterschiedlichen Manöver wie Start, Steigflug oder Kehre zunächst zu üben, bevor man sich an den ersten „richtigen“ Flug wagt. Zu leicht und schnell neigt man dazu, Kleinigkeiten zu übersehen. Sei es, daß man vergißt, die Bremsen zu lösen oder sich beim Start nicht exakt an die Abhebgeschwindigkeit hält. Ein Programm, das auch langfristig fesselt.

h.h.

COMPUTER-MUSIC

(Thorn EMI), (VC 20)

Endlich gibt es auch für den Commodore VC 20 ein Programm, mit dem man Musik komponieren, speichern und wieder abspielen kann. Hier wird nicht mit Zahlen oder Buchstaben, sondern mit der Standardnotenschrift gearbeitet.

Der Kompositionsaufbau ist leicht Lediglich Stimme (drei sind insgesamt programmierbar), Tonart und Takt werden festgelegt, danach kann beliebig eingegeben werden. Die „Kleine Einführung in die Musiktheorie“ als Bestandteil der Bedienungsanleitung ist wohl mehr als Witz zu verstehen. Das Programm aber verdient das Prädikat: Empfehlenswert!

h.h.

Bezugsquelle: Fachhandel

TÖDLICHE STRAHLEN

(Thorn EMI), (VC 20)

Im Weltall nichts Neues

„Planet Erde schlägt zurück“ wurde dieses Programm betitelt. Folglich muß zunächst mal ein Angreifer da sein. In diesem Fall ist

das eine Armada Außerirdischer, die, wie kann es auch anders sein, die Erdenbewohner versklaven wollen und tödliche Strahlenwaffen einsetzen. Der Spieler übernimmt mal wieder die Funktion des Erdenretters. Fünf Raumschiffe stehen bei Spielstart zur Verfügung, eine Angriffswelle nach der anderen abzuschlagen, bevor die Gegner die Erde erreichen. Ein Zusammenstoß mit einem Fremdraumschiff bedeutet den Verlust eines Lebens. Volle Beweglichkeit des eigenen Raumschiffes ist erst aber der vierten Spielphase gegeben. Ein spannendes und sehr schnelles Spiel, bei dem die Grafik zwar einfach, aber nicht schlecht ist.

h.h.

Bezugsquelle: Fachhandel

SCHNELLBOOT

(Thorn EMI)

(Atari 400/600/800, VC 20)

Am Fluß ohne Wiederkehr

Gutes Reaktionsvermögen ist Voraussetzung für den Spielerfolg bei **Schnellboot**, einer Cassette, die durch hervorragende Grafik besticht und an Action und Spieltempo nichts zu wünschen übrigläßt. Der Spieler steuert sein Boot durch einen

Die Testergebnisse auf einen Blick:

U-BOOT-COMMANDER

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

PROFI-FUSSBALL

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

RITTER ERIC

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

Die Testergebnisse auf einen Blick:

MAJOR LEAGUE HOCKEY

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

JUMBO JET PILOT

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

COMPUTER-MUSIC

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

Die Testergebnisse auf einen Blick:

TÖDLICHE STRAHLEN

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

SCHNELLBOOT

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

MUTANT HERD

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6



STAR WARS III

Die Rückkehr
der Jedi-Ritter

Auf über
40 Farbseiten

TELEMATCH

Video-Spiele

Computer-Spielprogramme

Elektronik-Spiele

Video-Spielautomaten

Jetzt im TeleMatch-Sonderheft Nr. 1

auf vielen farbigen Seiten

Die besten Fantasy und Science Fiction Filme - Fotos - Fakten - Interviews - Videospiele - DARK CRYSTAL - KRULL - TRON - WAR GAMES - STAR WARS III Die Rückkehr der Jedi-Ritter - Ab Dezember auch im Zeitschriftenhandel erhältlich.

Bestellcoupon

Ja, senden Sie mir Exemplar(e) TeleMatch-Sonderheft (Science Fiction) zum Stückpreis von DM 6,80.
Zahlung bitte per V-Scheck oder in Briefmarken.

Name _____
Vorname _____
Straße, Nr. _____
(PLZ) Ort _____
Datum, Unterschrift _____

An TeleMatch Verlag GmbH & Co., KG,
Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76

Urwaldfluß, in dem es von Krokodilen, Nilpferden (etwas schwer als solche identifizierbar), Baumstümpfen und Minen wimmelt. Diesen Hindernissen kann man entweder ausweichen oder sie durch gezielte Schüsse aus dem Weg räumen.

Ziel des Spiels ist es, ein Forscherteam zu retten und in Sicherheit zu bringen. Im Spielverlauf wird das Tempo extrem gesteigert. Die Geschwindigkeit des Schnellbootes kann übrigens durch Joystickbewegung nach links bzw. rechts verlangsamt bzw. beschleunigt werden. **h.h.**

Bezugsquelle: Fachhandel

MUTANT HERD

(Thorn EMI), (VC 20)

Achtung, Hochspannung!

Der Hersteller bezeichnet dieses Programm als „neuen Typ von Computerspiel“, weil es weder eine Laserkanone noch ein Weltraumschiff darin gäbe. Nun ja, als neu kann man **Mutant Herd** dennoch nicht bezeichnen: Mutanten bedrohen eine Energiezentrale, ein pulsierendes Etwas in der Bildschirmmitte, die mit . . . Laserstrahlen zu vertreiben sind (siehe da, also doch!). Vertreiben heißt, sie müssen durch Errichten von Laserbarrieren in einen Mutantenbau getrieben werden. Davon gibt es vier. Der Spieler führt den „Mutantenschlächter“, der bei seiner Aktion nicht in die Energiezentrale gerät und auch nicht vom Bildschirm verschwinden darf.

Im zweiten Spielteil müssen Mutanteneier nebst der dazugehörigen Königin mittels Bombe zerstört werden. Voraussetzung dafür ist, daß man in allen vier Bauten je einen Sprengkörper deponieren konnte. Dabei stoßt man allerdings auf Hindernisse und die Königin frißt gerne Mutantenschlächter. Der Spielverlauf wird mit jeder Runde schwieriger. Das Programm ist einfach gehalten und leicht zu verstehen. Maximal zwei Spieler können gegen die Mutanten antreten. **h.h.**

Bezugsquelle: Fachhandel

TYPE ATTACK (Sirius)

(Atari 400/600/800, Apple II/II/IIe, VC 20, VC 64)

Angriffe der Buchstaben

Unter den zahlreichen witzigen Neuerscheinungen bei Computerspielen gebührt diesem Programm ein besonderer Platz: Gute Grafik, akzeptabler Sound, vor allem aber Action und Abwechslung im Spielgeschehen. Dazu, und das ist selten, entpuppt sich **Type Attack** als hervorragendes . . . Lernspiel.

Auf dem Bildschirm erscheinen Buchstaben sowie Satz- bzw. Grafikzeichen in unterschiedlicher Folge, die durch Betätigung der entsprechenden Taste „abgeschossen“ werden müssen. Anfangs sind das nur zwei, danach drei und vier Zeichen, die in immer schnellerem Tempo über den Bildschirm laufen. Erreicht eines der Zeichen den unteren Bildschirmrand, ist ein „Leben“ verloren. Nach der Buchstabengruppenphase kommt die Wortphase: Blitzschnell müssen jetzt die auf dem Bildschirm erscheinenden Worte nachgetippt werden. Zunächst ist das sehr „einsilbig“, anschließend wird's ausgesprochen schwer. Hintergedanke bei **Type Attack**: Man lernt im wahrsten Sinne des Wortes spielend den treffsicheren Umgang mit seinem Keyboard. Daß die Spielmotivation dabei groß ist, ergibt sich fast von selbst. Ein Knüller! **h.h.**

Bezugsquelle:

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

ARCADIA

(ZX Spectrum/Imagine Software)

Knall und Fall

Hier haben wir's mit einem superschnellen Weltraum-Ballerspiel zu tun, das enorm ans Reaktionsvermögen geht und . . . die Augen strapaziert. Denn die Weltrauminvasoren sind vergleichsweise winzig. Die Eindringlinge werden, das ist ein schöner Gag, als Atarianer bezeichnet. Als „Einen drauf“ muß man die Charakterisierung der „Außerirdischen“ werten: Sie bevorzugen den Formationsflug und gehen beim Angriff oft selbstmörderisch vor. Tja, und dann muß eigentlich nur geschossen und ausgewichen werden, was mit dem Joystick unproblematisch ist. Kritikpunkt, aber das gilt für den ZX Spectrum generell, der geradezu unmögliche „Sound“. Da hilft auch die Mic-Verbindung mit dem Rekorder wenig. **h.h.**

Bezugsquelle:

**KINGSOFT
Schnackebusch 4
5106 Roetgen**

MOLAR MAUL

(ZX Spectrum/Imagine Software)

Au Backe, mein Zahn!

Einfach brillant in der Grafik, witzig von der Spielhandlung und vergleichsweise schnell in der Aktion: So präsentiert sich **Molar Maul** dem unvoreingenommenen Betrachter und Spieler.

Die obligatorische Spiel-Geschichte hat ein den Videospielelern bekanntes Vorbild, **Plaques Attack** von Activision. Nur muß

man objektiv anerkennen, daß in **Molar Maul** mehr drinsteckt. Ob das nun die gelungene Auftaktgrafik ist, die immer weiter fortschreitende Erkrankung der Zähne und die daraus resultierende Verfärbung bis zum Zerfall oder Einsatz und Funktionsweise der „Superzahnpaste“.

