

TELE MATCH

Video-Spiele Computer-Spielprogramme Elektronik-Spiele

Mit **electronic GAMES** Magazine

IM TEST:
Die neuen Spiele von Atari, Coleco, Imagic, Intellivision, Sega und Xonox

EXTRA:
Was bringt der Duplikator?

REPORT:
Raubkopien

SPECIAL TEIL II:
Fantasy spielt eine Rolle

COMPUTER:
Einstieg + Fakten + Spiele + Programme

MINER 2049er
Was Sie über Bounty Bob wissen wollten

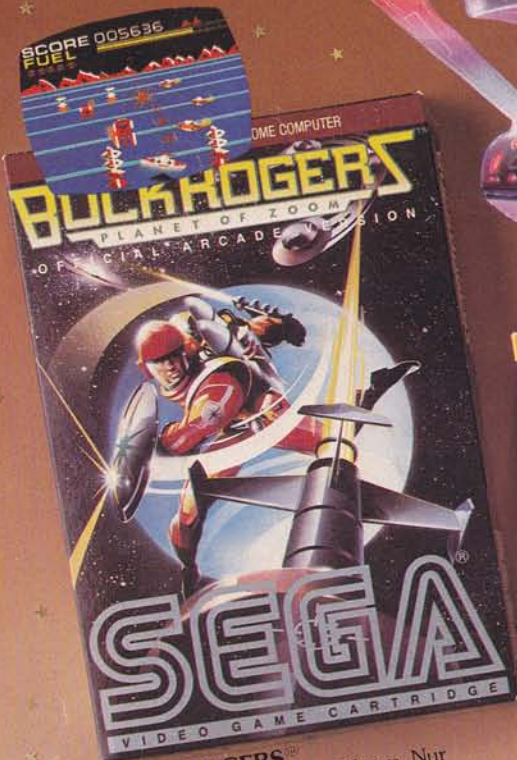
TIPS, TRICKS, TRENDS, NEWS



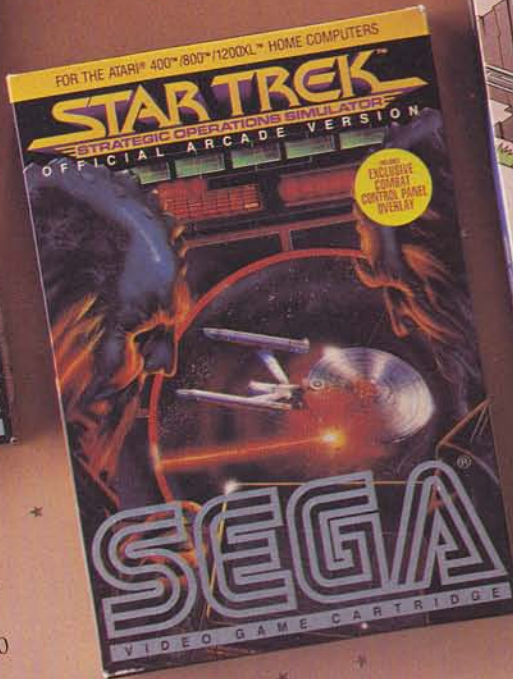
SEGA

Spielhallen-Action jetzt für zu Hause....

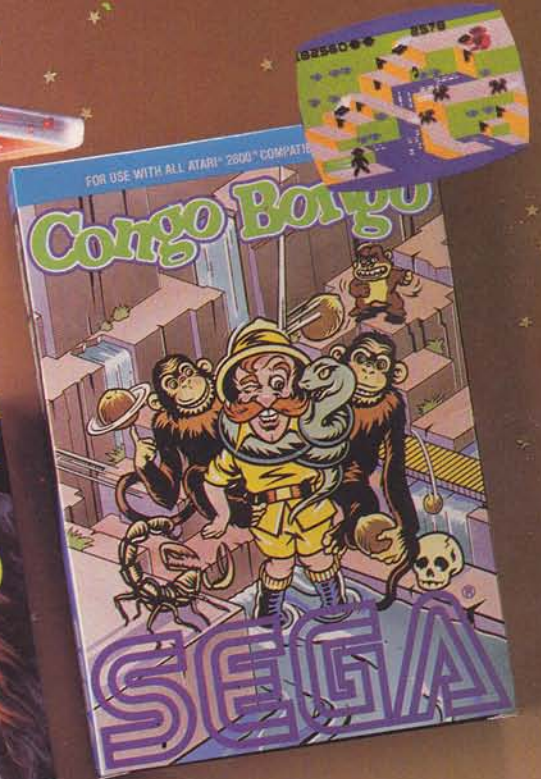
Video-Spiele + Computer-Software



BUCK ROGERS™
Da ist er – der Planet of Zoom. Nur Sie können seinen zerstörerischen Weg unterbrechen. Denn Sie sind Buck Rogers, der Weltraumheld des 25. Jahrhunderts.
Best. Nr. 3.60104 VG Atari VCS
Best. Nr. 3.61104 VI Atari Computer
Best. Nr. 3.62104 VI Commodore VC20
Best. Nr. 3.64104 VI Commodore 64



STAR TREK™
In Ihrer Hand liegt das Schicksal vom Raumschiff Enterprise – denn die Klingons haben mit ihren Angriffen begonnen. Geschicklichkeit und Konzentration bringen Sie weiter – vor! Sektor zu Sektor.
Best. Nr. 3.60103 VG Atari VCS
Best. Nr. 3.61103 VI Atari Computer
Best. Nr. 3.62103 VI Commodore VC20
Best. Nr. 3.64103 VI Commodore 64



CONGO BONGO™
Dumpe Trommeln kündigen die Gefahren des Dschungels an – können Sie trotz aller Widernisse Congo Bongo – den Urwald-Gorilla – besiegen?
Best. Nr. 3.60105 VG Atari VCS
Best. Nr. 3.61105 VI Atari Computer
Best. Nr. 3.62105 VI Commodore VC20
Best. Nr. 3.64105 VI Commodore 64



EDITORIAL



Auch im neuen Jahr hat das elektronische Spielvergnügen nichts von seiner Faszination eingebüßt. Im Gegenteil: Immer perfektere Spielmöglichkeiten mit dem Computer und den verschiedenen reinen Videospiele-Systemen durch neuartige Technik und immer ausgefeiltere Software (trotz vielfacher, berechtigter Kritik) der wichtigen Anbieter stehen zur Verfügung. Die Videoautomatenindustrie hat, wie am Anfang der Entwicklung des Spiels mit der Elektronik, wieder die Führungsrolle übernommen und jene Pionierarbeit geleistet, die uns in den kommenden Monaten die Kombination Computerspiel und Bild-

platte sogar zu Hause ermöglicht. Was das bedeutet, ist kaum vorstellbar, hat man diese neue Generation von Automaten noch nicht gesehen: Der Spieler wird quasi via Joystick zum Hauptdarsteller in einem Real- oder Zeichentrickfilm. Dieses Thema wird ein Schwerpunkt in unserer nächsten Ausgabe sein, steht doch Anfang Februar die Internationale Automatenausstellung (ima) in Frankfurt ins Haus.

Trotz dieser Perspektiven scheint die Stimmung unter den Videospieleanbietern eher verhalten. Von der Euphorie des vergangenen Jahres ist kaum mehr etwas spürbar. Wen wundert's, angesichts der Situation auf dem amerikanischen wie dem deutschen Markt? Da stapeln sich unzählige Spiele, verstauben neue Systeme in den Regalen des Einzelhandels. Und die Gerüchte mehren sich, werden aber auch faktisch fundiert, daß weitere namhafte Hersteller von Hard- wie von Software sich aus dem Geschäft zurückziehen.

Wir sind an dieser Stelle in der letzten Ausgabe bereits kurz auf mögliche Gründe dafür eingegangen. Eine — nach unserer Auffassung — wesentliche weitere Ursache ist das geradezu unverantwortliche Überangebot ohne „Dahinter“. Was heißt Hard- und Software werden zu Dumpingpreisen offeriert, aber der erforderliche Service für Wartung und Reparatur findet nirgendwo statt. Im Schadensfall ist der



Käufer, sind Sie, zumeist allein gelassen. Mehr noch, und das ist eine Erfahrung, die wir besonders stark in den letzten Tagen des vergangenen Jahres gemacht haben: Viele Händler sind nicht in der Lage, Kunden fachlich exakt zu beraten. Das gilt speziell für den Bereich Homecomputer. Viele von Ihnen holten sich bei uns jenen Rat, den weder sogenannte Fachverkäufer noch Fachabteilungen zu geben bereit waren oder geben konnten. Wir bedanken uns für Ihr Vertrauen und freuen uns darüber natürlich. Andererseits haben Sie aber Anspruch darauf, stimmige Sachinformation zu bekommen. Die aber scheint im niedrigen Preis für bestimmte Systeme nicht enthalten zu sein!

Einige Worte noch zu diesem Heft: Die angekündigten NOS-Programme können wir erst in der nächsten Ausgabe bringen. Unser Software-Team muß über 300 (!) Programme umarbeiten. Den ebenfalls angekündigten Test der neuen Virginspiele für den ZX Spectrum mußten wir ebenfalls verschieben. In so kurzer Zeit war ein ausführliches Testen nicht möglich. Dafür aber werden Sie mit einem reichlichen Angebot entschädigt. Viel Spaß an diesem Heft, beim Spiel und am Computer wünscht Ihnen herzlich
Ihre TeleMatch Redaktion



Inhalt

		Auch Videospieldassetten können neuerdings kopiert werden. Der „Duplikator“ macht's (laut Werbeaussage) möglich. Also... Duplizieren? Dann man los! 17	Intellivision: Mach's noch einmal, Mattel 30	Endlich gibt's Details über den (nicht ganz billigen) Computer, der trotz MSX einiges bewegen wird. Also... Der Junior ist da! 48
Editorial 3	Andreas Schrader hat für Sie die neuen Joysticks getestet. Diesmal heißt es folgerichtig	Sega: Eine schwache Vorstellung 31	Video Gems: Und so weiter ... 31	Ein Kapitel über Kunst, die Sie selber machen können, nämlich... Computergrafik 50
Leserbriefe 6	Alles unter Kontrolle, II 18	Xonox: Jede Cassette hat zwei Seiten 32	Auf einen Blick So sieht's auf dem Bildschirm aus 34	Frank Mathy entwickelte für Atari-Besitzer ein Spiel mit großem Namen. Sie können's in Ihr System eingeben! TRON 52
Neuheiten, Nachrichten und Informationen aus der Welt der Video- und Computerspiele TeleMatch News 8	Schöner und bequemer spielen? Kein Problem. Wir stellen zwei Geräte vor, die bieten, was Profis sich wünschen, nämlich Spielen erster Klasse 20	Um „Octopus“ und „Pepper II“ geht es bei Strategie & Taktik 36	TeleMatch-Autor Karl-Heinz Koch hat im 2. Teil unseres Specials einen kleinen Abstecher gemacht, um das Spielthema des Jahres 1984 rund zu machen, denn... Fantasy spielt eine Rolle! 39	Neue Programme auf Modulen, Disketten und Cassetten: Computerspiele 54
Sie haben gewählt - Sie haben gewonnen Die Videospiele-Hitparade 10	Nach Pac-Man gibt's einen neuen Video- und Computerspiel-Star, der die Welt des elektronischen Spielvergnügens auf den Kopf stellt. Der Typ heißt Bounty Bob. Und wir sagen Ihnen Was Sie schon immer über Miner 2049er wissen wollten 22	Gleich mal aufschlagen! In unseren Videospieletests präsentieren wir... Atari: Comics auf den Schirm 28	Coleco: Ist das alles? 28	In unserer Reihe von Portraits über Elektronik-Musiker machen wir Sie mit einem unbekannteren Star bekannt machen Isao Tomita 58
Kurz und bündig TeleMatch-Telegramm 12	Zum Verbrechen, nicht nur nach Schulschluß, werden immer mehr HomeComputer-Besitzer verleitet. Das so hart klingende Wort ist keineswegs eine Übertreibung. Warum sagen wir Ihnen im TeleMatch-Report Raubkopien 14	Columbia Film, RCA Copyright (c) für die Artikel S. 22-26, 60/61, by Reese Publishing Co., Illustrationen S. 22/23, 24, 26, 36/37, 42, 60 Copyright © by Reese Publishing Co., alle Rechte vorbehalten Titel © by Reese Publishing Co. 1984	Die zweite Lektion in Sachen Videocautomaten lernen Sie im Coin-Op Classroom 60	Story: Die große Rübe 62
		ANZEIGENABWICKLUNG Beim Verlag, Frau M. Brost Es gilt Preisliste Nr. 2	Kleinanzeigen 65	Vorschau 66



Heft Nr.2
2. Jahrgang
Februar
1984

IMPRESSUM
TeleMatch vereinigt mit Computermagazin und Heimcomputer erscheint jeweils am letzten dem Ausgabe-Monat vorausgehenden Montag im
TeleMatch Verlag
GmbH & Co.
Karlstr. 26
2000 Hamburg 76
Telefon 040/220 13 77
Telex 2173989 vptm

HERAUSGEBER
Wolfgang Schrader
VERLAGSLEITUNG UND ANZEIGENLEITUNG
K.-R. Engelke
CHEFREDAKTEUR
Hartmut Huff (h.h.)
REDAKTION
J. Ebach (Videocomputerspiele)
F. Baeseler (Computer)

Mitarbeiter dieser Ausgabe
Helge Andersen (h.a.), Andreas Burmeister, Henry B. Cohen, Wolf-Carsten Conrad, Steve Davidson, Bill Heinemann, Arnie Katz, Detlev Korhorn, Jörn Kropigans, Elke Leibinger, Bill Kunkel, Frank Mathy Jean Sarat, Andreas Schrader, Björn Schwarz, Richard Sisco, Joyce Worley
LAYOUT
Jan R. Mahler

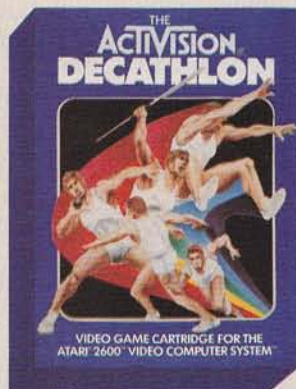
ANZEIGENABWICKLUNG
Beim Verlag, Frau M. Brost
Es gilt Preisliste Nr. 2
VERTRIEB
IPV Inland Presse Vertrieb GmbH
Wendenstraße 27-29
2000 Hamburg 1
Tel. 040/237 11 -1
DRUCK
Westermann Druck GmbH
Braunschweig
LITHOGRAPHIE
Reproform
Grünbaum u. Sellner, Hamburg
SATZ
Satzstudio Klosterstern, Hamburg
BANKVERBINDUNG
Vereins- und Westbank AG,
Hamburg, BLZ 200 300 00
Konto-Nr. 43/24083
FOTOS
Dietmar Hatje, Björn Schwarz,
UIP-Film, Archiv, Warner-

ABONNEMENTS
TeleMatch Abo-Service
Postfach 104849
2000 Hamburg 1
Tel.: 040/23 41 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.

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.



Da fehlt doch was!

Wo bleiben einige Stories und Berichte, die mal angekündigt aber nicht gebracht wurden? - Ich besitze übrigens den neuen Atari 600 XL. Schlecht. Es gibt kein Buch fürs BASIC, jedenfalls nicht in deutscher Sprache. Das Manual ist total „seltsam“ übersetzt (Auszug: „Falscher INPUT Fehler“, „Speicher reicht nicht ew“ und „Setet ein TAB gest“ und so weiter).

Mike Tarpataky,
6000 Frankfurt 50

Die angekündigten Stories und Berichte, so „Cassetten-Versprechungen, die nicht gehalten wurden“, kommen. Um aber unser Versprechen halten zu können, müssen wir genau recherchieren; andernfalls sitzen wir in „den Nessel“: Wir haben versucht, ein brauchbares - und vor allem fehlerfreies - deutsches Atari BASIC-Buch zu finden, bisher leider ohne Erfolg. Das Thema „Manual“ haben wir bei Atari angesprochen. Besserung wurde zwar zugesichert, aber ob und wann das geschieht, bleibt abzuwarten. TM

Software für Philips?

Werden auch noch andere Software-Anbieter außer Imagic und Parker für Philips Cassetten herausbringen? Können Sie die Versionen für den G 7000 empfehlen?

Uwe Kampe, 5800 Hagen 5

Letzter Stand: Andere Anbieter wollen nicht einsteigen. Die angebotenen Versionen sind unterschiedlich in der Qualität. Nach unserer Auffassung wäre z. B. bei „Demon Attack“ (Imagic) mehr möglich gewesen. Wer keine zu hohen Ansprüche stellt, ist mit den Versionen recht ordentlich bedient. TM

Eproms gratis!

(TM 7/83: Geschenkbasar)

In Ihrem Geschenkbasar werden (Zitat) „kleine, schmucke und schon heute seltene Original-Eproms in drei Farbstellungen“ angeboten. Dazu kann ich Ihnen folgendes mitteilen: Eproms werden in Millionenaufgabe hergestellt. Selten sind sie also ganz und gar nicht. Von falschen oder gefälschten Eproms ist in der ganzen Branche nichts bekannt.

Nun ja, jedes Eprom ist original - lassen wir es dabei. Wir verschenken in unregelmäßigen Abständen Eproms, die sich beim Programmieren als defekt erweisen, was in der Natur der (elektrischen) Sache liegt. Wenn Sie Ihren Lesern eine Freude machen wollen, so weisen Sie bitte darauf hin, daß wir gegen einen selbstadressierten Umschlag mit 1,30 Mark für das Porto (wegen des Gewichts) pro Zuschrift ein Eprom verschenken.

Decker & Computer
Postfach 967
7000 Stuttgart 1

Danke für das Angebot, das hiermit weitergeleitet ist. Von „falschen“ Eproms indes war keine Rede. In der Schmuckindustrie werden ja gelegentlich Dinge nachgebildet (Käfer, Schmetterlinge etc.) insofern also doch ein „Original“. Ansonsten können wir nur darauf verweisen, daß die im Bazar vorgestellten Eproms von der betreffenden Firma ausgehört wurden. Selten? - Sie haben natürlich recht. TM

Nahezu identisch

(TM 6/83: Test Intellivision)

Ich habe die Cassetten „Mission X“ und „River Raid“ sowohl in Ihren Tests als auch in Fachgeschäften verglichen. Beide Cassetten sind nahezu identisch. Jedoch nicht in Ihren Testbeurteilungen. Wie rechtfertigen Sie sich?

Stefan Geier,
5600 Wuppertal 21

Die „Rechtfertigung“ finden Sie im oben angeführten Test. TM

Neu für VCS - auch für den Computer?

(TM 7/83: Atari Test)

Kommen die neuen Cassetten für das Atari VCS auch für den 600 XL heraus? Ich würde gern „Joust“ und „Moon Patrol“ auf meinem Computer spielen. Und liefern Farbmonitore ein schärferes Bild als Fernseher?

Matthias Walder, 7900 Ulm 1

„Joust“ stellen wir in diesem Heft vor - für den Computer. „Moon Patrol“ sollte demnächst lieferbar sein. Wenn es soweit ist, wird das Programm vorgestellt. Ja, Farbmonitore liefern ein schärferes Bild. TM

Das sind Jawas

(TM 7/83: Star Wars)

Auf S. 19 ist nicht die Dockanlage des Todessterns gezeigt, sondern die eines Rebellenkreuzers. Und auf S. 20 sind die Roboterschrottsammler keine Ewoks, sondern Jawas.

Michael Dierck,
2720 Rotenburg

Danke für die Korrektur. Wir haben beide Fehler zu spät bemerkt. TM

GULP und Supercharger auf Computer?

Verarbeitet der Atari 400 mit 16 K das Spielprogramm „Gulp“ und verarbeitet er auch die Supercharger-Cassetten von Unimex?

Dirk Schmidt, 6000 Frankfurt

Zu 1: Ja. Zu 2: Nein. TM

Was ist besser?

(TM 7/83: Star Wars)

Da ich den VC 20 und das Atari VCS besitze, würde ich gern wissen, da es ja inzwischen von Imagic und Tigervision für beide Systeme Spiele gibt, für welches System diese besser sind? Ferner: Wird „Star Wars“, wie beschrieben, von Parker herausgebracht oder soll „Death Star Battle“ das Spiel sein?

Axel Grauer, 7400 Tübingen 2

Die Entscheidung zum ersten Punkt dürfte klar sein: Die VC 20-Spiele sind überlegen. „Death Star Battle“ ist eine Eigenentwicklung von Parker, die mit dem Automaten nichts zu tun hat. Das Arkadenspiel wird nach unseren Informationen nicht umgesetzt. TM

Battlezone und Commodore 64

(TM 7/83: Atari-Test)

Anders als beschrieben kann man durch ein Bewegungsmannöver dem Panzer bei „Battlezone“ ausweichen. Sie machen außerdem zu wenig Spiele für den Commodore 64. Machten Sie mehr, hätten Sie allein aus meiner Klasse zehn Abnehmer mehr.

Andre Streinmetz, 4355 Waltrop

Letzteres würde uns selbstverständlich freuen, und - Ersteres muß ein Mißverständnis sein, da Helge Andersen wortwörtlich schrieb „so hat man keine Möglichkeit, noch rechtzeitig auszuweichen“. Stimmt, oder? TM

Wann kommen die „Neuen“ für Coleco?

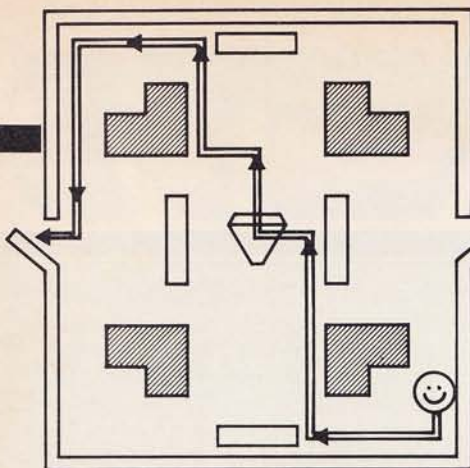
Ich besitze ein Colecovision-Spiel. Wann kommen „Rocky“, „Dracula“, „Smurfettes Birthday“ und wann Cassetten wie „Donkey Kong Jr.“, „Horse-Racing“? Und stimmt es, daß ein Ausbaumodul für Intellivision-Cassetten in Vorbereitung ist?

Tim Ulbricht, 6334 Asslar

„Rocky“ ist angekündigt für Januar. Das Vampirspiel und Schlupfchen werden (hoffentlich!) im Februar, spätestens März folgen. Die anderen Erscheinungstermine wurden uns noch nicht mitgeteilt. Ein Intellivision-Modul ist in Vorbereitung und in den USA auch lieferbar. Ob und wann das hier der Fall sein wird, will uns niemand verraten. Und „Donkey Kong JR.“? Aber, aber - vorgestellt in Tele-Match N. 7/83. 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



Mit Winky durch den Wall Room

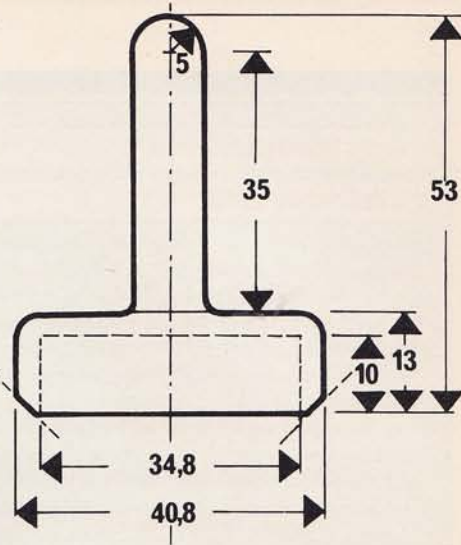
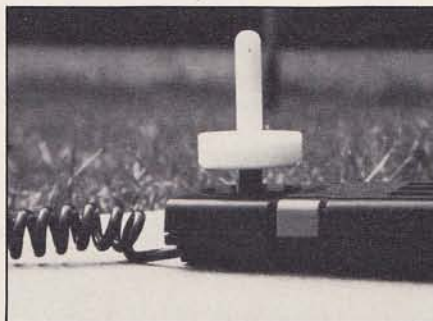
Ich habe in der Rubrik „Strategie und Taktik“ die Vorschläge für den „Wall Room“ gelesen und ausprobiert. Diese Strategie kann nur von einem versierten Spezialisten sinnvoll ausgenutzt werden, weil es den meisten Anfängern doch recht schwerfallen wird, sich diagonal zu bewegen. Das wird sicherlich nicht nur am Können der Spieler, sondern auch an der Konstruktion des ColecoVision-Joysticks liegen. Mein Freund und ich empfehlen diese Strategie, die sicherlich schon nach drei bis vier Versuchen besser zu beherrschen ist, als die von Frank Tetro Jr. empfohlene.

Zuerst lenkt man Winky in eine der vier äußeren Ecken, von der man dann auf dem eingezeichneten Weg weiterläuft. Man braucht etwas Fingerspitzengefühl, Winky richtig zwischen Wand A und dem die Laufbahn der Wand begrenzenden Block zu manövrieren, aber - es funktioniert.

Eingesandt von
Ingo Lichtenberg, 7612 Haslach

Colecostick - besser im Griff

Eine Anregung für alle, die ein Coleco-Gerät besitzen, und sich - wie ich - über die Unhandlichkeit des Steuerknüppels geärgert haben. Wie aus dem Foto zu ersehen, wird



das Drehteil lediglich auf den Steuerknüppel gesteckt. Der Werkstoff ist Polyamid, die Zeichnung im Maßstab 1 : 1.

Eingesandt von
Georg Theodoridis
(den wir hiermit bitten, uns seine Anschrift mitzuteilen)



Spezialversand für
Computer- und Telespiele
Postfach 32 32 15
2000 Hamburg 13
Telefon 040/4 10 60 02

Für ATARI-Computer

Steckmodul:	
Pengo	149.-
Ms. Pac Man	149.-
Tennis	149.-
Donkey Kong jr.	149.-
Donkey Kong	149.-
Superman III	149.-
Pole Position	149.-
Robotron: 2084	149.-
Dig Dug	149.-
Caverns of Mars	149.-
Basketball	149.-
Defender	149.-
Quix	149.-
Galaxian	149.-
Pac Man	149.-
Centipede	149.-
Star Raiders	149.-
Space Invaders	149.-
Super Breakout	149.-
Musik Composer	149.-
Asteroids	149.-

Telespiele

Für ATARI VCS 2600:	
Pole Position	139.-
Kangaroo	139.-
Battlezone	99.-
Joust	125.-
Moon Patrol	99.-
Decathlon	139.-
Enduro	139.-
Space Shuttle	139.-
Frostbite	139.-
Q-Bert	149.-
Popeye	149.-

Super Cobra	149.-
Star Wars	139.-
Jedi I	139.-
Star Wars	139.-
Return of the Jedi	139.-
Buck Rogers	139.-
Congo Bongo	139.-
Star Trek	139.-
Springer	139.-
Polaris	139.-
Miner 2049er	139.-
Miner 2049er II	139.-

Der neue ATARI 800 XL Spiel- und Lern-Computer lieferbar auf Anfrage.

64K, Basic DM 900.-

900.-

Super-Stick

Stahlknüppel, Präzisionsschalter,
drehbarer Formgriff mit
2. Feuerknopf

nur DM 79.-

Donkey Kong,
2 Atari-
Joysticks nur DM 149.-

Programm Recorder
incl. Cassette DM 249.-
Diskettenstation
1050 DM 999.-
Farbdrucker
40 Zeichen DM 799.-

ATARI TRACKBALL

Aktuelle Hits - jetzt lieferbar -
faire Preise -
direkt ins Haus. DM 179.-

Steckmodule für die Atari-Computer

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)

Name _____
Vorname _____
PLZ _____
Straße _____
Tel. _____
einsenden an Teleshop
Postfach 32 32 15
2000 Hamburg 13

Für Commodore VC 20:

Centipede Defender
Donkey Kong Pac Man
Für Commodore 64:
Centipede Pac Man
Robotron 2084
je Steckmodul DM 99.-

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. Pro-
gramme aus führenden Software-Häusern; u.a. Synapse, Borderbund,
Datsoft, Sierra-On-Line und Hayden. Ready hilft immer weiter.

„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,-

AMIGA POWER-STICK

Hochpräziser Steuerknüppel nur DM 59.-

für TI 99/4A (Paar) nur DM 179.-

für Colecovision DM 99.-

JOYSTICK COMPETITION PRO
nur DM 63.50



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

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

Eine fantastische

Welt aus Zinn

Was Zinnfiguren mit Video- und Computerspielen zu tun haben, gar mit TeleMatch? Der 2. Teil unseres Fantasy Specials (S. 39 ff.) bringt Sie ins Bild. Wenn Sie diese (oder eine von über 800 anderen) Miniaturen besitzen wollen — sie kommen als unbemalte, mit Gußgraten behaftete Rohlinge ins Haus —, um Ihre ganz persönliche fantastische Welt Wirklichkeit werden zu lassen, können Sie sich direkt an den Importeur wenden. Citadel-Miniaturen sind bei „Fantasy & Science Fiction“, Thomas M. Loock, Wandsbeker Chaussee 45, 2000 Hamburg 76 erhältlich. Die Lieferung erfolgt gegen Rechnung. Einen reich bebilderten Katalog mit Tips zur Bearbeitung und Anregungen für Fantasy-Spiele erhalten Sie ebenfalls dort. „The first Citadel Compendium“ heißt die für Sammler und Spieler unentbehrliche Schrift.



Die neuen Minis

Eine beachtliche Anzahl neuer Minispiele (Hand-helds und Stand Alones) ist in den vergangenen Monaten ins Angebot gekommen. Besonders interessant erscheinen uns die Neuheiten des Marktführers Nintendo (Vertrieb: Bienengraeber & Co, Hamburg). Aus der Reihe der „Panorama-Screen-Serie“ verdient „Donkey Kong Junior“ Beachtung. Das Spiel landete innerhalb weniger Wochen auf Platz 1 unserer Minispiel-Hitparade! (Preis: Ca. 129 Mark). Elektronik-Held Mario agiert in „Mario's Bombs Away“ als Munitionsschütze, der von Gegnern gehindert wird, Ladungen nach vorn zu bringen. Ebenfalls aus der „Panorama-Screen-Serie“, Preis wie vor: Die „Multi-Screen-Serie“ wurde um zwei Spiele erweitert: Bei „Life-Boat“ sind Schiffbrüchige, die von einem brennenden Schiff springen, sicher auf Flößen aufzufangen. „Pinball II“ ist ein schön gestaltetes Flipperpiel. Empfehlener Preis für die Multi-Screens: Cirka 109 Mark. Einen ausführliche Minispiel-Bericht bringen wir in der nächsten Ausgabe.



Probspielen

bald verboten?

Der Besuch von Spielhallen ist Jugendlichen unter 18 Jahren bekanntlich seit je verboten. „Spielhallencharakter“ aber sehen die Ordnungsämter der Städte München und Düsseldorf in jener Videospiel-Präsentationsform, wie sie bei „VideoMagic“ und „Cine Video Game“ zu finden ist (wir berichteten in **TM 1/84** ausführlich darüber). Zur Erinnerung: Videospiele können hier die neuen Spiele in aller Ruhe testen, bevor sie sich zum Kauf entscheiden und bekommen einen kompletten Überblick übersämtliche Neuheiten. Die Präsentationssäulen einiger Hersteller wurden in eine neue, bequemere Form gebracht. Schließlich, so die richtige Überlegung der Spielforum-Erfinder, spielt man auch daheim im Sitzen. Dies indes gefällt den besagten Ordnungs-

hütern nicht, aus vorgenanntem Grund. Mehr noch: Eigentlich will man auch gegen die entsprechenden Fachabteilungen der Kaufhäuser vorgehen, die man „mit großer Aufmerksamkeit“ verfolgte. Nur sei es bisher so, daß Verkäufer länger spielende Kinder meist wegscheuchten. Der Fall wiege deshalb nicht ganz so schwer.

Noch nicht, darf man vermuten. Denn daß und wie jugendgefährdend, da süchtig machend, die Kommunikation unterbindend und Gewalt fördernd, Videospiele sind, versuchen seit geraumer Zeit immer mehr „Experten“ verschiedenster wissenschaftlicher Disziplinen mit sehr fragwürdigen Methoden zu beweisen. Und bei der „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“, zerbricht man sich schon länger Gedanken darüber, welche Videospiele denn indiziert werden könnten. Von abstrakter Grafik, so eines der schlußgefolgerten Argumente, sei aufgrund fortgeschrittener Programmier-technik keine Rede mehr. Ergo fände der Krieg auf dem Bildschirm tatsächlich statt... Zunächst wird wohl eine gerichtliche Auseinandersetzung stattfinden, denn weder „VideoMagic“ noch „Cine Video Game“ nehmen die Sache als gegeben hin. Paradox bei dieser Probe des Probispielverbots: Es geht nicht um die „Fun Chips“, also das Probispiel gegen (beim Kauf anrechenbare) Schutzgebühr, sondern um die Ansammlung von Kindern und Jugendlichen. Es stimmt eben doch, was man an höherer Stelle vermutet: Videospiele unterbinden die Kommunikation und führen in die Isolation..

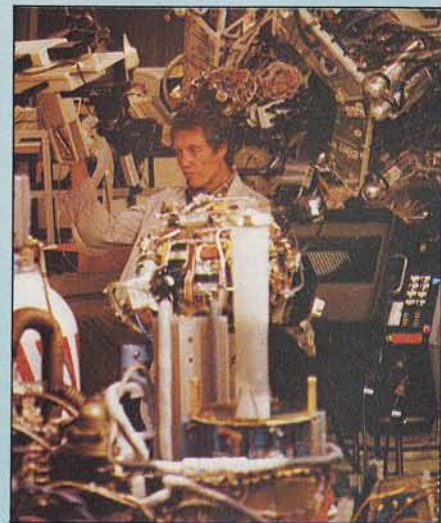
Projekt Brainstorm:

Im Mittelpunkt steht...

der Computer

Am 10. Februar läuft in unseren Kinos ein Film an, der wieder mal Wasser auf die Mühlen jener Zeitgenossen gießt, die die Orwell'sche Fiktion von „1984“ schon immer als realistisch ansahen. Der „Große Bruder“ beobachtet in Douglas Trumbulls neuem Werk nicht. Dafür aber mischt ein Computer entscheidend mit, der, so der Text des Presseheftes, in Verbindung mit besonders sensiblen Gehirnwellen-Sensoren sämtliche geistigen, körperlichen und seelischen Regungen eines Menschen aufzuzeichnen im Stande ist. Die gespeicherten Erfahrungen sind auf Knopfdruck wieder abrufbar und können von einer anderen Person nachvollzogen werden. Ein bemerkenswerter Denkansatz und eine interessante Ausgangssituation, deren Folgen und Konsequenzen, wie

der UIP Filmverleih verspricht, durch das für den Film entwickelte Aufnahmeverfahren das Publikum direkt einbezieht. Das könnte schon einen Kinobesuch wert sein...



NEWS

NEU AUF VIDEO

Blade Runner

(Warner Home Video)
 „Träumen Roboter von elektrischen Schafen“ hatte der SF-Autor Philip K. Dick seinen Roman betitelt, auf dem der Film „Blade Runner“ basiert. Die Fertigstellung durfte Dick nicht mehr erleben, der, wie Insider der SF-Szene nach der Uraufführung meinten, von der Umsetzung enttäuscht gewesen wäre. Dick starb während der Dreharbeiten. Der Film indes ist in sich stimmig. Die Erde im Jahre 2019. Ort: Los Angeles. Ein architektonisches Konglomerat, hoffnungslos überbevölkert, verschmutzt. Klebriger Regen rinnt unablässig auf diesen Schmelztiegel von Rassen, Religionen und Monstrositäten. Schöne neue Welt... Die „Replikanten“ der Generation Nexus 6, entwickelt von der Tyrell Corporation, sind exakte Kopien von Menschen und ihren Vorbildern ob ihrer physischen und psychischen Fähigkeiten, je nach Modell, weit überlegen. Ein Umstand, der ihren Schöpfern angst macht. Replikanten, sie werden bei der Erforschung und Kolonisierung von fernen Planeten eingesetzt, dürfen die Erde nicht betreten. Nach

Rebellionen dieser künstlichen Menschen wurde eine Art Polizei-truppe, genannt „Blade Runner“ geschaffen, die Replikanten von echten Menschen mit Hilfe von Tests unterscheiden bzw. erkennen kann. Sie werden bei Bedarf „aus dem Verkehr gezogen.“ Als zusätzliche Sicherung wurde bei der Generation Nexus 6 die Lebensdauer auf vier Jahre beschränkt.

Einer Gruppe von Replikanten gelingt es trotz Verbot, auf die Erde zu gelangen. Phil Deckard (dargestellt von Harrison Ford), Ex-Blade Runner, wird zur Wiederaufnahme seines Dienstes als Replikanten-Killer gezwungen, um die Rebellen zu finden und zu eliminieren. Er begegnet der schönen Rachel, die er bei einem Probestest als Replikantin identifiziert.

Eine faszinierende Jagd beginnt, in deren Verlauf bald nicht mehr erkennbar wird, wer Jäger, wer Gejagter ist. Deckard selbst erkennt immer deutlicher die Fragwürdigkeit seines Berufes, begreift die tatsächliche Menschlichkeit der Replikanten, und verliebt sich in Rachel... Mit jeder Filmminute wächst die Sympathie für die künstlichen Wesen. Keiner der Antipoden steht für das „Gute“ absolut oder für das „Böse“. Wir werden mit Wesen konfrontiert, bei denen die Begriffe „künstlich“ und „menschlich“ keine Bedeutung mehr ha-

ben. Die Grenzen sind verwischt. Die Tricks für den „Blade Runner“, die beängstigend monumentale Kulisse eines möglichen Los Angeles der Zukunft, schuf Spezial-Effekt Altmeister Douglas Trumbull. „Blade Runner“ ist ein Film mit Tiefgang bei aller oberflächlichen Brutalität, ein Werk, das zum Nachdenken zwingt. Ungeeignet für Jugendliche wegen der teilweise erschreckend harten Szenen, unbedingt empfehlenswert aber für jeden anderen SF-Liebhaber.

NEUE PLATTEN

Sternentanz

Klaus Hess
 (Sky, Best.-Nr. 084)
 „Jane“-Boss Klaus Hess präsentiert hier seine erste Solo-LP, rein instrumental, elektronisch, kolossal: Ein im großen ganzen beeindruckendes Debüt mit einigen Titeln, an denen man sich nicht satt hören kann. Auf Seite 1 seien da „Pierrot“ und „Vogelflug“ als Anspieltips empfohlen. Meine erklärten Favoriten aus diesem Album sind „Sommerwind“ und „Die Hexe“, beide stark bassbetont, beide aufregend bildhaft. Dem Titelstück „Sternentanz“ vermag ich auch nach mehrma-

ligem Hören nur wenig abzugewinnen, trotz der von Hess selbst entwickelten Effekte, möglicherweise aber gerade deswegen.

j. sarat

NEUE BÜCHER

Conan der Rebell

(Poul Anderson)

Conan der

Thronräuber

(Robert E. Howard/L. Sprague de Camp)

Heyne TB 4037 und 3263, je DM 6.80

Band sieben und 15 der „Conan“-Saga liegen nun ebenfalls als deutsche Erstveröffentlichung vor. Der Verlag verweist darauf, daß einzelne Bände der Saga nur schwer in eine chronologische und logische Reihenfolge zu bringen sind.

In „Rebell“ tritt der Barbar gegen den teuflischen Zauberer Thotapis an und gewinnt die Liebe der Königstochter Bêlit. Das Abenteuer spielt in Stygien. Im „Thronräuber“ sind die Episoden „Der Schatz des Tranicos“, „Wölfe jenseits der Grenze“, „Im Zeichen des Phönix“ und „Die scharlachrote Zitadelle“ zusammengefaßt.

VideoMagic Tops

Computerspiele

Videospiele

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1	River Raid	Atari	Activision
2	Dig Dug	Atari	Atari
3	Pole Position	Atari	Atari
4	Shamus	Atari / C 64	Synapse
5	Fort Apocalypse	Atari / C 64	Synapse
6	Blade of Blackpoole	Atari / C 64	Sirius
7	Donkey Kong	Atari / C 64	Atari
8	Jumpman	Atari / C 64	Epyx
9	Way Out	Atari / C 64	Sirius
10	U-Boot Commander	Atari / VC 20	Thorn-EMI

(Quelle: Oliver Trunk)

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1	Decathlon	Atari	Activision
2	Enduro	Atari	Activision
3	Death Star Battle	Atari	Parker
4	Moon Patrol	Atari	Atari
5	Donkey Kong Jr.	ColecoVision	Coleco
6	Treasures of Tarmin	Intellivision	Mattel
7	Burger Time	Intellivision	Mattel
8	Q*Bert	ColecoVision	Parker
9	Super Cobra	Atari	Parker
10	Dig Dug	Atari	Atari

(Quelle: Ariane Freisleben)

Mitmachen und gewinnen!

