

# TELEMATCH

C 6302 E  
Nr. 5/6 Juni/Juli 84  
DM 5,- ÖS 40,-

# COMPUTER

## SOFTWARE MAGAZIN

**Computer-  
Animation  
perfekt**

*Der Moviemaker*

**Musik von der  
Maschine**

*Songwriter*

**Kleine  
Experimente**

*Der FX Computer*

**Logo**

*Die Sprache der  
Zukunft*

**Report**

*Software-Kriminalität  
und ihre Folgen*

**CompuMate**

*Spielzeug oder  
Heimcomputer*

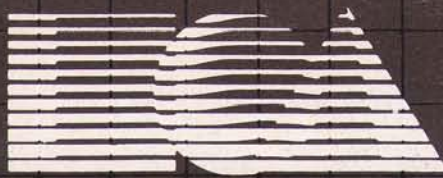
**TESTS, TIPS**

**TRICKS, TRENDS, NEWS**

**Spiele und Programme**

*für Apple, Atari,  
Commodore, ZX Spectrum*





ELECTRONIC ARTS™

# Grenzenlos!



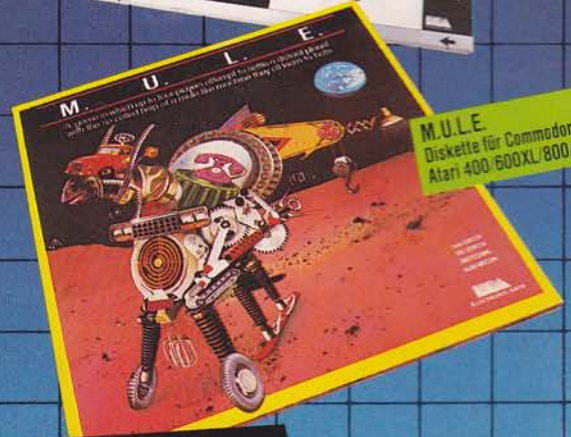
**ONE-ON-ONE**  
Diskette für Apple II, II+, IIe



**ARCHON**  
Diskette für Commodore 64 und  
Atari 400/600XL/800/800XL



**THE LAST GLADIATOR**  
Diskette für Apple II, II+, IIe



**M.U.L.E.**  
Diskette für Commodore 64 und  
Atari 400/600XL/800/800XL



**MUSIC CONSTRUCTION SET**  
Diskette für Commodore 64,  
Atari 400/600XL/800/800XL  
und Apple II, II+, IIe



**PINBALL CONSTRUCTION SET**  
Diskette für Commodore 64,  
Atari 400/600XL/800/800XL  
und Apple II, II+, IIe



**AXIS ASSASSIN**  
Diskette für Commodore 64,  
Atari 400/600XL/800/800XL  
und Apple II, II+, IIe



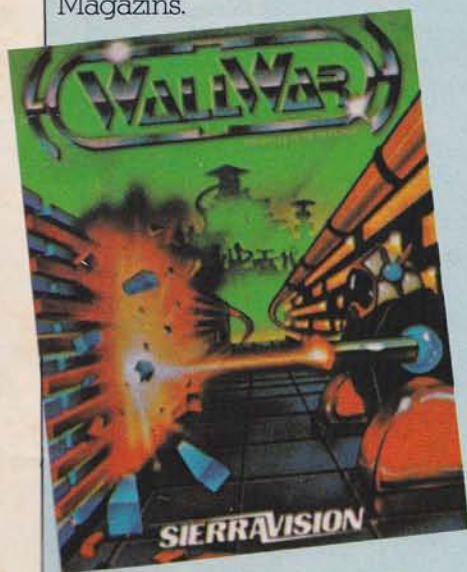
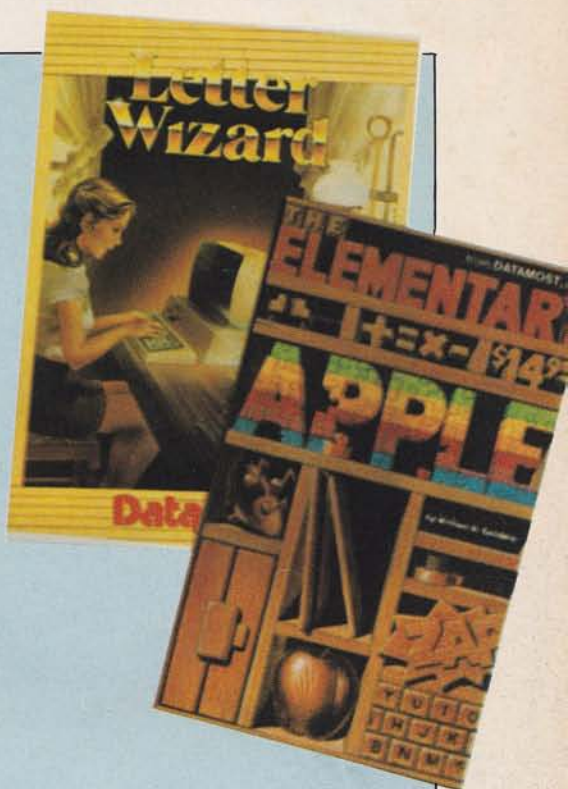
**HARD HAT MACK**  
Diskette für Commodore 64,  
Atari 400/600XL/800/800XL  
und Apple II, II+, IIe

**ariolasoft**  
Steinhauser Straße 3  
8000 München 80

# EDITORIAL

Die Situation entbehrte nicht einer gewissen Pikanterie: Ausgerechnet zu dem Zeitpunkt, da TeleMatch - das Computer Software Magazin sich auch optisch und im Untertitel so präsentiert, wie es drinnen seit geraumer Zeit ist, da Ihr Magazin produktionsfertig vorlag, setzten die Arbeitskämpfe in der Druckindustrie ein. Mit dem Ergebnis, daß TeleMatch überhaupt nicht am Kiosk präsent war, nicht präsentiert werden konnte. Wir haben aus der Not eine Tugend gemacht und die Mai/Juni-Ausgabe zusammengelegt. Ihnen möchten Redaktion wie Verlag für die Geduld danken und Sie um Verständnis für die Gesamtsituation bitten.

Warum erst jetzt „TeleMatch - das Computer Software Magazin“? Die Frage liegt nahe. Die Antwort indes ist für jeden, der die Marktentwicklung der letzten Monate verfolgte, und — damit Hand in Hand gehend — die Inhalte der neueren TeleMatch-Ausgaben, einfach: Fast 90 Prozent der TeleMatch-Leser sind inzwischen auf den Computer umgestiegen oder besitzen neben ihrem Videospiele einen Homecomputer. Da es nur noch minimale Preisunterschiede zwischen reinen Videospiele-Systemen und „nackten“ Homecomputern gibt, fiel die Entscheidung „Videospiele oder Homecomputer“ zu Gunsten des letzteren aus. Und schließlich, wir haben das in unserer Rubrik „Post“ nochmals verdeutlicht, Videospiele-Software fließt spärlicher als beim Start dieses Magazins.

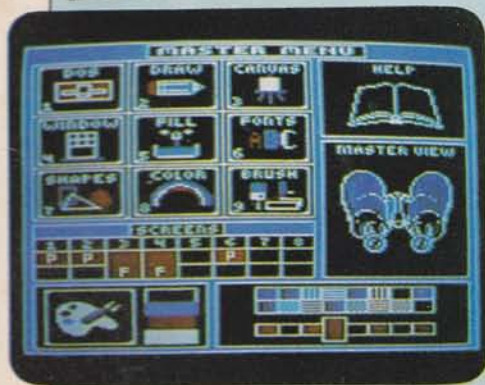


Um Software aber generell ging es in TeleMatch von Anfang an. Hier liegt auch künftig unser Schwerpunkt. Nur, daß wir den Computerprogrammen den ihnen gebührenden Platz geben. Daß wir sie in einer Breite und Ausführlichkeit kritisch vorstellen, wie das in keiner anderen Publikation geschieht. Um das klarzustellen: Wir möchten Sie nicht mit Lohnsteuer- und Adressverwaltungsprogrammen, mit elektronischer Buchhaltung und ähnlicher Software langweilen. TeleMatch — das Computer Software Magazin wird Ihnen Neuheiten vorstellen, die Spaß machen. Seien das nun Computerspielprogramme, Musik- und Grafik-Software, Educational-Software oder Utilities und Tools. Kurzum Programme, die sonst allenfalls am Rande stattfinden. Denn auch der Homecomputer ist nun mal elektronisches Spielvergnügen.

Die Videospielefreunde werden auch in Zukunft ausführlich informiert. Das versteht sich von selbst. Zugleich möchten wir Sie auf den Geschmack am Computer, auf die schier unerschöpflichen Möglichkeiten bringen und — nicht nur — Einsteigern Hilfestellung bei der Programmauswahl geben. Der Dialog mit Ihnen, schriftlich wie telefonisch, sollte noch intensiver werden. Deshalb an dieser Stelle nochmals der Hinweis auf unsere „Hotline“: An jedem Freitag können Sie in der Zeit von 15 bis 17 Uhr alle anstehenden Fragen mit der Redaktion erörtern. Wählen Sie die Rufnummer 040/ 220 13 77 und verlangen Sie Apparat 40 oder 41.

Reichlich „Futter“, sowohl für die Videospielekonsole als auch für Ihren Computer, finden Sie auf den folgenden Seiten, bei deren Lektüre wir Ihnen ebenso viel Spaß wünschen wie an Ihrem System. Wie stets freut sich auf Ihre Anregungen, Kritik, Vorschläge und Mitarbeit

Ihre TeleMatch Redaktion



# Inhalt

**TELEMATCH**  
**COMPUTER**  
SOFTWARE MAGAZIN

**Heft Nr. 5/6**  
**2. Jahrgang**  
**Mai/Juni**  
**1984**

ISSN 0174 - 741 X

**IMPRESSUM**

TeleMatch Computer  
Software Magazin  
erscheint monatlich  
im TeleMatch Computer  
Software Magazin  
Verlag GmbH  
Karlst. 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**

Elke Leibinger (Computer)  
J. Ebach (Videocomputerspiele)

**Mitarbeiter dieser Ausgabe**

Helge Andersen (h.a.), Dirk  
Beyelstein, Gabe Essoe, Tracie  
Forman, Alfred Gørgens, Arnie  
Katz, Rainer Kaufmann, Karl-Heinz  
Koch, Bill Kunkel, Jimmy Patrick,  
Les Paul Robley, Björn Schwarz,  
Richard Sisco, Sven Sprenger, Dirk  
Tennie, Joyce Worley

**LAYOUT**

Susanne Grocholl, Jürgen Legath

**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. Sollner, Hamburg

**SATZ**

Satzstudio Klosterstern, Hamburg

**BANKVERBINDUNG**

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

**FOTOS**

Titel: Dieter Schleifenbaum;  
Archiv, ComiContact, Dietmar  
Hatje Copyright (c) für die Artikel  
und Illustrationen S. 14-19, 26/27,  
29, 30, 52/53, 55, 56/57, 62/63,  
64/65

**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 beigelegt ist.

Richard Sisko zeigt Ihnen,  
wie Sie erfolgreicher  
Safecracker spielen in

**Strategie & Taktik** 31

Zum Experimentieren gedacht  
und zur Auffrischung  
von Schulwissen

**FX Computer** 32

Musik auf dem Computer,  
Musik mit dem Computer?  
Kein Problem mit den  
Hardware-Neuheiten und  
fantastischer Software

**Bits, Bytes & Blues** 34

Hier sollten Sie mit-  
machen und gewinnen,  
schließlich geht's bei der  
Aktion um Sie. Denn ...

**Wir möchten Sie etwas fragen** 38

Mitmachen und gewinnen  
heißt es auch bei unserer

**Computer Rallye** 41

Mit diesem Programm  
können Sie sogar Kino  
auf dem Computer machen.  
Schauen Sie sich ihn  
gleich mal an, den ...

**MovieMaker** 42

Dieses Knüllerprogramm  
kennt jeder. Die hier  
veröffentlichte Version  
aber ist selbstgemacht. Zum  
Nach- bzw. Eintippen

**Centipede** 44  
Spielspaß auf dem  
Commodore 64  
bringt Ihnen  
**Alliance** 47

Ein Bild sagt mehr als  
tausend Worte. Natürlich  
auch, wenn's um  
Computerbegriffe geht.

**TeleMatch-Lexikon** 50

Programme auf Cartridges,  
Disketten und Cassetten,  
für Sie erprobt.

**Computerspiele** 59

Eine Computersprache,  
die leicht erlernbar ist?  
Die jeder versteht?  
Die Sprache der Zukunft?  
Na, ...

**LOGO!** 60

Drei Brüder machen seit  
Jahren Computerprogramm-  
geschichte. Alles über die  
Kitchen-Brothers in ...

**Spiel intern** 62

Der neue TRON-Automat  
ist eine Klasse für sich.  
Für alle die Anregungen,  
neue Spielideen suchen  
und Leute, die Spiel-  
hallen mögen heißt es ...

**Insert Coin Here** 64

Nach dem ersten Überblick  
in der letzten Ausgabe  
geht Helge Andersen ins  
Detail und zeigt Ihnen

**Ein paar Minis mehr ...** 68

Wetten, daß Sie schon  
mal Musik von Klaus  
Netze gehört haben?  
Machen Sie mit  
Alfred Gørgens diese

**Klangvolle Reise zum Unauffindbaren** 70

**Kleinanzeigen** 72

**Vorschau** 74



**Editorial** 3

**Impressum** 4

**Leserbriefe** 6

Neuheiten, Nachrichten und  
Informationen aus der Welt  
der Video- und Computer-  
spiele

**TeleMatch News** 8

Kurz und bündig

**TeleMatch Telegramm** 10

Sie haben gewählt - Sie haben  
gewonnen

**Die Videospiele-Hitparade** 12

Der gelbe Videospiele-  
Superstar hat in den USA  
eine eigene Show bekommen.  
Was heißt

**PAC MAN als Fernsehstar** 14

Bisher wurde nur diskutiert  
und lamentiert. Jetzt handeln  
die Softwarehäuser. Und die  
Kripo. Bleibt die Frage ...

**Software-Kriminalität nur ein Kavaliersdelikt?** 20

Videospiele für  
Pfennigbeträge? Wir  
testeten die ....

**Copy Cart** 22

Preisfrage: Was ist  
Atari VCS plus CompuMate ...

**Heimcomputer oder Spielzeug?** 24

Videospiele im Test  
Activision:

**Es darf weitergespielt werden** 26

Atari:

**Solo für Nichts** 27

Coleco:

**Fünf auf einen Streich** 27

# HITS!

Aktuelle Computer-Programme von  
 **ariolasoft**



Diskette für Commodore 64,  
Atari 400/600 XL/800/800 XL  
und Apple II, II+, IIe



Diskette und Cassette  
für Commodore 64



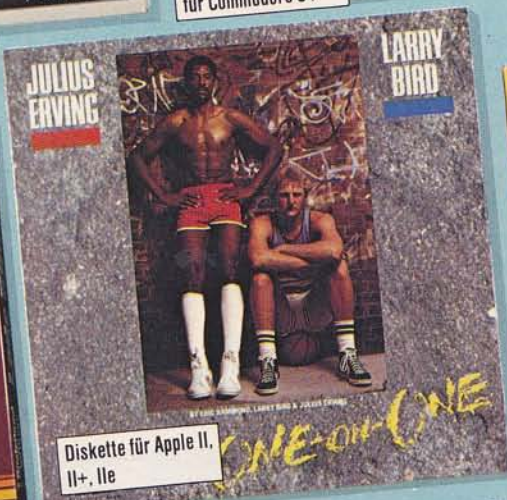
Steckmodul für Commodore 64  
Steckmodul für Atari 400/  
600 XL/800/800 XL



Steckmodul für  
Commodore 64  
Für Commodore 64



Diskette und Steckmodul  
für Commodore 64  
Steckmodul für VIC 20



Diskette für Apple II,  
II+, IIe



Steckmodul für  
Commodore 64



Diskette für Commodore 64,  
Atari 400/600 XL/800/800 XL  
und Apple II, II+, IIe



Diskette für  
Commodore 64



Diskette und Cassette  
für Commodore 64  
Cassette für  
Atari 400/600 XL/800/800 XL



Diskette für Commodore 64,  
Atari 400/600 XL/800/800 XL  
und Apple II, II+, IIe

Billboard  
**Computer**  
 ENTERTAINMENT WEEKLY

Rank	Title	Publisher	Remarks
1	FLIGHT SIMULATOR II	Sublog	Simulation Package
2	LODE RUNNER	Broderbund	Action-Adventure Game
3	BEACHHEAD	Atari	Strategy Game
4	ZORK II	Infocom	Fantasy Role-Playing Game
5	JULIUS ERVING AND LARRY BIRD: THE BIRD GAME	Electronic Arts	Sports Game
6	FINBALL CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	Action-Adventure Game
7	FLIGHT SIMULATOR	Electronic Arts	Simulation Package
8	FOODSIEGERS III	Digital Systems Inc.	Fantasy Role-Playing Game
9	MEASUREMENT	Sea Tech	Fantasy Role-Playing Game
10	ARCADE	Electronic Arts	Strategy-Action Game
11	MYSTERY MASTER: MURDER BY THE DOOR	CBS Software	Adventure-Strategy Game
12	ZAXXON	Synapse	Action-Adventure Game
13	BONKERS	Infocom	Fantasy Role-Playing Game
14	SANDON II	Infocom	Fantasy Role-Playing Game
15	ZAXXON	Default	Action-Adventure Game
16	BLUE MAX	Synapse	Adventure-Strategy Game
17	HARD HAT MACK	Electronic Arts	Action-Adventure Game
18	ENCANTER	Infocom	Fantasy Role-Playing Game
19	CASTLE WOLFENSTEIN	Muller	Action-Adventure Game
20	DEADLINE	Infocom	Fantasy Role-Playing Game
21	MASTERTYPE	Scandinavia	Simulation
22	MUSIC CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	Music
23	COMPUTER STUDY PROGRAM FOR THE ART	Broderbund	Education

EDUCATION TOP 10

Weitere Informationen beim Fachhandel  
 ARIOLASOFT · Steinhauser Str. 3 · 8000 München 80



## Achtung, Programmfehler!

Folgende Änderungen müssen vorgenommen werden, damit das in TM 3/84 und 4/84 veröffentlichte Q\*Bert Listing auch auf 16 K Computern läuft:  
Die Zeilen 815, 9000, 9002, 20200, sowie 9005 bis 9090 müssen gelöscht werden. In den Zeilen 10 und 30235 muß GR. 7 in GR. 5 geändert werden. Die folgenden unterstrichenen Werte sind zu ergänzen bzw. zu ändern:

```
1 GOSUB 9004
2 RESTORE 25140:FOR K=0
TO 5:FOR L=0 TO 5:READ XZ,
YZ:PXZ(K,L)=INT(XZ/2):PYZ
(K,L)=INT(YZ/2):NEXT L:NEXT
K
720 A=PEEK(106)-16:POKE
54279,A
7010 PX=3:PY=5:A$=
"GAME OVER":GOSUB 7500:
PX=3:PY=20:A$="PRESS
START"
7510 L2=57344+(CASC(A$(
U,U))-32)*8:L3=L1+PY*20+
PX+U-1
7520 FOR Z=0 TO 7:POKE L3
+Z*20,PEEK(L2+Z):NEXT Z:
NEXT U
20000 COLOR 3:X=INT(X/2)
:Y=INT(Y/2):PLOT X,Y:
DRAWTO X+8,Y:DRAWTO X+
8,Y+4:DRAWTO X,Y+4
30050 R=R+1:COLOR 3:
PLOT XZ,YZ:DRAWTO XZ+8,
YZ:DRAWTO XZ+8,YZ+4:
DRAWTO XZ,YZ+4
Karl-Heinz Graumann
4714 Selm
```

## Mehr Punkte bei Decathlon

Ich habe mir überlegt, wie man bei „Decathlon“ ohne viel Kraftaufwand mehr Punkte erreichen kann. Dies ist allerdings nicht ohne einen kleinen technischen Trick möglich. Zuerst benötigt man den Schnellfeueradapter der Firma Dynamics (im Fachhandel für ca. 40 Mark erhältlich). Der eigentliche Trick besteht darin, den Adapter so umzubauen, daß man den Joystick 20 Mal pro Sekunde von rechts nach links bewegen kann. Die Bauanleitung Schritt für Schritt  
Zuerst wird der Drehknopf, dann das Gehäuse des Schnellfeueradapters abgezogen. Anschließend müssen die neun farbigen Kabel aus der Buchse entfernt werden (Vorsicht, die Kabel sind nur leicht befestigt). Danach werden die Stecker wie folgt in die Buchsen eingeführt:  
Loch 1 und 2: Freilassen, Loch 3: Orange und Blau (Erklärung siehe unten), Loch 4: Gelb, Loch 5: Grün, Loch 6: Braun, Loch 7: Schwarz, Loch 8: Grau, Loch 9: Weiß.  
Orange und Blau werden miteinander verbunden, indem man beide Kabel von den jeweiligen Steckern abzieht, die Kabel zusammenfügt, mit einem Stecker verbindet und diesen in Loch Nr. 3 steckt. Zum Schluß wird das Gehäuse und anschließend der Drehknopf aufgesetzt.

Schnellfeueradapter und Joystick werden nun wie gewohnt an die VCS-Konsole angeschlossen. Um Höchstpunktzahlen zu erzielen jetzt noch folgender Tip: Joystick nach rechts drücken, Feuerknopf drücken und beides festhalten. Der Zehnkämpfer läuft wie von Geisterhand gesteuert einem neuen Rekord entgegen. Zum Springen bzw. Werfen muß der Joystick nach oben gedrückt werden.

Wichtig ist, daß der Schnellfeueradapter immer auf Maximum gestellt wird, da sonst ein optimales Spielen nicht möglich ist. Ich hoffe, daß Sie mit der Umbauanleitung noch mehr Spaß am Spielen haben.  
Eingesandt von  
Thorsten Heinrichs,  
2000 Hamburg 4

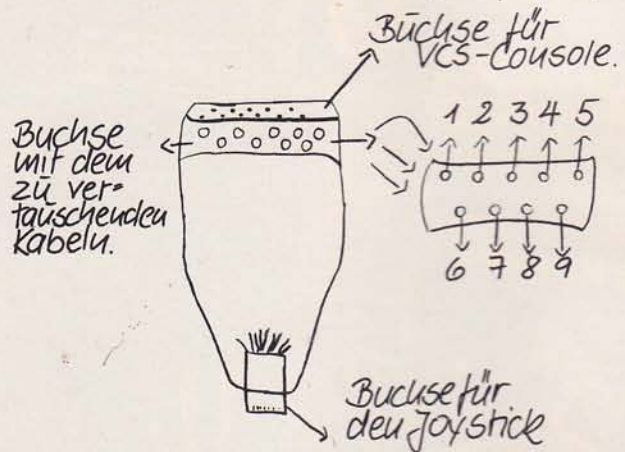
## Leere Versprechungen?

Atari versprach, daß die Speichererweiterung für den 600XL im Dezember erhältlich sein wird. Bis heute ist noch nichts passiert. Sind solche Versprechungen nicht Betrug? Wann endlich wird das Erweiterungsmodul, wenn überhaupt, herauskommen? Stimmt es, daß bei Anschluß der Atari Diskettenstation an den 600XL nur noch wenige K RAM zur Verfügung stehen? Wenn ja, weshalb?

Olaf Mörk, 7261 Gechingen

Zu Punkt 1: Laut Auskunft von Atari soll das Erweiterungsmodul in absehbarer Zeit lieferbar sein. Ob es nur bei dieser Ankündi-

### SKIZZE: Schnellfeueradapter ohne Gehäuse ( Draufsicht )



**READY**  
Tele-Shop

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

## Super-Hits aus dem Spezialversand für Computer und Telespiele

NEUE LISTE SOFORT ANFORDERN.  
FAIRE PREISE - DIREKT INS HAUS:

Und so wird bestellt: Anrufen oder per Postkarte. Wir liefern per Nachnahme oder gegen V-Scheck. Versandgebühren DM 4,50.

**ATARI 600XL DM 599,-**  
**ATARI 800XL DM 899,-**

**„MEIN ATARI COMPUTER“**  
Das 400-Seiten-Buch für jeden Atari Computer-Besitzer.  
nur **DM 56,-**

**ATARI LOGO**  
Die leichte Programmiersprache! Modul- und Referenzkarte **DM 199,-**

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

### NEUE COMPUTER-PROGRAMME

**BRUCE LEE**  
Atari Disk/Cass **DM 159,-**  
**GENESIS**  
Atari Disk/Cass **DM 119,-**  
C64 Disk/Cass **DM 119,-**  
**QUEST FOR TIRES**  
Atari Modul **DM 129,-**  
C64 Modul **DM 159,-**  
Coleco Modul **DM 129,-**  
**LODE RUNNER**  
C64 Modul **DM 125,-**  
VC20 Modul **DM 109,-**  
**DIMENSION X**  
Atari Disk/Cass **DM 109,-**

### NEU FÜR ATARI-COMPUTER

Donkey Kong jun. Modul **DM 99,-**  
Moon Patrol Modul **DM 99,-**  
Pengo Modul **DM 99,-**  
**NEU FÜR TI / C64 / VC20**  
Joust Modul **DM 99,-**  
Moon Patrol Modul **DM 99,-**  
Pole Position Modul **DM 99,-**  
**STEUERKNÜPPEL, DIE FUNKTIONIEREN!**  
Competition Pro **DM 59,-**  
Amiga Stick **DM 59,-**  
für Coleco **DM 99,-**  
für TI (Paar) **DM 179,-**

gung bleibt, oder wieder Liefer-schwierigkeiten zu Verzögerungen führen, wird sich in den nächsten Wochen zeigen. Zu Punkt 2: Beim Laden des Disketten-Betriebssystems (DOS) werden circa 14 K belegt. Deshalb empfiehlt es sich, einen Kassettenrekorder zu benutzen oder auf besagtes Erweiterungsmodul zu warten. TM

### Videospiele passé?

Ich lese TeleMatch von Anfang an. Ich besitze ein Atari VCS-System und war einfach begeistert über die Berichte der Videospiele. Deshalb finde ich es schade, daß Sie in der letzten Ausgabe immer mehr über Computer und Computer-Spiele bringen. Ein Vergleich: In TM 1/83 waren es 16 Seiten über Videospiele und sieben Seiten über Computer. In TM 3/84 widmeten Sie den Videospiele nur noch sechs, den Computern jedoch 19 Seiten. Denken Sie denn nur noch an die Computerbesitzer? Markus Steffen, 4330 Mülheim/Ruhr

Keine Sorge: Videospiele und Spieler sind uns unverändert wichtig. Der Markt indes hat sich in den vergangenen Monat einschneidend verändert. Quantita-

tiv kommt nur noch ein Bruchteil dessen an neuen Videospielesätzen ins Angebot, was im Vergleichszeitraum des vergangenen Jahres veröffentlicht wurde. Dieser Entwicklung und dem Wunsch des Großteils der Leser, die auf den Computer „umgestiegen“ sind und dazu bei uns Informationen suchen, tragen wir Rechnung. TM

### Rollenspiel ohne Ende

Wo ist das Schwerter- und Dämonenspiel erhältlich? Gibt es auch für das Fantasy-Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ Solitärabenteuer? Welche Fantasie-Rollenspiele sind als Solitärspiele besonders geeignet? Jörn Malzkorn, 4052 Korschenbroich 4

„Das Schwarze Auge“ gibt es in jeder gut sortierten Buchhandlung. „Schwerter & Dämonen“ (und alle weiteren Rollenspiele, darunter auch Solitärspiele) können Sie sowohl im Fantastic Shop, Kirchfeldstr. 143, 4000 Düsseldorf 1 als auch von Fantasy & Science Fiction - Thomas M. Looch, Wandsbeker Chaussee 45, 2000 Hamburg 76 beziehen. TM

### Rekorde, Rekorde

In TM 3/84 zeigen Sie eine Aufnahme eines Joystick-Bretts. Auch ich habe mir Gedanken gemacht, wie man den Joystick am Tisch befestigen kann, denn bei manchen Spielen werden einem die Finger lahm, wenn man den Stick drei bis fünf Stunden mit der Hand betätigen muß. Ich habe also zwei Schraubzwingen gekauft und diese, mit einer kleinen Gummiunterlage zwischen Joystick und Zwingenlasche, an den Tisch geschraubt. Der Stick saß nun 100%ig fest und so konnte ich mit meinen 68 Jahren den „River Raid“-Rekord von 1.000.000 Punkten schaffen. Hellmut Engelmann, 4770 Soest

Im TM 3/84 zeigten Sie die Auf-nach weiteren Rekorden. Hier ist

einer: Bei „Q\*bert“ (Parker/Colco) habe ich 582.295 Punkte erreicht, wie auf dem beiliegenden Foto ersichtlich. Oliver Volz, 8500 Nürnberg

Zur Veröffentlichung in der Rubrik „Rekorde, Rekorde“ sende ich Ihnen zwei Beweisfotos zu, die zeigen, daß ich im Spiel „Pitfall!“ (Activision) 113.980 Punkte und bei „Centipede“ (Atari) 358.431 Punkte geholt habe. Dirk Jahn, 5650 Solingen 1

Super, wir gratulieren! Wir hoffen, daß diese Rekorde alle Spiel-Freaks motivieren. Und schicken Sie uns — bitte mit Foto — Ihre persönliche Bestleistung. Bis dahin üben, üben, üben... 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 —  
Karlststraße 26  
2000 Hamburg 76

# Wer gern auf Floppys ausflippt, ist hier richtig:

# Computercamp

## Ferienzentrum Schloß Dankern

Weitere Informationen über:  
Buchungsbüro  
Computercamp Ferienzentrum Schloß Dankern  
Holztierte 4 D  
2000 Hamburg 52  
Tel. (040) 82 79 42

### Unser „Programm“ überzeugt:

- das größte Freizeitangebot weit und breit. (Ob Sport, ob Hobby — hier findet jeder, was ihm gefällt.)
- kein Hotel, keine Jugendherberge, sondern ferienberechtigtes Wohnen in Ferienhäusern am See.
- spielerische und fachlich qualifizierte Beratung und Betreuung am Computer — und reichlich Zeit zum Programmieren!
- attraktive Pauschalangebote für die Ferien.

Buchungsbüro Computercamp Ferienzentrum Schloß Dankern, Holztierte 4 D, 2000 Hamburg 52

### Antwort-Coupon

je früher, desto besser... 5/84 TM

Bitte schicken Sie mir Informationen.

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_ Alter \_\_\_\_\_

besitze Computer Typ \_\_\_\_\_

# NEWS

## Mit der Bitte um

### Richtigstellung, ADAM!

„Was ist dran am ADAM?“ hatten wir in der letzten Ausgabe gefragt und uns prompt den Zorn des Hauses Coleco zugezogen, weil „einiges ja so nicht stimme“ und man uns ausdrücklich darauf aufmerksam gemacht habe, daß wir einen NTSC ADAM (also die amerikanische Ausgabe) zum Testen erhielten. In Ordnung, räumen wir diesen Platz zur Korrektur und stellen fest: 1. ADAM wird hier mit TÜV-geprüftem Trafo und VDE-abgenommener Stromversorgung angeboten. 2. Die Bedienungshandbücher werden in fließendem Deutsch beiliegen. 3. In der Version, die zur Auslieferung kommt, ist nach Angabe von Coleco eine Cassettenführung im Laufwerk enthalten. Na, bitte.

## ELAN ab Herbst

### in Deutschland

Die Münchner Firma Hegener & Glaser GmbH, bislang bekannt durch den Vertrieb der Mephisto Schachcomputer, hat sich die Alleinvertretung für den ELAN Computer gesichert. Laut Firmenauskunft wird die britische Produktserie im Herbst bei uns erhältlich sein. Der ELAN wurde bereits auf der diesjährigen CES in Las Vegas vorgestellt und erregte, nicht zuletzt wegen seines auffällig geschmackvollen Designs, großes Aufsehen. Daß dieser Computer jedoch mehr zu bieten hat, als sein ansprechendes Äußeres, beweisen die technischen Daten: Mikroprozessor Z 80 A, Video- und Audiochip, 64 K RAM (erweiterbar auf 4 M-Byte), 16 Grafikmodi, 256 Farben, 672 x 512 Bildpunkte, vier Tonkanäle, acht Oktaven, RGB-Anschluß, Textdarstellung 56 Zeilen à 84 Zeichen.

Hegener & Glaser beabsichtigt, vor Auslieferung des ELANs, noch einige Umbauten am Keyboard durchzuführen. So soll zum Beispiel der eingebaute Joystick durch Cursor-

steuerungstasten ersetzt und die Tastatur auf deutsche DIN-Norm umgestellt werden. BASIC und Textverarbeitungsprogramm sind bereits integriert. Ob sich dieses neue System auf dem deutschen Markt durchsetzen kann, wird nicht zuletzt vom Softwareangebot, das zur Zeit noch relativ gering ist, abhängen. Der Preis für den ELAN (mit 64 K RAM) ohne Peripheriegeräte wird voraussichtlich bei 1200 Mark liegen.

## Zwei Neue von

### Dynamics

Daß gute Software nicht unbedingt aus den USA oder Großbritannien importiert werden muß, dafür sind die beiden neuen Titel von Dynamics, die in deutschen Programmier-Küchen entstanden sind, ein hervorragender Beweis. In **Highway Duell** für Atari Computer geht es darum, ein spannendes Autorennen mit heiler Haut zu überstehen. Baustellen, Hindernisfahrzeuge und Energiesperren erschweren Ihnen und Ihrem Mitspieler das schnelle Rennen.

**Caissa**, der zweite neue Titel, ist ein Schachprogramm für den Commodore 64. Einer der Vorteile dieses Programmes ist, daß man die Züge auf Diskette oder Kassette abspeichern kann. Dadurch hat der Spieler die Möglichkeit, interessante Partien später noch einmal zurück zu verfolgen. Zeitvorgaben von vier Sekunden bis zu zehn Stunden lassen sich ebenso wie die Rücknahme einzelner Züge über Kommandos steuern.

## Diskettenlochen?

### Kein Problem!

Jeder Diskettenbesitzer kennt diese Probleme, wenn man eine doppelseitige Diskette lochen möchte, um auch die Kapazität der Rückseite zu nutzen. Was bislang nur mit Schere oder Papierlocher umständlich und

nicht immer ganz fachmännisch zu bewerkstelligen war, erledigt der Diskettenlocher von Dynamics mühelos. Erhältlich im Fachhandel für circa 30 Mark.



## Box für

### Videospiel-Cassetten

Für Ordnung bei den Videospiel-Cassetten sorgt die Spiel-Box von Wittner. Sie bietet Platz für zwölf Cassetten plus Spielanleitungen oder, durch Versetzen des Steckesatzes, sechzehn Cassetten ohne Anleitungen. Die Box wurde speziell für Atari VCS 2600 kompatible Spiele gefertigt, die auf diese Weise übersichtlich und staubgeschützt aufbewahrt werden können. Erhältlich zum Preis von 22 Mark (unverbindlich) bei Rudolf Wittner GmbH & Co., Postfach 1360, 7972 Isny

## Spielmacher gesucht!

(TM 4/84: Leserbrief)

Wir bieten seit über einem Jahr Spiele für verschiedene Computer an. Und zwar sind das Programme, an denen wir Copyrights besitzen, also keine importierte Software. Mit diesem Brief wollen wir nun alle die Leute auf uns aufmerksam machen, die gerne „Spielmacher“ werden würden. Zuerst einmal, was müssen Sie können?

Sie sollten fundierte Kenntnisse in der Assemblersprache des 6502, bzw. 6510 oder des Z 80 besitzen. Sie sollten weiterhin Ihren Computer besser als Ihre Hosentasche kennen, zum Beispiel Eigenheiten des Betriebssystems, Programmierung der Grafik, des Sounds usw. Als letztes aber müssen Sie jede Menge gute Einfälle für neue Spiele haben und müssen diese auch in ein Programm





# VIDEO-BURGER

## ★ präsentiert ★

Fordern Sie unsere kostenlosen Preislisten an.

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

Sofort lieferbar!

**TIGERVISION**

**Tigervision für Atari VCS 2600**  
Miner 2049er nur DM 89,--  
Polaris nur DM 89,--  
als Set zusammen nur DM 159,90  
Miner 2049er II nur DM 115,--

**PARKER**

**Parker für Atari VCS 2600**  
Death Star Battle nur DM 111,--  
Super Cobra nur DM 105,--  
Q\*Bert nur DM 109,--

**COLECO**

**Coleco für Coleco**  
CBS Grundkonsole nur DM 289,--  
ohne Kassette nur DM 79,50  
1 Super Action Controller nur DM 105,--  
Mr. Do!

**PARKER**

**Für Philips**  
Super Cobra nur DM 99,--  
Tutankham nur DM 99,--  
Popeye nur DM 99,--  
Q X Bert nur DM 99,--

**Unser Billigprogramm:**

**Für Mattel**  
Burgertime, Boxing, Shark Shark, Utopia,  
Tennis, Soccer, Bowling, Golf, Vectron,  
SafeCracker  
White Water  
Tropical Trouble und Dracula  
**je DM 49,--**

**ACTIVISION**

**Activision für Atari VCS 2600**  
Space Shuttle nur DM 105,--  
Enduro nur DM 105,--  
River Raid nur DM 89,--  
Decathlon nur DM 99,--

**für Coleco**

Amiga Powerstick DM 89,--

**Für Atari:**

Carnival, Mouse Trap, Venture, Gorf,  
Boxing, Skiing, Spider Fighter,  
Chopper Command, Seaquest,  
Plaque Affack, Ice Hockey,  
Megamania, Sky Jinks  
**je DM 48,--**

**COLECO**

**Coleco für Coleco**  
Rocky nur DM 128,--  
Pitstop nur DM 129,--  
Miner 2049er nur DM 159,--  
Jumpman jr. nur DM 139,--  
Time Pilot nur DM 89,90

Turbo-Rennfahrer-Cockpit  
mit Kassette Turbo nur DM 209,--

Atari Converter nur DM 219,--

Be's quest for Tires nur DM 149,--

Arcade Professional  
joystick DM 123,--

**Für Coleco:**

Mouse Trap + Cosmic Avenger  
im Set nur DM 115,--  
einzeln je Titel nur DM 59,--  
Zaxxon nur DM 99,--

**ACTIVISION**

**Für Atari VCS 2600**  
Hero je DM 105,--  
Pitfall II

Profitieren Sie vom  
24 Stunden  
Bestell-Service

Tel.: 07761/2855

Adresse: VIDEO BURGER · Inh. Bärbel Hubert · Schulhausstraße 40 · 7880 Bad Säckingen

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.  
Natürlich liefern wir auch alle anderen Kassetten der bekannten Hersteller zu den bekannt günstigen Preisen.