Bei Spielbeginn ist das Gebiß komplett und unversehrt. Dann aber greift die Bakterien-spezies des Hauses Imagine, Dentorium Kamikazium benannt, Zahn um Zahn an. Folge: Die Zähne verfallen sichtlich, sofern es nicht gelingt, die Zahnbürste nachhaltig einzusetzen. Ohne Joystick bereitet die Steuerung anfangs Schwierigkeiten. Das aber tut dem Spielvergnügen keinen Abbruch. Ein echter Spaß mit Tiefgang. **h.h.**

Bezugsquelle:

**KINGSOFT
Schnackebusch 4
5106 Roetgen**

COOKIE

(ZX Spectrum/Ultimate)

Ein Knüller, dieser Koch!

Dieses Spiel sollte für alle Systeme erhältlich sein, in genau dieser Grafikqualität! Hauptdarsteller des gag-geladenen Programms ist der Koch, in dessen Küche es hoch hergeht. Die Zutaten im Schrank machen sich plötzlich selbständig und attackieren den Armen, der eigentlich einen Kuchen backen soll. Nicht genug damit: Die Abfälle im Mülleimer verbünden sich mit den Zutaten. So läuft der Angriff von allen Seiten und auf fast allen Ebenen. Einzige Abwehrmöglichkeit für Koch bzw. Spieler ist es, die herumrasenden Zutaten mit Mehlbomben zu bewerfen und in den Mixer zu zwingen. Eh' wir's vergessen: Im Mülleimer wartet eine Art Krümelmonster, das das Chaos durch Herauswerfen weiteren Abfalls vergrößert. Ein irrer Spielspaß, der jedoch nur mit Joysticks richtig genossen werden kann! **h.h.**

Bezugsquelle:

**KINGSOFT
Schnackebusch 4
5106 Roetgen**

JETPAC

(ZX Spectrum/Ultimate)

Unglaublich, aber wahr!

Die Zeile dürfen Sie als überzeugten Ausdruck meiner Begeisterung werten. Top-Grafik, einen Variantenreichtum im Spielgeschehen, der seinesgleichen sucht und langwährende Spielfreude, das finden Sie bei **Jetpac**.

Die kurze Backgroundstory auf dem Cassettenleger ist ein Gag in sich, verspricht

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 Heftes erhalte ich eine Rechnung. Zur Zeit erscheint TeleMatch zweimonatlich, ab Anfang 1984 voraussichtlich monatlich. Kündige ich dieses Abonnement nicht spätestens mit Erscheinen des 10. Heftes 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



Death Star® Battle:
Sie sind Lando Calrissian und steuern den

Millennium Falcon. Die pfeilschnellen Jäger der bösen Macht sind ausgeschwärmt. Weichen Sie aus, fighten Sie zurück... Finden Sie die einzige Lücke im Energiefeld und zerstören Sie den Death Star. Für Atari VCS.



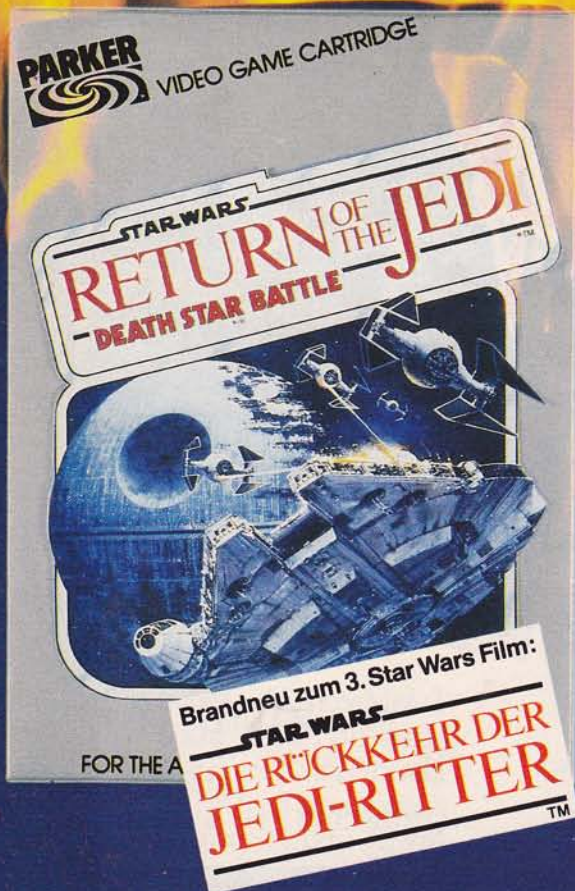
Q-Bert™:
Sie sind Q-Bert und hüpfen fröhlich von einem

Feld zum anderen, immer bedacht, die Farben zu ändern. Doch wehe, wenn Ihnen Coilly und Sam zu nahe kommen... und die tückischen Hüpfbälle. Dann hilft manchmal nur ein beherzter Sprung auf die rettende Drehscheibe. Für Atari VCS und Home Computer, Intellivision, Colecovision und Philips.

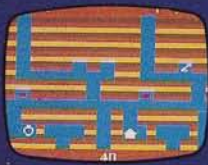


Popeye™:
Sie sind Popeye, der mutige Matrose, und

haben nur Augen für Ihr Mädels Olivia. Doch der böse Brutus und die hinterhältige Seehexe wollen Sie daran hindern, Olivias Herzen, Noten und Küßchen aufzufangen. Sie hetzen über viele Stufen, lange Leitern und schmale Planken und holen sich den Spinat, der Ihnen Riesenkräfte gibt. Am Ende der Jagd wartet Olivia auf Sie. Für Atari VCS und Home Computer, Intellivision, Colecovision und Philips.



DIE SUPERHEISS



Tutankham™:
 Sie suchen den fantastischen Schatz des Phrao im Labyrinth der Pyramide. Doch Giftschlangen, Skorpione und Vampire bedrohen Sie in allen Grabkammern. Sie setzen geschickt Lichtbomben und Laserkanonen ein, finden den Schlüssel zur nächsten Grabkammer und heben den Schatz.
 Für Atari VCS, Intellivision und Colecovision.



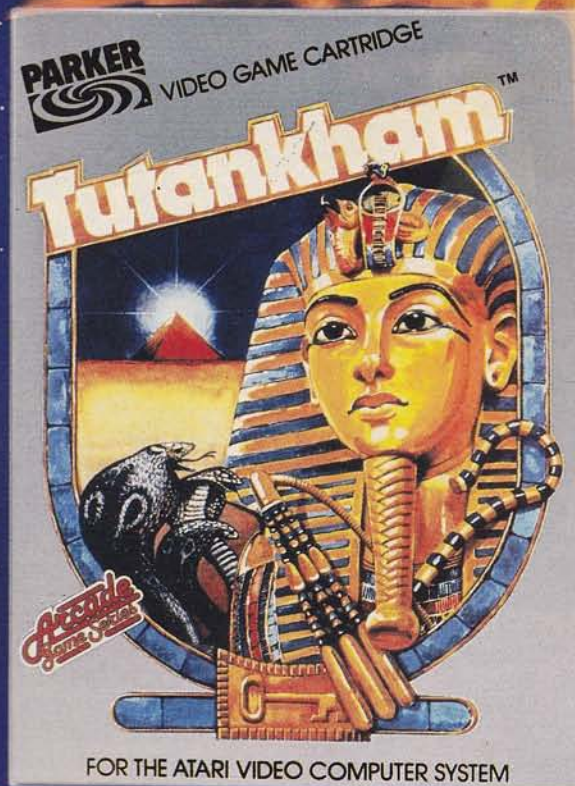
Super Cobra:
 Die Basis des Feindes ist nur für Hubschrauber erreichbar. Sie fliegen durch ein Labyrinth von Schluchten und Wolkenkratzern. Der Gegner greift unaufhörlich an: Mit Raketen, Ufos, Bodenartillerie und Fallminen. Weichen Sie rechtzeitig aus und verteidigen Sie sich.
 Für Atari VCS und Home Computer, Intellivision, Colecovision und Philips.

™ & © Lucasfilm Ltd. (LFL) 1983. All rights reserved. Parker Brothers a div. of CPG Products Corp. Authorized User.

Q-Bert © 1982 D. Gottlieb & Co. Q-Bert is a trademark of D. Gottlieb & Co. and used by Parker Brothers under authorization.

© 1983 King Feature Syndicate, Inc.
 © 1983 Nintendo of America, Inc. POPEYE is a registered trademark and is licensed by King Features Syndicate, Inc.

TUTANKHAM games graphics © 1982 Konami Industry Co. Ltd.
 TUTANKHAM is a trademark of Konami Industry Co., Ltd. and used by Parker Brothers under authorization.



SEN 5 VON



aber nichts, was im Spiel nicht auch gehalten wird: Alle Schätze des Universums warten auf Sie und müssen nur eingesammelt werden. Wie's aber im Computerspiel leben nun mal geht, ist das mit Hindernissen verbunden, die überwunden bzw. aus dem Wege geräumt sein wollen. Ausgestattet ist Ihr hervorragend gestaltetes elektronisches Anderes Ich mit einer Tornisterrakete in bester Bond-Manier. Störenfriede, sprich: Außerirdische sind auch hier im Spiel, denen man ohne Joystick fast hilflos ausgeliefert ist. Vermißt aber habe ich lediglich die versprochenen „Super-Soundeffekte“. Ansonsten perfekt. **h.h.**

Bezugsquelle:
KINGSOFT
Schnackebusch 4
5106 Roetgen

FROG RUN

(ZX Spectrum/Anirog Software)

Wer hüpf denn da?