DIE BELIEBTESTEN

Ob's wohl am Weihnachten- und Silvester-Feiern gelegen hat, daß diesmal weniger Stimmkarten als sonst bei uns eintrafen? Oder sollte die monatliche Erscheinungsweise und damit verbunden der größere Portoaufwand Ursache dafür sein? So oder so: Schön ist, daß wir letztlich doch ein aktuelles, repräsentatives Ergebnis veröffentlichen können, dank Ihrer Stimmabgabe. Große Bewegungen hat es auf den vorderen Plätzen der „Top 10 Video-Minispiele“ wie erwartet nicht gegeben. Der Platzwechsel in der Führungsgruppe der „Top 20 Video-Computer-Spiele“ spricht für sich. Uns scheint die Gesamtentwicklung interessant: Renn-, Kletter- und Labyrinthspiele dominieren. Überraschend dagegen ist bei den „Computer-Spielprogrammen“, daß trotz größerer Verbreitung Programme für die Systeme VC 20, Commodore 64, TI 99/4 A und ZX Spectrum unterrepräsentiert sind. Hier wünschen wir uns gerade von Computerspielern eine noch intensivere Teilnahme. Unter allen Einsendern verlosen wir 50 Video-Spiele bzw. Computerspielprogramme. Die Namen der Gewinner veröffentlichen wir in der nächsten Ausgabe.

Senden Sie Ihre Karte an

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

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

Top 20 Video-Computer-Spiele

Nr. Spiel	System	Hersteller
1 (3) Pole Position	Atari VCS	Atari
2 (2) Enduro	Atari VCS	Activision
3 (1) Zaxxon	ColecoVision	Coleco
4 (4) Miner 2049er	Atari VCS	Tigervision
5 (6) Q*Bert	Atari VCS	Parker
6 (5) River Raid	Atari VCS	Activision
7 (12) Decathlon	Atari VCS	Activision
8 (13) Lady Bug	ColecoVision	Coleco
9 (8) Burger Time	Intellivision	Mattel
10 (7) Vanguard	Atari VCS	Atari
11 (9) Jungle Hunt	Atari VCS	Atari
12 (15) Death Star Battle	Atari VCS	Parker
13 (10) Smurf	ColecoVision	Coleco
14 (–) Moon Patrol	Atari VCS	Atari
15 (–) Popeye	Atari VCS	Parker
16 (–) Donkey Kong Jr.	ColecoVision	Coleco
17 (11) Kangaroo	Atari VCS	Atari
18 (20) Donkey Kong	ColecoVision	Coleco
19 (–) Carnival	ColecoVision	Coleco
20 (–) Super Cobra	Atari VCS	Parker

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben gewonnen:

Wolfgang Arndt, 3550 Marburg; Dirk Baumann, 4100 Duisburg; Torsten Bostelmann, 2125 Salzhäusen; Michael Braun, 4424 Stadthagen; Jürgen Eckert, 3583 Wabern; Markus Ell, 6232 Bad Soden; Lars Friedhoff, 2251 Oster-Ohrstedt; Jürgen Fritz, 7150 Backnang; Helmut Gellesch, 4600 Dortmund; Kay Giesen, 5372 Schleiden; Michael Götz, 2112 Jesteburg; Jörg Hasselmann, 3109 Wietze; Herbert Hauke, 8000 München; Stefan Heinz, 6203 Hochheim; Hartwig M. Herbst, 4150 Krefeld; Frank Hohlefeld, 3583 Wabern-Harle; Annette Jäger, 7522 Rheinsheim; Thomas Joswig, 8500 Nürnberg; René Kratzer, 2390 Flensburg; Dirk Krüger, 1000 Berlin; Christian Limburg, 2168 Drochtersen; Carsten Münz, 7000 Stuttgart; Hannes Neubauer, 8780 Gemünden; Fernando Nunes, 3280 Bad Pyrmont; Ralf Oberhäuser, 5160 Düren; Helmut Ostermeier, 8069 Rohr; Joachim Plohm, 2392 Glücksburg; Friedrich Prehn, 5620 Velbert; Manfred Pusch, 3256 Coppenbrügge; Kordula Rau, 6940 Weinheim; Harald Roßbach, 6054 Rodgau; Martin Sassning, 4390 Gladbeck; Stefan Sattler, 8947 Sonthausen; Arndt Sembowski, 4690 Herne; Hans J. Sieg, 4939 Steinheim; Christopher R.M. Schech, 6501 Werrstadt; Horst-Dieter Schlink, 6050 Offenbach; Mark Oliver Schmidt, 7465 Geislingen; Jörg Schneider, 5900 Siegen; Burkhard Scholz, 3300 Braunschweig; Herbert Schwarz, 1000 Berlin; Frank Schwarzhaupt, 6050 Offenbach; Heiko Stahnke, 4540 Lengerich; Dirk Statetzn, 4630 Bochum; Reiner Stiller, 2940 Wilhelmshaven; Jutta Sturm, 5357 Swisttal-Buschhoven; Stephan Tressel, 6750 Kaiserslautern; André Tutlies, 4350 Recklinghausen; Erika Wagenknecht, 8034 Germering; Ralf Zywek, 4056 Schwalmatal.

Top 15 Video-Computer-Spiele USA

Nr. Spiel	System	Hersteller
1 (–) Donkey Kong Jr.	ColecoVision	Coleco
2 (11) River Raid	Atari 2600	Activision
3 (–) Miner 2049er	ColecoVision	Micro Fun
4 (5) Pitfall!	Atari 2600	Activision
5 (8) Pac-Man	Atari 5200	Atari
6 (14) Zaxxon	ColecoVision	Coleco
7 (6) Lady Bug	ColecoVision	Coleco
8 (–) Robot Tank	Atari 2600	Activision
9 (1) Donkey Kong	ColecoVision	Coleco
10 (3) Ms. Pac-Man	Atari 2600	Atari
11 (2) Centipede	Atari 5200	Atari
12 (–) Frogger	Atari 2600	Parker
13 (7) Keystone Kapers	Atari 2600	Activision
14 (–) Enduro	Atari 2600	Activision
15 (–) Miner 2049er	Atari 5200	Big Five

EN VIDEOSPIELE

Top 10 Video-Minispiele

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

Top 10 Videospiel-Automaten

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

Top 10 Videospiel-Automaten USA

Nr. Spiel	Hersteller
1 (—) Dragons Liar	Cinematronics
2 (6) Star Wars	Atari
3 (1) Pole Position	Atari
4 (2) Q*Bert	Mylstar
5 (7) Burger Time	Data East/Bally
6 (3) Xevious	Atari
7 (8) Donkey Kong	Nintendo
8 (—) Joust	Williams
9 (—) Popeye	Nintendo
10 (—) Frontier	Taito

Top 20 Computer-Spielprogramme

Nr. Spiel	System	Hersteller
1 (2) Donkey Kong	Atari	Atari
2 (1) Centipede	Atari	Atari
3 (3) Defender	Atari	Atari
4 (5) Gorf	VC 20	Comodore
5 (4) Parsec	TI 99/4 A	Texas Instruments
6 (6) Frogger	Atari	Sierra On-Line
7 (7) Choplifter	Atari	Broderbund
8 (9) Pole Position	Atari	Atari
9(10) Pac Man	Atari	Atari
10(13) Fort Apocalypse	Atari/VC 20	Synapse
11(11) Star Raiders	Atari	Atari
12 (8) Castle Wolfenstein	Atari/Apple II	Muse
13 (—) Zaxxon	Atari	Datasoft
14 (—) Jetpac	ZX Spectrum/ZX81	Ultimate
15 (—) River Raid	Atari	Activision
16 (—) Shamus	Atari	Synapse
17(16) Blue Max	Atari	Synapse
18 (—) Schnellboot	Atari	Thom EMI
19(19) U-Boat Commander	Atari/TI 99 4/A	Thom EMI
20 (—) Sneakers	Atari/Apple II, Comodore 64, VC 20	Sirius

Top 10 Computer-Spielprogramme USA

Nr. Spiel	System	Hersteller
1 (1) Miner 2049er	Atari/Apple	Big Five/Micro Fun
2 (2) Star Raiders	Atari	Atari
3 (6) Pac-Man	Atari	Atari
4 (—) Donkey Kong	Atari	Atari
5 (3) Centipede	Atari	Atari
6 (5) Choplifter	Atari/Apple/ VC 20	Broderbund Creative Software
7 (4) Astro Chase	Atari	First Star/Parker
8 (—) Aztek	Apple	DataMost
9 (—) Shamus	Atari	Synapse
10 (—) Tick-Man	Comodore 64	Comodore

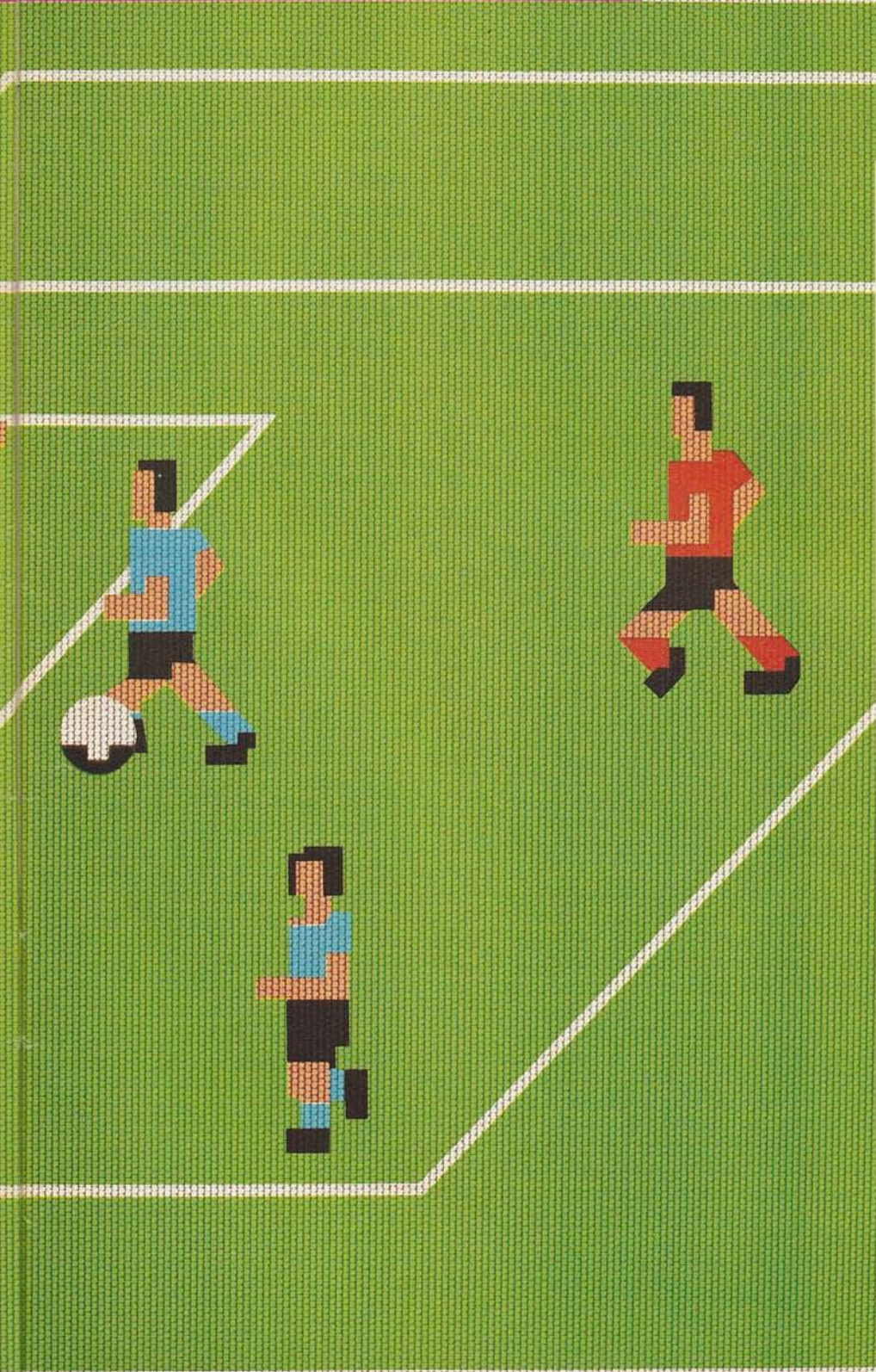
leMatch-Teleg h-Telegramm * * * TeleMatch-T

TeleMatch-Mitarbeiter Helge Andersen, der so nebenher seine Zeitschrift für Spieler „Würfel + Co“ herausbringt, benannte seine ganz persönlichen Spiele-Hits 1983. Ergebnis: Activisions **Enduro** wurde bestes Sport-Videospiel, **Q*Bert** (Parker) bestes Action-Videospiel und Mattels **Advanced Dungeons & Dragons** erhielt den Titel „bestes Abenteuer-Videospiel“. * Zu „Media Stars“ so das „Wall Street Journal“ mausern sich immer mehr Programmierer. **Bill Budge**, einer der Computerzauberer von **Electronic Arts**, hier im Ariosoft-Vertrieb, der das faszinierende **Pinball Construction Set** entwickelte, bekommt für seine Promotientätigkeit an die 100.000 Dollar. * Nach geübter **Kritik am Keyboard** des unlängst vorgestellten **PC Junior** läßt **IBM** in aller Eile ein neues entwickeln. * Apples **Macintosh** (der kleine Bruder der freundlichen „Lisa“ heißt also tatsächlich so) **hat am 25. Januar weltweit Premiere**. Wir sind für Sie dabei. * In den USA haben **Activision** und **Atari** eine Joint Venture-Vereinbarung getroffen, um **Software auf elektronischem Wege ins Haus** zu bringen. Eine Art „BTX“-Service, der in naher Zukunft **auch auf Home Computer erweitert** werden soll. Kurzum: Programme vom großen Bruder direkt ins Haus. * **Colecos Probleme** mit dem Computer-Wunderkind **Adam** scheinen **gelöst**. Nach einer Flut von Reklamationen (die nach Auskunft von Coleco in Wahrheit in dieser Größenordnung nie stattgefunden hat) stehen in den USA **fünf ServiceCenter von Honeywell für Coleco** bereit, in denen „Adam“ repariert werden kann. * **Commodore**, seit Monaten in Deutschland im Aufwind mit dem **64er im Aufwind**, **hat ein neues Modell** angekündigt. Die Entwicklung, Codename „TED“, wird voraussichtlich als „444“ auf den Markt kommen. Problem: Die meisten 64er Programme laufen auf der neuen Maschine nicht.



WER WECKT DAS KIND IM MANN?

commodore  commodore



COMMODORE COMPUTER.

Der Commodore-Heimcomputer macht Sie spielend zum Mannschaftskapitän oder zu einem Rallyefahrer. Er versetzt Sie nach Las Vegas, auf den Jupiter oder in eine Schachpartie. Ein brillanter Unterhalter: ein echter Computer für Spiele – und mehr.

Er führt für Sie Archive, z. B. Bundesligageschichte, schlägt so manches Lexikon, ordnet Sammlungen, Adressen, Termine und Finanzen. Und dem Herrn Vereinsvorsteher schreibt und druckt er die Vereinspost. Ein tüchtiger Verwalter: ein echter Computer, den man spielend beherrscht.

Der Commodore-Heimcomputer: er weckt das Kind – und sogar das Genie im Mann.

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

Cracked by AntiROM" blinkt es, grafisch perfekt gemacht, auf dem Bildschirm, nachdem wir das Programm in den Commodore 64 geladen haben. Ohne diesen kleinen, aber nicht ganz unwichtigen Satz, der der Angelegenheit eine besondere Pikanterie verleiht, wüßte wohl kaum jemand, daß es sich bei dem folgenden „Original“-Sirius Programm „Squish 'em“ um eine Raubkopie handelt. Sehen wir einmal von Nebensächlichkeiten wie Verpackung und fehlendem „Sirius“-Aufkleber auf der Diskette ab. Und dem Umstand, daß sich weitere sechs Spiele, zum Teil ebenfalls aus besagtem Hause, auf dieser Diskette befinden.

Fall Nr. Eins

Dieter Eckersberger, Inhaber der Münchner Concept Video GmbH und Generalimporteur von Sirius-Software, hätte Grund, völlig zu resignieren: Alle von ihm angebotenen Spiele, für die er im Einkauf beträchtliche Summen zu zahlen hat, zuzüglich Kosten für Zoll, Fracht und Versicherung, werden seit Monaten als Raubkopien gehandelt. Sie sind, wie's so schön in User-Kreisen heißt, „open files“. Das bedeutet, die Schutzroutinen wurden geknackt, die Programme sind kopierbar. Und sie werden kopiert: Nicht nur als Einzelstücke, für den persönlichen Gebrauch quasi, sondern in Auflagen, die auf unterschiedlichsten Wegen an den Spiel-Endverbraucher geraten. Könnte man im ersten Fall noch — mit einigem Wohlwollen — von einem Kavaliersdelikt sprechen, was es de facto natürlich nicht ist, handelt es sich bei den „Auflagen“ um einen eindeutig kriminellen Akt.

Unwissenheit wird man den vorwiegend minderjährigen Versendern, die mit Kleinanzeigen ihre hektografierten, teilweise von orthographischen Fehlern strotzenden Verkaufslisten raubkopierter Software, zuweilen sinnigerweise gegen „Schutzgebühr“, offerieren, kaum abnehmen. Fast professionell formulierte Bezahls- und Versandmodi beweisen eindeutig, daß und wie hier Profit gemacht werden soll. Profit zu Lasten anderer, die Vorkosten tragen müssen, die, nicht nur im Falle „Sirius“, auch die Entwicklungskosten für neue Programme durch Import von Mengen mit decken, Programme überhaupt erst bekanntmachen (z. B. durch Werbung) etc.

Das — nicht allein finanzielle — Nachsehen indes haben neben dem Importeur auch Computerbesitzer, die meinen, besonders preiswert an interessante Software zu kommen. Nehmen wir den Fall eines recht bekannten sogenannten „Computer Clubs“ in Berlin: Der bietet gegen Entrichtung eines

„Mitgliedsbeitrages“ die Option auf preisgünstigen Erwerb von (Raub)Kopien aller nur erdenklichen Programme an, die gegen Vorkasse versendet werden. Diese Spielart des professionellen Raubkopiergeschäfts unter dem „Club“-Deckmäntelchen hat einige Haken, wie wir bei Testbestellungen feststellen konnten: Bedienungsanleitungen sind den miserabel kopierten Spielprogrammen nicht beigelegt. Wer eine nicht laufende Kopie erwirbt, ist sein Geld los, denn: die Sendung trifft im neutralen Umschlag ein, also ohne Absender. Reklamationen finden folglich nicht statt, können nicht stattfinden. Andernfalls gäbe es ja Beweise für die Abwicklung illegaler Geschäfte. Ganz pikant ist dann jene, auch mehrfach erfahrene Situation, wenn ein derart Geprellter gutgläubig zum Händler mit der Bitte um Umtausch kommt. Von einem „Club“, dem das Wohlergehen seiner Mitglieder wirklich am Herzen liegt, darf man doch wohl besseren — und faireren Service — erwarten...

Fall Nr. Zwei

Was im Computerspielbereich — und natürlich nicht nur in diesem — seit Jahren gang und gäbe, findet inzwischen auch im Videospielbereich statt. Dies auf zweierlei Art. Imagics „Demon Attack“ etwa wird seit einigen Wochen für Atari VCS als Raubkopie angeboten, in Originalverpackung, die erst unterm Fadenzähler als (irgendwo auf dem Hinterhof) abfotografiert erkennbar ist. „Das Gehäuse“, so Konrad Stachel, Produktmanager bei harman Deutschland, dem Imagic Generalimporteur, „ist sehr gut nachgemacht.“ Aber auch die raubkopierten „Dämonen“ haben einen Haken, sogar einen wesentlichen: Sie laufen nicht! Durch eben dieses „Nicht laufen“ wurde harman auf die Raubkopie aufmerksam, als nämlich ein Händler versuchte, den gefälschten „Demon Attack“ umzutauschen.

Die zweite Videospiel-Raubkopier-Variante wirkt auf den ersten Blick harmlos: „Gegen einen geringfügigen Kostenbeitrag von fünf Mark“ offeriert ein Versandunternehmen im Rhein/Main-Gebiet Kopien von Videospiele. Ob und in wieweit hier kostendeckend gearbeitet werden kann, scheint fragwürdig. Einen guten Schnitt indes machen die Kopierer unterm Strich allemal, muß doch der Kopierfreudige sein Original zwecks Kopieren einschicken. Womit besagter Anbieter im Idealfall eine komplette Videospiel-Software-Bibliothek zur Verfügung stehen hat. Denn Kopien werden selbstverständlich auch für anderweitige Nutzung gezogen — die vorgenannte!

Nun lassen sich mit den zur Verfügung stehenden Cassettenkopiergeräten, dem „Du-

plicator“ (derzeit noch bei Horten exklusiv zu haben) und dem „Copy Card“, über das noch zu berichten sein wird, nicht alle Cassetten kopieren — sei es aus Kapazitätsgründen (derzeit stehen nur 4K und 8K EPROMs zur Verfügung) oder weil, anderslautenden Behauptungen zum Trotz, einige Programme tatsächlich doch geschützt sind. Das Nachsehen hat wiederum der Spieler: Im Zweifelsfall bekommt er seine Originalcassette defekt zurück!

Das meinen die Anbieter

Für Dieter Eckersberger ist der Kampf gegen die Raubkopierer ein „Kampf gegen einen Ameisenhaufen“. Die Altersklasse von zehn bis 18 Jahren birgt nach seiner Auffassung das eigentliche Potential. „In jeder Klasse“, so Eckersberger, „gibt es einen Matador, der sich bei Computern auskennt. Er empfiehlt auf Anfrage sein System, das, von dem er die meiste Software hat.“ Bekommt dann ein Mitschüler eine (Raub)Kopie für 15 Mark, heißt es über den Lieferanten folgerichtig „Mensch, du bist ein Pfundskumpel“. Die Altersklasse der Computerbesitzer und -Spieler von 25 Jahren aufwärts ist nach seiner Meinung unproblematisch. Da ist man bereit, XY Mark für Software auszugeben. Prozessieren will Eckersberger nicht, denn „Was soll man bei einem Minderjährigen holen?“

Anders sieht Klaus Ollmann, Managing Director von Atari Elektronik Deutschland, die Chancen bei gerichtlichem Vorgehen gegen minderjährige Raubkopierer. Und er hat bereits Erfolg: In Berlin mußte sich ein 14-jähriger vor Gericht verantworten. Das entschied auf 20.000 Mark Schadenersatz, zu zahlen vom Vater des Betroffenen! Begründung: Verletzung der Aufsichtspflicht. Wenngleich noch nicht betroffen, da neu im Software-Geschäft, erwidert auch harmans Konrad Stachel auf die Frage nach der Vorgehensweise gegen Raubkopierer: „Wir gehen vor Gericht!“

In den Häusern Ariola (Ariosoft mit den Software-Labels HES, Broderbund, Creative, Synapse, Microcomputer Games und Electronic Arts) und Teldec (mit den Labels SEGA, DataSoft und Sierra On-Line) ist die Einstellung ebenfalls klar. „Raubkopierer werden strafrechtlich verfolgt!“, sagt Manfred Peter, verantwortlich für die Software bei der Teldec. Und Ariolas Helmut Prahl kommt ohne Umschweife auf eben diesen Punkt. Wobei Letzterer noch — in Sachen Activision Videospielsoftware — frohlocken kann: Die neuen Activision-Cassetten sind durch Entwicklung eines neuen Chips nicht mehr kopierbar.

ATARI[®]

A Warner Communications Company

Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, weiß, welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden und sie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert viel Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für den Händler verkäuflich sind.

Diese Tatsache machen sich einige dadurch zunutze, daß sie die mit hohen Voraufwendungen geschaffenen erfolgreichen Programme der Firma Atari kopieren oder ihren Kunden die Möglichkeit anbieten, die gewünschten Programme auf Diskette zu überspielen. Sie meinen, damit ihren Kunden ein gutes und billiges Angebot zu machen. Die Kunden wissen jedoch meist nicht, daß sie lediglich ein vermeintlich gutes und billiges Angebot erhalten.

Abgesehen davon, daß das Angebot zur Überspielung von Programmen und das Anbieten und Verkaufen illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegenüber jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich nur fremdes Eigentum an, für die der Käufer keine Gewährleistung erhält.
- Der Händler, der das Kopieren von Programmen anbietet, anstatt Originale zu verkaufen schmarotzt an fremder Leistung.
- Der interessierte Kunde wird bald keine guten Programme mehr kaufen können und illegale Programme wird der Handel bald auch nicht mehr anbieten können.

Letzteres deswegen, weil niemand mehr bereit und in der Lage sein wird, gute verkaufsfähige Programme zu entwickeln, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die hohen Voraufwendungen durch Verkäufe wieder zu verdienen. Die Piraten sind geistig weder in der Lage noch überhaupt bereit, sich der Mühe zu unterziehen, Programme zu entwickeln. Sie können und wollen nur durch Diebstahl fremder guter Leistung eine schnelle bequeme Mark verdienen.

Wer also Interesse daran hat, daß das Angebot an guten Computerprogrammen wächst, sollte die illegalen „billigen“ Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computer-Programmentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. mbH

Und warum werden Programme kopiert?

Wir haben uns mit jugendlichen Computerbesitzern, mit „aktiven“ Raubkopierern über das Thema unterhalten. Das Ergebnis entsprach in wesentlichen Teilen dem oben angesprochenen Sachverhalt, war partiell aber auch verblüffend.

Den Raubkopierer gibt es nicht. Wir haben es mit drei Gruppen zu tun. Da sind einmal die Anwender, in denen der Urtrieb der Neugier durchschlägt. Sie wollen unbedingt wissen, was wie abläuft. Für diese Gruppe ist es ein Muß, die Programme solange zu bearbeiten, bis sie gelistet werden können. Hintergrund: Neue Programmieretechniken studieren. Voraussetzung für das Listen ist es, den Programmschutz herauszufinden, wenn der Schutz neu ist. Eine ganze Reihe der Befragten haben schlaflose Nächte vor dem

„Hacker“ sagen? — wollen ja wissen, wie Programme aufgebaut und geschützt sind. Hier haben wir es mit den Hackern von morgen zu tun. In Deutschland gibt es aber noch keine Datenbanken, die telefonisch anzupfaffen wären ...

Die Hacker von morgen

Vergleichsweise harmloser ist die zweite Gruppe. Ihre Mitglieder sind Mitläufer in Clubs, zumeist neu, und haben am Programmieren kein Interesse. Sie wollen spielen. Und dazu braucht man Programme. Wer viel spielt, braucht viele Spiele, denn Längeweile kommt selbst beim besten Spiel nach geraumer Zeit auf, wenn man es ständig spielt und/oder ... wenn man Zugang zu immer neuen Spielen hat, möchte man natürlich wechseln.

Ohne Rücksicht auf Verluste - die Profis

Kriminell, gesetzeswidrig — wie immer man es nennen mag — ist, was zuvor geschildert wurde, natürlich auch. Der alte, aber richtige Spruch, daß der Hehler nicht besser als der Stehler sei, gilt hier ebenfalls. Eine, die dritte, Gruppe handelt eindeutig sowohl als Stehler wie als Hehler. Die Profit-Geier. Sie stammen zumeist aus Computer-Clubs. Sie haben mitbekommen, daß viele Computer-Freaks nicht über das nötige Kleingeld verfügen, um interessante Original-Programme kaufen zu können. Sie haben die „Marktlücke“ erkannt und nutzen die — verständliche — Schwäche der Freaks aus. Rücksichtslos, wie zuvor aufgezeigt wurde! Zu Programmen bekommen sie auf unterschiedliche Weise Zugriff. Sei es über die Gruppen, denen sie vorher angehörten oder aber, daß sie Software wirklich gekauft haben. Allerdings nur ein (geknacktes) Exemplar. Sonst wäre die Profit-Luft ja raus.

Die Überlegung ist einleuchtend: Es gibt genug Anfänger, die Programme, zumal billige, suchen und brauchen. Eine Anzeige in einer Computerzeitschrift und ab geht die Raubkopierpost. Den Leuten ist es egal, ob sie fünf oder zehn Mark pro Diskette verdienen, Hauptsache ist — der Rubel rollt. Die Beschaffungskosten sind minimal und meist schon nach zwei, drei Bestellungen amortisiert. Leerdisketten gibt's preiswert (bei guten Beziehungen für 3,90 Mark), kopierte Programme relativ gesehen noch preiswerter. Steuern werden nicht gezahlt. Wozu auch? Bei kleinem „Nebenverdienst“ ist das nicht erforderlich. Was bleibt ist ein beträchtlicher Profit bei Abgabepreisen von durchschnittlich 15 Mark gegenüber Kosten von maximal acht Mark (einschließlich „Original“-programm, Verpackungs- und Portokosten). Bis zu sechs größere Programme sind auf eine Diskette zu packen. Garantien oder Gebrauchsanleitungen? - Nicht erforderlich! Wer sollte da nachhaken? Läuft was nicht, hat der Käufer einen Fehler gemacht.

Einen mit Sicherheit: Das raubkopierte Programm gekauft zu haben. Denn wie zuvor dargelegt, ist in jeder Hinsicht der Dumme. Warum sollten selbst große Gesellschaften noch Programme entwickeln oder importieren und vorher investieren, wenn Stückzahlen zur Kostendeckung nicht absetzbar sind? Warum überhaupt sollen sich noch Computer-Freaks hinsetzen und Programme für andere Freaks schreiben? Neben allen kommerziellen Gesichtspunkten ist die Frage „Raubkopieren — Ja oder Nein“ doch auch eine Frage des Fairplay. Sportsgeist, Fairness wird in jeder Disziplin geübt. Wer's kann, das Kopieren, der beweist, was er kann, für sich. In Ordnung. Aber mehr sollte er auch nicht tun. Im eigenen Interesse.

le Spitzen-Programme für Ihren Commodore VC-20 oder C-64 aufgenommen, die wir im In- und Ausland finden konnten. Bitte beachten Sie auch die beiliegenden Sonderdrucke zu unseren brandneuen eigenen Spielen GALAXY, PILOT, STAR DEFENCE, FIRE GALAXY und BATTLEFIELD sowie zu unserem weltweiten Bestseller GRANDMASTER. Wir haben den Verkauf von Programmen für den Sinclair ZX Spectrum abgegeben an die Firma Joysoft, Bahnstraße 50, 4030 Ratingen, Tel. 02102/25490. Bitte beachten Sie, daß wir nur erstklassige Original-Software führen. Kaufen Sie in Ihrem eigenen Interesse keine minderwertigen Raubkopien und denken Sie daran, daß der Hehler nicht besser ist als der Stehler! Wir werden gegen jeden energisch vorgehen, der Programme aus unserem Angebot als Raubkopien verkauft und ihn auf Schadenersatz nicht unter 2000 DM je Programm verklagen. Aber nun wünschen wir Ihnen viel Spaß beim Lesen des neuen Kataloges sowie ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Start ins neue Jahr!

Computer zugebracht, um den entsprechenden Code zu knacken. Gelingt es trotz aller Mühen nicht, diesen Schutz zu durchbrechen, bespricht man das Problem mit Freunden. (So sind übrigens die ersten wirklichen Computer Clubs entstanden). Möglichkeiten, die man gar nicht in Erwägung gezogen hatte, wurden — mit Erfolg — angewandt. Sobald aber, und das ist entscheidend, ein Programm „offen“ ist, interessiert es kaum mehr. Man wendet sich zwecks „Analyse“ einem neuen Programm zu. Das Argument „Wären die Software-Preise niedriger, gäbe es keine Raubkopierer mehr“ trifft auf diese Gruppe nicht zu. Ein glattes „Ja“ war die Antwort auf unsere Frage „Würdet Ihr auch knacken, wenn Programme nur zehn Mark kosteten?“. Die Leute — sollen wir wirklich

Hat man Lust auf ein neues Spiel, wird das Programmierer-As der Gruppe gefragt, ob Programm XY schon geknackt sei und somit kopierbar ist. Bei positiver Antwort hat man eben ein neues Programm in der Bibliothek. Gekauft werden Programme ebenfalls, allerdings nur einmal. Die Investition legt man um: Kopiert wird für alle, womit die Kostenbeteiligung pro Programm bei fünf, maximal zehn Mark liegt. Unser Programmierer-As kann wieder dazulernen.

Bei dieser Gruppe haben wir es in meinen Augen mit „Schmarotzern“ zu tun, — sagen wir es ruhig so offen. Diese Leute wollen alle Programme zum niedrigst möglichen Preis haben, und versichern nachdrücklich, sie würden, wäre die Software billiger, das Kopieren lassen.

DUPLIKATOR

Eine Maschine, mit der man alle Videospieldassetten duplizieren kann? Eine tolle Sache, fürwahr. Gesetzt den Fall, daß die Aussage den Tatsachen entspricht und wir alle urheberrechtlichen Konsequenzen, alles gesetzliche Drumherum einmal völlig außen vor gelassen. Der Videospieldassetten-„Duplicator“ (ja, er wird tatsächlich mit p geschrieben) soll eine solche Wundermaschine sein, exklusiv im Vertrieb der Horten Computer Centers. Und was ist wirklich dran, an diesem Wunder? Wir haben den „Duplicator“ auf Chip und Kopieren geprüft.

Das Ding namens Duplicator kommt klein und handlich, aber ohne Adapter, auf den Tisch. Die Bedienungsanleitung gibt unter Punkt (2) AUSSCHLESEN (hier handelt es sich nicht um einen Satzfehler) den Hinweis: „Benutzen Sie einen passenden AC-Adapter“ und bemerkt ferner „Sie können das Netzteil Ihres Atari VCS 2600 benutzen“. Aha! Ein Adapter ist im Preis von rund 200 Mark doch nicht enthalten. Aber das ist bei einer so kostensparenden Investition auch eine Bagatelle. Und nun? Richtig, natürlich sind noch EPROMs erforderlich, auf die die Programme überspielt werden können. 4 K-EPROMs, so erfahren wir wenig später, werden im Dreierpack abgegeben (auf der Packung steht „LehrCassetten“; das bereits hätte uns eine Lehre sein sollen!). Kostenpunkt: Runde 60 Mark. Aber natürlich gibt es auch komplexere Programme, und dafür benötigt man haltein 8 K EPROM. Kostenpunkt: Etwa 27 Mark.

Wieder in der Redaktion, stellen wir uns mal ganz dumm. (Unsere Techniker halten sich bewußt aus der Geschichte raus, grinsen aber vielsagend. Wie wir später erfahren, hatten sie bereits ohne unser Wissen das Kopieren probiert.) Woher weiß ein normaler Videospielder eigentlich, wieviel K welches Programm hat? Wir wissen es. Und deshalb sei an dieser Stelle nicht verschwiegen, daß es die Importfirma, die das Ding dem Verbraucher andrehen will, auch nicht wußte, in der TeleMatch-Redaktion anrief und für jede Cassette die Programmkapazität abfragte. So weit, so gut.

Das Lämpchen rechts verkündet „Betriebsbereit.“ Zuvor haben wir Ataris **Space Invaders** in den Masterschacht gesteckt und ein 4 K EPROM in den Copy-Schacht. Nun betätigen wir den Schalter „Start“ (links außen) und ... Maschine läuft. Wir warten geduldig-ungeduldig (in acht Minuten soll das Kopieren beendet sein). Aber nanu? Das Lämpchen, unter dem „Fail“ steht leuchtet auf. Ein Blick in die Bedienungsanleitung: Das kann passieren, wenn die Leercassette defekt, also nicht programmierbar oder aber die OriginalCassette defekt ist. Was also ist los? Der zweite Duplizierungsversuch gelingt. Wir

haben ein Duplicat der „Space Invaders“ mit allen Varianten. Das Bild auf unserem Monitor mutet zwar etwas unscharf an, aber vielleicht haben wir ja nicht nachjustiert. Tolle Sache. „Augenblick mal“, sagt der jemand aus der Crew. „Die erste Leercassette war doch fabrikneu. Funktionierte aber nicht. Ihr habt also zwei Cassetten gebraucht, macht übrigens rund 40 Mark, um eine AltCassette, die inzwischen für 29 Mark angeboten wird, zu kopieren. Das gibt doch keinen Sinn. Die Rechnung geht nicht auf!“ — Hmm. Das Argument stimmt. Aber sehen wir mal weiter. Wir versuchen's mit Activisions **River Raid**. Nach acht Minuten ist das Programm überspielt. Einwandfrei. Tja, und dann gehen wir an die neueren Programme heran. An die von Imagic. Ein Trauerspiel: Dauernd haben wir „Fail“-Anzeigen. (Unser EPROM-Vorrat wurde natürlich zwischenzeitlich aufgestockt!). Wir versuchen es mit 8 K EPROMs. Ebenfalls „Fail“-Anzeige. Und schließlich erwischen wir die Cassetten, bei denen die Übertragung nicht klappte. Und siehe da: Das Gerät funktioniert. Insofern nämlich, als das „Used“-Lämpchen aufleuchtet. Womit wir immerhin wissen, daß wir's (wir wußten's ja schon vorher) mit gebrauchten Leercassetten zu tun haben. Ein tolles Ding, dieses Duplicator-Ding, fürwahr!

Aber ganz im Ernst Etwa so, wie oben geschildert, sind wir ganz bewußt an den Duplicator herangegangen. Dies, weil ein anony-

mer Brief an die Redaktion geschickt wurde, in dem die fotokopierte Bedienungsanleitung lag, handschriftlich ergänzt um die Zeilen „Das ist doch Betrug!“.

Dieses Wort möchten wir so direkt nicht gebrauchen, obwohl es nicht unberechtigt ist. Fassen wir die Fakten zusammen:

1. Der Duplicator kann nicht alle Cassetten kopieren, sondern nur Atari-kompatible. Und von diesen nur einen Bruchteil.

2. Der Duplicator-Benutzer bekommt nirgendwo einen Hinweis, welche Programme er kopieren kann und welche EPROMs (4 K oder 8 K) er benötigt.

3. Etwa 80 % der uns zur Verfügung stehenden Leercassetten erwiesen sich, obwohl werksneu, als defekt. D. h. die Versuche 2 K oder 3 K-Programme auf 4 K EPROMs zu übertragen, mißlingen trotz nachweislich einwandfreier OriginalspielCassetten.

4. Der normale Videospielder erfährt nirgendwo, wie er die EPROMs löschen kann, die laut Herstellerangabe bis zu 20 mal bespielt werden können. (Zum Löschen ist eine UV-Lampe mit ganz bestimmter Wellenlänge erforderlich. Das Hersteller-Etikett klebt über dem Fenster, das zu Löschzwecken in der Cassette gelassen wurde.)

5. Stößt man während des Kopierversuchs versehentlich gegen den Netzstecker, leuchtet sofort die „Fail“-Lampe auf. Auch minimale Spannungsabweichungen unterbrechen den Kopiervorgang sofort. Die EPROMs sind für den normalen Konsumenten unbrauchbar!

6. Berücksichtigt man schließlich, daß die meisten der tatsächlich kopierbaren Cassetten, die fast ausnahmslos älteren Datums sind, zu Preisen um 29 oder 39 Mark angeboten werden, stimmt die Preis-Leistungs-Relation nicht mehr. Dazu sind die EPROMs einfach zu teuer. Rechnet man die Anschaffungskosten für den Duplicator und die Ausfallquote von EPROMs durch werksseitige Defekte hinzu, kommt der Kopierspäß teuer zu stehen, als eine OriginalCassette zum früheren Originalpreis!

7. Führen wir schließlich das Argument Copyright, also Urheberrechtsverletzung ins Feld, sieht es ganz böse aus: Der Hinweis auf der Verpackung ist dezent. Dezent unlogisch übrigens. Wozu, bitte schön, sollte ein Videospielder „Kopien für den privaten Gebrauch“ machen, wenn er die Originale doch besitzt? Ab Februar — dies als Information und wohlgemeinte Warnung für alle, die meinen, das solle man nicht so verbissen sehen und müsse das nicht so genau nehmen — sind die Softwareanbieter in einer der GEMA ähnlichen Verwertungsgesellschaft für Urheberrechte vereint. Und das Kopieren, ob aus Gefälligkeit oder um illegal Profit zu machen, wird strafrechtlich verfolgt. So oder so — Finger weg vom Duplicator. Videospielder machen ein schlechtes Geschäft!



ALLES UNTER



Ein gutes halbes Jahr ist seit unserem ersten Joystick-Test in TeleMatch 4/83 vergangen. Einige Anbieter waren mit dem (für sie nachteiligen) Testergebnis damals nicht einverstanden gewesen. Sie, dagegen liebe Leser, haben uns bestätigt, daß wir mit Bewertung wie Gesamturteil ausnahmslos richtig lagen. Ihre Verbesserungsvorschläge sprechen wohl für sich. Mehrere neue Steuereinheiten die einer ebenso eingehenden Prüfung bedurften, sind seitdem in...angebot. Andreas Schradler hat getestet, was uns zur Verfügung stand.

RGA - Wireless Remote Video Controllers

Da also wären sie, die lang ersehnten drahtlosen Joysticks, das Nonplusultra der Steuereinheiten. Problemloses Spielen ohne den üblichen, hinderlichen Kabelsalat, unbe-

schwert und locker. Schön und gut, sollte man meinen. Die Freude wird rasch aus ganz amtlichen Gründen gedämpft: Nirgendwo findet sich die postalisch vorgeschriebene FTZ-Prüfnummer, der „Fahrschein“ gewissermaßen des Fernmeldetechnischen Instituts in Darmstadt, mit dem be-

scheinigt wird, daß das Gerät nicht störend auf den Rundfunk- und Fernsehbetrieb wirkt. Dies als Warnung vorweg, denn nach unseren Informationen darf der „RGA“ nicht in Betrieb genommen werden.