VORHER TELESPIEL-VERSAND

VORHER TELESPIEL-VERSAND

VORHER TELESPIEL-VERSAND

VORHER TELESPIEL-VERSAND

VORHER TELESPIEL-VERSAND

VORHER TELESPIEL-VERSAND

VORHER TELESPIEL-VERSAND

VORHER TELESPIEL-VERSAND

# NEWS

umsetzen können. An Hardware sollte Ihnen eines der folgenden Geräte zur Verfügung stehen: Commodore 64, Colour Genie, ZX Spectrum oder VZ 200.

Wenn alle diese Voraussetzungen erfüllt sind, und Sie ein interessantes Spiel gemacht haben, das Sie gerne kommerziell verwenden würden, können Sie sich an uns wenden. Wir prüfen Ihre Spiele, geben Ihnen eventuell Verbesserungsvorschläge und kaufen gute Programme zu einem angemessenen Honorar an.

Wir geben Ihnen aber auch gerne, falls Sie noch kein Spiel fertig haben, Tips und Ratschläge, wie Sie am schnellsten zum Erfolg kommen. Wenn Sie also den Wunsch haben, ein professioneller „Spielmacher“ zu werden, dann setzen Sie sich doch einmal mit uns in Verbindung.

Interessenten können sich an folgende Adresse wenden: Ralf M. Hübner, Verlag für Computertechnik, Mühlbachstraße 2, 5429 Marienfels/Ts., Tel.: 06772/7828.

## Tragbar:

## Der Apple IIc

Am 25. April präsentierte Apple den jüngsten Sproß der erfolgreichen Computerfamilie, den Apple IIc. Dieses neue Produkt, das hauptsächlich für den Einsatz im professionellen Bereich gedacht ist, wartet mit einigen vielversprechenden Merkmalen auf wie, 128 K RAM, 16 K ROM, integriertes Diskettenlaufwerk (143 K), deutsche Tastatur (QWERTZ), wahlweise 80- oder 40-Zeichendarstellung, höchste Bildschirmauflösung 590x192 Punkte, Applesoft Basic im ROM usw. Anders als beim Apple IIe, wo vor Anschluß zusätzlicher Peripheriegeräte das Gehäuse geöffnet werden muß, um entsprechende Karten einzustecken, zeigt sich der IIc „anwenderfreundlicher“. Anschlüsse für

ein zweites Laufwerk, Monitor, Fernseher, Maus, Drucker und Plotter sind bereits eingebaut und mit übersichtlichen Symbolen versehen. Das mitgelieferte Handbuch, sowie die Dienstprogramm-Diskette sollen die Arbeit mit dem Apple IIc problemlos gestalten. Laut Hersteller sind 90% der Apple II Programme kompatibel zum IIc. Das heißt, daß schon jetzt eine umfangreiche Software-Bibliothek für das neue Gerät zur Verfügung steht. Der Verkaufspreis für den Apple IIc liegt bei ca. 4.250 Mark.



## Es sind noch Plätze frei!

Wenn Sie noch nicht wissen, was Sie in den Sommerferien unternehmen werden und nicht auf den Computer verzichten wollen, sollten Sie sich beeilen. Im Computercamp Schloß Dankern sind für die Sommerzeit noch einige Plätze frei. Nach erfolgreichem Abschluß des Osterferien-Kurses, bei dem selbst das Wetter auf „freundlich“ programmiert wurde, erwartet Sie jetzt die Crew des Computercamps, um Ihnen mit Bit und Byte zur Seite zu stehen.

Wer bereits etwas Erfahrung am Computer gesammelt hat, der sollte sich an unserer Computer-Rallye beteiligen (näheres auf Seite 41). Als erster und zweiter Preis winken den glücklichen Gewinnern jeweils ein Aufenthalt unter dem Motto „Ferien und Lernen“ im Computercamp Dankern. Möchten Sie jedoch sichergehen, daß auch für Sie auf Schloß Dankern noch ein Platz frei ist, dann können Sie sich an folgende Adresse wenden: Buchungsbüro Computercamp Ferienzentrum Schloß Dankern, Holztwiete 4 D, 2000 Hamburg 52.

## leMatch-Teleg 1-Telegramm\* \*\*TeleMatch-1

Der Preis für Coleco Vision wurde vor wenigen Wochen merklich gesenkt. Die „heiße Kiste“, so der werbliche Aufmacher, ist nun für etwa 298 Mark zu haben, allerdings ohne Cassette. \* Tip, nicht nur für Sammler elektronischer Unterhaltungsgeräte: In verschiedenen Kaufhäusern gibt es im Zuge der Ausverkaufaktion das Vectrex-System zu Dumpingpreisen. \* Das gibt es auch: Gleich zwei deutsche Original-Computerspiele liegen auf Platz 3 bzw. Platz 6 der englischen Hitparade. Es sind Space Pilot für den Commodore 64 und Bongo für den VC 20 aus dem Hause Kingsoft. Herzlichen Glückwunsch den erfolgreichen Programmierern! \* Das jüngste Gerücht (noch zumindest!) aus dem Hause Atari: In den nächsten Wochen kommt ein... neues Videospielsystem auf den Markt. Und ein Bestseller wurde technisch verbessert. Was das wohl sein mag? \* Um bei Atari zu bleiben: Produktionsstätten in Kalifornien und Puerto Rico werden geschlossen. Künftig laufen Computer und Software im texanischen El Paso vom Band. \* Der Erfolg des IBM PC und die damit verbundene Software-Schwemme veranlaßt Olivetti nun ebenfalls, einen IBM-kompatiblen Computer auf den Markt zu bringen, der preislich deutlich niedriger liegen soll. \* Nolan Bushnell, als Videospieldarsteller oftmals apostrophiert, ist vom Pech verfolgt. Für sein Pizza Time Theatre, dessen Präsident er bis Februar dieses Jahres war, wurde Chapter 11 (etwa: Konkursantrag) eingeleitet. Die Abteilung Sente Technologies wird voraussichtlich von einer Bally-Tochter übernommen. \* Nach dem Strickmuster von „Dallas“ und „Denver Clan“ wertet die amerikanische Fernsehgesellschaft ABC-TV an einer Serie namens Midas Valley. Helden und Übeltäter dieser Soap Opera gehören durchweg ins Programmierer-, Computer- und Chip-Milieu. Unschwer ist zu erraten, wofür „Midas“ steht, oder? Ort der Handlung: Ein Tal in Kalifornien... \* Hyper Olympics, den Arkadenhit der letzten Wochen, wird es anlässlich der olympischen Sommerspiele als Atari-VCS-Version geben. Aus eben diesem Hause. \* Kaum glaublich, aber wahr: Fast 400 Computerzeitschriften im weitesten Sinne gibt es in den USA! \* Für Homecomputer wie Atari, VC 20, Commodore 64 sowie TI 99/4 A, ZX Spectrum und Coleco geeignet ist der neue ARCADE Joystick, den die Firma Eckard Begerow in 8428 Rohr für 79 Mark anbietet. Damit liegt genug Material für unseren nächsten Joystick-Test vor. \*





### Konkurrenz im eigenen Hause?

Der schon vor längerer Zeit angekündigte C264, wurde auf der Hannover Messe als Computer für Familie, Geschäft und Beruf vorgestellt. Laut Commodore ist er jedoch nicht als Konkurrenz zu dem bisherigen Erfolgsmodell C 64 gedacht.

Die vom C 64 bekannten selbst definierbaren Grafikelemente (Sprites), werden auf dem neuen Gerät nicht angeboten. Die wichtigsten technische Daten des C264: 64 K RAM, davon 60 K frei verfügbar für BASIC, 32 K ROM, hochauflösende Grafik, spezielle Cursor-Steuerungstasten, 121 Farbtöne, zwei Ton- und ein Rauschgenerator, serielle Schnittstelle, Video- und TV-Anschluß, sowie Audioschnittstelle. Programme wie zum Beispiel „Magic Desk“

können auf herkömmliche Weise von Modul oder Diskette geladen oder, sofern dieses bei der Bestellung des C 264 angegeben wird, in die Hardware eingebaut werden (integrierte Software).

### Fußball-Tele-Liga in Iserlohn

Wer behauptet, Computerspiele machen einsam, wird hier eines Besseren belehrt: Ernst Dellwig, Vater von zwei Kindern und selbst Fußballfan mit Spielerfahrung, gründete vor einigen Monaten die erste Fußball-Tele-Liga in Iserlohn. Hier können Computer-Spieler mit Köpchen und geschickter Hand um Tore, Punkte und Meisterehren spielen. Bei einem Match treten jeweils zwei Tele-Kicker gegeneinander an; die Punkte werden in Tabellen eingetragen. Um das Spielvergnügen möglichst realistisch zu gestalten, werden die Mitstreiter je nach Spiel-Niveau in zwei Ligen eingestuft. Wegen der zahlreichen Anfragen rief Ernst Dellwig zusätzlich noch eine Jugend-Liga ins Leben. Trainiert wird zweimal wöchentlich, jeweils montags und donnerstags am Bildschirm im Clubraum des Vereins.

Bleibt abzuwarten, wann die Gründung der ersten Bundes-Tele-Liga bekannt gegeben wird.

Interessenten können sich an folgende Adresse wenden: Ernst Dellwig, Bremsheide 109, 5860 Iserlohn, Tel.: 02371/30169

### Bally Wulff:

### Flippern und Zapfen

Was Neues in Sachen Flipper kommt aus dem Hause Bally Wulff. „Kings of Steel“, ein Flipper in nostalgischem Design mit kartenspielenden Rittern, behauptet sich in England und den USA bereits als Nr. 1 auf der Hitliste. Herausfordernde Spieldetails wie Überrollkontakte, mit denen man auf einen Schlag eine Freiquugel bekommt — dazu ist viel Fingerspitzengefühl notwendig — oder Prallkontakte, die hinter Targets versteckt sind, faszinieren bei diesem Spiel.



Auch mit dem neuen TV-Spielautomaten „Tapper“ hat sich Bally etwas Besonderes einfallen lassen. In der typischen Kneipen-Atmosphäre, die der Screen vermittelt, wird der Wirt vom Video Fan abgelöst und kann nun zur Abwechslung mal selber solange Bier zapfen, bis sich Blasen an den Fingern zeigen. Schnelligkeit ist das höchste Gebot bei diesem Spiel, denn die Gäste an den vier Theken wollen bedient sein und der Durst ist kaum zu stillen.

# ACTIVISION INFORMIERT

## Günstige Gelegenheiten solltet Ihr nutzen, aber Vorsicht:

Achtet darauf, daß Ihr an das europäische PAL-Fernsehsystem angepaßte PAL-Telespiel-Cassetten erhaltet. Für den kanadischen und amerikanischen Markt gefertigte NTSC-Telespiele bieten Euch nur einen Teil des Spielvergnügens, denn bei Betrieb mit PAL-Fernsehgeräten

...ist die Qualität der Graphik schlechter.

...sind die Farben verändert (grün erscheint z.B. als blau)

...kann das Fernsehbild „durchlaufen“ und läßt sich häufig nicht stabilisieren.

**Deshalb: Beim Kauf unbedingt auf den Hinweis „PAL“ oder „PAL/SECAM“ auf der Rückseite der Verpackung achten!**

Wir bringen Sie ins Spiel

**ACTIVISION**  
TELE-SPIELE

Im ARIOLA-Vertrieb

# Die beliebtesten Videospiele

## Top 20 Computer-Spiele

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (1)	Pole Position	Atari	Atari
2 (3)	Soccer	C 64	Commodore
3 (2)	Donkey Kong	Atari	Atari
4(10)	Dig Dug	Atari/C 64	Atarisoft
5 (4)	Zaxxon	Atari	Datasoft
6 (5)	Ft. Apocalypse	Atari/VC 20	Synapse
7 (7)	Parsec	TI 99 4/A	Texas Instruments
8(11)	U-Boat Com.	Atari/TI 99 4/A	Thorn EMI
9 (8)	Defender	Atari/C 64	Atarisoft
10(14)	Miner 2049er	Atari	Big Five
11 (6)	River Raid	Atari	Activision
12(20)	Joust	Atari	Atari
13 (9)	Centipede	Atari/C 64	Atarisoft
14(12)	Gorf	VC 20	Commodore
15(13)	Blue Max	Atari/C 64	Synapse
16 (—)	Quest For Tires	Atari/C 64	Sierra-On-Line
17 (—)	Shamus	Atari/C 64/ VC 20	Synapse/ HES
18 (—)	Juice	C 64	Tronix
19 (—)	Congo Bongo	Atari/C 64	SEGA
20 (—)	Blade Of Blackpool	Apple II/Atari	Sirius

## Top 20 VideoComputer Spiele

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1 (1)	Decathlon	Atari VCS	Activision
2 (3)	Space Shuttle	Atari VCS	Activision
3 (4)	Donkey Kong Jr.	ColecoVision	Coleco
4 (7)	Burger Time	Intellivision	Mattel
5 (9)	Enduro	Atari VCS	Activision
6 (5)	Zaxxon	ColecoVision	Coleco
7 (2)	Pole Position	Atari VCS	Atari
8 (8)	Death Star Battle	Atari VCS	Parker
9(10)	Q*Bert	Atari VCS/ColecoVision	Parker
10 (6)	Miner 2049er	Atari VCS	Tigervision
11 (—)	Fathom	Atari VCS/ColecoVision	Imagic
12 (—)	H.E.R.O.	Atari VCS	Activision
13(17)	Mr. Do!	ColecoVision	Coleco
14(19)	Treasure Of Tarmin	Intellivision	Mattel
15 (—)	Pitfall II	Atari VCS	Activision
16(13)	Lady Bug	ColecoVision	Coleco
17 (—)	Esc. f. t. Mindmaster	Atari VCS	Starpath
18(12)	River Raid	Atari VCS	Activision
19(20)	Dig Dug	Atari VCS	Atari
20(11)	Moon Patrol	Atari VCS	Atari

Ob es an dem teilweise fantastischen Wetter der letzten Wochen gelegen hat? Oder sollten viele der treuen Hitparaden-Wähler einfach Votums-müde geworden sein? Die Anzahl der Einsendungen, sprich: Stimmabgaben bei dieser Aktion lag bei knapp 2.000. Das ist eines der schlechtesten Ergebnisse seit Bestehen dieser Rubrik. Deshalb hier unsere herzliche Bitte: Machen Sie bei dieser Hitparade mit, die ja dokumentiert, welches Ihre beliebtesten Spiele sind. Darin besteht der wesentliche Unterschied zu den Verkaufs-Hitparaden, die in anderen Publikationen veröffentlicht werden. Unsere Bitte möchten wir verstärkt und besonders an die vielen Computer-Besitzer richten. Es ist auffällig, wie wenig der ganz neuen, dabei so perfekten Spiele für die verschiedenen Systeme nicht in der Hitparade vertreten sind. Helfen Sie, das zu ändern?

Damit zu einer Hitparaden-Erweiterung, die wir ab der nächsten Ausgabe vorgesehen haben: Künftig

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

## Top 10 TV-Automaten

Nr.	Spiel	Hersteller
1 (5)	Hyper Olympics	Konami
2 (2)	Pole Position	Namco/Atari
3 (3)	Xevious	Namco/Atari
4 (1)	Star Wars	Atari
5 (—)	Q*Bert	Gottlieb
6 (7)	Donkey Kong Jr.	Nintendo
7 (4)	Moon Patrol	IREM
8 (8)	Dragon's Lair	Cinematronics/ Starcom
9 (—)	Crystal Castles	Atari
10 (6)	Time Pilot	Konami/Atari

## Top 10 Video-Minispiele

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

# Spiele

**Mitmachen und gewinnen!**

sollen neben den Top 20 bzw. Top 10 der vier Spielgattungen die jeweiligen Top 10 der einzelnen Systeme vorgestellt werden. Und darüber hinaus ist die Rubrik „Die beliebtesten Programme“ vorgesehen, in der z. B. Grafik- und Musikprogramme enthalten sind.

Was es diesmal zu gewinnen gibt? Preise reichlich! Unter allen Einsendern verlosen wir zehn Joysticks „Competition Pro“ der Firma Dynamics, zehn Videospieldassetten, zehn Computer Programme sowie zehn Taschenbuchpakete im Gesamtwert von 3.000 Mark. Machen Sie also mit und senden Sie Ihre Favoriten auf einer ausreichend frankierten Postkarte (60 Pfennige) an uns. Einsendeschluß ist der 20. Juni 1984 (Datum des Poststempels). Viel Spaß und viel Glück!

**Herzlichen Glückwunsch,  
Sie haben gewonnen!**

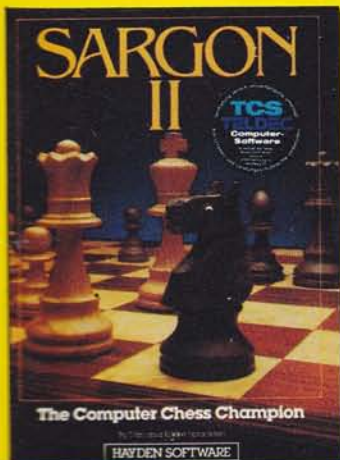
Andreas Adler, 7140 Ludwigsburg; Joachim Aggelidis, 1000 Berlin; Christa Albrecht, 8440 Straubing; Hans Angermund, 4050 Mönchengladbach; Andre Balzer, 6729 Wörth; Martin Beckers, 5120 Herzogenrath; Karsten Brandt, 4800 Bielefeld; Ronald Braun, 1000 Berlin; Helmut Brüssau, 1000 Berlin; Konstantin Christulakis, 4060 Viersen; Michael Dallaway, 4000 Düsseldorf; Gregor Duchalski, 4690 Herne; Ralf Erdmann, 1000 Berlin; Markus Funke, 8714 Wiesentheid; Stephan Goß, 4724 Wadersloh; Andreas Graf, 8000 München; Kirsten Hagenkötter, 5804 Herdecke; Stefan Heinz, 6203 Hochheim; Barbara Hey, 4150 Krefeld; Markus Honold, 8420 Kelheim; Eric Humrich, 4330 Mülheim; Ursula Jäger, 7526 Rheinsheim; Hartmut Justin, 6074 Rödermark; Peter Kahre, 4000 Düsseldorf; Heiko Klinkauf, 3504 Kaufungen; Andreas Krieb, 6307 Leihgestern; Markus Lang, 8500 Nürnberg; Andrea Leikert, 5374 Hellenthal; Thomas Link, 5401 Koblenz; Volker Mailland, 3000 Hannover; Thomas Mand, 5227 Roth; Frank Meyer, 2723 Scheeßel; Gunnar Müller, 2805 Stuhr; Stephan Müller, 4390 Gladbeck; Sven Mundt, 2000 Barsbüttel; Oliver Paul, 1000 Berlin; Rainer Revink, 4407 Emsdetten; Jörg Riess, 8500 Nürnberg; Harald Roßbach, 6054 Roggau; Peter Rupp, 8600 Bamberg; Jörg Schließer, 7000 Stuttgart; Dirk Schützenmeister, 3504 Kaufungen; Oliver Sehr, 6093 Flörsheim; Hans-Josef Sturm, 5357 Swisttal; Iris Thomann, 8990 Lindau; Bernd Wegner, 5900 Siegen; Irma Wengelnick, 4520 Melle; Marcus Wiebecke, 2104 Hamburg; Dirk Wittweg, 4802 Halle; Markus Wohlmacher, A - 4760 Raab.



## präsentiert: **STRATEGIE UND UNTERHALTUNG**

Hayden Software – führend bei Strategie-Computerspielen. Alle Programme erhältlich im Fachhandel und in den Fachabteilungen der Kaufhäuser.

**HAYDEN SOFTWARE**



### SARGON II

Das starke Computer-Schachprogramm. Schon jetzt ein Klassiker. Top 20 in den USA. Atari 400/800/600XL/800XL ■ ■ ■ Commodore 64 ■ ■ ■

### SARGON III

In den USA unter den 10 Top-Hits in den Computer-Charts. Apple II/Ile ■



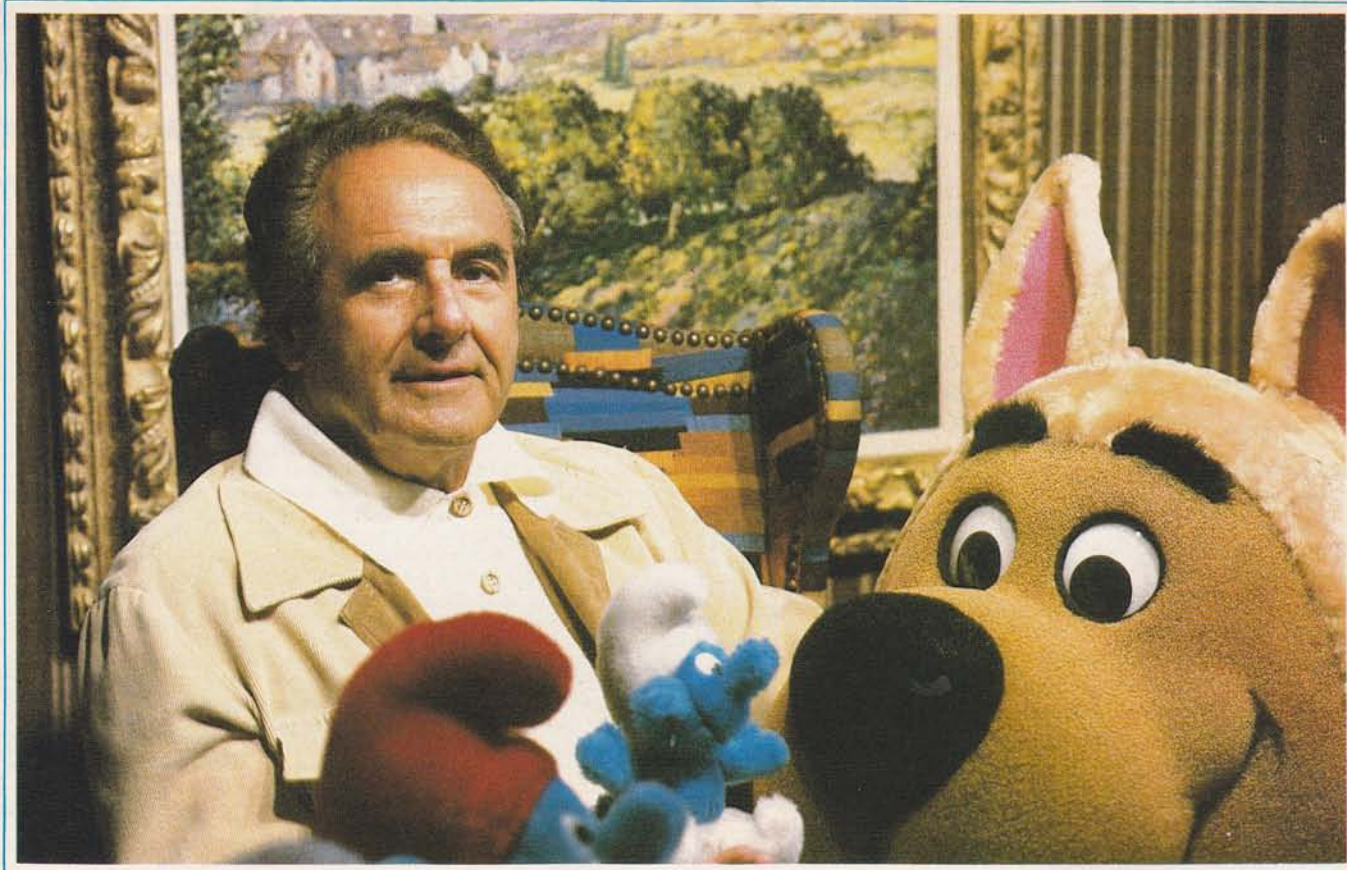
### GO

Das große Strategie-Spiel des großen Chinesen Shun. Wer schafft den Computer? Atari 400/800 ■ ■ ■ Atari 400/800/600XL/800XL ■ ■ ■ Apple II/Ile ■ ■ ■

### REVERSAL

Dieses Programm hat im ersten Mensch/Computer-Othello-Turnier gesiegt – 9 Spielstufen. Atari 400/800 ■ ■ ■ Atari 400/800/600XL/800XL ■ ■ ■ Apple II/Ile ■ ■ ■





## Pac-Man im Fernsehen

So wurde der Videospelstar zum Serienstar

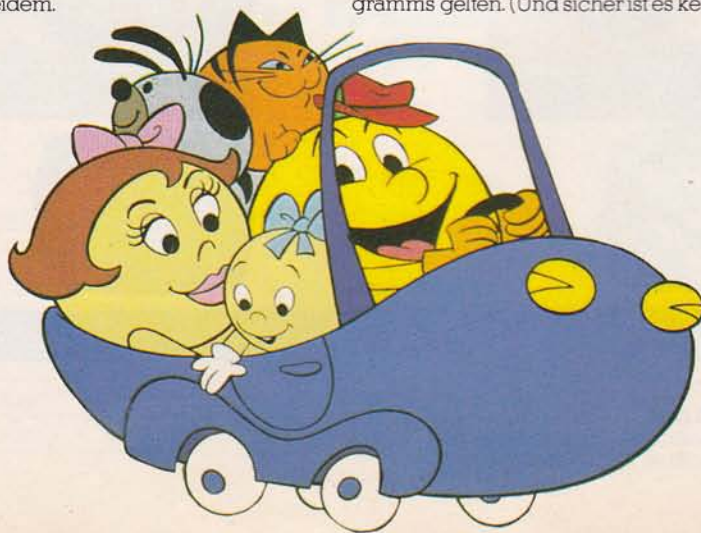
von GABE ESSOE

**S**eit P. T. Barnums Tagen, jenem Magier der Unterhaltung, dem weltberühmten Zirkusgründer, weiß fast jedes Kind, daß eine Person, die in irgendeinem beliebigen Bereich Außergewöhnliches leistet, ohne Schwierigkeiten ein Star im Show-Business werden kann. Das ist eine belegbare Tatsache. Nehmen wir z.B. Buffalo Bill Cody, jenen Grenzer, dessen Ausstrahlung (neben seinem langen blonden Haar) ihn zum Superstar einer Wild West Show machte. Oder, die Amerika-Freaks unter unseren Lesern wissen das, Hoot Gibson: Das ist jener Rodeo-Champion, der mit jedem Hollywood-Agenten ebensogut fertig wurde wie mit einem Brahman-Stier. Er wurde zum Star im Frühprogramm. Und wer kennt Johnny Weismüller nicht, den Mann, der mehrfach olympisches Gold im Schwimmen gewann, und zum König des Film-Dschungels wurde — als Tarzan? Noch heute ist sein Schrei in aller Ohren, selbst bei der jüngeren Generation, die diesen Tarzan lediglich vom Fernsehen kennt. Dergleichen Beispiele gibt es viele mehr.

Wer aber hätte je gedacht, daß ausgerech-

net Pac-Man, dieser Stromer der Videospel-Welt, nach Ende seiner Karriere eine neue auf dem Bildschirm beginnen würde, als Star seiner eigenen, gleichnamigen Sonnabend-Vormittag-Show. Klar, wir sprechen vom amerikanischen Fernsehen, was aber am Phänomen an sich nichts ändert. Es gehört schon einige Kreativität dazu, oder man muß ein ausgebuffter Mensch aus dem Show-Business sein, um sich das vorstellen zu können. Noch besser ist eine Kombination aus beidem.


Und eben dies ist hier der Fall: Die Leute, die für Pac-Mans Fernsehkarriere verantwortlich sind, vereinen in sich beide Qualitäten. Mehr noch: Sie waren und sind so etwas wie „Meilenstein-Setzer“ für die Branche, in der sie arbeiten, genau wie Pac-Man es im Automatengeschäft war. Von wem wir sprechen? Von Joe Barbera und Bill Hanna, den Gründern und Inhabern der Hanna-Barbera-Productions, die als Pioniere und Titanen des amerikanischen Sonnabend-Vormittags-Programms gelten. (Und sicher ist es kein Zufall,

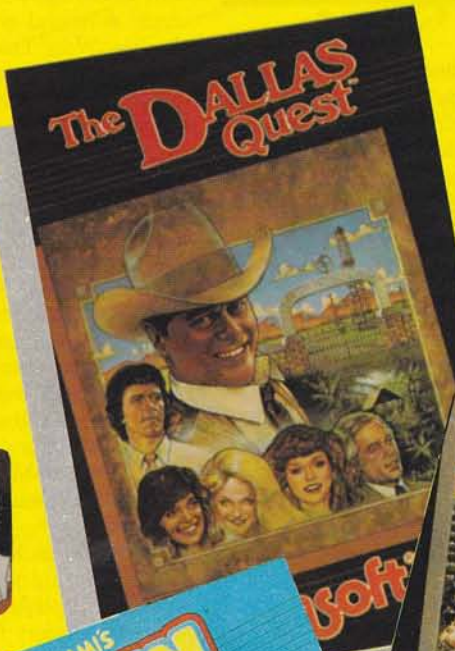


**DALLAS QUEST**

- die große Neuheit.  
Grafik/Text-Adventure.  
Schnellaufbauende  
Bilder. Spannend wie  
die bekannte TV-Serie  
Dallas

Commodore 64 

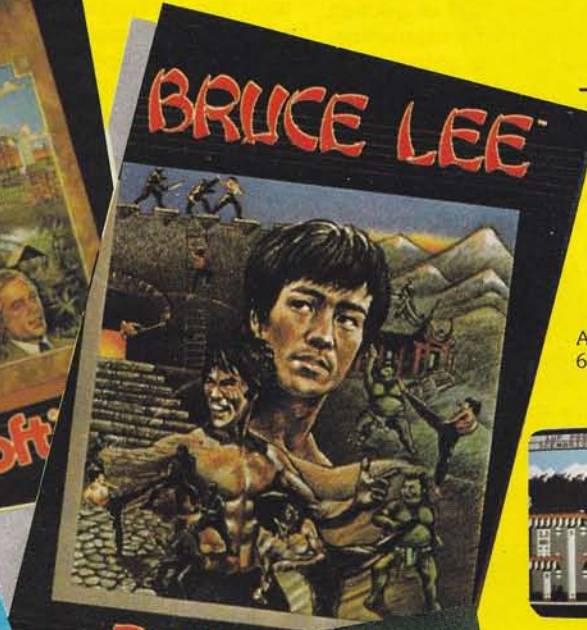
Atari 400/800/  
600XL/800XL   
ab August '84



**BRUCE LEE**

- die große Neuheit.  
Der große Meister  
der Selbstverteidigung  
hat viele Feinde.  
Abläufe wie im Film  
in unterschiedlichsten  
Szenarios. Spitze!!

Atari 400/800/  
600XL/800XL  



**POOYAN**

Der große Arka-  
den-Hit mit viel  
Action! Hungrige  
Wölfe gegen schlaue  
Schweinchen - wer ist  
besser?

Atari 400/800  
600XL/800XL    
Commodore 64    
Apple II/IIe  



 = Diskette  
 = Cassette

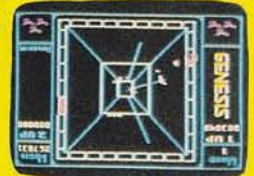
**Datasoft** - einer der weltweit führenden Programme-  
Macher mit immer neuen Spiele-Hits. Alle Programme  
erhältlich im Fachhandel und in den Fachabteilungen der  
Kaufhäuser.



**GENESIS**

- die große Neuheit.  
Mit all der Aktion des  
Arkaden-Hits. Die große  
Auseinandersetzung  
zwischen Skorpion  
und Spinnen.

Atari 400/800/  
600XL/800XL    
Commodore 64    
Apple II/IIe  



**Datasoft**®

daß viele ihrer Serien von deutschen Fernsehkanälen angekauft und gesendet werden).

Sie waren die einzigen, die im hart umkämpften Trickfilm-Geschäft langfristig mit Walt Disney mithalten und durchhalten konnten. Rückblickend auf die drei Jahrzehnte, die an die Substanz der meisten Trickfilm-Studios gingen, sieht die Hanna-Barbera-Bilanz bis heute gut aus: Allein sieben „Oscars“ gewann das Studio mit der „Tom und Jerry“-Serie, entwickelt für MGM. Dies ist insofern wichtig, als alle anderen auf Trickfilm spezialisierten Studios aus Kostengründen schließen mußten. Hanna-Barbera indes fanden eine kostengünstigere Produktionsform. Mit ihrer reduzierten Form der Animation verzichteten sie auf zeitraubende und damit kostenintensive Bewegungsdetails und Hintergründe. Damit schufen sie nicht nur neue Gestaltungswege, sondern begann eine neue Ära des Kinderprogramms.

Die Reihe der „Emmys“ (der „Fernseh-Oscars“) im Regal ist lang. Damit wurden Serien und Charaktere wie „Ruff and Reddy“, „Huckleberry Hound“, „Familie Feuerstein“ (übrigens die erste animierte Serie dieser Art) und

## PAC-MAN

„Scooby Doo“ prämiert. Wobei zu letzterem zu ergänzen wäre, daß diese Serie, seit zwölf Jahren im Programm, der Dauerbrenner unter den Zeichentrickserien im amerikanischen Fernsehprogramm ist. Weitere „Emmys“ gab es für Specials, bei denen Mischtechniken — Realfilm und Zeichentrick — verwendet wurden, so etwa bei „The New Adventures of Huckleberry Finn“ und „Jack and the Beanstalk“.

Hanna-Barberas neueste Schöpfung ist Pac-Man. Wie aber macht man aus einem Videospieldarsteller einen Zeichentrickfilm-Hit? Die „Pac-Man“ Show, die da allsamstäglich über den Sender geht, wird inzwischen als selbstverständlich angesehen. Aber sie überhaupt produzieren zu können — das ist eine andere Geschichte, und war alles andere als leicht. Das war, um in der Videospieldermi-

nologie zu bleiben, alles andere als ein „Ballerspiel“.

„Im Unterhaltungsgeschäft, speziell im Fernsehen, geht es nicht darum, mit den Kindern Schritt zu halten, sondern ihnen voraus zu sein“, erklärt Joe Barbera, der die Dinge realistisch sieht und anders als George Lucas, der „Star Wars“-Erschaffer, seinen Erfolg genießt. „Die Kinder von heute sind völlig anders als die, mit denen ich aufwuchs, die, mit denen ich bisher Erfolg hatte. Sie stecken voll in der Elektronik drin und sind mit der Computertechnik vertraut. Einem Vierjährigen das heute zeigen zu wollen, was wir in der Vergangenheit gebracht haben, mutet geradezu lächerlich an, da diese Generation viel weiter ist. Immer wieder höre ich die Verantwortlichen unserer Branche sagen, daß irgendetwas zu anspruchsvoll sei. Und darauf erwidere ich stets „Augenblick mal, bitte. Wären Sie so nett und würden das den Kindern mal selber sagen?“ Diese Kinder sind so gewitzt und so viel weiter, daß sie die alten Katz-und-Maus-Geschichten, die wir immer schon gemacht haben, herzlich wenig interessieren.“

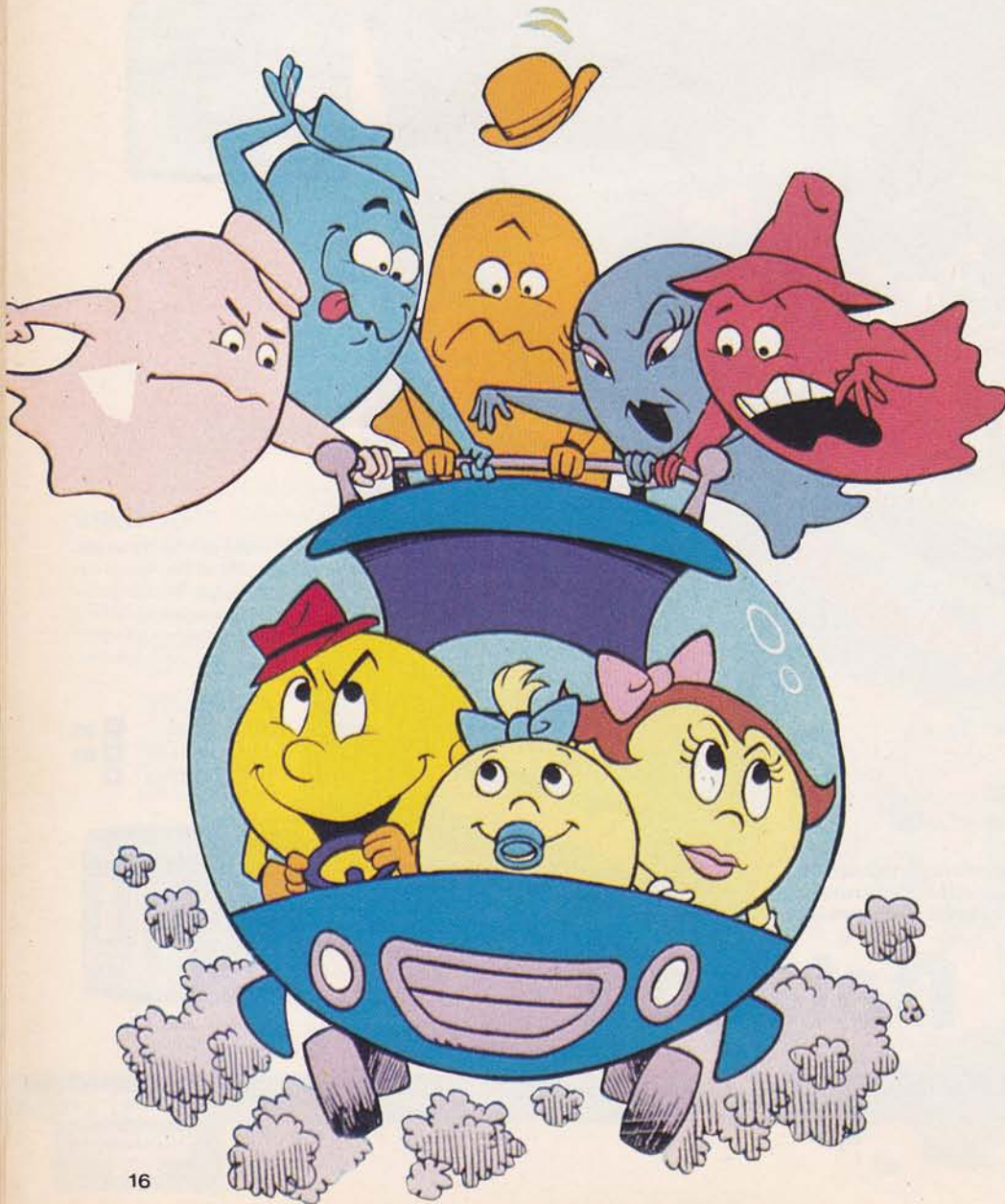
„Die elektronische Revolution hat unser Leben völlig auf den Kopf gestellt, und damit auch Form und Art der Unterhaltung grundlegend geändert. Als Folge dessen kommt hinzu, was ich eine „kürzere Auffassungsspanne“ bei Kindern nenne. Das Unterhaltungsangebot muß immer neu und spannend sein, weil Kinder eine so große Auswahlmöglichkeit haben. Und es sollte, um langfristig zu faszinieren, anders und aktuell sein, jetzt und heute geschehen.“

Womit wir bei Pac-Man wären.