Wir können's kurz machen: Das ist der erfolgreiche **Frogger** unter Anirog-Namen. Komplette von A bis Z. Vergleichsweise einfache, dabei aber sehr klare Grafik und, wie könnte es anders sein, schnell in der Aktion. Prima! **h.h.**

Bezugsquelle:
KINGSOFT
Schnackebusch 4
5106 Roetgen

JUICE

(Commodore 64/Tronix)

Ein saftiger Spaß

Dieses Spiel erinnert von der Spielidee her etwas an den Arkadenrenner **Q-Bert** ist jedoch wesentlich variantenreicher, wodurch es eine außergewöhnlich hohe Spiel-motivation erhält.

Der Held der spannenden und sehr witzig inszenierten Handlung ist Edison, ein kleiner Androide. Den einzigen Sinn seines Lebens sieht er im Aufbau elektronischer Schaltkreise. Doch die Sache hat einen entscheidenden Haken: Bei seiner Lieblingsbeschäftigung wird unser Hauptdarsteller ständig durch verschiedene Widersacher gestört. Sein größter Feind ist der listige und mit allen Wassern gewaschene Killerwatt, der Edison unaufhörlich nach dem Leben trachtet. Das tun zwar die von Zeit zu Zeit auftauchenden Nohms — hüpfende kleine Kobolde — ebenfalls, jedoch sind deren Bewegungen über den Bildschirm im Gegensatz zu den gezielten Sprüngen von Killerwatt vorhersehbar.

Ein weiteres Ärgernis stellt der hin und wieder in Erscheinung tretende Flash dar, dem es ein diebisches Vergnügen bereitet,

Die Testergebnisse auf einen Blick:

JUICE (Tronix)

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
Motivation	1	2	3	4	5	6
Urteil:	1	2	3	4	5	6

die von Edison geschaffenen Stromkreise zu unterbrechen. Hilfe bei der Bekämpfung seiner Gegner erhält unser Held beim Zusammentreffen mit Recharge: der gesamte Handlungsablauf wird gestoppt, nur Edison ist noch in der Lage, sich zu bewegen und erhält darüberhinaus noch 300 Bonuspunkte. Edison verfügt außerdem über eine sehr wirkungsvolle Geheimwaffe: springt er während der Flucht auf einen der vorhandenen Destabilisatoren, wird er atomisiert und erscheint an anderer Stelle auf dem Bildschirm. Der ihn verfolgende Killerwatt springt ins Leere und verhilft damit Edison zu 500 Bonuspunkten. Gelingt es Edison, der insgesamt über fünf Leben verfügt, innerhalb der vorgegebenen Zeit, die elektronische Schaltung fertigzustellen, leuchtet der Stromkreis mehrmals farbig auf und das Spiel beginnt von neuem mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad. Maximal können sechs Spielstufen mit jeweils vier Runden absolviert werden.

Juice (amer. Slang: elektrischer Strom) gefällt beim Test durch seine ausgezeichnete Grafik, seinen beeindruckenden Sound sowie seinen überdurchschnittlichen Spielwitz. **Björn Schwarz**

Bezugsquelle:
Concept Video GmbH
Winfriedstr. 11
8000 München 19

SERPENTINE (Broderbund/Arisoft)

Atari 400/800, Commodore 64 VC 20,
(Creative Software/Arisoft)

Hier heißt es, als Schlange möglichst lange zu überleben, Eier zu legen und dann die ausschlüpfenden Jungen aufzuziehen. Denn feindliche Schlangen versuchen wirklich alles, einem das Leben bzw. das Überleben schwer zu machen. Tips aus dem wirklichen Leben: Angriff ist auch hier noch immer die beste Verteidigung. Auch Frösche sind nach schmackhaften Schlangeneiern aus. Wir meinen ein schnelles und die Geschicklichkeit nebst die Strategie forderndes Spiel.

Bezugsquelle: Fachhandel

AMBULANCE (Funware/Arisoft)

(TI 99/4A)

In diesem Spiel sind Samariter-Dienste gefragt. Als todesmutiger Fahrer eines Krankenwagens müssen Sie schwerkranke Menschen ins Krankenhaus oder Hospital bringen. Doch auf dem Weg dahin gibt es Probleme: dichter Straßenverkehr, viele Kreuzungen und dann noch die Eisenbahnstrecke vor dem Krankenhaus. Je nach Zustand des Patienten gibt es Punkte. Es sei denn, er ist unterwegs verstorben bzw. der Krankenwagen hat zu viele Unfälle verursacht. Bei **Ambulance** ist Konzentration und Vorausschau angesagt. Die Supergrafik auf dem Bildschirm ist da fast Nebensache.

Bezugsquelle: Fachhandel

POLARIS (Tigervision/TELDEC)

(VC 20 für Atari 400/80 in Vorbereitung)

Die Version für den VC 20 ist ganz passabel, wenn man einmal von dem Teilbildschirm absieht, auf dem das Spiel dargestellt wird. Aber keine Angst, man bekommt noch genügend mit — und meistens zuviel. Denn insgesamt zehn Bomber in zwei feindlichen Geschwadern greifen das U-Boot an. Feindliche U-Boote sowie Zerstörer machen das Leben auch nicht sicherer, und dann sind da noch als schlimmere Angreifer die Hubschrauber. **Polaris** als Arkaden-Hit hält auf dem VC 20 das, was man in der Telespiel-Version ahnen konnte. Wir sind nun gespannt, wie das Spektakel für die Atari Computer in Szene gesetzt wird.

Bezugsquelle: Fachhandel

POOYAN (Datasoft-Teldec)

(Atari 400/800, für Apple,
Commodore 64, VC 20 in Vorbereitung)

Hier ist der Arkaden-Hit von Konami. Uns lag die zur Zeit lieferbare Atari-Version vor, mit wirklich guter Grafik (manchmal schon fast zu fein auflösend) und schnell ablaufender Spielkombinationen. Es ist die altbekannte Geschichte vom bösen Wolf auf der Jagd nach knackigen Schweinchen. Schweinchen-Mammi oder Pappi (dieser Unterschied ist auf dem Bildschirm nicht zu erkennen) muß nun am Seil schwebend — der Nachwuchs bringt den Korb via Steuerknüppel in die richtige Position — die anderen Schweinchen-Kinder vor den Wölfen schützen. Letztere schweben in Ballons, die zum Platzen gebracht werden müssen, der schmackhaften Mahlzeit entgegen. Doch wehe ein Wolf kommt durch: Das Seil, an dem das Eltern-Schweinchen hängt, wird einfach durchgebissen. Ein witziges Spiel.

Bezugsquelle: Fachhandel

Tele-Shop

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

Der neue **ATARI 600 XL**
Spiel- und Lern-Computer
lieferbar auf Anfrage.



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

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

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

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



**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

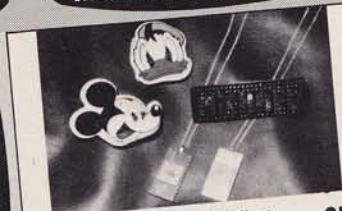
**Star Trek, Buck Rogers,
Congo Bongo**

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



Protector
Shamus
Chopfilter
Pharaos Curse
Necromancer
Fort Apocalypse
Cassette:
Blue Max

Steckmodul:
DM 139:-
DM 125:-
DM 139:-
DM 125:-
DM 125:-
DM 125:-
DM 99:-



Donald mit
LED-Augen DM 25:-
Mickey mit
LED-Augen DM 25:-

Blink-Name
(max. 8 Zeichen) DM 65:-
Epron Schmuck
mit Kettchen DM 50:-



Für ATARI VCS 2600:
Pole Position DM 139:-
Kangaroo DM 139:-
Dig Dug DM 99:-
Battlezone DM 99:-
Joust DM 125:-
Moon Patrol DM 99:-



Für ATARI VCS 2600

Q-Bert
Popeye
Super Cobra
Star Wars
Jedi I
Star Wars
Jedi II

DM 149:-
DM 149:-
DM 149:-
DM 139:-
DM 139:-
DM 139:-



Für ATARI VCS 2600:
Buck Rogers
Congo Bongo
Star Trek

DM 139:-
DM 139:-
DM 139:-



Für ATARI VCS 2600

Springer
Polaris
Miner 2049er
River Patrol

DM 139:-
DM 139:-
DM 139:-
DM 139:-



Für ATARI VCS 2600:

Decathlon
Enduro
Space Shuttle
Robot Tank

DM 139:-
DM 139:-
DM 139:-
DM 139:-

AMIGA POWER-STICK

Hochpräziser
Steuerknüppel
nur DM **59:-**
für TI 99/4A (Paar) nur DM **179:-**
für Colecovision DM **99:-**



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

**JOYSTICK
COMPETITION PRO**
nur DM
63.50



**Mehr Punkte
mit der Kugel:**



ACCU-BALL
schnell, präzise

nur
DM **169:-**

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 -

Donkey Kong
für Atari VCS
Phoenix
für Atari VCS
Ms. Pac Man
für Atari VCS

DM 105:-
DM 105:-
DM 105:-

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

TELEMATCH-GES

Ganz oben an dem Wunschzettel von Video- und Computerspielen stehen sicherlich die „Wunschprogramme“. Auf diesen und den folgenden Seiten stellen wir Praktisches und Nützliches vor, Dinge, die Spaß machen, das — nicht nur — elektronische Spielvergnügen abrunden. Bestimmt ist auch für Sie etwas dabei!