Vorteile: Innerhalb eines Raums bietet dieser Joystick völlig freie Bewegung und sichere Spielmöglichkeit über eine Entfernung bis zu etwa sechs Metern. Das Gewicht ist relativ gering, wenn man bedenkt, daß die 240 Gramm eine 9 Volt Batterie und einen Sendeteil enthalten.

Nachteile: Der Unterbau des Stick ist, bedingt durch die Sendeanlage, sehr groß und zudem sehr eckig. Der eigentliche Joystick, das Griffstück, entspricht dem „Quickshot“ von Spectra. Die Kontakte des Knüppels sind ebenso wie beim Atari in einfacher Platinen-

KONTROLLE (2)

bauweise gefertigt. Durch Wahl eines robusteren Kunststoffes ist jedoch die Gefahr, daß die die Schalter schließenden Zapfen bei extremer Kraftanwendung abbrechen, ziemlich minimiert worden. Obwohl lt. Verpackungstext die „Remote“-Controller für den Atari 2600, die Computer 400 und 800, den Commodore 64 und den VC 20 verwendbar sein sollen, können nur Atari-VCS-Besitzer sofort losspielen. Das Netzteil des Videospieles muß nämlich an die Empfangsstation der Joysticks, und das VCS-Gerät an die Empfangsstation angeschlossen werden. Da Atari- und Commodore-Computer aber mit anderen Netzteilen ausgestattet sind, muß erst ein passendes Netzteil erworben werden. Bei einem Circa-Verkaufspreis von 200 Mark darf man sicherlich mehr erwarten. Die vorgenannte Verbindung beim VCS hat einen entscheidenden weiteren Nachteil: Wer sein System mit einem ROM-Scanner oder Videoplexer gekoppelt hat, ist in Sachen Anschluß völlig hilflos.

Bezugsquelle: Fachhandel

Amiga Power System: Power Stick

„Klein, aber oho“ ist die sicherlich zutreffende Kurzbeschreibung für den kleinsten aller auf dem Markt befindlichen Joysticks. Er kostet ca. 59 Mark (pro Stück).

Vorteile: Sein geringes Gewicht, die neuartigen Schalter aus Plastik, bei denen extreme Hebelkraft, sofern sie bei dem kurzen Steuerknüppel überhaupt auftreten kann, nicht direkt auf die Kontakte übertragen wird. Das Kabel ist mit 1,80 Meter superlang, und garantiert volle Bewegungsfreiheit.

Nachteile: Benutzer eines „normalen“ Joysticks müssen sich erst an das neue Spielgefühl gewöhnen. Erschwerend kommt hinzu, daß man anfangs beim Halten des Sticks eine der beiden Feuertasten auslöst. Einige

Testpersonen kamen auch nach längerem Spiel nicht mit dem „Powerstick“ zurecht. Bleibt nachzutragen, daß es diesen Stick auch für die Systeme Intellivision, Colecovision (mit Zahlentastatur) und als Paar für den TI 99/4 A zu kaufen gibt.

Bezugsquelle: Fachhandel

Amiga Joyboard

Ein „Joystick“ wie kein anderer und - im Gegensatz zum „Powerstick“ — die größte Steuereinheit, die ich je getestet habe. Die erste Reaktion wurde ja schon in **TeleMatch 6/83** gebracht unter dem Titel „Wahnsinn auf Brettern“. Dem ist nichts hinzuzufügen.

Vorteile: Die Schalterkonstruktion ist ebenso robust wie beim „Power-Stick“. Exakte Bewegungen und damit genaues Treffen bzw. Fahren (Ski-Cassette!) sind bereits nach ganz kurzer Übung möglich. Der Anschluß eines beliebigen kompatiblen Joysticks ans Joyboard ist unkompliziert. So hat man eine eventuell erforderliche Feuertaste zur Hand.

Nachteile: Für ein Stück Kunststoff, die Schalterkonstruktion und eine Joystickbuchse sind gut 249 Mark eine Menge Geld, eigentlich zu viel! Ein wenig Balsam auf den finanziellen Schreck schafft da das mitgelieferte Spiel „Mogul Maniac“, das es für die verschiedenen Systeme gibt (VCS, Atari- und Commodore-Computer). Allerdings: Mehr „Joyboard“-Spiele wären wünschenswert.

Bezugsquelle: Fachhandel

WICO Command Control

(Zwei Ausführungen)

Den meisten Lesern sind diese Sticks schon bekannt, da wir die Basisversionen im ersten Teil unseres Tests vorgestellt hatten. Die erste Version verfügt über eine größere Actiontaste und einen gut in der Hand liegenden, ergonomisch geformten Griff. Ausführung zwei wird mit drei verschiedenen Griff-

stücken geliefert, die wahlweise aufgesteckt werden können. Präzises Spielen ist bei diesen Sticks in Arkadenqualität eine Selbstverständlichkeit. Dafür bürgen Name und Erfahrung des Herstellers.

Vorteile: Die bekannte professionelle Mechanik, je zwei leichtgängige Feuertasten mit Umschaltmöglichkeit von Actiontaste im Sockel auf Actiontaste in der Stickspitze und 1,60 Meter lange Anschlußkabel.

Nachteile: Wie der „Red Ball Command“ und der „Deluxe Command“ sind die „Command Controller“ relativ schwer und am besten auf dem Tisch zu spielen. Der Preis liegt mit ca. 140 Mark weit über dem Durchschnitt.

Bezugsquelle: Fachhandel

The Boss

Den Namen hört man im Hause WICO gar nicht so gern, obwohl der „Boss“ ein echtes Kind dieses Herstellers und folgerichtig mit entsprechenden Profi-Qualitäten ausgestattet ist. Grund dafür muß wohl sein, was wir als gute Nachricht all jenen Spielern mitteilen (und im Dezemberheft bereits kurz mitgeteilt haben), die einen WICO besitzen wollen, denen aber der Preis zu hoch war: Der Original-Boss kostet jetzt nur noch um die 70 Mark.

Vorteile: Bewährte WICO-Technik, ein gut der Hand angepaßter Stick, allerdings nur mit einer Actiontaste, die jedoch vergrößert, ausgestattet.

Nachteile: Bei den „richtigen“ WICOs besteht der Steuerknüppel aus Metall, der Boss hingegen ist, vom Schalter abgesehen, ein reines Kunststoffprodukt. Dieser Nachteil wird aber unter dem Gesichtspunkt Gewicht zum Vorteil: 100 Gramm weniger als seine teureren Brüder bringt der Boss auf die Waage!

Bezugsquelle: Fachhandel

Joystick	Präzision der Mechanik	Stabilität	Handling (Handhabung)	Leichtgängigkeit der Feuertasten	Gewicht	Kabel-länge	Gesamt-urteil
1. Remote Joysticks	3	3	4	4	3	—	3
2. WICO The Boss	1	2	2	1	3	2	2
3. Command Control 1	1	1	2	1	5	2	2
4. Command Control 2	1	1	2	1	5	2	2
5. Amiga Power Stick	1	1	3	2	1	1	2
6. Amiga Joyboard	2	1	3	—	—	1	2

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

SPIELEN ERSTER KLASSE

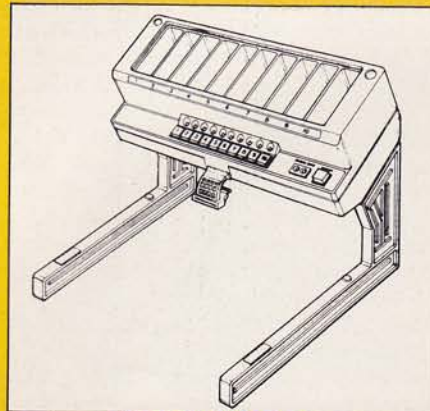
Videospielen mit allem nur erdenklichen Komfort ist wohl Wunsch vieler Freunde des elektronischen Spielvergnügens. Anregungen dazu haben wir in früheren TeleMatch-Ausgaben reichlich gegeben. Hier sei nur an das Video-Cockpit erinnert. Seit einigen Monaten werden auch bei uns Geräte angeboten, die noch mehr Spielkomfort bieten, falls man den Angaben der Vertriebsfirmen glauben schenkt. Was wirklich dran ist an Romscanner und Videoplexer, und was Sie für Ihr Geld bekommen, verrät Ihnen der folgende Beitrag

Als uns der „Romscanner“ (Vertrieb: Harman Deutschland GmbH, 7100 Heilbronn, Postfach) auf der CES in Chicago präsentiert wurde, waren wir skeptisch. Sicher: Händler bekamen damit das ideale Instrument, um Spiele unkompliziert präsentieren zu können. Doch was soll ein normaler Videospielder mit diesem Gerät? Warum eine nicht ganz unbeträchtliche Summe dafür ausgeben? Wir sahen darin keine Vorteile für den Spieler. Und ähnlich dachten wir über den Videoplexer (Vertrieb: Dynamics, 2000 Hamburg, Postfach). Sie ahnen sicher, daß sich unsere Meinung geändert hat. Andernfalls würden wir die beiden Geräte, die bereits im „Bazar“ unseres Weihnachtsheftes empfohlen wurden, nicht noch einmal ausführlich vorstellen. Die Funktionsweise der Geräte ist identisch. Wir haben es mit einer „Programmbank“ zu tun, in der zehn (beim Romscanner) bzw. acht Programme (beim Videoplexer) stecken und abrufbar sind.

In VideoSpielCassetten steckt ein hoch entwickelter Chip, ein ROM (= Read Only Memory). Dieser „Nur-Lesespeicher“ enthält alle für den Spielablauf erforderlichen Informationen, die in der CPU (+ Central Processing Unit) des Computers, in diesem Fall des Atari VCS — und nur zu diesem passen beide Geräte! — bearbeitet werden. Der Mikroprozessor des VCS „spricht“ im übertragenen Sinne mit den Programmen, im Normalfall „direkt“, da das ROM-Modul physischen Kontakt mit ihm hat. Ein Blick auf den Cassetenschacht an der Konsole und eine beliebige VideoSpielCassette, einmal letztere ganz bewußt hineinstecken und Sie können das nachvollziehen.

Beim Romscanner wie beim Videoplexer haben wir diesen direkten Kontakt nicht, sondern verbinden lediglich das Gerät mit der VCS-Konsole. Die ProgrammCassetten werden in jene Schächte gesteckt, die sich in den Geräten befinden. Durch Drücken einer Taste, die je einem Schacht zugeordnet ist und die darin enthaltene Cassette aktiviert, also das „Gespräch“ zwischen Mikroprozessor und ROM möglich macht, wird der Arbeitsspeicher des VCS automatisch gelöscht und kann so die neuen (Spiel-)Informationen aufnehmen und bearbeiten. Die einleitend erwähnte Verbindung der Geräte mit dem VCS erfolgt über einen Stecker, der beim Videoplexer wie eine ProgrammCassette

ausieht. Beim Romscanner hat man auf das Kunststoffgehäuse verzichtet. Die Namen der beiden Geräte sind zwar unterschiedlich, aber natürlich ist auch der Videoplexer



ROMSCANNER



ROMSCANNER



VIDEOPLEXER

ein „Scanner“, d.h. er „tastet“ auf Tastendruck ab, nämlich den Inhalt des entsprechenden ROMs.

Gehen wir auf die Scanner im einzelnen ein.

ROMSCANNER

Beurteilung: Er faßt zehn VideoSpielCassetten, wird mit einem relativ robusten, einfach aufzusteckenden Plastikständer geliefert, in den die Atari-Konsole gut paßt. Die auf den Längswinkel befindlichen Klebetolien sorgen für erstaunlich guten Halt, auch langfristig. Die Steckerverbindung ist einwandfrei; eine im Lieferumfang enthaltene Metallklammer kann bei etwaig auftretenden Kontaktstörungen als zusätzliche Sicherung aufgesteckt werden. Wie in der werblichen Aussage versprochen, sind Programme in Sekundenbruchteilen geladen. Die Kunststoff-Wahltasten sind stabil. Der Romscanner wird via Atari-Adapter gespeist und versorgt über eine einfache Kabelverbindung die Konsole mit Strom. Nach Inbetriebnahme leuchtet eine grüne Kontrolllampe auf. Zehn weitere rote Kontrolllampen zeigen an, welches Spielprogramm jeweils in Betrieb ist. Beim Umschalten blinkt für Sekundenbruchteile die „Stand by“-Lampe auf. Einziger, so man will, Nachteil: Die Cassetten sind nicht vor Staub geschützt.

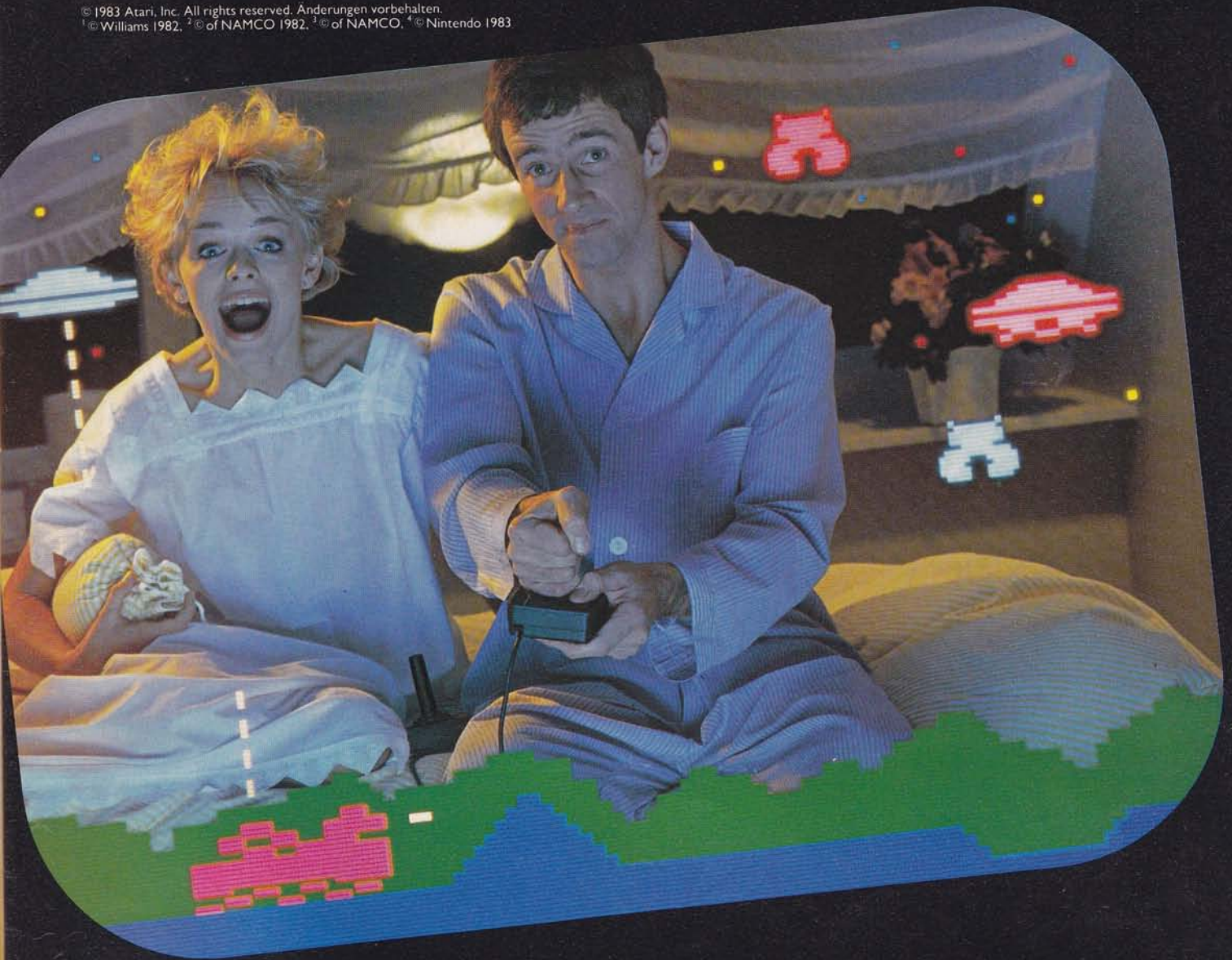
Bezugsquelle: Fachhandel

VIDEOPLEXER

Beurteilung: Einziger Vorteil des Videoplexers ist, was oben als Nachteil aufgeführt wurde, nämlich die Staubschutzhaube. Kontrolllampen gibt es bei diesem Gerät nicht. Statt über Drucktasten werden hier die Programme über Sensortastatur abgerufen. Diese Folie macht keinen vertrauenerweckenden Eindruck. Ständig ist man geneigt, mehrfach zu drücken, um sicherzugehen, daß man auch wirklich das richtige Programm „getroffen“ hat. Das Plastik-Furnier wirkt, dies ist natürlich Geschmacksache, ebenso deplaziert wie kitschig. Lediglich acht Cassetten faßt der Videoplexer, der ansonsten relativ verläßlich arbeitet.

Bezugsquelle: Fachhandel

Bei beiden uns zur Verfügung stehend Geräten fiel auf, daß das Fernsbild nicht immer einwandfrei war. Häufig mußte der Kanal nach dem Umschalten auf eine andere Cassette fein justiert werden. Auf einen Nenner gebracht kann man zum Thema Scanner feststellen: Wem an seiner Cassettenbibliothek liegt, wer lange ungetrübte Spielfreude genießen will, und wer bestimmte Cassetten viel spielt, dem können wir einen Scanner nur empfehlen. Denn, und dies ist vielleicht das wichtigste Argument, nur Scanner ermöglichen so schonenden Umgang mit den teuren Cassetten, da die empfindlichen Kontakte kaum strapaziert werden.



MOON PATROL, exklusiv von ATARI:

„So mondsüchtig waren wir noch nie.“

Alarm für Mond-Patrouille Beta 189 X. Gefahren und Attacken drohen von allen Seiten. Klaffende Krater, außerirdische Invasoren. Da hilft nur totale Konzentration. Denn die Besatzung muß durchkommen, die Mission muß erfüllt werden.

MOON PATROL¹ ist der neueste Hit, den ATARI neben POLE POSITION², DIG DUG³ und MARIO BROTHERS⁴ aus den Spielhallen nach Hause bringt. Als Video-Spiel für alle ATARI Computer-Systeme.

ATARI hat jede Menge spannende und exclusive Computer-Spiele. Nicht umsonst sind wir die Nr. 1 auf diesem Gebiet. Und ständig kommen neue Spiele dazu. Damit der Spaß nie aufhört.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften können Sie ATARI ausprobieren. Sie werden begeistert sein. Auch in Österreich und in der Schweiz.

Werden Sie Mitglied im ATARI-Club.

Überzeugen Sie sich, was der ATARI-Club zu bieten hat. Senden Sie diesen Coupon bitte sorgfältig ausgefüllt zurück. Wir schicken Ihnen dann ein kostenloses Exemplar des ATARI-Clubmagazins. Sollten Sie sich dann entschließen, Mitglied im ATARI-Club zu werden, beträgt der Jahresbeitrag DM 13,-. ATARI-Club, Postfach 60 01 68, 2000 Hamburg 60.

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Ich bin Besitzer eines ATARI CX 2600 Computer-Systems, ATARI 600 XL Computer-Systems, ATARI 800 XL Computer-Systems (bitte ankreuzen). TM 2



Offizieller Lieferant für Videospiele und Privat-Computer der Olympiamannschaften der Bundesrepublik Deutschland 1984.



ATARI
A Warner Communications Company
Mehr als Spaß.

DIE MINER 2049

Vom Redaktionsteam
ELECTRONIC GAMES
und TELEMATCH

Was eigentlich ist so aufregend an diesem Kletterspiel, das die gesamte Elektronikwelt förmlich aus dem Häuschen bringt? Game-Designer Bill Hogue hat ein Spiel programmiert, wie's zahlreiche andere dieser Art gibt, könnte man lakonisch feststellen, wenn... ja, wenn da nicht manches ganz anders wäre. Stellen wir vorab mal klar, was **Miner 2049er** nicht ist:

- Die Home-Version eines erfolgreichen Automatenspiels,
- die lizenzierte Umsetzung einer erfolgreichen, populären Figur aus Büchern, Comics, Film oder Fernsehen,
- hinter ihm steckt kein großes Computer-Softwarehaus.

Eigentliches Phänomen ist, und das sollte man nicht falsch verstehen, die Tatsache, daß der *Miner* als das vielleicht herausragendste Software-Ereignis des Jahres 1983 betrachtet werden muß, weil das Programm stimmt. Es als „gut“ zu bezeichnen, wäre hoffnungslos untertrieben. Der *Miner* ist im Sinne des Wortes „Spitzenklasse“. Im Lauf der Jahre haben Softwareanbieter Computerfreunden eine ganze Reihe bemerkenswerter Spiele offeriert, doch nur wenige sind so fundamental vom Spielgedanken und so originell. Wobei originell und Original als Begriffe Hand in Hand gehen.

Die Begeisterung kommt also nicht von ungefähr. Bisher war es so, daß mehr oder weniger erfolgreiche Arkadenhits in Homeversionen umgesetzt wurden oder aber, daß Arkadenspiele Game-Designern Anregungen für Spielvarianten gaben. Es wird wohl nie nachvollziehbar sein, wie viele Com-

puterspiele entstanden, weil sich Game-Designer auf den Weg in die nächste Spielhalle machten, um „Fakten“ für Spiele zu finden. Will sagen: Um zu sehen, was ankommt. Nicht nur ein Programmierer kam nach Wochen intensiven Spielens aus der Halle und hatte ein „neues“ Spiel, zumindest skizzenhaft, im Kopf. Die Skizzen waren zwangsläufig nach Vorhandenem entstanden. Wen wundert es da, wenn Ähnlichkeiten zu Arkadenspielen keineswegs zufällig zustande kamen?

Seit Einführung des *Miner 2049er* hat sich die Situation grundlegend geändert. Das Spiel ist als Meilenstein, als Wende in der Computerprogramm-Geschichte zu betrachten. Es kann schließlich kein Zufall sein, daß Original-Homespiele wie **Journey** von Data Age und **Chasm** von GCE inzwischen Pate für Arkadenspiele gleichen Namens gestanden haben (wir berichteten im letzten **TeleMatch** darüber). Um das noch einmal ganz deutlich zu sagen: Die Automatenindustrie setzt Original-Homespiele in Automatenversionen um!

Mit *Miner* hat Bill Hogue einen Spieltyp geschaffen, der, dank seiner Arkadenqualität hinsichtlich der Aktion, gepaart mit exzellentem Sound und herausragender Grafik, neue Maßstäbe für Computerspiele setzt. Auf zehn (!) Screens (im Original-Computerspiel) wird die Geschichte von Bounty Bob präsentiert, einem Angehörigen der berühmten Royal Canadian Mounted Police, deren Schurken Yukon Yohan verfolgt. Dieser Halunke hält sich in einem riesigen Bergwerk verborgen, das einst Nuclear Ned gehörte.

Dabei sollte nicht vergessen werden, daß wir uns im Jahr 2049 befinden. Und während der Spieler sich von einem Bildschirm zum nächsten durchschlägt, begegnet sie/er



Spielelementen wie Transportbändern, hydraulischen Hebebühnen, ja sogar einer Kanone, die Bounty Bob auf die höchste Spielebene im letzten Spielfeld transportieren kann. Jeder Bergwerkstollen wird von Mutanten bewacht, die für Bob lebensgefährlich sind.

Ziel dieser Herausforderung, in der Elemente aus Kletter- und Labyrinthspielen miteinander verwoben sind, ist es, die verschiedenen Ebenen in allen zehn Stollen Schritt für Schritt zu durchsuchen. Sobald Bounty Bob die vierte Ebene eines Schirmes vollständig durchsucht hat, geht das Spiel automatisch auf dem nächsten Schirm weiter. Darüber hinaus wird der Spieler mit völlig neuen Problemen konfrontiert. Das „Labyrinth“-Element kommt dann ins Spiel, wenn Bob einen Gegenstand suchen muß, mit dem er die Mutanten für Sekunden neutralisieren kann, um sie unbeschadet zu überwinden. Trotz dieser „Anleihe“ ist *Miner* insgesamt gesehen ein Original durch und durch. Die Vermarktung des *Miner 2049er* erweist sich als ebenso innovativ wie das Spiel selbst. Man hat sich bei der Verbreitung dieses Programms nicht auf ein oder zwei Systeme beschränkt. Vielmehr wurde diese Programmierarbeit für fast jedes existente System lizenziert

Von Versionen für den Atari 800 und VC 20 über den TRS 80 und das Panasonic-System bis hin zum Atari VCS. Über 15 (!) verschiedene Ausgaben des Spiels gibt es bereits! Bald wird jeder Videospieler „seine“ *Miner*-Version spielen können.

egal, über welche Ausrüstung, Erweiterung usw. er verfügt, und den unermüdlichen Gesetzeshüter aus der Zukunft, Bounty Bob, von Abenteuer zu Abenteuer begleiten.

ER STORY

Wir gehen
einem Phänomen
auf den Grund!





DURCH DIE MINE MIT BOUNTY BOB

Die meisten „Aaaaahs“ und „Ooooohs“ seitens der Computerspieler werden beim **Miner 2049er** durch die Tatsache hervorgerufen, daß fast alle Versionen tatsächlich zehn verschiedene Bildschirme bieten. Jedes dieser zehn Szenarios stellt den Spieler vor andere Aufgaben, und jeder künftige Meister der Minen muß die strategischen Herausforderungen jedes Screens komplett überwinden, um Bounty Bob ins nächste Bild und damit zu neuen Aufgaben führen zu können.

Obwohl versucht wurde, alle *Miner*-Versionen so originalgetreu wie möglich zu programmieren, gibt es im Angebot einige doch recht dürftige Ausgaben. Das 16 K-Cartridge für die Atari-Computer ist Bill Hogue's Originalversion. Darum wollen wir uns auf das Original konzentrieren. Sollte Ihre Ausgabe auch in einigen Teilen anders sein, so ist die Ähnlichkeit zur Atari-Disketten-Version groß. Also packen Sie Ihre Utensilien zusammen, überprüfen Sie die Stirnleuchte und auf geht's!

EBENE EINS

Wenn Bounty Bob in Nuclear Neds verlassenes Uranbergwerk einsteigt, um den schurkischen Yukon Yohan aufzuspüren, bekommen Sie einen Vorgeschmack dessen, was auf Sie zukommt. Dabei werden Sie mit den elementaren Spielprinzipien vertraut gemacht.

Der erste Stollen besteht aus fünf Plattformen. Darin befinden sich vier Mutanten, die eine gewisse Ähnlichkeit mit Steinen haben, sowie sechs Bonus-Gegenstände. Um auf die nächste Ebene zu gelangen, muß Bob durch Überschreiten des Szenarios das Territorium „sichern“. In der Mitte des oberen Bildschirmrandes befindet sich eine Uhr, die die Restzeit in Form von Bonuspunkten anzeigt. Gelingt es, eine Ebene vor Ablauf der Zeit abzuräumen, werden die verbleibenden Sekunden zu den erreichten Punkten addiert. Pro Sekunde gibt es 100 Bonuspunkte.

Die Mutanten werden überwunden, indem man Bounty

Bob in die entsprechende Richtung führt und mit ihm durch Druck auf den Action-Button springt. Oder aber, man „frisst“ die Mutanten, um Bonuspunkte zu bekommen. Voraussetzung dafür ist, daß Bob einen der Bonus-Gegenstände, die über das Spielfeld verteilt sind, aufgenommen hat. Dadurch werden die Kreaturen für Sekunden in lächelnde Ovale verwandelt, und sind verwundbar bzw. fressbar.

An dieser Stelle ein strategischer Hinweis: Auch wenn die Versuchung groß ist, den Mutanten auf der untersten Ebene zu schlucken, sollte man lieber springen. Denn das Schlucken

kostet Zeit, die wiederum die Restzeit verkürzt und damit Bonuspunkte kostet.

EBENE ZWEI

Wir befinden uns nun unmittelbar im Uranbergwerk und Bounty Bob muß versuchen, mit den gelben Rutschen klarzukommen, die über das Spielfeld verteilt sind. Diese Rutschen können sowohl vorteilhaft als auch nachteilhaft sein, je nach Timing. Hatman Pech, verwandelt sich die Rutsche im entscheidenden Augenblick in eine Art Fallgrube.

Auf dem Bildschirm sehen wir vier Plattformen, dazu eine Art Erhöhung, auf dem ein Mutant sitzt. Das Vorwärtsschwenken wird an diesem Punkt schwierig. Nur wer das Springen perfekt beherrscht, hat eine Chance. Obwohl es möglich ist, die seitlichen Plattformen völlig abzuräumen, ohne herunterzufallen, setzt das doch eine Menge Übung voraus.

Strategischer Hinweis: Nach Abräumen der untersten Plattform links nach oben steigen, danach nach rechts unten vorgehen und zum Schluß die Rutsche sichern. Die Zange erst dann nehmen, wenn alles gesichert und der Mutant auf der kleinen Erhebung zwischen der zweiten und dritten Ebene bereits eliminiert wurde.

EBENE DREI

Hier kommt ein neues Element ins Spiel, Fahrstühle. Diese futuristischen Aufzüge können Bounty Bob mittels Knopfdruck auf jede der vier Ebenen befördern. (In einigen Versionen gibt es vergleichbare Fortbewegungsmittel zwischen den Etagen).

Inzwischen haben Sie gelernt, daß es bestimmte Stellen gibt, von denen Bob fallen kann, ohne Schaden zu nehmen. So hat ein Sturz von der untersten Plattform auf den Boden des Spielfeldes immer eine sichere Landung zur Folge. Überflüssiges Klettern entfällt dadurch. Zugleich spart man Zeit.

Strategischer Hinweis: Wieder auf der linken Seite hoch- und rechts herunterklettern. Es ist möglich, die obere Etage von links nach rechts zu überqueren und von der äußeren rechten Ecke auf den darunter lie-



RUND UM STAR WARS III

Posterprints ·
310 x 410 mm,
2 Motive



Buttons,
32 mm Ø, 28 ver-
schiedene Motive
DARTH-
VADER-Sticker
oval, ca. 16 cm Ø



Sticker klein,
2 x 11 Motive ca.
30 mm Ø Sticker, groß,
2 x 6 Motive
Größe w.o., 2 x 2
Motive mit
80 mm Ø



Blinkbuttons
ca. 57 mm Ø versch.
Motive

Tischsets aus
Kunststoff, hitze-
beständig bis
140° C,

Memo-Boards
210 x 295 mm
6 Motive,



Jetzt bestellen!
**Jede Menge Überraschungen, die nicht
nur Star Wars-Fans Spaß machen...**

Bestellcoupon

Ja, hiermit bestelle ich:

- | | |
|---|------------|
| Buttons, Ø 32 mm, 28 verschiedene Motive | à DM 1,50 |
| Sticker, klein jeweils 11 Motive auf einem Blatt, selbstklebend, Ø 30 mm | à DM 3,50 |
| Sticker, groß, jeweils 6 Motive auf einem Blatt, selbstklebend, Ø 80 mm und 30 mm | à DM 4,50 |
| Darth-Vader-Sticker, oval, ca. Ø 160 mm | à DM 2,50 |
| Blinkbuttons, Ø ca. 57 mm, 6 versch. Motive | à DM 17,50 |
| Tischsets aus Kunststoff, hitzebeständig bis 140° C, | |
| Größe I: 410 x 310 mm, 7 verschiedene Motive | à DM 5,00 |
| Größe II: 272 x 220 mm, 7 verschiedene Motive | à DM 3,50 |
| Memo-Boards, 210 x 295 mm, 6 verschiedene Motive, abwischbar | à DM 7,50 |
| Posterprints, 310 x 410 mm, 2 verschiedene Motive | à DM 5,00 |

Motivwünsche können wir leider nicht berücksichtigen!

Zahlung: Versand nur gegen Vorkasse
Gesamtbetrag zzgl. DM 6,- (Porto u. Verpackung)

Name:

Vorname:

Straße, Nr:

PLZ: Ort:

Datum:

Unterschrift:

Bestellcoupon bitte in Druckschrift ausfüllen
und einsenden an: TeleMatch Versand,
Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76

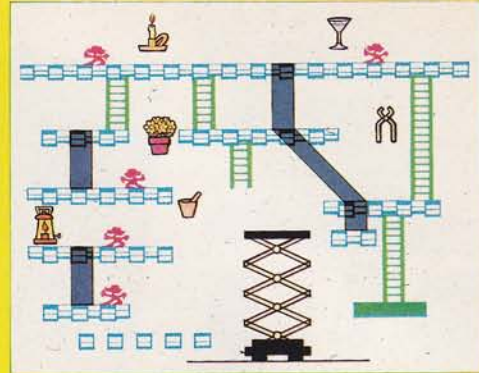
SPRINGING
BOUNTY
BOB



DURCH DIE MINE MIT BOUNTY BOB



EBENE SIEBEN



EBENE ACHT

genden Querbalken zu springen. Wenn bis auf die zweite und dritte Plattform alles abgeräumt ist, sollte man sich die zweite vor der dritten vornehmen. Das gilt für alle Versionen, in denen Zeit zur Energierückgewinnung für die Fahrstühle benötigt wird. Da das Räumen der dritten Plattform länger dauert, vergeudet man keine Zeit mit dem Warten auf das „Powern“ der Fahrstühle.

EBENE VIER

Diese Spielphase gilt in den USA in *Miner*-Fankreisen als „Hoppel-Level“. Kein Wunder, da hier ausschließlich herumgesprungen wird. Das vierte Spielfeld ist somit eine Sprungwiese, in der der Spieler mit Bounty Bob die Beherrschung seines Joysticks unter Beweis stellen muß. Mit anderen Worten: Unser Mann von der Royal Canadian Mounted Police (kurz RCMP) wird zum Hopper. Nachdem man die riesige Leiter auf der linken Bildschirmseite erklommen hat, geht es auf geradezu aberwitzige Weise los. Die Kunst besteht darin, ein Muster zu finden. Wie bei den meisten Szenarios arbeitet man sich von links vor und springt dann Richtung Blumentopf, der sich etwa in der Bildschirmmitte befindet. Ist diese Seite gesichert, springt man zu den Mutanten auf der rechten Seite. Bevor man sich wieder nach oben begibt, steigt man auf der rechten Seite ganz herunter. Wieder oben nimmt man die letzten Mutanten im Sprung, um dann mit einem kühnen Doppelsprung ins Finale zu gehen!

Strategischer Hinweis: Bei der Überwindung der Mutanten

auf der obersten Ebene wartet man, bis die Kreatur zur rechten den äußersten Rand erreicht hat und sich umzudrehen beginnt. Nun überspringt man den sich drehenden Mutanten, eilt zur Kerze, nimmt sie und eliminiert den linken Mutanten. Dann steuert man Bounty Bob rasch zurück und schaltet den anderen Widersacher durch einen mächtigen Satz aus.

EBENE FÜNF

Das ist zweifelsfrei die „Hoppel-Ebene für Fortgeschrittene“, eine noch größere Herausforderung als der vorangegangene Bildschirm. Auf diesem Level begegnet Bob dem ersten tödlichen (!) Bonus-Gegenstand - einem vergifteten Martini, der sich unten links im Spielfeld befindet.

Dieser Level ist unter mindestens drei strategischen Gesichtspunkten interessant. Doch der Schlüssel zum Erfolg liegt in Bobs Fähigkeit, die obere Plattform zu erreichen und von Mutanten zu „säubern“, und dabei zugleich die Ebenen zu sichern. Die oberste Ebene ist mit Rutschen durchsetzt und die Arbeit mit dem Joystick mutet wahnsinnig an, ist aber Voraussetzung, um hier nicht aus dem Gleichgewicht zu kommen. Bis auf die mittlere Rutsche sollte man alles abräumen, dies als taktische Empfehlung, und dann senkrecht nach unten gehen. Auf diese Weise kann nicht nur das obere Gerüst gesichert werden, sondern alles, was Bob auf diesem Weg begegnet.

Wer's besonders aufregend mag, sollte die schwebende Plattform benutzen, die in der

Luft hin und her treibt. Auf die führt man Bob in der Hoffnung, durch einen kühnen Sprung den wertvollsten Bonus-Gegenstand zu erheischen - einen glänzenden Kandelaber, für den sogar Liberace seinen Flügel geben würde!

Strategischer Hinweis: Präzises Springen ist in diesem Level lebenswichtig. Bewegt man sich auf den parallelen Simsen im oberen linken Spielfeldbereich aufwärts, muß der Sprung so exakt getimed sein, daß man gleichzeitig nicht nur den auf dem Sims lauenden Mutanten erwischt, sondern auch den Burschen, der auf der oberen Plattform herumstromert.

EBENE SECHS

Ein wirklich wüstes Szenario bietet sich jetzt dar. Es trägt die Bezeichnung „Radioaktiver Abfall“. Fast das gesamte untere Spielfeldviertel wird von einem gewaltigen Behälter ausgefüllt, in dem sich tödliche Abfallprodukte des alten Uranbergwerks befinden. Bob muß, auf Zehenspitzen quasi, von Sims zu Sims springen und dabei darauf achten, nicht von einem lauenden Mutanten erwischt zu werden.

Fällt man in das riesige Abfallbehältnis, zeitigt das ein schreckliches Zischen, das man wohl kaum vergessen wird! Strategischer Hinweis: Am besten, man läßt diese Runde von einem Freund spielen, der ein hervorragender Computerspieler ist. Aber im Ernst Hier dürfen Sie nur springen, wenn Sie sich ganz sicher fühlen. Und es empfiehlt sich, den Joystick besonders fest zu halten, denn sonst kippt der RCMP unweigerlich runter.



STAR WARS III

Die Rückkehr der Jedi-Ritter Auf über 40 Farbseiten

TELEMATCH

Video-Spiele

Computer-Spielprogramme

Elektronik-Spiele

Video-Spielautomate

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

Comics auf den Schirm

OBELIX

(Atari/für Atari VCS)

Wer wirft denn da mit Steinen?

Der wohl berühmteste Hinkelsteinträger (und -Werfer) der Comicweltgeschichte, beheimatet in jenem kleinen Dorf, das von unbeugsamen Galliern bewohnt wird, marschierst nun, wie sein kleiner, gewitzter Freund über den Bildschirm. Klar, wer hier gemeint ist: **Obelix**, der wildschweinverzehrende, starke Mann, und Asterix.

Nach der ersten Comic-Cassette, die einen sehr positiven Eindruck hinterließ, war ich auf die „Fortsetzung“ natürlich gespannt, und — wie gehabt — zunächst enttäuscht! Zu ähnlich sind Bild- und Spielaufbau, zu ähnlich ist die Abfolge, verglichen mit **Asterix**. Der Bildschirm zeigt die gebahnten Ebenen, auf denen „Römer“ von links nach rechts und zurück marschieren. Am unteren Rand ist Asterix postiert, wogegen der Cassetten-Titelheld oben hin- und her marschierst, den berühmten Hinkelstein auf dem Rücken. Asterix muß nun auf die verschiedenen Ebenen geführt werden, einen Römer anempeln, worauf dieser sich vor Furcht verfärbt und erstarrt, was Obelix die Möglichkeit gibt, den Hinkelstein auf ihn zu werfen. Verfehlt der Stein sein Ziel, läuft der Römer vor Wutrot an und attackiert Asterix. Dieser hat nur eine Abwehrchance, wenn es ihm gelingt, einen Schluck Zaubertrank, der vom dann auftauchenden „Miraculix“ heruntergeworfen wird, aufzufangen. In dieser Spielphase gibt es die meisten Punkte.

Ist die Welle der „normalen“ römischen Soldaten durchstanden, folgen als Gegner Legionäre und schließlich Centurios. Das Tempo wird natürlich schneller und so weiter. Dennoch habe ich fast dieselbe Erfahrung gemacht wie bei **Asterix**: Je länger man spielt, desto mehr fasziniert das Spiel, fordert heraus. Das spricht für die Spielmotivation. Akustisch, genauer: musikalisch ist **Obelix** zweifelsfrei sehr gut aufbereitet. Ereignisse, wie z. B. das Auftauchen des Druiden oder der neuen Gegner, werden durch eine Melodie angekündigt. Etwas schwer indes fällt die Beurteilung der Grafik, die generell als gut bis befriedigend zu bewerten ist, legt man den erforderlichen strengen Maßstab an. Das heißt: Es gehört doch einige Phantasie dazu, in den Bildschirmakteuren die Charaktere zu erkennen, die sie laut Bedienungsanleitung darstellen sollen. Sehr gut dagegen wurde die Bewegung, die Animation realisiert. Der Ablauf wirkt flüssig. Die Farben schließlich machten einen blässen Eindruck. Ursache dafür mag sein, daß zum Testen ein EPROM zur Verfügung stand, das nicht unbedingt 100prozentig mit dem endgültigen

Spiel identisch sein muß. Unterm Strich: Eine recht witzige Cassette, die sicher Spiel-Freunde finden wird.

SNOOPY & THE RED BARON

(Atari/ für Atari VCS)

Wie die Peanuts auf Defender kamen

In **TeleMatch 4/83** hatten wir bereits angekündigt, daß die „Peanuts“-Videospiele in Arbeit sind. Weihnachten war ursprünglich als Veröffentlichungszeitraum vorgesehen; endgültig zu haben wird das hier vorgestellte Spiel aber erst im März sein. Dies für jene, die jetzt schon ungeduldig sind. Sollte man tatsächlich ungeduldig sein?