Anläßlich eines Arbeitsgesprächs bei der amerikanischen ABC-Fernsehgesellschaft wurde vor zwei Jahren die Idee geboren, eine Trickfilmserie zu produzieren, die auf einem Videospieldarsteller basierte. „Pac-Man war der absolute Hit weltweit“, erinnert sich Barbera. „Und als der Name fiel, meinten die Fernsehleute: Ja, daran wären wir interessiert. Können Sie die Rechte bekommen?“ Und ich sagte: „Wir werden es versuchen.“

Hanna-Barbera nahmen umgehend die Verhandlungen mit dem Automatenhersteller Bally/Midway, der die Rechte für Pac-Man hat, auf. Die Lizenzgespräche zogen sich über Monate hin. Nachdem Bally/Midway zu der Überzeugung gelangt war, daß Hanna-Barbera die richtigen Leute für diese Arbeit seien, wollte man wissen, was denn mit der gelben Knabbergestalt passieren sollte. Genau an diesem Punkt begannen die Schwierigkeiten in einem Maße, wie man sie ja hinlänglich vom Automatenspiel her kennt. Etwa in dem Tempo, in dem sonst auf dem Bildschirm die Geister auftauchen.

„Da haben wir ein Videospieldarsteller mit Computergrafik und elektronischen Soundeffekten, also einen festgelegten Rahmen, eine Art Spielfläche, und nun muß der Held aus diesem Umfeld herausgenommen, in ein neu zu schaffendes gesetzt werden. Die Vorstellung der Rechteinhaber ging dahin, daß Pac-Man genauso umgesetzt werden sollte, wie im Automatenspiel. Mehr noch: Der gezeichnete Typ sollte exakt dem entsprechen, ▶







# Sechs Richtige für Ihren ZX Spectrum.

## Starfire

Was machen Sie als Kommandant des einzigen übriggebliebenen Raumschiffes der Erde angesichts aggressiver Außerirdischer, wenn Sie wissen, daß der Fortbestand der menschlichen Rasse von Ihnen abhängt? Eben! Zeigen Sie mal in Martyn Charles Davis „Starfire“ was Sie können und wie weit Sie kommen!



## Robber

Daß Verbrechen sich nicht bezahlt macht, wissen Sie sicher längst, oder? Na, dann lassen Sie sich doch überzeugen. Wir geben Ihnen die Chance, in bester Riffi-Manier den Bankraub des Jahrhunderts zu landen. Wenn Sie's wider Erwarten schaffen, können Sie sich bei Keith Mitchell für „Robber“ bedanken.



## Quetzalcoatl

An die Inka-Götter glauben Sie natürlich nicht! Sollten Sie aber. Denn hier werden Sie unmittelbar mit ihnen konfrontiert. Mit Tezcatlipoca, Quetzalcoatl, Tlaloc und Huitzilopochtli. Und all das nur, weil Sie als Archäologe einen Inka-Tempel zu finden hoffen. Gareth Briggs schrieb „Quetzalcoatl“, damit... aber finden Sie's doch selber raus!



## Lost

Da haben Sie den Salat. Allein auf einer Waldlichtung irgendwo in der Wildnis. Ringsum Berge. Ihre Vorräte reichen nur noch für fünf Tage. Was das im Klartext heißt? Sie sind verlorren. Es sei denn, es gelingt Ihnen, John Hunts Programm zu schlagen. Und damit zu beweisen, daß Sie nicht „Lost“ sind.



## The Island

Herzlichen Glückwunsch! Sie wissen also von dieser Insel, auf der der Piratenschatz versteckt ist. Aber glauben Sie ernsthaft, die Sache sei so einfach: Hin-fahren, Schatz einsacken und dann in Saus und Braus leben? „The Island“ erwartet Sie. Von Martyn Charles Davis programmiert.



## Ghost Town

Ein schneller Colt hilft hier in „Ghost Town“ gar nichts. Oder meinen Sie, Gold ließe sich mit blauen Bohnen finden? Sehen Sie! Also benutzen Sie Ihr Köpfchen, und sehen Sie zu, was man aus dieser Situation in der völlig verlassenen Geisterstadt (programmiert von John Pickford) machen kann.



Abenteuerspiele von Virgin. Eine Klasse besser für den ZX Spectrum. Und preiswert dazu. Eine Herausforderung an Sie. Pro Langspielspaß nur 32 Mark. Wo's sowas gibt? Klar, bei **TeleMatch**  
**Abt: DIRECT SOFT**

Ausschneiden und senden an: **TeleMatch**,  
**Abt: DIRECT SOFT, Karlstraße 26, 2000 Hamburg 76**

# JA!

Senden Sie mir die folgenden **Virgin Games** für meinen ZX Spectrum zum Originalpreis von DM 32,- (Porto und Verpackung inklusive). Der Gesamtbetrag von DM... liegt als V-Scheck bei/wird auf Ihr Postscheckkonto Hamburg 826 90 - 207, Stichwort: Direct Soft überwiesen.

- Hiermit bestelle ich
- Anzahl
- ..... à DM 32,-
- ..... à DM 32,-
- ..... à DM 32,-
- ..... à DM 32,-
- ..... à DM 32,-
- ..... à DM 32,-
- ..... DM Gesamtbetrag

Absender: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Straße, Nr.: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

Titel

STARFIRE

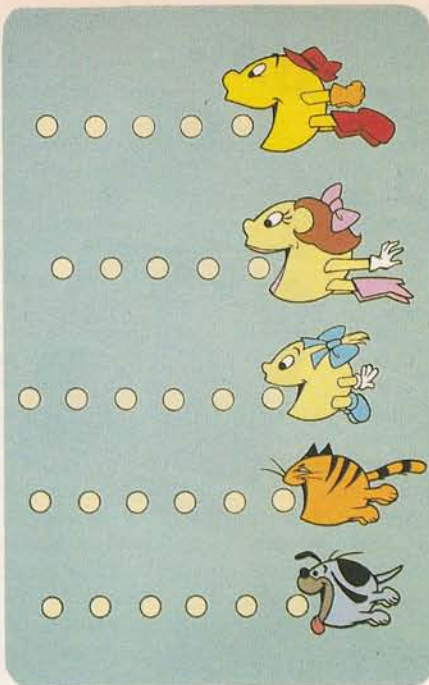
ROBBER

THE ISLAND

QUETZALCOATL

LOST

GHOST TOWN



Die Pac-Familie kann's nicht lassen

was auf die Gehäusewände gemalt ist. Dazu war nach Vorstellung der Bally/Midway-Leute eine entsprechende Umsetzung der anderen Charaktere erforderlich. Wir machten darauf aufmerksam, daß dies nicht möglich sei, da die Charaktere in ihrer Typologie zu begrenzt seien, zu wenig kreativen Spielraum böten, und schließlich, daß sie irgendwie antiquiert wirkten. Die Reaktion war folglich Ärger. „Wie können Sie es wagen, so etwas zu sagen?“ Wir argumentierten, daß die Charaktere mediengerecht umgesetzt, eben adaptiert werden müßten, damit sie eine Fortsetzungsserie tragen könnten und so sowohl für uns und das Fernsehen als auch für Bally/Midway entsprechend wirksam agierten. Schließlich hatten wir den

# PAC-MAN

Wünschen aller Beteiligten gerecht zu werden.

„Nachdem die rechtliche Seite geklärt war, wurden wir erst einmal von ganz offizieller Seite abgeblockt, nämlich von der F.C.C. Das ist so eine Art freiwilliger Selbstkontrolle, die speziell die Aus- und Durchführung kommerzieller Sendungen mit Argusaugen überwacht. Ihre Vorschriften sind besonders dann streng, wenn es um Fernsehshows geht, die auf Produkten basieren, die im Markt sind. Ähnelt eine solche Sendung zu sehr dem Original, wird sie von der F.C.C. als Werbesendung eingestuft. Eben das galt es zu vermeiden.“

Barbera erinnert sich lachend an die ganze Entwicklung. „Nachdem klar war, daß wir Pac-Man produzieren würden, bestand unsere Aufgabe zunächst einmal darin, nicht Pac-Man zu machen. Das Problem, das wir zu lösen hatten, war, eine mit dem Spiel identische Show zu entwickeln, die sich dennoch grundlegend vom eigentlichen Automatenenspiel unterschied; eben so, daß sie nicht als Werbesendung betrachtet werden könnte. Jede, auch die kleinste Spur von Kommerzialität war zu unterbinden. So gingen wir an.“

„Wir konnten nicht einmal die Sound-Effekte einsetzen, die ins Hirn jedes Pac-Man-Spielers eingegraben sind. Auch hier mußten wir eine völlig andere Lösung finden, um den Ruch der Werbung gar nicht erst entstehen zu lassen. Woraus ersichtlich ist, wie einfach unsere Aufgabe von Anfang an war.“

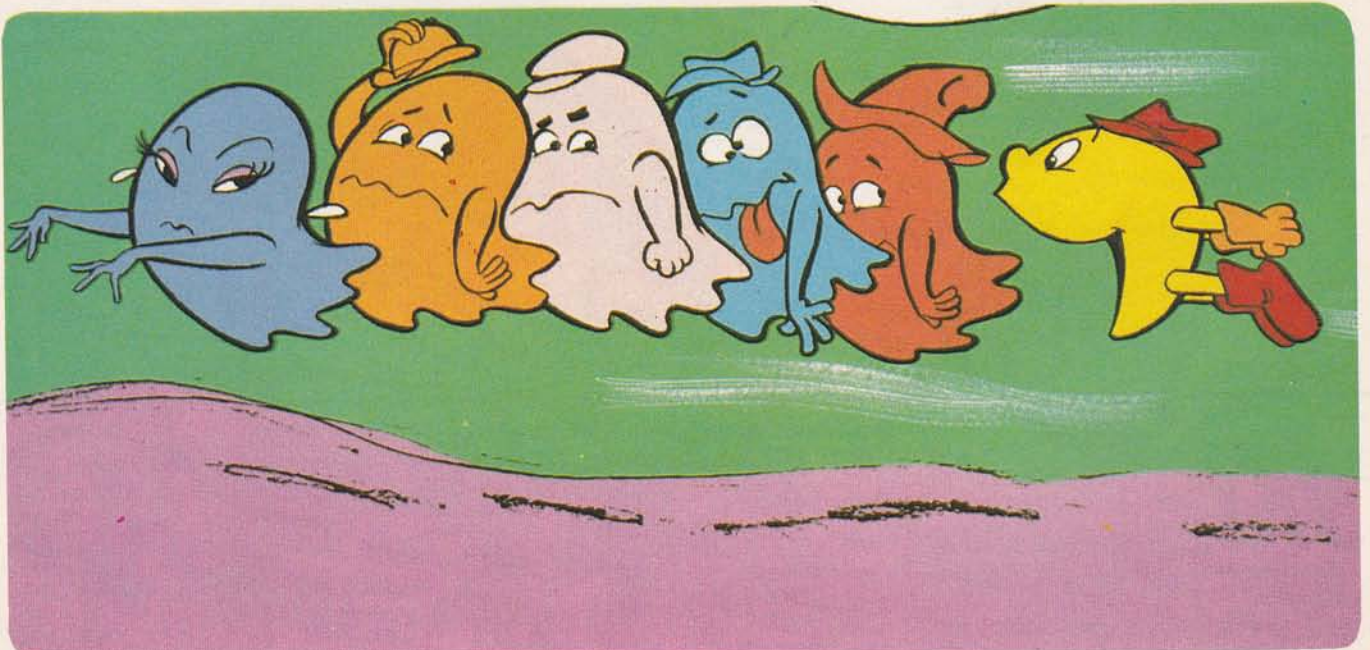
Aber nicht allein die Auflagen der F.C.C. und



Mezmaron verzaubert die Pacs

der Lizenzinhaber grenzten die kreative Arbeit stark ein. Die Fernsehanstalt ABC hat eigene Produktionsrichtlinien. Und die sind streng.

„Darin gibt es das Kapitel 'Network's Program and Practices', fährt Barbera heiter fort. „Und das besagt, daß wir auf dem Bildschirm nicht zeigen dürfen, wie Charaktere einander fressen. Das nämlich sei zu brutal. Was also tun, wodoch gerade dieses Fressen die Kernhandlung des Spiels ist? Wir mußten also einen neuen Weg des 'Verzehrens' finden, so daß der Eindruck von Brutalität, Kannibalismus oder Grausamkeit nicht entstehen konnte. Naheliegend war die Verwendung von Zauberei. Und so tauchten beim Schlucken jedesmal kleine Blasen auf.“



Inky, Blinky und Konsorten haben auch im Trickfilm keine Chance gegen den gelben Knabberer

Anschließend sind die Akteure dann wieder völlig heil hergestellt. So wirken sie auch nicht menschlich."

Die eigentliche Arbeit an der Show begann mit der Entwicklung der Charaktere.

„Zunächst werden die 'Darsteller' an sich entwickelt, so, wie sie auf dem Bildschirm aussehen sollen. Wir schufen Mr. Pac-Man, eine Ms. Pac-Man, außerdem ein Baby Pac, ein Baby Pop-Pac, ein Kitty Pac und den Rest der Sippe."

„Dann begannen wir, eine völlig neuartige

filmserie liegt in der Persönlichkeit der handelnden Charaktere. Wie aber bringt man Persönlichkeit in ein rundes, gelbes, elektronisch fressendes, grafisch abstraktes Etwas? „Stehen die Charaktere unter dem Gesichtspunkt Gestaltung erst einmal fest, werden sie mit Stimmen ausgestattet. Dazu holt man alle möglichen Leute heran, um ihre Stimmen zu testen", erläutert Barbera. „Und das dauert eben so lange, bis man eine geeignete Stimme gefunden hat. Mr. Pac-Man wird selbstverständlich von Marty Ingels gespro-

Mr. Pac-Man Charakter und Persönlichkeit. Wie gesagt, Erfolg oder Nichterfolg einer Trickfilmserie hängen mindestens zur Hälfte von der Wahl der richtigen Stimme ab."

Die ersten Folgen der Serie wurden denn auch prompt ein Hit für ABC. Und selbstverständlich auch für Hanna-Barbera. Im Videospiegelgeschäft indes, läuft *Pac-Man* zwangsläufig längst nicht mehr so erfolgreich. Wen wundert's in Anbetracht der zahllosen neuen Videospiele, die alle vermarktet werden? Die *Pac-Man*-Verkäufe sind gesunken.



*Barbera glaubt, daß die Pac-Man-Serie sich trotz des Videospieleüberangebots halten wird*

Pac-Man-Welt zu kreieren, mit Gebäuden und Bäumen. Da die Charaktere ja rund sind, entschieden wir uns für runde Gebäude mit gerundeten Eingängen. Wir entwarfen ihre Nahrung und bauten in die Show ein, was man 'Stress Faktor' nennen könnte, um eine ständige Spannung ins Geschehen zu bringen. Die Geister aus dem Spiel wurden ebenfalls integriert. In der Show lassen wir sie als Gehilfen des Schurken auftreten, den wir ergänzend entwickelten. Ihr Ziel ist einfach, an Pac-Mans Nahrung, die Krafttabletten, zu gelangen, die ihm seine Stärke geben. Im Originalspiel gibt es bekanntlich noch eine Reihe elektronischer Gimmicks, Bonuselemente. Auf diese haben wir aber in unserer Adaption verzichtet. Summa summarum glauben wir, daß uns eine unterhaltsame, spannende, zugleich eigenständige Fernsehserie gelungen ist, die typischen Züge des Spieles dabei aber erhalten blieben."

Das Geheimnis für den Erfolg einer Trick-

chen, mit dem wir seit Jahren sehr intensiv und erfolgreich zusammenarbeiten."

„Der Erfolg einer Stimme hängt davon ab, ob man ihr gerne zuhört, ob sie einen zum Lachen bringt, ob sie irgendwie witzig oder originell ist. Damit steht und fällt auch eine Trickserie. Als wir uns Stimmen anhörten und die Fernsehleute dabei waren, ließ ich einfach ein Tonband mit jeder Menge Stimmproben laufen, ohne daß ich die Namen der Sprecher bekanntgab. Alle fragten, als Martys Stimme erklang, wer das sei und wollten mehr wissen, aber ich ließ das Band weiterlaufen. Nachdem wir durch waren, sagte jemand 'Lassen Sie uns noch einmal diese Stimme da hören.' Ich wußte, hätte ich ihnen vorher gesagt, daß Marty Ingles der Sprecher sei, wäre vor ihrem geistigen Auge sofort Martys Bild entstanden. Und dies wäre die ganze Zeit so geblieben. Marty beherrscht seine Stimme perfekt und ist ungeheuer wandlungsfähig. Dazu wirkt seine Stimme stets witzig. Und eben diese Stimme verleiht

„Ich weiß nicht, warum man das nicht vorhergesehen hat", überlegt Barbera. „Einleitend erwähnte ich ja bereits, wie es um die Aufmerksamkeit, das Interesse von Kindern heute, bestellt ist. Eine sehr kurze Zeitspanne bleibt nur. Das Besondere bei *Pac-Man* war: Er kam als erster seiner Art. Sicher eine solide Basis, ein Meilenstein, aber nicht genug, um von Dauer zu sein. Überlegen Sie nur, wieviele neue Videospiele entwickelt wurden, mit denen Kinder gefesselt werden sollten. Ich habe eine Menge dieser neuen Spiele gesehen, ich kann sie nicht einmal beschreiben, aber *Pac-Man* kennt und versteht jeder. Das ist der Unterschied."

„Sieht man sich die langen Reihen von Videoautomaten in einer Spielhalle aber genauer an, dann zeigt sich, daß es kaum Unterschiede gibt. Das Problem mit den Videoautomaten ist mit dem im Trickfilmgeschehen identisch: Wie hält man sein Publikum bei der Stange?"



**E**s war einmal — so fangen alle Märchen an. Daß die folgende Geschichte kein Märchen, sondern harte Realität ist, das wurde dem Betroffenen mit einem Schlag bewußt — aber leider erst zu spät. Also, es war einmal ein junger Mann, der hatte eine tolle Idee: Warum soll ich eigentlich mein liebes Geld für teure Software ausgeben, wenn ich sie auch auf andere Art — quasi durch die Hintertür — bekommen kann? Außerdem ist es sowieso zwingend, mein Taschengeld aufzubessern. Nun könnte ich doch die kopierten Programme wieder

## Software-Kriminalität

### nur ein Kavaliersdelikt?

duplizieren und somit meinen lieben Mitbürgern, die genau wie ich zwar das neuste „Computerfutter“ haben möchten, aber dieses nicht teuer erstehen wollen, gegen ein geringes Entgelt verkaufen.

Gedacht, getan! Der erste Schritt war, die Kleinanzeigen in Computermagazinen zu studieren und Adressen anzuschreiben, die Programme für ungewöhnlich niedrige Preise anbieten. Für diese Korrespondenz benutzte unser schlauer Junge eine Deckadresse und zwar die eines Freundes. Nach Eintreffen der bestellten Ware erschien die eigene Anzeige in einer Computerzeitschrift, in der die riesige Auswahl an superbilliger, aktueller Atari-Software angekündigt wurde (Preise ab 0,50 Mark !!!).

Nachdem die ersten Startschwierigkeiten überwunden waren, lief das Geschäft erwartungsgemäß auf vollen Touren. Es lief sogar so gut, daß der besagte „Jungunternehmer“ ab September '83 im Monat zwischen 500 und 1000 Disketten einkaufen mußte, — bei der Abnahmemenge räumten die Diskettenlieferanten natürlich Sonderkonditionen ein — um seine Kunden in vollem Umfang zu beliefern. Diese bezahlten ihre Ware entweder per Postscheckkonto oder Vorkasse. Leider unterliefen ihm jedoch bei der Abwicklung der Geschäfte einige Fehler. Einige der Programme wurden fehlerhaft kopiert; Kunden warteten vergeblich auf ihre im Voraus bezahlte Software. Außerdem verlor er mit der Zeit den Überblick über die vielen Programmanfragen.

Was zwangsläufig folgte, waren Anzeigen bei der Polizei, mit denen die unzufriedenen Kunden ihrem Ärger Luft machten. Die zuständige Abteilung für Wirtschaftsdelikte leitete daraufhin die sich häufenden Anschuldigungen an eine Spezialabteilung der Kripo, die sich ausschließlich mit Urheberrechtsverletzungen und Software-Kriminalität beschäftigt.



Plötzlich passierte, womit der 19-jährige rege Geschäftsmann selbst in seinen kühnsten Träumen nicht gerechnet hatte: Die Kripo kam ins Haus und konfiszierte alles, was mit seinen zweifelhaften Geschäften in irgendeiner Weise im Zusammenhang stand.

Ergebnis der ganzen Aktion: Sichergestellt wurden vier prall gefüllte Ordner mit Anfragen von Kunden, 200 Disketten mit insgesamt 2000 kopierten Programmen, 570 Kundenadressen auf Floppy usw. Seine umfangreiche Programmbibliothek enthielt nicht nur die gesamte Atari-Spielpalette, sondern auch die weitaus teurere Buchhaltungs- und Kalkulationssoftware. 80 % der Kundenanfragen bezogen sich übrigens auf Commodore 64 Programme, die er gerade in sein

Angebot aufnehmen wollte. Auf seine Computer, sowie die sonstige Hardware wird Mr. XY in der nächsten Zeit wohl ebenfalls verzichten müssen. Auch die zweite Diskettenstation, die sich gerade in Reparatur befindet — welches Gerät hält schon solche Dauerbelastung aus! — wird er wohl so schnell nicht wiedersehen.

Das Strafmaß für den Verkauf von kopierter Software ist verhältnismäßig gering — maximal ein Jahr. Obwohl damit zweifelstfrei der Copyright-Schutz verletzt wurde, ist die Rechtslage noch nicht eindeutig geklärt. Im Gegensatz zum Verkauf von kopierten Büchern, Schallplatten und Videofilmen, werden Programme von den Gerichten nicht in der Form als „geistiges Gut“



Aktuelle Super-Software zu Dumpingpreisen! Diese Anzeigen kennt jeder, der Computermagazine durchblättert. Daß es sich dabei nicht um legale Angebote handelt, dürfte auch dem Naivsten klar sein. Welche Folgen diese Urheberrechtsverletzungen für die zumeist sehr jungen Anbieter, sowie die Programmkäufer nach sich ziehen, dazu unser Bericht.

Von ELKE LEIBINGER

betrachtet. Warum das so ist, wo doch gerade für eine Programmerstellung und damit die verbundene Ideenumsetzung, Werbung usw. ein hohes Maß an Arbeit, Zeit und Geld investiert werden muß, ist mir schleierhaft. Man darf gespannt sein, ob und in welcher Form sich die Rechtssprechung, angesichts der ständig zunehmenden Computer-Kriminalität ändern wird.

Aber zurück zu Mr. XY. In Bezug auf die eben angesprochenen Punkte und seine bisher reine Weste, wird er wahrscheinlich vom Kadi nicht allzuviel Böses zu erwarten haben. Allerdings wird sich das Finanzamt in bewährter Weise jetzt sehr intensiv mit seinen Einnahmen beschäftigen. Und das wird teuer!

Außerdem gilt er ab jetzt als vorbestraft, bei Wiederholungsfällen in dieser oder ähnlicher Form, kann er nicht mehr mit der Gnade der Richter rechnen. Der Eintrag im Strafregister der Kripo wird auch für seinen beruflichen Werdegang unangenehme Folgen haben. Angenommen, er möchte in ferner Zukunft ein eigenes Gewerbe anmelden, so wird es aufgrund der Eintragung zu nicht unerheblichen Schwierigkeiten beim Gewerbeaufsichtsamt kommen. Sind sich die zumeist Jugendlichen beim Beginn des oftmals noch harmlos startenden „Cracker-Sports,“ frei nach dem Motto: wie schnell schaff ich die Schutzroutine?, dieser Konsequenzen eigentlich bewußt?

Erschwerend kommt bei Mr. XY hinzu, daß

bei der Hausdurchsuchung ein ganzer Stapel von gedruckten Mahnschreiben sicher gestellt wurde, die nur aus Termingründen noch nicht verschickt worden waren. In diesem Schreiben werden die Lieferanten der kopierten Programme unter Androhung von Strafe darauf hingewiesen, daß sie ihre Software nun nicht weiter anbieten dürfen. Und das alles, weil besagter Mr. XY beabsichtigt, den Vertrieb der Kopien ausschließlich für sich zu reservieren. Dabei hat er jedoch nicht berücksichtigt, daß es sich hierbei um Nötigung handelt, die natürlich strafrechtlich verfolgt und ein weiteres Nachspiel für ihn haben wird.

Selbst in den Computerabteilungen der Kaufhäuser verbreitet sich das Kopier-Phänomen zusehens. Da kann man Jugendliche beobachten, die ganz ungeniert vor den Augen der Öffentlichkeit, eine Diskette nach der anderen auf ihre mitgebrachten Datenträger überspielen. Hier resignieren selbst Kaufhausdedektive, da die jungen Spezialisten den Kopiervorgang innerhalb weniger Sekunden bewerkstelligen und das oftmals Computer-unwissende Personal, in den meisten Fällen überhaupt nicht merkt, was da eigentlich vor sich geht.

Es verbleibt also die Frage, ob es sich in diesem oder ähnlichen Fällen wirklich nur um ein Kavaliersdelikt handelt, wie diese Art von „Software-Distribution“ oft bezeichnet wird oder ob es sich hierbei nicht ganz simpel um eine Straftat im üblichen Sinne handelt. Bedenkt man dabei, daß den Software-Anbietern allein während der sechsmonatigen Aktionszeit dieses jungen Mannes, ein Schaden von weit über 23 Millionen — natürlich nur, wenn die Programme zum legalen Verkaufspreis erstanden worden wären — zugefügt wurde, dann erübrigt sich diese Frage von vornherein.

Zugegeben, daß Software in Deutschland nicht gerade preisgünstig angeboten wird. Deshalb sind Überlegungen, die begehrte Ware auf anderen Wegen zu erstehen, auch gut nachvollziehbar. Das rechtfertigt jedoch nicht, daß sich Dritte an dieser Situation bereichern, denn die praktizieren das Geschäft ja nicht, um ein gutes Werk zu tun, sondern um schlicht und ergreifend Geld ohne Vorinvestitionen zu verdienen. Der Kunde, der sich übrigens beim Kauf von Raubkopien der Hehlerei schuldig macht, erhält dann als Ergebnis eine Programmkopie — selbstverständlich ohne Bedienungsanleitung — die oftmals nicht lauffähig ist.

Daß manche Software-Häuser daraus Konsequenzen ziehen und sich überlegen, ob es überhaupt noch rentabel ist, Programme zu distribuieren, die eventuell schon vor Erscheinen auf dem deutschen Markt als Raubkopien aus den USA im Umlauf sind, ist naheliegend.

Da sich eindeutige Parallelen zur Videofilm-Kriminalität ziehen lassen, auch hier hat das Kopieren einmal in kleinem Umfang angefangen, ist es zwingend, einen ähnlichen Dachverband für die Wahrung der Interessen aller Softwarehersteller- und Vertrieber zu gründen. Wie uns bekannt wurde, wird das in absehbarer Zeit auch passieren.

Vor einiger Zeit schrieb ich, Besitzer eines Atari 600 XL, an eine in einer anderen Computer-Zeitschrift veröffentlichte Adresse, um Informationen über Programme für Atari Computer zu erhalten. Es verging eine ganze Zeit, bis ich schließlich einen Brief — mit dem Vermerk Gebühr zahlt Empfänger — erhielt, in dem ich, obwohl der Computerausdruck nur lächerlich kurze Informationen beinhaltete, ein in Ihrer Zeitschrift veröffentlichtes Listing entdeckte. Und zwar zum Preis von fünf Mark zuzüglich sechs Mark Nachnahmegebühr. Es handelte sich dabei um das Programm „Jettop“.

Guido Treißl, Erpel

Wieder einmal haben Sie, mit dem Bericht „Raubkopien“, bewiesen, daß Sie nur die Interessen der Hersteller vertreten. In Ihrem Bericht wird verschwiegen, daß die Software-Hersteller viel zu hohe Preise für ihre Software verlangen.

Ich, als Schüler und Home-Computer-Besitzer, kann es mir nicht leisten, ein Spielprogramm für über 100 Mark zu kaufen. Aus diesem Grund muß ich mir die Software anderwärtig besorgen. Beispiele dazu finden Sie in Ihrem Bericht.

Außerdem glaube ich nicht, daß die Software-Hersteller großen Verlust machen würden, wenn Sie ein realistisch-denkendes Management besäßen. Die Spielprogramm-Vertreiber versuchen doch im allgemeinen,

## TeleMatch Diskussion

### Thema: Raubkopien

ihre Ware an Jugendlichen zu verkaufen. Nach meinen eigenen Erfahrungen haben jedoch gerade Jugendliche nicht genügend Taschengeld, um diese Spiele zu erwerben. Die Industrie sollte, um nicht noch mehr Verlust zu machen, die Preise erheblich senken. Der Produktionspreis für Spiele dürfte nicht so hoch liegen, wie ihn die Hersteller angeben. Eine Kassette oder Diskette kostet nicht mehr als fünf Mark. Abzüglich Steuern und Stromkosten ist der Rest Gewinn für Produzent und Programmierer.

Falls sie weiterhin die Spiele für teures Geld verkaufen wollen, müssen sie ihre Produktion entsprechend der Nachfrage ausrichten. Selbst wenn die Hersteller nur 1000 Stück verkaufen, würden sie noch Profit erzielen. Außerdem können die Programmierer stolz auf ihre Arbeit sein und mit einem guten Spiel weltberühmt werden.

Winnie Halkriek, Berlin

Ich möchte auch zu Ihrem Report über Raubkopien Stellung nehmen. Die Hersteller klagen natürlich zu Recht über die vielen Kopierer und die damit verbundenen Kosten. Andererseits sind die Preise für Software so hoch, daß sich kein normaler Jugendlicher alle seine Programme „legal“ kaufen kann. Wenn diese nur circa 40 bis 60 Mark und nicht 100 bis 170 Mark kosten würden, einige Programme werden sogar für 400 Mark verkauft, könnten viel mehr Computerbesitzer die Software legal erwerben. Aber 160 Mark gegenüber zehn Mark — würden Sie da nein sagen?! N.N.

Name und Anschrift sind der Redaktion bekannt.

Die Software-Firmen geben den Programmierern meistens eine einmalige Abfindung für ihr Spiel. Ab diesem Zeitpunkt verdienen nur noch die Firmen und der Designer kann keinerlei Ansprüche mehr geltend machen. Mit Computerprogrammen werden Milliarden an Umsätzen gemacht und wenn jemand mal beim Kopieren erwischt wird, gibt es gleich ein Riesentheater um diese paar Mark. Der Gewinn, den die Firmen erzielen, beträgt an die 400%. Da die Programme für so extrem hohe Preise verkauft werden, muß es ja ganz einfach Kopierer geben! Ich bin der Meinung, die Preispolitik der Software-Firmen macht die Jugendlichen erst zu Kriminellen. Das mußte ich mal loswerden!!

Jens Grischow, 2152 Horneburg

### (K)eine Videospiele-Revolution:

## Die Copy Cart

Unser Bericht über den „Duplikator“ hatte einigen Staub — und Diskussionen — aufgewirbelt bzw. entfacht. Als zweites Kopiergerät zur Herstellung kostengünstiger Videospiele (nur für den privaten Gebrauch) wird seit geraumer Zeit die sogenannte „Copy Cart“ angeboten. Was es damit auf sich hat und in wieweit sich der Aufwand lohnt, erfahren Sie hier

Programmieren, Löschen, dann wieder programmieren — Videospiele für Pfennigbeträge. So steht's auf der Bedienungsanleitung. Und daran ist einiges dran. Zum Beispiel das mit den Pfennigbeträgen. Erforderlich für die Inbetriebnahme des kleinen elektronischen Wunderwerks Made in Taiwan sind a) eine 9-Volt-Zelle für den VGR (Video Game Recorder) und b) drei Babyzellen à 1,5 Volt für die eigentliche Copy Cart. Das Set ist, von der beigefügten „VIDCO“ Demo-Spielcassette abgesehen, damit bereits komplett.

Simpel die Handhabung: Die Original-Cas-

sette wird in den entsprechend gekennzeichneten Schacht (Game Cart) des VGR gesteckt, danach die Copy Cart in den so benannten Schlitz am anderen Ende gesteckt. Ein Druck auf den rechteckigen, roten Knopf des VGR, und das LED daneben leuchtet sekundenlang auf. Erlischt es, bedeutet das: Kopie gemacht. Nun wird zunächst die Copy Cart aus dem Slot gezogen, dann die Original Spielcassette. Und dann der große Augenblick: Einführen der Copy Cart in den Modulschacht des Atari VCS und „Power On“...

Tatsächlich, wir konnten uns mehrfach davon überzeugen, kommt eine exakte Kopie des Demo-Spiels auf den Schirm. Zugestehen wird auch ein neutraler Beobachter, daß es sich dabei um ein vergleichsweise einfaches Spiel (vielleicht zwei, vielleicht drei K.ROM) handelt. Im Laufe der Testwochen gelang es uns, so ziemlich alles an VCS-kompatiblen Spielen zu kopieren, was es auf dem Markt gibt. Perfekt in jeder Hinsicht. Mit der kleinen, aber wesentlichen Einschränkung, die wir bereits beim „Duplikator“-Test machen mußten: Kopierbar sind überwiegend nur Uraltprogramme, die es für besagte „Bruchteile von Pfennigen“ ohnehin zu kaufen gibt. Und auch die nicht einmal generell!

So ist z. B. **Asteroids** kopierbar, **Missile Command** aber nicht. Die legendären **Space Invaders** sind auf die Copy Cart zu bringen, doch weder **Pole Position** noch **Fathom**

lassen sich kopieren. Die Reihe der Beispiele ist beliebig fortsetzbar.

Bleibt wiederum die Frage nach dem „Lohnt sich das?“ bei einem Cirkapreis dieser Videospiele-Kopiermaschine von 200 bis 250 Mark. Fassen wir auch hier zusammen:

1. Mit der Copy Cart sind nur Atari-kompatible Cassetten kopierbar und von diesen nur ein Bruchteil.
2. Der Copy Cart-Besitzer bekommt nirgendwo einen Hinweis, welche Programme er kopieren kann.
3. Die Preis-Leistungs-Relation scheint uns nicht vertretbar, da die meisten der kopierbaren Cassetten aus Back-Katalogen stammen bzw. programmiertechnisch überholt sind.
4. Der Faktor Copyright-Verletzung spielt, anders als beim Duplikator eine untergeordnete Rolle, da wohl kaum ein Besitzer des Geräts auf die (einzeln nicht erhältliche) „Karte“ verzichten wollen wird.

Unsere Empfehlung: Vergessen Sie das Ding, es sei denn, Sie möchten Ihre Videospielezubehör-Sammlung um einen überflüssigen Gegenstand erweitern. Und allen denen ins Stammbuch geschrieben, die meinten, feststellen zu müssen, wir bezögen die Position der Hersteller: Wem, bitte, ist denn mit dem Erwerb eines solchen Gerätes gedient? Dem Hersteller bzw. Importeur. Und wer ärgert sich? Sie, weil Sie viel Geld für Nichts zum Fenster rausgeworfen haben. Punktum!

# Der Telespielversand mit den absoluten Superpreisen

1 Satz Drehregler **45,-**

Standard Joystick für Atari **35,-**

**Sonderaktion für Atari VCS 2600**  
Action Force von Parker  
+ 1 Satz Drehregler nur **79,-**

Kaboom von Activision + 1 Satz Drehregler nur **89,-**

Star Wars Jedi Arena von Parker + 1 Satz Drehregler nur **79,-**

\*\*\*\*\*

## ACTIVISION

für Atari VCS 2600

Free Way **39,-**

Boxing **49,-**

Skiing **49,-**

Tennis **49,-**

Ice Hockey **49,-**

Grand Prix **49,-**

Spider Fighter **49,-**

Seaquest **49,-**

Oink **49,-**

Plaque Attack **49,-**

Star Master **49,-**

Chopper Command **49,-**

Frost Bite **89,-**

Decathlon **99,-**

H.E.R.O. **99,-**

Pitfall II **109,-**

für Coleco

Pitfall! **109,-**

River Raid **109,-**

Beam Rider **109,-**

\*\*\*\*\*

K-tel Double Ender **59,-**



4 verschiedene Spiele für nur **99,-**

- K-tel Double Ender
- Fire Fighter
- Riddle of the Sphinx

\*\*\*\*\*



für Mattel

Swords & Serpents **49,-**

Safe Cracker **49,-**

Beauty & the beast **49,-**

Tropic Trouble **49,-**

Micro Surgeon **49,-**



INTELLIVISION Sirius TIGERVISION Telesys



SPECTRAVISION

DYNAMICS

ACTIVISION ATARI CBS COLECO VISIOTT COMMAVID

Prospekt anfordern!

Prinzenstr. 2 ★ 3000 Hannover 1 ★ ☎ 321414

## Neu im Programm:

Software für alle gängigen Computer wie z.B. Commodore VC 20, VC 64, für Atari 600 XL, 800 XL, Texas Instruments TI 99, TI 99/4A, Apple II, Apple IIe etc.



## 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

Natürlich haben wir auch alle neuen Cassetten im Programm. Rufen Sie uns an!



# Heimcomputer oder

CompuMate macht Ihre Atari VCS-Konsole zum Heimcomputer! Ob dieser Werbespruch den Tatsachen entspricht und welche Möglichkeiten sich mit dem Universum CompuMate bieten, darüber mehr im folgenden Bericht.

Von ELKE LEIBINGER

**E**s klingt verlockend, für ganze 198 Mark plus vorhandener Atari VCS Konsole einen vollwertigen, mit 1.75 K RAM ausgestatteten Heimcomputer zu besitzen. Ob man die so ausgerüstete Konsole jedoch als vollwertigen Computer bezeichnen kann, darüber kamen mir schon beim Auspacken erhebliche Zweifel. Nicht zuletzt wegen der zahlreichen Leseranfragen, haben wir das Gerät einmal genauer unter die Lupe genommen.

Aufbau und Anschluß des Ausbau-Moduls sind denkbar einfach. Das Keyboard, ausgerüstet mit einer Folientastatur, wird auf die Konsole gelegt, der Computer-Anschluß in den Cartridgegeschacht gesteckt, zwei Stecker an die Joystick-Buchsen angeschlossen, fertig. Die Stromversorgung führt über die Atari Konsole. Also, Power on und auf den Bildschirm erscheint COMPUMATE OK, akustisch von der Melodie „Twinkle Twinkle Little Star“ untermalt.