Eine ganze Raumschiff-Armada mit weit über zwanzig verschiedenen fantastischen Modellen in mehreren Maßstäben haben wir in einem großen Spielwarengeschäft entdeckt. Die farbenprächtigen „Popy Toy“-Modelle ① fordern zum Sammeln geradezu heraus. Preis je nach Größe zwischen 10 und 40 Mark. Vertrieb: Bienengraeber & Co, 2000 Hamburg 54. Das ist der Joystick für den Profi-Spieler ②: Das Prachtstück wird in der Reihenfolge des Bestelleingangs in reiner Handarbeit hergestellt! Seine Merkmale: Präzise in der Steuerung, Dauerfeuerschalter, aus Messing gedreht und ideal in der Handhabung. Die Auflage ist limitiert.



SCHENKBAZAR

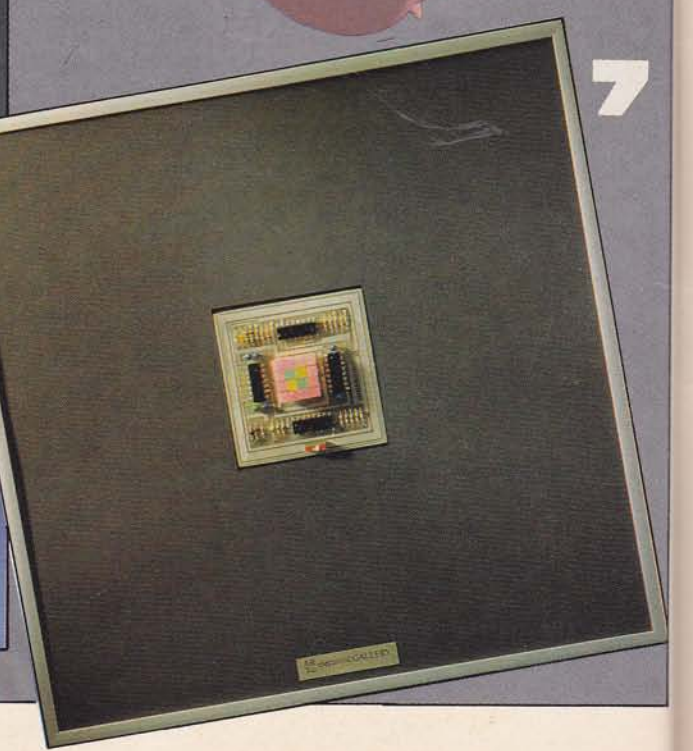
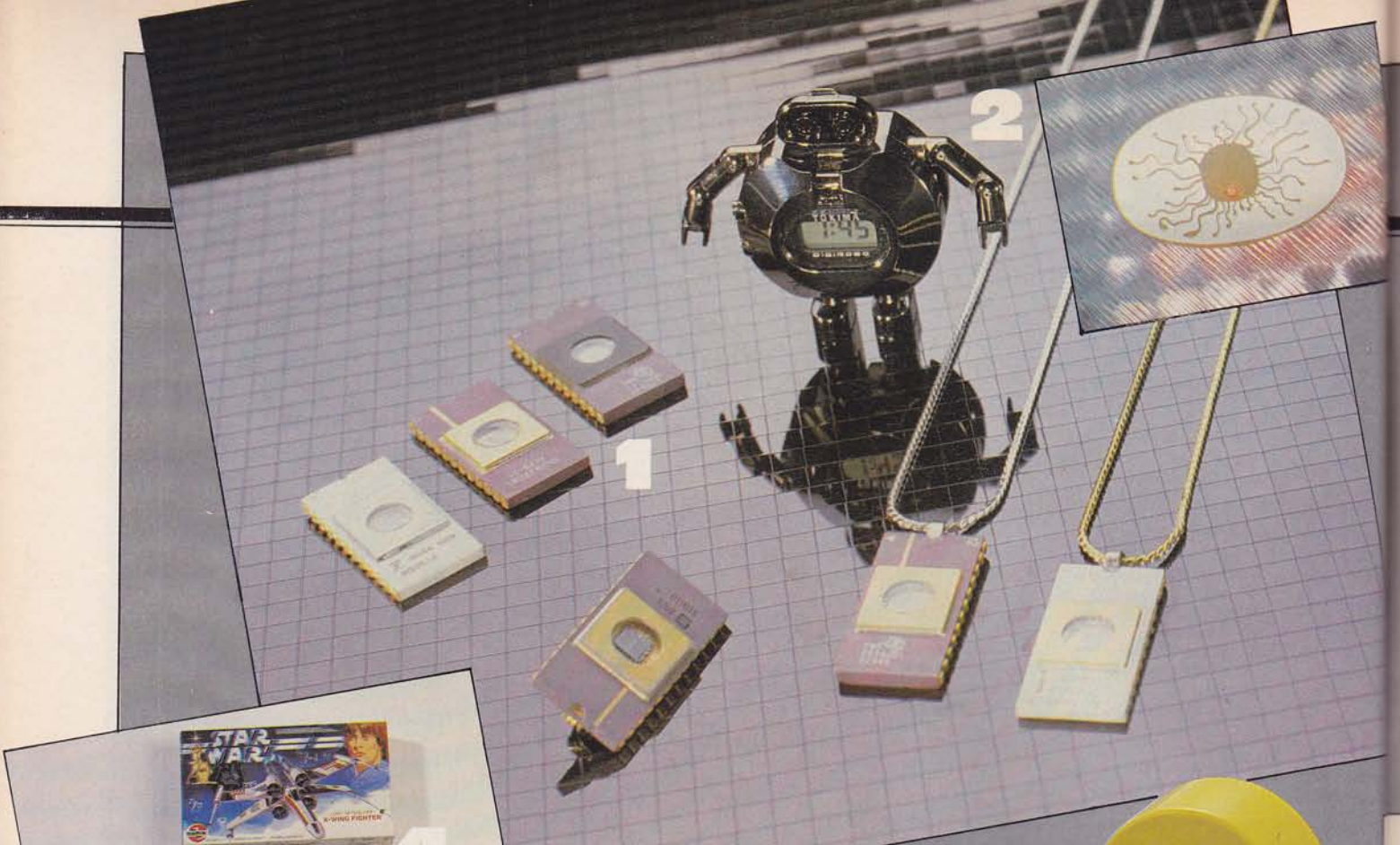
mit
fan-
Maß-
spiel-
ben-
for-
aus.
und
Co.
stick
cht-
stel-
ge-
der
Mes-
tha-
tiert

Bezugsquelle: Teleshop, Postfach 32 32 15, 2000 Hamburg 13. Circapreis einschließlich Namensgravur 220 Mark. Der VIDEOPLEXER aus dem Hause Dynamics, empfohlener Verkaufspreis 298 Mark, faßt acht Atari-kompatible Cassetten und wird durch Einstecken in den Cassetenschacht angeschlossen. Die Spiele sind durch Druck auf die Sensortasten einfach anzuwählen (3). Erhältlich überall im Fachhandel. Bezugsquellennachweis: Dynamics, Postfach 11 20 05, 2000 Hamburg 1. Von der Sandy Electronic Vertriebs GmbH, Postfach 440246, 8000 München 44 kommt das „Chafitz“-Modular Game System. Ein Schachcomputer, mit dem man nach Modultausch z. B. auch Dame, Reversi oder 17 + 4 spielen kann.

Das Grundgerät ist nicht billig: Einschließlich Steinitz-Schachmodul kostet der „Chafitz“ (4) 1098 Mark. (Im Bild ist er mit dem 17 + 4 Modul zu sehen). Der Preis für die Module liegt zwischen 149 und 399 Mark. Hersteller des BOSS-Joystick (5) ist WICO. Der BOSS überzeugt durch massive Bauweise, präzise Steuerung und Griffbarkeit. Vor allem: Er paßt sowohl für Atari VCS und die Computer als auch zum Commodore 64 und VC 20. Mittels Adaptor können auch Apple II, TRS 80, Philips und TI-Besitzer mit dem BOSS spielen. Er kostet 89 Mark (empfohlener Verkaufspreis) und ist im Fachhandel erhältlich. Bezugsquellennach-

weis durch harman Deutschland, Hün-derstr. 1, 7100 Heilbronn. Gleich zehn VideoCassetten schluckt der ROMS-CANNER (6), der Ihnen das zuweilen lästige Cassettenwechseln erspart. Durch Tastendruck wählen Sie eines Ihrer zehn Lieblingsspiele an und in Sekundenbruchteilen ist die Spielbereitschaft hergestellt. Diese Kommandozentrale für den Atari CX 2600 kostet 240 Mark (empfohlener Verkaufspreis) und ist im Fachhandel erhältlich. Bezugsquellennachweis durch harman Deutschland, Hün-derstr. 1, 7100 Heilbronn.