Das „Product Fact Sheet“ von Atari USA macht keinen Hehl daraus, daß diese „neue“ Cassette vom Spiegelgedanken und Spielablauf auf dem Klassiker **Defender** basiert. Auf diese Verbindung kommt man jedoch nur, wenn man sehr intensiv nachdenkt, denn **Snoopy** und Umfeld - die berühmte Hundehütte, Doppeldecker und Freßnapfe - haben eine grafisch starke Eigenständigkeit.

Unser weltberühmter Titelheld, als solcher auch eindeutig identifizierbar, bekommt endlich Gelegenheit, seinen sonst nur in der

Phantasie stattfindenden, nicht enden wollenden Luftkampf gegen den „Roten Baron“ auszutragen. Selbstverständlich „fliegt“ **Snoopy** auf seiner Hütte die gegnerischen Geschwader an. Vier fliegende Hundehütten stehen bei Spielbeginn zur Verfügung. Acht Treffer muß der Spieler landen, um den „Roten Baron“ vom Bildschirmhimmel zu holen. Umgekehrt benötigt das Fliegeras ebenfalls acht Treffer, um den Titelhelden zur unfreiwilligen Landung zu bringen. Mit dem Ergebnis, daß **Snoopy** in bekannter Pose auf der Schnauze liegt.

Weitere Einlagen, die dann schließlich doch deutlicher die spielerische Verbindung zu **Defender** schaffen: Futtermäpfe und Knochen, die **Snoopy** im Spielverlauf vom „Roten Baron“ gestohlen werden, sind durch Berührung mit der Hundehütte zurückzuholen. Pech allerdings, wenn man dabei versehentlich einen Schädel (?) oder gekreuzte Knochen (?) berührt.

Vom Hocker haut mich **Snoopy** dennoch wahrhaftig nicht. Grafisch ist die Cassette O.K., auch unter dem Gesichtspunkt Animation (der bei der Beurteilung neuerer Cassetten ein viel größerer Stellenwert beizumessen ist!). Die Spielmotivation dagegen bleibt rasch auf der Strecke. Ursache mag der Mangel an wirklichem Spielwitz sein. Ein großer Name macht halt noch kein großes Spiel.

Soll das alles sein?

ZAXXON

(Coleco/ für Intellivision)

Sag' mir, wo das Arcade-Spiel ist...

Man müßte Marlene Dietrich noch einmal bemühen und zu einer weiteren Strophe ihres Schlagers bewegen, denn Rezensenten wie Spieler werden größte Mühe haben, das Spielhallen-Spiel **Zaxxon** in Verbindung zu bringen mit dem, was Coleco für Mattel Intellivision zugestanden hat. Sieht man von der Spielanleitung und dem Titelbild ab, so fehlt fast jede Ähnlichkeit mit dem Arcade-Spiel und dem „Original“-CBS-ColecoVision-Spiel. Wer diese Fassung kauft, ohne sich auf einem Bildschirm angesehen zu haben, was auf ihn zukommt, der wird seinen Augen nicht trauen. Der annähernde 3D-Effekt ist nicht einmal im Ansatz erkennbar, die Symbole sind andere, ja, der Spielablauf ist verändert worden. Natürlich kommt es zu einer oder mehreren Weltraum-Schlachten, und nach Gefechten auf Asteroïden duelliert man sich im offenen All, und schließlich taucht auch der böartige Kampfroboter **Zaxxon** auf, aber im direkten Vergleich muß diese Fassung wesentlich schlechter abschneiden. Coleco wäre fairer verfahren, hätte man der Intellivision-Ver-

sion einen anderen Namen gegeben; der Zwang, in den man sich selbst begeben hat, als man ankündigte, nahezu jedes CBS-ColecoVision-Spiel auch für die anderen Systeme anzubieten, könnte sich zum Bumerang verändern. Eine Chance hat dieses **Zaxxon**-Spiel wohl nur bei demjenigen, der vom Titel und vom Originalspiel noch nie etwas gehört hat und somit ganz unbefangene herangeht. Dann allerdings muß man zugestehen, daß es wesentlich schwächere Spiele gibt und daß selbst dieses **Zaxxon**-Spiel Anforderungen stellt, die Weltraumspiel-Fans erst einmal bewältigen müssen.

LADY BUG

(CBS/ für Intellivision)

Eine akzeptable Umsetzung

Besser gelungen, zumindest zufriedenstellender für denjenigen, der zunächst den Titel und erst dann das Spiel kauft (das soll es ja geben!), ist die Intellivision-Umsetzung des ColecoVision-Spaßes **Lady Bug**, einem der schönsten bisherigen **Pac-Man**-Nachfolger. Blumen, Herzen und Gemüse bilden die Hauptnahrung des weiblichen Käfers, während Insekten und Totenköpfe (von denen ich noch immer nicht weiß, was sie in einem

Garten gehäuft zu suchen haben, oder verpflichtet auch via Telespiel Adel...?) zu meiden sind. Buchstabiert man die Buchstaben E-X-T-R-A, indem man sie berührt oder frisst, wenn sie eine bestimmte Farbe aufweisen, so erhält man das, was jeden Videospieleer erfreut einen Bonus. Im Gegensatz zum Originalspiel fehlt die Jagd nach weiteren Buchstaben, die das Wort S-P-E-C-I-A-L mit zusätzlichen Möglichkeiten ergeben, dennoch darf man mit dem hier Gebotenen zufrieden sein. Ein Spieler, der ein ganz bestimmtes System besitzt, hat ohnehin nicht viel davon, wenn er

zu häufig auf die Spiele anderer Systeme schaut. Erwarten darf er allerdings, daß ihm nichts vorgetäuscht von Herstellerseite wird und daß man sich Mühe gibt, wenn man Erfolgsspiele für andere Systeme kopiert und dafür größtenteils genausoviel Geld verlangt. Mit *Lady Bug* wird man nicht irreführt, sieht man davon ab, daß grafisch noch einige Wünsche nicht erfüllt worden sind.

SOLAR FOX

(CBS/ für Atari VCS)

Eine Art „Pac-Man“ im Weltraum

Nicht selten haben sie recht, die Kritiker von Videospiele, wenn sie behaupten, in den meisten Fällen handele es sich um immer wieder dieselben Spiele, die sich nur geringfügig, sei es in der Anordnung von Symbolen oder hinsichtlich der Farben, voneinander unterscheiden. Bei **Solar Fox**, einem Coleco-Spiel für Ataris Videocomputer-System, wird es den Kritikern leicht gemacht. Mit einem Raumschiff fliegt man durch ein Astro-Labyrinth, das sich über zwanzigmal verändert, d.h., hat man ein Labyrinth erfolgreich absolviert, so folgt das nächste. Immer geht es darum, sogenannte Solarzellen (in der Wortwahl waren Spielanleitungs-Schreiber schon immer recht phantasievoll...) aufzuspießen und den von sehr abstrakten Wachen abgefeuerten Feuerbällen zu entgehen. Ist dies gelungen, so schließt sich ein

neues Solarzellen-Muster an. In den höheren Stufen muß man diese Felder sogar zweimal berühren, bevor sie verschwinden. Nach jedem fünften Labyrinth erscheint ein „Challenge“-Feld, und tatsächlich wird die Herausforderung größer. In sehr knapper Zeit muß man — nun ohne Feuerbälle — die Solarzellen abräumen, damit auf dem Bildschirm ein Code-Buchstabe erscheint, der Teil eines Gesamtwortes ist; dieser wiederum ist laut Anleitung der Schlüssel zu neuen CBS-Überraschungen. Ich bin gerade dabei, mich an die letzten Buchstaben heranzutasten, kann somit das Geheimnis noch nicht verraten — und würde es ohnehin auch nicht tun, damit zumindest ein wenig mehr Reiz im Spiel verbleibt. *Solar Fox* zählt nicht zu den Spielen, deren Anschaffung einem unter den Nägeln brennt. Zu ähnlich ist der Ablauf dem anderer Spiele, und zu offensichtlich ist wieder einmal der *Pac-Man*-Bezug. Die gelbe Pampelmuse ist hier das Raumschiff, die Vitamin- und sonstigen Pillen sind hier die Solarfelder; die Geister werden durch die Feuerbälle dargestellt. Und doch: Wer — aus welchem Grund auch immer — *Solar Fox* besitzt, der wird das Spiel nicht nach kurzer Zeit in die Ecke feuern oder es gelangweilt einzutauschen versuchen, denn es ist nicht einfach, zum punkteträchtigen Erfolg zu kommen. Die Herausforderung ist zweifellos lange Zeit gegeben.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

OBELIX

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

SNOOPY RED BARON

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

ZAXXON

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

LADY BUG

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

SOLAR FOX

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

Gehupft wie gesprungen

QUICK STEP

(Imagic/ für Atari VCS)

Hüpf mal wieder!

Sieh an, sieh an, was man aus **Q*Bert** machen kann, war mein erster Eindruck, nachdem **Quick Step** auf den Bildschirm kam. Bekanntlich werden erfolgreiche Dinge, mag es sich nun um Schallplatten, Filme oder eben Video- und Computerspiele handeln, stets kopiert oder modifiziert, um an den Erfolg anzuknüpfen.

Zwar ist das Spielfeld anders aufgebaut, die bekannten Gegenspieler und Störenfriede fehlen — der Grundgedanke aber ist geblieben: Ein Känguruh (das zumindest soll das merkwürdige Etwas, das zu führen ist, darstellen) muß durch Bespringen von farbigen Flächen (die sehr kühn als „Trampoline“ in der Bedienungsanleitung bezeichnet werden) die Farbe derselben ändern. Dies in einem fort, hin und her und her und hin. Ohne Gegenspieler, bei dieser Cassette können wahlweise der Computer oder ein „richtiger“ Gegenspieler als Kontrahenten mitmischen, wäre das reichlich sinnlos. Folglich hüpf ein sogenanntes Eichhörnchen (ein hohes Maß an bildlichem Vorstellungsmögen ist auch zum Erkennen dieses Un-Wesens erforderlich!) ebenfalls über die

Spielfelder. Seine Aufgabe: Sie zu seinen Gunsten umzufärben. Bei Berührung durch das Känguruh werden die Felder grün, bei entsprechender durch das Eichhörnchen blau. Kommt Ihnen bekannt vor? Eben! Es wäre unfair, die Cassette damit abzutun, gar zu zerreißen. Denn *Quick Step* hat doch mehr zu bieten und gewisse eigenen Spielelemente: Da ist zunächst der „rollende Schirm“ bemerkenswert. Die Spielebenen verändern sich beim Aufrollen ständig; so geschieht etwas, kommt dauernd doppelte, ja dreifache Aktion ins Spiel. Neben den normalen Feldern gibt es rosafarbene, für die drei Punkte bei Berührung gutgeschrieben werden. Durch die Bewegung der Felder nach unten aus dem Schirm heraus, besteht die Möglichkeit zusätzliche Punkte zu bekommen. Sogenannte „Zauberdecken“ bieten die Möglichkeit, den Gegner erstarren zu lassen. Durch Drücken des Actionbutton lösen Sie „verhexte Fallen“ aus (davon stehen sechs während eines Spiels zur Verfügung). Damit bewirkt man, daß das Feld, auf dem man sich befand, verschwindet. Ein Landen ist für den Gegenspieler nicht möglich. Goldene Matten bringen Extrapunkte und eine Bonus-Falle. Das Spring- bzw. Überspringprinzip erinnert

Die Testergebnisse auf einen Blick:

QUICK STEP

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 GATES

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

an Brettspielklassiker, wie etwa die gute alte Dame, von unserem einleitend erwähnten Freund *Q'bert* mal abgesehen. Es stellt erhebliche Anforderungen ans Reaktionsvermögen, besonders beim Match mit dem Computer. Und eine beträchtliche Portion Taktik ist Voraussetzung für erfolgreiches Spiel. Fazit: Grafisch hat mich *Quick Step* ungemein enttäuscht. Da bin ich doch brillanteres gerade von Imagic gewöhnt! Das Spiel insgesamt aber ist witzig und bringt, besonders beim Derby zu zweit, lange und großen Spaß.

LASER GATES

(Imagic/für Atari VCS)

Ist das nicht Vanguard?

Erinnern Sie sich noch an die Jagd durch die Tunnelsysteme, um endlich zum „Großen Gond“ zu gelangen? Jenem Finsterling, den es mit dem Vanguard im gleichnamigen Atari-Spiel zu zerstören galt? Die „erste faire Cassette“, so die Unterzeile in **TeleMatch 4/83**, diente den Imagic-Programmierern zweifelsfrei als Vorbild. Denn auch hier durchheilt ein Schiff als letzte Rettung des gesamten Universums ein Tunnelsystem. Auch bei **Laser Gates** stürzen sich Widersacher unterschiedlichster Art von allen Seiten auf den „Dante Pfeil“, so der Name dieses Schiffs.

Angesiedelt ist die Geschichte — was, bitte schön, wäre ein Videospiele noch heute ohne eine solche? — im Innern eines gigantischen Computers. Nicht irgendeines Computers, da seien die Programmierer vor, sondern des kryptischen Computers, der auf Zevon, so die Bedienungsanleitung, den Frieden erhielt und nun durchgedreht ist und — jetzt kommt's! — mit vier ausfallsicheren Sprengzündern die Selbsterstörung des Universums vorzunehmen gedenkt.

Genug der Häme! Was da auf den Bildschirm kommt, ist grafisch interessant. An (Feind)-Abwechslung gibt es keinen Mangel. Ob es sich bei den elektronischen Gegnern nun um Byte-Fledermäuse, Felsenfresser oder ferngelenkte Raketen handelt: Alles dreht sich einschließlich der namensgebenden Lasertore in bemerkenswerten farbigen Spectren, alles bewegt sich - und diesschnell. Die Gewichtung auf dem Bildschirm irritierte mich: Das eigentliche Spielgeschehen findet im oberen Drittel statt, wogegen fast zwei Drittel — etwas grob betrachtet — den Status- bzw. Erfolgsanzeigen Punkte, verbleibende Energie, vorhandene Schilder und verbleibende Zeit belassen bleiben. Hier unterscheiden sich übrigens Bildschirmwirklichkeit und Darstellung in der Bedienungs-

anleitung.

Das Energieauffanken des elektronischen Gefährtes, das Durchdringen der drei verschiedenen Lasertore, das Abschließen der Widersacher und das schließliche Treffen der Sprengzünder mit dem beziehungsreichen Namen „6507“ bietet „Action satt“. In wie weit die auch langfristig gegeben sein wird, kann ich nach ca. 48 Stunden Testspielzeit noch immer nicht beurteilen. Ich sah und sehe mich aber unverändert motiviert, zu höheren Punktzahlen zu kommen. Zweifelsfrei verlangt, sagen wir's ruhig direkt, das „Ballerspiel“ *Laser Gates* mehr als reine Reaktion, als nur Knopfdrücken. Liebhaber des „Immer feste drauf“-Genres werden ebensolchen Spaß an der Cassette haben wie ausgebuffte Taktiker.

Mach's noch einmal, Mattel

VIDEO PINBALL

(Mattel/Intellivision)

Nur richtig Flippern ist schöner!

Ich habe Vorbehalte gegen die Videospiele-Umsetzungen von Spielen, die Atmosphäre brauchen, seien das nun Kartenspiele, Brettspiele, Sportspiele oder halt der Flipper schlechthin. Nicht zuletzt deshalb, weil nach meiner Erfahrung mehr als nur Atmosphäre fehlt.

Daß es auch anders geht, beweist diese neue „Pinball“-Cassette von Mattel, die es leider nur für das Intellivision-System gibt. Hier wurde der Flipper fast perfekt auf den Bildschirm gebracht, mit ganz minimalen Abstrichen. Da kann man tilten, flippern, Prellstopper hochholen und wieder in der Versenkung verschwinden lassen. Da saust die — elektronische — Kugel auf berechenbare und doch zufällige Art. Wahrscheinliche Ein- und Ausfallwinkel müssen blitzschnell berechnet werden, kurzum: Jederzeit Aktion und Tempo im Spiel.

Die drei Ebenen, die man im Idealfall erreichen kann, bieten nur wenige echte Flipper. Dazu kommt, daß das Programm fair gemacht ist, insofern, als man bei Überschreiten des Zeitlimits nur in die nächst tiefere Flipper-Ebene befördert wird. Mehr braucht man zu dieser Cassette nicht zu sagen, außer: Einfach selbst ausprobieren und Spaß haben. Selbstverständlich auch zu zweit.

BUMP 'N JUMP

(Mattel/Intellivision)

Eine Autoschlacht, die Laune macht

Die Überschrift ist ganz wörtlich zu nehmen. Wer das Arkadenspiel kennt, weiß auf Anhieb, was gemeint ist. Da steuert man sein Fahrzeug über eine belebte Straße, und

schert sich diesmal nicht um allgemein gültige Verkehrsregeln. Ganz im Gegenteil: Nur wer crashed, gewinnt, nur wer vorsätzlich rammt oder zeitig genug ausweichen kann, kommt weiter — zu Höchstpunktzahlen und durch die Jahreszeiten. Doch alles der Reihe nach.

Sie steuern ein Fahrzeug, das über Fähigkeiten verfügt, die aus dem Film „Ein toller Käfer“ stammen könnten, vielleicht sogar stammen. (Eine gewisse, möglicherweise unbeabsichtigte Ähnlichkeit mit dem Käfer, sehe ich sogar in dem Fahrzeug): Er kann bei Bedarf fliegen. Dann nämlich, wenn es darum geht, den verschiedenen entgegenkommenden Fahrzeugen so auszuweichen, wenn gar nichts mehr geht. Denn diese wollen Ihrem Gefährt allesamt an den Lack und ans Blech! Die Namen in der Bedienungsanleitung sprechen Bände: Piratenautos, Traktoren, gepanzerte Fahrzeuge usw.

Auf diesem Highway ist tatsächlich die Hölle los: Einmal bedingt durch die Straßenführung, die zunächst schnurgerade läuft, sich dann aber zu Kurven und Windungen wendet, und Ihnen schließlich Kanäle beschert, die übersprungen werden müssen. Vorausgesetzt, Sie haben mit Ihrem Fahrzeug die erforderliche Mindestgeschwindigkeit erreicht (sie liegt, dies am Rande, bei 100 Meilen!). Die Kanäle werden im Spielverlauf immer breiter, sind von Inseln durchsetzt, die Zwischenlandepunkte bieten.

Andererseits sind sie ständig den Bump-Attacken des Computers ausgesetzt. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, durch Crashes Punkte zu sammeln, und die Fahrt durch die vier Jahreszeiten unbeschadet zu überstehen. D.h. die elektronische Landschaft wechselt nach dem ersten Durchgang von Frühlingsfarben weiter zum Sommer, danach zum Herbst und zum Winter.

Eine grafische Augenweide, die dem belie-

ten Arkadenoriginal sehr nahe kommt. Etwas monoton ist die Begleitmusik. Aber man kann den Lautsprecher im Zweifelsfalle ja leiser stellen.

Mit **Bump'n Jump** liefert Mattel fürs Intellivision-System eine Cassette, an der man sich nicht satt spielen kann. Mir standen leider nur wenige Spielstunden zur Verfügung.

Soviel stand danach fest: Dieses Programm muß ich haben! Abwechslung, Grafik, Action — alles stimmt. Und so etwas ist bekanntlich selten! Einwände, von wegen der „Förderung von Aggressionen“? Nicht doch, — dann müßte jedes Autocrash verboten werden. Ein Bildschirmspaß, nicht nur für Autofans!

tenoberfläche andeuten, einem entgegenfliegen. In regelmäßigen Abständen tauchen dann, sich je nach Tempo schnell oder langsam verengende „Tore“ auf, denen man zwecks Vermeidung eines Schiffsverlustes ausweichen sollte. Danach fliegen einem feindliche Schiffe (wer auch sonst?) entgegen, die von Gebilden flankiert werden, die Ähnlichkeit mit den Recognizern aus „Tron“ haben.

Hinreichende Trefferquoten vorausgesetzt, gelangt man in den nächsten Screen, der das Weltall darstellen soll. Hier sieht es in jeder Hinsicht finster aus: Ein schwarzer Schirm, über den schließlich Raumschiffe huschen, die . . . ist doch klar. Sind diese „abgeschossen“, taucht das auf, was wohl mit „Mutterschiff“ gemeint sein soll. Und schafft man es im Rennen gegen die Zeit, die am oberen Bildschirmrand per Balken „abläuft“, auch dieses zu eliminieren, tja, dann befindet man sich auf Level zwei!

Die Farben sind etwas anders, das Tempo aber scheint unverändert, desgleichen die Angreifer, und so geht's weiter. Offen gestanden, das ist mir doch zu wenig, an Spiel, Witz, an Programm. Vielleicht aber bin ich zu verwöhnt. Grafisch ist nicht all das herausgeholt, was programmiertechnisch heute gemacht werden kann. Ziemlich neu, doch nicht übermäßig beeindruckend, sind die Sound-Effekte. Schnell ist das Spiel zweifelsfrei, sofern man schnell spielen will. Bewegte Objekte gibt es reichlich, um die Animation hier noch zu würdigen. Ich hatte das unbestimmte, fade Gefühl, um ein gutes Spiel gebracht worden zu sein.

Eine schwache Vorstellung

STAR TREK

(Sega/für Atari VCS)

Spielen Sie mal Mr. Spock!

Egal, welchen Helden der „Enterprise“-Crew, sie bevorzugen: Mit **Star Trek** haben Sie die Möglichkeit, Ihre strategischen Fähigkeiten mit denen der „Originale“ zu messen.

Auf das gleichnamige Computerspiel sind wir im letzten **TeleMatch** eingegangen.

Mehr ist im Prinzip zu der VCS-Version auch nicht zu sagen, da der Spielgedanke, selbst die Darstellung auf dem Bildschirm, mit dem Computergame fast völlig identisch ist.

Das besagt viel — oder auch nichts, berücksichtigt man, daß die grafische Ausstattung des Programms, in dem Strategie und Taktik dominieren, eine untergeordnete (allerdings keine unwichtige!) Rolle spielt. Würde man nämlich dem Bewertungskriterium „Grafik“ eine größere Gewichtung beimessen, fiel das Urteil recht schlecht aus. Das optische Angebot ist reichlich karg, und eine ausgeprägte grafische Unterstützung der Aktion als Folge von Kombination und Planung gibt es nicht. Die Darstellung der elektronischen Gegner ist mehr symbolisch. Dazu kommt, daß der dreigeteilte Bildschirm, unabhängig von der Größe des Monitor oder Fernsehers, nicht gerade zur Übersichtlichkeit des Gesamtgeschehens beiträgt. In diesem Punkt bin ich auch anderer Auffassung als der Rezensent der Computerversion.

Was die Cassette interessant macht? Die Spielmöglichkeiten auf drei Ebenen; vor allem aber, daß hier Ballern kein Selbstzweck, sondern Einbindung in einen logischen Spielablauf ist. Die Spielmotivation bleibt. Bei „Enterprise“-Fans bestimmt!

BUCK ROGERS

(Sega/für Atari VCS)

War da nicht mal mehr?

„Wann kommt denn nun **Buck Rogers** für Atari VCS?“, wurden wir nach der Ankündigung in **TeleMatch 6/83** dauernd gefragt. Verständlich, denn ein Superspiel, zumindest was den Original-Arkadenautomaten anbelangte, war angekündigt. Geblieben indes ist, gemessen an den in der letzten Ausgabe vorgestellten Computerversionen, bei der VCS-Variante enttäuschend wenig. Und genau so ist die Frage in der Zeile zu verstehen.

Die Spielgeschichte darf ich als bekannt voraussetzen, oder? Schön: Unser (nicht sichtbarer) Titelheld rast in einem Raumschiff über den berühmt-berüchtigten „Planet Of Zoom“. Ob er tatsächlich rast, hängt von der Intensität ab, mit der man per Joystick Gas gibt. Grafisch sieht das so aus, daß unterschiedlich dicke Balken, die die Plane-

Und so weiter . . .

MISSILE CONTROL

(Video Gems/ für Atari VCS)

Alles schon mal dagewesen!

Taucht ein neuer Name am Videospiele-Himmel auf — wie in diesem Fall **VIDEO GEMS** (Vertr.: Hanimex) —, so muß man wohl zunächst einmal davon ausgehen, daß bewährte Spiele von Konkurrenten aufgegriffen und variiert werden. Wundern darf man sich — wie gesagt, wenn obige Ausnahme richtig ist — somit nicht darüber, daß man **Missile Control** schon einmal oder gar mehrere Male so oder so ähnlich gesehen hat. Letztlich hat man es mit einer Variante von *Missile Command* (Atari) zu tun, die zwar geringfügig anders abläuft, aber nichts Außergewöhnliches an Eigenständigkeit präsentiert. Wieder sollen Städte verteidigt werden gegen direkten Beschuß von oben. Die Art, in der man sich verteidigt, geschieht — wie gehabt — mittels eines Cursors, wobei eine Form der Verteidigungsschüsse in die Richtung seitlicher Bildschirmrand gelenkt wird. Dort steigt ständig eine Rakete auf; erwischt man diese, so prallen die Geschosse

Die Testergebnisse auf einen Blick:

VIDEO PINBALL

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

BUMP 'N JUMP

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 TREK

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

BUCK ROGERS

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:

MISSILE CONTROL

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

SURFER'S PARADISE

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

an und steuern auf die über Abwehrrschirmen befindlichen feindlichen Ziele. Fast alles andere ist schon einmal dagewesen.

SURFER'S PARADISE

(Video Gems/ für Atari VCS)

Ein originelles Spielchen!

Das zweite VIDEO GEMS-Spiel trägt den Titel **Surfer's Paradise**. Ganz so paradiesisch geht es in den Videogewässern unseres steuermäßig beeinflussbaren Mattscheiben-Helden aber ganz und gar nicht zu. Zunächst surft er noch friedlich vor sich hin, hat es aber bald mit immer höher werdenden Wellen zu tun. Sofort muß der Handregler-Steuerknüppel mitgehen, und wehe, der Abstand zwischen Surfer und Welle wird zu groß! Wehe aber auch, es gelingt ihm nicht, im richtigen Augenblick über einen urplötzlich auftauchenden Hai, genauer: über seine Rückenflosse zu springen!

Jetzt kommt das Ungewöhnliche: Begeht der Surfer eine Unaufmerksamkeit, so hat er nicht etwa ein Leben verloren, sondern er kann sich bewähren, ihm wird eine neue Chance eingeräumt. Ein neuer Screen erscheint, denn unser Held ist ins tiefe Wasser geplumst, rein zufällig in der Nähe einer gesunkenen Galeone, die grafisch zu einem Labyrinth verfremdet worden ist. Durch das Galeonen-Labyrinth muß der Taucher schnellstens hindurch, ohne von einem der Unterwassertierchen wie Quallen, Kraken oder Tintenfische erwischt zu werden. Jetzt heißt es nur noch, das sich hin und her bewegende Surfbrett, bewacht durch eine Qualle, zu erwischen, und der Surfer hat seine Chance genutzt.

Surfer's Paradise ist ein originelles Spiel, dessen einfache Grafik nicht über den Spielreiz hinwegtäuscht. Ein Spiel für Leute, die ihre Reaktionen nicht immer wieder im Video-All testen wollen.

Jede Cassette hat zwei Seiten

Mit dem „Double-Ender“ führte K-tel zweiseitigen Videospielepaß ein. Der „neue Dreh im Videoplay“, so die werbliche Aussage, kann natürlich auch seine Nachteile haben. Aber das ist eine Frage der Spitzenqualität generell. In wieweit sie bei den neuen Cassetten stimmt, prüfte Helge Andersen

SUPER KUNG FU

(Xonox/ für Atari VCS)

Von Gürtel zu Gürtel

Super Kung-Fu ist das zweite Spiel einer weiteren DOUBLE-ENDER-Cassette (das erste Spiel mit dem Titel **Artillery Duell**, ein Kriegsspiel, ist — vermutlich fast serienmäßig — nicht spielbar, da der Teufel in den elektronischen Kanälen zu stecken scheint). *Super Kung-Fu* ist der Held, den der Spieler verkörpert. Wieder einmal ist jemand gefangen genommen worden, den es zu befreien gilt, diesmal allerdings kein hübsches, blondes Mädchen, sondern ein „berühmter weiser“ Mann. Um in das mittelalterliche Kloster eindringen zu können, muß man sich immer mehr Karate-Künste aneignen und einen gerade erworbenen Gürtel gegen einen höherwertigen eintauschen, damit man schließlich die gefürchteten Ninjas besiegen kann. Glücklicherweise fließt — zumindest nicht sichtbar — kein Blut, sondern der Spieler muß sich an einfachst simulierte Kampfsporttechniken halten; so wird denn getreten, gekickt, geschlagen, und Überschläge sind oftmals ein letztes Mittel der Verteidigung (man verzeihe mir die wohl unfachlichen Karate-Ausdrücke). Zunächst ist man auf einer Straße unterwegs, bis man feststellt, daß es nicht weitergeht. Ein neues Bild erscheint, und die Gegner tauchen auf, denen man sich zum Duell stellen muß. *Super Kung-Fu* ist zwar irgendwie ein Abenteuerpiel, aber eines ohne Gags.

SIR LANCELOT

(Xonox/ für Atari VCS)

Joust in diesem Augenblick...!

Die geflügelten Reiter sind unter uns! Atari hat gerade den Arcaden-Hit *Joust* für das Videocomputer-System umgerüstet, da stellt man fest, daß **Sir Lancelot** im Grunde ein *Joust*-Verschnitt ist, allerdings kein allzu schlechter.

Wer reitet so spät durch Nacht und Wind? Es ist *Sir Lancelot* mit seinem R... — Vorsicht beim Reimen, Roß, muß es hier heißen, und dieses Roß heißt Pegasus. Das muß man nicht wissen, wenn man seinen Finger auf den Feuerknopf des Atari-Handreglers legt, aber die Texter wollen es so. Ein armes Mädchen soll aus den Klauen eines feuerspeienden Drachen befreit werden. Viermal muß man vor den Schlössern kämpfen, viermal in den Schlössern selbst.

Draußen vor den Toren warten geflügelte Unholde auf den Adligen, zunächst „Fliegende Schlangen“, dann „Monster-Bienen“, „Mörder-Libellen“ und schließlich die „Unsichtbaren Unüberwindlichen“. Sie zu besiegen, wird mit zunehmendem Spielverlauf schwieriger — das mindeste, was man von einem Videospiele erwarten darf. Um das edle Roß in die Lüfte zu erheben, muß man häufig kurz auf den roten Reglerknopf drücken, es gewissermaßen aufpumpen. Schon hebt es ab und rast vorwärts, ändert die Flughöhe usw.; kommt es zum Aufeinanderprallen zwischen dem Monster und *Sir Lancelot*, so gewinnt der geringfügig höherstehende — wie bei *Joust*. Sind alle Unholde ausgeschaltet, hat man es mit einem von vier verschiedenen Drachen zu tun: dem alten Drachen, dem jungen Drachen Grok, dem schnellen Jarek und dem schrecklichen Hanek. Den Bezeichnungen kann man die Zunahme des Niveaus entnehmen. Jeder Drache haust in einem Raum, in welchem ein sogenannter Lava-See brodelt. Dieser steigt ständig an und droht, das in diesem Raum gefangen gehaltene Mädchen zu verschlingen. *Sir Lancelot* muß dem Feuergepuste entgehen, darf den See nicht berühren und hat als oberstes Ziel, möglich rasch dem Drachen mit seiner Lanze den Garaus zu bereiten, woraufhin postwendend das nächste Mädchen geraubt wird.

Wer *Joust* noch nicht besitzt und schon immer den Wunsch in sich verspürte, als Lanzenreiter durch die (Videospiele-)Weltgeschichte zu irren, erhält mit *Sir Lancelot* ein durchaus ansprechendes, wenn auch grafisch einfach gestaltetes Spiel.

ROBIN HOOD

(Xonox/ für Atari VCS)

Mordgesellen wie du und ich

Als Entschuldigung könnte man vielleicht anführen, die Robin Hood-Handlung müsse grausam sein, zwangsläufig; somit müsse man Mord und Totschlag in Kauf nehmen. Daß dies als Argument nicht gelten kann, zeigt u.a. der Zeichentrickfilm „Robin Hood“ von Walt Disney. Es ist also möglich, Robin Hood auch in friedvollerer Umgebung zu zeigen. Leider trifft das auf das zweite XONOX-DOUBLE-ENDER-Spiel **Robin Hood** (die andere Seite von *Sir Lancelot*) in keinster Weise zu. Der Spieler hat eines der brutalsten Spiele in den Abspielschacht eingelegt, das

derzeit auf dem deutschen Markt angeboten wird. Worum es u.a. geht, mag der Originalton Spielanleitung erahnen lassen: So muß man speerwerfende Knechte „erledigen“, und einen Burgtor-Wächter „unschädlich machen“, Leute „abschießen“, sechs Knechte „erschlagen“, läuft Gefahr, daß ihn feindliche gesonnene Männer „mit einem Messer erstechen“, und man verliert ein Leben, wenn man „seine eigenen Leute tötet“.

Alles spielt sich im Wald von Sherwood Forest und in Verbindung mit dem Sheriff von Nottingham ab, der die Maid Marian im Turm seiner Burg gefangen hält. Über vier verschiedene Screens tastet sich das *Robin Hood*-Männchen ins Innere des Schlosses vor und „erledigt“ unentwegt weitere Männchen.

Ich halte es für verwerflich, daß sich in der Bundesrepublik ein Vertrieb gefunden hat, der ein solches Anti-Spiel überhaupt vertreibt. Geschäftemacherei darf nicht alles sein, denn Videospiele-Cassetten gelangen in erster Linie in die Hände von Kindern, und da diese noch keine militärische Ausbildung erhalten können, läßt man sie zunächst einmal videomäßig Krieg spielen, genauer: morden. Da sich offenbar — wie ich dem Vertrieb zugutehalten will — bislang noch niemand innerhalb des Hauses K-Tel angesehen hat, wofür man Geld verlangt, sollte man dieses „Spiel“ vom Markt nehmen.

Die Testergebnisse auf einen Blick:

SUPER KUNG-FU

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

SIR LANCELOT

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

ROBIN HOOD

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

READY Tele-Shop

Spezialversand für
Computer- und Telespiele
Postfach 32 32 15
2000 Hamburg 13
Telefon 040/4 10 60 02

Das große TELDEC Computer- Programm-Angebot

TIGERVERSION

Miner 2049er	TI	M	149,-
Springer	AT, VC, TI	M	149,-
Polaris	VC	M	149,-
SEGA			
Buck Rogers	AT, VC, 64	M	149,-
Star Trek	AT, VC, 64	M	149,-
Congo Bongo	AT, VC, 64	M	149,-
DATASOFT			
Canyon Climber	AT, AP	D	119,-
Pacific Coast Highway	AT	C/D	119,-
Clowns and Balloons	AT	C/D	119,-
Sands of Egypt (48K)	AT, AP, 64	D	139,-
Zaxxon	AT, AP	C/D	159,-
Pooyan (32K)	AT	C/D	139,-
	64	C/D	139,-
	AP	D	139,-
O'Reillys Mine	AT, 64	C/D	139,-
Moon Shuttle	AT	C/D	139,-
Nibbler	AP	D	139,-
Genesis	AP	D	139,-
	64	C/D	139,-
Fathoms 40	AP	D	119,-
Micro Painter (48K)	AT, AP	D	159,-
Graphic Master (48K)	AT	D	159,-
Graphic Generator (32K)	AT	D	119,-
SIERRA ON-LINE			
Crossfire	AT, VC*	M	149,- bzw. *129,-
	64	C	129,-
Lunar Leeper	VC*, 64, COL	M	*129,- bzw. 149,-
Threshold	AT	D	129,-
	VC*, 64, COL	M	*129,- bzw. 149,-
Cannonball Blitz	VC	M	129,-
	64	D	129,-
Creepy Corridors	VC, 64*	M	129,- bzw. *149,-
Jawbreaker	AT, VC*, 64	M	149,- bzw. *129,-
Ultima Escape	VC	C	99,-
Frogger	AT, 64*, AP	C/D	149,- bzw. *129,-
Mr. Cool	AT, 64	M	149,-
Apple Cider Spider	64, COL	M	149,-
Sammy Lightfoot	64, COL*	D	129,- bzw. *149,-
Dark Crystal (48K)	AT, AP	D	159,-
Wallwar (48K)	AT	D	99,-
Golf Challenge	AT	C	99,-
Oils Well	AT, 64, COL	M	149,-
Quest For Tires (48K)	AT, COL	M	149,-
	64	D	129,-
HAYDEN SOFTWARE			
Sargon 3 (Schach)	AP	D	139,-
Sargon 2 (Schach)	AT, 64	C, D	139,- (AT/C = 129,-)
Go	AT, AP	C, D	129,- (AP/D = 139,-)
Reversal	AT, AP	C, D	129,-

AT = Atari Computer COL =
AP = Apple COLECOVISION
TI = TI 99/4A M = Rom-Modul
VC = VC20 C = Cassette
64 = Commodore 64 D = Diskette

Programm-Name, Computer-System und
Programmträger (C, D oder M) un-
bedingt bei der Bestellung angeben.

Und so wird bestellt:

Einfach den Bestellschein ausfüllen
und an Ready-Teleshop,
Postfach 32 32 15 in Hamburg 13
senden. Entweder mit V-Scheck im
Brief oder bei Nachnahme
auf Postkarte aufkleben.

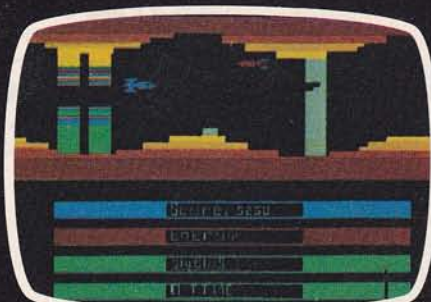
Bestellschein

Hiermit bestelle ich	Name
mit V-Scheck <input type="checkbox"/>	Vorname
als Nachnahme <input type="checkbox"/>	PLZ
(+ DM 4,50 Postgebühren)	PLZ
Programm-Name	Straße
Programmträger (M, C oder D)	Tel.
Computer-System	Einsenden an READY-Teleshop Postfach 32 32 15, 2000 Hamburg 13

SO SIEHT'S AUF DEM BILDSCHIRM AUS



Trotz der Fülle neuer Spiele, besonders im Computerbereich, standen uns nur wenige Screens zu Verfügung, die wirklich druckfähig waren. Unsere Fotografen hatten Probleme speziell bei den Fast Action Games, die keine wirklich scharfen Fotos erlaubten. Unerkennliches Gewische, so etwa bei Galactic Defense, dem ersten deutschen Spiel für den VC 20, wollten wir Ihnen nicht zumuten. Bei den Xonox-Screens handelt es sich, Sie können es unschwer erkennen, um völlig gemalte Screens.



LASER GATES (Imagic/Atari VCS)



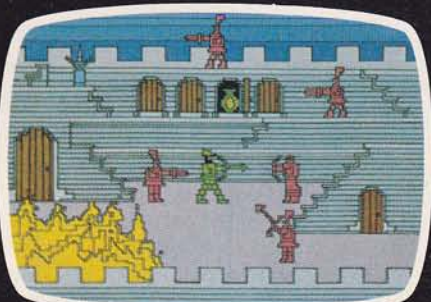
ZAXXON (CBS/Intellivision)



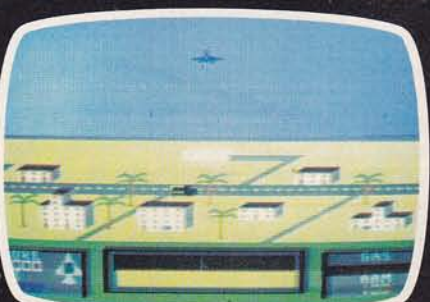
QUICK STEP (Imagic/Atari VCS)



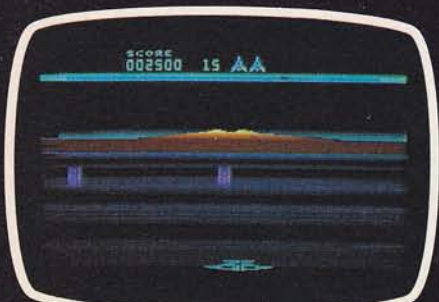
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC (Broderbund)



ROBIN HOOD (Xonox/Atari VCS)



FALCON PATROL (Virgin/Commodore 64)



BUCK ROGERS (Sega/Atari VCS)



SUPER KUNG FU (Xonox/Atari VCS)



FT. APOCAL. (Synapse/Commodore 64)



MARIO BROTHERS (Atari VCS)



BUMP 'N JUMP (Mattel/Intellivision)



PURPLE TURTLES (Quicksilva/C 64)

Kein Verdruß bei Octopus

von JÖRN KROPPGANS

Seit Jules Vernes Romanen sind uns Riesenkraken nicht ganz unbekannt. Und welcher Taucher hatte nicht schon mal diesen Alptraum, von einer Riesenkrake bedroht zu werden. Oder vom „Weißen Hai“!? Immer wieder liest und hört man Schauergeschichten über Menschen, die beim Baden von einem Riesenhai zerfleischt wurden. Schrecklich! Völlig gefahrlos für uns können vergleichbare Abenteuer bei **Octopus** durchstanden werden.

Ein Taucher sucht auf dem Meeresgrund nach Gold und wird auch fündig. Nun melden zwei Gegenspieler ihrerseits Besitzansprüche an: Ein Hai und eine vielarmige Krake. Mehr noch: Die beiden Wesen werden aggressiv. Der Hai zieht gleichmäßig seine Bahnen von links nach rechts, bis er den Taucher erreicht hat. Sechs Bahnen trennen ihn insgesamt von diesem. Nach Durchqueren der dritten Bahn sollte man ihn aufmerksam verfolgen, denn dann wird's brenzlich. Wenn es auch weiter unten mehr Punkte gibt, ist ein Harpunieren in sicherem Abstand empfehlenswerter.