Drückt man die Tasten FUNC und M (Music), kann man entweder die vier gespeicherten Melodien abspielen lassen oder mit Hilfe der zwei Tonkanäle selbst Musik komponieren. Dafür stehen 15 verschiedene Tasten zur Verfügung. Ein kleiner Pfeil zeigt an, auf welchem der beiden Kanäle die eingegebenen Töne ausgegeben und wenn gewünscht, gespeichert werden. Außerdem kann man Zeitwerte für die einzelnen Noten, sowie das Tempo, in dem die Tonfolge wiedergegeben werden soll, selbst bestimmen. Die Tasten J und K bewirken, daß die Melodien in Orgel- bzw. Klavierklang ertönen — so steht's zumindest im Handbuch. Um eine Ähnlichkeit mit dem Klangvolumen dieser edlen Instrumente feststellen zu können, muß man seine Phantasie allerdings enorm strapazieren. Eine Mundharmonica kann ja schließlich auch keine Harfentöne erzeugen!

Nachdem ich also das Kapitel „Musik“ abgeschlossen hatte, wandte ich mich den Grafikmöglichkeiten der CompuMate zu. Die beiden gespeicherten Testbilder vermitteln einen schnellen Einblick über Darstellungsart und Bildschirmauflösung. Jeder, der sich bereits von den Grafikmöglichkeiten eines „richtigen“ Computers überzeugen konnte, dem wird schon allein der Hinweis zur Auflö-



sung 40x40 genug sagen. Mit anderen Worten: auf diesem Gerät lassen sich nur extrem grobgezeichnete Bilder erstellen.

Zum Wechseln der Hintergrundfarbe und der Zeichnung steht eine Palette mit zehn verschiedenen Farben zur Verfügung. Diese werden mit der Tastenkombination DRAW, FUNC und der entsprechenden Farb-Zahl angesprochen. Drückt man aus Versehen FUNC und DRAW gleichzeitig, dann streikt die CompuMate und läßt sich nur durch erneutes Ein- und Ausschalten, bei dem folglich der Speicher gelöscht wird, wieder verschöner. Gleiches passiert übrigens auch bei einigen anderen Tastenkombinationen. Als extrem störend empfinde ich ebenfalls, daß speziell im Grafik- und Musikprogramm, bei jedem Tastendruck ein kurzes Flackern über den Bildschirm huscht.

So weit, so gut!? Wie aber steht's mit den

Programmiermöglichkeiten in BASIC? Auf 25 der mehrfach belegten Tasten, sind die zur Verfügung stehenden Befehle gelegt. Das hat zwar den Vorteil, daß die Anweisungen nicht Buchstabe für Buchstabe eingetippt werden müssen, aber mit nur 25 BASIC-Befehlen kann man halt nicht allzuviel anfangen. Irritierend ist auch, daß nur ganze zwölf Zeichen in eine Zeile passen; ist der Befehl länger, so werden die restlichen Zeichen in den darunterliegenden Zeilen dargestellt. Die maximale Befehlslänge umfaßt 49 Zeichen, wobei zu beachten ist, daß jeweils nur ein Kommando pro Zeile verarbeitet werden kann.

Die Cursorsteuerungstasten wurden ausschließlich für den Grafik-Mode definiert.



# er Spielzeug?



Aufnahmetaste und anschließendem Betätigen der FUNC- und SAVE Tasten, wird der Speicherinhalt auf Kassette übertragen. Während dieser Zeit flackert der Bildschirm und stellt im besten „Absturz-Manier“ farbige Streifen dar. Zu meiner Überraschung meldete sich CompuMate nach Abschluß des Speichervorganges jedoch wieder betriebsbereit. Aber der Ärger sollte nicht ausbleiben! Das anschließende Laden des Programmes gestaltete sich als unmöglich — CompuMate weigerte sich standhaft, den Befehlen Folge zu leisten und reagierte nur noch auf POWER OFF.

Fazit: Für diejenigen, die BASIC nur ganz oberflächlich angehen und nicht mehr als 200 Mark investieren möchten, ist die Anschaffung der Universum CompuMate sicherlich eine Überlegung wert. Illusionen, damit einen mit anderen Produkten vergleichbaren Computer zu besitzen, sollte man sich jedoch nicht hingeben. Bleibt abzuwägen, ob Sie nicht lieber ein paar hundert Mark mehr für ein ausbaufähiges System anlegen sollten, für das auch fertige Software angeboten wird.

Denn für viele endet der ersehnte Einstieg in die Welt der Computerei bei einem Gerät, das nicht ihren Erwartungen entspricht. Und das ihnen somit den Geschmack auf ausgereifte Systeme verdirbt, da die negativen Erfahrungen allzusehr verallgemeinert werden.



Im Programm-Mode sind die Editiermöglichkeiten sehr begrenzt. Hier müssen Tippfehler entweder durch Löschen der ganzen Zeile oder aber rückwärts Zeichen für Zeichen korrigiert werden.

Für die Eingabe von Strings stehen nur ganze zehn festdefinierte Stringvariablen zur Verfügung. Die restlichen Buchstaben des Alphabets sind für numerische Variablen reserviert.

Das beigelegte Bedienungshft enthält die Kurz-Erklärungen der einzelnen BASIC-Be-

fehle, sowie die Anleitungen zum Anschluß der CompuMate und des Kassettenrekorders.

Die auf der CompuMate generierten Melodien, Bilder oder BASIC-Programme lassen sich mit einem handelsüblichen Kassettenrekorder speichern. Zu diesem Zweck wird die Tastatur durch das mitgelieferte Kabel mit Kopfhörer- und Mikrophonbuchse des Rekorders verbunden. Nach Drücken der

## Activision

### Es darf weiter- gespielt werden

... auf der Atari- wie der Coleco-Konsole. Und es macht immer noch Freude mit diesen Programmen, die Hartmut Huff für Sie testete

#### BEAMRIDER

(Activision / Coleco Vision)

##### Randale im Raum

„Sie sind der Reiter der Strahlen, der weitbekannte **Beamrider**, und müssen den Sperrschild, der die Erde umgibt, beseitigen. Die einzelnen Sektoren sind von gegnerischen Wachschniffen geschützt — also Vorsicht!“ Mit diesen Worten wird die Bedienungsanleitung zu Activisions *Beamrider* eingeleitet. Mal wieder ein Weltraumspiel, wie es scheint.

Nun, wer da gemeint haben mag, den Programmierern gingen die Ideen aus, wenn es sich um Weltraumspiele handelt, wird mit dieser neuen Cassette eines Besseren belehrt. Schießen heißt zwar die Devise auch hier, aber gekonntes Ausweichen und blitzschnelle Reaktion zuvor sind Voraussetzung dafür. Denn das ist neu und eben anders bei *Beamrider*, neben anderen Elementen.

In allen Spielphasen befinden wir uns mit unserem *Beamrider* am unteren Rand eines Gitter-, besser Strahlennetzes (daher auch der Name der Cassette), auf dem Gegner unterschiedlicher Art entlangfahren. Ufo-ähnliche, weiße Gebilde gleiten zunächst relativ langsam, dann immer schneller werdend dem Bildschirmrand entgegen, weichen seitlich aus und gleiten an unserem mit einem sogenannten „Laserlasso“ ausgerüsteten Lichtschiff (oder wie man das Gebilde sonst nennen mag) vorbei, falls es nicht zur verhängnisvollen Kollision kommt, die der Spieler zu verantworten hat.

Im Gefolge bzw. als Vorhut der Ufos tauchen, ebenfalls auf den Linien gleitend, unterschiedliche, ziemlich abstrakte Gebilde auf, deren Tempo sich im Spielverlauf stets steigert. Dabei werden die Gebilde, in der Anlei- tung als „Blockerschiff“, „blauer Angreifer“ usw. bezeichnet, immer zahlreicher. Die Aufgabe des Spielers in den „Sektor“ genannten Runden besteht darin, pro Sektor 15 gegnerische Schiffe zu zerstören und anschließend das schutzlose Wachschniff mittels Torpedo zu eliminieren. Pro Runde stehen nur drei Torpedos zur Verfügung. Überlegter Umgang damit ist empfehlenswert. Die erwähnten Laserlassos wirken nicht bei allen Gegnern. Eine entsprechende Tabelle in der Bedienungsanleitung gibt Übersicht über

die Verwundbarkeit der einzelnen Flugkörper der insgesamt 16 Sektoren.

Den bewußten Pfiff bekommt dieses Spiel trotz oder gerade wegen des relativ hohen grafischen Abstraktionsgrades durch das rasche Spieltempo und die Vielzahl der bewegten Objekte. Schön dabei, daß bis zu vier Spieler sich abwechselnd am Joystick messen können. Ansonsten: Allenfalls guter Durchschnitt.

Computerspieler werden von *Beamrider* sicher entfernt an das Electronic Arts-Programm **Axis Assassin** erinnert.

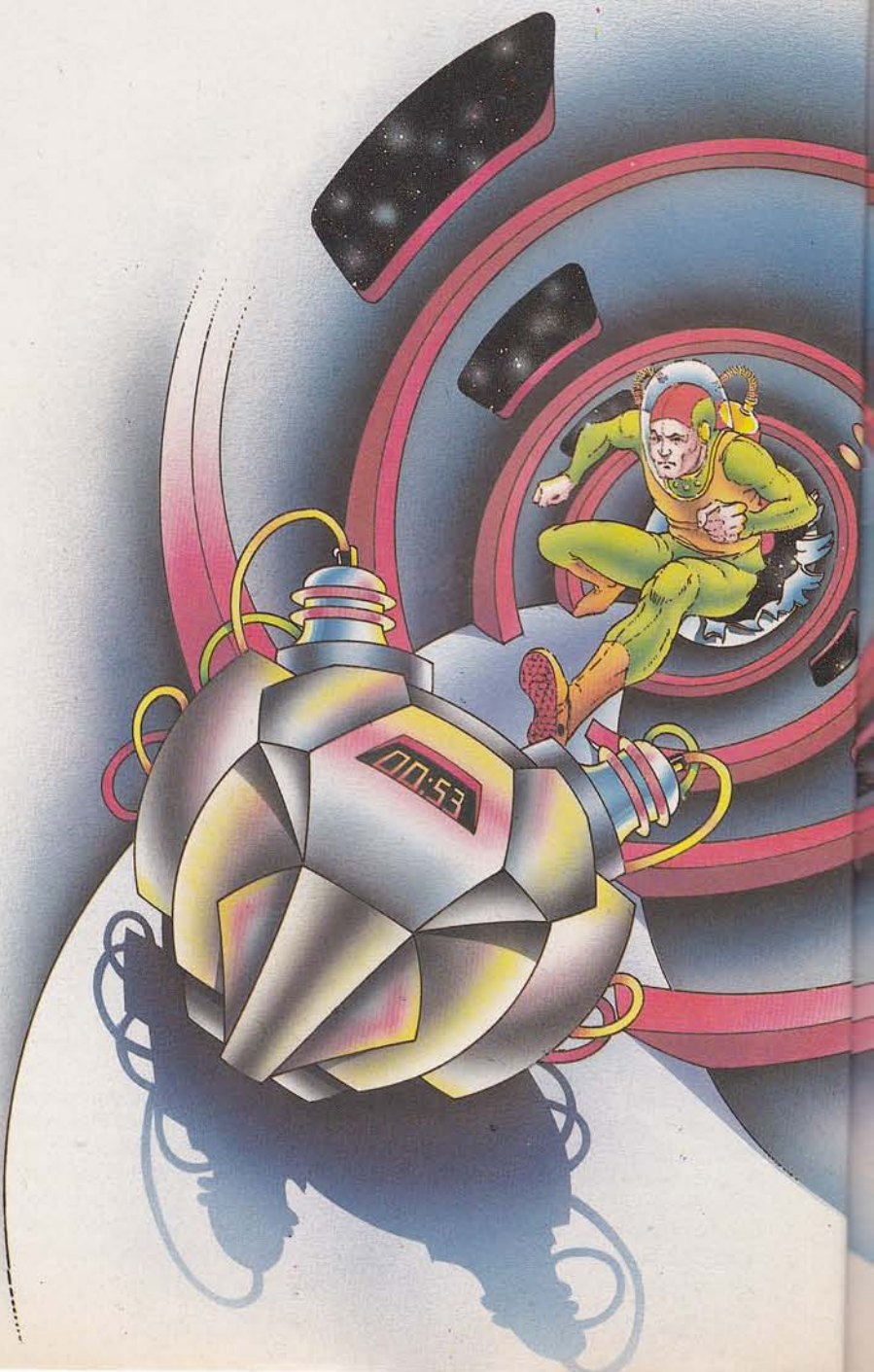
#### Harry ist wieder da!

(Activision / Atari VCS)

##### PITFALL II

##### Lost Caverns

Wo gibt es schon ein „Fortsetzung folgt“ im Videospiegelgeschehen? Gut: Da kam für Intellivision der zweite Teil von **Tron**, und Imagic schaffte indirekt eine Fortsetzung von **Atlantis** mit **Cosmic Arc**. Colecos **Schlumpfe** feierten **Schlumpfinchens Geburtstag**. Das war's bisher. Nun gab es da eine sehr erfolgreiche Cassette, an denen Videofreunde sich nicht satt spielen konnten, **Pitfall!** Ein



Programm, das förmlich nach einer Fortsetzung verlangte. Und eben die liegt nun vor. Bei **Pitfall II** ist, abgesehen vom Titelhelden „Pitfall Harry“, alles ganz anders. Denn es geht nicht nur nach links oder rechts (falls es im Spielgeschehen dort überhaupt weitergeht!), sondern vornehmlich nach oben und unten. Da klettern wir Leitern herauf und herunter, lassen Harry unterirdische Seen durchschwimmen, über Wasserfälle gleiten, fliegen gar mittels Ballon über Abgründe oder rennen einfach, was die Beine hergeben. Punkte, gleich 4.000, gibt es von Anfang an. Das Punktekonto wächst oder schrumpft abhängig von der Aktion. Doch der Reihe nach.

Es darf gerettet werden, in den „trügerischen, unterirdischen Höhlen in Peru“ (Anleitungszitat). Harrys Nichte Rhonda nämlich, nebst Schmusekatze Quickclaw. Daß nebenbei sowohl der sogenannte Raj Diamant als auch die „Steinzeitratte“ zu finden sind versteht sich für einen Abenteuerer vom Schlage Harrys wohl von selbst. Dazu bedarf es einiger Ausdauer, denn — sagte ich nicht, daß alles ganz anders ist? *Pitfall II* kann man spielen a) bis die maximal 199.000 Punkte erreicht sind oder b) Harrys Punktekonto erschöpft ist. Was bedeutet: Kann Harry irgendwo in der Unterwelt einer Gefahr nicht ausweichen (ob Fledermaus, Aal, Skorpion oder etwa Frosch am Höhleneingang), wird er lediglich an den zuletzt unbeschadet erreichten Ausgangsort, markiert durch ein rotes Kreuz, zurückteleportiert! Geschieht das an ein und derselben Stelle mehrfach hintereinander, frustriert das nicht wenig, da der Punktestand ständig schrumpft. Da kann man Goldbarren finden, so oft man will!

Andererseits hat dieses Teleportieren seine Vorteile: Entsprechende Ausdauer vorausgesetzt, kommt man nach einigen Spielstunden ans Ziel bzw. löst die vier gestellten Aufgaben erfolgreich. Ein Zeitlimit gibt es nämlich nicht!



Erprobte *Pitfall*-Spieler werden dieses Programm selbstredend strategisch angehen, mit Lageplan und eingezeichneten Hindernissen und Gefahrenpunkten. Woraus ersichtlich ist, daß die Tüfler und Knobler etwas zu tun bekommen. Beträchtlich mehr allerdings als bei der ersten Cassette mit den „nur“ 256 Bildschirmen, so scheint es mir. Wie Activision auf der Las Vegas CES mitteilte, wurde mit der Gestaltung der Unterwelt die größte Matrix für den Atari 2600 entwickelt, die es gibt: Sage und schreibe acht Screens in der Breite und 28 (!) Ebenen in der Tiefe. Ein Genuß, ebenso wie die sehr gute Hintergrundmusik (drei verschiedene Stücke plus Schlagzeug)! Zusammengefaßt: Ein Superspiel.

Eh' ich's vergesse: Möglich wurde dieses Programm durch die Entwicklung eines neuartigen Chips, der die Atari-Konsole enorm hochpowert. Ehre wem Ehre gebürt, in diesem Fall Star-Gamedesigner David Crane, von dem ja schon **Decathlon** und *Pitfall* kamen.

**Atari**

## Solo für Nichts

Traurig, was in diesem Monat vom Videospiele-Marktführer angeboten wird: Eine einzige Cassette, die wie Hartmut Huff meint, besser nicht erscheinen sollte

**XEVIOUS**

(Atari/für Atari VCS)

### Ein Schuß in den Ofen

Bekanntlich ist nicht alles Gold, was glänzt. Und — wie oft hatten wir das Thema eigentlich schon? — nicht jedes Spiel, das den Namen eines erfolgreichen Automatenspiels hat, erfüllt die Erwartungen, die an den Begriff „Spiel-Hit“ geknüpft werden.

Im extremen Fall sieht das so aus wie bei **Xevious**. Nun konnte man schon über den — grafisch zweifelstfrei perfekten — Automaten stundenlange Diskussionen führen. Indes ist eben diese Grafik bei Ataris Homeversion voll auf der Strecke geblieben. Was bleibt ist ein sinnloses Ballem auf sich drehende, abstrakte Elemente, die in immer kürzeren Abständen und stets größeren Mengen auf einen zukommen.

Die schlechte Bewertung könnte allenfalls insofern relativiert werden, als hier eines der üblichen EPROMs vorlag, das halt unfertig war. Das von mir gespielte *Xevious*-Programm hat mit dem Automaten etwa soviel zu tun, wie Colecos **Zaxxon**-Version für Atari VCS mit dem Original. Schade drum!

**Coleco**

## Fünf auf einen Streich

Abenteuerliches zu Lande, zu Wasser und in der Luft können Coleco-Freunde mit den neuen Spielprogrammen erleben, die Helge Andersen getestet hat

**SLITHER**

(Coleco/ColecoVision)

### Prähistorische Wüstenabenteurer

Jetzt hat auch ColecoVision sein **Centipede**, gepaart mit einem Schuß **Snafu**. **Slither** ist ein Geschicklichkeits- und Reaktionsspiel, das mir — ich spiele beide vorgenannten Cassetten gerne — bestens gefällt. Das mag auch daran liegen, daß durch den neuen Regler Spielhallen-Atmosphäre aufkommt. ▶

# TeleMatch TEST

Was heißt: Auch um *Slither* spielen zu können, benötigt man den „Roller Controller“. Der integrierte Trak-Ball ermöglicht eine einwandfreie Kontrolle über das Raum- (oder was immer es sein mag) Schiff. Präzise läßt es sich so durch eng gruppierte Büsche steuern, an Felsen und Viechern vorbei. Mit entsprechendem Schwung kann man für rasante Bewegungen sorgen.

Die Viecher sind in erster Linie Schlangen, die sich in der Bildschirmwüste tummeln. Das Zuschauen, allein schon ein Vergnügen, ist selbstverständlich nicht Selbstzweck, da die Anzahl der Reptilien von Stufe zu Stufe steigt. Und die Schlangen haben es auf das Schiff des Spielers abgesehen. Wieder heißt es: Es darf geballert werden!

Diese Art von Schießspiel gefällt mir aber ungemein, denn dem Spieler wird einiges abverlangt. Der Trak-Ball muß in ständiger Bewegung sein, um mitkommen zu können. Wehe aber, man erwischt eine Schlange nicht am Kopf. Nach bewährtem Muster teilt

sie sich und die Bedrohung unter dem Gesichtspunkt Masse wird größer. Was dort die Pilze sind hier die Büsche. Und was da Flöhe und Spinnen, kommt hier als Dinosaurier oder Pterodactylus usw. auf den Schirm. Die Grafik ist beeindruckend; fast unsichtbare Schlangen steigern den Spielspaß und die Spannung. Vor allem: Das Spiel ist weniger abstrakt als die vergleichbaren für die beiden anderen Systeme.

## MINER 2049er

(Coleco/ColecoVision)

### Elf Screens im Spiel!

Über den **Miner 2049er** ist in den letzten **TeleMatch**-Ausgaben viel und ausführlich geschrieben worden. Wer dieses Spiel in einer der zahlreichen Computer-Versionen besitzt, weiß, was er an dem Spiel hat, gibt es

doch nach wie vor kein oder — Geschmacksache! — kaum ein vergleichbar vielfältiges und originelles Actionspiel im Bereich der Fun-Spiele.

Videospiel-Besitzer müssen bislang noch etwas tiefer in die Tasche greifen, denn für das Atari VCS bietet TigerVision zwei Cassetten mit insgesamt sechs Screens an. Brillant realisiert in Anbetracht der begrenzteren Speicherkapazität bzw. des leistungsschwächeren Mikroprozessors.

In den kommenden Wochen werden sich ColecoVision-Besitzer freuen: Der **Miner 2049er** kommt für ihre Konsole mit sage und schreibe zehn verschiedenen Screens, und — jetzt kommt's! — einem elften gratis, als Dreingabe. Nun sind die ersten zehn Screens der Micro Fun-Version für ColecoVision nicht in jedem Detail identisch mit den Vergleichsscreens, etwa für den Atari Heimcomputer, wenngleich sie ihnen weitestgehend entsprechen.

Auf das Spielgeschehen im Einzelnen eingehen zu wollen, erübrigt sich, ist doch die Abfolge hinlänglich bekannt. Nur soviel: Mit dieser Version liegt eines der komplexesten Videospiele überhaupt vor, und ColecoVision ist damit spielerisch in den Leistungsbereich größerer Heimcomputer gelangt. Nachzutragen ist eigentlich nur, daß ja „normalerweise“, sind Bounty Bobs drei Leben verflossen, der Spieler von vorn beginnen muß. ColecoVision-Besitzer haben es besser! Kennt man nämlich eine ganz bestimmte Ziffern- und Symbolfolge für seinen Handregler, kann man gleich zu Beginn in jeden der elf Screens einsteigen, und dort versuchen, sein Spiel zu machen. Ein Mann in Deutschland kennt diese „Geheimkombination!“ In diesem Sinne ...

## Die Testergebnisse auf einen Blick:

### BEAMRIDER

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

### MINER 2049er

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

### PITFALL II - LOST CAVERN

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

### SUBROC

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

### XEVIOUS

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

### OMEGA RACE

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

### SLITHER

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

### VICTORY

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

## SUBROC

(Coleco/für ColecoVision)

### Spaß beiseite, Feuer frei

Lieber Alexander, wahrscheinlich bewerte ich in Ihren Augen auch dieses Spiel wieder falsch, da ich Ihrem Leserbrief im letzten **TeleMatch** entnehmen muß, daß ich offenbar grundsätzlich etwas gegen Schießspiele habe. Nun frage ich mich zwar, wer die letzte objektive Wahrheit gepachtet hat, daß er behaupten kann, das eine Testurteil sei richtig, das andere dagegen falsch (ich bin sicher, daß persönliche Vorlieben eine große Rolle spielen), aber ich gebe Ihnen recht, wenn ich zugebe, daß ich gegen eine große Anzahl — nicht aber gegen grundsätzlich alle! — der bisher veröffentlichten Schießspiele etwas habe.

Ich werde von Mal zu Mal kritischer und empfindlicher wenn ich sehe, daß die Selbstkontrolle bei Spieleanbietern teilweise fehlt. Wenn ein Geschäft gewittert wird, dann interessiert offenbarnicht, womit das Geld (verdient in erster Linie an Jugendlichen!) gemacht wird. Soll Kriegs- und kriegähnliche Spiele mögen wer will, ich habe dabei oft



erhebliche Bedenken. Dazu kommt noch die Einfallslosigkeit, die man insbesondere bei vielen Weltraumspielen beobachten kann. Der Grundablauf dieser Spiele ist stets derselbe, mal abgesehen von unterschiedlichen Farben und Konturen der Objekte. Das ist einfach zu wenig! Ich bin für mehr Spaß auf der Mattscheibe, für abwechslungsreichere Handlungssequenzen und bessere grafische Umsetzung. Ich würde auch begrüßen, daß man dem Köpfchen zumindest ein wenig mehr zumutet, als beispielsweise bei *Subroc*.

Das ist meine persönliche Meinung und die ist sicherlich genauso falsch oder richtig wie die eines anderen Testers; objektive Testkriterien bei elektronischen oder nicht-elektronischen Spielen gibt es nun einmal nicht, wenn man von Vergleichen mit bereits erschienenen Spielen absieht.

Nehmen wir **Subroc**, eines der neuen Spiele für CBS-ColecoVision. Ein Spiel, welcher Art auch immer, sollte vor allem Spaß bringen. Nun gibt es ja bekanntlich Leute, die Spaß daran haben, sich aggressiv austoben zu können oder simpelste Abläufe ständig variationslos zu wiederholen. An dieser Art von „Spaß“ kann ich mich nicht erfreuen. Bei *Subroc* haben wir es wieder einmal mit einem restlos humorlosen Spiel zu tun. Das Köpfchen kann — zur Freude vieler, die ohnehin nicht wissen, daß sie eines besitzen — in Urlaub geschickt werden. Der Feuertaste oder -finger ist nach vorangegangener stärkender Massage in Dauer-„Pump“-Bereitschaft, denn es wird Krieg gespielt. Unentwegt betätigt man die Feuertaste, um Torpedos und andere Geschosse auf Objekte abzufeuern, die sich dem Spieler im 3-D-Effekt nähern. Entweder trifft man zuerst oder man wird selbst getroffen. Frage: Hatten wir so etwas nicht schon das eine oder andere Mal, bzw. kennen wir das nicht schon zur Genüge von zahlreichen Video- und Computerspielen? Gut, besonders originell im Sinne von „noch nicht dagewesen“ ist dieses Spiel, da werden Sie mir wohl rechtgeben, also nicht. Über grafische Qualität könnte man streiten, aber bei *Subroc* sehen die Objekte wie gehäut aus, sieht man mal davon ab, daß erstmals die fliegenden Minen eher schwebenden Mülltonnen ähneln. Nun kann man entscheiden, ob man lieber unmittelbar in der Nähe der Wasseroberfläche oder mehr in den Lüften ballert. In beiden Ebenen tummeln sich die feindlichen Objekte und auch der Höhenanzeiger á la **Zaxxon** ist in diesem Spiel wiederzufinden. Nun stellt sich die Frage, ob sich dafür der nicht geringe finanzielle Aufwand lohnt. Ich meine: Nein. Hinzu kommt, daß Video- und Computerspiele neueren Datums zu wesentlich mehr in der Lage sein sollten und mittlerweile auch sind. Abwechslung ist bei *Subroc* nicht gefragt; fehlte nur noch, daß es für den gezielten Abschluß der Fallschirmspringer oder der im Wasser treibenden Piloten Zusatzpunkte geben würde. ▽

# TeleMatch TEST

## VICTORY

(Coleco/ColecoVision)

### Auch „alte Hüte“ haben was!

Ebenfalls nur mit dem „Roller Controller“ spielbar ist **Victory**, ein Spiel, das in ähnlichen Varianten für alle Systeme auf dem Markt ist. Hier fliegt man mit seinem „Battlestar“ genannten Weltraumschiff durch die Lüfte, muß aufpassen, daß man von außerirdischen Angreifern nicht am falschen Fuß erwischt wird, und ist selbst damit beschäftigt, diese Angreifer gezielt auszuschalten. Man kann diese — auch das hatten wir schon — auf einem kleinen Radarschirm erahnen, vorausgesetzt, man hat sehr gute Augen.

Bei **Victory** beginnt der Spieler als „Kadett“, kann sich aber, falls er ganze Wellen eliminiert, im Dienstgrad hochschießen bis hin zum „Ass“.

Zwei Operationsebenen sind möglich: Stärker landgebunden oder im oberen Weltraum, wobei bei der unteren Ebene darauf

zu achten ist, daß man nicht an Felsen zerschellt. Verschiedene Details erfordern besondere Aufmerksamkeit. Der Treibstoffvorrat reicht nicht lange und man muß innerhalb weniger Sekunden vorsichtig ein Treibstofflager ansteuern. Dabei ist die Bedienung der vier „Roller Controller“-Tasten von besonderem Reiz, da man sie gleichzeitig benutzen kann.

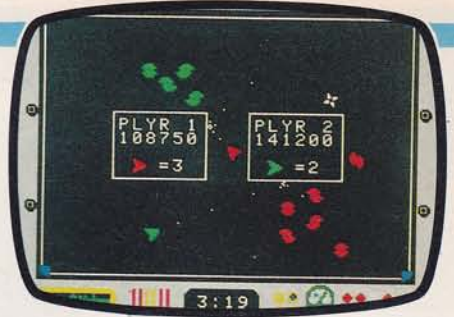
Alles in allem zählt **Victory** zu den wenigen, handlungsmäßig im Weltraum angesiedelten Spielen, die mir gefallen, obwohl es sich nicht um eine Glanztat des Programmierers handelt. Den musikalischen „Nachschlag“ am Ende eines Spieles kann man sich mehrmals anhören.

## OMEGA RACE

(Coleco/ColecoVision)

### Manövrierslalom im All

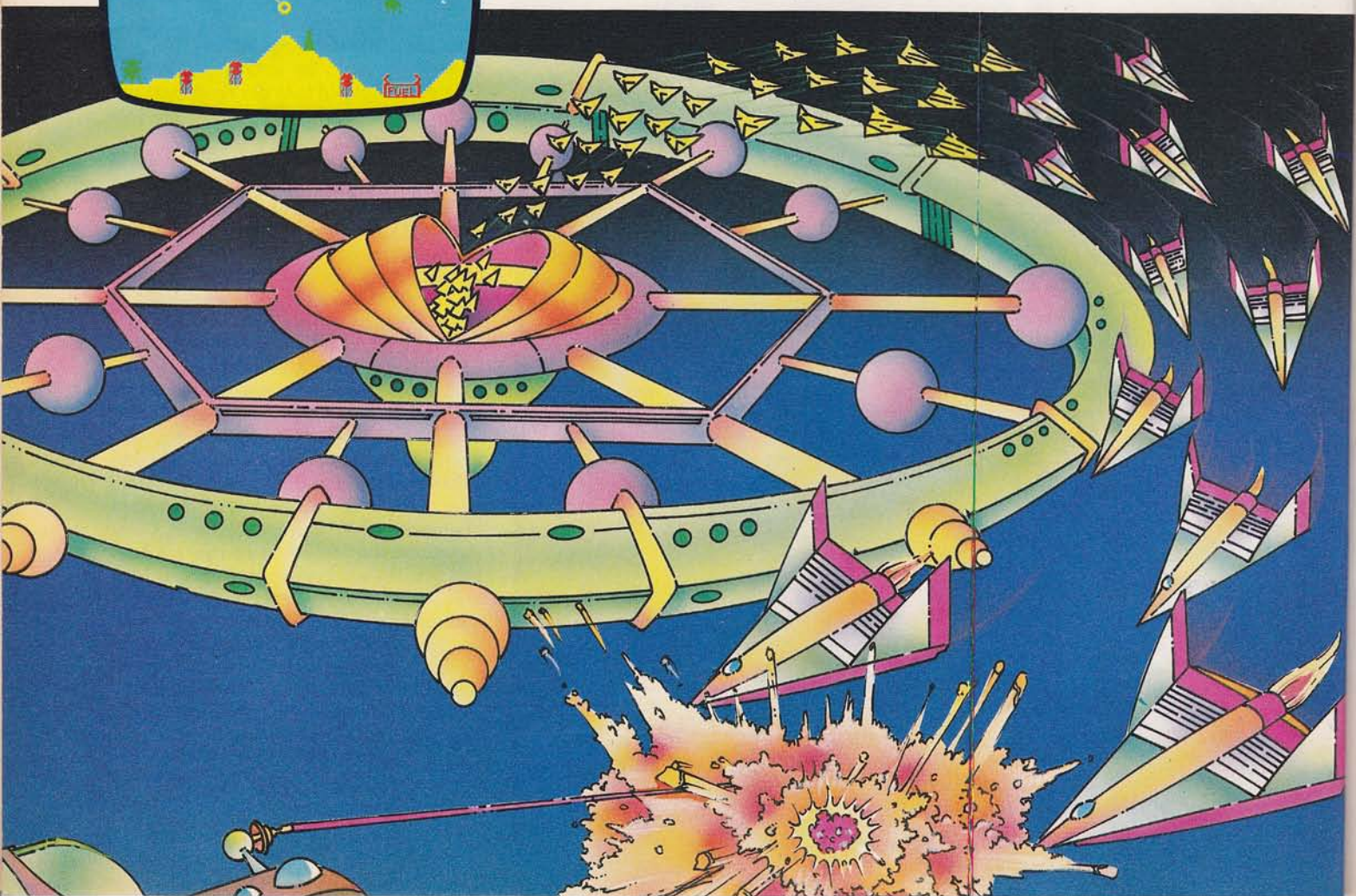
Gut, bei **Omega Race** findet wieder die übliche Schlacht zwischen Gut und Böse, d.h. dem Spieler und den Angreifern statt — im Weltraum, versteht sich. Selten aber hat man bei einem solchen Spiel weniger den Eindruck, die Einfachheit des immer gleichen



Handlungsablaufes zum soundsovielten Male nachzuspielen, wie in diesem Fall.

**Omega Race** ist vor allem ein Wettstreit zwischen Spieler und Computer oder, noch besser, Spieler und Spieler — und das simultan, nicht hintereinander. Lassen wir die Varianten für eine Person unberücksichtigt. Jeder Spieler besitzt einen „Omega“-Fighter. Beide versuchen gleichzeitig, das Konkurrenz-Schiff zu zerstören. Unterschiedlichste Hindernisse, hier „Death Ship“, „Photon Mine“ usw. genannt, stören das direkte Vorankommen, das eher defensiv denn offensiv vorstatten geht.

So prallen die Schiffe oder Geschosse von den Wänden der Bildschirm-Arena ab, und man kann Tunnel benutzen. Wer nach — wahlweise — zwei oder vier Minuten die meisten Punkte erreicht hat, ist Sieger dieses grafisch einfachen, aber klaren Spiels. Man kann es mit dem „Roller Controller“ spielen, die üblichen Handregler scheinen mir aber geeigneter.



## STRATEGIE



## UND TAKTIK

Von RICHARD SISCO

**W**er schon einmal **Safecracker** gespielt hat, weiß, was Frust sein kann. Anfänger zumindest, wenn sie versuchten, panzerknackenderweise ein paar Punkte zu erbeuten. Eigentlich wäre es nicht schwer, die gestellten Aufgaben zu bewältigen, geht es doch nur darum, durch Nachfahren farbiger Randmarkierungen Botschaften aufzusuchen, dort mit Hilfe

### Polizei im Nacken

von TNT oder Herausfinden von Zahlenkombinationen einen Safe zu knacken und mit der Beute ins Versteck zurückzufahren. Das wäre alles nicht so schwer, wenn einen die verflixt komplizierte Steuerung des Wagens nicht zum Wahnsinn treiben würde. Steht der Wagen in Ausgangsposition, ist es noch einfach. Zeigt die Randmarkierung Rot, biegt man nach links ab, bei Grün nach

rechts, bei Gelb geradeaus und bei Blau nach unten. Der Teufel im Detail macht sich erst bemerkbar, wenn man schon einmal, z.B. nach rechts, abgebogen ist, und nun an eine Kreuzung kommt, bei der eine neue Fahrtrichtung eingeschlagen werden muß, etwa nach unten. In diesem Fall darf man die Steuerscheibe nicht am unteren Ende berühren, sondern muß sich in das Fahrzeug „hineindenken“ und, um beim Beispiel zu bleiben, nach rechts abbiegen. Das ist genauso kompliziert wie es klingt. Noch schwieriger wird's, wenn einem die Polizei im Nacken sitzt. Da noch die Übersicht zu behalten... vom eigentlichen Safe-knacken einmal ganz abgesehen!

Gegen diesen Frust gibt es eine einfache Lösung: Man spielt **Safecracker**, obwohl es nur für einen Spieler gedacht ist, zu zweit! Wichtig ist, daß man sich spezialisiert. Ein Spieler steuert ausschließlich den Wagen zu den einzelnen Botschaften und Schatzämtern, der andere knackt die Safes. Das nennt man Videospiel-Teamwork!

### Einer fährt, einer knackt

Der Fahrer sollte zunächst das Steuern des Wagens mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit üben. Hierfür bietet sich die Schwierigkeitsstufe 1 (die leichteste) geradezu an, da sich weder Autos noch Polizisten auf der Straße befinden. Danach geht's in den nächst höheren Schwierigkeitsgrad. Spieler zwei greift nun ins Geschehen ein, da er nicht nur die Aufgabe des Safe-knackens hat, sondern sich auch um die Polizeiwagen kümmern muß. So „schießt“ er dem Fahrer den Weg frei und räumt, falls nötig, auch „bürgerliche“ Fahrzeuge von der Straße. An einer Botschaft angekommen, beginnt die eigentliche Aufgabe des Safeknackers: Die Kombinationsnummern in der vorgegebenen Zeit zu finden. Der Fahrer konzentriert sich auf die Uhr. Sollte der Safeknacker zu lange brauchen und so das Zeitlimit überschreiten, sprengt er den Safe mit TNT. Auf

diese Weise gibt es wenigstens Punkte für den Inhalt.

Wird der Tresor durch Finden der richtigen Zahlenkombination geöffnet, sollte sofort die Hinweiszahl für den Schatzamts-Safe notiert werden. Damit räumt man später auftretende Probleme (vergessene Zahlen etc.) auf dem Vorwege aus.

### Zahlencode notieren

Wichtig für den Safeknacker: Sollte man mehr als drei Kombinationsnummern suchen müssen, ist es empfehlenswert, die Zahlen langsam durchlaufen zu lassen. Die Zeit reicht leicht, um drei mal hundert vollzumachen. Das hat den Vorteil, daß man genau sieht, welche Zahl die richtige Nummer ist. Bei entsprechend schneller Reaktion kann man sie sogar sofort anhalten und „entern“. Im Schatzamt ist darauf zu achten, daß der Zahlencode in der Reihenfolge eingegeben wird, wie er in der Statusanzeige aufgeführt ist.