TELEMATCH- GESCHENKBAZAR

Kleine, schicke und schon heute seltene Original-EPROMS ① in drei Farbstellungen gibt es per Nachnahme für 54,50 Mark bei Ready, Postfach 323215, 2000 Hamburg 13. Zur Wahl stehen weiß/messing, schwarz/messing und schwarz/schwarz. Dazu gehören passende Gold- bzw. Silberkettchen. Zu haben auch mit Anstecknadel.

Circa 89 Mark kostet die witzige Roboteruhr ② mit dem Namen „Digirobo“, hergestellt vom Spezialisten Tokima, die wahlweise als Armbanduhr getragen oder als Tischuhr aufgestellt werden kann. „Digirobo“ sollten Sie sich für Anfang Januar vormerken. Nach letzten Informationen ist die Lieferung noch nicht eingetroffen. Bezugsquellennachweis: Bienen-graebler & Co, Kronsaalweg 29, 2000 Hamburg 54. Gedruckte Schaltung und Blinkdioden sind die Merkmale dieser

im Oval 4 x 6 cm großen Brosche, die komplett mit Knopf-Batterien geliefert wird. 84 Mark Bei Pro Domo, Postfach 1006, 5100 Aachen. Eine FTZ-Nummer hat das originelle PICK ME-Tastentelefon ③ leider nicht und ist infolgedessen für den Gebrauch in der Bundesrepublik nicht zugelassen. Einfach als Objekt verwenden! Kostet 198 Mark plus 10 Mark für Nachnahme bei Daniel H. Heischreck, Postfach 32 33 34, 2000 Hamburg 13. Airfix hat eine Reihe von „Star Wars“-Modellen, wie den X-Wing-Fighter von Luke Skywalker oder den Snowspeeder ④ des Helden im Programm. Überall im Spielwarenfachhandel für etwa 20 Mark erhältlich. Der „Interceptor“ ⑤ ist ein futuristisches Automodell in bester „Mad Max“-Manier. Ausgangstyp für diesen mit Elektromotor und Leuchtdioden ausgestatteten Renner ist ein Ford

Turbo. Vier verschiedene Wagen sind in der Reihe „Mad Police“ (Hersteller: Fujimi, Vertrieb: R. Schreiber, Keplerstr. 8 - 10, 8510 Fürth) erschienen. Kostenpunkt: 27,50 Mark. Erhältlich bei Comi-Contact, Schrötterringkweg 9, 2000 Hamburg 76. Ebendort ist auch, exklusiv in Deutschland, der Bandai-Superroboterbausatz ⑥ mit detailliertem Innenleben und Leuchtdioden für 65 Mark zu haben. Über zwanzig weitere Modelle der Serie bietet dieser Spezialist außerdem an. Das „Objekt Bild“ aus der „Non Art Gallery“ kostet 285 Mark. Im rot-grün-gelben Karree wechseln die Farben ständig. Der Beschauer wird in dem 30,5 x 30,5 cm großen Objekt im matten Aluminiumrahmen immer neue Abläufe und Konfigurationen entdecken. Kommt von Pro Domo, Postfach 1006, 5100 Aachen ⑦.

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. 2 174 757

GANDALF

Die Erde ist am Ende. Zur Rettung erscheinen den Menschen göttliche Boten in kristallinen Raumschiffen. Die Naturkatastrophen enden und allmählich beginnen die Menschen in Frieden eine neue Kultur aufzubauen. Dies ist in Kürze die Story von Gandalfs neuester LP „Another Horizon“. TeleMatch bringt hier ein Portrait des eigenwilligen Musikers.

von ALFRED GÖRGENS

Gandalf heißt eigentlich Heinz Strobl. Er wurde am 4. Dezember 1952 in Pressbaum bei Wien geboren und brachte nach Volksschule und Realgymnasium eine Ausbildung zum Nachrichtentechniker hinter sich. Mit vierzehn Jahren begann er auf einer selbstgebauten Elektrogitarre zu zupfen. Nachdem er seine erste „echte“ E-Gitarre bekommen hatte, gründete er eine eigene Band. Das war 1968. Die Jungs spielten Songs von den Beatles, Stones und Kinks.

Während der 70er Jahre spielte Heinz in verschiedenen kleineren Bands, die regional auftraten. Hier begann er, erste eigene Kompositionen in die Live-Auftritte einzubauen.

Bei allem Spaß an der Musik, mußte der junge Musiker auch ans Geldverdienen denken. Er nahm eine Stelle als Techniker bei der Flugsicherung an. Zu dieser Zeit wurden bereits von vielen Rockmusikern Synthesizer verwendet, deren klangreiche Möglichkeiten Heinz Strobl faszinierten. Doch derartige Geräte waren damals für Amateure unerschwinglich. Der ehrgeizige Künstler begann mit dem Selbstbau eines Synthies. Bald konnte er ihn bei Live-Konzerten einsetzen.

Heinz Strobl stellte rasch fest, daß er durch das Zusammenspiel mit der Band in seiner Kreativität stark beeinträchtigt wurde. Die Vorstellungen der einzelnen Musiker gingen einfach zu weit auseinander. Heinz trennte sich von der Gruppe und begann zu Hause mit verschiedenen Tonbandgeräten, dem Eigenbau-Synthies einer Orgel und seinen Gitarren zu experimentieren. Allmählich kam er auf die Art von Musik, die er machen wollte. Das war 1977.

Jeder ersparte Groschen wurde nun verwendet, um Musikinstrumente anzuschaffen. Irgendwann gab es dann den Mini-Moog-Synthesizer. Neben den kreativen Eigenbrödeleien spielte Heinz Strobl hin und wieder in einer Band, die er „Beginning“ nannte, was für ihn den eigentlichen Anfang seiner Kreativität markierte, wie er sich heute erinnert. Mit seiner Band spielte er nur noch eigene Titel.

1979 nahm Strobl mit „Beginning“ in einem noch sehr primitiv eingerichteten Vierspur-Studio eine Tonbandcassette auf, die dann vervielfältigt und im Bekanntenkreis verteilt wurde. Bei den Freunden fand die

Musik viel Anklang, wenngleich sie qualitativ für eine Plattenproduktion noch nicht ausreichte. Auch Heinz Strobl selbst war mit der Musik nicht wirklich zufrieden.

Dann kam das Jahr 1980. Der junge Musiker rüstete sein Studio mit einer hochwertigen Achtspur-Maschine aus. Nun sollte es „richtig“ losgehen. Tage und Nächte bastelte Strobl an den Aufnahmen für eine erste Plattenproduktion, völlig unerfahren, ganz allein und nur den inneren Empfindungen gehorchend. Das produzierte Werk hieß „Journey To An Imaginary Land“. Mit dem fertigen Mastertape machte sich Heinz auf den Weg zu Österreichs Plattenfirmen. Zu seinem Erstaunen griff gleich die erste (WEA-Musik) zu und veröffentlichte die LP. Seine Musik wurde von Anfang an als „märchenhaft-mystisch“ charakterisiert. So verbarg sich Heinz Strobl hinter dem Pseudonym GANDALF, dem Namen des positiv denkenden Zauberers aus Tolkiens „Der Herr der Ringe“.

Die erste LP kam gut an und wurde auch in Holland, Belgien, Dänemark, Deutschland und der Schweiz veröffentlicht. Nur ein Jahr später, 1981, produzierte GANDALF bereits die zweite LP: „Visions“. Bei dieser Produktion gesellte sich sein Freund Robert Julian Horky als Flötist und der Tabla-Spieler Jatinder Thakur dazu.

Zusammen mit „Visions“ präsentierte

GANDALF seine Musik zum ersten Mal live, als Multivisions-Dia-Show mit dem Fotozauberer Helmut Kappel. Es folgten weitere Konzerte innerhalb Österreichs. Mit den gleichen Musikern, die für die Live-Auftritte zur Verfügung standen, nahm GANDALF im Anfang 1983 die LP „To Another Horizon“ auf. Dieses Werk stellt zweifellos den einstweiligen Höhepunkt in der musikalischen Entwicklung des Künstlers dar.

Dieses Lob verdient allerdings in erster Linie die musikalisch Ausstrahlung der LP und weniger die Geschichte vom „Tag X“, der die Menschen bedroht und alles in ein vernichtendes Chaos stürzt. Der eigentliche Charakter von GANDALF kommt bei den Stücken vollständig zum Ausdruck, nämlich das positive Denken und der harmonisierende Einfluß des Zauberers aus Tolkiens Märchen, den Heinz Strobl ja darzustellen versucht.

Die Melodien von „To Another Horizon“ sind unchaotisch, musikalisch „vollmundig“ und in jeder Hinsicht einfach schön. Das Publikum würdigt diese Leistung entsprechend. Über 50.000 Platten sind inzwischen verkauft. Und ein neues Werk wartet auf Veröffentlichung. Dazu sind Konzerte in der Schweiz, Holland und möglicherweise auch in Deutschland geplant.