Die Krake braucht etwa zehn „Tentakel“-Bausteine, um den Taucher zu erreichen. Es nützt nichts, nur auf die Fangarme zu schießen. Man muß sie immer genau an den Tentakelenden treffen. Das scheinen die empfindlichen Stellen zu sein, da die Krake sofort einen Rückzieher macht.

Ein weiteres Problem ist das der Luftversorgung. Der Sauerstoffstreifen am unteren Bildrand zeigt den jeweiligen Vorrats-Status an. Kommt der Luftschlauch nach unten, heißt es richtig nachtanken! Der Versorgungsschlauch muß mit dem Schnorchel berührt werden. Vor allem aber ist zu berücksichtigen: Wird dabei aus Versehen gefeuert, verschwindet der Schlauch sofort wieder! Die Bewegungen des Versorgungsschiffes sollte man synchron mitmachen, ohne sich selbst allzu heftig zu bewegen.

Zurück zum lebenden Objekt. Die Arme der Krake sollte man wachsen lassen, bevor

man sie harpuniert. Sonst verbraucht man zuviel Luft (Energie). Das ist riskant, weil das Versorgungsschiff nicht in gleichbleibendem Rhythmus kommt.

Um mit dem Spiel taktisch vertraut zu werden, wählen wir Spielstärke 3, die leichteste Version. Hier läßt sich gut verfolgen, wieviel Punkte für welche Aktion einem gut geschrieben werden. Das Auftanken bringt je nach Kontaktdauer mit dem Luftschlauch, mindestens zehn Punkte. Pro Hai gibt es je nach Bahn zehn bis 60 Punkte. (Nicht vergessen: Der Hai wird mit wachsender Punktzahl immer aggressiver und schneller. Unabhängig von der Länge der Tentakel werden Treffer mit 50 Punkten belohnt.

Befolgt man diese Hinweise, kommt man mit seinen drei „Leben“ über viele Runden, wobei der Status an den auf dem Meeresgrund liegenden Goldstücken zu erkennen ist. Das letzte Taucherleben ist ausgehaucht, wenn die Goldstücke verschwunden sind.

Punktetfroh mit Pepper Zwo

Von RICHARD SISCO

Ziel ist, soviel Labyrinth wie möglich anzumalen, ohne in Berührung mit den bösen Augen oder dem Pepperfresser zu kommen. Was also tun? Betritt unser **Pepper** das Labyrinth, beginnt man sofort mit dem Anmalen. Die Felder mit den Gabeln lassen wir vorerst außer acht. Man

mal so lange, bis sich alle Augen im Labyrinth befinden. Dann verschwinden wir ins nächste Labyrinth.

Anfangs sind zwei Dinge zu beachten: Immer nur ganze Felder umfahren und nicht nur einzelne Linien ziehen, da diese verschwinden, sobald man das Labyrinth verläßt. Es ist darauf zu achten, daß sich, wenn man in ein anderes Labyrinth wechseln will, auch alle bösen Augen im Labyrinth befinden. Sonst kann es leicht passieren, daß man beim Verlassen mit einem Widersacher zusammenstößt, da diese den Irrgarten durch die selben Ein- und Ausgänge betreten.

Bei den nächsten drei Labyrinthverfahren wir genauso wie beim ersten, also „Anmalen“ und „Abhauen“. Sind wir wieder in dem Labyrinth, in dem wir begonnen haben, umranden wir die Felder mit den Gabeln. Man nutzt aber die Zeit nicht, um dies sich nun verfärbenden Augen zu jagen, sondern um weitere Felder anzumalen. Die relativ geringe Punktzahl für gefangene Augen rechtfertigt das hohe Risiko, einen **Pepper** zu verlieren, nicht. Für fertiggestellte Labyrinth erhält man viel mehr Punkte, und außerdem erhöht sich noch der Punktwert der Bonusfelder. Die Jagd nach den Augen ist erst dann rentabel, wenn man fünf oder mehr von



W TANKT

Sind TeleMatch-Leser die besseren Strategen? Diesmal bringen wir Tips zu zwei neuen Videospielen, die Leser herausgefunden haben

ihnen erwischt. Da man aber nicht genau sieht, wann die Augen wieder gefährlich werden, erhöht sich auch das Risiko, von ihnen eingesperrt zu werden. Ein Entkommen gibt es dann nicht mehr.

Wichtig ist, daß man immer nur ein Feld mit Gabel anmalt und erst dann das Labyrinth verläßt, wenn die Begleitmelodie verklungen ist. Nach diesem System verfährt man, bis alle vier Irrgärten angemalt sind.

Beim zweiten Durchgang, dem mit den unsichtbaren Wegen, geht man genauso vor. Nur muß man sich hier einige schwierige Passagen einprägen, von denen es in den verschiedenen Labyrinthen nur ein paar gibt. Ebenfalls empfehlenswert ist es, das Mittelfeld dann zu umfahren, wenn sich gerade die „magische Schachtel“ darin befindet. So verschwinden nämlich Augen und

Pepperfresser. Letztgenannter bedeutet im Spiel übrigens keine so große Gefahr. Betritt er das Labyrinth, verschwindet man einfach ins nächste.

Wichtig ist schließlich, daß *Pepper* prinzipiell nicht offensiv gespielt werden sollte. Passives Verhalten, also Flüchten und Überleben, heißt die Devise.



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

TIGERVISION

Miner 2049er **112,-**

Miner 2049er Vol. II **129,-**

ACTIVISION

Space Shuttle **109,-**

Decathlon **109,-**

Robot Tank **109,-**

Enduro **109,-**

Ab Februar River u. Pitfall! für ColecoVision

ATARI

Sonderaktion

Othello **39,-**

E.T. **49,-**

Asteroids **49,-**

Pac Man **49,-**

Circus **39,-**

Backgammon **39,-**

IMAGIC

Demon Attack **39,-**

Atlantis **39,-**

Fire Fight **39,-**

Riddle of the Sphinx **39,-**

Cosmic Arc **39,-**

Star Voyager **39,-**

PARKER



für Atari 2600, Mattel, Coleco-Vision und Atari 400/800/600XL

Super Cobra **119,-**

Tutankham **119,-**

Q*Bert **119,-**

Popeye **119,-**

Reactor **39,-**

Star Wars Jedi Arena **39,-**

Action Force **39,-**

Spider Man **69,-**

Amidar **69,-**

Sky Skipper **69,-**

K-TEL

Double Ender 2 Cassetten — ein Preis —

nur DM **109,-**

Nur solange der Vorrat reicht!

Joysticks

Unimex Quickshot **59,-**

Video Command **59,-**

Competition Pro **59,-**

WICO Deluxe Command **109,-**

WICO Trakball **220,-**

Wir haben alle führenden und gängigen Telespiel-Cassetten auf Lager.



Bestellschein

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

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

passend für _____ System

Name Vorname _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Tel. _____

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

Bitte kostenlose Telespiel-Preisliste anfordern



MATTEL ELECTRONICS

INTELLIVISION

Sirius

TIGERVISION

Telesys



SPECTRAVISION

DYNAMICS

ACTIVISION ATARI CBS ~~VISION~~ COMMAVID

Prospekt anfordern!

Prinzenstr. 2 ★ 3000 Hannover 1 ★ ☎ 0511 321414



2

FANTASY SPIELT EINE ROLLE

Im 1. Teil unseres Fantasy Specials stellten wir Videocomputer- und Computerspiele des Genres vor. Eine Auswahl, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. In dieser Folge präsentiert Ihnen Karl-Heinz Koch eine wahrhaft fantastische Welt

Frado feilscht mit dem buckligen Waffenhändler um ein überlanges Schwert. Wir hatten uns gut mit Proviant eingedeckt und auch neue Waffen gekauft. Sogar ein Lasttier haben wir uns geleistet. Außer Gnpoth, dem Halbork, kannte ich die Kampfgenossen. Gestern schleppte Heerhold ihn in die Schenke und ließ ihn die Geschichte von dem sagenhaften Elbenschatz noch einmal erzählen, der angeblich in einer verzauberten Grotte im Herzen des Himmelsgebirges verborgen liegt. Der Halbork kannte sich als einziger in der Gegend aus, wir

mußten ihn allerdings in unsere Gemeinschaft aufnehmen. Das sah auch der Zwerg Visipschnell ein.

Frado hatte das überlange Schwert doch nicht gekauft und wir machten uns auf den Weg. Den ganzen Tag marschierten wir die alte Salzstraße dem Meer entgegen. Es dämmerte schon, als wir die Graan-Schlucht durchqueren mußten. Plötzlich waren wir von einer Horde wilder Räuber umringt, die in zerrissene Felle gehüllt mehr wie Tiere aussahen.

Heerhold, der alte Raufbold, stürzte sich sofort auf die Fremden, doch er hatte einen schlechten Wurf. Sein Gegner würfelte eine '11' und brachte ihm damit eine tiefe Schnittwunde bei. Heerhold verlor sofort zwei Lebenspunkte.

Was sich wie ein Kapitel aus einem Fantasy-Roman liest oder die Beschreibung einer abenteuerlichen Filmszene sein könnte, ist in Wirklichkeit eine Episode aus einem Spiel. Ein neues, faszinierendes Hobby kommt über den Atlantik auf uns zu. In einer Welt, die immer grauer und en-

ger zu werden scheint, eröffnet eine neue Spiele-Gattung ungeahnte Räume für jedes nur erdenkliche Abenteuer. Jeder Traum kann mit diesen Spielen Wirklichkeit werden. Jeder kann sich eine Welt nach seinen Wünschen ausdenken, in die er und seine Freunde nur mit dem Schlüssel der Phantasie eintreten können.

Jeder spielt eine Rolle

Und das Aufregendste an diesem neuen Spiel ist, daß man nichts dafür benötigt als viele gute Einfälle und ein paar Freunde, denen auch mehr einfällt als das Fernsehprogramm vom Vorabend.

Die Abenteurer eines solchen Spielkreises schlüpfen in eine Figur, die sie über Monate, vielleicht sogar Jahre hinweg dar-

stellen. Sie spielen eine Rolle; deswegen nennt man diese Spiele auch 'Rollenspiele'.

Die Rolle wird zu einer zweiten Persönlichkeit, die man, wie die Unterwäsche, immer mit sich herumträgt. Doch nur die eingeweihten Mitstreiter wissen darum. Manche Freaks gehen sogar so weit, daß sie sich ein Kostüm für ihre Figur nähern, das sie bei den Spielsitzungen tragen.

Die Teilnehmerzahl für ein Rollenspiel ist beliebig, allerdings sollte die Gruppe überschaubar bleiben, weswegen eine Zahl von sechs Leuten optimal ist. Es gibt aber Möglichkeiten, allein in das Abenteuer zu ziehen. Bücher, Postspiele und Computer haben hier einen ganz eigenen Bereich für dieses Hobby eröffnet. So grenzenlos die Möglichkeiten der Phantasie sind, so vielfältig sind

Kein Rollenspiel ohne Figuren, die auf dem Spielplan plaziert werden. Diese hier stammen von Citadel Miniatures, der führenden englischen Zinnfiguren-Manufaktur, die annähernd 800 (!) unterschiedliche Charaktere im Programm hat. Zum Größenvergleich der durchschnittlich 25 mm hohen Figuren ein Zehnpfennig-Stück



die Formen der Fantasy-Spiele. Den Grundstock für die Rollenspiele hat die Fantasy-Literatur gelegt, die in den vergangenen beiden Jahrzehnten immer mehr an Bedeutung gewonnen hat. Obwohl die Fantasy-Literatur eigentlich eine Fortführung der Märchen- und Sagenwelt ist, wäre sie ohne den wachsenden Erfolg der Science-fiction wohl nicht denkbar. Nach den noch irdisch-technischen Träumen des Jules Verne, durchmaßten die Träume bald die unendlichen Weiten des Alls. Dort entdeckten die Sternenreisenden alle Variationen unglaublichster Zustände. Und in dem Maße, wie die Welt-raumabenteuer phantastischer wurden, erhoben sich die Fabelwesen und Magier aus ihrem langen Schlaf. Die Mythen der Vergangenheit bestiegen die silbernen Raumschiffe und flogen zu den Sternen. Den Durchbruch markiert Tolkiens Geschichte vom „Herrn der Ringe“. Phantasie und Geheimnis hatten sich endgültig über die kalte Herrschaft technischen Intellekts mit all seinen bösen Auswirkungen auf das menschliche Leben erhoben. „Die unendliche Geschichte“ von Michael Ende oder das Filmwerk „Der dunkle Kri-

stall“ sollen nur als zwei Beispiele dieser neuen Kultbewegung genannt werden. In Amerika, wo durch die Größe des Marktes und die Begeisterungsfähigkeit der Menschen entsprechende Bewegungen viel breiter angelegt sind, hatte der Sohn eines Schuhmachers 1971 die 'Eine-Million-Dollar-Idee': Er machte aus Fantasy ein Spiel und aus der Idee eine Firma, die heute zu den größten Spieleherstellern der Welt gehört, und jährlich allein für Werbung mehr als eine Million Dollar ausgibt. Die Firma heißt TRS, ihr Gründer Gary Gygax.

Schlachtgetümmel auf der Tischplatte

Angefangen hatte Gary mit mittelalterlichen Heeren aus Zinnfiguren, die nach festen Regeln in die Schlacht geführt wurden. Diese Spielidee kam aus England, geht aber auf die Ausbildung preußischer Offiziere in der Mitte des letzten Jahrhunderts zurück. Militärische Einheiten wurden als Holzklötzchen über eine Landkarte geschoben. Ein komplexes Regelwerk und ein Unparteiischer entschieden

über den Ausgang der Schlachten. Der Science-fiction-Autor H.G. Wells, der mit Büchern wie die „Die Zeitmaschine“ oder „Krieg der Welten“ Aufsehen erregte und bis heute dadurch bekannt ist, schrieb für die Schlacht von Zinnsoldaten 1912 das Regelwerk „Little Wars“. Heute gibt es ausgearbeitete Tabellen und Anleitungen für alle möglichen Schlachten in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, zwischen Einzelkämpfern und Kampfverbänden galaktischer Dimensionen, zwischen irdischen, himmlischen und phantastischen Wesen. Diese Regelwerke berücksichtigen Kampfkraft, Reichweite, Beweglichkeit, Truppenmoral und was sonst noch kampfscheidend sein kann. Die meist prächtig angemalten Zinnfiguren werden nach dem Zentimetermaß bewegt und der gewisse, unkalkulierbare Zufall, der im Leben eben auch eine Rolle spielt, wird durch Würfel befragt. Die Schlachten werden normalerweise auf weiträumigen Modell-Landschaften ausgetragen, die eine mittlere Tafel bedecken. Man spricht deshalb von „table-top“-Spielen, deren wesentliches Erkennungsmerkmal

maßstabgerechte und detailgetreue Modelle, Landschaften und Figuren sind.

Meist sind es Einzelkämpfer, die dieses Hobby pflegen, monatelang Figuren bemalen, Modelle bauen und Geschichtsbücher und Regelhefte studieren. Größere Clubs gibt es in Deutschland bislang kaum. Wer mehr über das Table-Top-Hobby erfahren möchte, kann sich z.B. an die „Arbeitsgemeinschaft Antikes Kriegswesen“ wenden, Kontaktadresse: Karl-Heinz Kieckers, Hackerberger Straße 2 in 4006 Erkrath 2. Kataloge mit Zinnfiguren, Zubehör und anderen phantastischen Spielen gibt es bei: „Fantastic Shop“, Kirchfeldstraße 143 in 4000 Düsseldorf 1 und „Hobby-Versand“, Ingo Martin, Postfach 10 10 20 in 4200 Oberhausen 1, die auch Clubkontakte vermitteln können.

Weites Land der Abenteuer

Die Table-Top-Spiele wurden in den 60er Jahren in England wieder populär und verbreiteten sich rasch in den USA. In einem Anleitungsheft für Zinnfiguren-



Oben: Abenteuerer unterschiedlichster Art stehen bezaubernden Fabelwesen (unten) gegenüber



Oben: Die Würfel für Rollenspiele sind eine Welt für sich. Als Materialien werden neben Kunststoff Zinn und Halbedelsteine verwendet

schlachten, dem „Chainmail“ von Jeff Perrens, schrieb Gary Gygax einen Anhang, in dem er die Schlachten zum ersten Mal in die Tolkiensche Mythoswelt verlegte. Vier Jahre später machte er den entscheidenden Schritt. Er legte drei Bücher mit dem Titel „Dungeons & Dragons“ vor, in denen alles in Regeln gefaßt wurde, was in einer selbsterdachten Fantasy-Welt geschehen kann. Die bemerkenswerte Entwicklung lag aber auch darin, daß er auf Modelle und Zinnfiguren verzichtete. Bleistift und Papier sind die einzigen Ausrüstungsgegenstände, die für diese Abenteuer benötigt werden — und natürlich die ungewöhnlichen Würfel, die zu einem Markenzeichen dieser Spielform geworden sind. Der sechsflächige Kubus wurde durch vier-, acht-, zehn-, zwölf- und zwanzigseitige Würfel ergänzt, die manchmal aus transparentfarbigem Material bestehen und dann fast wie geheimnisvolle Edelsteine aussehen.

Außerdem wird ein Spielleiter (Gamemaster = GM) benötigt, der so etwas wie der Gott oder Richter der erdachten Welt und auch ihr Schöpfer ist. Der GM ist der einzige, der die Regeln beherrschen oder zumindest wissen muß, wo er im Regelbuch bei einer Frage schnell nachlesen kann. Er denkt sich die „Scenarios“ aus, die Spielszenen, die von den Rollenspielern gemeistert werden müssen.

So sagt der GM in der eingangs geschilderten Spielszene, daß die zerschulpten Räuber unsere Abenteuerer überfallen. Nur der GM kennt die besonderen Kräfte und Eigenarten dieser Geschöpfe seiner Phantasie. Wenn sich

Heerhold in den Kampf stürzt, so werden die vorliegenden Bedingungen für den Kampf in Tabellen verglichen und die letzte Entscheidung durch den Schicksalspruch des Würfels getroffen. Wenn Heerhold verwundet am Boden liegt, hat vielleicht einer der Mitstreiter einen Gesundheitszauber zur Hand. Der Würfelent-

Zubehörteile angeboten worden. Weil es anschaulicher ist und Spielsituationen bis zum nächsten Treffen der Gruppe aufbewahrt werden können, verwenden viele Rollenspieler gern Zinnfiguren, die sie über Landkarten und Grundrisse ziehen lassen. Doch die Zeiten zackiger Zinnsoldaten sind vorbei. Drachen,

eine Geschichte erzählt, die fesselnd oder langweilig ist. Man liest nur Beschreibungen von Waffen und Sitten, Erklärungen von Zaubersprüchen, Regeln für den Zweikampf; doch in der Vorstellung entstehen dadurch Fetzen von Bildern, ein schwerbewaffneter Ritter, vielleicht auf einem geflügelten Pferd oder ein



Faszination bis ins Detail: Dieses Diorama hat Seltenheitswert

scheidet dann, ob der Zauber wirkt. Ist die Szene ausgespielt, sind die Räuber z.B. besiegt oder in die Flucht geschlagen, beraten die Spieler, was sie weiter unternehmen sollen. Weil es schon dunkel wird, beschließen sie, das Nachtlager aufzuschlagen und verteilen die Wachen. Der GM ist jetzt an der Reihe. Vielleicht sagt er, daß die Nacht ohne Zwischenfälle vorübergeht, vielleicht läßt er aber auch aus einer eingefallenen Goldmine ein Monster erstehen, daß unsere mutigen Helden aus tiefem Schlaf aufschreckt.

Die Regelbücher für Rollenspiele enthalten außer Kampftabellen auch Beschreibungen magischer Waffen, von Monstern und Zauberkraften. Sie sind also ein Handbuch für den GM, das ihm auch hilft, Scenarios zu erfinden. Die Regeln sind aber auch ein unparteiisches Gesetzbuch, das in Streitfragen zu Rate gezogen werden kann. Mit dem unvorstellbaren Geschäftserfolg, der das Rollenspiel in den USA war und ist, sind auch immer mehr

Orks, Gnome, Raumfahrer, Ungeheuer, Landsknechte, Monster und vieles mehr tummelt sich in den Sortierkästen der Fantasy-Spieler. Um dem GM aufwendiges Vorbereiten von Höhlensystemen, Schluchten, Burgruinen oder ganzen Ortschaften abzunehmen, werden entsprechende Spielplanteile, sogenannte „Module“ angeboten, aus denen die Abenteuerwelt zusammengebaut werden kann.

Deutsche Clubs und ihre Spiele

Seit über zwei Jahren gibt es das erste deutsche Fantasy-Rollenspiel „Midgard 1“. Auf mehr als zweihundert Seiten entsteht eine Welt, die an Wikingersagen und keltische Märchen erinnert. Das Buch ist sorgfältig gegliedert und beschreibt alles detailliert, was in dieser Welt geschehen kann. Allein die Regeln zu lesen, ist ein besonderer Spaß für sich. Da wird nicht wie in einem Roman

Lanzenträger, der auf ein teigiges Monster einsticht. Da entsteht natürlich der Wunsch, diese Szenen zu einem Film zusammenzulegen.

Midgard 1 wird vom „Club für Fantasy- und Simulationsspiele e.V.“ z.H. Elsa Franke, Große Köhlergasse 1 in 6360 Friedberg 1 für nur DM 19,80 verkauft. Der Club veranstaltet übrigens auch Spiele-Treffen und gibt die Zeitschrift „Mythos“ heraus. Der Verein wurde 1978 gegründet. Anfangs traf sich nur ein kleiner Kreis von Spielern regelmäßig, und in fast vierjähriger Arbeit wurden die Regeln für Midgard 1 ausprobiert und verfeinert. Mehr als fünfzig verschiedene Spieler hatten in dieser Zeit ihre Erfahrungen in das Spiel mit eingebracht.

Ein Mitglied erzählt „Die größte Aufgabe besteht darin, sich eine Person, einen Helden, auszudenken und sich im Spiel so in die Rolle hineinzusetzen, denken, daß die eigene Persönlichkeit ganz dahinter verschwindet.“ Bemerkenswert ist bei diesen

Spielen, daß die Freunde der Spielgruppe nie gegeneinander kämpfen. Sie ziehen zusammen ins Abenteuer und versuchen, die Gefahren gemeinsam zu überstehen. Auch der GM ist kein Gegner für die Spieler. Er denkt sich zwar die Süsschen aus, die von den Helden ausgelöffelt werden müssen, aber er ist kein Gegner, sondern ein Richter, der an das Regelbuch gebunden ist. Ziel der Spieler ist, mit ihrem Helden Erfahrungen zu sammeln, auszuprobieren, wie er sich in gefährlichen Situationen bewährt und natürlich Schätze anzuhäufen, und weltliche und magische Kräfte zu sammeln.

Als Neuling stolpert man geradezu durch diese unbekannte Welt und es passiert schon mal, daß man sich einen neuen Helden ausdenken muß, weil der alte ausgespielt hat. Rollenspiele sind so komplex, daß man einige Erfahrungen benötigt, bis man sie routiniert beherrscht.

Man

lernt mit der Zeit, wie die Mitspieler in gefährlichen Situationen reagieren, man lernt die eigenen Fähigkeiten besser nutzen und erwirbt neue hinzu. Aus dem Freundeskreis wird mit der Zeit ein starkes Team von Abenteurern, dem der GM immer größere Gefahren zumuten kann. Es mag so aussehen, als ob es mehr Spaß macht, Spieler zu sein, denn der GM hat sehr viel Vorbereitungsarbeit zu leisten. Trotzdem will jeder, der sich eine Weile mit Rollenspielen beschäftigt hat, gern einmal diese wichtige Aufgabe übernehmen. Natürlich ist Voraussetzung, daß man das Regelbuch mindestens einmal gründlich durchgelesen hat und sich im Inhaltsverzeichnis schnell zurechtfindet. Und dann beginnt die Arbeit, eine ganze Welt zu schaffen oder wenigstens einen Teil davon zu erfinden.

Wer die Sache richtig anpacken

will, entwirft zuerst eine weiträumige Landkarte. Die kann ruhig etwas mittelalterlich aussehen: Flüsse, Wege, Berge, Höhlen, Dörfer, wichtige Gebäude, verwunschene Orte, vielleicht Grenzen.

Dann kann man sich den ersten Schauplatz aussuchen. Für das erste Treffen ist das der Ort, wo sich die Abenteurer treffen und von wo sie aufbrechen, also ein Gasthof, eine Ortschaft, vielleicht eine kleine Stadt.

Zeichne den Marktplatz um eine kleine Kirche herum. Ein paar dürftige Stände mit Obst und Gemüse, Töpfen und Messern; wenige Holzbuden, einen Waffenhändler, einen Sternendeuter, der womöglich auch Zaubersprüche verkauft. Während Heerhold noch mit dem buckligen Waffen-

händler um das Langschwert feilscht, überfällt eine Beduinenhorde den Markt. Unsere Freunde sind natürlich die einzigen Waffenträger. Werden sie sich gegen die dreifache Übermacht behaupten können?.

Armageddon, das ewige Spiel

Bei Midgard 1 sind die Kampfregeln so formuliert, daß sie sich auf quadratische Felder beziehen, die etwa einen Quadratmeter darstellen. Das ist eine Besonderheit, denn Rollenspiele kommen gewöhnlich ohne Spielfelder aus. Diese Einteilung erleichtert jedoch die Erklärung der Kampfregeln. Übernommen wurde die Idee aus einer ganz eigenständigen Gruppe von Spielen, den Konflikt-Simulations-Spielen, über die noch berichtet wird. Wer nicht die Zeit hat, immer wieder neue Grundrisse und Landkarten zu zeichnen, kann bei Midgard 1 gut auf die schon bewährten Module zurückgreifen. Wo Spielfelder sind, werden natürlich auch Figuren benötigt. Wem dieses Hobby etwas Geld wert ist, der wird sich eine Sammlung von Zinnfiguren zulegen, die es inzwischen in reichlicher Auswahl und in verschiedenen Maßstäben gibt. Doch kann man auch hier improvisieren. Pappstücke, auf die geschrieben oder gezeichnet wird, welche Figur sie darstellen, oder irgendwelche Spielfiguren aus Kunststoff erfüllen den gleichen Zweck. Wer Zeit und Lust hat, kann sich auch seine eigenen Fabelwesen aus Knetmasse modellieren. Auch in diesem Aspekt ist jeder frei, sein eigenes Spiel zu erfinden.

Wer seine Mitspieler lieber zum Kampf herausfordert, ist bei dem strategischen Fantasy-Spiel „Armageddon“ gut aufgehoben. Ort der Handlung ist Magira, eine Welt des Altertums, die von Äxten und Lanzen, Pferden, Büffeln, Wurfmaschinen, Galeeren und Befestigungsanlagen charakterisiert wird. Natürlich gibt es auch Fabelwesen und Zauberkräfte, doch es gilt nicht, gemeinsame Abenteuer gegen die Kreaturen des Spielleiters zu bestehen. Armageddon ist ein vorzeitlicher Machtkampf zwischen verschiedenen Völkern, die jeweils von einem Spieler geführt werden.



Sparpreise

Quickshot III
f. Coleco **Nur DM 89,-**

Telespiel-Versand
Inh.: Bärbel Hubert
Schulhausstr. 40
7880 Bad Säckingen
Telefon: 07761/2855

Fordern Sie unsere kostenlosen Preislisten an.



für Atari

Moonpatrol	nur DM	79,-
Battlezone	nur DM	81,-
Joust	nur DM	115,-
Pole Position	nur DM	109,-
Asterix	nur DM	95,-



für Atari

Decathlon	nur DM	109,-
River Raid	nur DM	79,-
Robot Tank	nur DM	112,-
Enduro	nur DM	111,-
Pressure Cooker	nur DM	115,-



für Atari

Super Cobra	nur DM	119,-
Q*Bert	nur DM	124,-
Tutankham	nur DM	125,-
Death Star Battle	nur DM	109,-



für Atari

Miner 2049er	nur DM	111,-
Polaris	nur DM	113,-
River Patrol	nur DM	116,-
Springer	nur DM	115,-
Buck Rogers	nur DM	111,-
Star Trek	nur DM	111,-
Congo Bongo	nur DM	113,-
Pooyan	nur DM	99,-



für Coleco

Time Pilot	nur DM	115,-
Rocky	nur DM	125,-
Mr. Do	nur DM	115,-
Victory	nur DM	111,-
Sub Roc	nur DM	99,-

CBS-COLECOVISION
VIDEOSPIEL-COMPUTER mit
Kassette nach Wahl DM 499,-

MATTEL ELECTRONICS

Intellivision

Grundkonsole o. Kassette nur DM 198,-



**Activision für
Atari VCS 2600
Space Shuttle
DM 105,-**

**Activision für
Atari VCS 2600
Frostbite nur
DM 105,-**

Von Coleco für Coleco
Brandneue Kassetten von der CES

Blackjack/Poker	nur DM	125,-
Buck Rogers	nur DM	119,-
Destructor f. Turbo	nur DM	127,-
Dracula	nur DM	125,-
Sword and the Sor.	nur DM	123,-
Tunnels and Trolls	nur DM	127,-
War Games	nur DM	122,-
Wild Western	nur DM	129,-
Skiing	nur DM	125,-
Front Line	nur DM	128,-
Horse Racing	nur DM	119,-
Rip Cord	nur DM	119,-
Miner 2049er	nur DM	159,-



für Coleco

Moonsweeper	nur DM	123,-
Nova Blast	nur DM	119,-
Wing War	nur DM	122,-



für Coleco

River Raid	nur DM	122,-
Pitfall!	nur DM	119,-



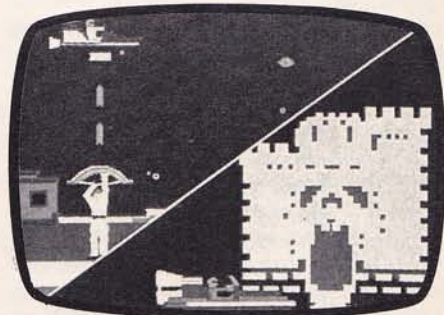
für Coleco

Super Cobra	nur DM	117,-
Q*Bert	nur DM	119,-
Tutankham	nur DM	122,-
Popeye	nur DM	119,-
Frogger	nur DM	117,-

MATTEL ELECTRONICS

Intellivision

Bump 'n Jump	nur DM	115,-
Masters of the Uni.	nur DM	112,-
Space Armada	nur DM	42,-
Basketball	nur DM	39,-
Armor Battle	nur DM	39,-



Masters of the Universe

**JOYSTICK
COMPETITION PRO**
nur DM 63,50



**Wir liefern
nur einwandfreie
Originalware der
Hersteller und
keine billigen
Raubkopien!**

Bestellen Sie noch heute!!! Schreiben Sie Ihre Bestellung einfach auf eine Postkarte oder rufen Sie an.
Wir liefern per NN. oder mit V.-Scheck (+ 4,50 Versandkosten) auch nach Österreich und in die Schweiz

EINSTIEG IN DEN COMPUT

Der Speicher ist eine Funktionseinheit des Mikrocomputersystems. Sie umfaßt in der Regel mehrere, sich in Kapazität und Zugriffszeit unterscheidende Speichereinheiten.

- Der **Primärspeicher** ist der Arbeitsspeicher des Prozessors. Dazu werden vorwiegend Halbleiterspeicher eingesetzt.
 - Der **Sekundär- oder Hintergrundspeicher** zeichnet sich durch größere Kapazität und längere Zugriffszeiten aus. Dazu werden Platten-, vereinzelt auch Magnetblasenspeicher eingesetzt.
 - Tertiärspeicher** dienen zur Lagerung umfangreicher Datenmengen. Dafür werden Magnetbandeinheiten (Cassette recorder) eingesetzt.
- Die unter b) und c) aufgeführten Einheiten bezeichnet man auch als Massenspeicher.

Halbleiterspeicher können grundsätzlich in Festwertspeicher, sogenannte **ROMs** (engl. Abkürzung für **Read Only Memory**) und Schreib-Lese-Speicher, sogenannte **RAMs** (engl. Abkürzung für **Random Access Memory**) unterschieden werden.

Wie aus dem Namen ROM hervorgeht, wird aus diesem Speichertyp nur gelesen. Dies macht Sinn, da in ihnen Information abgelegt wird, die sich nicht ändert. So werden kleine Betriebssysteme (Monitore), Zeichengeneratoren und ähnliches in ihnen gespeichert, also Programme oder Routinen, die gleichbleibende Mechanismen auslösen (z.B. Generation eines Zeichens). Zwangsläufig ergibt sich daraus, daß sie ihr „Wissen“ nicht verlieren dürfen, auch nicht, wenn die Betriebsspannung ausgeschaltet wird. Nach erneutem Anlegen von Spannung ist die gespeicherte Information wieder sofort verfügbar.

Die einfachste Form des Festwertspeichers ist das ROM. Kennzeichnend für ihn ist, daß das zu speichernde Programm vom Halbleiterhersteller durch einen speziellen Maschierungsvorgang in den Baustein eingegeben wird und sich danach nicht mehr verändern läßt.

PROMs (engl. **P**rogrammable **R**OM) sind programmierbare Festwertspeicher. Sie werden vom Hersteller als sogenannte Halbfabrikate mit einheitlichen Speicherzellen hergestellt. Der Benutzer programmiert sie anschließend selbst nach seinen speziellen Wünschen. Dies geschieht auf folgende Weise. In den zunächst einheitlichen Speicherzellen existieren Schmelzsicherungen, die je nach Information „0“ oder „1“ durchgebrannt werden oder bestehen bleiben. PROMs sind daher nur einmal zu programmieren, da in ihnen physisch zerstört wird. Weiterentwicklungen der PROMs sind die **REPROMs** (engl.: **R**Eprogrammable **R**OM), wie **EPROM** (engl.: **E**rasable **P**rogrammable **R**OM) und **EEPROM** (engl.: **E**lectrically **E**rasable **R**OM). Ihr Inhalt kann ge-

löscht und anschließend können sie neu programmiert werden. Die Speicher unterscheiden sich nur in der Art wie das Löschen vorgenommen wird (z.B. durch Anlegen einer Löschspannung oder durch UV-Licht).

Eine Sonderstellung unter den **REPROMs** nimmt das **EAROM** (engl.: **E**lectrically **A**lterable **R**OM) ein. In ihm lassen sich einzelne Worte löschen und danach neu programmieren.

Im Gegensatz zu den ROMs stehen die RAMs. In ihnen werden Daten unter einer Adresse abgelegt, mit der sie anschließend wieder ausgelesen werden können. Durch diese Eigenschaft werden sie im Arbeitsspeicher eingesetzt. Ein großer Nachteil ist, daß sie ihre gespeicherte Information nach dem Abschalten der Betriebsspannung verlieren (Ausnahme: CMOS-RAMs). Programme und Dateien sind dann vernichtet. Sie müßten vorher auf nichtflüchtige Speichermedien (Magnetplatte oder -band) gerettet werden.

Eine weitere Unterscheidung erfolgt in **statische** und **dynamische RAMs**. Ist ein Datum in ein statisches RAM geschrieben worden, bleibt die Information erhalten bis die Zelle entweder neu belegt oder die Spannung abgeschaltet wird. Dynamische RAMs verlieren durch sogenannte „Lecks“ ihre einmal eingeschriebene Information. Um dies zu verhindern, wird der Inhalt nach bestimmter Zeit „aufgefrischt“. Dieser Refreshvorgang kann vom Mikroprozessor selbst vorgenommen werden.

Massenspeicher

Massenspeicher sind ein wichtiger Bestandteil des PC-Systems. Ihre Hauptaufgaben liegen in der Haltung von Daten (Datenbank) und als Speichermedium für Dienstprogramme (Programmbibliothek). Sie sind als Ergänzung zum Primärspeicher geschaffen worden. Konstruktiv bedingt (Mechanik) sind wesentlich längere Zugriffszeiten. Ihre Speicherkapazität ist dafür „unbegrenzt“.

Eine grobe Unterscheidung kann getroffen werden in:

— **Kassettenspeicher**, bei denen ein in einer Kassette aufgespultes Magnetband (z.B. eine gewöhnliche Audiokassette) zur Abspeicherung dient;

— **Floppy-Disc-Speicher**, bei denen eine flexible, magnetbeschichtete Platte als Medium dient;

— **Fest-/Wechselplattenspeicher**, bei denen eine Hard Disc, also eine steife, magnetbeschichtete Platte als Speichermedium dient;

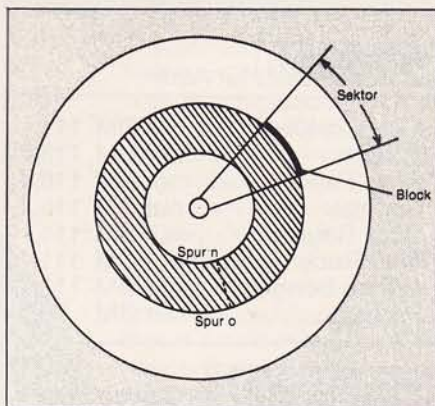
— **Magnetblasenspeicher (Bubble Memory)**, in denen Magnetblasen erzeugt werden (sie bilden das Datenmuster), die beweglich sind. Sie haben äußerliche Ähnlichkeit mit Halbleiterspeichern (Chips).

Audio-Kassettengeräte sind der häufigste Typ der Kassettenspeicher. Sie werden ihres geringen Preises wegen angeboten. Die PC-Hersteller benutzen in der Regel Billig-Laufwerke und verfremden dazu den ursprünglichen Bestimmungszweck, nämlich die Aufzeichnung von Sprache und Musik, indem sie die digitalen Daten des Computers zur Abspeicherung in Tonfrequenzen umwandeln. Für den Einlesevorgang erfolgt dann die umgekehrte Wandlung.

Der Zugriff auf Dateien — er erfolgt durch Vor- bzw. Rückspulen des Recorders —, wie auch die Datenübertragung (in der Regel 1200 — 1500 Baud) sind extrem langsam. Dies stellt sich im täglichen Einsatz als sehr störend heraus. Minutenlange Ladezeiten für größere Programme müssen in Kauf genommen werden, so daß der Einsatz als Hintergrundspeicher ungeeignet ist. Gut geeignet sind sie hingegen zum Ablegen von Datenmengen, auf die nicht häufig zugegriffen wird. Für diesen Verwendungszweck bieten sie das günstigste Preis/Leistungsverhältnis.

Floppy-Disc-Laufwerke

Die praktikabelste Lösung als Hintergrundspeicher stellen heute die Floppy-Disc-Speicher dar. Sie erlauben wahlfreien Zugriff auf Daten bei einer mittleren Zugriffszeit von



Ein Datenblock wird durch Spur- und Sektorennummer auf einer Diskette adressiert. Übliche Sektorengößen umfassen 128, 256 und 512 Daten-Bytes

ungefähr 200ms, stellen ausreichende Speicherkapazität (bis ca. 1 MByte) zur Verfügung und ihr Preis steht in vernünftiger Relation zum PC (ca. 1500 DM pro Laufwerk).

Ihr Datenträger, Diskette genannt, ist eine magnetisch beschichtete, sehr dünne und dadurch flexible Kunststoffscheibe mit einem Durchmesser von entweder 8" (Floppy) oder 5 1/4" (Mini-Floppy), vereinzelt auch 3" bzw. 3 1/2", die in einer quadratischen Kartonhülle untergebracht ist. Diese Hülle ist innen mit Vlies ausgelegt, das Schmutz von der Magnetschicht fernhalten und da-



Disketten von 5 1/4 bzw. 8 Zoll werden als Massenspeicher bei PCs bevorzugt

mit Schreib-, bzw. Lesefehler verhindern soll. In der Mitte ist die Diskette mit einem Loch versehen. Es dient zur Aufnahme und Zentrierung für das Laufwerk, das die Floppy mit ca. 300 U/min dreht.

Auf der Diskette sind konzentrische Spuren aufgebracht, die ihrerseits in Sektoren (Kreis-ausschnitte) unterteilt sind. Mit dieser Organisation ist der Datensatz durch Angabe von Spur und Sektor direkt adressierbar.

Zum Schreiben bzw. Lesen wird der Schreib/Lesekopf über die Diskette bis zur gewünschten Spur bewegt, der Sektor wird durch Drehung der Scheibe erreicht — das ist maximal eine knappe Umdrehung, wenn der Kopf genau hinter dem Sektor stand. Disketten werden in unterschiedlichen Ausführungen angeboten. Sie können einseitig oder zweiseitig beschrieben werden, einfache oder doppelte Aufzeichnungsdichte aufweisen, sowie soft- oder hardsektoriert sein. Letzteres ist ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal.

Bei **hardsektorierten** Disketten werden die Sektoren durch in sie eingestanzte Löcher gekennzeichnet. Diese Löcher werden optisch (LED und Fototransistor) abgetastet und so die zugeordnete Sektornummer berechnet. Dies gestattet eine maximale Nutzung ihrer Speicherkapazität.

Bei der **Softsektoriierung**, die Disketten besitzen nur ein gestanztes Loch für die Kennzeichnung von Sektor 0, werden die restlichen Sektoren durch einen speziellen Bereich, der dem Datensatz vorgelagert ist, gekennzeichnet. Diese Kennzeichnung wird durch das Disketten-Betriebssystem (FDOS) vorgenommen. Softwaremäßige Formatierung kostet Speicherplatz.