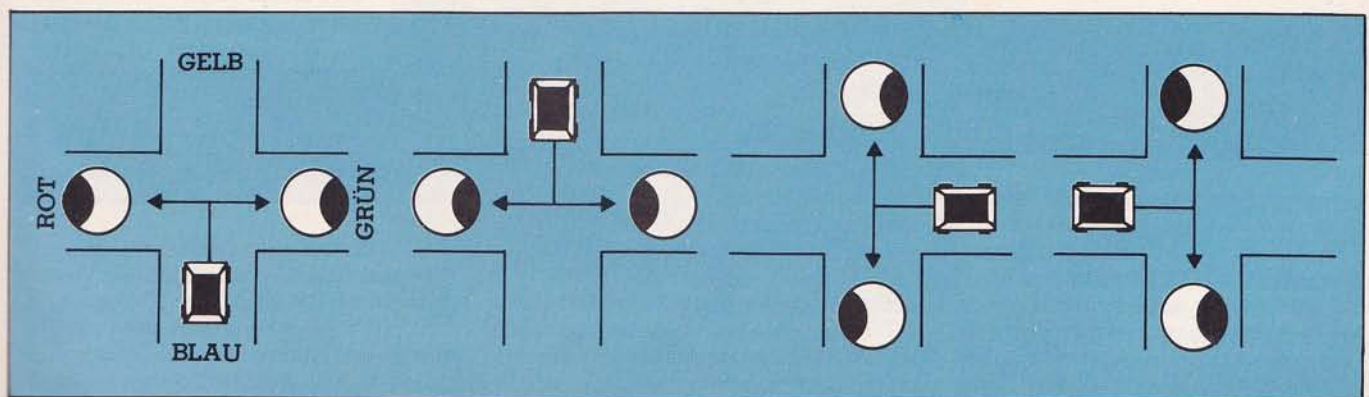
Der Fahrer sollte folgende Regeln beachten: A und O für den Erfolg sind gute Ortskenntnisse, denn nicht immer gibt der Computer den kürzesten Weg zu den einzelnen Botschaften an. Da aber stets nur bestimmte Gebäude angefahren werden müssen, ist es für den Fahrer mit einiger Übung möglich, sich selbst den kürzesten Weg in das Versteck zu suchen.

### Gekonnt gedrückt

Die Beute kann nur gesichert werden, wenn man die Straßenseite anfährt, an der sich das Versteck befindet. Die Abbildung zeigt dem Fahrer, welche Seite der Steuerscheibe zu drücken ist, um jeweils in die richtige Straße einzubiegen. Die Druckpunkte sind entsprechend markiert.

Wer so im Team **Safecracker** spielt, wird bestimmt wieder Spaß an der Cassette haben, die vielleicht längst beiseite gelegt wurde. Zu zweit ist eben alles schöner!

# SAFECRACKER - Action zu zweit



Wie das „Hineindenken“ ins Fahrzeug in der Spielpraxis aussieht, verdeutlicht die Abbildung: Dabei sollten künftige Safe-Knacker bzw. die Fahrer sich besonders die Steuertechnik beim vertikalen Abbiegen merken.

# Experimente mit dem Computer

So lernen Sie Funktions- und Arbeitsweise der Rechner spielend kennen

Von SVEN SPRENGER

Das Kästchen in schlichtem schwarzen Kunststoff mißt an die 22 Zentimeter im Quadrat und kommt einem recht billig vor. Das mag mit an der Imitation von Hammerschlaglackierung liegen, die Festigkeit vortäuscht, wo keine ist. Doch das sind unwesentliche Äußerlichkeiten, die von dem, was das Gerät namens „FX Computer“ zu leisten im Stande ist, ablenken. Vorweg aber sei darauf hingewiesen, daß man keine Erwartungshaltung haben sollte, die in Richtung „richtiger“ Computer geht. Mit dem Systembaukasten soll mehr technisches Wissen vermittelt, sollen Zusammenhänge verdeutlicht werden! Neben der eigentlichen Computerplatine gehören 29 elektronische Bausteine zum Lieferumfang. In einer zweiten Version werden „FX-Melody“ und „Clock“ mitgeliefert. Zum Betrieb des Gerätes (empfohlener Verkaufspreis übrigens 198 Mark) sind sechs Babyzellen à 1,5 Volt erforderlich, die wie üblich extra zu kaufen sind. Das Lieferangebot wird mit zwei Handbüchern komplettiert, einem 74seitigen, das 65 Elektronik-Schaltungen beinhaltet, und einem 164seitigen, das Computer-Basis-Wissen enthält. Womit wir beim Thema wären.

**Pluspunkt: Die Theorie wird packend dargestellt**

Wer am und mit dem Computer arbeiten will, benötigt normalerweise keinen technischen Sachverstand. Das gilt für Software jedweder Art, ob es sich nun um Small Business oder Spiele handelt. Immer wieder aber, so jedenfalls geht es mir, taucht der Wunsch auf, zumindest etwas mehr zu wissen. Das mag daran liegen, daß ich im Physikunterricht nicht aufgepaßt habe, als das Kapitel Elektronik behandelt wurde. Der FX Computer, benutzt als Elektronik-Experimen-



*Kompakt und handlich: Der FX-Experimentier-Computer mit allen Bausteinen*

tiertkasten, bringt dieses Wissen namensicher nahe. Grund dafür sind die oben genannten Bausteine, die je nach elektronischem Inhalt entsprechende Signaturen tragen: Einfache Leiter, Widerstände, Kondensatoren usw. Falsch machen beim Zusammen setzen der im Handbuch sehr gut und übersichtlich gezeigten Experimentieranordnungen kann man eigentlich nur dann etwas, wenn man's partout will. Dem Experimentieren geht etwas Theorie voraus, die verblüffend „packend“ dargestellt ist. Verblüffend insofern, als wir es mit einem Produkt „Made in Taiwan“ zu tun haben. So manche Rechtschreibungsfehler stecken zwar in den Anleitungsbüchern, aber sie sind in verständlichem Deutsch geschrieben. Was Elemente wie Transformator, Leiter und Nichtleiter, Kondensatoren und CdS-Zellen bewirken

und wie die Schaltzeichen aussehen, hat man schnell drauf, und damit die Grundbegriffe, — eine Einführung in die Elektrizität gewissermaßen.

**Computerspaß von Anfang an und kinderleicht**

Die Schaltbeispiele fordern bei aller Einfachheit einfach zum Nachmachen und Verstehen heraus: Das beginnt mit Reihen- und Parallelschaltung, Funktionsweisen von Widerständen, Transistoren und Dioden und gipfelt dann im Bau von Telefonverstärker, Wasserstandsanzeiger, Helligkeitsfühler und Lichtschranke. Als Gimmicks sind Experimentieranordnungen wie Vogelstimmen,



elektronische Sirene oder ein einfacher Lügendetektor zu verstehen. Spaß beim Lernen gehört dazu.

**Kein Problem:  
Kleine Spiele  
selber schreiben**

Die eigentliche Einführung in das Computergeschehen findet mit Hilfe des zweiten Handbuchs statt. Hier gilt das zuvor Gesagte: Gute, übersichtliche und leicht verständliche Darstellung „Schritt für Schritt“, Erläuterung von Begriffen, mit denen auch Fortgeschrittene oft umgehen, ohne ihre Bedeutung zu kennen. Das beginnt mit der Erläuterung der unterschiedlichen Zählweisen bzw. Darstellungen von Zahlen (dezimal, binär) und führt über eine kleine Reihe von sieben einführenden „Spielen“ (Ausgabeeinheit sind

**Auf einen Blick: Das FX-System**

<b>Die Bauteile:</b>	Glühlampe	1
	Widerstände	10
	Dioden	1
	Taster	1
	Transistoren	1
	Kondensatoren	4
	Transformator	1
	CdS-Zelle	1

**Experimentieranordnungen:** Gut

**Urteil:** Für technisch interessierte Einsteiger empfehlenswert, Vorkenntnisse werden nicht vorausgesetzt

**Stabilität:** Ausreichend

**Preis:** 198 Mark

dabei die LEDs) zum selbständigen Programmieren des FX Micro. Wichtig erscheint mir, daß man — so simpel das System auch wirken mag — sofort ein Erfolgserlebnis hat. Und, interessant für künftige „Programmierer“: Eingegeben werden die Programme im Maschinencode.

Daraus resultiert dann ein Experimentierablauf, der mit dem Kennenlernen der Befehle, der Hexadezimalzahlen beginnt, seine Fortsetzung im Programmieren verschiedener Rechenoperationen findet und einen schließlich befähigt, kleine Spiele zu schreiben. Der Schwerpunkt liegt bei all diesen Versuchen natürlich im Rechnerischen. Abschließend folgt die Verbindung des Gelernten aus den Bereichen Elektronik und Computer, durchzuführen mit zwei Experimenten. Zusammengefaßt also: Ein Baukasten, mit dem man ganz unten anfängt und somit eine Basis für alles weitere schafft.

# FUNKTIONIERT OHNE FRUST: KOMFORTABLE SOFTWARE VON DYNAMICS.

Weil es nicht nur Computer-Freaks gibt, bietet Dynamics anwenderfreundliche Software – komfortabel, menuegesteuert über den Bildschirm.

Wer also auf seinem Commodore C64, dem TI99/4A oder den Atari 400/800- oder XL-Modellen nicht lange programmieren will oder null Bock auf Listings hat, der geht ins Fachgeschäft oder Kaufhaus.

Dort gibt es das Dynamics „Adressen-Archiv“, das „Video-“, „Bücher-“ und „Schallplatten-

Archiv“: Programme, die Ordnung halten – einfach und flink. Da gibt es neu den „Vokabel-Trainer“, der Lernen zum Vergnügen macht. Fragen Sie danach!

Wer mehr will, sollte sich die Dynamics Arbeits-Programme zeigen lassen. Aber auch „Word-Proc“, „Tool Pack I und II“, „Calculator“ oder „Data-Bank“ bleiben immer

anwenderfreundlich. Gut verständliche Bedienungsanleitungen (keine Wälzer!), logischer Aufbau und einfache Anwendung garantieren, daß Computern mit Dynamics Spaß macht!

Also: auf ins Fachgeschäft, hin zum Kaufhaus. Weil Dynamics Software einfach komfortabel ist. Ausprobieren!



Dynamics-Software gibt es auf Computer-Cassette oder Diskette.



**COMPUTER-SOFTWARE UND  
COMPUTER-ZUBEHÖR.**

**FÜR ATARI 400/800 UND  
600 XL/800 XL,  
TEXAS INSTRUMENTS TI 99/4A  
UND COMMODORE C 64.**

Dynamics Marketing GmbH,  
Große Bäckerstraße 11,  
2000 Hamburg 1.

# COMPUTERMUSIK:

von JIMMY PATRICK

**P**rofessionelle Tonstudios, Rockstars und technik-orientierte Musiker (aus gutem Hause) wissen schon lange welche Wunder Computer in Sachen Musik vollbringen können. Bisher hatte jedoch der Laie oder Amateur-Musiker wenig Gelegenheit, diese neuen Entwicklungen für sich in Anspruch zu nehmen.

Die Musikmesse hat gezeigt, daß große, wie auch kleinere Firmen alles tun wollen, um diese Situation zu ändern. Fast alle führenden Hersteller bieten eine Reihe von erschwinglichen und sogenannten „user-friendly“ (verbraucher-freundlichen) Produkten an. Dieser Begriff ist nicht ganz fehl am Platz wenn man sieht, welche Mühe sich die meisten Firmen gemacht haben, um ihre Geräte so einfach wie möglich zu gestalten. Ich glaube, daß durch den Einsatz der Produkte, die ich hier vorstelle und andere ähnlicher Art, viele Computer-Fans einen bisher

ungeahnten Einblick in die Welt der Musik bekommen werden.

Der Musiker, ob Profi oder Amateur, muß wohl spätestens jetzt eingestehen, daß die Computer-Uhr längst geschlagen hat.

Ich habe einige Hersteller ausgewählt, deren neue Produkte ich näher beschreiben werde.

Die japanische Firma *Yamaha* stellte auf der Messe zum ersten Mal ihren CX-5 vor. Ein eigenständiges Musikcomputersystem, das durch die Programmiersprache *Micro Soft Basic* leicht zu bedienen sein soll. Das Grundsystem besteht aus dem CX-5 als Steuergerät, einem FM Soundsynthesizer und einer YK-01 Keyboard-Tastatur, wodurch die Noten in „Real Time“ in den Computer eingespielt werden. Die achtstimmigen Klänge, die der FM Soundsynthesizer produziert, sind die gleichen, die in anderen hochwertigen *Yamaha* Produkten zu finden sind.

Durch ein MIDI-Interface (Musikal Instrument Digital Interface) kann man eine Reihe

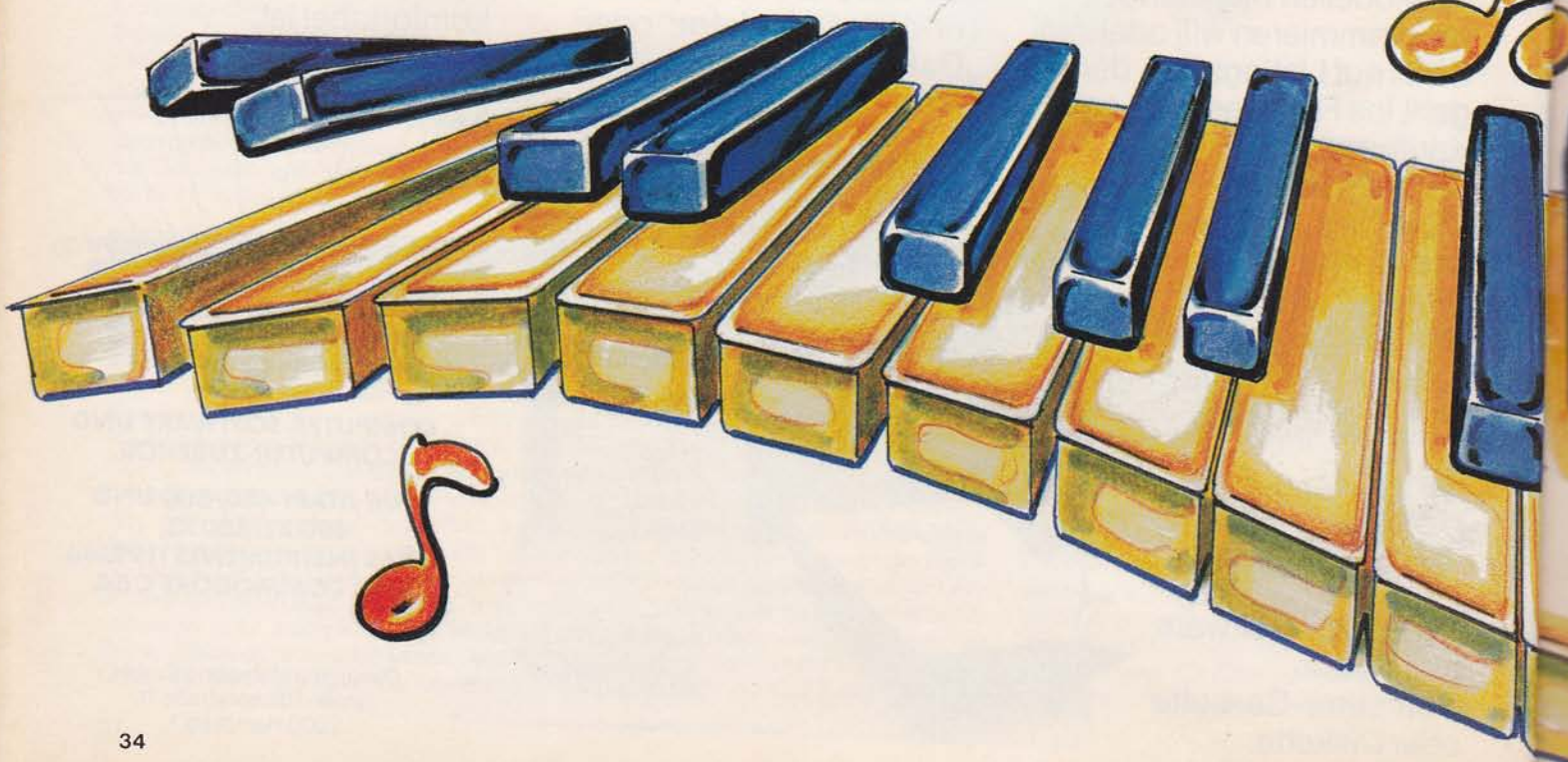


*Im MSQ-700 können bis zu 6.500 Noten gespeichert werden*

von anderen Synthesen steuern und Steuerdaten für Tonveränderungen, Gate und Sequenzbildung vom Computer aus bestimmen.

*Yamaha* hat das Computer-System *MSX* gewählt. *MSX* ist allerdings kein *Yamaha*-eigener Standard, sondern ein von der japanischen Computerindustrie (mehr als 20 Hersteller) aufgegriffenes System, das von den Firmen *Micro Soft/USA* und *ASKY/Japan* entwickelt wurde. Der größte Vorteil dieser neuen Computergeneration liegt — laut *Yamaha* — darin, daß die Software austauschbar und somit für jeden *MSX*-Computer kompatibel ist. Es bleibt abzuwarten, ob sich

Musik ohne Computer? Spätestens seit der Frankfurter Musikmesse ist das kaum mehr vorstellbar. Jetzt sind die im Februar präsentierten Neuheiten lieferbar. Doch es muß ja nicht gleich ein „richtiger“ Musikcomputer sein: Computerfreunde wissen um die musikalischen Möglichkeiten ihres Rechners. Wir stellen neue Software vor, die perfekte kompositorische Möglichkeiten bietet, die zudem bedienerfreundlich und — dies nicht zuletzt — preiswert ist



# BITS, BYTES & BLUES

dieser Versuch einheitliche Software zu entwickeln, so leicht in die Praxis umsetzen läßt und ob andere Hersteller nicht doch, wie zum Beispiel im Videobereich, alternative Systeme produzieren. In Anbetracht des Marktanteils der Japaner auf diesem Gebiet kann man aber wohl optimistisch sein.

Die Dortmunder Firma *Jellinghaus* zeigte am Yamaha-Stand auch die Verbindungsmöglichkeiten mit herkömmlichen Computern und stellte Interfaces (Schnittstellen) und Musik-Programme für Commodore und Sinclair Computer vor.

Auch am *Roland*-Stand, wo die neuen Digital/Analog Rhythm-Composer TR 909 in Verbindung mit einem 16-stimmigen Digital-Sequenzer MSQ-700 präsentiert wurden, waren die Zeichen der Computerwelle unverkennbar. Ein Vorführer steuerte mit diesen Geräten ein wahrhaftes Orchester von Synthesis an, um nur einige der unzähligen Möglichkeiten dieser neuen Entwicklung zu demonstrieren.

Unter den deutschen Firmen war *Dynacord* am stärksten vertreten und präsentierte den „Percenter“, einen digitalen Schlagzeugcomputer mit sehr realistischen Klängen, der zusammen mit dem ebenfalls neuen „Big Brain“ (ein 16-stimmiger Sequenzer) erstaunliche Sounds erzeugen kann.

Die Firma *Korg* zeigt stolz ihren achtstimmigen

Poly-800-Synthesizer. Er verfügt über einen eingebauten, polyphonen Sequenzer, der bis zu 256 Tönen aufnehmen und wiedergeben kann.

Alle diese Geräte sind mit einem MIDI-Anschluß ausgestattet und können untereinander kommunizieren.

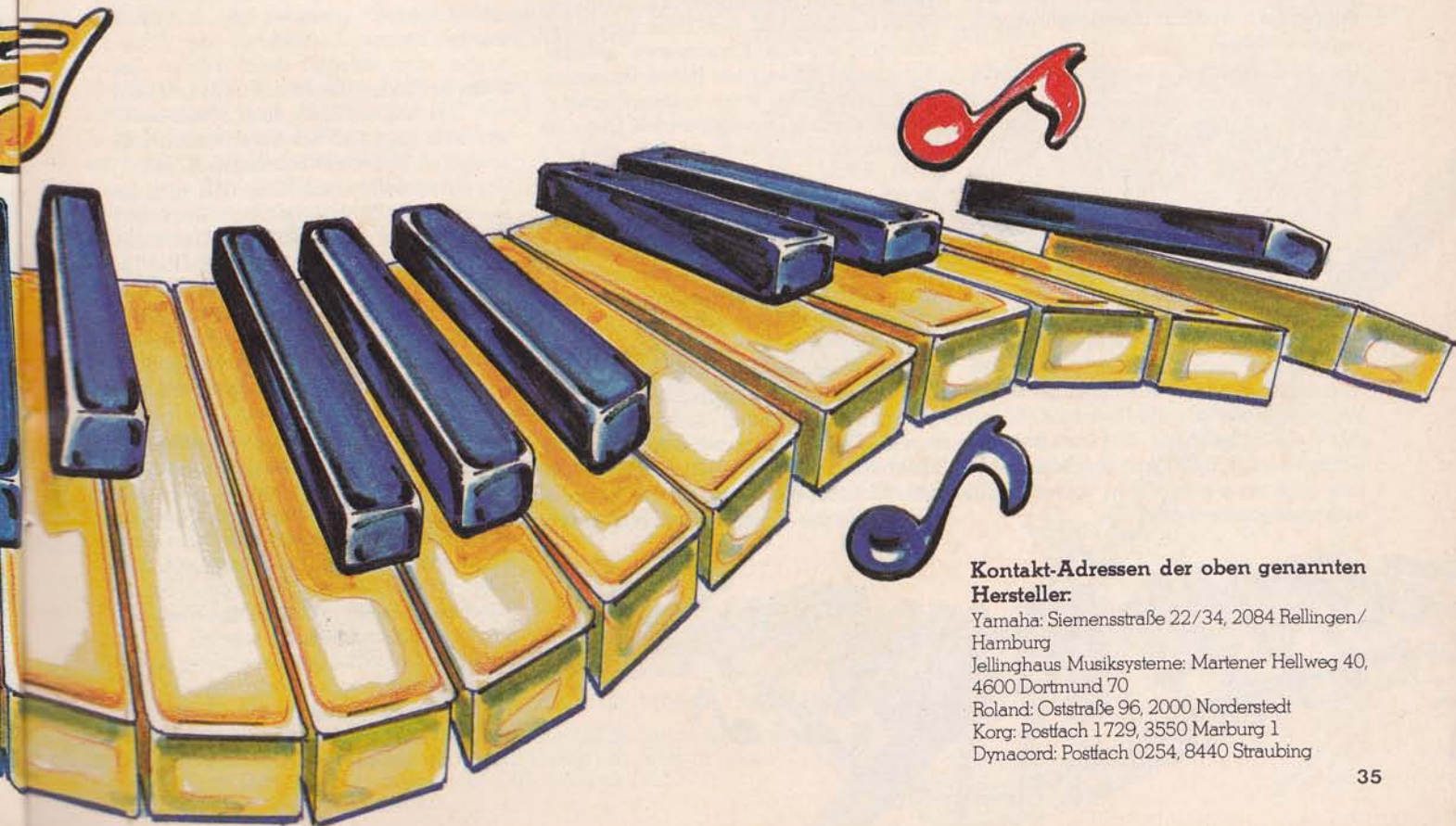
Damit wäre klangvoll bewiesen, daß ein Computer also noch ganz andere Töne hervorbringen kann, als die Melodie von „Donkey Kong“. Abgesehen davon, wie einfach das Lernen von Musik gemacht wird, kann

man eigene Sounds kreieren, Lieder komponieren und sogar komplette Partituren schreiben. Ein entsprechender Drucker liefert zudem noch automatisch den fertigen Noten-Ausdruck.

Ich hoffe, daß diese Einführung in die Computermusik Ihre Neugier geweckt hat und ein wenig von dem aufzeigt, wie ein Computer zum hauseigenen Orchester werden kann. Die Möglichkeiten dieser neuen Ausdruckform sind fast unendlich und nur durch die eigene Fantasie begrenzt.



Eine neue Art der Klangerzeugung: Yamahas MSX-Computer



#### Kontakt-Adressen der oben genannten Hersteller:

Yamaha: Siemensstraße 22/34, 2084 Rellingen/Hamburg

Jellinghaus Musiksysteme: Martener Hellweg 40, 4600 Dortmund 70

Roland: Oststraße 96, 2000 Norderstedt

Korg: Postfach 1729, 3550 Marburg 1

Dynacord: Postfach 0254, 8440 Straubing

# EINFACH TOLL: MUSIK IN DUR UND MOLL

## Der Songwriter

 Neben dem **Movie Maker** ist der **Songwriter** von Scarborough ein weiteres positives Beispiel dafür, auf welche Weise der Computer Kreativität fördern und umsetzen kann. Dieses Programm vermittelt nicht nur Kindern auf leichtverständlicher Basis den Umgang mit Noten, Melodien und Zeitwerten; es ist ebenso für ältere Jahrgänge, die sich für Computer-Musik in jedweder Form interessieren, hervorragend geeignet.


Nach dem Einlegen der Diskette erscheint die Darstellung einer Klaviertastatur auf dem Bildschirm. Am oberen und rechten Rand werden Buchstaben, sowie Steuerungszeichen, die für die Erzeugung und das Abspielen der Melodien definiert wurden, ausgegeben. Bevor man daran geht, selber Musikstücke zu komponieren, ist es ganz hilfreich, zuerst einmal die festgespeicherten Melodien anzuhören- bzw. zusehen. Mit dem Buchstaben G (Get) gelangt man zum Programm-Menü, aus dem nun bestimmte Optionen gewählt werden können. LOAD SONG veranlaßt den **Songwriter**, eine Liste der gespeicherten Melodien darzustellen, aus der jetzt ein beliebiger Titel herausgesucht und mit der Taste P (Play) abgespielt werden kann. Während dieses Vorganges lassen sich auf der dargestellten Tastatur die einzelnen Noten, sowie Wechsel der Zeitwerte, die am linken Bildschirmrand zum Beispiel als 1/4 oder 1/8 dargestellt werden, genau verfolgen.

Da der **Songwriter** ausgesprochen bedienerfreundlich und unkompliziert aufgebaut ist, sollte nun das Schreiben der eigenen Melodien kein Problem mehr sein. Man kann die Noten wahlweise entweder über das Keyboard oder mit Hilfe des Steuerknüppels eingeben. Die Buchstaben A, Z, X, P, L, K, C, F und S sind für bestimmte Funktionen definiert, wie etwa, Beschleunigen oder Verlangsamten des Spieltempo, Löschen oder Wiedergabe der einzelnen Noten, Abspielen des ganzen Liedes usw. Mit den Zahlen eins bis neun, sowie den entsprechenden Vorzeichen (+ oder -), kann man die Notendauer verändern. Für alle Keyboard-Müden gibt's die Möglichkeit, ihre musikalische Schöpfung durch Drücken des Steuerknüppels nach oben oder unten, vorwärts bzw. rückwärts abzuspielen.

Möchte man nun die Melodie auf Diskette abspeichern, so stehen einem dafür verschiedene Optionen zur Verfügung. Man kann hier zwischen SAVE IDEAS und SAVE SONG wählen und bestimmen, ob ein bereits gespeichertes Musikstück eingefügt werden soll. Neue Disketten lassen sich problemlos mit der Funktion MAKE NEW DISK formatieren.

Der **Songwriter** ist auf Diskette für Apple, Atari, IBM-PC und Commodore 64 Computer erhältlich.

## Music Construction Set

 Sie können keine Noten lesen? Sie können Noten lesen? Sie spielen kein Instrument? Sie spielen nach Gehör? Sie gehen jeden Samstag ins Konzert? Sie gehen jeden Samstag in Ihren Computerladen? WAS? SIE SIND ERST ZEHN JAHRE ALT? Kein Grund zur Sorge: Das ist eine tolle Art, Musik zu lernen. Und eine fantastische Möglichkeit Spaß mit dem zu haben, was Sie vielleicht bereits wissen.

So locker und gagig wie der zuvor zitierte Abschnitt des Covertexes geschrieben ist, stellt sich Electronic Arts' **Music Construction Set** (geschrieben von Will Harvey) als Programm dar. Was heißt Witzig, einfach in der Handhabung und gut dokumentiert. Das Laden erfolgt innerhalb weniger Sekunden. Dann erscheint auf dem Bildschirm jenes Zubehör, das zum „Konstruieren“ erforderlich ist, also Notenlinien, Noten, Pausenzeichen, Vorzeichen, sowie weitere Elemente, auf die wir noch kommen werden. Dies alles ist systematisch angeordnet. Falls man jetzt nicht „Return“ drückt, präsentiert sich das Programm akustisch selbst, es geht in den „Demo Mode“. In unserem Fall (der Redaktion stand die Apple-Version des Programms zur Verfügung) war das kein Ohrenschaus. Aber was hätte man auch anderes von dem winzigen Lautsprecher des Rechners erwarten sollen? Wer mit und auf dem Apple schöne Musik machen will, wird um die Anschaffung eines „Mockingboard S II“ nicht herumkommen. Da sind Atari- und Commodore 64-Besitzer halt besser dran.

Drücken wir also „Return“ und sehen uns den Bildschirm genauer an. Ein in neun kleinere Rechtecke unterteiltes Rechteck im

rechten unteren Teil enthält eine entsprechende Zahl von Piktogrammen. Das Stecker-Piktogramm ist aktiviert. Nun können wir auswählen, wie das Hand-Piktogramm gesteuert werden soll. Als Möglichkeiten bieten sich Joystick, Koala Touch Pad, Keyboard oder Mockingboard. Durch neuerliches „Return“-Drücken wird das festgelegt. Bleibt lediglich noch, das Hand-Piktogramm zu aktivieren und dann... ran ans Komponieren.

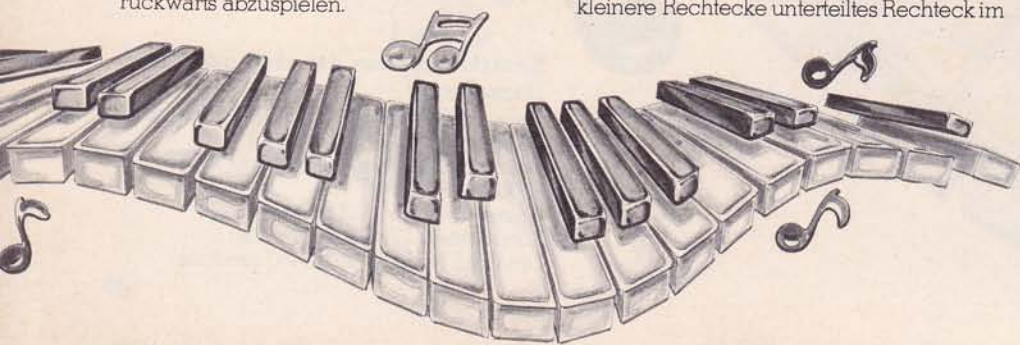
Das Zusammentragen der Bestandteile ist sehr einfach: Die Hand wird lediglich auf das gewünschte Symbol geführt, dieses durch Druck auf den Actionbutton des Joysticks (diese Arbeitsweise ist neben der mit dem Koala oder Mockingboard am effektivsten) festgehalten und auf die Notenlinien gebracht, die die obere Hälfte des Bildschirms einnehmen. Wer hören will, was geschrieben wurde, wählt das Piano-Piktogramm durch „Hand auflegen“. Die Noten rollen über den Schirm und klingen jeweils dann, wenn sie ein kleines Dreieck passieren, das irgendwie an die Abtastnadel eines Plattenspielers erinnert. Das Beispiel ist nicht von ungefähr gewählt, denn so, wie man einen Tonarm beliebig auf eine Platte setzen kann, um eine bestimmte Passage wieder zu hören, lassen sich alle Teile des komponierten Stückes ansteuern. Das erfolgt durch zwei Pfeil-Piktogramme. Will man wieder zum Anfang des Stückes, wird das Piktogramm „Haus“ gewählt.

Was jetzt vorliegt, ist gewissermaßen noch musikalisches Rohmaterial, das bearbeitet werden sollte. Dazu steht eine Art „Mischpult“ zur Verfügung, über das Tempo, Lautstärke und Klangfarbe gesteuert bzw. eingestellt werden können. Korrekturen oder Änderungen sind jederzeit durch Führen des Scheren-Piktogramms auf den entsprechenden Takt möglich. Mehr noch: Mittels Leimtopf-Piktogramm läßt sich der entsprechende Takt an anderer Stelle beliebig einfügen.

Bemerkenswert scheint mir, daß auch im Joystick- oder Koala-Arbeitsmodus jederzeit das Keyboard mit einsetzbar ist. Da man ja nicht auf Anheb alle Bedeutungen der Tasten im Kopf hat (und um umständliches Blättern im Manual zu vermeiden), empfiehlt sich eine schlichte Fotokopie als Arbeitshilfe für den Anfang. Auf Fehler bei der Handhabung macht das Programm übrigens durch einen „Beep“-Ton aufmerksam.

Selbstverständlich können die so entstandenen Werke in andere Tonarten transponiert und — was ja nicht unwichtig ist — auf Diskette gespeichert werden. Hier fanden wir den einzigen „Nachteil“ gegenüber dem **Songwriter**: Es gibt keine Möglichkeit, Disketten mit dem **Music Construction Set** zu formatieren. Dafür aber kann das Werk unproblematisch ausgedruckt werden.

Resümee: Das wohl beste zur Zeit angebotene Musikprogramm mit fast unbegrenzten Möglichkeiten. Kinderleicht in der Bedienung und sein Geld allemal wert h.h.



# FANTASTISCH

Was so ein **COMMODORE 64** mit **DATA BECKER PROGRAMMEN** alles kann:

Mit **DATAMAT** „frißt“ Ihr C-64 Ordner, Karteikästen und Notizbücher. DATAMAT ist eine universelle Dateiverwaltung, die Sie auf vielfältige Weise nutzen können. Frei gestaltbare Eingabemaske mit bis zu 30 Feldern, max. 40 Zeichen pro Feld und bis zu 253 Zeichen pro Datensatz. Bis zu 2000 Datensätze pro Diskette. Sortiermöglichkeit nach mehreren Feldern in beliebiger Kombination. Druck von Auswertungen, Listen und Etiketten. DATAMAT sollte zu jedem 64er gehören. DM 99,-



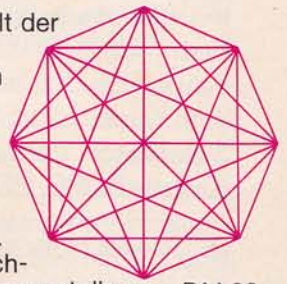
Mit **TEXTOMAT** werden Briefe, Rundschreiben und komplette Bücher zum Kinderspiel. TEXTOMAT schafft 80 Zeichen pro Zeile durch horizontales Scrolling, Ausdruck bis 255 Zeichen Breite, Textlänge bis zu 24 000 Zeichen im Speicher, Verkettungen von Texten, Textbausteinverarbeitung, Formatierung, Blocksatz, Formularsteuerung, Serienbriefe und natürlich deutsche Zeichen nicht nur auf dem Bildschirm, sondern mit vielen Druckern (Epson, GP 100 VC, 1525, 1526, 801) auch auf dem Papier. Mit TEXTOMAT macht Schreiben Spaß. DM 99,-



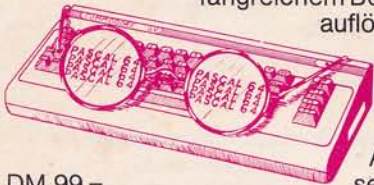
**SYNTHIMAT** verwandelt Ihren COMMODORE 64 in einen professionellen, polyphonen, dreistimmigen Synthesizer, der in seinen unglaublich vielen Möglichkeiten großen und teuren Synthesizern kaum nachsteht. Mit SYNTHIMAT wird Ihr 64 für wenig Geld zur Supermaschine. DM 99,-



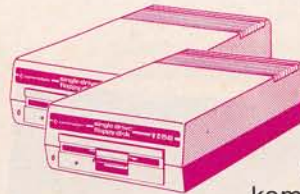
Entdecken Sie die faszinierende Welt der Computergraphik mit **SUPERGRAPHIK 64**, der starken Befehlsweiterung mit den vielseitigen Möglichkeiten. 187 (!) Befehlskombinationen für Sprites, Graphik und Sound. Mit der SUPERGRAPHIK 64 machen Sie mehr aus Ihrem COMMODORE 64. Für Druckerbesitzer gibt es die Möglichkeit, eine Hardcopy des Bildschirms zu erstellen. DM 99,-



**PASCAL 64** ist ein leistungsfähiger PASCAL-Compiler, mit umfangreichem Befehlssatz, der auch die hochauflösende Graphik und die Sprites des COMMODORE 64 unterstützt. Ein-/Ausgabe über Diskette und Drucker sowie REAL und INTEGER Arithmetik. PASCAL 64 ist sehr schnell, da echter Maschinencode erzeugt wird! DM 99,-



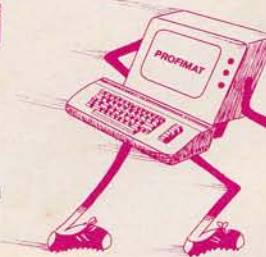
**DISKOMAT** hilft Ihnen, mehr aus Ihrer Floppy zu machen, mit SUPERTWIN, dem Steuerprogramm, das zwei VC-1541 wie ein Doppelaufwerk verwaltet, mit DISC-BASIC, den Diskettenbefehlen des BASIC 4.0, mit denen Sie eine komplette Diskette oder Auszüge mit einem Befehl kopieren können und mit einem komfortablen DISK-MONITOR. DM 99,-



Mit **FAKTUMAT** ist das Schreiben von Rechnungen kein Alptraum mehr. Eine Sofortfakturierung mit integrierter Lagerbuchführung. Individuelle Anpassung von Steuersätzen, Maßeinheiten und Firmendaten. Kunden- und Artikelstamm voll pflegbar. Schneller Zugriff auf Kunden- und Artikel-daten über frei definierbaren, 6-stelligen Schlüssel. Automatische Fortschreibung von Artikel- und Kundendaten, individuell nutzbar. Alles in allem die Arbeits- und Zeitersparnis die Sie sich schon längst gewünscht haben. DM 148,-



Mit Maschinensprache geht vieles schneller. **PROFIMAT** enthält den komfortablen Maschinensprache Monitor PROFIMon und PROFI-Ass, einen sehr leistungsfähigen Assembler. PROFI-Ass bietet unter anderem formatfreie Eingabe, komplette Assemblerlistings, ladbare Symboltabellen (Labels), redefinierbare Symbole, eine Reihe von Assembleranweisungen, bedingte Assemblierung und Assemblerschleifen. DM 99,-



Jedes einzelne dieser Diskettenprogramme bekommen Sie mit ausführlichem Handbuch im praktischen Ordner. Mehr über diese und andere DATA BECKER PROGRAMME sowie über weitere Produkte rund um COMMODORE 64 und VC-20 bringt die neue DATA WELT, die wir Ihnen gegen DM 4,- in Briefmarken gerne zusenden.

**IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER**  
**DATA BECKER**

Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (02 11) 31 00 10 · im Hause AUTO BECKER

DATA BECKER BÜCHER und PROGRAMME erhalten Sie im Computer-Fachhandel, in den Computerabteilungen der Kauf- und Warenhäuser und im Buchhandel. Auslieferung für Österreich Fachbuchcenter ERB, Schweiz THALI AG und Benelux COMPUTERCOLLECTIEF.