Heinz Strobl über seine Live-Auftritte: „Durch die Herausforderung der lauschenden Menge ist meine Musik gegenüber den Plattenaufnahmen um vieles dynamischer, rhythmischer und intensiver. Rockige Gitarrenpassagen wechseln mit lyrisch-verträumten Flöten- und Synthesizer-Soli. Bekannte Themen fächern sich zu Improvisationen auf, um an deren Höhepunkt wieder zum ursprünglichen Thema zurückzukehren.“



Heinz Strobl: Konzentrierte Arbeit am Synthesizer

KLEINANZEIGEN

Super! Verkäufe Philips G 7000 + Cassetten: Nr. 2, 9, 11, 12, 15, 17, 22, 24, 38, und Verkehr. Angebote an: Christian Jurisch, Husserlstr. 2, 7800 Freiburg, Tel. 211392

Verkäufe neuwertig ATARI-Cass. Superman, Soccer, Haunted House + Golf pro Stück nur DM 40,-. Earthworld für DM 85,-Alles zusammen für DM 230,-. Versand per Nachnahme. Bei Interesse ab 18.00, Tel. 040/ 404712

CBS Colecovision für DM 450,-+ Donkey Kong, Smurf DM 100,-, Zaxxon DM 120,-, Venture DM 100,-, Turbo für DM 200,-+ Cockpit. Alexander Becht, Oberliederbach 38a, 6237 Liederbach, Tel. 0611/ 306884, Cass. mit Rechnung

ATARI VCS 2600 — komplett — 6 Monate alt — 8 Cassetten, Pac Man, E.T., Miner 2049, Pitfall, Yars Rev. Superpreis: DM 600,-. Tel. 02232/ 47812 oder 73243, Ernst Zilliken, Schlaunstr. 2, 5040 Brühl

Kaufe alles für ATARI VCS! Spiele, Drehregler, usw. billigst. Angebote bitte an: Martin Schuster, Pfauenstr. 11, 7920 Heidenheim

Verkäufe neuwertiges ATARI VCS mit 4 Cass. Star Wars, The Empire Strikes Back, Asteroids, Frogger, Phönix, zusammen für DM 450,-. Heiko Rühl, 6102 Pfungstadt, Tel. 06157/6177

Verkäufe für ATARI Tutankham, Vanguard, Venture, Polaris für je DM 90,-, E.T. für DM 50,-, LCD-Game Rambler, Galaxian, Terror House für DM 60,-, Olaf Zander, Körkfen 9, 4600 Dortmund 50

Philips-Cassetten, preiswert abzugeben. Jede Cass. nur DM 49,-. Lieferung erfolgt per NN. Anrufen bei Martin Fröscher, Tel. 0621/ 813360. Ran an's Telefon, solange der Vorrat reicht.

TI 99 4/A!!! Und es geht ab! Harte Ext. Basic Powerspiele! Ab DM 5,-! Info gg. -80 Marke bei J.E. Schubert, Londonstr. 9, 3400 Göttingen. Endlich Action im Winter! Jetzt aber auf zur Post!

ATARI VCS + Donkey Kong zu verkaufen: DM 220,-. Cass. einzeln: River Raid DM 70,-, Starmaster DM 95,-, E.T. DM 95,-, Vanguard DM 95,-, Demon Attack DM 75,-. Gerät erst 3 Monate alt. Näheres unter Tel. 0611/471192 nach 18.00 h. Peter Bechler, Atzelbergstr. 13, Ach0 FFM

Tausche Swordquest „Earthworld“ — neuwertig — gegen Pitfall, Videochess, Jungle Hunt, Galaxian. Marco Kremer, Lehenweg 1, 3575 Kirchhain, Tel. 06422/3383

Achtung! CBS Colecovision Telespiele mit den Cass. Donkey Kong, Zaxxon, Venture, Cosmic Avenger. Zusammen für DM 600,- zu verk. Alles auch einzeln. Anrufen 17.00 - 20.00 h. Tel. 0721/34343

Verkäufe Philips G 7000 + Cass. 4, 22, 34, 37, 38, 39, 42, 43, 44 + Atlantis für DM 900,-. Lothar Ries, Gasse 5, 6432 Heringen 1, Tel. 06624/1842

Verkäufe CBS Colecovision mit 3 Cassetten, Donkey Kong, Zaxxon, und Cosmic Avenger. 4 Monate alt. Kaum gebraucht. Für DM 600,-. J. Knies, Schopstr. 26, 2000 Hamburg 19, Tel. 040/495707

VC/C BM 64 Software z.B. Spielhallenspiele u.a. günstig abzugeben! Gratis-Information bei A. Schladitz, Pillnitzer Weg 33a, 1000 Berlin 20. Demnächst Zaxxon!

Phillips G 7000 Telespiele mit Cassetten Nr. 1, 2, 4, 6, 11, 18, 22, 29, 34, 38, 39, 41, 43, für DM 800,- zu verkaufen. T. Götzfried, Tel. 0941 /85823

Verkäufe: Mattel Intellivision für DM 250,-. Star Strike DM 80,-, Sea Battle DM 80,-, Elektronik Detektiv (Battlezie) DM 60,-, Space Battle DM 60,-, Armour Battle DM 70,-, Tron I DM 90,-, Tel. 02203/62311

Biete DM 100,- für Schaltplan (Service-Unterlagen) der CBS-Coleco-Konsole zwecks Einbau eines Videoausgangs. Diskretion zugesichert. Zuschriften unter Chiffre XYZXYZ an den Verlag

Verkäufe: Philips G 7000 mit Cassetten Nr. 4, 16, 22, 25, 35, 38, 39, 42, 43, Atlantis für DM 800,-, auch einzeln, neuwertig R. Pradella, Schlesische Str. 23, 8380 Landau/Isar, Tel. 09951/ 1626 ab 14.00 h

ATARI 2600 originalverpackt mit 6 Cassetten: Pac Man, Raiders, Centipede, Jungle Hunt, E.T. Golf, Tel. 0221/35 23 01

Verkäufe neuw. ATARI VCS + 8 Cass.: Star Raiders, Pitfall, Ms. Pac-Man, Star Wars, Space Inv., Defender, Missile Command, Asteroids, um DM 800,-. Neupreis DM 1.400,-. Thomas Stupica, Hirschlandhof 7, 7300 Esslingen, Tel. 0711/316707

Verkäufe ATARI VCS mit Joystick und 9 Cassetten — Pitfall, Vanguard, Pac-Man, Riddle of the Sph., Indy 500 (mit Drehregl.), Spys, Space Inv. Defender, Basketball — für DM 980,-(Neupreis: DM 1.519,-), H. Koschel, Kreishausstr. 13, 4990 Lübbecke 1, Tel. 05741/ 4697 ab 19.00 h

Freie Mitarbeiter zum Entwickeln und Programmieren von neuen Telespielen gesucht. Interessenten richten ihre Zuschrift an: Fa. Neutron, Am Friedhof 1, 8720 Schweinfurt

Supergünstig! Cassetten für ATARI VCS: Centipede, River Raid, Vanguard, Phönix, Pitfall, Defender, je DM 80,-; Asteroids, Pac Man, Skiing, je 50,-; alles 1a, ich handle, H. Schmidt Sinsheimerstr. 45, 6907 Nußloch, Tel. 06224/12122

Ein teures Telespiel kaufen? Einen teuren Computer kaufen? Für DM 980,- bekommen Sie beides zusammen! ATARI 400 + 48K + mech. Tastatur + ATARI Recorder 410 + Basic-Modul + 2 Joysticks und... Über 40 Superspiele in Maschine! Spielhallenqualität! Für DM 980,- unter Tel. 02962/3535

Williams-Flipper-Hot Tip günstig abzugeben für nur DM 680,-VB. Steffen Lang, Saalburg 90, 6369 Nidderau 1, Tel. 06187/ 3160. Extras: Mehrfach-Bonus; Extraspiel + Kugel Möglichkeit

Verkäufe für ATARI: Zu je DM 75,-: Atlantis, Berzerk, Defender, Vanguard, Centipede, je DM 95,-. Earthworld DM 89,-, H.House DM 59,-. Missile Command DM 45,-. Alexander Glied, Wildermuthring 85, 2000 Hamburg 62, Tel. 040/ 5209653

Verkäufe Interton VC 4000 Telespielcassetten Nr. 1, 2, 3, 18, 23, 27, 32 für je DM 30,-. Gut erhalten. Anfragen (+ Rückporto) an: Michael Kurzenberger, Köpfelweg 12, 6900 Heidelberg

Mattel Intellivision Telespiel mit den Cassetten: Space Hawk, Soccer, Dracula, Star Strike, Tron I, Topzustand für DM 650,- zu verkaufen (Neupreis ca. DM 1.100,-) Tel. 08765/1352

ATARI 400/800/600XL - Software Tausch oder Verkauf (billigst). Ständig neue Programme. Kostenlose Liste bei H. Stangor, 5090 Leverkusen 1, Alte Garten 22, Tel. 0214/61304

Sinclair ZX 81 sowie diverse Cassetten für ATARI VCS, z.B. Vanguard + Space Invaders. Tel. 06631 /6308 von 14.00 -20.00 h.