Zum Betrieb einer Floppy-Disc-Einheit wird außer dem Laufwerk noch die Ansteuerungselektronik (FD-Controller) und spezielle Software (**Floppy-Disc-Operating-System**) benötigt. Dieses Betriebssystem übernimmt sämtliche Verwaltungsaufgaben und treibt den FD-Controller, einen intelligenten Baustein. Der Controller steuert den Datenstrom durch LESE/SCHREIB-Logik in Zusammenarbeit mit der CONTROL-Logik, die die Motoren, Köpfe und sämtliche anderen Funktionen des Laufwerks treibt.

Fest-/Wechselplattenspeicher

Die grundsätzliche Funktion, d.h. der Schreib/Lesekopf bewegt sich über die mit konstanter Geschwindigkeit getriebene Platte, ist wie bei der Floppy-Disc-Einheit. Ein wesentlicher Unterschied ist das Speichermedium. Es wird eine Hard Disc, also eine starre Platte — sie ist in keiner Schutzhülle untergebracht —, zur Abspeicherung benutzt, die höhere Umdrehungszahlen, also schnelleren Zugriff (etwa sieben mal schneller als Floppy) auf die Daten ermöglicht. Sie weist ferner höhere Aufzeichnungsdichte,

also größere Speicherkapazität (ca. 50 MByte) auf, dafür müssen aber teurere Steuerelektronik und bestimmte Umweltbedingungen, wie enger Temperatur-, Luftfeuchtigkeitsbereich und hohe Staubfreiheit des Raums in Kauf genommen werden.

Ein zweiter konstruktiver Unterschied ist der feste Einbau der Platte (Festplatte), es sei denn, sie ist austauschbar (Wechselplatte). Die Anschaffungskosten für ein solches Laufwerk sind hoch (ab 10.000 DM). Bestimmt man jedoch den Quotienten aus Anschaffungspreis zu Speicherkapazität (Preis pro Bit), so liegt er erheblich niedriger als bei den Floppy-Disc-Einheiten.

Magnetblasenspeicher

Alle bisher besprochenen Massenspeicher waren elektromechanische Speicher. Das magnetische Datenmuster innerhalb des Datenträgers (Magnetschicht) konnte nicht verschoben werden. Zusätzlich mußte das Speichermedium an einem Schreib/Lesekopf vorbeigeführt werden (oder umgekehrt).

Ideal wäre nun ein mechanikfreier Speicher mit hoher Zuverlässigkeit, Wartungsfreiheit, Geräuschlosigkeit, niedriger Leistungsaufnahme und hoher Kapazität bei geringem Platzbedarf, der zusätzlich schnellen Zugriff gestattet.

Der Magnetblasenspeicher könnte zukünftig — im PC-Bereich — diesen Anforderungen gerecht werden, wenn die Bitkosten aufgrund verbesserter Fertigungsmethoden gesenkt werden könnten.

Seine Funktionsweise ist nun folgende: Das Datenmuster wird innerhalb eines magnetischen Speichermediums (ferritmagnetische Granatschicht) durch ein äußeres elektromagnetisches Feld verschoben. Informationsträger sind Magnetblasen, die durch eine örtliche Ummagnetisierung der Schicht generiert werden, frei beweglich sind und zu Mustern (Bitfolgen) zusammengestellt sind. Sie können von einem Detektor gelesen und so für den Primärspeicher verfügbar gemacht werden.

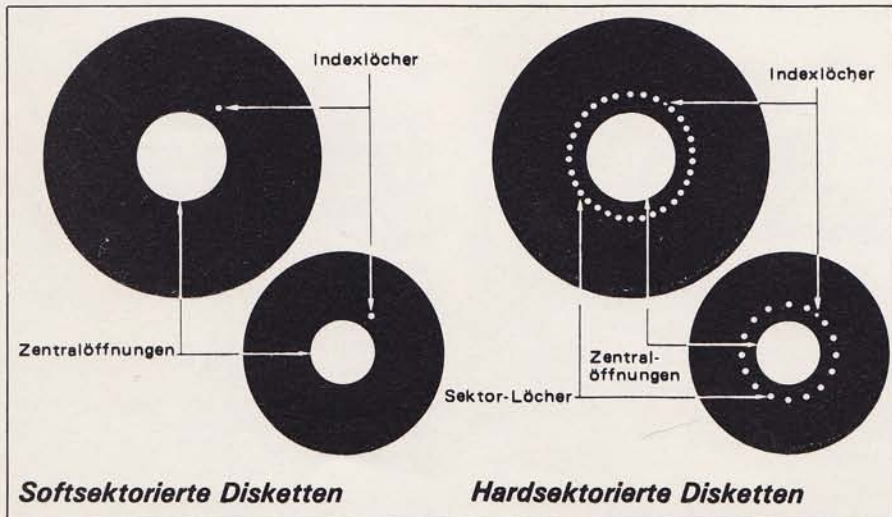
LEXIKON

Baud

Einheit der Schnittgeschwindigkeit bei der Datenübertragung. Wird pro Sekunde ein Bit übertragen, ist die Schnittgeschwindigkeit 1 Bit/s = 1 Bd.

Back-up

Ein Back-up-System ist ein Reservesystem zur Datensicherung. Vom Back-up spricht man auch, wenn eine Datei zur Sicherung kopiert, also nochmals gespeichert wird.



Die Schemazeichnungen verdeutlichen den Unterschied zwischen hard- und softsektorierten Disketten

LEXIKON

bpi

(bits per inch) ist die Maßeinheit für Aufzeichnungsdichte — deutsche Angabe: Bits pro Zentimeter.

Datentransferrate

Gibt die Geschwindigkeit an, mit der Daten gelesen oder geschrieben werden können. Wird häufig in bps (Bits/s) angegeben (siehe Baud).

ips

(inch per second) Bandgeschwindigkeit. Wird auch in cm/s angegeben.

Kansas-City-Standard

Datenaufzeichnungsstandard. Konzipiert für den preiswerten Einsatz von Kassettenrecordern. Datenaufzeichnung geschieht durch Umwandlung von „0“ bzw. „1“ in bestimmte standardisierte Frequenzen.

Disc-Drive

Plattenlaufwerk (Floppy).

DOS

(Disc Operating System) Betriebssystem, welches für das Arbeiten mit Floppy- bzw. Plattenlaufwerk erforderlich ist.

double/single density

Aufzeichnung der Daten geschieht in einfacher (single) oder doppelter (double) Dichte.

double/single sided

Disketten können einseitig (single) oder beidseitig (double) beschrieben werden.

Hardware

Zur Hardware einer Rechenanlage zählen alle mechanischen und elektronischen Baugruppen, wie z.B. Peripheriegeräte, die Zentraleinheit mit Hauptspeicher und die E/A-Steuerung.

IC

siehe „Chip“

Interpreter

Ein Interpreter ist ein Programm, welches der Quelltextanalyse unmittelbar die Ausführung der beschriebenen Arbeitsvorschriften folgen läßt. Der Interpreter zerlegt schrittweise die Quellsprachanweisungen in ihre elementaren Bestandteile und überprüft dabei die syntaktische Korrektheit. Zu jedem identifizierten Bestandteil werden unmittelbar die Zielsprachanweisungen (i.a. Maschinenbefehle) bestimmt und ausgeführt, bevor der nächste Bestandteil analysiert wird. Wegen der unmittelbaren Aus-

führung benötigt der Interpreter neben dem Quellprogramm die zum Algorithmus gehörenden Daten. Da die Zielsprachanweisungen nicht aufbewahrt werden, müssen die zyklisch durchlaufenden Programmteile (Schleifen, Unterprogramme) bei jeder Wiederholung neu zerlegt und übersetzt werden.

KByte

Unter KByte versteht man eine Speichermaßzahl. Sie wird zur Angabe größerer Speicherkapazitäten benutzt. Die Berechnung ist: 2^{10} bits = 1024 bits = 1kbyte.

kompatibel oder Verträglichkeit

Eigenschaft von Hardware- und Softwareeinheiten, die untereinander ausgetauscht oder zu einem System zusammengesetzt werden können. Kompatible Geräte (Hardware) müssen gegebene technische Anforderungen erfüllen. Programme, die kompatibel sind, müssen auf der der abstrakten oder realen Maschine (Computer) laufen und eventuell die gleichen Spezifikationen erfüllen.

Konfiguration eines Datenverarbeitungssystems

Eine bestimmte Zusammenstellung datenverarbeitender Geräte zur Erfüllung meist unterschiedlicher Funktionen der Datenverarbeitung mit mindestens einer Zentraleinheit. Die Geräte können Produkte eines Herstellers sein, müssen es aber nicht (Hardware-Mix).

On-Line, direkte Arbeitsweise

ist eine Arbeitsart mit Rechensystemen, wobei die Daten direkt in das Rechensystem über eine Datenleitung eingegeben werden. (Steht im Gegensatz zu Off-Line.)

Peripheriegerät

Als Peripheriegerät bezeichnet man alle Geräte, die an eine Zentraleinheit (CPU) über Datenkanäle an ein Datenverarbeitungssystem angeschlossen sind.

Portabilität

Mit Portabilität bezeichnet man den Grad der Anpassungsfähigkeit eines Programms an verschiedene Datenverarbeitungsanlagen. Je geringer Anzahl und Umfang der erforderlichen Programmeingriffe bei einer Anpassung sind, desto höher ist die Portabilität.

Programmbibliothek auch Systembibliothek

Häufig benutzte Programme können in Bibliotheken unter einem gemeinsamen

Namen zusammengefaßt und vom Betriebssystem verwaltet werden.

Schnittstelle oder Interface

Eine Schnittstelle ist die Verbindungsstelle zweier interagierender Systeme. Nach Art der Systeme unterscheidet man zwischen Maschine-Maschine-, Mensch-Maschine- und Mensch-Mensch-Interaktion. Maschine-Maschine-Schnittstellen liegen zwischen allen selbständigen Funktionseinheiten einer DV-Anlage vor, z.B. zwischen Peripherie-Geräten und Zentraleinheit. Folgende Angaben charakterisieren nun eine Schnittstelle:

- 1) technische Beschaffenheit der Schnittstellenleitung (z.B. Steckanschluß);
 - 2) Art der mit der Schnittstellenleitung übertragenen Signale und
 - 3) Bedeutung der übertragenen Signale.
- Man unterscheidet bitparallele Schnittstellen — die Elemente der Information (bits) werden gleichzeitig über mehrere Leitungen übertragen — und bitserielle Schnittstellen — die Elemente der Information werden in zeitlicher Reihenfolge (hintereinander) über eine einzige Leitung übertragen.

Simulation

Simulation eines Systems ist die Arbeit mit einem Modell, das das wirkliche System abbildet. Das Modell kann in einer Weise manipuliert werden, die im realen System unmöglich, zu gefährlich, zu teuer oder zu langsam wäre.

Software

Unter Software subsumiert man alle immateriellen Teile, d.h. alle auf einer DV-Anlage eingesetzten Programme. Software läßt sich in System- und Anwendersoftware unterteilen. Letztere enthält anwendungsbezogene Programme, also die zur Lösung von Anwenderproblemen.

Speicher oder Memory, Storage

Eine Funktionseinheit innerhalb eines digitalen Rechensystems, die digitale Daten aufnimmt, aufbewahrt und abgibt. Ein Speicher ist charakterisiert durch seine Kapazität (Anzahl der Bytes, die er aufnehmen kann), durch die Anzahl der Bits, die er in einem Speicherzyklus aufnehmen, bzw. abgeben kann (Speicherwortlänge), durch die Zeit, die er zum Lesen/Schreiben eines Wortes benötigt (Zugriffszeit), durch die Zeit, die zwischen zwei Lese-/Schreibzyklen liegt (Zykluszeit) und durch die Art in der die Speicherinhalte adressiert werden (Zugriffsart).

MINER 2049ER VOLUME II

TM

TIGERVISION™

Für das ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM™

MINER 2049ER Vol. 1™
Bestes Video-Spiel
des Jahres
- Electronic Games
Magazin
(3.60006 VG)

Fortsetzung folgt – im Uran-Bergwerk!

Bob als der Super-Telespiel-Star hat ganz neue Abenteuer im Uran-Bergwerk zu meistern. Wie verhalten sich die gefährlichen Mutanten jetzt? Wer macht nun die meisten Punkte? Ein irres Spiel – mit drei Bildschirmen.

3.60015 VG



TELDEC
Musik und Freizeit Service
Heußweg 25 · 2000 Hamburg 19

TELDEC
CARRERE
Videospiele

IBM: DER JU

Selten war die Erwartungshaltung bei der Neueinführung eines Computersystems so groß, wie beim Junior. Frank Baeseler sagt, was an ihm dran ist.

Da sitze ich nun vor meinem PC — meinem IBM-PC — und versuche etwas in Zeilen und Nachrichten zu bringen, was ich an sich schon mit dem Junior könnte — wäre er doch nur schon da. Tatsache jedoch ist, daß der große blaue Riese IBM den PC jr. (ich nenne ihn schon jetzt liebevoll Junior) am 1. November 1983 der bereits seit Monaten gespannten Öffentlichkeit vorgestellt wurde. Schon lange geisterten die abenteuerlichsten Vermutungen,

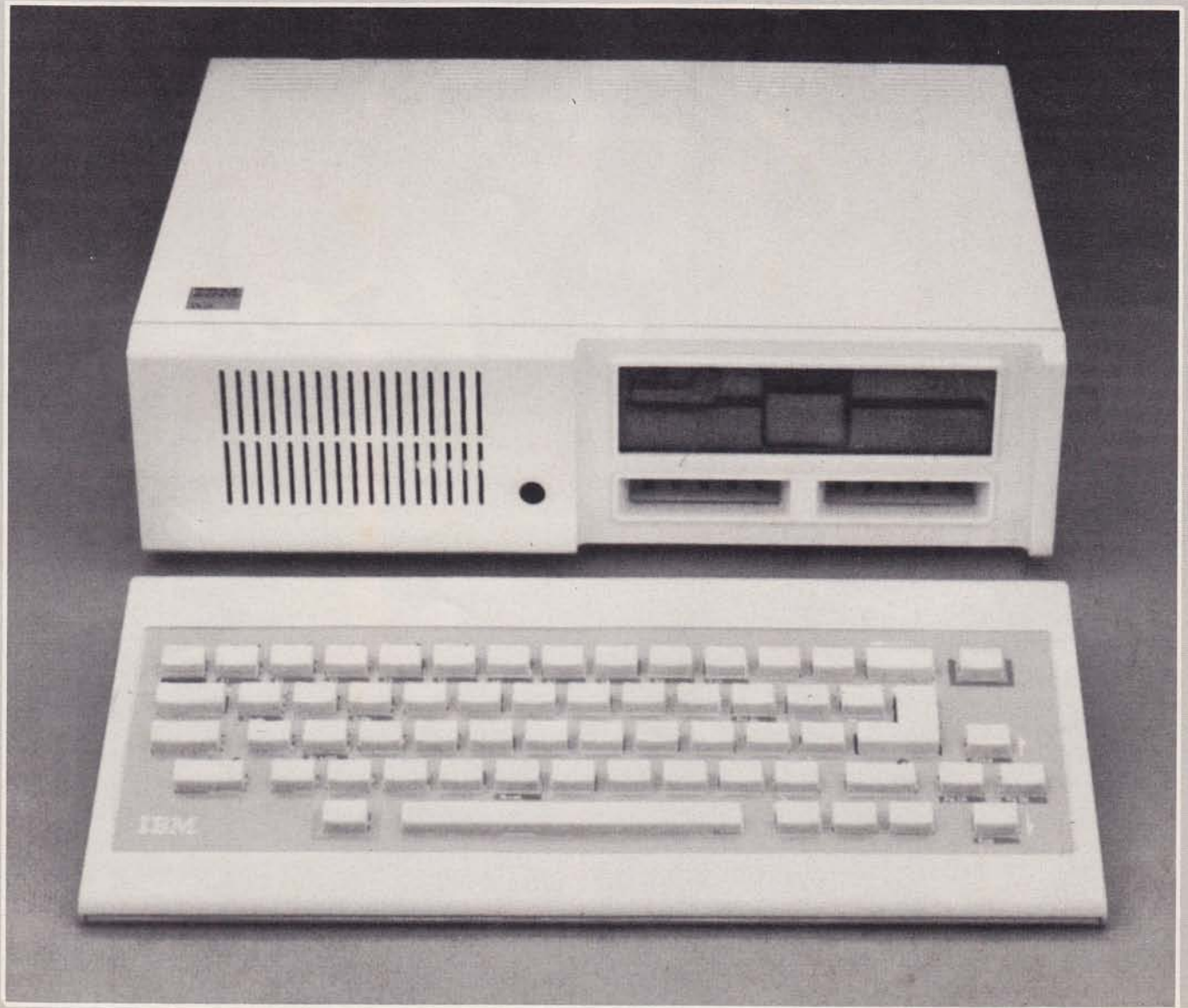
Gerüchte, Wahrheiten und Unwahrheiten durch sämtliche einschlägigen Presseorgane. Der Zeitpunkt war gar nicht so schlecht gewählt — endlich mal wieder eine „good news“ — nach all den Schreckensmeldungen aus der Computerszene. Texas Instruments zieht sich aus dem Heimcomputer-Markt zurück, Osborne macht dicht, Atari kann noch immer nicht liefern u.s.w. ... dem Junior soll dieses ganze nicht passieren, denn der Senior (IBM PC) war gerade zwei Jahre im Markt und konnte mit nahezu 500.000 Systemen die Konkurrenz das Fürchten lehren.

Wie schon beim PC teilte der Junior bei seiner Vorstellung die Fachwelt in zwei Lager: Vom einen wurde er enthusiastisch aufgenommen, vom anderen mit beißender Kritik versehen. Ich denke, wir sollten uns

unser eigenes Bild machen, was jetzt viel einfacher ist, da alle Informationen offen auf dem Tisch liegen, die ersten PC jr.-Bücher die US-Buchläden überfluten und auch schon eine Menge überzeugender Software für den Junior angeboten wird. Mit den letzten Detailinformationen zur Hardware-Struktur will ich Sie nicht langweilen. Dennoch — zum Junior gibt es viel Interessantes zu sagen.

Der Junior taucht in zwei unterschiedlichen Ausführungen auf, einmal als „Einsteiger“ und zum anderen, dann aber auch erheblich teurer, als der „Aufsteiger“, mit so luxuriösen Features wie 80-Zeichen, 128K RAM und 360K-Disketten-Laufwerk. Aber der Reihe nach.

Beide Juniors arbeiten mit dem gleichen Intel 8088-Mikroprozessor wie die beiden



JUNIOR IST DA

„Senioren“ — der IBM-PC und der XT. Und beide PC-jr.'s besitzen die Möglichkeit, mit einem Cassettenrecorder Daten zu speichern bzw. zu laden. Das System kommt von Haus aus mit 64K ROM mit dem BIOS (Basic Input/Output System), automatischer System-Diagnose nach dem Einschalten, Cassetten-BASIC und dem Tastatur-Abenteuer-Programm, über das man spielerisch lernt, mit den 62 Tasten des Juniors umzugehen. Weiter sind dann die 64K RAM zu erwähnen, mit denen das Einsteiger-Modell ausgerüstet ist. Weitere 64K RAM können in Verbindung mit einer Display-Erweiterung (wichtig auch für die 80-Zeichen-Darstellung) nachgerüstet werden. Der Aufsteiger-Junior kommt bereits von Haus aus mit dieser Option, also mit 128K RAM incl. Display-Erweiterung.

Mit dieser Maschine ist - fast - alles möglich

Beiden Juniors gemeinsam sind die Steckplätze für ROM-Programm-Module, jedes mit der Möglichkeit, 32K aufzunehmen. Also stehen damit (incl. ROM auf der System-Platine) insgesamt 128K ROM Platz zur Verfügung. Allein das ist es, was den Junior bereits jetzt für viele Programmentwickler höchst interessant macht.

Für die Grafik hat der Junior ein eigenes Subsystem (in etwa wie bei den Atari Computern) fest auf der Systemplatine und kompatibel zum Grafik-Adapter des PC. Die Auflösung beträgt maximal 600 x 200 Punkte bei 2 Farben und 160 x 200 Punkte bei 16 gleichzeitig darstellbaren Farben.

Und auch Ton sollte mit dem Junior problemlos sein! Es gibt immerhin vier unabhängig voneinander arbeitende Generatoren (drei für Sound, einer für Geräusche), integriert im Chip SN 76496N. Insgesamt 16 unterschiedliche Lautstärken können gewählt werden.

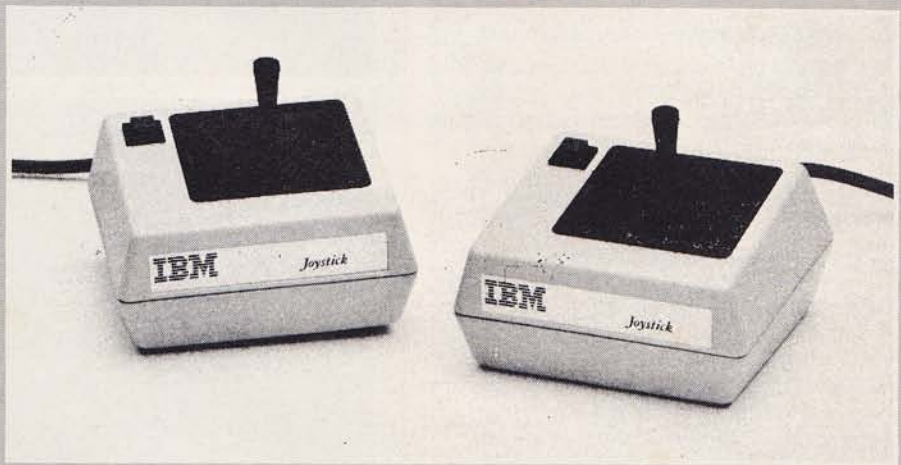
Doch es kommt noch dicker. Ich sprach schon von der Anschlußmöglichkeit eines Cassettenrecorders. Und auch hier eine Anleihe bei dem Atari Computer System — Programme auf der einen und Audio, direkt zum Fernseher oder zur separaten NF-Buchse durchgeschleift, auf der anderen Spur eines Stereo-Recorders. Ich denke, daß hier zum Beispiel den unterschiedlichsten Lehr- und Lernprogrammen enorme Möglichkeiten offenstehen. „Programmieren leicht gemacht“ auf dem Atari Computer wäre hier ein Beispiel von vielen.

Daß man mit dem Junior auch spielen kann, wird schon dadurch dokumentiert, daß IBM selbst erstmalig den direkten Anschluß eines Steuerknüppels bzw. Paddles am System vorgesehen hat. Und die „seriöse“ Fachwelt wird sich einfach daran gewöhnen müssen,

jetzt auch einen Steuerknüppel mit dem blauen IBM-Zeichen im Angebot der Fachhändler zu finden. Zu den Spielen später, wenn über die PCjr.-Software zu sprechen ist. Eine kleine Spielerei — oder sollte tatsächlich ein tieferer Nutzen darin liegen? — ist auch die separate Tastatur des Junior. Sie kann kabellos mit dem Computer selbst in Kontakt treten, mittels Infrarot und das bis zu 15 Metern. Wer will, kann natürlich auch das Kabel einsetzen, denn wenn z.B. drei Systeme gleichzeitig im Einsatz sind, würden die Infrarot-Sender ganz schön für Verwirrung sorgen. Damit komme ich meinem kleinen Traum sehr viel näher. Auf dem Sofa liegen, auf den Knien die Computer-Tastatur und vor mir die Video-Großbildwand und dann entweder schlaue Texte schreiben oder aber „Decathlon“ spielen (der

IBM angebotener, relativ preisgünstiger Thermoprinter direkt angeschlossen werden und alles bringen. Dann gibt es den sogenannten BUS, über den alle entscheidenden internen Anschlüsse frei zugänglich nach außen gelegt werden. Dieser BUS ist die Spielwiese für jeden, der weiteres Zubehör an den Junior anschließen will. An den BUS wird z.B. auch der sogenannte Parallel-Adapter angeschlossen. Damit kann dann jeder Drucker mit Centronics-Schnittstelle betrieben werden.

Über den VHF-Adapter (separate BOX mit HF-Modulator) kann der Junior an jedes Fernsehgerät angeschlossen werden. Und es gibt den Video-Ausgang für den Einsatz eines Monitors (wichtig bei Textdarstellung über 80 Zeichen) und einen NF-Anschluß, damit der Ton auch über die HiFi-Anlage



Die IBM-Joysticks: Verblüffend ist die Ähnlichkeit mit jenen hervorragenden Steuereinheiten, die wir vom Interton-Videospielsystem kennen

400m-Lauf über die Tastatur geht ganz schön auf die Kondition...).

Doch jetzt ist Kritik angesagt: Warum spendierte IBM dem Junior nur eine so billige Gummi-Tastatur? Und warum wurden die Tasten nicht beschriftet? Eine simple Schablone, die über die Tastatur gelegt wird, soll hier für Klarheit sorgen. Schlimm, denn gerade bei dieser transportablen „Sendetastatur“ fällt das Ding immer runter. Ich kann nur hoffen, daß IBM sich hier bei dem Start in Deutschland (ein Termin dafür ist noch nicht bekannt; ich rechne jedoch mit Mitte 1984) eine elegantere Lösung einfallen läßt. Oder die ideale Tastatur (siehe IBM PC) kommt von einem der vielen freien Unternehmen, die schon heute die unterschiedlichsten Erweiterungen bzw. Ergänzungen für den Junior entwickeln und diese dann auch zu einem bestimmt günstigeren Preis als IBM anbieten werden.

Ganz kurz zu den Schnittstellen im Junior: Eine serielle RSC-232 Schnittstelle gehört zum Standard. An diese kann z.B. ein von

wiedergegeben werden kann. Weiterhin ist noch ein RGB-Anschluß vorhanden, für optimale Farbdarstellung mit größtmöglicher Schärfe. Der Wermutstropfen: RGB-Monitore sind zur Zeit noch relativ teuer (ab ca. 1.500,- Mark) Doch die Preise fallen.

Noch etwas Technik: Zwei Steckplätze im Junior sind frei für Erweiterungskarten. IBM bietet hier für die Telecommunication eine Modem-Karte an. Daten-Transfer und die elektronische Post sind so direkt über die Telefonleitung zu realisieren. Doch das, was in den USA bereits eine Alltagslichkeit darstellt, ist bei uns in dieser Form noch nicht möglich. Na ja, vielleicht kommt die Deutsche Bundespost endlich in die Gänge. Möglicherweise kommt dann in diesen Steckplatz die BTX-Karte, und das wäre geradezu ideal. Mit dem Computer per Telefon in die Bildschirmtext-Zentrale, Informationen abrufen, diese auf der Diskette speichern, dann in Ruhe auswerten, falls erforderlich über den Drucker ausgeben. Mit den 16 gleichzeitig darstellbaren Farben, dem

RGB-Ausgang und dem freien Steckplatz ist der Junior für dieses neue Medium jedenfalls bestens vorbereitet.

Kommen wir zu den wichtigsten Beurteilungskriterien für einen Computer, den Programmen. Schon heute kann die Prognose abgegeben werden, daß es davon für den Junior reichlich geben wird. Sogar viele Business-Programme, die auf dem größeren IBM-PC laufen, können auch mit dem Junior gefahren werden, wie etwa die Kalkulationsprogramme „Visicalc“ und „Multiplan“. Dann gibt es schon jetzt diverse Datenverwaltungs- und Textverarbeitungsprogramme, wie z.B. „Home Word“ von Sierra On-Line Systems.

Nahezu alle wichtigen US-Softwarefirmen haben Programme oder arbeiten noch unter Hochdruck an Programmen für Ausbildung und Unterhaltung. Hier einige der bereits angebotenen Spiele:

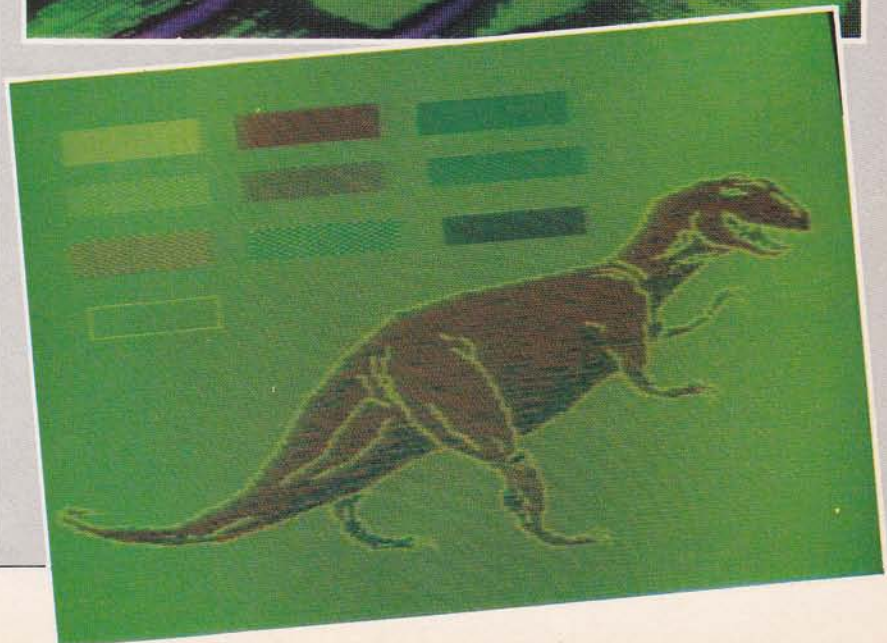
- Casino Games mit Blackjack, Poker und Slot Machine
- Strategy Games mit Dame, Schiffe versenken und Othello
- Crossfire, Mine Shaft (Aufregung im Bergwerk), Mouser (Fang die Mäuse im Haus.)

Wie gesagt nur ein Anfang, aber selbst Atari soll schon für den Junior diverse Spiele-Hits umsetzen.

Dann gibt es Lernprogramme für Basic, die neue Einsteiger-Programmiersprache Logo und die feinen Spezialitäten wie Basic-Compiler und Macro-Assembler. Kein Wunder bei den Qualitäten, daß auch die ersten Mal- bzw. Grafik-Programme auf dem Junior laufen.

Dieser Bericht kann nicht vollständig sein, da der Junior von IBM noch viel zu frisch auf dem Markt ist. Doch er wird seinen Weg machen. Die Gretchenfrage vieler Leser möchten wir dennoch beantworten, ohne die Entscheidung von IBM Deutschland zu kennen: Wie teuer wird denn nun der ganze Spaß? Schauen wir und dazu die angekündigten US-Preise an. Das Junior-Modell soll 1269 \$ kosten. Das würden bei uns dann ca. 2000 bzw. 3500 Mark sein. Das klingt viel — ist es aber dann nicht mehr, wenn man die Leistungsdaten und die bereits integrierten Schnittstellen bzw. Erweiterungen berücksichtigt, die bei vielen anderen Computern für teures Geld zusätzlich angeschafft werden müssen.

Sicher ist, sobald die **TeleMatch**-Redaktion den ersten Junior auf dem Tisch hat, wird dieser Vorbericht zum Test. Und dann wird sich endgültig herausstellen, was alles an dem Junior dran ist. Ob er es schafft, zum Senior der Heimcomputer-Szene aufzusteigen? Das Zeug dazu scheint der neue von IBM jedenfalls zu haben.



COMPUTERGRAFIK

Vor gut einem Jahr stellten wir Programme vor, mit denen sich auf dem Computer Grafiken „auch in 3-D“ erzeugen lassen. Trotz der relativ erstaunlichen Möglichkeiten war der Abstand zwischen dem Leistungsvermögen von Mikrocomputern und Grafikrechnern beträchtlich. Die Entwicklung der vergangenen Monate hat diesen Abstand erstaunlich verkleinert und den Umgang mit Grafikprogrammen erheblich vereinfacht. Wie Sie auf Ihrem Mikro arbeiten und welche nahezu professionellen Ergebnisse Sie mit den neuen Computer-Maltafeln erzielen können, zeigen wir hier. Von FRANK BAESELER

Zunächst lag uns die Atari-Maltafel vor, nebst Malprogramm (Atari Artist) auf Diskette. Das soll sich in der Serienproduktion aber ändern. Vorgesehen ist, das Programm auf ROM-Modul zu packen. Es wird dann auf allen Atari-Computern mit 16 K RAM lauffähig sein. Erstellte Bilder können wahlweise auf Cassette oder Diskette abgespeichert und wieder geladen werden.

Die Maltafel wird wie ein Joystick an den Computer angeschlossen. Ein beliebiger Druck auf die Oberfläche der Maltafel, gleich ob per Hand oder mit dem genaueren Ein-



Die Maltafel von Atari wurde im Design der neuen XL-Generation angepaßt. Einfach ist die Handhabung. Welche Ergebnisse sich erzielen lassen, sehen Sie an unseren Beispielen

gabestift, bewirkt eine spezifische Information an den Computer. Da die Maltafel mit einem unsichtbaren Koordinatensystem versehen ist, erzeugt z. B. ein Druck oben links in der Ecke eine entsprechende Information oben links auf dem Bildschirm. So kann das Haupt-Menü angesprochen werden, sind Untermenüs anzuwählen und sämtliche Vorgaben können dann über eine der beiden Drucktasten an der Maltafel quittiert werden, d. h. der Computer führt die gewünschte Funktion aus. Das ist sehr einfach in der Ausführung. Wie einfach, werden wir noch an einem Beispiel zeigen.

Nun ist die Maltafel mit ihren vielfältigen Möglichkeiten keineswegs ein Privileg für Atari-Besitzer. Es gibt da nämlich das „Koala-Pad Touch Tablet“, das mit der vorgenann-

ten Atari-Software angeboten wird, vom Programm her also identisch ist. Diese Maltafel ist in Ausführungen für den Apple II, den Commodore 64, den Commodore VC 20, den IBM Personal Computer und auch für die Atari-Computer lieferbar. Wermutstropfen: Die Koala-Maltafel ist nicht ganz so preisgünstig wie die Atari-Maltafel. Zudem ist die Eingabefläche des KoalaPad Touch Tablet etwas kleiner. Bei der Anwendung erwies sich das aber nicht als Nachteil. Was zählt, ist die präzise Übertragung der Druck-Koordinaten an den Computer. Unter diesem Gesichtspunkt sind die Tafeln gleich gut. Die Oberfläche des KoalaPad scheint dagegen robuster zu sein, da sie aus stabilem Kunststoff besteht, wogegen die Atari-Tafel mit einer transparenten Folie versehen ist.

Was kann man nun mit diesen Tafeln machen? Den Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt: Ob einfaches, freies Zeichnen in unterschiedlichen Farben und Strichstärken oder geometrische Figuren, wie Kreise, Quadrate und Rechtecke. Die Farben in dem erstellten Werk können beliebig geändert werden. Mit Hilfe des sogenannten Regenbogeneffekts ist sogar eine Art Animation möglich. Über die Spiegelfunktion werden Bilder mit Kaleidoskop-Effekt angelegt, und für Feinarbeiten gibt es die elektronische Lupe zur Vergrößerung.

Um die Arbeit mit den Touch Tablets zu



Etwas kleiner ist das Koala-Touch-Pad. Statt mit dem Stift kann unproblematisch mit der Fingerkuppe gearbeitet werden. Kinder, so stellten wir fest, malen lieber mit dem Computer

verdeutlichen, bringen wir einmal den Tele-Match-Titel auf den Bildschirm. Das Programm-Modul steckt im Schacht, der Computer ist eingeschaltet. Nun ein Druck auf eine Taste der Maltafel - das Hauptmenü erscheint.

Hier finden wir drei Abteilungen: Allgemeine Befehle, Wahl der jeweiligen Pinsel-



Der „TeleMatch“-Schriftzug, in wenigen Minuten auf der Maltafel entstanden, zeigt nur einen Bruchteil der zahlreichen Möglichkeiten, die Maltafeln bieten. Grafik auf dem Computer heißt kreatives Arbeiten in Vollendung

stärke und Farbwahl. Erneut wird eine Taste gedrückt, der Bildschirm ist leer. Drücken wir nun den Malstift auf die Tafel, blinkt auf dem Bildschirm ein Cursor. Wir drücken wieder eine Taste und bewegen gleichzeitig den Stift. Auf dem Bildschirm erscheint nun eine farbige Linie. Den Stift abheben, an anderer Position auf die Tafel drücken, Taste betätigen, Stift bewegen ... und so weiter. Sollen neue Farben oder eine andere Pinselstärke gewählt werden, einfach den Stift von der Tafel nehmen und durch Tastendruck zurück ins Hauptmenü gehen. Hier einfach mit dem Stift auf der Tafel die gewünschte Wahl vornehmen. Nach Tastendruck sind wir wieder bei unserem Werk. Das geht alles ganz einfach, ist nahezu spielerisch leicht. Sollte mal etwas nicht gefallen, kann das Bild partiell gelöscht oder verändert werden.

Noch einige der vielen Möglichkeiten, die uns begeistert haben: Linien wie ein Gummiband anlegen, punktieren, Linien miteinander verknüpfen oder strahlenförmig anlegen, Flächen mit Farben und/oder Farbrastrern ausfüllen.

Zu der ausgezeichneten Hardware liefern beide Anbieter also eine hundertprozentig ausgereifte Software. Die Preise: Ataris Maltafel wird für knapp 200 Mark angeboten und ist im Fachhandel erhältlich. Die Koala-Maltafel (Import z. Zt. durch Ready, Postfach 323215, 2000 Hamburg 13) kostet in der IBM PC-Ausführung 390 Mark, in der Apple II-Version 330 Mark, die Tafeln für die Atari-Computer sowie Commodore 64 und VC 20 sind für je 250 Mark erhältlich.