**BESTELL-COUPON**

Einsenden an: DATA BECKER · Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1  
Bitte senden Sie mir:

per Nachnahme     zzgl. DM 5,- Versandkosten  
 DATA WELT 2/84 (DM 4,- in Briefmarken liegen bei)

Name und Adresse  
bitte deutlich  
schreiben

# Mitmachen & Gewinnen

# TELEMATCH

# COMPUTER

## SOFTWARE MAGAZIN

Die Video- und Computerspielszene hat sich seit Erscheinen des ersten TeleMatch wesentlich verändert. Aus den Inhalten und angesprochenen Themen der zahlreichen Leserbriefe und Anrufe schließen wir, daß die meisten TeleMatch-Leser inzwischen zum Computer gekommen sind. Um ihr TeleMatch - das Computer Software Magazin noch interessanter und aktueller gestalten zu können, bitten wir Sie um Ihre Mitarbeit. Beantworten Sie die folgenden Fragen und senden Sie den ausgefüllten Fragebogen (oder eine Kopie) bis zum **15. Juli 1984** an den **TeleMatch Verlag GmbH, Stichwort Input, Karlstraße 26, 2000 Hamburg 76**. Unter allen Einsendern verlosen wir ein Koala-Touch Pad und 50 aktuelle Computerprogramme als Dankeschön fürs Mitmachen! Ihre persönlichen Antworten werden vertraulich behandelt und nicht an Dritte weitergeleitet.



**1. Besitzen Sie einen Computer?**

- ... Ja (Weiter mit Frage 2)
- ... Nein (Weiter mit Frage 3)

**2. Welches System haben Sie?**

- ... Acorn B
- ... Apple II/IIe/II
- ... Commodore VC 20
- ... Dragon 32
- ... Alphatronic
- ... Atari 400/800/600XL/800XL
- ... Commodore 64
- ... Dragon 64

- ... IBM PC
- ... TI 99/4 A
- ... ZX 81
- ... Sonstige (Bitte benennen)
- ... Sharp
- ... TRS-80
- ... ZX Spectrum

(Weiter mit Frage 5)

**3. Planen Sie den Kauf eines Computers?**

- ... Ja (Weiter mit Frage 4)
- ... Nein (Weiter mit Frage 13)

**4. Was möchten Sie mit Ihrem Computer tun?**

- ... Spielen
- ... Programmieren
- ... Mit anderen Hobbies verbinden
- ... Für Schule/Beruf verwenden

**5. Was steht an Peripherie zur Verfügung?**

- ... Data Recorder
- ... Drucker
- ... Grafik Tablett
- ... Disketten Station
- ... Grafik Plotter
- ... Light Pen

**6. Welche Peripheriegeräte stehen auf Ihrer Wunschliste?**

- ... Data Recorder
- ... Drucker
- ... Grafik-Tablett
- ... Sonstiges (Bitte spezifizieren)
- ... Disketten Station
- ... Grafik-Plotter
- ... Light Pen

**7. Wozu benutzen Sie Ihren Computer hauptsächlich?**

- ... Spielen
- ... Textverarbeitung
- ... Sonstiges (Bitte spezifizieren)
- ... Dateiverwaltung
- ... Programmieren

**8. Kaufen Sie lieber fertige Software**

- ... Ja (Weiter mit Frage 8 a)
- ... oder schreiben Sie Programme selber?
- ... Ja (Weiter mit Frage 10)

**8.a) Welche Software-Kategorien sind für Sie besonders interessant?**

- ... Finanz/Buchhaltung
- ... Spiel-Programme
- ... Grafik-Programme
- ... Textverarbeitung
- ... Educational/Lern-Programme
- ... Musik-Programme

**9. Wieviel geben Sie pro Jahr für Software aus?**

- ... 100 - 250 Mark
- ... 500 - 750 Mark
- ... 1000 Mark und mehr
- ... 250 - 500 Mark
- ... 750 - 1000 Mark

**10. Welche Programmiersprachen beherrschen Sie?**

- ... BASIC
- ... LOGO
- ... COBOL
- ... PILOT
- ... FORTRAN
- ... Sonstige (Bitte spezifizieren)

**11. Haben Sie einen Programmierkurs besucht?**

- ... Ja
- ... Nein

# möchte Sie etwas fragen

12. Haben Sie Ihre Kenntnisse durch Selbststudium erworben?

... Ja ... Nein

13. Besitzen Sie ein Videospielsystem?

... Ja (Weiter mit Frage 14)  
... Nein (Weiter mit Frage 18)

14. Welches System besitzen Sie?

... Atari VCS ... Colecovision  
... Hanimex HMG ... Intellivision  
... Interton ... Philips G 7000/ G7400  
... Schmidt ... Vectrex  
... Sonstige (Bitte spezifizieren)

15. Welches Videospielzubehör besitzen Sie?

... Joysticks (Competition Pro, Boss, Command Control 1/2, Joyboard, Amiga Powerstick, Wireless Remote Controllers, Super Action Controller, Rennpult, Trakball (Zutreffendes bitte unterstreichen)

... Supercharger ... Duplicator  
... Copycard ... Osiris Kopierer

16. Wieviele VideospielCassetten haben Sie?

... 1 - 10 ... 11 - 20  
... 21 - 30 ... 31 - 40  
... 41 und mehr

17. Wieviel geben Sie jährlich für Videospiele aus?

... bis 100 Mark ... 100 - 300 Mark  
... 300 - 500 Mark ... über 500 Mark

18. Seit wann lesen Sie TeleMatch - das Computer Software Magazin?

... Von Anfang an ... Seit Ausgabe.....

19. Wie sind Sie auf TeleMatch aufmerksam geworden?

... Am Kiosk gesehen  
... Durch Empfehlung eines Bekannten  
... Durch meinen Fachhändler

20. Wieviele Personen lesen Ihr TeleMatch-Exemplar?

... 1 - 2 ... 3 - 5  
... über 5

21. Wie gefallen Ihnen in TeleMatch - dem Computer Software Magazin die folgenden Rubriken?

(1 entspricht dem sehr gut, 6 dem ungenügend)

Videospieltests	1	2	3	4	5	6
Softwaretests (Allgemein)	1	2	3	4	5	6
Computerspiele	1	2	3	4	5	6
Lexikon	1	2	3	4	5	6
Thema: Raubkopien	1	2	3	4	5	6
Listings	1	2	3	4	5	6
Insert Coin Here	1	2	3	4	5	6
Hitparade	1	2	3	4	5	6
Strategie & Taktik	1	2	3	4	5	6
News allgemein	1	2	3	4	5	6

Neue Bücher, Neue Platten	1	2	3	4	5	6
Neu auf Video	1	2	3	4	5	6
Film	1	2	3	4	5	6
Elektronische Musik	1	2	3	4	5	6
Roboter	1	2	3	4	5	6
Holografie	1	2	3	4	5	6

22. Wie gefällt Ihnen die grafische Gestaltung?

1 2 3 4 5 6

23. Über was möchten Sie durch TeleMatch - das Computer Software Magazin außerdem informiert werden?

(Machen Sie bitte nachstehend Ihre Vorschläge)

---



---



---

24. Geben Sie hier Ihre Gesamtzensur für TeleMatch - das Computer Software Magazin:

1 2 3 4 5 6

Die folgenden Fragen stellen wir, um Sie persönlich kennenzulernen. Wie alle anderen Antworten werden auch diese vertraulich behandelt und keinen Dritten zugänglich gemacht.

25. Wie hoch schätzen Sie Ihr jährliches Familieneinkommen?

... Bis 10.000 Mark ... 10.000 - 20.000 Mark  
... 20.000 - 30.000 Mark ... 30.000 - 35.000 Mark  
... 35.000 - 40.000 Mark ... über 40.000 Mark

26. Wie alt sind Sie?

... Unter 12 ... 12 - 14 ... 15 - 17 ... 18 - 21  
... 22 - 28 ... 29 - 35 ... 36 und darüber

27. Sind Sie

... männlich ... weiblich

28. Welche Ausbildung haben Sie?

... Grundschule ... Hauptschule  
... Mittel-/Realschule ... Gymnasium  
... Lehre ... Fachhochschule/Universität

29. Welche Interessengebiete haben Sie neben dem Computer bzw. außer Videospiele?

... Science Fiction ... Fantasy  
... Rollenspiele ... Musik  
... Elektronische Musik ... Musik machen  
... Video ... Film  
... Sport

30. Besitzen Sie eines der folgenden elektronischen Geräte?

... HiFi-Anlage ... CompactDisc-Spieler  
... Videorecorder ... Videokamera  
... Heimorgel ... Synthesizer

Danke fürs Mitmachen und Ihnen viel Glück bei unserer Verlosung!

# 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



# Computer-Rallye Teil II

Es ist soweit! Am 14. April beginnt das erste Computer-Camp im Ferienzentrum Schloß Dankern. Egal ob Einsteiger oder bereits Computer-Crack, hier wird jeder in individuellen Kursen von qualifizierten Pädagogen und Informatikern optimal betreut.

Natürlich steht jedem Teilnehmer ein eigenes Arbeitsgerät (Atari 600 XL, Atari 800 XL, Commodore 64 oder VC 20) zur Verfügung. Auch die vorhandene Software läßt keine Wünsche offen. Lern- und Nutzprogramme, sowie jede Menge der neuesten Spiele tragen dazu bei, die vielen Informationen spielerisch zu vermitteln.

Daß auch nach dem Unterricht — mindestens drei Stunden täglich — keine Längeweile aufkommen kann, dafür steht Ihnen das umfangreiche Sportangebot des Freizeit- und Ferienzentrums zur Verfügung. Im Preis inbegriffen sind zum Beispiel: Tischtennis, Kegeln, Minigolf, Ponyreiten, Schwimmbadbenutzung und vieles andere mehr. Wer danach noch immer keinen Muskelkater hat, der kann sich gegen eine geringe Nutzungsgebühr noch im Windsurfen, Rudern oder Wasserski versuchen.

Wie man sieht, ist hier alles vorhanden, was die grauen Zellen, Herz und Muskeln erfreut! Und nun zu dem nicht unwichtigen Punkt, den Kosten. Diese betragen für eine Woche inklusive Vollpension, Unterricht, sowie den



zuvor erwähnten Leistungen 550 Mark, für zwei Wochen 980 Mark und bei einem dreiwöchigen Aufenthalt 1480 Mark.

Oder Sie versuchen ganz einfach Ihr Glück bei der **TeleMatch** Computer-Rallye. Was und wie Sie gewinnen können ... nun, lesen Sie weiter! Und jetzt viel Spaß beim zweiten Teil unserer Computer-Rallye.

Auch im zweiten Teil unserer Computer-Rallye wollen wir Ihrem Wissen um Bit und Byte auf den Zahn fühlen! Genau wie in der letzten **TeleMatch**-Ausgabe, lesen Sie zuerst die Fragen sorgfältig durch und schreiben anschließend die Lösungsbuchstaben der jeweils richtigen Antworten auf einen Zettel. Sie ergeben das gesuchte Lösungswort des zweiten Teils der Computer-Rallye. Zusammen mit der Lösung von Teil I und Teil III, den Sie im nächsten **TeleMatch** finden, können Sie dann den gesuchten Begriff bilden. Wie bei allen Wettbewerben, gibt's auch hier für kluge Köpfe was zu gewinnen. Und das ist nicht gerade wenig!

1. Preis: 2 Wochen Ferien und Lernen im Computer-Camp Dankern
2. Preis: 1 Woche Ferien und Lernen im Computer-Camp Dankern
- 3.-20. Preis: Je ein Computer-Handbuch

## 1) Was bedeutet die Abkürzung I/O?

- k) International Option Code
- f) Input Output
- a) Information Order

## 2) BASIC ist eine Akronym für:

- i) Boot All System Information Contents
- l) Beginners All purpose Symbolic Instruction Code
- e) Begin of Analog System In Coordination

## 3) Was ist eine Basisadresse?

- o) Die Adresse des ersten Speicherplatzes in einem Speicherblock
- s) Die Aufzeichnungsdichte der einzelnen Festspeicher
- m) Das Aufsummieren einer bestimmten Adresse

## 4) Welcher Befehl muß benutzt werden, um Eingaben während des Programmablaufs zu ermöglichen?

- h) INT
- p) INPUT
- r) PUT

## 5) Was ist ein Character?

- p) Ein Zeichen
- o) Ein Übertrag
- q) Eine Änderung

## 6) Was ist eine Hardcopy?

- w) Abgespeicherte Daten auf einer Festplatte
- x) Das Duplikat eines Datenträgers
- y) Ausgedruckte Daten auf Papier

## 7) Ein Utility-Programm ist:

- f) Ein Textverarbeitungs-Programm
- t) Ein Spielprogramm
- d) Ein Hilfsprogramm

## 8) Auf welcher Basis werden hexadezimale Zahlen dargestellt?

- z) 8
- i) 16
- m) 32

## 9) Wie nennt man ein Peripheriegerät zum Ausdruck von Grafiken?

- u) Programmrekorder
- s) Plotter
- r) Monitor

## 10) Was ist ein Chip?

- k) Halbleiterplättchen, das eine integrierte Schaltung trägt
- t) Programmierbefehl zum Ansteuern einer Verarbeitungseinheit im Computer
- l) Bezeichnung für ein Bussystem



Bisher war die Erzeugung echter Animation nur auf speziellen Grafik-Computern möglich. Hier stellen wir Ihnen ein Programm vor, mit dem Sie Filme selber machen können — den *Movie Maker*

# Kino per Computer

Von DIRK BEYELSTEIN

**D**er Trend auf dem Softwaremarkt ist eindeutig. Dominierten vor kurzer Zeit noch Schieß- und Gewaltspiele, so setzen sich allmählich kreativitätsfördernde Programme durch. Viele neue Spiele gestatten selbständige Änderungen des Spielablaufes. Hervorragende Beispiele hierfür sind die **Arcade Machine** von Broderbund Software oder das **Pinball Construction Set** von Electronic Arts.

Der **Movie Maker** eröffnet jedoch ein weiteres völlig neues Gebiet der Heimcomputer-Anwendungen. Es handelt sich dabei nicht um ein Spielprogramm, sondern um ein Animationssystem zur Erstellung von Trickfilmen. Mit dem *Movie Maker* kann die gesamte, für einen vollwertigen Trickfilm notwendige Animation über den Computer abgewickelt werden. Das Programm muß als einzigartig bezeichnet werden, da es bisher kein vergleichbares Produkt für den Bereich der Heimcomputer gibt. In der Filmbranche wird bereits seit einiger Zeit mit Computeranimation gearbeitet, doch diese Systeme sind für den privaten Anwender unerschwinglich. Mit dem *Movie Maker* ist computerunterstützte Trickfilm-Animation jetzt erstmalig auch für Hobbyisten kostengünstig möglich geworden.



Was versteht man überhaupt unter Animation? Jeder von uns hat schon einmal einen Zeichentrickfilm von Walt Disney gesehen. Um einen solchen Trickfilm zu erstellen, müssen tausende von Einzelbildern gezeichnet und einzeln mit einer Kamera aufgenommen werden. Erst das Abspielen des Filmes ergibt dann eine fließende Bewegung. Das bekannteste Beispiel für eine Animation ist wohl der Papierblock, auf dessen Blättern jeweils ein Einzelbild des Bewegungsablaufes gezeichnet wurde. Beim raschen Durchblättern entsteht der Eindruck einer fortlaufenden Bewegung.

Nicht anders wird bei vielen Computerspielen gearbeitet. Mehrere Bewegungsabläufe

werden in einzelnen Shapes (Objekten) festgehalten und nacheinander dargestellt. Während des Spieles sieht man dann eine sich bewegende Figur, wobei die Genauigkeit und Feinheit des Bewegungsablaufes wesentlich von der Anzahl der Einzelbilder abhängt. Eine einfache Animation ist bereits mit einer Aufteilung des Bewegungsablaufes in zwei Einzelbilder möglich. Bei guten Computerspielen wird meistens eine Unterteilung in drei Teilbilder vorgenommen. In Trickfilmen wird mit circa fünf Unterteilungen gearbeitet.



Mit dem *Movie Maker* erhält man ein Programmpaket, das fast alle Arbeitsschritte eines professionellen Animators ermöglicht. Angefangen mit der Erstellung eines Einzelbildes, dem Zusammenfügen der Bilder zu einer Sequenz und

schließlich dem Verschmelzen der Sequenzen zu einem Filmabschnitt, ist alles möglich. Ein fast 90 Seiten starkes Handbuch macht den Anwender mit der Entwicklung eines Zeichentrickfilmes und dem Befehlssatz des Programmes vertraut. Der Aufbau des Buches ist sehr gut. Man wird nicht mit einer Fülle an Informationen auf einen Schlag entmutigt, sondern Schritt für Schritt in die Fähigkeiten des Programmes eingearbeitet. Es ist klar, daß man nicht in fünf Minuten mit einem derart komplexen und vielseitigen Programm umgehen kann. Doch mit etwa drei Stunden Zeitaufwand hat man die wichtigsten Befehle verstanden. Nachfolgend werden wir die einzelnen Funktionsmöglichkeiten des *Movie Maker's* in groben Zügen erläutern.

Nach dem Einladen des Programmes erscheint ein Auswahlménü mit vier verschiedenen Möglichkeiten auf dem Bildschirm. Diese Auswahl beinhaltet COMPOSE zur Erstellung aller notwendigen Bilder eines Filmes, RECORD zur Aufnahme eines Filmes, SMOOTH zum automatischen Erstellen eines fertigen Filmes und PLAY zum Abspielen der fertigen Sequenzen. Hat man noch nie mit diesem Programm gearbeitet,

so lohnt es sich zuerst die Funktion PLAY aufzuzufen. Im darauf erscheinenden Utility-Ménü lassen sich die auf der Rückseite der Programmdiskette gespeicherten Beispiel-Filme einladen und abspielen. Mir persönlich hat der Film MAN 1 am besten gefallen. In diesem kurzem Trickfilm läuft Charlie Chaplin über den Bildschirm und pflückt seiner Angebeteten einen Strauß Blumen. Will man sich alle Beispiele ansehen, so kann die Rückseite der Programmdiskette auch direkt „gebootet“ werden. Jetzterscheint ein von neun bis null zählender Filmvorspann, worauf anschließend alle auf der Diskette gespeicherten Filme nacheinander abgespielt werden. Auf diese Art läßt sich auch eine eigene Filmdiskette, mit selbst-kreierten Sequenzen, zusammenstellen.

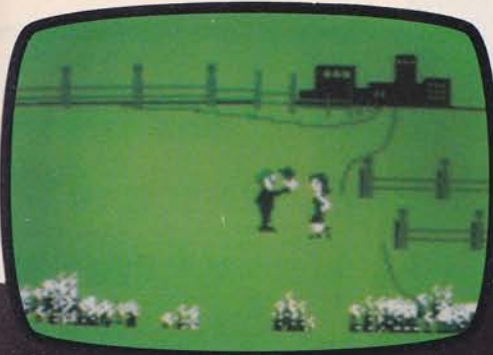


Um nun selbständig einen Trickfilm zu produzieren, wird aus dem Ménü die Funktion COMPOSE gewählt. Nach kurzer Ladezeit erscheint das entsprechende Utility-Ménü auf dem Bildschirm. Im ersten Arbeitsabschnitt müssen nun

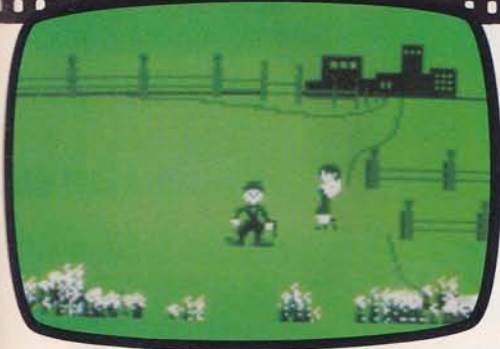
einige Shapes (Objekte) gezeichnet werden. Zu Beginn der Arbeit mit dem *Movie Maker* kann jedoch auf diese Vorbereitung verzichtet werden und statt dessen eine bereits fertige Beispiel-Palette mit dem Namen DOG aufrufen. Auf dem Bildschirm erscheint jetzt die Darstellung eines Hundes in verschiedenen Bewegungsabschnitten. Um nun eine Animation zu erhalten, braucht man nur die Taste A, sowie die Tasten S und L zu drücken. Der Hund beginnt daraufhin zu laufen und kann mit dem Joystick über den Bildschirm bewegt werden. Will man eigene Shapes zeichnen, so braucht man kein bestehendes Shape-File einzuladen, sondern kann mit dem Joystick seiner Phantasie freien Lauf lassen. Zahlreiche Tastaturbefehle unterstützen die künstlerische Gestaltung.

So gibt es zum Beispiel die Möglichkeit eines 3-fach Zooms, damit auch die Feinheiten exakt gezeichnet werden können.

Im zweiten Arbeitsschritt wird der Hintergrund, sowie dessen farbliche Gestaltung



Diese Demo-Sequenz von fünf Einzelbildern verdeutlicht, welche Ergebnisse Sie erzielen können



erstellt. Das Zeichnen erfolgt mit dem Joystick oder wahlweise mit den Cursor-Kontrolltasten. Mit bestimmten Tastenbefehlen können etwa Farbänderungen oder das Spiegeln der Zeichnungen erreicht werden.



Sind schließlich der farbige Hintergrund und die entsprechenden Shapes fertiggestellt, folgt das Zusammenstellen sogenannter Sequenzen. Hierunter versteht man die Festlegung, welche der Shapes nacheinander dargestellt werden sollen, um auf diese Weise einen vollständigen Bewegungsablauf zu erhalten. Auch dieser Arbeitsvorgang wird mit dem Joystick und einigen Tastaturbefehlen bewerkstelligt. Die Erstellung der Einzelsequenzen ist der entscheidende Schritt zum eigentlichen Trickfilm. Hat man nämlich die verschiedenen Sequenzen fertiggestellt, so kann man bereits die Hauptfunktion RECORD aufrufen. In diesem Programmabschnitt können die einzelnen Sequenzen mit dem Joystick über den Bildschirm geführt werden, wobei jede Bewegung „aufgenommen“ wird und somit wieder abgespielt werden kann. Selbstverständlich gestattet das Programm zu jedem beliebigen Zeitpunkt, Änderungen durchzuführen. Angefangen bei den Shapes bis zu den Aufnahmen der Sequenzen kann alles nachträglich korrigiert werden.



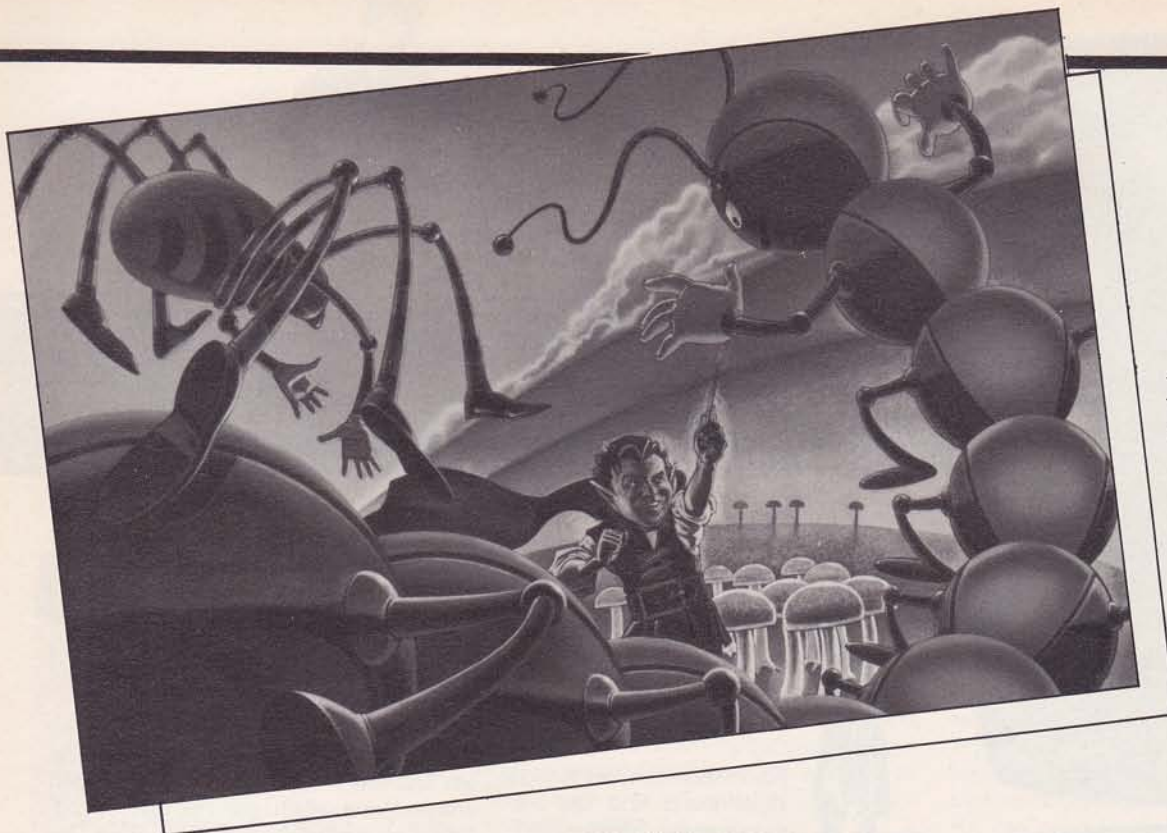
Zusätzlich zu den bisher angesprochenen Möglichkeiten, können alle Filmteile mit Spezialeffekten versehen werden. Hierzu zählen: Musikalische Untermalung, Geräusche oder sonstige Soundeffekte, sowie das Einblenden von Titeln und beliebigen Texten. Für das Einspielen von Musik steht eine sehr vielseitige Auswahl zur Verfügung. Leider ist das selbstständige Erstellen von

Musikstücken nicht möglich. Das Angebot an Toneffekten dürfte allerdings in den meisten Fällen ausreichend sein.

Sind alle für den Film notwendigen Teile erstellt, braucht man nur noch die Hauptfunktion SMOOTH aufzurufen, in der die Sequenzen automatisch zu einem fertigen Film verbunden werden.

Der *Movie Maker* ist zweifellos eine der interessantesten Neuerscheinungen der letzten Zeit. Das Programm ist ausgesprochen anwenderfreundlich gestaltet und ermöglicht auch die Erstellung längerer Filme. Das ist natürlich mit einem gewissen Zeitaufwand verbunden. Für jeden, der sich gerne künstlerisch betätigt, kann dieses Programm nur empfohlen werden. Wir sind gespannt, wann der erste, auf einem Heimcomputer erstellte abendfüllende Zeichentrickfilm erscheint.





Dirk Tennie aus Dortmund schrieb dieses Programm über den allseits bekannten wildgewordenen Tausendfüßler. Der Spielablauf dürfte allen klar sein. Viel Spaß beim Tippen und Spielen!

## CENTIPEDE

### Das Listing (Für alle Atari-Computer, 16 K)

```

1 REM *****
2 REM *****CENTIPEDE*****
3 REM *****DIRK TENNIE*****
4 REM *****FLIEßMEISERSKAMPF 22.1.88*****
5 REM **4600 DORTMUND-KURIEL**
6 REM *****
10 DIM U$(21);FOR H=1 TO 21:READ A:U$(H,H)=CHR$(A):NEXT H:D=USR(ADR(U$))
15 C=(PEEK(106)-8)*256
20 READ A:IF A=999 THEN 42
30 FOR Q=0 TO 7:READ B:POKE C+A*8+Q,B:NEXT Q
40 GOTO 20
42 PF=1
45 GOTO 5000
50 GRAPHICS 17:POKE 756,56
53 X=9:Y=23:V=0:Z=19:N=4:M=INT(7*RND(0)+8)
55 POKE 559,0:COLOR 35:FOR H=1 TO 30+DIF*3+DI*2:PLOT INT(17*RND(0)+1),INT(14*RND
(0)+4):NEXT H
56 COLOR 1:PLOT X,Y
57 SETCOLOR 3,0,10:POSITION 1,0:?"#6;"1UP HI-SCORE I. @ V @ I. "
58 POSITION 8,1:?"#6;"1000":POSITION 17,1:?"#6;PP
59 FOR H=0 TO 19:POSITION H,2:?"#6;CHR$(13):NEXT H
60 POKE 559,34
65 IF PL=0 THEN GOSUB 5500
70 S=STICK(0):K=STRIG(0)
71 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0
75 IF R=0 THEN COLOR 1:PLOT 18,2:PLOT 19,2
80 IF R=1 THEN COLOR 1:PLOT 19,2
85 IF NN=0 AND SC>10000 THEN R=R-1:NN=1:SOUND 0,50,10,15
90 IF R=-1 THEN COLOR 1:PLOT 17,2:PLOT 18,2:PLOT 19,2
95 IF K=0 THEN GOSUB 500
100 IF S=14 THEN GOSUB 700
105 IF S=7 THEN GOSUB 900
110 IF S=13 THEN GOSUB 1100
115 IF S=11 THEN GOSUB 1300
120 IF S=6 THEN GOSUB 1500

```

```

125 IF S=5 THEN GOSUB 1700
130 IF S=9 THEN GOSUB 1900
135 IF S=10 THEN GOSUB 2100
140 IF SR=0 THEN GOSUB 2500
145 IF SR=5 THEN GOSUB 2510
150 IF SR=6 THEN SOUND 1,150,10,3:GOSUB 2570
155 IF LM=0 THEN GOSUB 4000
160 IF LM=1 THEN GOSUB 4240
165 LOCATE V,M+1,BB
170 IF BB=35 THEN COLOR 0:PLOT V,M+1
175 IF V=X AND M=Y THEN 3000
180 IF V=X AND M-1=Y THEN 3000
185 IF V=X AND M+1=Y THEN 3000
190 IF SC>HS THEN HS=SC
195 POSITION 0,1:? #6;SC
200 IF HS>1000 THEN POSITION 8,1:? #6;HS
205 SETCOLOR 3,0,10
210 LOCATE Z,N,D
215 IF D=1 THEN 3000
400 GOTO 70
500 SETCOLOR 3,0,10
510 FOR W=Y-2 TO 3 STEP -1
520 COLOR 130:PLOT X,W
530 COLOR 0:PLOT X,W+1
540 IF W<4 THEN COLOR 0:PLOT X,3:RETURN
550 LOCATE X,W-1,U
560 IF U=35 THEN COLOR 0:PLOT X,W:PLOT X,W-1:SC=SC+10:GOSUB 3900:RETURN
570 IF U=165 THEN COLOR 0:PLOT X,W:PLOT X,W-1:GOSUB 3900:SC=SC+50:RETURN
580 IF U=132 THEN COLOR 0:PLOT X,W:PLOT X,W-1:P=18:SC=SC+200:GOSUB 3900:GOTO 2530
600 NEXT W
700 COLOR 0:PLOT X,Y:Y=Y-1
710 GOSUB 2200
720 COLOR 1:PLOT X,Y
800 RETURN
900 COLOR 0:PLOT X,Y:X=X+1
910 GOSUB 2200
920 COLOR 1:PLOT X,Y
1000 RETURN
1100 COLOR 0:PLOT X,Y:Y=Y+1
1110 GOSUB 2200
1120 COLOR 1:PLOT X,Y
1200 RETURN
1300 COLOR 0:PLOT X,Y:X=X-1
1310 GOSUB 2200
1320 COLOR 1:PLOT X,Y
1400 RETURN
1500 COLOR 0:PLOT X,Y:X=X+1:Y=Y-1
1510 GOSUB 2200
1520 COLOR 1:PLOT X,Y
1600 RETURN
1700 COLOR 0:PLOT X,Y:X=X+1:Y=Y+1
1710 GOSUB 2200
1720 COLOR 1:PLOT X,Y
1800 RETURN
1810 GOSUB 2200
1820 COLOR 1:PLOT X,Y
1900 COLOR 0:PLOT X,Y:X=X-1:Y=Y+1
1910 GOSUB 2200
1920 COLOR 1:PLOT X,Y
2000 RETURN
2100 COLOR 0:PLOT X,Y:X=X-1:Y=Y-1
2110 GOSUB 2200
2120 COLOR 1:PLOT X,Y
2190 RETURN
2200 IF X<0 THEN X=0
2210 IF X>19 THEN X=19
2220 IF Y<19 THEN Y=19
2230 IF Y>23 THEN Y=23
2300 LOCATE X,Y,U

```

```

2310 IF U=165 THEN 3000
2400 RETURN
2500 SETCOLOR 3,0,10:COLOR 132:PLOT V,M:SR=5
2510 COLOR 0:PLOT V,M
2520 V=V+1:M=M+5
2530 IF V>19 OR P=13 THEN V=0:SR=0:L=0:P=1:V=0:M=INT(7*RND(0)+8):RETURN
2540 IF M>22 THEN M=22:GOTO 2570
2550 COLOR 132:PLOT V,M
2560 RETURN
2570 COLOR 0:PLOT V,M:SR=6
2580 M=M-2
2590 IF M<13 THEN M=17:GOTO 2620
2600 COLOR 132:PLOT V,M
2610 RETURN
2620 COLOR 132:PLOT V,M
2630 GOTO 2500
3000 COLOR 1:PLOT X,Y
3005 SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0
3010 FOR W=250 TO 20 STEP -8:FOR H=W+100 TO W STEP -20:SOUND 0,H,10,10:NEXT H:NE
XT W:SOUND 0,0,0,0
3020 R=R+1:IF R=3 THEN 3050
3030 DI=DI+4
3040 GOTO 50
3050 POSITION 4,12: ? #6;"
3060 POSITION 4,14: ? #6;"
3070 SETCOLOR 3,0,10
3080 POSITION 5,13: ? #6;"G A M E O V E R"
3090 SC=0:R=0:DI=0:PF=1:PL=0
3100 FOR T=1 TO 1000
3110 IF PEEK(53279)=6 THEN 50
3120 NEXT T
3130 GOTO 5000
3500 FOR T=10000 TO 0 STEP -50:SOUND 0,T,10,10:NEXT T
3505 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0
3510 DI=DI+4
3515 COLOR 0:PLOT V,M:PLOT X,Y
3520 X=9:Y=23:V=0:Z=19:N=4:M=INT(7*RND(0)+8)
3530 POKE 559,0:COLOR 35:FOR H=1 TO 30+DIF*3+DI*2:PLOT INT(17*RND(0)+1),INT(14*R
ND(0)+4):NEXT H
3535 IF BR=0 THEN BR=1
3540 PF=PF+1
3550 POSITION 17,1: ? #6:PP
3590 POKE 559,34
3600 RETURN
3900 FOR T=1 TO 6:SOUND 0,T,0,15:NEXT T:SOUND 0,0,0,0:RETURN
4000 IF N>23 THEN GOSUB 3500
4020 COLOR 1:PLOT X,Y
4030 SETCOLOR 2,7,15:COLOR 165:PLOT Z,N
4040 Z=Z-1
4050 IF Z<14 THEN COLOR 0:PLOT Z+6,N
4060 IF Z<0 THEN N=N+1:GOTO 4200
4070 LOCATE Z,N,DD
4080 IF DD=35 THEN FOR T=32 TO 41 STEP 3:SOUND 0,T-23,10,10:NEXT T:GOTO 4100
4090 RETURN
4100 IF Z<14 THEN FOR G=Z+1 TO Z+6:COLOR 0:PLOT G,N:NEXT G
4110 IF Z>13 THEN FOR G=Z+1 TO 19:COLOR 0:PLOT G,N:NEXT G
4120 N=N+1
4130 COLOR 165:PLOT Z,N
4140 RETURN
4200 FOR G=Z+1 TO Z+6
4210 LOCATE G,N-1,DD
4230 IF DD=165 THEN COLOR 0:PLOT G,N-1:NEXT G
4240 SETCOLOR 3,0,10:LM=1:Z=Z+1
4250 IF Z>4 THEN COLOR 0:PLOT Z-5,N
4260 IF Z>19 THEN FOR G=Z-5 TO Z-1:COLOR 0:PLOT G,N:NEXT G:N=N+1:LM=0:Z=19:GOTO 70
4270 IF N>23 THEN GOSUB 3500
4280 LOCATE Z,N,DD
4290 IF DD=35 THEN FOR T=32 TO 41 STEP 3:SOUND 0,T-23,10,10:NEXT T:GOTO 4400

```

```

4300 COLOR 165:PLOT Z,N
4310 RETURN
4400 IF Z>4 THEN FOR G=Z-5 TO Z-1:COLOR 0:PLOT G,N:NEXT G
4410 IF Z<5 THEN FOR G=0 TO Z-1:COLOR 0:PLOT G,N:NEXT G
4420 N=N+1:COLOR 165:PLOT Z,N
4500 RETURN
5000 GRAPHICS 18
5005 POSITION 3,0:? #6;"#####"
5010 POSITION 3,2:? #6;"#####"
5015 SETCOLOR 3,7,15:POSITION 3,1:? #6;"# certifiée #"
5020 POSITION 3,7:? #6;" made by "
5030 POSITION 7,8:? #6;"DIRK TENNIE"
5040 POSITION 5,11:? #6;"(C)1984"
5050 FOR T=1 TO 1000:NEXT T
5060 GRAPHICS 17:POKE 756,56:DIF=1
5070 SETCOLOR 1,0,10:SETCOLOR 2,7,15:SETCOLOR 3,0,10
5080 POSITION 0,20:? #6;"Press start to play"
5090 COLOR 132:PLOT 3,4:POSITION 5,4:? #6;"200 points"
5100 COLOR 165:PLOT 3,6:POSITION 6,6:? #6;"50 points"
5110 COLOR 35:PLOT 3,8:POSITION 6,8:? #6;"10 points"
5120 POSITION 4,17:? #6;"press select "
5130 POSITION 1,18:? #6;"to pick/difficuly"
5140 POSITION 9,13:? #6:DIF
5150 PK=PEEK(53279)
5160 IF PK=5 THEN DIF=DIF+1:FOR T=1 TO 40:NEXT T
5170 IF DIF=10 THEN DIF=1
5180 IF PK=6 THEN SC=0:? #6;">":SETCOLOR 1,12,10:GOTO 53
5200 GOTO 5140
5500 PL=1
5510 FOR WS=1 TO 5
5520 SOUND 0,182,10,8
5530 FOR W=1 TO 17:NEXT W
5540 SOUND 1,182,10,8
5550 FOR W=1 TO 17:NEXT W
5560 SOUND 2,182,10,8
5570 FOR W=1 TO 17:NEXT W
5580 SOUND 3,182,10,8
5590 FOR W=1 TO 17:NEXT W
5600 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:SOUND 3,0,0,0
5610 NEXT WS
5620 FOR T=91 TO 60 STEP -0,65
5630 SOUND 0,T,10,8
5640 SOUND 1,T+12,10,8
5650 NEXT T
5660 FOR W=1 TO 50:NEXT W
5670 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
5680 SOUND 0,243,10,8
5690 SOUND 1,162,10,8
5700 RETURN
6000 END
10000 DATA 104,162,0,189,0,224,157,0,56,189,0,225,157,0,57,232,224,255,208,239,96
10001 DATA 1,24,24,24,60,60,126,126,126
10002 DATA 2,0,0,24,24,24,24,0,0
10003 DATA 3,60,114,249,255,60,60,60,60
10004 DATA 4,195,102,60,126,126,60,102,195
10005 DATA 5,54,36,60,126,126,60,36,54
10010 DATA 999

```

Alliance, ein Programm, das wir auf den folgenden Seiten präsentieren ist ein dem Halma bzw. der Dame verwandtes Spiel für zwei Personen. Jeder Spieler hat zwölf Figuren und muß versuchen, diese so zu setzen, daß er in die Nähe der gegnerischen Figuren gelangt. Die Steuerung geschieht mittels Joystick, das Plazieren durch

Drücken des Feuerknopfes. Der Sinn des Spiels besteht darin, dem Gegner durch Überspringen seiner Figuren, diese wegzunehmen. Dieses Programm, das Rainer Kaufmann aus Köln geschrieben hat, bietet fünf Spielversionen, die mit dem Joystick angewählt werden können.





```

380 IFA5>2ORA5<-2THEN5600
390 IFA6>2ORA6<-2THEN5600
391 IFABS(A5)=2ANDABS(A6)=1THEN5600
392 IFABS(A5)=1ANDABS(A6)=2THEN5600
400 IFA5=0ANDA6=0THEN300
410 IFA5=2ORA5=-2ORA6=2ORA6=-2THEN470
420 IFA(A1,A2)<>0THEN5600
430 A(A1,A2)=Z:A(A3,A4)=0:GOSUB440:GOTO300
440 FORI=1TO5:POKE55296+A3*40+A4,Z:FORL=1TO100:NEXTL
445 POKE55296+A3*40+A4,13:FORL=1TO100:NEXTL:NEXTI
450 FORI=1TO5:POKE55296+A1*40+A2,13:FORL=1TO100:NEXTL
455 POKE55296+A1*40+A2,Z:FORL=1TO100:NEXTL:NEXTI
460 GOSUB7000:RETURN
470 IFA(A1,A2)<>0THEN5600
480 A7=A1+A5/2:A8=A2+A6/2:A9=0:K=0
490 IFA(A7,A8)=0ORA(A7,A8)=9THEN5600
500 IFA(A7,A8)<>ZTHENA9=1
510 GOSUB440:A(A1,A2)=Z:A(A3,A4)=0
520 IFA9=0THEN580
530 FORI=1TO5
540 POKE55296+A7*40+A8,ZZ:FORL=1TO100:NEXT
550 POKE55296+A7*40+A8,13:FORL=1TO100:NEXT
560 NEXTI:C(ZZ)=C(ZZ)-1:A(A7,A8)=0
570 IFC(ZZ)=0THEN6000
580 FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1
590 IFA(A1+I,A2+J)<>0ANDA(A1+I,A2+J)<>9ANDA(A1+I*2,A2+J*2)=0THENK=K+1
600 NEXTJ,I
610 IFA9=0THENK=K-1
620 IFK>0THENA3=A1:A4=A2:GOTO360
630 GOTO300
640 REM***ENDE DER HAUPTSCHLEIFE***
5000 X=32:Y=58:A1=1:A2=1
5010 POKE53248,X:POKE53249,Y:POKEV+21,1
5020 B=PEEK(P1):POKEP1,BAND224
5030 P=PEEK(P2):POKEP1,B
5040 IF(PAND1)=0ANDA1>1THENY=Y-8:A1=A1-1
5050 IF(PAND2)=0ANDA1<23THENY=Y+8:A1=A1+1
5060 IF(PAND4)=0ANDA2>1THENX=X-8:A2=A2-1
5070 IF(PAND8)=0ANDA2<20THENX=X+8:A2=A2+1
5080 IF(PAND16)=0THENPOKEV+21,0:RETURN
5090 GOTO5010
5100 PRINT "#####";:RETURN
5200 FORI=0TO3000:NEXT
5210 GOSUB5100:PRINT "■";:RETURN
5500 GOSUB5100:PRINT "■ KEINE FIGUR!";:GOSUB5200:GOTO330
5600 GOSUB5100:PRINT "■ ZUG UNZULAESSIG!";:GOSUB5200:GOTO6500
6000 IFC(2)=0THENGOSUB5100:PRINT "■ BLAU GEWINNT";:GOTO6100
6010 IFC(6)=0THENGOSUB5100:PRINT "■ ROT GEWINNT";:GOTO6100
6100 I=PEEK(56321)
6110 IFI=239THENRUN
6120 GOTO6100
6500 Y=A3*8+50:X=A4*8+24:A1=A3:A2=A4
6510 GOTO360
7000 HH=55296+A3*40+A4
7010 IFHH=55426THENPOKEHH,6
7020 IFHH=55427THENPOKEHH,6
7030 IFHH=56146THENPOKEHH,2
7040 IFHH=56147THENPOKEHH,2
7050 RETURN

```

Im Bild mit dem

# COMPUTER-

## Basic

**BASIC** ist ein Akronym für Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code. Diese weitverbreitete Computersprache wurde Mitte der 60er Jahre entwickelt und hat sich neben leistungsfähigen anderen Sprachen wie COBOL, FORTRAN, FORTH und Pascal einen bedeutenden Stellenanteil gesichert. **BASIC** ist nicht zuletzt wegen seiner relativ schnellen Erlernbarkeit sehr beliebt.