Colecovision Grundgerät + Cassetten: Donkey Kong + Zaxxon + Smurf + Cosmic Avenger günstig zu verkaufen. Fast neu (Garantie!) Bestzustand VB: 30% unter Neupreis! Oliver Franz, Tel. 02234/ 84826

Verkäufe Palladium-Video- Computer-Spiel + 12 Cassetten DM 500,-!!! VHS. Tel. 07253/ 4478

ATARI VCS, 12 Cassetten +Drehreglerpaar in tadellosem Zustand zu verkaufen. Komplett ca. 40% vom Neupreis, einzeln nach Abmachung. Ruft an bei Frank Fastabend, Tel. 06047/ 1888

ATARI VCS-Cassetten zu verkaufen, u.a. Pac-Man, E.T., Atlantis, Star Wars, Sky Jinks; alle mit Original-Verpackung zwischen DM 30,- und DM 50,-. Zu erfragen unter Tel. 02331/ 64854

ATARI VCS mit 6 Cassetten: Vanguard, Phönix, Missile, Command, Room of Doom, Dodge EM, Air Sea Battle für DM 550,-(Neupreis DM 800,-) Marcel Straub, Tel. 0711/80 36 08

Verkäufe ATARI VCS mit 16 Top-Cass. (z.B. Vanguard, Frogger, Demon Attack, Defender, Pac Man, Tapeworm, etc.) ca. 1/2 Jahr alt gegen Gebot. Franz Korfmacher, Jagenbergstr. 29, 4000 Düsseldorf 13

Verkäufe CBS Colecovision mit Donkey Kong, Smurf, Venture, Zaxxon: VHB DM 780,-, Böhm, 8900 Augsburg, Tel. 0821/57 85 44

Suche ATARI-Cassetten! Biete Bansai-Taschenspiel „Haunted House“ (neuwertig!) und Faller Auto-Rennbahn, viel Zubehör, über DM 1.000,- wert. Peter Müller, Postfach 815, 3105 Fassberg

Verkäufe ATARI VCS + Defender + Armidar + Space Inv. + Star Raiders für DM 450,-(Neupreis ca. DM 900,-) M. Neumann, Schlehdornweg 9, 2730 Zeven

ATARI VCS + 4 Cass. (VCS + Pac Man: DM 260,-; Vanguard, Centipede, Star Raiders: je DM 99,-) Alles zus. DM 539,-. Philips Elektronikboxen 2003/ 2004/2005: DM 199,-. Schachpartner 2000: DM 99,-. Tel. 07121/37 05 63

Hallo ATARI-Fans! Verkaufe VCS + 12 Topcass. wie Frogger, Video-Pinball, Phönix, Missile Command, Haunted House, Air Sea Battle, Asteroids, Chopper Command, Indy 500 + Spezialregler, Combat, Starmaster, Adventure für DM 780,-, Neupreis DM 1.849,-! Martin Obereisenbuchner, Marienplatz 2, 8250 Dorfen, Tel. 08081/3543; 17.30 — 20.00 h

Verkaufe für ATARI VCS: Basic Programm, Tastatur, Space-Ship, und Carnival, nur komplett nur DM 200,-. Andreas Nowak, 1000 Berlin 20, Tel. 030/3668103

Verkaufe ATARI-Cassetten ab DM 30,- u.a. Cosmic Arc, Star Wars: The Emp. str. back, Demon Attack, Pitfall und Frogger. Markus Erken, Tel. 06102/38965 ab 15.00 h

Verkaufe ATARI Cassetten Pitfall, E.T., Space Invaders, Ice Hockey, je DM 79,-, Tic-Tac-Toe, DM 39,-, Night Driver incl. Drehregler DM 99,-. Best. per Verrechnungsscheck bei Günter Baumgartl, Boxberggring 41, 6900 Heidelberg

Verkaufe CBS Colecovision mit den Cass. Donkey Kong, Schlumpf. Preis auf VB. Angebote an Rudi Broschku, Mundsburger Damm 41, 2000 Hamburg 76, Tel. 040/229 12 71

Interton VC 4000 Video Computer inkl. 27 Cass. wegen Aufgabe der Telespielerei günstig zu verkaufen NP. ca. DM 2.800,-VP DM 1.500,-. T. Simon, Bleichstr. 51, 6100 Darmstadt, Tel. 06151/89 54 69

Versch. Spectravision Cass. zu verkaufen für ATARI und CBS Coleco. Liste anfordern: Tel. 06322/64404

Verkaufe Intellivision-Konsole mit den Cassetten Tron II, Nite Stalker und Sub Hunt für DM 300,-. Sehr gute Qualität, nur 9 Monate alt. Bei R. Erdbrügger, 4972 Löhne 4, Tel. 05732/7451

History Club sucht Teilnehmer für ein Computer-veraltetes Briefspiel! Wollen Sie in Ihrer Freizeit die Schlacht von Waterloo führen oder z.B. Napoleons Frankreich regieren? Info bei N. Krähe, Günthersburgallee 73, 6000 Frankfurt 60

Verkaufe: ATARI VCS und 12 Cass.: Pitfall, Defender, Asteroids, Invaders, Missile C, Berzerk, Basketball, Dodge 'EM, King Kong, Swordquest, Combat, Flipper. Auch einzeln. Tel. 02932/35315

Verkaufe Intellivision für DM 200,- sowie Cass. Skiing DM 50,-, Star Strike DM 40,-, Tennis 50,-, Soccer DM 50,-, Space Hawk DM 30,-, alles 4 Wochen alt und einwandfrei. Tel. 02855/17354. Habe auch Beauty&Beast DM 80,-, Demon Attack DM 80,-.

ATARI VCS - wenig gespielt - mit folgenden Cass. zu verkaufen: Defender, Swordquest (Earthworld), Skiing, Starmaster. Alles zusammen für lächerliche DM 440,-. U. Rüttschle, Tel. 07158/4774

Verkaufe sehr günstig Telespiel Philips G 7000 mit Cass. Nr. 37 Affenjagd, Nr. 38 Supermampfer, Nr. 39 Freiheitskämpfer und Kinder im Verkehr I. Wenig gebraucht! Tel. 0561/45749

Verkaufe f. ATARI VCS: Point-Master, Joysticks DM 90,-, Paddles DM 35,-, Cass. Nightdriver DM 40,-, Combat DM 25,-, Atlantis DM 45,-, Cosmic Arc DM 45,-, Kaboom DM 50,-, K.H. Tisch, Op'n Kamp 10, 2241 Wrohm, Tel. 04802/218

GRAWERT TELESPIELE

Karl-Marx-Str. 46, 1000 Berlin 44

Super-Sonderpreis



Galaxien	99,-
Vanguard	99,-
Centipede	99,-
Phoenix	99,-

Bestellung per Postkarte. Wir liefern per Nachnahme oder per V-Scheck (Bei Nachnahme + 4,50 Porto)

SUPER-SPAR-PREISE

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

fdv fircher
direkt versand

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

Video-Spezial

Riesenauswahl Video/S-8 /Hefte (z.B. Climax, CD, Rodox, etc.) Preisl. + Prospekt kostenlos

Werbeangebot: Climax-Cass., 1 Std. DM 70,-, 3 St. DM 180,- (Scheck/Scheine) VHS, Beta, VC2000

Exquisit/V7

Beltstr. 82, NL-75 CL Enschede

JETZT ZUGREIFEN!

DIE ERSTEN 10 EINSENDER ERHALTEN EINE ÜBERRASCHUNG!

- | | | | |
|--|-------|---|-------|
| <input type="checkbox"/> CBS-COLECO | | <input type="checkbox"/> MATTEL INTELLIVISION | 375,- |
| <input type="checkbox"/> INKL. DONKEY KONG | 499,- | <input type="checkbox"/> BASKETBALL | 27,- |
| <input type="checkbox"/> TURBO | 269,- | <input type="checkbox"/> AUTO-RACING | 85,- |
| <input type="checkbox"/> COSMIC AVENGER | 129,- | <input type="checkbox"/> PITFALL | 129,- |
| <input type="checkbox"/> ZAXXON | 145,- | <input type="checkbox"/> SUPERCobra | 139,- |
| <input type="checkbox"/> SMURF | 129,- | | |
| <input type="checkbox"/> ATARI CX 2600 INCL. PAC-MAN | 298,- | | |
| <input type="checkbox"/> KEYSTONE KAPERS | 125,- | <input type="checkbox"/> PITFALL | 125,- |
| <input type="checkbox"/> STADT DER GEHEIMNISSE | 129,- | <input type="checkbox"/> PHOENIX | 129,- |
| <input type="checkbox"/> GESAMTKATALOG DM 1,- (BEI BESTELLUNG KOSTENLOS) | | | |
- EINFACH ANZEIGE AUSSCHNEIDEN UND EINSENDEN AN:



VIDEO FILM CENTER

VERSAND PER POSTNACHNAHME

3250 HAMELN 1
THIEWALL 8
TEL. 05151/51329

1. BERLINER TELESPIEL-CENTER

Berlins größte Auswahl
an Video-Games
für Mattel, Atari, CBS
ATARI 600 XL DM 549,-

Software vorhanden
Preisliste gegen 1,- in Briefmarken

Tonstudio Tempelhof

Tempelhofer Damm 232 · 1000 Berlin 42
Tel. 752 20 65 · U-Bhf. Ullsteinstraße



Ein Riesenspaß - die neuen Telespiele!

Wir haben Sie!

- Top Angebote
- Top Preise
- Top Service

Gratis Infos anfordern!

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



BHK-ELEKTRONIK VERSAND ANGEBOTE DES MONATS

ATARI 400, incl. 16K Ram, Netzteil, Joystick und DONKEYKONG mit 4 Bildern nur DM 465,- VC-64 nur DM 645,-. Über 1500 verschiedene Softwareangebote, sowie vielfältiges Zubehör. Bitte System angeben bei Anfragen.