SAPHYR

Falk Langer, der mit „Jettop“ in TeleMatch debütierte, hat wieder zugeschlagen. Sein „Saphyr“, für die Atari-Computer, ist ein Reaktionsspiel, indem Sie Häuser von Höhlenmenschen vor der Zerstörung bewahren müssen. Spielablauf und Bedienungsanleitung senden wir Ihnen gegen Einsendung eines freigemachten, selbstadressierten Umschlags kostenlos zu. Anfordern unter Stichwort: Programmservice.

```
10 REM *** SAPHYR ***
15 REM . * F.LANGER *
16 REM . (C) 1983
20 GOTO 10000
30 X=10:DIFF=0:SCH=20:HAUS=0:FARB=15
50 S=STICK(0):IF S<>7 AND S<>11 THEN FOR
  W=0 TO 9:NEXT W:GOTO 100
51 IF SCH=DI*10 THEN COLOR 173:PLOT 2,15
  :DRAWTO 17,15:SCH=SCH+1
60 COLOR 0:PLOT X,14:X=X+(S=7)-(S=11):IF
  X=1 THEN X=17
61 IF X=18 THEN X=2
64 IF SY<>14 THEN 70
65 LOCATE X,14,CH:IF CH=42 THEN COLOR 18
  7:PLOT X,14:FOR W=0 TO 15:SOUND 0,W,8,15
  -W:NEXT W:SX=0:SC=SC+10*DI:SCH=SCH+1
66 IF SCH=DI*10 THEN 601
70 COLOR 187:PLOT X,14
100 IF SX THEN 110
101 SX=INT(16*RND(0)+2):SY=2:GOTO 120
110 COLOR 0:PLOT SX,SY:IF SC>1000 AND SX
  /2=INT(SX/2) THEN SY=SY+1:IF SY>13 THEN
  500
120 SY=SY+1:IF SY>13 THEN 500
130 COLOR 42:PLOT SX,SY:SOUND 0,SY+5,10,
  3
140 FOR W=0 TO 50-DIFF:NEXT W
160 GOTO 50
500 LOCATE SX,SY,CH
505 IF CH=187 THEN FOR W=0 TO 15:SOUND 0
  ,W,8,15-W:NEXT W:SC=0:SC=SC+10*DI:SCH=SC
  H+1:GOTO 600
510 IF CH=173 THEN 610
520 IF CH=175 THEN 650
530 IF CH=139 THEN 700
535 IF CH=140 THEN 750
540 IF CH=1 THEN SY=SY-1:GOTO 750
550 GOTO 130
600 DIFF=DIFF+DI:POSITION 0,22: ? #6;"SC0
  RE : ";SC:FARB=FARB+2*(FARB<15):POKE 710
  ,192+FARB:IF SCH<>DI*10 THEN 50
601 COLOR 173:PLOT 2,15:DRAWTO 17,15:GOT
  0 50
610 COLOR 60:PLOT SX,SY:FOR W=0 TO 15:SO
  UND 0,W*10+50,6,15-W:NEXT W
620 COLOR 175:PLOT SX,SY:SC=0:FARB=FARB-
  2*(FARB>4):POKE 710,192+FARB:GOTO 50
650 FOR W=0 TO 15:SOUND 0,W*10,6,15:NEXT
  W:SOUND 0,0,0,0
660 COLOR 0:PLOT 2,15:DRAWTO 17,15:SC=0:
  SCH=0:GOTO 50
700 COLOR 60:PLOT SX,SY:FOR W=0 TO 15 ST
  EP 0.2:SOUND 0,240+W,0,15:NEXT W:HAUS=HA
  US+1
705 IF HAUS=12 THEN 1000
710 COLOR 140:PLOT SX,SY:SC=0:POSITION 0
  ,23: ? #6;"HOUSES: ";:FOR H=1 TO 12-HAUS:
  ? #6;"I";:NEXT H: ? #6;" ";:GOTO 50
750 COLOR 60:PLOT SX,SY:FOR W=0 TO 15 ST
  EP 0.2:SOUND 0,240+W,0,15:NEXT W
760 COLOR 0:PLOT SX,SY:SC=0:GOTO 50
1000 POSITION 4,10: ? #6;"GAME OVER ...":
  POSITION 5,11: ? #6;"AGAIN?":H=15
1001 IF PEEK(53279)=7 THEN H=H-0.1:SOUND
  0,255,0,(H*(H>0)):GOTO 1001
1002 SC=0:SC=0:DIFF=0:GOTO 10025
10000 DIM U$(21):FOR H=1 TO 21:READ A:U$(
```

```
(H,H)=CHR$(A):NEXT H:D=USR(ADR(U$))
10010 DATA 104,162,0,189,0,224,157,0,56,
  189,0,225,157,0,57,232,224,255,208,239,9
  6
10020 READ H:IF H>0 THEN FOR W=0 TO 7:RE
  AD A:SOUND 0,A,10,2:POKE 14336+8*H+W,A:N
  EXT W:GOTO 10020
10025 SOUND 0,0,0,0:GRAPHICS 0:POSITION
  11,10: ? "Schwierigkeit [1-10] ";:INPUT D
  I:DI=DI/10
10029 GRAPHICS 17:POKE 756,56:POKE 708,1
  57:POKE 709,214:POKE 710,207:POKE 711,22
  0
10031 DATA 1,127,253,223,255,251,255,191
  ,253
10032 DATA 2,238,184,240,192,224,64,240,
  222
10033 DATA 3,238,248,160,224,192,128,192
  ,128
10034 DATA 4,128,128,192,96,192,240,184,
  239
10035 DATA 5,1,3,1,7,2,7,29,247
10036 DATA 6,246,63,45,7,3,1,1,3
10037 DATA 7,123,30,23,1,1,2,47,253
10038 DATA 8,219,251,127,91,90,82,82,68
10039 DATA 9,206,91,114,50,50,34,32,32
10040 DATA 10,44,56,56,24,24,16,16,16
10041 DATA 11,4,255,0,126,74,74,126,251
10042 DATA 12,0,0,0,2,43,74,118,255
10043 DATA 13,255,0,255,255,0,255,255,25
  5
10044 DATA 15,145,0,197,238,0,247,47,130
10045 DATA 27,0,66,60,66,153,60,126,255
10046 DATA 28,16,146,68,0,130,0,84,146
10047 DATA 29,129,135,206,232,232,206,13
  5,129
10048 DATA 30,193,97,115,23,23,115,97,19
  3
10049 DATA -1
10100 FOR I=1 TO 19: ? #6;CHR$(1):NEXT I
10101 FOR I=1 TO 21: ? #6;CHR$(1):NEXT I
10102 ? #6;CHR$(1);CHR$(3);"(((((X((X
  (X))";: ? #6;CHR$(32);CHR$(6);
10103 ? #6;CHR$(1);CHR$(4):FOR I=1 TO 1
  7: ? #6;CHR$(32):NEXT I: ? #6;CHR$(5);
10104 ? #6;CHR$(1);CHR$(3):FOR I=1 TO 1
  6: ? #6;CHR$(32):NEXT I: ? #6;CHR$(139);C
  HR$(1);
10105 ? #6;CHR$(1);CHR$(139):FOR I=1 TO
  16: ? #6;CHR$(32):NEXT I: ? #6;CHR$(1);C
  HR$(1);
10106 ? #6;CHR$(1);CHR$(1):FOR I=1 TO 1
  6: ? #6;CHR$(32):NEXT I: ? #6;CHR$(6);CHR
  $(1);
10107 ? #6;CHR$(1);CHR$(3):FOR I=1 TO 1
  7: ? #6;CHR$(32):NEXT I: ? #6;CHR$(1);
10108 ? #6;CHR$(1);CHR$(139):FOR I=1 TO
  17: ? #6;CHR$(32):NEXT I: ? #6;CHR$(7);
10109 ? #6;CHR$(1);CHR$(1):FOR I=1 TO 1
  7: ? #6;CHR$(32):NEXT I: ? #6;CHR$(1);
10110 ? #6;CHR$(1);CHR$(1):FOR I=1 TO 1
  6: ? #6;CHR$(32):NEXT I: ? #6;CHR$(5);CHR
  $(1);
10111 ? #6;CHR$(1);CHR$(4):FOR I=1 TO 1
  6: ? #6;CHR$(32):NEXT I: ? #6;CHR$(7);CHR
  $(1);
10112 ? #6;CHR$(1);CHR$(1):FOR I=1 TO 1
  6: ? #6;CHR$(32):NEXT I: ? #6;CHR$(7);CHR
```



```

$(1);
10113 ? #6;CHR$(1);CHR$(1);:FOR I=1 TO 1
6:? #6;CHR$(32);:NEXT I:? #6;CHR$(8);CHR
$(1);
10114 ? #6;CHR$(3);:FOR I=1 TO 7:? #6;CH
R$(32);:NEXT I:? #6;CHR$(187);:FOR I=1 T
0 10:? #6;CHR$(32);:NEXT I
10115 ? #6;CHR$(1);CHR$(157);:FOR I=1 TO
16:? #6;CHR$(173);:NEXT I:? #6;CHR$(158
);CHR$(1);CHR$(1);
10116 ? #6;:FOR I=1 TO 17:? #6;CHR$(32);
:NEXT I:? #6;CHR$(5);CHR$(1);
10117 ? #6;CHR$(1);:FOR I=1 TO 8:? #6;CH
R$(32);:NEXT I:FOR A=1 TO 4:? #6;CHR$(13
9);:NEXT A:FOR I=1 TO 5
10118 ? #6;CHR$(32);:NEXT I:? #6;CHR$(1)
;CHR$(1);CHR$(1);CHR$(4);CHR$(139);CHR$(
139);CHR$(139);CHR$(139);
10119 ? #6;:FOR I=1 TO 3:? #6;CHR$(32);:

```

```

NEXT I:? #6;CHR$(1);CHR$(1);
10120 ? #6;CHR$(1);CHR$(1);CHR$(139);CHR
$(139);
10121 ? #6;CHR$(139);CHR$(32);CHR$(32);:
FOR I=1 TO 8:? #6;CHR$(1);:NEXT I:? #6;C
HR$(139);CHR$(139);
10122 ? #6;CHR$(139);:FOR I=1 TO 7:? #6;
CHR$(1);:NEXT I:? #6;CHR$(139);CHR$(139)
;CHR$(7);CHR$(1);
10123 FOR I=1 TO 20:? #6;CHR$(1);:NEXT I
10124 FOR I=1 TO 20:? #6;CHR$(1);:NEXT I
10170 IF PEEK(53279)=7 THEN 10170
10180 FOR W=0 TO 100:NEXT W:FOR W=0 TO 1
50:FOR H=0 TO 3:SOUND H,W+H,10,15-W/10:N
EXT H:NEXT W
10189 FOR W=0 TO 50:SOUND 0,255,0,15*RND
(0)
10191 NEXT W:SOUND 0,0,0,0:GOTO 30

```

TRON

Von Frank Mathy kommt das zwar einfache, aber spannende Lichtrad-Duell, das der entsprechenden Sequenz aus dem Computerfilm TRON nachempfunden ist. Zwei Spieler können bzw. müssen ihre Fähigkeiten messen. Auch hier gilt, obwohl das Spiel auf Anhieb zu verstehen ist, Bedienungsanleitung anfordern bei TeleMatch-Programmservice. Kommt gegen Einsendung eines freigemachten, selbstadresierten Umschlags.

```

0 REM -----
1 REM ----- TRON -----
2 REM -----
3 REM ----- (C) 1983 -----
4 REM ----- BY FRANK MATHY -----
5 REM -----
6 CLR :DIM X(2),Y(2),DX(2),DY(2),TONK(2),
TE(2):TE(1)=0:TE(2)=0
10 GRAPHICS 2+16
20 SETCOLOR 4,5,12
30 SETCOLOR 0,5,12
40 POSITION 2,2:? #6;"000 00 000 0 0"
50 POSITION 2,3:? #6;" 0 0 0 0 0 00 0"
60 POSITION 2,4:? #6;" 0 00 0 0 0 00"
70 POSITION 2,5:? #6;" 0 0 0 000 0 0"
80 SETCOLOR 1,0,0
90 POSITION 3,9:? #6;"BY FRANK MATHY"
92 POSITION 8,11:? #6;"1983"
95 FOR A=0 TO 500:NEXT A
100 FOR A=500 TO 0 STEP -0,1
110 SETCOLOR 0,5,A
120 NEXT A
125 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,
0,0,0:SOUND 3,0,0,0
130 IF PEEK(53279)<>6 THEN 130
200 GRAPHICS 7+16
210 SETCOLOR 4,10,6
220 SETCOLOR 3,9,14
230 SETCOLOR 1,12,0
240 SETCOLOR 2,5,14
250 X(1)=70:Y(1)=20:COLOR 1:PLOT X(1),Y(
1):DX(1)=0:DY(1)=1:TONK(1)=250
260 X(2)=90:Y(2)=76:COLOR 2:PLOT X(2),Y(
2):DX(2)=0:DY(2)=-1:TONK(2)=230
270 COLOR 3
280 FOR A=0 TO 5
290 PLOT 31,A
300 PLOT A+31,95
310 PLOT 126,95-A
320 PLOT 31+95-A,0
330 SOUND 0,200-A,10,10:SOUND 1,190-A,10
,10:SOUND 2,180-A,10,10:SOUND 3,170-A,10
,10
340 NEXT A
350 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,

```

```

0,0,0:SOUND 3,0,0,0
400 FOR SP=1 TO 2
410 COLOR SP
420 X(SP)=X(SP)+DX(SP)
430 Y(SP)=Y(SP)+DY(SP)
432 IF X(SP)<30 OR X(SP)>125 THEN 900
434 IF Y(SP)<0 OR Y(SP)>95 THEN 900
440 LOCATE X(SP),Y(SP),FREI
450 IF FREI<>0 THEN 900
460 PLOT X(SP),Y(SP)
470 TONK(SP)=TONK(SP)-2:IF TONK(SP)<80 THEN
TONK(SP)=80
480 SOUND SP*2-2,TONK(SP),10,10
490 SOUND SP*2-1,TONK(SP)-10,10,10
500 IF STICK(SP-1)=15 THEN GOTO 550
510 ST=STICK(SP-1):IF ST=14 THEN DY(SP)=
-1:DX(SP)=0:TONK(SP)=250
520 IF ST=11 THEN DY(SP)=0:DX(SP)=-1:TON
K(SP)=250
530 IF ST=13 THEN DY(SP)=1:DX(SP)=0:TONK
(SP)=250
540 IF ST=7 THEN DY(SP)=0:DX(SP)=1:TONK(S
P)=250
550 NEXT SP:GOTO 400
900 POP
1000 REM
1010 TE(SP)=TE(SP)+1
1015 FOR S=15 TO 0 STEP -0,25:SOUND 0,25
0,8,S:SOUND 1,200,12,S:SOUND 2,150,6,S:S
OUND 3,130,4,S:NEXT S
1020 GRAPHICS 2+16:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1
,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:SOUND 3,0,0,0
1030 SETCOLOR 4,4,2
1040 SETCOLOR 0,13,14
1050 SETCOLOR 2,12,6
1070 POSITION 4,3:? #6;"PLAYER 1 : ";TE(
2)
1080 POSITION 4,6:? #6;"PLAYER 2 : ";TE(
1)
1090 FOR ZZ=1 TO 1000:NEXT ZZ
1100 IF TE(SP)<5 THEN GOTO 200
1110 POSITION 6,9:? #6;"GAME OVER"
1120 IF PEEK(53279)<>6 THEN 1120
1130 TE(1)=0:TE(2)=0
1140 GOTO 200

```


EUROPÄISCHE STÄDTE UND LÄNDER

(Atari), (Atari 400/600 XL/800)

Ist Rom die Hauptstadt von Spanien?

Mit der Reihe „Spielend lernen mit Atari“ soll Kindern ab vier Jahren Gelegenheit gegeben werden, sich frühzeitig an einen Computer zu gewöhnen, zumeist mathematische Zusammenhänge einmal anders zu erkennen, kurz: den trockenen Bereich Lernen durch spritzige Spielaufgaben aufgelockert präsentiert zu bekommen.

Europäische Städte und Länder wendet sich nicht an die Kleinsten, sondern kann auch Erwachsene in peinliches Schwitzen führen (siehe Titelfrage). Der Bildschirm zeigt die Umrisse Europas. Auf Tastendruck wird ein bestimmtes europäisches Land eingegrenzt und vom Computer nach dem Namen gefragt. Man tippt den Namen ein, der richtig oder falsch ist (dann gibt der Computer die Antwort), und sieht anschließend einen kleinen Punkt aufblinken. Sofort wird nach dem Namen der Hauptstadt gefragt, die der Punkt darstellen soll.

So kann es beinahe endlos weitergehen, wenn man nicht die Lust am Quiz verloren hat. Letzteres ist leider zu befürchten, und ein Ende der Effektivität dieses Programms ist schnell abzusehen. Außerdem kann man sich fragen, wie sinnvoll diese Form des Abfragens überhaupt ist, es sei denn, man trainiert für Elsners „Wetten, daß...“. Ein Computer wird im Grunde nicht benötigt; ein Heftchen mit entsprechenden Abbildungen und Fragen täte es auch. *Helge Andersen*

Bezugsquelle: Fachhandel

UFOS/BLITZSCHNELL

(Atari), (Atari 400/600 XL/800)

Es geht tatsächlich auch kompliziert!

Nichts gegen Lern-Spiele, aber die Betonung sollte auf dem Wort Spiel liegen. **UFOS/Blitzschnell** ist ein Spielprogramm für Kinder ab vier Jahren, das aufzeigt, welche Möglichkeiten ein Computer bereits unterster Preis- und Gütekategorie besitzt, denn die der Atari-Computer werden nicht einmal ansatzweise genutzt. Langweilig reiht sich eine Aufgabe an die andere, zähflüssig lange dauert das Absolvieren einer Aufgabe, ganz im Gegensatz zum Titel des zweiten Spiels. Mal wird das Zehner-Zählen dadurch geübt, daß man Fremdlinge von Bord eines Raumschiffes gehen läßt, indem man entsprechend oft die „+“-Taste betätigt; mal muß man Gesichter zählen (zwischen 1 und 49), die sogar noch in Zehnergruppen rechtwinkelig angeordnet sind. Keine Spur von

motivierender und animierender Bewegung, keine überraschenden Gags! Dem kleinen Kind wird ernst eine kommende Schule präsentiert, deren Unterrichtsmethoden seit vielen Jahren über das hinausgehen, was hier gezeigt wird. Gäbe es das Programm gratis in den Geschäften, so könnte man ins Zweifeln geraten bezüglich des Nutzens von Computern. Man muß jedoch für eine komplizierte Weise, Kindern Sachverhalte nahezubringen, auch noch Geld auf den Tisch legen. Die angeblich „erfahrenen Pädagogen“, die an diesen beiden Pseudospielen mitgewirkt haben, haben in die älteste Schublade ihres Wissen und der Programmier-technik gegriffen. *Helge Andersen*

Bezugsquelle: Fachhandel

JOUST

(Atari/für Atari Computer)

Die Herren Ritter streiten weiter!

Die Atari VCS-Version hatten wir in **Tele-Match 7/83** vorgestellt. Leider war, was den *Wegwerf-Finger* anbelangt, vom Tester übersehen worden, daß das Arkadenoriginal ebenso ausgestattet ist. Nämlich ständiges Actionbutton-drücken, um die Ritter fliegen zu lassen. Das aber nur am Rande.

Die Computerausgabe begeisterte mich auf Anhieb. Vier Schwierigkeitsstufen von „Novice“ bis „Expert“, die Möglichkeit im Team zu spielen (dabei macht die „Teamwelle“, wie im Original, besonderen Spaß) und eine ausgezeichnete Grafik, die dem Originalspiel sehr nahe kommt. Schlichter ist der Urvogel angelegt, und die Hand des Lavatrolls wirkt etwas glatt.

Ansonsten haben wir es mit einer gelungenen, zumal spannenden Umsetzung zu tun, die auch langfristig fesselt. Spielgenuß wird sich vor allem dann einstellen, wenn man einen Joystick wie den Competition Pro um bzw. eingebaut hat (siehe dazu auch TM 7/83: Joystick auf den Tisch). Das Pumpen fällt leichter, das Spiel wird einfach griffiger. *h.h.*

Bezugsquelle: Fachhandel

ROBOTRON 2084

(Atari/Atari Computer/ Commodore 64)

Berzerk für Fortgeschrittene!

Kennen Sie den? - Da drehen im Jahre Anno Tobak 2084 ein paar Roboter durch und proben den Aufstand auf dem Bildschirm. Die Menschheit kann nur überleben, weil ein immuner Mensch mit im Spiel ist, selbstredend mit einem Laserstrahler ausgestattet (der nicht nachgeladen werden muß); eben dieser Immune hat folglich die Huma-

noiden zu retten. Offensichtlich hat man in Programmiererkreisen so eine Art nie versiegender Energiequelle entdeckt. Anders ist der stets und ständig ballernde Laser nicht zu erklären. Und die Jahresbezeichnung 2084 muß wohl eine Anspielung auf irgendwas sein. Aber lassen wir das.

Robotron 2084, welche Vorbehalte auch immer man haben mag, gehört zu der Gattung der Kampfspiele, bei der Ballerei — akustisch entsprechend dargestellt — alles ist, neben dem berühmten Quentchen Reaktionsvermögen. Weder in diesem Punkt noch in der (ausgezeichnet nachentwickelten) Grafik unterscheidet sich die Computerversion merklich vom Arkadenoriginal (Williams brachte die Baller-Maschine 1982 auf den Markt).

Die Vielzahl bewegter Objekte pro Schirm ist, rein programmiertechnisch gesehen, beachtlich, auch die Unterschiedlichkeit der „Robotrons“, als da sind (neben Menschen): Minless Grunts, Indestructible Hulks, Giant Brains, Sinister Spheroids, Electrodes, Cubic Quarks und Torturing Tanks. Ein exotisch anmutendes Sammelsurium. Eines jedoch bleibt unklar (was am Programm-Muster liegen mag): Laut Produktbeschreibung sollen zwei Joysticks zur Steuerung erforderlich sein. Der linke Stick zur Lenkung der Spielfigur, der rechte um in andere Richtungen schießen zu können. Dazu wird, ebenfalls laut Beschreibung, ein spezieller Joystick-Halter mitgeliefert (der uns nicht vorlag). Wir haben improvisiert, und waren verblüfft, daß unser elektronischer Ballermann nicht reagierte, wenn zwei Sticks im Spiel waren.

Fazit: Ein zugegeben aktionsgeladenes, sehr schnelles Schießspiel. Pate stand hierbei sicherlich **Berzerk**, von der Spielgrundidee. Ob man's haben will, ist reine Geschmacksache. Ich persönlich muß es nicht haben. *h.h.*

AUFGEPASST/ STREIT DER KÄFER

(Atari), (Atari 400/600 XL/800)

Knackige Knobeleien!

Brüche im Mathematikunterricht Kindern anschaulich zu machen, ist nicht einfach. Dieses Lernspiel-Programm, genauer: das erste der beiden Spiele, erfordert denn auch höchste Konzentration. 20 Brüche sind hinter mit Symbolen versehenen Karten versteckt. Mal kann Nenner plus Zähler zu sehen sein, mal sind es abstrakte Zeichen in verschiedenen Farben. Gleichwertige Brüche (z.B. 1/2 entspricht 4/8) sind zu suchen, wobei das Mehrpersonenspiel zumindest ähnlich interessant ist wie das Solitärspiel. Beim **Streit der Käfer** kommt endlich einmal bei einem Atari-Lern-Computerspiel

Bewegung auf, denn rote und schwarze Käfer marschieren aufeinander los. Die Anzahl der in Formationen wandernden Käfer ist unterschiedlich. Treffen sie frontal aufeinander, so verschwinden die zusammenstoßenden Paare, während die Gruppe der verbleibenden weitermarschiert. Jetzt ist der Spieler am Zug. Er muß Käfer der anderen Farbe aufmarschieren lassen, die den entgegenkommenden Paroli bieten können. So prallen ständig Paare aufeinander, verschwinden, und neue Käfer kommen ins Spiel. Wieviele es sind, ist am Bildschirmrand ablesbar (in roten und schwarzen Ziffern, die negativen und positiven Zahlen entsprechen). Um diese „Plus“- und „Minus“-Zahlen gehts es. Optimal ist das Kind ab etwa sechs Jahren (und auch der konzentriert mitspielende Erwachsene!!!) vorgegangen, wenn es genau überlegt hat, wann welche Käferzahl ins Rennen zu schicken ist, damit keine Käfer nach einem Zusammenstoß übrigbleiben und vielleicht gar den Spielfeldrand erreichen. Ein Computerspiel, das noch lange nicht die Grenze des Machbaren anzeigt, das auch zusätzliche Gags enthalten müßte, aber bereits in dieser Form sinnvoll eingesetzt werden kann.

Helge Andersen

Bezugsquelle: Fachhandel

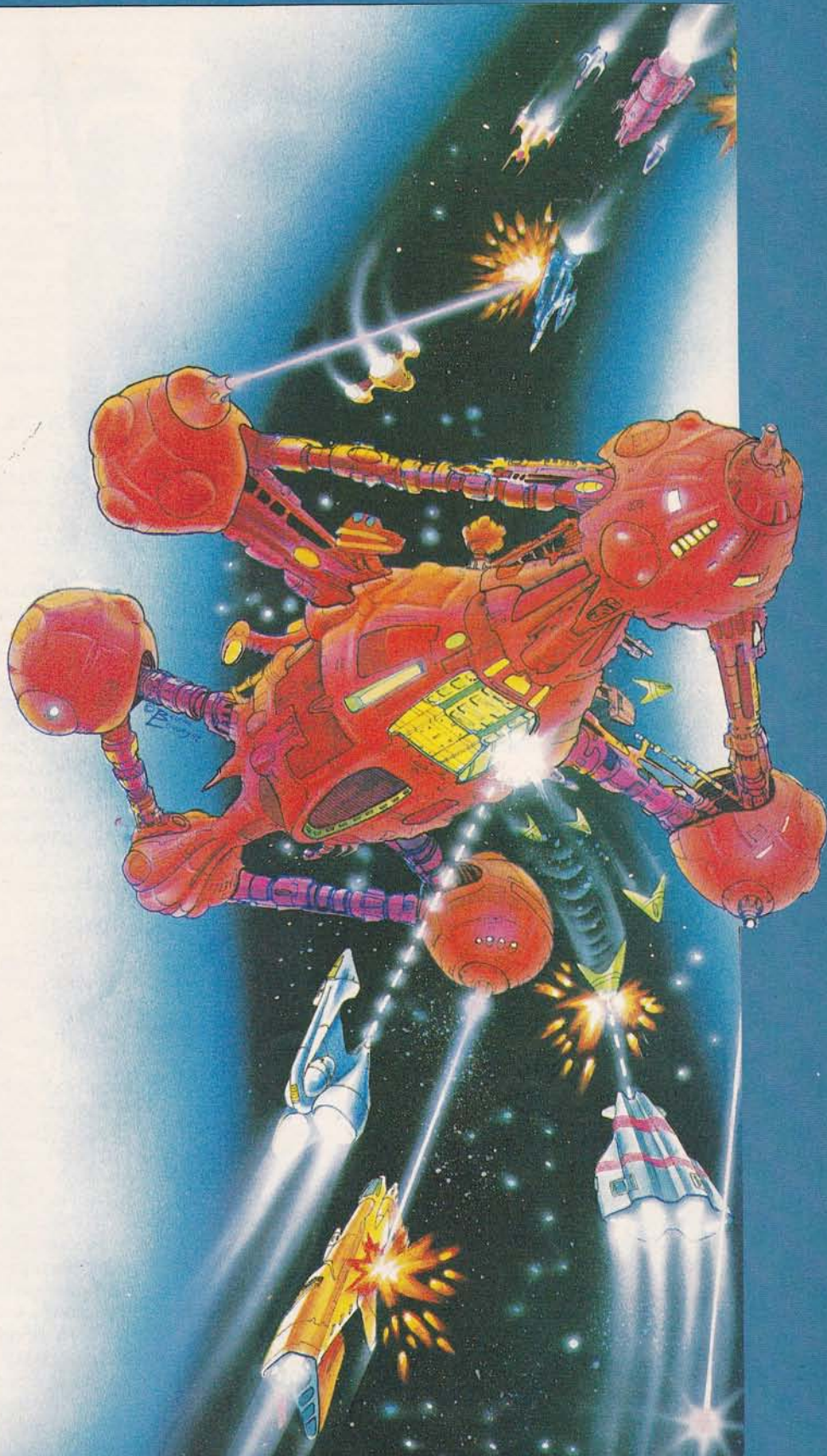
A.E.

(Broderbund), (Commodore VC 20)

Die Außerirdischen - einmal anders

Erster Eindruck nach dem Einlegen des Steckmoduls: Immer dasselbe! Späterer Eindruck nach dem gewaltsamen Abschalten der Stromzufuhr, da meine bessere Hälfte meinte, wenn ich jetzt nicht zum Essen käme, müße ich versuchen, noch eine Imbißstube geöffnet vorzufinden: Die kleinen Variationen sind das i-Tüpfelchen der Spannung.

A.E. sind roboterhafte Raumschiffe, die außer Kontrolle geraten sind und einen Angriff nach dem anderen ausführen. Der Spieler hat die gewohnte Aufgabe, seinen Planeten zu verteidigen, und zwar an vier verschiedenen Stellen (sprich: vier Screens). Die **A.E.**'s greifen in Formationen, im fliegenden Gänsemarsch an; die Flugkurven zu berechnen, ist das A und O des Erfolges, in Punkten ausgedrückt, denn man muß möglichst das vorderste Raumschiff mittels cursorähnlichem Geschöß erwischen, damit die nachfolgenden Schiffe in diese „Flugmine“ hineinfliegen und ebenfalls vernichtet werden. Dreimal muß man ein Geschwader vollständig ausschalten, um in einen anderen Screen überwechseln zu können. **A.E.** ist ein eigentlich simples Spiel, bei dem die Grafik alles zu sein scheint. Schnell aber spürt man, daß man so rasch den Joystick bzw. die Tastatur





nicht beiseite legen kann, daß es nicht auf permanentes Feuerknopfgedrücke ankommt, sondern auf Sinn für Timing und Vorausberechnung. Mit hat dieses Spiel, entgegen meiner sonstigen Reserviertheit im Umgang mit Weltraumballerspielen, gut gefallen.

Helge Andersen

Bezugsquelle: Fachhandel

PURPLE TURTLES

(Commodore 64/Quicksilver)

Ein feuchtes Vergnügen

Ein Männchen steht unter einem Baum, auf dem ein Rabe sitzt. Es schaut sehnsüchtig zum jenseitigen Ufer eines Flusses, wo allerlei Früchte von einem Baum herunterfallen. Auf dem Fluß schwimmen nebeneinander vier Schildkröten und tauchen von Zeit zu Zeit unter. In einiger Entfernung schweben hin und wieder Wolken und Heißluftballons vorüber. Soweit die Ausgangssituation.

Aufgabe des Spielers ist es, mittels Joystick das Männchen von Schildkröte zu Schildkröte springen zu lassen, ohne ins Wasser zu fallen, was in den verschiedenen Spielrunden ständig schwieriger wird, da die Schildkröten immer schneller und unberechenbarer untertauchen. Gelingt es dem Männchen in der ersten Spielrunde mit den Früchten zurückzukehren, tanzt der Rabe vor Freude auf seinem Ast und das Männchen erhält für jede Frucht 100 Punkte.

Nach Erreichen von 500 Punkten bekommt der Spieler zusätzlich Bonuspunkte für seine Guthabenzeit und muß nun in der zweiten Spielrunde seine Aufgabe unter erschwerten Bedingungen durchführen.

Als Lohn erhält er pro Frucht 200 Punkte.

Erreicht der Spieler die dritte Spielrunde, so winken ihm pro Frucht 300 Punkte usw. Der Spieler hat am Anfang drei Männchen. Nach erfolgreicher Beendigung jeder Spielrunde gibt's ein weiteres Männchen.

Purple Turtles ist ein herrlicher Spaß für Kinder jeden Alters, und begeistert durch seine naturgetreue Grafik und Animation. Die zur Einleitung gespielte Melodie läßt die Synthesizer-Fähigkeiten des Commodore 64 erahnen. Spielwitz und Spielmotivation sind durchschnittlich.

Björn Schwarz

Bezugsquelle:
KINGSOFT
Schnackebusch 4
5106 Roetgen

LODE RUNNER (Broderbund)

(Atari, Apple, Commodore, IBM PC)

Aus alten Ideen ein neues Spiel

Fremde Welten und Umgebungen sind für den erprobten Computerspieler natürlich nichts Neues mehr. Und der Tatbestand, Vorhut eines galaktischen Kommandos zur Erkundung von Planeten zu sein, wirft einen kaum mehr vom Hocker. Der Planet, um den es hier geht, ist — so die Spielbeschreibung — gefährlicher als jeder andere. Energiehungrige Roboter, die nebenher noch Gold gestohlen haben, das Sie wiederbeschaffen sollen, machen einem das Leben schwer.

So weit, so bekannt. Neu indes ist, daß Sie sich durch 150 (!) verschiedene Bildschirme arbeiten müssen, um das Ziel zu erreichen, nämlich das Gold komplett wieder einzusammeln. Ins nächste Bild gelangt man nur

(**Miner 2049er** läßt schön grüßen), wenn eine bestimmte Leiter erklommen wird. Schutz gegen Roboter bietet die Laserpistole, mit der Wege zum Einsturz gebracht und Roboter in Fallen gelockt werden können. Diese sind jedoch nur für kurze Zeit eingesperrt und setzen die Jagd auf Sie bald wieder fort.

Das ist die eine Möglichkeit **Lode Runner** zu spielen. Die zweite dagegen, und dies macht den Reiz des Programms aus, bietet Ihnen Gelegenheit, sich die Bildschirme selbst zu erstellen. Man programmiert also seinen eigenen **Lode Runner**. Wie leicht oder schwer das Spiel werden soll, bestimmen Sie somit selbst. Auch hier können bis zu 150 Screens erstellt werden. Keine Angst Programmierkenntnisse sind nicht erforderlich. Alle Schritte sind vorgegeben, das Editieren des Spiels sehr einfach.

Bei genauerer Betrachtung werden Parallelitäten zu anderen Spielen deutlich. Woraus man schlußfolgern kann, daß alte Ideen lediglich zusammengepackt wurden. So erinnert der **Runner** an Figuren aus **Choplifter**. Das Spielfeld hat Ähnlichkeit mit dem von **Jumpman**, und der Spielablauf selbst scheint der **Apple Panic** entnommen. Spiele selbst programmieren? - Die Möglichkeit bietet z. B. **Arcade Machine**. Dennoch: Der **Lode Runner** ist reizvoll aufgrund der Kombination vieler Elemente aus guten Programmen und besitzt eine gewisse Eigenständigkeit.

Detlef Korhorn

Bezugsquelle: Fachhandel

FALCON PATROL

(Commodore 64/Virgin Games)

Angriff am Wüstenrand

Bei diesem Spiel kommt es darauf an, möglichst viele gegnerische Flugzeuge abzuschießen. Zunächst wirkt die Szenerie noch friedlich. Inmitten einer Landschaft, die ein



bißchen an 1001 Nacht erinnert, mit Palmen, Wüstensand und mehreren großen Öltanks, landet ein Jet und wird mit Treibstoff sowie 100 Luft/Luft-Raketen versorgt. Es wirkt immer noch alles friedlich, doch die Ruhe ist trügerisch.

Auf dem am unteren Bildschirmrand dargestellten Radarschirm sieht man zwei kleine helle Lichtpunkte, die sich in rasantem Zickzack-Kurs schnell nähern. Und ehe man sich's versieht, sind sie auch schon mit Mordsgetöse da: zwei Überschalljäger, die aus allen Rohren schießen und Bomben abwerfen, um den Flugplatz und den startbereiten Jet zu zerstören. Der Spieler muß dies verhindern, indem er durch Joystick-Kontrolle die Verfolgung aufnimmt und seine Luftabwehr-Raketen einsetzt. Für den ersten Treffer erhält er 25 Punkte und für den Abschluß des zweiten Flugzeugs 50 Punkte.

Unter Beachtung seiner Bordinstrumente, die ihm Treibstoffmenge und Anzahl der noch verfügbaren Raketen anzeigen, muß der Spieler entscheiden, ob er die nächste Angriffswelle in der Luft erwartet oder doch lieber wieder auf einem noch nicht zerstörten Flugplatz landet, um seinen Treibstoff- und Waffenvorrat zu ergänzen. Viel Zeit zum Überlegen bleibt ihm allerdings nicht, denn schon meldet ihm der Radarschirm den nächsten Angriff.

Gelingt es dem Spieler, mit mindestens einem seiner aus drei Flugzeugen bestehenden Abfangflotte die ersten sechs Angriffswellen des Gegners zu überstehen, hat er bereits maximal 450 Punkte erzielt, muß sich aber auf einen immer härter werdenden Luftkampf einstellen. Bei den nächsten sechs Luftangriffen setzt der Gegner nämlich jeweils drei Flugzeuge ein, für deren Abschluß man nacheinander 25, 50 und 100 Punkte erhält. Danach besteht die feindliche Luft-

waffe bei den folgenden sechs Einsätzen aus jeweils vier Flugzeugen. Als Abschlußprämie erhält der Spieler nun 25, 50, 100 und 200 Punkte. Da die Schlagkraft des Gegners ständig zunimmt, ist der Verlust der letzten eigenen Flugzeuge nur noch eine Frage der Zeit.

Bei **Falcon Patrol** gefielen die detailreiche Grafik und der realistische Sound; auch die Animation vor dem fließenden Hintergrund ist gut gemacht. Spielwitz und damit Spiel-motivation sind jedoch wegen der wenig abwechslungsreichen Angriffstaktik des Gegners (= Computer) nur mäßig.

Björn Schwarz

Bezugsquelle: Fachhandel

GALACTIC DEFENSE

(Mediasoft/VC 20)

Joystick-Wirbel Made in Germany

Ein Spiel, in Serie aufgelegt, aus deutschem Hause darf wohl als Novum betrachtet werden. Zumal, wenn es so professionell gemacht ist, daß es dem Vergleich mit amerikanischen Programmen durchaus standhalten kann. Und das ist hier der Fall!

Mit **Galactic Defense** steht ein Fast Action-Game zur Verfügung, das die doch etwas eingeschränkten Möglichkeiten des VC 20 optimal nutzt, sowohl hinsichtlich der Grafik als auch des Sounds. Was uns besonders beeindruckte, gemessen an US-VC 20 Programmen: Der gesamte Bildschirm wird für das Spiel genutzt. Das allein schon verdient besondere Anerkennung.

Sobald das Programm geladen ist, erscheint eine kurze Bedienungsanleitung auf dem

Bildschirm. Ebenfalls eine gute, wenngleich nicht neue Idee. Aber wer hat schon den sonst üblichen Bedienungsanleitungs-Papierkram immer zur Hand? „Verteidigen Sie Ihre Raumbasis mit insgesamt vier Kanonen gegen Meteoriten und andere Gefahren des Weltraums. Bewegen Sie einfach den Steuerknüppel oder wahlweise die Steuertasten P L; in die Richtung der feindlichen Objekte. Für 50.000 Punkte gibt es eine Extra-Basis. Viel Glück.“

Wahlweise können ein oder zwei Spieler die galaktische Verteidigung übernehmen. Die jeweiligen High Scores werden angezeigt. Das Spiel, es wird auf Cassette zur Auslieferung kommen, bietet zwölf ständig schwieriger werdende Stufen. Gefragt und gefordert sind schnelle Reaktion, also etwas für echte Flinkfinger, die mit ihrem Joystick so richtig wirbeln wollen. Es gibt gewiß inzwischen Raffinierteres. Doch auch vom Ablauf her einfache Spiele können überzeugen. So wie *Galactic Defense*. Ein Top-Programm, Made in Germany.

DAVID'S MIDNIGHT MAGIC

(Commodore 64/Broderbund Software)

Ausgeflippt!

Liebhaber von Flipperspielen werden ihre helle Freude an diesem Spiel haben. Bei **David's Midnight Magic** ist die Computer-Simulation einer Pinball-Maschine ausgezeichnet gelungen. Der Spielverlauf ist actionsreich, die Grafik ausgezeichnet und die Bewegung der Kugel (Animation) entspricht in erstaunlich hohem Maße der Wirklichkeit. Dieses Spiel sollte in keiner Flippersammlung fehlen.

Björn Schwarz

Bezugsquelle: Fachhandel



ISAO TOMITA

Der Mann und seine Musik sind dem breiten Publikum weitgehend unbekannt, obwohl er zu den ganz großen Könnern unter den elektronischen Klangzauberern zählt. Seine Synthesizer-Interpretationen alter und neuer musikalischer Meisterwerke stehen mindestens ebenbürtig neben denen von Wendy Carlos, die 1969 mit dem inzwischen legendären „Switched On Bach“ Album ungeheure Popularität erlangte, und so das Interesse an klassischer Musik wiedererweckte.

Von JEAN SARAT

Ursprünglich wollte der 1932 in Tokio geborene Isao Tomita Kunsthistoriker werden. Er studierte das Fach an der Keio-Universität in seiner Heimatstadt, in der er auch heute noch wohnt. Während des Studiums verstärkte sich seine Neigung zur Musik. Die Klassiker der Moderne faszinierten ihn besonders, so Moussorgsky, Debussy und Ravel. Eine andere Art des Musikmachens, der Klangerzeugung, steckte damals noch, Anfang der Fünfziger Jahre, in den Kinderschuhen, war zu neuartig und zu experimentell, um Anklang in größeren Kreisen zu finden: die elektronische Musik. Tomita nahm, zunächst parallel zum Studium, Privatunterricht in Komposition und schloß sich einem Kreis experimenteller Musiker an. Nach wenigen Monaten bereits gab er das Kunstgeschichts-Studium auf und widmete sich ausschließlich der Musik. Seinen ersten Erfolg hatte er mit einer noch traditionell anmutenden Komposition, betitelt „Windmühlen“, ein Stück, mit dem er

einen Chorwettbewerb gewann. Und ein Stück, das Folgen hatte: Er erhielt weitere Kompositionsaufträge. Den Höhepunkt des Erfolgs zu jener Zeit erreichte er mit Musik, die er für die japanische Turnierreise schrieb: Bei der Olympiade 1956 bewegten sich seine Landsleute nach „Tomita“-Klängen. Auftragskompositionen für Film und Fernsehen füllten seinen Arbeitstag aus.

Die Neugestaltung klassischer Musikwelten

Das elektronische Instrumentarium war inzwischen durch die Erfindung des Ingenieurs Robert Moog, des Synthesizers, „griffiger“ geworden. Bis dahin hatten die Kompositionsstätten des neuen Musikgenres nicht nur bei Außenstehenden den Eindruck kühler physikalisch-technischer Laboratorien vermittelt: Oszillatoren, Rauschfilter, Rundfunkgeräte und das Wirrwarr von Kabeln konnten wohl kaum als ein die Kreativität

stimulierendes Umfeld betrachtet werden. Daß dies doch so war, ist eine andere Geschichte.

Tomita aber standen nun endlich die Hilfsmittel zur Verfügung, mit denen er seine Interpretationen realisieren konnte. Ermutigt wurde er durch die erstaunlichen Ergebnisse der Wendy Carlos, die von Anfang an mit Moog zusammen gearbeitet hatte. Er gründete das Unternehmen „Plasma Music“ im Jahre 1973 und veröffentlichte bereits 1974 sein - elektronisches - Debüt-Album „Snowflakes Are Dancing“. Dieser „neueste Klang von Debussy“, so der Plattenuntertitel, begeisterte Fachwelt und Musikliebhaber

Discografie Isao Tomita

Titel	Best.Nr.	Jahr
Snowflakes Are Dancing	ARL 1-0488	1974
Pictures At An Exhibition	APL 1-0838	1975
Firebird	ARL 1-1312	1976
The Planets (nur in USA)	ARL 1-1919	1976
Kosmos	RL 42652	1978
The Bermuda Triangle	ARL 1-2865	1979
The Ravel Album	PL 13412	1979
Grand Canyon	PL 14317	1982
Alle bei RCA		



gleichermaßen. Isao Tomita hatte nie gehörte neue Nuancen ins das Werk gebracht, legte eine interpretativ erstaunliche Neufassung vor, ohne die Substanz der debussyschen Kompositionen zu zerstören.

Die Findung neuer klanglich-akustischer Möglichkeiten war — und ist — für Tomita eine Herausforderung, um Kompositionen von Klassikern oder Filmmusiken zu interpretieren, um- und neuzugestalten. Erschafft eigene Kompositionen, die er, so in „Kosmos“ oder bei „The Bermuda Triangle“, als Bindeglieder einsetzt. Und mehr: Bei „Bermuda Triangle“ speicherte er ein Signal auf der Platte, das nur mittels Computer dechiffrierbar ist und damit in Klänge umgesetzt werden kann.