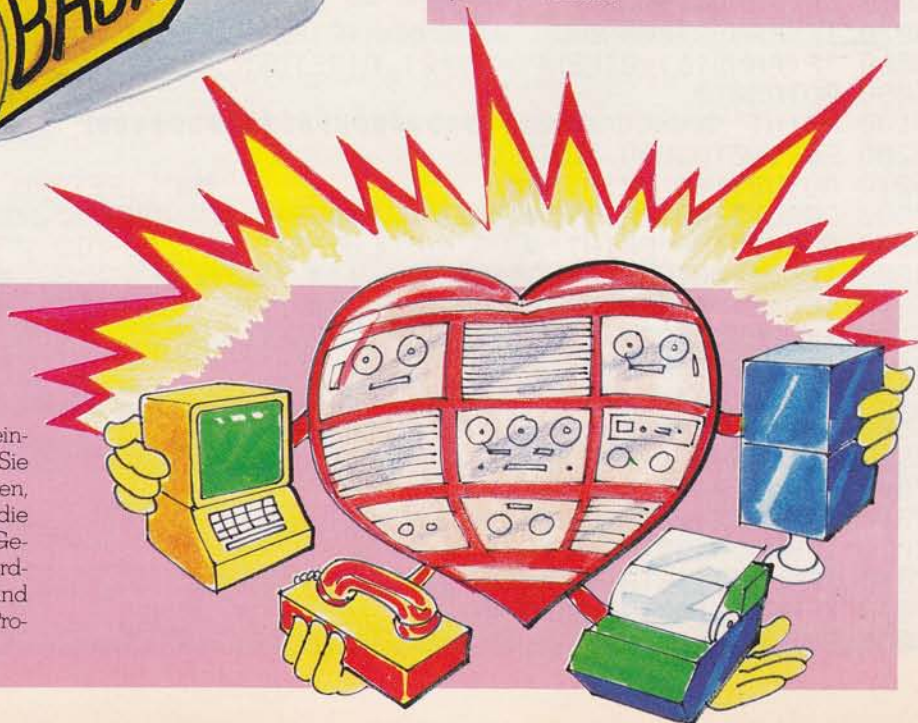
## Peripherie

Unter **Peripherie**-Geräten versteht man Einheiten, die extern an den Computer angeschlossen werden. Dazu gehören Geräte wie Drucker, Diskettenstation, Graphiktablett, Plotter usw. Sie werden entweder per Interface (Schnittstelle) oder nur über Kabel und entsprechende Spezialstecker mit dem Computer verbunden.

## CPU

(Central Processing Unit)

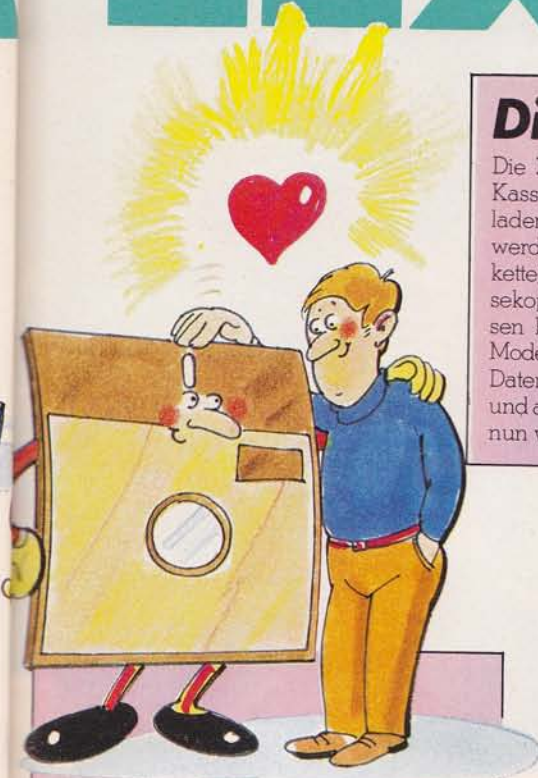
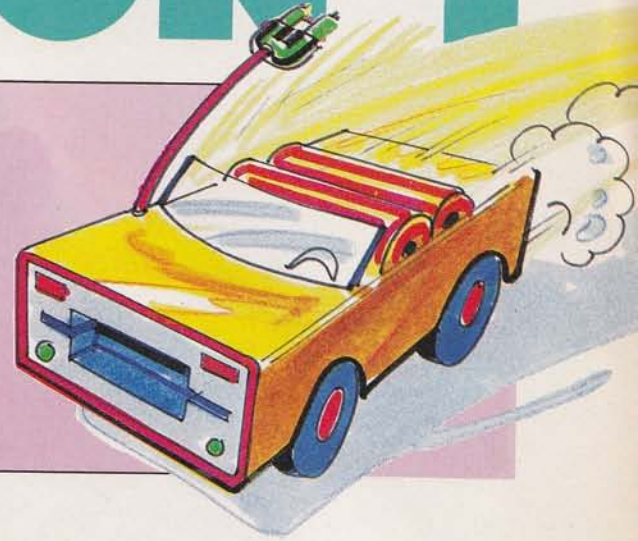
Die **CPU** — die zentrale Verarbeitungseinheit — ist das Herzstück des Computers. Sie steuert und verarbeitet alle Berechnungen, Befehle und Arbeitsprozesse. Man kann die **CPU** am besten mit dem menschlichen Gehirn vergleichen, da beide als „übergeordnete Einheit“ für Steuerung, Kontrolle und Ausführung von allen Operationen und Prozessen verantwortlich sind.



# R-LEXIKON I

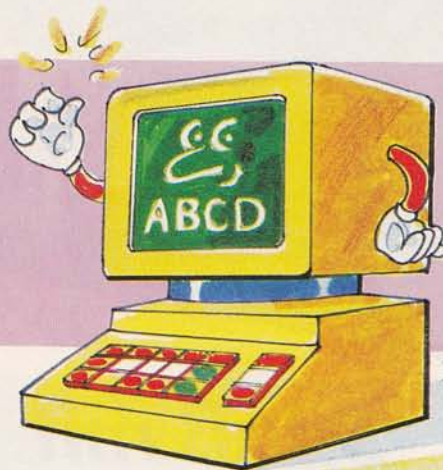
## Diskettenstation

Die **Diskettenstation** wird genau wie ein Kassettenrekorder zum Speichern und Einladen von Informationen benutzt. Die Daten werden hierbei auf einer Floppy-Disk (Diskette) abgelegt und über einen Schreib/Lesekopf von der sich drehenden Floppy gelesen bzw. auf diese geschrieben. Im Lesemodus zum Beispiel, werden die abgelesenen Daten in elektrische Impulse umgewandelt und anschließend zur **CPU** geschickt, wo sie nun weiterverwertet werden können.



## anwender- freundlich

Computer, sowie Programme werden heutzutage auf **Anwender-Freundlichkeit** (user-friendly) überprüft. Was bedeutet, daß neue Produkte so konzipiert werden, daß auch Computer-Unerfahrene ohne entsprechende Vorkenntnisse mit dieser neuen Materie umgehen können. Dabei helfen zum Beispiel Menüs und Hilfsroutinen, die in Programmen eingebaut sind.



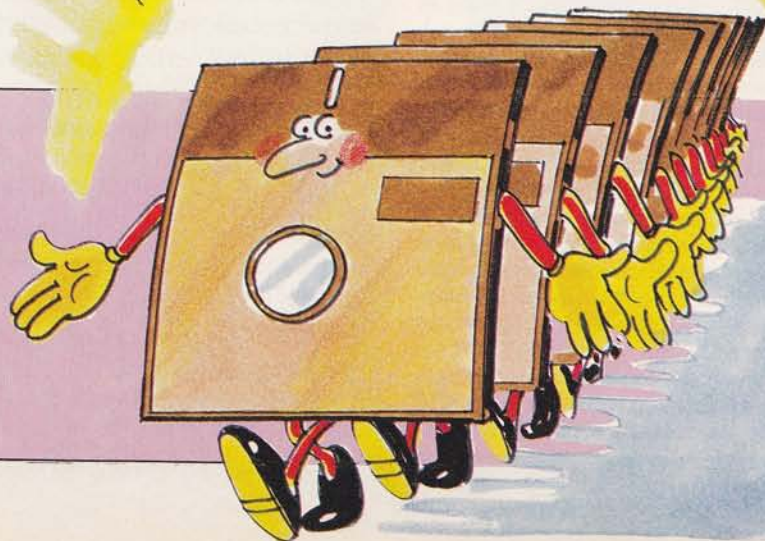
## CRT

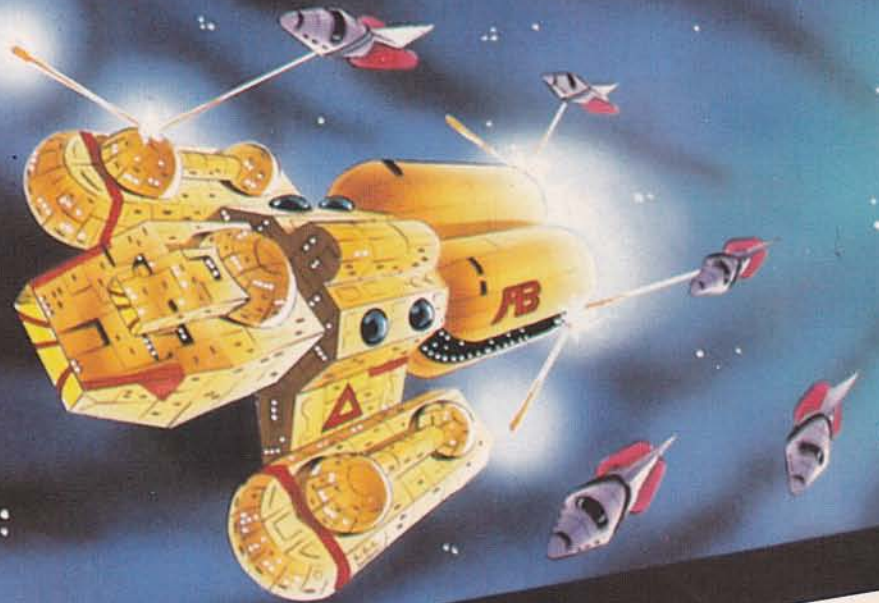
(Cathode Ray Tube)

**CRT** ist die Abkürzung für Kathodenstrahlröhre. Diese Röhre nimmt elektrische Impulse auf, wandelt sie in die entsprechenden Buchstaben, Zahlen oder Zeichen um und stellt diese anschließend auf dem Bildschirm dar.

## Floppy-Disk

Eine **Floppy-Disk** ist ein runde flexible Kunststoffscheibe, mit magnetisierbarer Oberfläche. Die Papierhülle schützt ihre empfindliche Oberfläche vor äußeren Einwirkungen wie Staub, Fett usw. Die Daten werden darauf, ähnlich wie auf einer Kassette gespeichert bzw. geladen und können somit jederzeit abgerufen und wieder verarbeitet werden.





## ANGLER

(Virgin/ für ZX Spectrum)

### Alle meine Fischlein

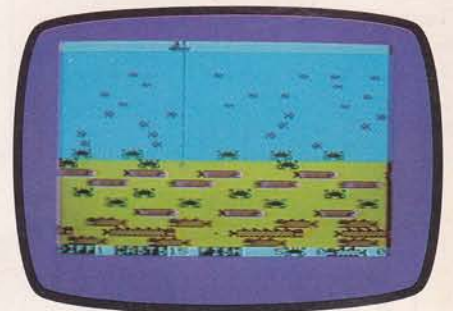
Nach dem Ladevorgang erscheint am oberen Bildschirmrand ein Kutter, der gemütlich über die Wellen gleitet. Jetzt kommt es darauf an, im richtigen Moment die Angelschnur auszuwerfen, um den großen Fang zu machen. Im Meer wimmelt es von unterschiedlichsten Fischarten, die in bester Frogger-Manier in ordentlichen Bahnen von links und rechts durch's Bild ziehen. Der Ozean ist fein säuberlich in Schichten aufgeteilt; oben schwimmt nur der billige Fisch. Die wertvolleren Meeresbewohner verstecken sich weiter unten. Angelt man aus Versehen einen der Krebse, so muß man schnell feststellen, daß einem dieser ungebetene Gast nur Ärger einbringt.

Gefräßig sind die Fischchen nicht gerade, um sie zum Schnappen zu bewegen, muß der Angelhaken genau vor deren Nase pla-

## Spaß mit der Jungfrau

Virgin bietet eine breite Kollektion von besonders preiswerten Programmen an. Allein für den ZX Spectrum gibt es vierzehn Spiele. Die Kassetten sind für jeden Computer-Freak eine Herausforderung. Nicht etwa, daß die Spiele immer so fesselnd sind, daß einem die Bytes um die Ohren fliegen. Interessant sind die kleinen Macken, die sie oft enthalten. TeleMatch-Autor Karl-Heinz Koch konnte durch diese Mauselöcher im Programm ein wenig hinter die Kulissen schauen und sich fast wie ein echter Profi fühlen.

ziert werden. In die lohnenderen Tiefen der See dringt man nur schwer, weil sich andere Fischschwärme blockierend dazwischenschieben. Gelingt es nach mühevoller Arbeit trotzdem, so ist leider meistens weit und breit kein Tiefseefisch zu sehen. Nachdem der Angelhaken hundertmal ausgeworfen wurde, erhält der fleißige Fischer eine Urkunde mit seinem Fangergebnis, die er auch



über den Drucker ausgeben lassen kann und die ihn — je nach Ausbeute — als den erfolgreichsten Angelwerfer aller Zeiten auszeichnet.

Am besten hat mir an diesem Programm die Einleitung gefallen, wobei der Text aus einem Gemisch von Wörtern und Bildern besteht, die dann später im Spiel in gleicher Form wiederkehren.

## STARFIRE

(Virgin/ für ZX Spectrum)

### Im Weltraum nichts Neues

Dieser Zwilling Bruder von Ataris **Star Raider**, wurde von dem neunzehnjährigen Programmierer Martyn Charles Davis auf die Möglichkeiten des ZX Spectrum zurechtgeschneidert. Und das ist ihm wirklich gelungen. Allerdings fordert das Programm zahlreiche Eingaben durch den User, die nicht auf Richtigkeit überprüft werden. Durch einen falschen Input kann das Programm abstürzen und läßt sich nun auflisten. Bei so einem Spaziergang durch das **Starfire**-Programm, kann man zum Beispiel das pikante Geheimnis lüften, wie das Mädchen heißt, dem Davis sein Werk gewidmet hat. Es steht in Zeile 9999 als REM-Anmerkung.

Wie beim langweilig perfekten Vorbild wird auch bei **Starfire** der ZX Spectrum zum Bordcomputer. Der Spieler wird zum Commander des letzten menschlichen Schiffes ernannt, um das Weltall vor den bösen Xardans zu retten. Zum Glück gibt es noch ein paar Sternbasen, die einen wieder aufpeppeln, wenn die Energie ausgeht oder sich das Schiff in Einzelteile zu verlegen droht.

Bei diesem Spiel muß man sich eine ganze Menge Kommandos merken. Hilfestellung leistet jedoch die Taste C, die den Bordcom-

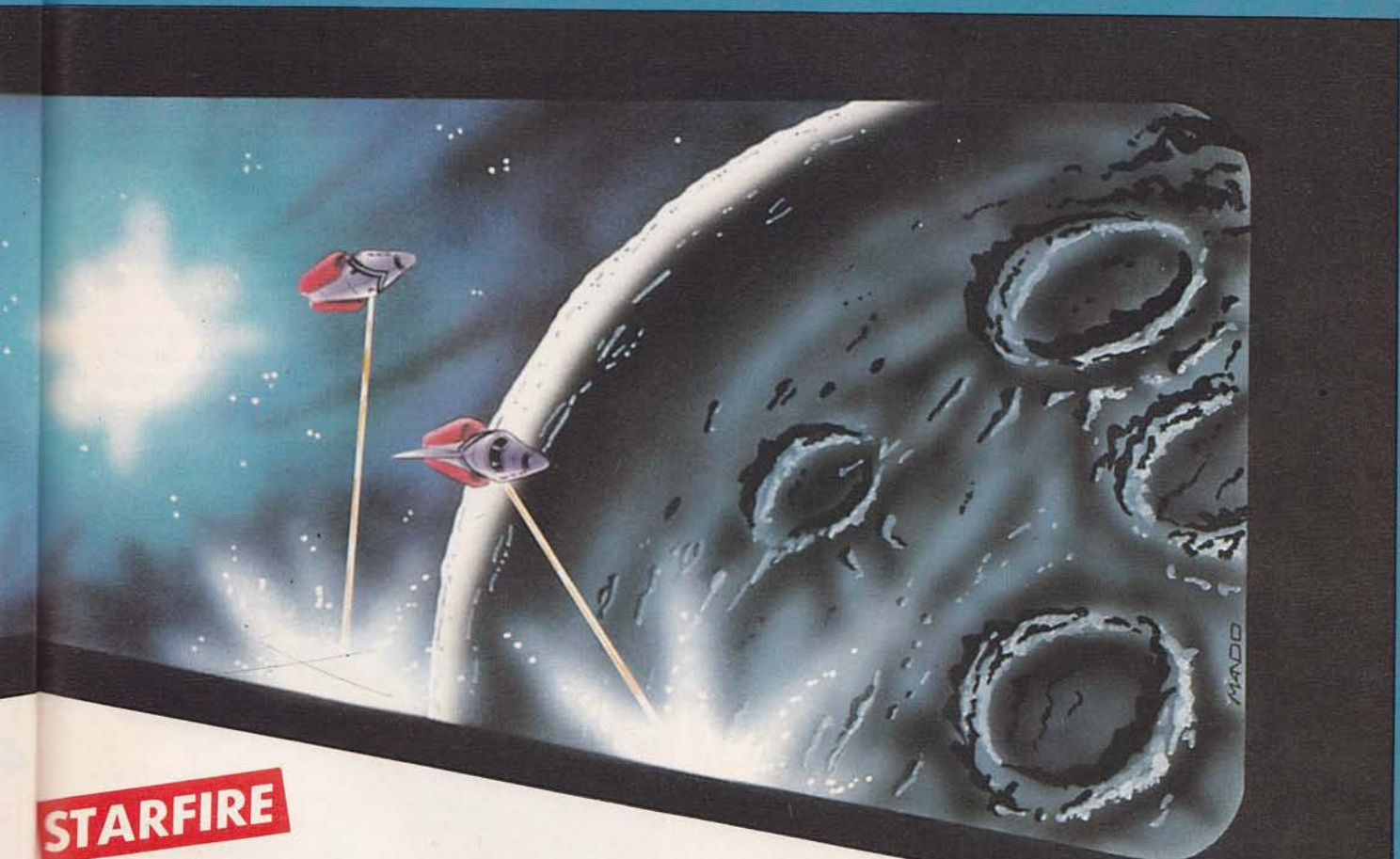
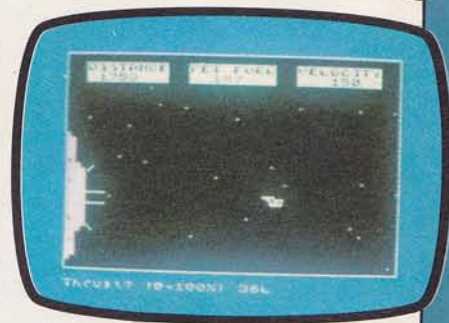
puter, der eine Liste aller Kommandos bereithält, aktiviert. Außerdem läßt sich die verfügbare Energie auf das Schutzschild oder die Smart-Bomben umpolen. Wozu das gut ist, bemerkt man aber erst nach einigen Durchgängen, da sich die Spielbeschreibung diesbezüglich in geheimnisvolle Unklarheiten hüllt. Bei Beschädigungen am Raumschiff liefert der Bordcomputer eine schöne Rißzeichnung auf dem Bildschirm, die viel Ähnlichkeit mit einer Skizze der Enterprise aufweist.

Der Weltraum ist in zehn mal zehn Quadranten aufgeteilt. Mit dem „Long-Range-Scan“, Taste L, erfährt man, was sich in der Umgebung der drei umliegenden Sektoren an Feinden tummelt und wo rettende Sternbasen liegen. Durch Eingabe von Koordinaten kann man die Quadranten wechseln und so systematisch den Raum absuchen. Zu lange sollte man jedoch nicht herumfliegen, da sonst die Energie verbraucht ist und einer der grünen Xardans auftaucht, um sich über seinen Sieg zu freuen.

Hat der Commander eine der Sternbasen gefunden, ist das auch noch kein Grund zur Freude. Das Andock-Manöver ist bei diesem Spiel so schwer, daß meist nur ein Durchstar-

ten in letzter Minute vor dem tödlichen Aufprall rettet. Das eigentliche Andocken läuft nach bekanntem Schema der Mond-Landspiele ab: Die Gravitation muß durch wohl-dosierte Beschleunigung neutralisiert werden.

Gelingt das Manöver nicht, so muß man eine Weile warten, bis der Vorgang von neuem wiederholt werden kann. Will der Spieler nun zur Sternbasis zurückkehren, so findet er sich unvermittelt in einem dichten Asteroidenschwarm wieder. Der Commander muß im richtigen Moment auf einen



Knopf drücken, um den Raumkreuzer in Bewegung zu setzen. Steuerungsmöglichkeiten gibt es nicht.

Eine weitere Überraschung ist das Zeitportal, das sich als schmaler Tunnel entpuppt. Um diesen zu durchqueren, kann man nach oben und unten lenken, wobei die Wände des Tunnels natürlich nicht berührt werden dürfen. Im Long-Range-Scan erscheinen die Zeitportale deutlich markiert. Man kann ihnen also rechtzeitig ausweichen. Wozu sie überhaupt gut sind, erklärt die Spielanleitung nicht. Vielleicht nur als Zeitvertreib für gelangweilte Raumfahrer?

Hat man im Long-Range-Scan ein paar Aliens entdeckt, dann sollte man sich gut überlegen, ob man diesen Kampf wagen sollte, denn die irdische Technik ist nicht gerade sehr wendig. Der Bildschirm gestattet jetzt einen Einblick auf den sternensüßten Himmel und das Raumschiff des Fremden. Als Orientierungshilfe dient ein Rechteck als Fadenkreuz. Diese Markierung läßt sich nur mit der Tastatur über den umherfliegenden Feind steuern. Im Eifer des Gefechts trifft man doch allzuoft die falsche Taste und hätte nur zu gern einen Joystick in den Fingern, um es diesen Xtardans mal richtig zu zeigen. Das Programm reagiert auf die Steuereingaben so langsam, daß es äußerst schwierig ist, auch nur eines der feindlichen Schiffe zu erwischen, bevor die Energie verbraucht, die Sternzeit abgelaufen oder das eigene Schiff vom Gegner zerstört ist.

Trotzdem gefällt mir *Starfire* recht gut. Es ist ein Programm für Tüftler, die für einen fairen Preis nächtelange Beschäftigung geboten bekommen.

## RIDER

(Virgin/ für ZX Spectrum)

**Vom Himmel hoch da komm' ich her ...**

Dieses Programm besteht aus zwei verschiedenen Spielabläufen. Im ersten Teil springt der wagemutige Spieler mit dem Fallschirm



aus einem Flugzeug und muß nun versuchen, auf einem der herrenlos herumfahrenden Motorräder zu landen. Wenn dieses schwierige Unterfangen gelingt, erhält Punkte und kann im zweiten Abschnitt sein Glück versuchen. Hier besteht die heikle Aufgabe darin, ein Motorrad im Slalom um Markierungen zu steuern und gleichzeitig explosiven Bomben auszuweichen. Gelingt dieses Ausweichmanöver nicht, so hat man leider ausgespielt.

Für Listing-Schnüffler hat *Rider* auch nicht viel zu bieten. Nach dem Druck auf die BREAK-Taste erscheint 'Program aborted' auf dem Bildschirm. Schade drum ist es nicht!

## AZTEC

(Datamost/ für Commodore 64)

### Die Rache des Archäologen

Nach dem Einlegen der Diskette wird der etwa drei Minuten dauernde Ladevorgang durch eine hervorragend ausgeführte Farbgrafik im Adventure-Look angenehm überbrückt. Danach erscheinen einige Erläuterungen auf dem Bildschirm. Diese teilen dem Spieler mit, daß der exzentrische Professor G. von Förster, ein bekannter Archäologe und Grabräuber, vor einigen Wochen den Eingang zum versunkenen Azteken-Tempel von Quetzacoatl gefunden hat. Gerüchten zufolge ist der Forscher tödlich verunglückt, hat aber noch kurz vor seinem Ableben verschiedene heimtückische Fallen installiert. Weitere unangenehme Überraschungen erwarten jeden, der versuchen sollte, seine Wege nachzuverfolgen.

Aufgabe des Spielers ist es nun, ein im Tempel verstecktes goldenes Götzenbild zu finden und wieder lebend zur Erdoberfläche zu gelangen. Doch das ist gar nicht so einfach! Selbst in der leichtesten von den acht Schwierigkeitsstufen lauern tödliche Gefahren wie Skorpione, Giftschlangen, Spinnen und prähistorische Monster. Ganz zu schweigen von zahlreichen Wächtern, die unvermutet

da auftauchen, wo man sie am wenigsten erwartet. Erschwert wird die Aufgabe dadurch, daß der Tempel sehr weitläufig ist und zunächst lediglich drei Stangen Dynamit als Werkzeug und Waffe zur Verfügung stehen. Nur allmählich findet man in einer Anzahl von Kisten, die in den zahlreichen unterirdischen Gewölben verteilt sind, Macheten, Pistolen und Munition für die Selbstverteidigung. Erst jetzt hat man eine Chance, dieses gefährliche Unternehmen erfolgreich zu beenden.

Besondere Erwähnung verdient die hervorragende hochauflösende Grafik, die ihresgleichen sucht, sowie die ausgezeichnete Animation des Hauptdarstellers. Der Einsatz



der verschiedenen Waffen und seine Bewegungen wie gehen, laufen, hüpfen, klettern, sich ducken, herspringen, Treppen hinauf- oder heruntersteigen, werden sehr realistisch umgesetzt. Fazit: Ein Adventure-Game, das auch nach zahlreichen Spielstunden nicht langweilig wird, da viele Situationen nur mit Köpchen und Bedienung der richtigen Keyboard-Taste zu meistern sind.

Bezugsquelle: Fachhandel

## BRUCE LEE

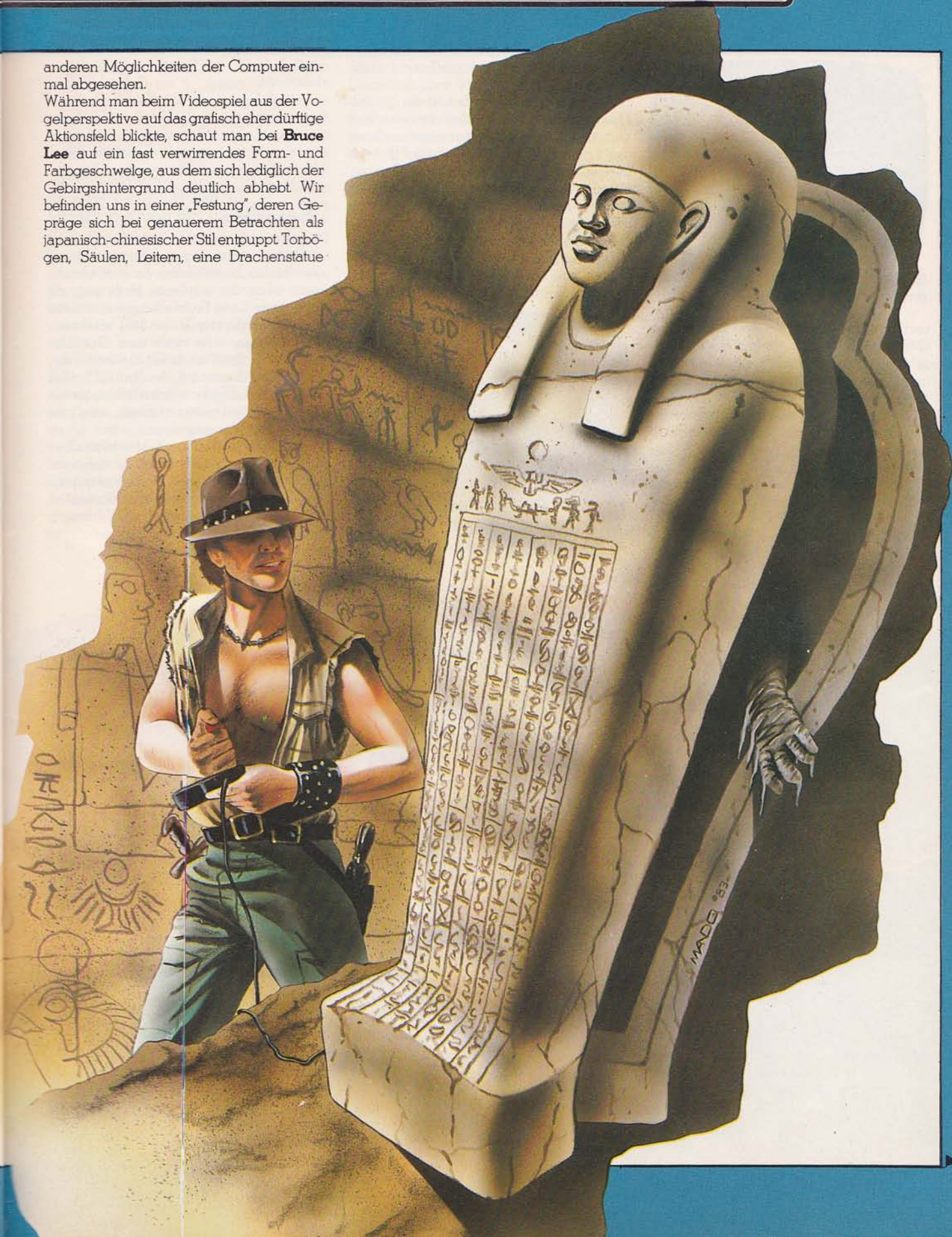
Hersteller/Vertrieb: Datamost/Teldec  
System: Atari Computer  
32 K RAM/Commodore 64  
Programm: Cassette, Diskette  
(Getestet auf Atari 800)

### Schlag auf Schlag

Bruce Lee, der legendäre, leider viel zu früh verstorbene Karate und Kung Fu-Star, Idol ungezählter Filmfreunde, steht — zumindest dem Namen nach — im Mittelpunkt dieses Action-Programms, das von Spielablauf und Inhalt an K-tels Videospiele **Super Kung Fu** erinnert. Der Vergleich indes zeigt, wie unterschiedliche Spielthemen umgesetzt werden können, von den natürlich ganz

anderen Möglichkeiten der Computer einmal abgesehen.

Während man beim Videospiel aus der Vogelperspektive auf das grafisch eher dürftige Aktionsfeld blickte, schaut man bei **Bruce Lee** auf ein fast verwirrendes Form- und Farbgeschwelge, aus dem sich lediglich der Gebirgshintergrund deutlich abhebt. Wir befinden uns in einer „Festung“, deren Gepräge sich bei genauerem Betrachten als japanisch-chinesischer Stil entpuppt. Torbögen, Säulen, Leitern, eine Drachenstatue





Grafisch überzeugend bei Bruce Lee der Auftaktscreen...

und Lampions vermitteln Atmosphäre. Der elektronische Titelheld, den wir durch insgesamt zwanzig Kammern der Festung springend, schlagend und tretend zu führen haben, wird, kaum daß er auf dem Bildschirm ist, von einem schwarzen, mit Schwert bewaffneten Ninja attackiert. Und sofort ist unter Beweis zu stellen, wer die hohe Kunst perfekter Joystick-Steuerung wirklich beherrscht. Denn mit unserem Steuerknüppel wird getreten, geschlagen, gesprungen, geklettert und sich geduckt. Das erfordert einige Übung und präzise Steuerung, da je nachdem, wie ein Gegner getroffen wird —

ob durch Schlag, Sprung oder Tritt — Punkte verteilt werden.

Neben besagtem Ninja taucht ein grünes Männchen (nein, nicht eines der bewußten vom Mars, sondern eines namens Yamo) auf, das sich durch Körperfülle und Schlagkraft auszeichnet. Dritter Opponent ist der Bewohner der Festung, ein böser Zauberer, aus dessen Augen tödliche Blitze zucken, wie das Leute dieses Genres so an sich haben. Kampf und Action auf der ganzen Linie sind also angesagt. Und wozu? Um, wie es auf der Verpackung heißt, Unsterblichkeit und grenzenlosen Reichtum zu erlangen. Letzteren



... später wird es auf dem Bildschirm verwirrend bunt (Fotos: Atari-Version)

nämlich kann der Spieler dem Zauberer abnehmen, indem er zur Schatzkammer vordringt. Lassen wir die Frage nach der Spielmoral beiseite: Bruce Lee überzeugt durch gelungene Animation der Charaktere, durch den steten Wechsel zwischen Aktion (der computergesteuerten Gegner) und die daraus resultierende hohe Anforderung an das Reaktionsvermögen des Spielers. Grafisch aber scheint mir zuviel im Programm zu stecken: Der Bildschirm ist überladen, wie zuvor gesagt verwirrend und zuweilen unüberschaubar. So etwa gerade dann, wenn der schwarze Ninja angreift. Nun wissen Kung Fu-Freunde zwar, daß die meuchelmordenden Ninjas stets schemenhaft angreifen, aber unter dem Gesichtspunkt 'fares Spiel' ist dieses Erahnen-müssen fast eine Zumutung. Der Sound? Sofern man bereit ist, die klackenden Schlaggeräusche als solchen gelten zu lassen, wäre hier ein mangelhaft angemessen.

In wieweit Kung Fu bzw. Karate mittels Joystick langfristig fesseln kann, sei dahingestellt. Meine anfängliche Skepsis ist geblieben, — vielleicht auch nur deshalb, weil es mir noch nicht gelang, durch alle Kammern zu kommen.