HÄNDLERanfragen erwünscht. Bei Computern und Telespielen sind Sie richtig bei:

BHK-B.u. H. Kattner, Klausenburgerstr. 166, 6100 Darmstadt, Tel. 06151 / 3152980 u. 312090

XONOX: für Atari und Coleco
Jede Cassette nur DM 119,-
Joystick
Competition Pro
Der Sieger
Sofort lieferbar!



nur DM 60,-

Superpreise

Fordern Sie unsere kostenlosen Preislisten an.

ACTIVISION

für Atari:	nur DM
Pitfall!	118.-
River Raid	90.-
Enduro	114.-
Robot Tank	114.-
Decathlon	115.-

IMAGIC

für Atari:	
Atlantis	55.-
Cosmic Arc	55.-
Imagic für Mattel:	
Safecracker	121.-
White Water	122.-
Moonsweeper	122.-
Fathom	122.-
Dracula	121.-
Tropical Trouble	123.-

*Für Coleco gleicher Preis

TIGERVISION

für Atari:	
Miner 2049er	117.-
Polaris	118.-
River Patrol	115.-
Springer	118.-
Star Trek	117.-
Buck Rogers	115.-
Congo Bongo	116.-



für Atari:	nur DM
Jungle Hunt	115.-
Centipede	113.-
Vanguard	115.-
Moon Patrol	85.-
Battlezone	85.-
Pole Position	114.-

Grundgeräte	nur DM
CBS Coleco-Vision	165.-
incl. Donkey Kong	515.-
Mattel Intellivision	
incl. Triple Action	398.-
Vectrex-Grundgerät	
incl. Mine Storm	470.-
Atari Grundgerät	
incl. Pac-Man	320.-

Wir garantieren für einwandfreie Originalware der Hersteller.

**Wir haben sie!!!
Die Telespiel-Kassetten, die in Deutschland erst im nächsten Jahr auf den Markt kommen werden. Da wir große Mengen für Sie disponiert haben, können wir Ihnen schon in ca. 4-5 Wochen, also noch rechtzeitig vor Weihnachten, diese Kassetten zu einem unglaublich günstigen Preis bieten.**

COLECO

Coleco für Coleco:	nur DM
Dracula	125.-
Mr. Do!	129.-
Time Pilot	130.-
Rocky	128.-
Wild Western	129.-
Buck Rogers	120.-

Tigervision für Coleco	
Miner 2049er	165.-
Dieses Spiel hat 11 verschiedene Bilder.	
Time Runner	165.-
Coleco für Mattel:	nur DM
Donkey Kong jr.	120.-
Pepper 2	128.-
Mr. Do!	122.-
Wild Western	128.-

Activision für Mattel:	
Dreadnaught Factor	128.-

**Bestellung einfach auf eine Postkarte schreiben und ab an:
Telespiel-Versand. Inh. Bärbel Hubert
Schulhausstr. 40
7880 Bad Säckingen**

Wir liefern per NN. oder mit V.-Scheck (+ 4,50 Versandspesen)

ACHTUNG: TELEFONISCHE BESTELLANNAHME TÄGLICH VON 13.00 - 14.00 UHR 07761/2855

Natürlich liefern wir auch jedes andere Telespiel der bekannten Hersteller. Fordern Sie unsere kostenlosen Preislisten an.

ALLE SPIELE SOFORT LIEFERBAR !!!

Im nächsten TeleMatch:



Im höchsten Grade fantastisch: FANTASY SPECIAL

Gemeinsam mit den Kollegen von Electronic Games haben wir die schönsten Fantasy- und Rollenspiele, selbstverständlich für Videospiele-Systeme und Computersysteme, ausgewählt.

Was es mit den Schnittstellen zwischen Mikrocomputer und Peripherie für eine Bewandnis hat, erfahren Sie in der neuen Folge unserer Serie

Einstieg in den Computer

Achtung, G 7000-Besitzer! Gleich zum Jahresanfang bringen wir die **Joystick-Umbauanleitung**

Und für alle, die immer schon mehr über die Funktionsweise der Steuereinheiten wissen wollten
Joystick intern

Der Weg zum Ruhm

Eine Story, die durch tagespolitische Aktualität gewinnt

Testprogramm

Neue Spiele für alle Systeme mit vielen Computerprogrammen

Elektronische Musik

Helmut von Aakeren — ein Portrait

Und außerdem...

- Sie haben gewählt — Sie haben gewonnen: Die aktuelle **Videospiel-Hitparade mit doppeltem Umfang**
- Strategie & Taktik: Neue Tips und Tricks für Ihre Lieblingsspiele
- **Neu:** Coin Up-Classroom. Das wichtigste über neue Videoautomaten.
- Hand Held-Games, Stand-Alone-Szene und vieles andere mehr
- Spiel intern: In dieser Serie stellen wir David Snider, den Mann der „Magical Midnight“ vor



Heft 1/84 ist ab 21.12. 83 überall im Zeitschriften-Handel zu haben



CBS ColecoVision™ life-haftig in Bild und Ton.



Mit CBS ColecoVision™ geht's vor dem Bildschirm zu Hause life-haftig zu – fast wie in der Spielhalle.

Das gilt für die Auflösung im Bild und für die Effekte im Ton. Das gilt für die Schnelligkeit der Spiele und für die Zahl der Bilder auf dem Bildschirm. Für die Zahl der möglichen Spielzüge und für die Zahl der Ziele, die zu treffen sind.

CBS ColecoVision™ ist eine neue Generation unter den Videospielcomputern: 32 K ROM / 16 K RAM.

Mit dieser Speicherkapazität können sogar Cassetten mit 3 D-Effekt wie ZAXXON™ und mit über 40 Bildern wie TURBO™ gespielt werden. Jetzt können Sie sich auch die anderen Arcadespiele nach Hause holen, z. B. DONKEY KONG™ (bei der Console inbegriffen), SMURF™, COSMIC AVENGER™, CARNIVAL™, VENTURE™, GOLF™, WIZARD OF WORD™, MOUSETRAP™, LADY BUG™, SOLAR FOX™, LOOPING™, PEPPER II™, SPACE FURY™, SPACE PANIC™ und DONKEY KONG JUNIOR™

Tolle Videospiel-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 Videospiel-Cassetten. Im TURBO™ Ausbaumodul mit Lenkrad, Gaspedal, Gangschaltung und TURBO™-Cassette sind aufregende Rennspiele drin, die Sie im Schwierigkeitsgrad noch steigern können. Und das „Fenster zur Zukunft“ steht auch für einen regelrechten Familiencomputer offen. Lieferbar ab Frühjahr 1984.

ZAXXON

1ST 05055
2ND 05130



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

Ich zahl' doch nicht über 500 Mark für ein Spielzeug*, wenn ich fürs gleiche Geld einen richtigen Computer bekomme mit dem ich auch noch DONKEY KONG spielen kann.



Mit einem ATARI 600 XL habe ich mehr als nur Spaß. Er hilft mir zum Beispiel bei den Mathe-Aufgaben. Oder wenn ich ein Schallplattenarchiv anlegen möchte oder als Redakteur für meine Schülerzeitung Texte verarbeiten will... mit dem ATARI 600 XL ist das alles kein Problem.

Ich kann mir damit sogar selbst das Programmieren beibringen und dann mit meinen Freunden eigene Computer-Programme erstellen. So ist es nun wirklich leicht, in die Welt der Computer einzusteigen. Noch dazu, wo der ATARI 600 XL so einfach zu bedienen ist. Und sich fast uneingeschränkt ausbauen läßt.

Aber das ist noch nicht alles.

Der ATARI 600 XL ist nämlich auch ein Computer, der jede Menge Spaß versteht. Das

merkt man am besten, wenn man mit ihm mal ATARI spielt.

ATARI hat dafür ein Riesenangebot an tollen Programmmodulen. Mit irren Grafiken und einem wahnsinnigen Sound.

Darunter Superhits wie DONKEY KONG¹, PAC-MAN² oder CENTIPEDE. Und damit der Spaß nie aufhört, kommen ständig neue Module dazu.

Der ATARI 600 XL für schlappe 549,- Mark** Auch in Österreich und in der Schweiz erhältlich.

Das ATARI 600 XL Computer-System mit Schreibmaschinentastatur und eingebauter Basic-Programmsprache hat 16 K und kann auf 64 K ausgebaut werden. Es läßt sich an jeden normalen Fernseher anschließen. Das ATARI LERN-SET besteht aus dem ATARI Cassettenrecorder und der ProgrammCassette AUFGE-PASST aus der Serie SPIELEND LERNEN MIT ATARI. Das ATARI SPIEL-SET aus zwei Joysticks und dem ProgrammModul DONKEY KONG¹.

Bitte senden Sie mehr Informationen über das ATARI 600 XL Computer-System.

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Ich möchte auch kostenlos Mitglied im ATARI-Club werden.

ja nein

ATARI-Club, Postfach 6001 68, 2000 Hamburg 60

Offizieller Lieferant für Videospiele und Privat-Computer der Olympiamannschaften der Bundesrepublik Deutschland 1984.



ATARI
A Warner Communications Company
Mehr als Spaß.

* Atari CX 5200 ** unverb. Preisempfehlung © 1983 Atari Inc. All rights reserved.

Änderungen vorbehalten.

¹ © Nintendo 1981, 1983.

² © Namco 1982.