Hinter seiner Firma „Plasma Music“ steht nichts weiter als jenes wohnzimmergroße Studio in seinem Dornizil mitten in Tokio. Das ist seit 1973 unverändert so. Wer Tomitas Platten, technisch wie musikalisch brillant, hört, kann sich kaum vorstellen, daß sie unter scheinbar derart „primitiven“ Voraussetzungen entstanden sind. Sein Debüt-Album „Snowflakes Are Dancing“ wurde vor einigen Monaten wiederveröffentlicht. Die elektronische Zauberwelt Isao Tomitas wartet darauf, entdeckt zu werden.

TeleMatch 1-7 verpaßt?



Nr. 1 enthält: Alles über TRON, die Welt von PAC-MAN, sprechende Computer, Computer-Spiele, Computer-Musik, Tips zu besserer Spiel-Strategie, Punklisten, Interviews, Tests, Berichte aus der Szene.



Nr. 2 enthält: Alles über die neuen Sport- und Abenteuer-Cassetten, Computer-Grafik, Coleco-Vision, Roboter von gestern und heute, Strategie und Taktik-Tips und vieles mehr.



Nr. 3 enthält: Alles über die neuen Computer-Spiele, Interton VC 4000, sensationelle Roboter-Entwicklung, das neue ATARI 5200 System, neue Technik, Messereports aus Las Vegas und New York.



Nr. 4 enthält: Alles über Joysticks, 10 Intenseiten Cassetten-Tests, Vectrex, Intellivision, Commodore, Strategien, Tips, programmieren, Tricks und vieles andere mehr.



Nr. 5 enthält: Die wichtigsten Video-Spielsysteme, Video-Cockpit, Creativision und Atari XL-Serie, über 100 Cassetten, die Roboterwelt von MACROSS und vieles andere mehr.



Nr. 6 enthält: Die neuen Videospiele von A bis Z, Systemvergleich, War Games, Krull, Computer-Einsteiger-Serie, ZX Spectrum, Synthesizer und neue Elektronik-Spiele.



Nr. 7 enthält: Star Wars 3, eine Umbauanleitung für Joysticks, über 100 neue Video- und Computerspiele, Commodore 64, Computer-Serie, Programme zum Eintippen.

Das läßt sich nachholen!

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

Bestell-Coupon

Ausschneiden und einsenden an:

TeleMatch Verlag GmbH & Co.
Postfach 760680, 2000 Hamburg 76
Stichwort: TeleMatch-Oldie

Ich möchte folgende „Oldies“ haben (bitte Heft-Nr. nennen!):

Nr. _____	DM 5,00	Nr. _____	DM 5,00
Nr. _____	DM 5,00	Nr. _____	DM 5,00
Nr. _____	DM 5,00	Nr. _____	DM 5,00
Nr. _____	DM 5,00	Nr. _____	DM 5,00

Zahlung per Verrechnungsscheck oder in Briefmarken

Bitte schreiben Sie Ihre Adresse in Blockschrift

Name _____

Vorname _____

Str., Nr. _____

(PLZ) Ort _____

Datum, Unterschrift _____

Und denken Sie daran:
In Zukunft regelmäßig TeleMatch.
Jeden Monat neu!



COIN-OP CLASSROOM

In der Gruft von Tutankham

von BILL HEINEMAN

Beim Betreten der großen Halle der Gilde der freien Abenteurer fällt mein Blick auf ein Schild, worauf unübersehbar der Leitspruch der Gilde geschrieben steht:

„Was nicht niet- und nagelfest ist gehört mir. Was ich losbrechen kann, ist nicht niet- und nagelfest.“

Ein Wächter kommt auf mich zu und fragt: „Sind Sie Mitglied der Gilde?“ Auf die Antwort: „Nein, aber ich möchte es gerne werden!“, führt man mich zu einem Schreibtisch, an dem ein etwas merkwürdig aussehender Mann sitzt. „So, Sie wollen also Mitglied der Gilde werden. Zunächst mal müssen Sie aber einen einfachen Aufnahmetest absolvieren. Unterschreiben Sie hier.“

Sofort unterzeichne ich den Vertrag. Leichtsinnigerweise, ohne ihn vorher zu lesen. Denn was steht drin? Falls ich die Aufnahmeprüfung nicht bestehe, bin ich dem Club mit Haut und Haaren ausgeliefert! Das kann ja heiter werden. Na ja, aber eigentlich hört sich die Aufgabe auch gar nicht so schwierig an: Nach Ägypten fahren, das Grabmal des Tutankham ausfindig machen und seine goldene Totenmaske mitbringen. Damit also soll ich dem Club meine Tapferkeit, List und gesunden Menschenverstand beweisen. Zur Verteidigung erhalte ich eine Laserwaffe, mit der man alles zerstören kann. Nanu? — Langsam wird mir klar, wie gefährlich dieser „einfache“ Test werden kann. Aber was soll's, ich habe nun mal unterschrieben. Die Waffe kann in Richtung Ost und West abgefeuert werden, ist in Richtung Süden und Norden aber wirkungslos. (Da hat sich ja wieder einer zu einfallen lassen!). Außerdem ist sie noch mit einer

geheimen Kraft ausgestattet, deren Wirkung ich selbst erforschen muß (bestimmt ein Spezialservice des Clubs, bei dem ich möglicherweise in die Luft fliege). Der Typ hinter dem Schreibtisch fordert mich auf, meine Aufgabe schnellstens zu erfüllen. Die Angele-

genheit erscheint mir immer mysteriöser. Er fügt hinzu: „Kommen Sie möglichst schnell zurück, ansonsten ... Nun, Sie kennen ja den Vertrag. Ich wünsche Ihnen viel Glück und ein langes Leben!“

Nach tagelangem Umherirren in der Wüste habe ich endlich mein Ziel erreicht. Ich stehe vor Tutankhams Pyramide. Oder besser gesagt über ihr, denn alles was man im Moment sehen kann, ist die Spitze. Der Rest liegt im Sand begraben. Jetzt heißt es erstmal schaufeln. Schließlich liegt der Eingang vor mir. Die Freude über meinen ersten Erfolg steigert sich nicht gerade, als ich an der Tür diese Tafel entdecke: „Wer hier eintritt, lasse alle Hoffnung fahren!“ In einer Ecke finde ich eine verstaubte Lampe. Aha, wird wohl wie bei Aladin und seiner Wunderlampe funktionieren: An der Lampe reiben und dann taucht ein Geist auf. Tatsächlich, der Typ erscheint und — verschwindet gleich wieder. Sehr merkwürdig. Aber immerhin, die Lampe brennt jetzt. Ich entziffere den Hinweis, „Im Notfall auf die Lampe klopfen.“ Das mache ich natürlich sofort, worauf der Geist wieder erscheint und verärgert brummt: „Im Notfall, du Dummkopf!“

Ich folge einem langen Korridor und höre ein lautes Krachen hinter mir. Die Eingangstür hat sich für immer geschlossen. Im Schein der Lampe sehe ich einen Bogen-gang. Weißer Nebel steigt mir in die Augen und von allen Seiten schlängeln sich todbringende Kobras auf mich zu. Ich schieße, was das Zeug hält, aber die Bestien vermehren sich zusehens. Ich flüchte nach Osten in Richtung Schatzkammer und erreiche einen langen Korridor, an dessen Ende sich mehrere Türen befinden. Von Süden her taucht ein riesiger Vogel auf, und macht Anstalten, sich auf mich zu stürzen. Ich ziele und feuere,

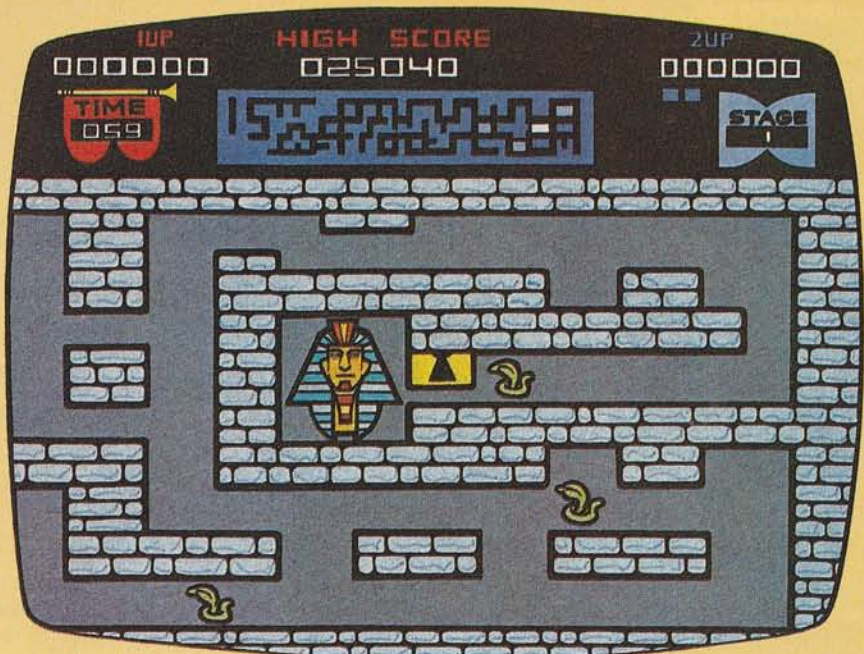


aber es tut sich nichts. Diese verdammte Waffe...

Ich renne weiter nach Osten. Das fliegende Ungeheuer ist jetzt westlich von mir, und ich kann den Laser wieder einsetzen. Das Ding ist also doch zu gebrauchen. Wo geht's weiter? Ganz egal, im Moment habe ich sowieso nichts mehr zu verlieren. Ich nehme also den schwarzen Gang. Ziemlich unheimlich hier. Whauu! — irgendwas packt mich, wirbelt mich umher und schleudert mich in einen anderen Raum. Ach, du heiliger Strohsack! Jetzt befinde ich mich in äußerst netter Gesellschaft: Schlangen, Riesenvögel und Dinger, die aussehen wie fliegende Kartoffeln. Das einzige, was mir jetzt noch helfen kann, ist ein Wunder. Genau — die Lampe! Kann natürlich sein, daß der Geist mir wieder einen seiner dummen Witze erzählt. Egal, auf geht's.

*** RUMMMMS! ***

Whauu! Was wardenn das? Eine ungeheure Stichflamme hat jegliches Leben rings um mich vernichtet! Mit dieser Superlampe brauche ich meine Laserwaffe ja nicht mehr. Ich klopfte wieder. „Bedaure, aber das funktioniert nur einmal“, dröhnt es über mir. Da hilft nur eines: Die Füße in die Hand nehmen und um mein Leben rennen. Völlig außer Atem erreiche ich die Ostmauer und stehe vor einem riesigen Holztor. Das läßt sich — natürlich! — um keinen Millimeter bewegen. War' ja auch zu einfach gewesen. Ich ziehe, drücke, rüttle, rufe „Sesam, öffne dich!“ — nichts. Ich laufe zurück, links und rechts auf die Angreifer schießend, und finde endlich den Schlüssel. Wieder an der Tür angelangt, stecke ich den Schlüssel ins Schloß und — siehe da — ich stehe im Kartenzimmer. Der zweite Abschnitt ist zweifellos noch gefährlicher als der erste. Denn hier gibt es zahlreiche Nord-Süd-Passagen, in denen ich meinen Laser nicht einsetzen kann. Von allen Seiten bedrohen mich geträufte Bestien, die mich als willkommenen Leckerbissen ansehen. Ich laufe in östlicher Richtung, wobei ich permanent nach Westen auf die Ungeheuer feuern muß. Schließlich entdeckte ich den nächsten Schlüssel.



Die Tür öffnet sich. Mir stockt der Atem! Ich bin von Drachen und mächtigen Monstern umgeben, die sich auf mich stürzen. Ich verteidige mich so gut ich kann, spüre aber, daß ich völlig unterlegen bin. Wenn jetzt kein Wunder geschieht, werden mich die Monster in Stücke reißen.

Plötzlich packt mich eine unsichtbare Kraft und befördert mich in einen dunklen Raum. Noch ganz benommen, vernehme ich eine Stimme: „Bis hierher hast Du es geschafft. Ich werde Dich wieder zu Bewußtsein bringen und Deine Lampe neu aufladen.“ Nicht zu fassen, aber es funktioniert!

*** PUFF! ***

Ich kämpfte mich durch den gelben Qualm, den die Lampe hinterlassen hat, und ziehe in die Schlacht. Was mich im vierten


Labyrinth erwartet, übersteigt mein Vorstellungsvermögen: Blaurote Drachen, bunte Luftwirbel und andere Überraschungen. Sie wollen mir ans Zeug, was sonst? Die Zeit wird knapp. Ich kämpfe mich durch alle Hindernisse, vorbei an der Todestür, immer in Richtung Schatzkammer. Ich stecke den Schlüssel in die vierte Tür und — da schimmert sie in mattem Glanz...

Die Goldene Totenmaske von Tutankham. Ich habe meine Aufgabe erfüllt. Hoch über mir erspähe ich ein Loch, durch das etwas Tageslicht einfällt. Ein Seil, an dem eine Nachricht befestigt ist, gleitet von oben herunter:

Du sollst hier hochklettern.

Gezeichnet

Tutankham, König

Ich werde zur Gilde zurückkehren, und die Totenmaske, mit der ich Mut und Tapferkeit beweisen sollte, überbringen. Schließlich bin ich jetzt ein Held. Aber wer weiß, was mich dort erwartet? 



Die große Rübe

von Edward Wellen

Niemand, so scheint es, kann sich das Verschwinden von Wilmer Kootz erklären, ohne dabei Übernatürliches in die Überlegungen einzubeziehen. Das heißt niemand, wenn Sie mich nicht mitzählen. Und da ich weiß, daß Sie sich selbst ein Bild machen wollen, werde ich Ihnen die Ereignisse schildern, die zu seinem Verschwinden führten — und alles weitere Ihnen überlassen. Also passen Sie auf.

Ich lehnte mich aus dem Fenster, um die Gestalt zu betrachten, die sich schwerfällig über den Campus schleppte. Zwar verschleierte Staub die Szene zu einem fast undurchdringlichen Grau, doch hatte ich das Gefühl, als sei der arme Wilmer kurz vor dem Zusammenbruch. Ich zog den Kopf wieder ins Zimmer, während er mit seiner Last durch den Torbogen tapste. Ich setzte mich wieder, kritzelte verschiedene verwegene Kurven in meine Chemieaufzeichnungen und wartet darauf, daß er die Treppe herauf und in das Zimmer stapfte, das wir teilten.

Er stieß die Tür mit dem Ellbogen auf und nickte mir oberflächlich zu. Bevor er den brüchigen Korb absetzen konnte, entglitt er seinem schlaffen Griff, und beim Aufprall verteilte sich der ganze Inhalt über den Boden.

Ich pochte mit dem Füller gegen die Zähne. Ich betrachtete meine Fingernägel. Ich sah zur Decke. Ich räusperte mich. „Rüben“, sagte ich.

Wilmer bemühte sich, einen Schweißfilm von seiner Brille abzuwischen. Seine entblößten Augen blinzelten hastig. „Ich hoffe, es macht dir nichts aus, daß ich sie hierher gebracht habe“, sagte er leise. „Ich werde sie so verstauen, daß sie dich nicht stören.“

Ich schwieg mißbilligend. Wilmer setzte schnell die Brille wieder auf und sah mich an. Anscheinend fand er dabei seine Ruhe wieder, denn ein Lächeln überzog sein Gesicht. Er verstaute seine Jacke im Spind. Auf dem Rückweg warf er über meine Schulter hinweg einen Blick auf die Notizen. Ein verwirrtes Stirnrunzeln ließ darauf schließen, daß seine Ruhe zunichte gemacht war. „Während dieses Teils der Vorlesung muß ich gedöst haben“, sagte er.

Ich sah zu, wie er die Rüben auffas. Schließlich sagte ich: „Wilmer, ich kann nicht länger schweigen. **Warum** Rüben? Oder vielleicht sollte ich besser anders betonen: Warum **Rüben**?“

Wilmers instinktiv angenommener schafähnlicher Gesichtsausdruck verwandelte sich auf der Stelle in heiligen Fanatismus. Er hob eine Futterrübe in die Höhe und erwiderte: „Du weißt vielleicht nicht, daß pflanzliches Gewebe, das mit Höchstgeschwindigkeit wächst, eine Art Energie abstrahlt. Eine Energie, die lebendes Gewebe stimuliert. Legt man zum Beispiel eine Rübenwurzel im rechten Winkel zu einer anderen Wurzel, wobei die Spitze fünf Millimeter auseinander sein müssen, dann wird die Rübe das Wachstum der anderen beschleunigen. Resultat: Die Zahl der Zellen auf der der Rübe zugewandten Seite wird bis zu siebzig Prozent steigen. Und ich werde...“ Aus einem mir unerfindlichen Grund versagte ihm hier die Stimme.

Ich habe Rüben noch nie sonderlich attraktiv gefunden. Aber Wilmer Kootz schien völlig darauf abzufahren.

„Wilmer“, sagte ich spöttisch, „eines Tages werde ich meinen Enkeln erzählen, wenn die Kleinen sich um ihren liebenswerten Großvater versammelt haben, daß ich der Zimmernachbar des großen Kootz war, als dieser mit jenem Rübenexperiment begann, das die Welt erschütterte.“

So wahr mir Gott helfe: Seine Augen glänzten feucht hinter den dicken Brillengläsern. Ich war überrascht wie immer. Wilmer traf

so genau die Karikatur des bebrillten, benebelten Büchertyps, daß ich oft Schwierigkeiten hatte, ihn mir als echten Menschen mit Gefühlen vorzustellen. Seine pathetische Dankbarkeit beschämte mich.

Um die Stimmung zu verscheuchen, die für uns beide peinlich war, fragte ich: „Was würdest du davon halten, einmal gekochte Rüben zu essen?“ Er sprang beschützend vor seine Rüben. „Selbstverständlich erst, wenn du mit deinem Experiment fertig bist“, fügte ich hastig hinzu. „Ich würde ihnen vorher um nichts in der Welt etwas antun, Wilmer.“ Er entspannte sich sichtlich. „Was ist das eigentlich für ein Experiment? Du hast es nicht zu Ende erzählt.“

Aber er blieb ausweichend und zurückhaltend, und mein Interesse an Rüben war nicht so groß, daß ich ihn bedrängt hätte. Und weil wir beide müde waren, legte wir uns ziemlich rasch flach.



Als ich erwachte, war Wilmer gerade damit beschäftigt, seine spärlichen Bartstoppeln zu entfernen. Ich richtete mich im Bett auf und streckte die Arme aus. Mitten im Gähnen erstarrte ich.



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

Die große Rübe

Originaltitel: Route of Evil
Copyright © 1953 by Edward Weilen
Aus: Science Stories, December 1953
Aus dem Amerikanischen von Joachim Körber

Auf Wilmers Kissen lag, den Bruchteil eines Zentimeters von seinem Kopf entfernt, eine Rübe.

Ich unterbrach Wilmers freudige Begrüßung. „Wilmer“, sagte ich, „bist **du** Teil des Experiments?“

Sein Blick glitt trotzig zu der Rübe, dann trotzig zu mir zurück. „Ja!“ Ich nehme an, ich sperrte den Mund auf, denn zum erstenmal, seit ich ihn kannte, hatte Wilmer so etwas wie Temperament gezeigt. „Tut mir leid, daß ich geflunkert habe“, sagte er ruhiger. „Früher oder später hättest du es sowieso erfahren müssen. Und nun kann ich dir getrost alles erzählen.“ Er legte eine Pause ein, aber nicht um des dramatischen Effektes willen. Wilmer war schauspielerisch völlig unbegabt. Er konzentrierte sich und fuhr dann fort: „Wegen meines Aussehens halten mich alle Studenten für einen Hirnie. Aber mein IQ liegt keineswegs im Bereich der Genies. Du machst dir keine Vorstellung davon, wie ich geschwitzt habe, um gute Noten zu bekommen. Und das nur, weil meine Leute mir immer einredeten, welche Höhen ich eines Tages erklimmen würde. Es ist verdammt bitter, die eigenen Grenzen zu kennen — und zu wissen, daß andere mehr von dir erwarten, als diese Grenzen zulassen.“ Mein Gesicht brannte bei dem Gedanken, daß das, was ich in der gestrigen Nacht für Wilmers pathetische Dankbarkeit gehalten hatten, ebenso auch der Schmerz einer Demütigung hätte sein können, wäre er sich darüber im klaren gewesen, daß ich mich über ihn lustig gemacht hatte.

„Als ich neulich in der Bibliothek war“, fuhr Wilmer fort, „fiel mir ein altes Heft von *Science* in die Hände — die Ausgabe vom funfzehnten Juni 1928, glaube ich. Es enthielt einen Artikel mit dem Titel „Strahlenemission von Pflanzenzellen“, dessen Inhalt ich dir schon erzählt habe. Nun, da kam mir ein Gedanke: Hier haben wir diese seltsame Energielast und dort die unzureichenden zwölf Milliarden Nervenzellen meines Gehirns...“

Jetzt weißt du es. Ich versuche, meine geistige Leistungsfähigkeit zu steigern, damit ich Dinge vollbringen kann, die mir heute unmöglich sind. Vielleicht werde ich sogar Einstein übertreffen.“

Mein erster Impuls war zu lachen. Statt dessen sagte ich, und ich meinte jedes Wort ernst: „Wilmer, ich hoffe, es funktioniert.“ Als ich das warme Lächeln sah, das sein Gesicht erhellte, mußte ich heftig blinzeln.



In den folgenden Wochen konnte man nur eine Veränderung an Wilmer feststellen, nämlich die, daß er dunkle Ringe unter den Augen bekam, da er jede Nacht unkomfortabel starr liegen mußte. Es war zum Ritual geworden: Wilmer legte den Kopf in eine

Art Klammer, die er gebastelt hatte, dann schnallte ich seinen Körper am Bett fest, so daß nur die Hände frei blieben, während er in einer Spiegel sah und sorgsam darauf achtete, daß ich die Rübenwurzel exakt einen halben Zentimeter von seiner rechten Schläfe entfernt hinlegte. Wilmer verbrachte jede Minute seiner Freizeit damit, Dünger für die Rüben zu erproben, die in Blumentöpfen wuchsen und unseren Lebensraum drastisch einengten. **Puh!** Ich erinnere mich immer noch an den Gestank.

Ich konnte keinen Grund für Wilmers zunehmende Fröhlichkeit erkennen, doch eines Tages versicherte er mir, er habe aus der vorhandenen Auswahl eine bestimmte Rübenart eingrenzen können. Wie er sich ausdrückte, „sprach er auf sie an“.

Es war etwa zwei Monate her, seit er das Experiment begonnen hatte. Ich brachte gerade die Rübe in Position, als mir eine leichte Schwellung an Wilmers Schläfe auffiel. „Hast du dir heute den Kopf angestoßen?“ fragte ich den Bewegungslosen. Seine Stimme klang überrascht. „Nein, warum?“

Ich drückte den Finger sanft auf die Schwellung. „Spürst du etwas, Wilmer? Schmerzen?“

„Nein.“ Er betastete die Schwellung selbst. Plötzlich erzitterte sein hagerer Körper unter einem Gefühlsanstoß, dem er kaum gewachsen schien, und er verkündete mit erstickter Stimme: „Es hat begonnen! Es hat begonnen!“



Um einer einseitigen Entwicklung vorzubeugen, änderte Wilmer nun den Behandlungsmodus: In einer Nacht kam die rechte Schläfe in den Genuß von Rübenstrahlen, in der darauffolgenden die linke. Wilmer sprach weiter darauf an. Die Schwellungen wuchsen gleichmäßig und stetig, wenn auch nicht auffallend. Man merkte es nur daran, daß Wilmer bestimmte Gegenstände nicht mehr paßten, beispielsweise die Brille, die nicht mehr über die Ohren wollte. Er hielt sie mit Bindfadenschleifen an Ort und Stelle, setzte sie aber gar nicht mehr auf, als das Fleisch der hervorquellenden Brauen über seinen Augen hing. Bald konnten die größten Hüte nicht mehr die angeschwollene Rundung des Kopfes bedecken, die zudem noch fettig glänzte, da Wilmer mit zunehmendem Wachstum des Kopfes alle Haare verloren hatte. Am Ende des dritten Monats glich diese Fläche einer umgestülpten Wüstenlandschaft.

Wilmer konnte keine Vorlesungen mehr besuchen. Sein Gang war unsicher, der riesige Kopf wackelte beängstigend auf dem dünnen Hals. Ich fürchtete, das Genick könnte brechen, und flehte ihn an, im Bett zu bleiben. Er gehorchte willig, denn

das bedeutete gleichzeitig, daß er sich dauernd der Rübenbestrahlung aussetzen konnte.

Mehr als einmal bat ich Wilmer, das Experiment doch abzubrechen, verstummte aber immer, wenn ich in die Tiefe seiner Augen sah. Diese schienen nur noch winzige Perlen zu sein, doch erfüllte mich der Gedanke an die unglaubliche Intelligenz hinter ihnen mit Ehrfurcht und Schrecken. Aber das konnte nicht von Dauer sein.

Der Campus war ein Bienenstock für Gerüchte, und eines Tages kam der Dekan zu uns. Er achtete nicht auf die Unordnung im Zimmer, sondern richtete seine Aufmerksamkeit auf die kahle Wand über Wilmers ausgestreckter Gestalt.

„Kootz“, sagte er unwirsch. „Ich weiß nicht, was Sie da tun. Ich will es auch nicht wissen. Sie müssen diese... diese Ausrüstung zusammenpacken und verschwinden. Gerüchte sind an Senatorenöhren gedrunken, wonach hier etwas Merkwürdiges vor sich geht. Wir wollen keine Untersuchungskommission hier, Kootz.“ Damit entfernte er sich wieder.

Aber da er ein herzenguter alter Bursche war, verschaffte er Wilmer einen Aufseherposten auf einer landwirtschaftlichen Versuchsstation irgendwo weit draußen, wo sich außer ihm niemand sonst aufhielt.

Zwar tat es mir leid, Wilmer gehen zu sehen, aber nun konnte ich mich endlich voll meinem Studium widmen. Den Rest des Semesters war ich emsig beschäftigt, verlorene Zeit aufzuholen. Kaum aber hatte ich die Examen hinter mir, brauste ich zu Wilmers Station. Mir war zugleich demütig und freudig zumute, während ich mich diesem mächtigen Gehirn näherte, denn Wilmer konnte die Hoffnung der Welt sein.



Der Hausmeister stellte den Rasenmäher ab und kratzte sich nachdenklich unter den Achselhöhlen. „Nee“, sagte er. „Nun, da Sie es sagen, fällt mir auf, daß ich den Burschen schon seit einigen Wochen nicht mehr gesehen habe. Ist immer für sich geblieben. Können sich umsehen, wenn Sie wollen.“ Er startete dem Motor wieder.

In Wilmers Wohnzimmer fand ich nur verstreute Kleidung und ein paar verfaulte Rüben. Ich durchsuchte die Gewächshäuser, da ich hoffte, ihn bei der Arbeit zu finden. Ich ging durch eines, das hydroponischen Experimenten vorbehalten war. In sauber angeordneten Tanks wuchsen hunderte von Pflanzen. Im Vorbeigehen bewunderte ich ihren üppigen Wuchs. Schließlich kam ich an einen riesigen Tank, vor dem ich stehen blieb.

Dort lag — mit dem andeutungsweisen Ausdruck von Zufriedenheit — **die größte Rübe auf der ganzen Welt**.



KLEINANZEIGEN

Hallo ATARI 400/600/800 XL Fans! Tausche und verkaufe Programme auf Disk und Cassette. Tel. 030/604 52 44 ab 18 Uhr

Verschenke: Einen Blick in diese Anzeige und verkaufe Intellivision-Gerät mit 8 Cassetten für DM 800,-. Neupreis DM 1.500,-. Tel. 0611/594174 oder D. Schmidt, Unterlindau 45, 6000 Frankfurt 1

Verk. Atari VCS! Und Battlezone, Centipede, Galaxian, Pitfall, St. Raiders, Atlantis, Plaque Attack, Berzerk, u.a. - alles gut erhalten und mit orig. Verpackung. Mr. Stenzel, Tel. 040/7960218

Verkaufe Interton Telespiel VC 4000 mit Cassetten 3, 4, 7, 19, 32, 33; 37 für DM 300,-/ Verkauft für Atari VCS die Cassetten Pitfall, Raiders of the lost Ark, Venture, Haunted House, Pac-Man, Centipede, Swordquest, Earthworld, Spiderman für DM 50,-/ Miner 2049 für DM 80,-/ Supercharger Cassetten: Dragonstomper, Rabbit Transit, Swords of Saros, Phaser Patrol, Escape Mindmaster für DM 40,-. Martin Iffländer, Tel. 09641/1241

Verkaufe CBS Video-Spiel mit Donkey Kong und Zaxxon. 4 Mon. alt für nur DM 500,-. Ralf Trampnau, Auf dem Felde 19, 4830 Gütersloh 12. Tel. 05241/67393

Verkaufe Mattel Intellivision 10 Monate alt, Topzustand. Neupr. DM 435,- für DM 370,-. Triple Action DM 70,-, Demon Attack DM 120,-, mit Garantie. Klaus Bamberg, Tel. 06202/61241 ab 17.00 Uhr

Verkaufe Atari VCS mit Joysticks und 6 Cass. (Donkey Kong, Seaquest, Starmaster, Phönix u. 2 Goliath Cass. Alles zusammen nur DM 435,-. Tel. 0611/362977. Ich freu mich schon. Mo., Mi. und Fr. ab 18.00 bis 19.00 Uhr

ATARI 400/800 Softwaretausch und Verkauf (billigst)! Kostenlose Spitzenspielprogrammliste bei G. Gonska, Goethestr. 134, 6457 Maintal 2, Tel.: 06194/61633

Verkaufe ATARI-Cassetten (Q*Bert, Battlezone, Kangaroo, Jungle Hunt, Galaxian, Centipede, Phoenix, Vanguard u.v.a.) M. Dietrich, Tel. 0421/893097

C-64 Software: Prg. jeder Art. Spiele Anwender u.v.a. mehr. Liste (Gratis). Schreiben Sie an: Postlagerkarte Nr. 012111, 1000 Berlin 12. Mengenrabatt, neue Prg. eingetroffen!

Verkaufe Atari VCS u. 5 Topcass. Pitfall, E.T., Defender, Schach und Pac-Man zu einem Schleuderpreis wie es ihn nirgendwo gibt — Orig. Verpackung — 6 Mon. alt — ohne Kratzer und voll funktionsfähig. Angebote an: Tel. 06142/67637 Mo. bis Sa.

Verkaufe Atari VCS mit 5 Cass. und 1 Paar Drehregler für DM 550,-. Neupreis DM 893,- sowie Interton VC 4000 mit 5 Cass. für DM 450,-. Neupreis DM 686,-. Michael Koberstein, Tel. 09132/1918

Verkaufe Atari VCS mit Joysticks, Pac-Man, Missile-C, Seaquest und Superspiel Enduro für DM 545,-. Alles in sehr gutem Zustand. Bitte rufen Sie an von 16.30 bis 17.30 Uhr. Tel. 06182/68444. Interessenten aus Kreis Offenbach.

Verkaufe 13 ATARI-Cassetten (z.B. Centipede, Jungle Hunt, Phoenix, Tennis, River Raid, Earthworld, Volleyball, MS. Pac-Man, Vanguard) Justus Roennau, Katerallee 2, 4930 Detmold, Tel. 05231/89890

Verk. ATARI VCS + 12 Top-Cass. Pac-Man, Pitfall, Def., Phoenix, Dem. Attack, Cosm. Ark, Atlantis, Miss. Com., Asteroids, etc. alles orig. Verp. + Com. Pro Joyst. VHB DM 950,- Intert. VCS 4000 + 8 Cass. Nr. 2, 3, 4, 19, 21, 23, 32 + Supermampfer z. Jubelp. v. DM 400,-. Tel. 06321/32018 ab 20 Uhr

Verk. CBS Coleco mit 9 Top Cass. z.B. Q*Bert, Zaxxon, Looping usw. Für VB DM 900,-, sowie ATARI VCS mit 20 Cass. für VB DM 600,-. Zuschriften bitte an Frank Hürter, 5400 Koblenz 1, Bergstraße 46

ATARI VCS + 6 Cass.: Centipede, Pac-Man, Pitfall, Vanguard, Cosmic Ark, Missile Command. Drei Monate alt für nur DM 700,-. Auch einzeln zu erwerben. Falls Interesse Tel. 0611/599579

Verkaufe CBS Coleco Vision mit den tollen Spielen: Donkey Kong, Zaxxon, Turbo, Cosmic Avenger, Looping, Frank Halveland, Schöne Aussicht 7, 2430 Neustadt/OH Tel: 04561/9551

Achtung Österreich! Verkauft: Mattel und CBS-Cass. um ca. 25 % billiger. (S. Panic, C Avenger, Pitfall usw.) Anschrift, mit Tel.Nr. an Thomas A. 3400 Klosterneuburg, Leopoldstraße 22. PS: Möchte Telespielclub im Raum Wien gründen (CBS, Mattel + VCS). Meldet Euch! (Nur AUT)

ZUERST DIE GUTE NACHRICHT: Wir haben die besten Spiele für Ihren Commodore VC-20 oder C-64!



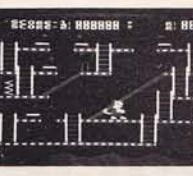
GRANDMASTER
Das stärkste Schachprogramm der Welt für Homecomputer! Einmalig schöne Grafik, komfortable Bedienung und nicht zuletzt unübertroffene Spielstärke (hat u.a. den deutschen Schachmeister Schuster besiegt) haben dieses Prg. zum weltweiten Top-Bestseller gemacht.
VC-20 (+8K-Ram) C-64 79,-



GALAXY
Der aktuelle Spielhallen-Hit in einer fantastischen Version für Ihren Commodore 64! In immer neuen Wellen werden Sie von Aliens attackiert, die sich im Kamskaze-Stil auf Sie stürzen und Sie entführen oder vernichten wollen. Bedienung mit Tastatur oder Joystick, 1 oder 2 Spieler.
C-64 39,-



SPACE PILOT
Wer träumt nicht davon, in einem Flugzeug König der Lüfte zu sein? In einem unerbittlichen Luftkampf gegen zahlreiche feindliche Geschwader müssen Sie zeigen, wie gut Sie Ihr Jagdflugzeug kontrollieren können. Steuerung über Tastatur oder Joystick, 1 oder 2 Spieler.
C-64 39,-



BONGO die Supermaus!
Das schönste und lustigste Spiel, das Sie auf Ihrem VC-20 erleben können, ist das in 6 verschiedenen Bildern soll Bongo die verlorenen Ringe der Prinzessin einsammeln und zurückbringen. Dabei muß sie sich über Leitern, Rutschbahnen und Trampolins vor den Verfolgern retten. Die unglaublich weitestgehende Grafik mit den neuartigen Multicolour-Softsprites wird Sie garantiert begeistern. Ein absolutes Muß für jeden VC-20-Besitzer mit 16K-Ram und einem Joystick.
VC-20 (+16K-Ram) 39,-

STAR DEFENDER
Der Knüller für alle Spielhallen-Profi! Retten Sie die Menschen, die entführt werden sollen. Achten Sie dabei auf die Lander, Mutanten, Ufos und Space Hums. Kein Spiel für Anfänger - schnelle Reaktionen sind erforderlich! Steuerung mit Joystick & Tastatur, 1-4 Spieler.
VC-20 (+16K-Ram) 39,-

FIRE GALAXY
Ein irres Weltraumspiel basierend auf dem Automaten-Scramble, jedoch stark erweitert mit 80 verschiedenen Bildern. Wie tief können Sie in die feindliche Höhle eindringen, ohne abgeschossen zu werden oder den Treibstoff aufzubrauchen? 1 oder 2 Spieler; nur Joystick.
VC-20 (+16K-Ram) 39,-

BATTLEFIELD
Auf diesem Schlachtfeld können nur die besten Schützen mit den stärksten Nerven überleben. Können Sie den Vor-mach der gefährlichen Gegner stoppen? Ein Super-Spiel für die Grundversion des VC-20 mit 10 Bildern und 10 Geschwindigkeiten. Joystick erforderlich!
VC-20 29,-



JETZT DIE SCHLECHTE NACHRICHT: Sie können nicht alle gleichzeitig spielen!

Alle Programme 100% Maschinensprache. Lieferung auf Kassette oder Diskette mit deutscher Anleitung. Preise inkl. MwSt. + 5,- DM Porto -+ Verpackung. Versand gegen Nachnahme o. Vorkasse. Viele weitere Programme finden Sie in unserem Fabrikatlog 2 - Schutzgebühr

Programmierer gesucht! Händleranfragen erwünscht!
VC-20 HARDWARE
32K-RAM-Modul schaltbar 179,-
16K-RAM-Modul 129,-
Modulbox mit 3 Steckplätzen 89,-
Modulbox mit 1 Steckplatz und 8K-RAM 139,-
Eprom-Modul mit Prommer für 2764 119,-

KINGSOFT
"PLAY IT AGAIN"
F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Rothenburg
☎ 02408/83 19

Achtung! ATARI VCS mit den Cass. Pitfall, Frogger, Pac-Man, Keystone Kapers, Demon-Attack, Cosmic Ark. 5 Monate alt wegen Zeitmangel für DM 400,- abzugeben. Tel. 0221/352540 ab 19.00

GAMES-Briefspielclub sucht für das neue EDV-verwaltete Strategie- und Taktikspiel „HISTORIE 1800“ noch Teilnehmer, die in ihrer Freizeit gerne Staaten des napoleonischen Europas regieren würden. Jeder kann teilnehmen! Anfragen bitte an Norman Krähe, Günthers-burgallee 73, 6000 Frankfurt 60

Verkaufe Mattel Intellivision neuwertig komplett mit 18 Spiel-cassetten alles zusammen für DM 800,-; Tel. 02625/294

Verkaufe CBS Coleco Cassetten Subroc, fast neu, kommt erst Sommer '84 auf den Markt, für DM 100,-, Looping für nur DM 75,-. Cass. Polaris passend für Atari VCS, neu nur DM 80,-. Joystick Wico de Luxe passend für Coleco und Atari VCS mit Garantiekarte für nur DM 50,-. Uwe Martens, Jahnstr. 19, 2732 Sittensen, Tel. 04282/1941 ab 17.00 Uhr

Einmaliges Angebot! Verkauft Atari VCS plus 10 Cassetten, wie River Raid, Spider F., Pac-Man, Vanguard, Phönix... für DM 400! Bernhard Kania, Ersteiner Str. 14, 6800 Mannheim 71, Tel. 0621/473844. Nachmittags bitte!

Verkaufe Mattel-Intellivision 1 Jahr alt, 9 Cassetten (z.B. Soccer, Basketball etc). Für DM 700,- Neupreis DM 1300,-. Anschrift Michael Baer, 4920 Lemgo 1, Tel. 05261/88543

Intellivision-Telespiel mit 15 Cassetten, Neupreis DM 2400,-, Notverkauf, komplett für DM 1000,- zu verkaufen! Tel. 06131/687362

ATARI Cass. Decathlon, Star Wars Nr. III, Pitfall, Enduro, Keystone Kapers u. Frogger je DM 85,-, River Raid, Freeway, Ice Hockey, Grand Prix, Seaquest je DM 75,-, Fast Food, Skiing usw. je DM 65,-. Tel. 06894/52807

ATARI 400/600/800 Spiel-tausch (Disk.) Liste und Info gegen DM 1,- in Briefmarken an Lothar Ziegler, Föhrenstr. 8, 7600 Offen-burg

Achtung! Achtung! Achtung!

**TeleMatch ab Heft 3/84 mit
neuem Titelschriftzug**

TELEMATCH

**Die große französische Illustrierte
„Paris Match“
hat Anstoß an dem alten Titel-Logo
genommen. Um einem langen und
kostensspieligen Rechtsstreit aus dem
Wege zu gehen, haben wir kurzerhand
eine neue optische Form gesucht und
gefunden.**

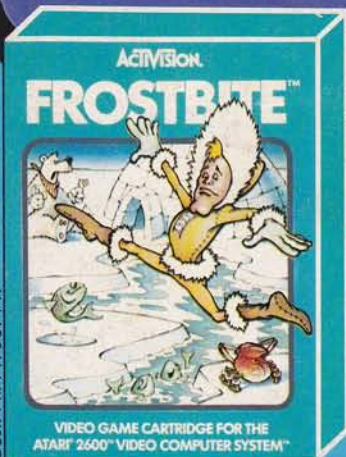
**Die nächste Ausgabe finden Sie wie
gehabt an Ihrem Kiosk oder bei jedem
Zeitschriftenhändler.
Bitte fragen Sie nach TeleMatch!**

TELEMATCH

EXPEDITION INS EIS

FROSTBITE™

Ein „heißes“
Tele-Spiel-Abenteuer
in der Arktis.
Für Ihr Atari® VCS 2600.



Best.-Nr. 711031-717

Besuchen Sie FROSTBITE Bailey am Rande des Eismeeres und helfen Sie ihm bei dem beschwerlichen Bau seiner Iglus. Keine leichte Aufgabe in der Kälte, denn auf der Suche nach den Eisblöcken treten natürlich einige unerfreuliche Hindernisse auf! Die Zeit ist ebenfalls knapp, und wer sich nicht beeilt, wird zur Strafe eingefroren! Wir empfehlen auf jeden Fall feste Winterkleidung!!



Für 1-2
Spieler

Empfohlen von

TELE MATCH

Wir bringen Sie ins Spiel
ACTIVISION
TELE-SPIELE

Atari® und Video-Computer-System™ sind Warenzeichen von Atari Inc.