**Bezugsquelle: Fachhandel**





## SAVE NEW YORK

(Creative Software/  
Ariolasoft/für Commodore 64)

### Stadtsanierung auf amerikanisch

Nach Einsetzen des Steckmoduls zeigt sich New York zunächst noch von seiner friedlichen Seite, doch nach Betätigung des Feuerknopfes nimmt das Unheil seinen Lauf. Angreifer aus dem Weltraum tauchen plötzlich über New York auf. Gierig stürzen sie sich auf die Wolkenkratzer und füllen ihre hungrigen Bäuche mit Glas, Stahl und Beton. Von Zeit zu Zeit legen sie Eier, aus denen, sobald sie auf die Erde fallen, gräßliche Mutanten schlüpfen, die sich danach sofort im Untergrund verstecken. Von dort versuchen die gefährlichen Monster mit allen Mitteln die Stadt anzuknabbern und die Häuser zum Einsturz zu bringen.

Aufgabe des Spielers ist es, New York aus dieser Misere zu retten und zu diesem Zweck möglichst alle Eindringlinge zu vernichten.

Als Kommandant eines Fluggleiters muß die Herrschaft über den Luftraum erreicht werden — eine äußerst schwierige Sache! Kommt man nämlich mit einem der fliegenden Invasoren in Berührung, rammt man einen Wolkenkratzer oder geht einem gar der Treibstoff aus (Energie-Einheiten müssen rechtzeitig nachgetankt werden), dann kann man der geliebten Erde Lebewohl sagen. Gelingt es nicht zu verhindern, daß die Eier, aus denen die freßlustigen Steinbeißer schlüpfen, abgeworfen werden, muß der Kommandant auf der Erde landen und seinen Kampf in New Yorks Unterwelt weiterführen. Dabei ist er stets in Gefahr, von seinen Kontrahenten aufgefressen oder von einer



U-Bahn überfahren zu werden. Das Spiel ist beendet, wenn alle drei Fluggleiter zum Einsatz gekommen sind oder — wenn New York zerstört ist.

Besonders witzig gemacht: Das geräuschvolle Einstürzen der angeknabberten Wolkenkratzer. Ein Spiel, das nicht so schnell langweilig wird! Björn Schwarz

Bezugsquelle: Fachhandel

## AXIS ASSASSIN

Hersteller/Vertrieb:  
Electronic Arts/Ariolasoft  
System: Apple/Atari/  
Commodore 64/IBM PC  
(Getestet auf Apple und Atari)  
Programm: Diskette

### Wirklich Wahnsinn!

Versierte Video- und Computerspieler werden auf Anhieb die Ähnlichkeiten mit **Web Wars** von Vectrex sehen. Umsetzung und Spielablauf indes, vom Tempo ganz zu schweigen, sind nicht vergleichbar.

Zur Handlung dieses grafisch abstrahierten Programms: Ein sogenannter „Master Arach-



nid", eine riesige Spinne, agiert als elektronischer Schurke, positioniert am Ende eines dreidimensional wirkenden Gittersystems. Darauf bewegen sich als „Spinner“, „Hunter“, „Drones“, „Spores“ und „Xterminators“ bezeichnete Gebilde ungeheuer schnell. Die „Spinners“ weben in das Gitter ein Netz, was vom **Axis Assassin** (diese Rolle übernimmt der Spieler) durch ständiges Feuern verhindert werden muß.

Besagte Riesenspinne taucht wieder auf, wenn eine entsprechende Anzahl von Opponenten eliminiert ist. Mittels einer „Pulse Bomb“ können alle Angreifer, die sich auf dem Gitter befinden, auf einen Schlag beseitigt werden. Da diese Superwaffe nur begrenzt zur Verfügung steht, empfiehlt sich Zurückhaltung. Sie sollte nur zum Einsatz gebracht werden, um ins „Nest“ der Spinne zu gelangen, aus dem man einen Bonus *Axis Assassin* holen kann.

Soviel zum Spiel. Und damit zur Kritik: Programmtechnisch gehört dieses Electronic Arts-Werk zweifelsfrei zur Spitzenklasse. In wie weit man den Covertex, in dem es abschließend heißt: „Es ist eine schöne Art zu sterben“, ernst nehmen will, sei jedem Spieler selbst überlassen. Aber: Außer dem extrem schnellen Spieltempo, mit dem das Reaktionsvermögen bis an die Grenze des Erträglichsten dauernd geprüft wird und der Quasidreidimensionalität bietet *Axis Assassin* wenig.

*h.h.*

Bezugsquelle: Fachhandel

## HART HAT MACK

Hersteller/Vertrieb:  
Electronic Arts/Ariolasoft  
System: Apple/Atari/  
Commodore 64/IBM PC  
(Getestet auf Apple und Atari)  
Programm: Diskette

### Immer weiter mit der Leiter!

Der erste Blick auf den Screen verblüfft: Ist das nicht der **Miner 2049er**? Die Ähnlichkeit zum Hitspiel des Jahres 1983 verblüfft. Doch nach kurzem Anspielen zeigt sich, was anders beim **Hart Hat Mack** läuft.

Eine Stahlkonstruktion, vielleicht ein späterer Wolkenkratzer, wartet darauf, fertiggestellt zu werden. Links daneben steht ein Lastenaufzug, rechts ein Trampolin. Unser Titelheld hat die klaffenden Lücken mit leiterähnlichen Stahlträgern zunächst zu überbrücken und diese anschließend mit einem Niethammer zu befestigen. Klingt leicht, er-

### Die Testergebnisse auf einen Blick

#### BRUCE LEE

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

#### SAVE NEW YORK

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

#### HART HAT MACK

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

#### AXIS ASSASSIN

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

weist sich aber als außerordentlich schwer, da a) der Niethammer selbständig durch die Konstruktion rast, b) unerfreuliche Zeitgenossen, die Vandals, und ein Typ namens Osha nichts anderes im Sinn haben, als die Fertigstellung zu vereiteln, c) der zeitliche Countdown läuft und d) von oben Gegenstände auf den Akteur fliegen und ihn in die Tiefe zu stoßen drohen.

Schwierigkeiten über Schwierigkeiten also. Belohnungen indes winken auch auf der obersten Plattform, die einem Bonuspunkte bescheren: So etwa Schraubenschlüssel, Bohrmaschinen und dergleichen Werkzeug mehr. Wer einen ausgeleiterten Joystick hat, wird sein blaues Wunder erleben und möglicherweise, genau wie ich, in den ersten Spielstunden völlig vom Frust gebeutelt! Exakte Steuerung aber bringt einen rasch auf die nächste Ebene, die sowohl über herabbaumelnde Ketten als auch via Lastenaufzug bzw. per Trampolin zu erreichen ist. Die Strategen unter Ihnen haben hier reichlich zu tun.

Das gilt auch für die beiden folgenden Screens. Im zweiten Bild müssen Werkzeugkästen eingesammelt werden, die auf den Trägern verstreut liegen. Wiederum winken Bonusobjekte. Diesmal besteht die Schwierigkeit darin, das Fließband am unteren Bildschirmrand richtig zu benutzen, um nach oben zu gelangen. In der Bildmitte hängt ein Stahlträger, der durch Joystickbewegung nach oben bzw. unten befördert wird.

Ein ebenfalls aus dem *Miner* oder **Donkey Kong** bekanntes, vertikal aufgehängtes Förderband, nebst einem weiteren horizontalen steht spielerisch im Mittelpunkt des dritten Screens, neben zwei Sprungbrettern am un-

teren Rand. Hier besteht Macks Aufgabe darin, Stahlblöcke durch die Träger und in die Nietmaschine zu befördern. Gefahrenquellen gibt es selbstverständlich aller Orten, wie's halt auf und an Wolkenkratzerbaustellen üblich ist.

Und was ist zusammengefaßt dran an diesem Kletterspiel? Spieltempo, Spielwitz, Action und hochauflösende Grafik sind durchweg als sehr gut zu beurteilen, wenngleich Originalität im eigentlichen Sinne fehlt.

*h.h.*  
Bezugsquelle: Fachhandel

## TURTLE GRAPHICS II

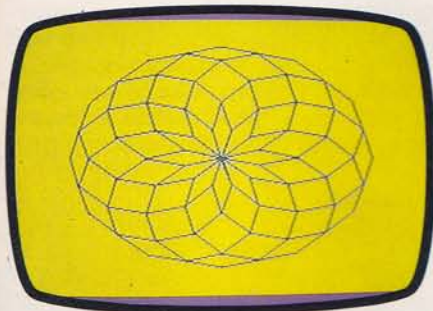
(HES/Ariolasoft/für Commodore 64)

### Grafiken einfach erstellt

Hervorragend geeignet zur Unterstützung der ausgezeichneten Grafikfähigkeiten des Commodore 64 ist das für circa 150 Mark auf Steckmodul erhältliche Programm **Turtle Graphics II** aus dem Vertrieb der Münchner Firma Ariolasoft. Dieses Programm wurde von der kalifornischen Firma HES (Human Engineered Software) entwickelt und enthält wesentliche Bestandteile der Programmiersprachen Logo und Pilot, die speziell für die Anwendung im Lehr- und Ausbildungsbereich geschaffen wurden. Die einfache Struktur dieser beiden Sprachen erlaubt die Zerlegung komplexer Probleme in kleine überschaubare Einheiten.

Die vom Massachusetts Institute of Techno-

logy (MIT) entwickelte Programmiersprache Logo, ist nicht nur für Kinder besonders geeignet, sondern nützt darüber hinaus auch Anwendern, die Interesse an der künstlichen Intelligenz haben. Logo basiert auf einem funktionsorientierten Konzept und weckt damit beim User nicht nur das Verständnis für die Welt der Computer, sondern bereichert auch seine mathematischen, logischen und kommunikativen Fähigkeiten.



Pilot ist eine leicht lern- und anwendbare Programmiersprache, die von der Firma Atari speziell für interaktive Ausbildungsprogramme geschaffen wurde. Der einfache Aufbau und die Textorientierung von Pilot lassen diese zur idealen Computer-Anfängersprache werden.

Doch nun zurück zum Programm *Turtle Graphics II*, bei dem zunächst einmal das 137-seitige Instruktionshandbuch auffällt. Ins Auge sticht dabei nicht nur der Umfang dieses Werkes, sondern leider auch die Tatsache, daß es in englisch ausgeliefert wird. Auf dem deutschen Markt ist das sehr nachteilig, wenn man bedenkt, daß damit als Zielgruppe in erster Linie Kinder angesprochen werden. Hat man jedoch diese erste Enttäuschung überwunden und ist der englischen Sprache mächtig, dann ist man gefesselt von der spannenden Lektüre und möchte die Betriebsanleitung erst dann aus der Hand legen, wenn man die vielfältigen Möglichkeiten des Programmes ausprobiert hat.

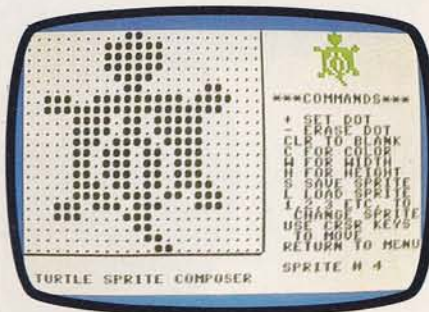
Nach dem Einstecken des Moduls und Einschalten des Commodore 64, erscheint nach einigen Sekunden auf dem Bildschirm folgendes Menü:

ADD LINES	(Zeilen hinzufügen)
INSERT LINES	(Zeilen einfügen)
DELETE LINES	(Zeilen löschen)
REPLACE A LINE	(eine Zeile ersetzen)
LIST PROGRAM	(Programm auflisten)
PRINT PROGRAM	(Programm ausdrucken)

SAVE ON TAPE OR DISK	(auf Kassette oder Diskette speichern)
GET FROM TAPE OR DISK	(von Kassette oder Diskette übernehmen)
MERGE A PROGRAM	(mehrere Programme miteinander kombinieren)
EXECUTE A PROGRAM	(ein Programm ausführen)
TRACE A PROGRAM	(ein Programm Zeile für Zeile ausführen)
COMPOSE SPRITES	(Sprites erstellen)

Lektion 1 vermittelt die Grundbegriffe der Programmiersprache Logo und das Schreiben einfacher Programme. In Lektion 2 lernt man, wie Variablen benutzt und wie die 16 Farben des Commodore (schwarz, weiß, rot, türkis, violett, grün, blau, gelb, orange, braun, hellrot, grau 1, grau 2, grau 3, hellgrün und hellblau) angesprochen werden.

Der sinnvolle Einsatz von Programmroutinen wird in Lektion 3 demonstriert, gefolgt von Lektion 4, in der Programmschleifen erläutert werden. Die fünfte Lektion vermittelt, wie man Töne und Melodien erzeugen kann und welche Bedeutung Befehlsprünge innerhalb eines Programmes haben. Lektion



6 vertieft das Wissen über den Einsatz von Variablen. In die Welt der hochauflösenden Grafik führt die Lektion 7 und zeigt an einigen Beispielen das Erstellen von Programmen zum Zeichnen von einfachen und komplexen Polygonen. Wer mehr über die Möglichkeiten von *Turtle Graphics II* zum Thema „hochauflösende Grafik“ wissen will, wird in Lektion 8 nicht enttäuscht, in der auch die grafische Darstellung von Spiralen erklärt wird. Stellvertretend für die unbegrenzte Zahl der mit der hochauflösenden Grafik erstellbaren geometrischen Figuren, steht das nachfolgende Programm, dessen Bildschirmergebnis Abbildung 1 zeigt.

- 1 SCREEN COLOR YELLOW
- 2 BORDER COLOR PURPLE
- 3 TURTLE COLOR BLUE
- 4 REMARK SWIRLING POLYGONS
- 5 LORES
- 6 PRINT AT 2-5
- 7 PRINT NUMBER OF SWIRLS
- 8 ENTER Y
- 9 PRINT AT 4-5
- 10 PRINT NUMBER OF SLIDES
- 11 ENTER N
- 12 PRINT AT 6-5
- 13 PRINT LENGTH OF SLIDES
- 14 ENTER L
- 15 HIRES
- 16 MOVE TO 100-160
- 17 PEN DOWN
- 18 CALCULATE X = 1
- 19 LABEL DRAW POLYGON
- 20 ROTATE RIGHT 360/Y
- 21 LOOP N
- 22 FORWARD L
- 23 ROTATE RIGHT 360/N
- 24 LOOP END
- 25 CALCULATE X = X + 1
- 26 TEST IF (X = Y + 1)
- 27 IF FALSE JUMP DRAW POLYGON
- 28 STOP

Die Lektionen 9 und 10 vermitteln Informationen über die Erstellung und den Einsatz von kleinen beweglichen Objekten, sogenannten Sprites. Folgende 8 Sprites sind bereits vorprogrammiert:

- 1) Segelboot
- 2) Rakete
- 3) Lastwagen
- 4) Ball
- 5) Flugzeug
- 6) Haus
- 7) Junge
- 8) Mädchen

Neben diesen vorgegebenen Sprites hat man jedoch auch die Möglichkeit, eigene Sprites zu erzeugen und auf Diskette abzuspeichern (siehe Abbildung 2).

Im Test erwies sich das Programm *Turtle Graphics II* als äußerst vielseitiges Hilfsmittel zum Anfertigen von Grafiken mit niedriger und hoher Auflösung und war ebenfalls recht brauchbar bei der Erstellung eigener einfacher Computerspiele. Auch der Versuch, mit dem Programm einen Titelvorspann für selbstgedrehte Videofilme zu kreieren, verlief erfolgreich.

Fazit *Turtle Graphics II* ist ein Programm, das viel kreativen Freiraum läßt und spielerisch in die Programmiersprache Logo einführt.

Björn Schwarz

**Bezugsquelle: Fachhandel**

# LOGO?!

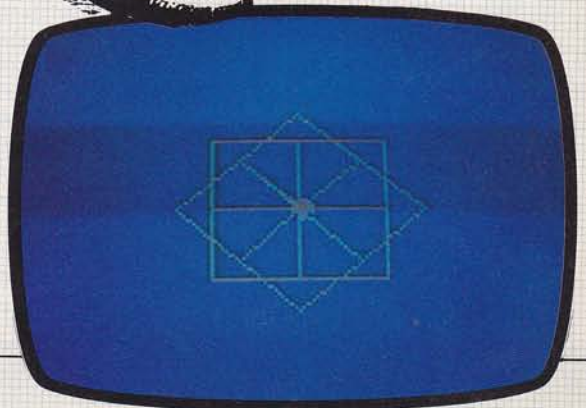
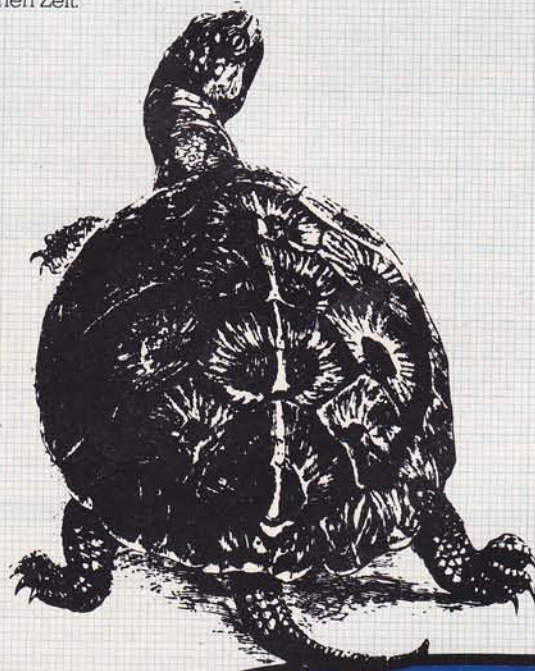
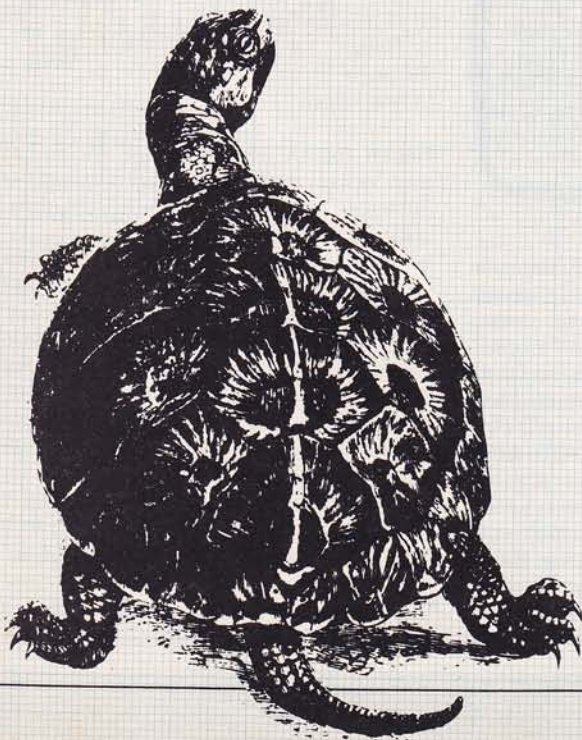
Von ELKE LEIBINGER

**A**ller Anfang ist schwer! Welchen Wahrheitsgehalt dieses Sprichwort hat, wird allen bewußt, die sich das erste Mal an einen Computer setzen und mit dem Programmieren beginnen. In den meisten Fällen wird hierbei BASIC gewählt, da diese Sprache relativ leicht erlernbar und in vielen Computern bereits integriert ist. Trotz der schnellen Erlernbarkeit dauert es aber doch noch eine ganze Weile, bis der erste Erfolg der Denk- und Tipparbeit auf dem Bildschirm zu erkennen ist. Anders bei Logo. Zahlreiche Versuche mit Kindern, die vorher noch nie an einem Computer gesessen haben, ergaben, daß sie schon nach kürzester Zeit mit dieser neuen Materie umgehen und Programmier-Erfolge vorweisen können. Was ist also das Geheimnis von Logo? Die Antwort darauf findet man am ehesten in der Entstehungsgeschichte bzw. der Umsetzung der Gedanken, die zur Entwicklung dieser Programmiersprache führten. Logos geistiger Vater ist Seymour Papert, der in den sechziger Jahren zusammen mit anderen Kollegen und Studenten am Massachusetts Institute of Technology (MIT) diese interaktive Sprache hervorbrachte. Die ersten Experimente begannen mit einem kleinen mechanischen Roboter, wegen seiner Form und seines Aussehens Turtle (Schildkröte) genannt, dessen Bewegungen sich durch die Eingabe von einfachen Befehlen steuern

lassen. Anweisungen wie FORWARD 60, LEFT 90, BACKWARD 20 veranlassen die Turtle, der Reihenfolge nach erst 60 Schritte geradeaus zu laufen, sich um 90 Grad nach links zu drehen und anschließend wieder 20 Schritte zurück zu gehen. Wird die Turtle nun auf ein Blatt Papier gesetzt, so kann man die zurückgelegte Strecke anhand der gezeichneten Striche nachvollziehen. Befehle wie PEN-UP und PEN-DOWN bewirken, daß die eingebauten Stifte hochgezogen oder auf das Papier gesenkt werden.

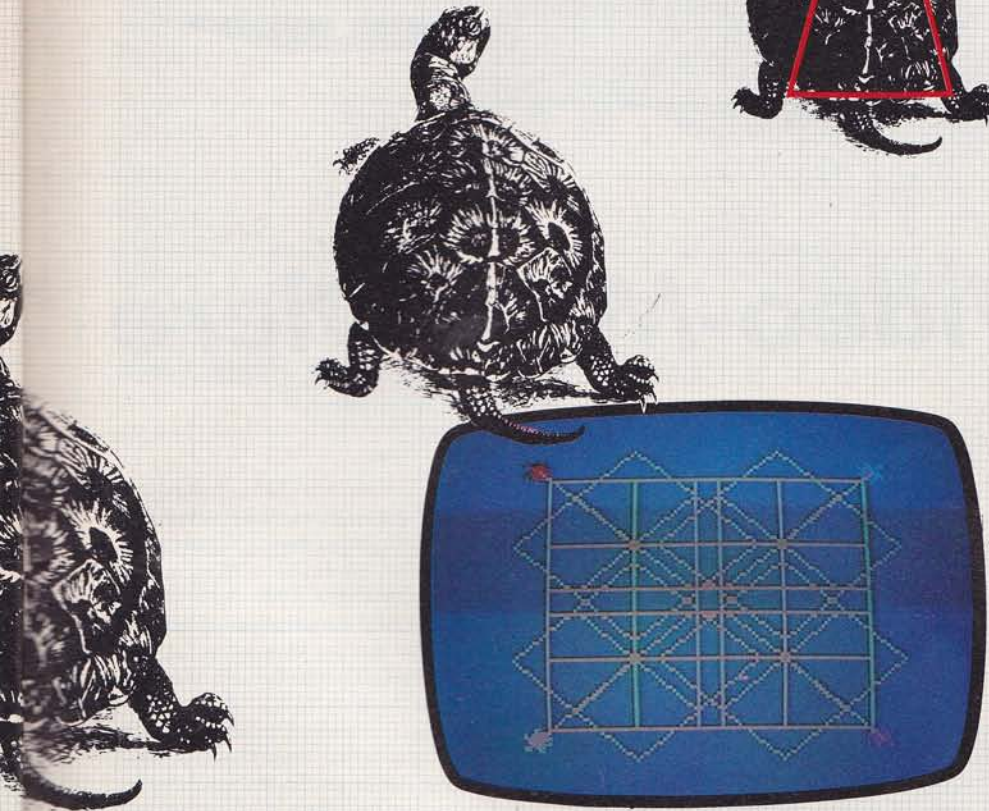
Auch heute noch werden diese kleinen Roboter vor allem zu Demonstrationszwecken eingesetzt. Da im Laufe der Jahre die Preise für Bildschirme sanken, wandte sich die Entwicklungsabteilung immer mehr den „Screen Turtles“ zu. Diese haben, verglichen mit der mechanischen Ausgabereinheit, viele Vorteile aufzuweisen, wie zum Beispiel das „Sichtbarmachen“ und Bewegen mehrerer Turtles zur gleichen Zeit.

Nun verwirklichte Papert seine Grundidee, eine Sprache zu entwickeln, die bereits Kinder im Vorschulalter verstehen und erlernen können. Versagt ein Kind in Mathematik, so argumentiert man einfach damit, daß es eben „mathematisch unbegabt“ sei. Wenn es in Englisch Probleme hat, dann kann man die Erklärung, daß es für Englisch unbegabt ist, nicht anwenden. Denn wir wissen ja, daß das Kind diese Sprache perfekt sprechen könnte, wenn es in England aufgewachsen wäre. Aufgrund dieser Erkenntnisse schaffte Papert für seine Experimente ein Art Mathematikland, also eine Umgebung, in der Kinder unter Veränderung der herkömmlichen Lernprozesse, spielerisch lernen können, mit dem Computer zu kommunizieren. Anders als in vielen Schulen, wo der Computer eingesetzt wird, um den Schüler zu unterrichten. Man könnte sagen: Der Computer wird benutzt, um das Kind zu programmieren. In Paperts Vorstellung dagegen, programmiert der Schüler den Computer und erwirbt sich dadurch ein Gefühl der Souveränität



gegenüber dieser modernen Technologie. Voraussetzung für den Erfolg des Projektes ist jedoch der logische, leichtverständliche Aufbau der Programmiersprache. Das heißt, daß man vor der Programmerstellung nicht erst das übliche „Computerkauerwelsch“ lernen muß, sondern die Anweisungen in einer für jeden verständlichen Ausdrucksform darlegen kann. Als bestes und für Einsteiger einfachstes Demonstrations-Beispiel eignet sich dafür wieder die Turtle Grafik. Schon mit minimalem Lernaufwand lassen sich die unterschiedlichsten

HAUS betreffend — beinhalten. Auch das Auflisten der bereits fertigen Programmbausteine ist alles andere als schwierig. Mit EDIT HAUS gelangt man in den Editier-Mode, wo jetzt das HAUS-Listing dargestellt wird und



Vorteile dieser Sprache deutlich zu erkennen.

Logo jedoch als Kindersprache zu bezeichnen, die sich nur zum Malen von Bildern eignet, ist schlichtweg falsch! Es gibt bereits einige Programme auf dem Markt, die als Logo-Versionen bezeichnet werden, mit denen sich aber oftmals ausschließlich kleine Grafiken erstellen lassen. Solche Programme tragen nur dazu bei, daß die Leistungsfähigkeit dieser Sprache verkannt wird.

Logos Turtle Grafik, die meistbenutzte Einführung für Anfänger, wurde auch in andere Computersprachen wie PASCAL oder Smalltalk integriert und Befehle, die ursprünglich in der Logo-Sprache entwickelt wurden, darin verwendet.

Gerade weil Logo kein Spiel ist, sondern eine leistungsfähige Computersprache, die selbst einem Informatikunterricht mit höchsten Ansprüchen gerecht wird, erfordert sie bedeutend größere Datenspeicher als weniger leistungsfähige Sprachen. Das bedeutete bis vor einiger Zeit, daß mit Logo nur auf relativ großen Computern gearbeitet werden konnte. Aus diesem Grund wurde die schon vor einigen Jahren diskutierte Einführung von Logo in Schulen und Universitäten zurückgestellt. Die schnell fortschreitende Entwicklung auf diesem Sektor, sowie die sinkenden Kosten für Datenspeicher, haben diese Situation entscheidend geändert.

Heute läßt sich Logo schon auf Computern — je nach System — mit mindestens 16 bzw. 32 K Speicherkapazität einsetzen. Ebenso wie andere Programmiersprachen, hatauch Logo unterschiedliche systembezogene Dialekte, die sich jedoch nicht grundlegend voneinander unterscheiden.

Die verschiedenen Logo-Varianten sind: LSCI (Logo Computer Systems Incorporated), Terrapin- und Texas Instruments-Logo. Für einige Computer wie Apple, Atari, Commodore, IBM PC, Tandy und Texas Instruments ist Logo bereits erhältlich, beziehungsweise wird in absehbarer Zeit ausgeliefert werden.

Man kann gespannt sein, wie sich die Entwicklung dieser Sprache während der nächsten Jahre in Deutschland gestalten wird. Ob und wann genügend Computer in Schulen, Universitäten und vielleicht sogar in Vorschulen zur Verfügung stehen, ist aber nicht allein abhängig von der Verfügbarkeit der nicht unerheblichen finanziellen Mittel, sondern auch von der Bereitschaft der betreffenden Lehrer, sich mit einem neuen Thema auseinanderzusetzen. Leider dauert es ja bekanntlich bei uns immer etwas länger, bis notwendige Neuerungen durchgesetzt werden.

Muster auf dem Bildschirm erzeugen. Anders als zum Beispiel in BASIC, wo die Bewegung der verschiedenen Objekte durch Angabe der Daten im Koordinaten-System (X, Y Achse) definiert werden müssen, lassen sich bei Logo die Befehle um ein Vielfaches einfacher einzugeben. Anweisungen wie geradeaus, links, zurück usw. bedürfen keiner großen Erklärung. Möchte man nun zum Beispiel die Zeichnung eines Hauses anfertigen, so schreibt man zuerst TO HAUS und gibt danach die einzelnen Anweisungen ein. Auf diese Weise lassen sich Programmbausteine (procedures) zusammenstellen, die eine Vielzahl an Befehlen — alle das Thema

```
TO DEMO
TELL [0 1 2 3] PENUP
TELL 0 RIGHT 45 FORWARD 60
TELL 1 RIGHT 135 FORWARD 60
TELL 2 LEFT 45 FORWARD 60
TELL 3 LEFT 135 FORWARD 60
TELL [0 1 2 3] PENDOWN
STERN
FORWARD 80
END
```

natürlich auch korrigiert werden kann. Die so erstellten einzelnen Programmbausteine lassen sich nun wie Funktionen und Befehle, als neue Vokabeln (primitives) mit anderen Programmteilen mühelos kombinieren. Ein weiteres Beispiel wie einfach sich in Logo Muster erzeugen lassen, zeigt das nebenstehende Listing. Zuerst wird ein Quadrat definiert, das danach noch achtmal gezeichnet wird (REPEAT 8). Die jeweilige Rechtsdrehung um 45 Grad bewirkt, daß die Quadrate in Sternform verschoben werden. Wenn man bedenkt, welcher Programmieraufwand dafür in BASIC notwendig ist, so sind die

```
TO QUADRAT
FORWARD 50 RIGHT 90
FORWARD 50 RIGHT 90
FORWARD 50 RIGHT 90
FORWARD 50 RIGHT 90
END
```

```
TO STERN
REPEAT 8 [QUADRAT RIGHT 45]
END
```

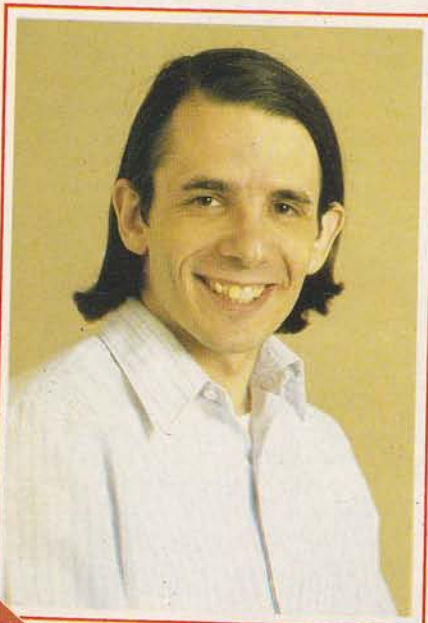


# Die drei Video-Musketiere

Von BILL KUNKEL

**E**s ist fast schon alltäglich, daß sich mehrere Mitglieder einer Familie demselben Interessengebiet widmen. Im Unterhaltungsbereich sind es zum Beispiel Liza Minelli und Lorna Luft, die in die Fußstapfen ihrer Mutter Judy Garland traten. Wer erinnert sich nicht mehr an die legendären Everly Brothers oder die Andrew-Sisters?

Selbst im sportlichen Bereich findet man häufig Geschwister, die dieselbe Sportart ausüben. Beim Skifahren lassen sich hier Steve und Phil Mayre, sowie das rasende



STEVE KITCHEN



GARY KITCHEN

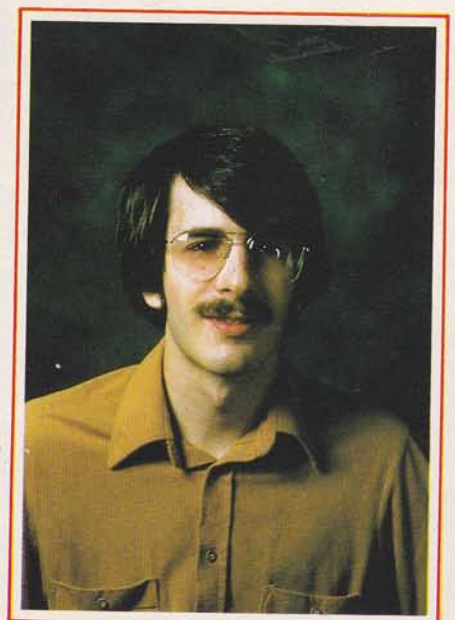
Epple-Duo (bei der Olympiade leider nicht ganz so rasend!) anführen und beim Fußball zum Beispiel die Brüder Rummenigge und Förster.

Auch im Bereich der elektronischen Spiele findet man diese besondere Art von Familiensinn. Man stelle sich vor: Nicht nur zwei, sondern gleich drei Brüder, die sich zusammenschließen und mit unglaublichem Erfolg Computerspiele für das Markenzeichen Activision entwickeln.

Aber das ist noch nicht alles! Im letzten Jahr hat dieses kreative Trio mehrere Top-Spiele produziert und auch jetzt erreichen ihre neuen, heißen Titel enorme Verkaufszahlen.

Diese Erfolgsbilanz ist bezeichnend für die „Kitchen-Brothers“.

Bevor wir tiefer in ihre „Küche“ schauen, befassen wir uns zuerst einmal mit dem ältesten der drei Brüder, Steve. Er brachte als erster den Stein ins Rollen, indem er sich 1962, im vorgerückten Alter von zehn Jahren, einen Computer zusammenbastelte. Damit begann für ihn der Einstieg in die Welt der Computerei. Steve taufte sein Werk auf den Namen „The M.A.N.I.A.C.“ (leider bleibt der Nachwelt die Bedeutung dieser geheimnisvollen Buchstaben vorenthalten). Zehn Jahre später baute er Taschenrechner für eine Taiwanesische Firma. Nachdem er feststellte, daß er hier seine Kreativität nicht im



DAN KITCHEN

Spiel intern



gewünschten Maße einsetzen konnte, wechselte er zu K&L Associates. 1977 entwickelte er dann ein Arkadenspiel, das der damaligen Zeit weit voraus war — und zwar die Pool Billard-Simulation **BANK SHOT**. „Dabei habe ich eine Menge gelernt“, kommentiert Steve. Die Grundidee dabei war, ein Raster mit „Kreisen“ über die Spielfläche zu legen. Sobald nun die Kugel „rollte“, mußten innerhalb der Kreise Punkte in bestimmter Reihenfolge und Geschwindigkeit aufleuchten. Durch diese Vorgehensweise ergab sich der realistische Eindruck der rollende Kugel und der Rückprall an der Bande. Aus dieser genialen Idee entstand dann **WILDFIRE**. Dieses neue Spiel, wie auch **BANK SHOT** wurde an Parker verkauft, die den klassischen Spielen einen eindrucksvollen und beständigen Rahmen verliehen. **WILDFIRE** ist auch heute noch einer der besten hand-held Flipper.

Steve gewann im Laufe der Zeit an immer mehr Erfahrung und es entstanden noch witzigere und präzisere Spieltechniken. Jetzt ist es an der Zeit, über den zweiten der Kitchen Brüder zu berichten. Gary, ein ausgesprochen höflicher und redogewandter junger Mann, beabsichtigte ursprünglich Künstler zu werden. Dieses Ziel hat er ja auch erreicht, wenngleich in einem ganz anderen Metier, als er es sich damals vorgestellt hatte. „Ich habe die Kunst aufgegeben und mich mehr der Technik zugewendet“, erklärt er. „Die Spielideen entwickle ich in meinen Träumen. Ich arbeite alle Themen und Geschichten aus, während andere schlafen. Für mich ist es die normalste Sache der Welt, mitten in der Nacht aus dem Bett zu springen, weil mir gerade eine tolle Variante zu meinem neuen Spiel eingefallen ist.“

Seine Videospiele entstehen also quasi „über Nacht“. Natürlich ist das Ganze nicht so einfach, wie es jetzt vielleicht klingen mag und Gary ist wirklich alles andere als ein Träumer. Das Markenzeichen seiner Spiele ist: Spaß-am-Spielen.

Nun zu Dan, dem dritten im Bunde. Dieses jüngste Mitglied des genialen Kitchen-Trios wurde vom Computertieber gepackt, als



**SPACE SHUTTLE: A JOURNEY INTO SPACE**

ihm seine Brüder einen Apple II schenkten. Jetzt war der Clan komplett und es konnte mit Volldampf losgehen!

Gary landete seinen großen Hit, als er den Atari 2600 umbaute, um auf diesem Gerät die **Donkey Kong**-Version für das Coleco System zu entwickeln. Bald darauf startete er seinen bisher größten Erfolg mit **Key-stone Kapers**, einem Spiel, das durch phantastische Graphik und halsbrecherische Verfolgungsjagden zu überzeugen weiß.

Staves erster Activision Smash-Hit, **Space Shuttle**, auch bei uns als eine Art „Meilenstein“ in der Entwicklung elektronischer Unterhaltung. **Kaboom** und **Crackpots** (letzteres bei uns nicht im Angebot), Dans Debüt-

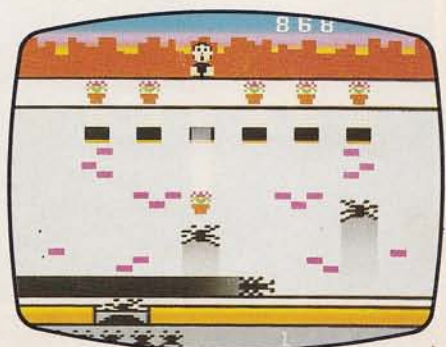
Titel, gehören dagegen fast schon zu den Videospiele-Klassikern.

Der eigentliche Ideengeber des Trios ist Steve. „Nun ja“, kommentiert er, „bei Space Shuttle habe ich jede Kleinigkeit vorher festgelegt.“ In einigen von ihm bearbeiteten Spielen, hat er sich deshalb auch mit seinem Namen oder Initialen verewigt.

Gary dagegen läßt sich eher mit einem Bildhauer vergleichen. Er beginnt mit einer einfachen Blockgraphik und bearbeitet diese (freilich nicht mit Hammer und Meißel) solange, bis sie seinen Vorstellungen entspricht. Vorgegebene Spielabläufe und Graphiken lehnt Gary ab, da diese seine Kreativität einschränken. Er muß bis zur Fertigstellung des Spiels mit den einzelnen Figuren jonglieren und diese auch immer wieder verändern können.

Dans Vorliebe liegt darin, Fehler im Programmablauf aufzuspüren und diese dann zu korrigieren.

Natürlich verläuft bei den „Drei Video-Musketieren“ nicht immer alles in holder Eintracht. Wie überall gibt es auch hier heiße Diskussionen — aber am Ende steht der gemeinsame Erfolg.

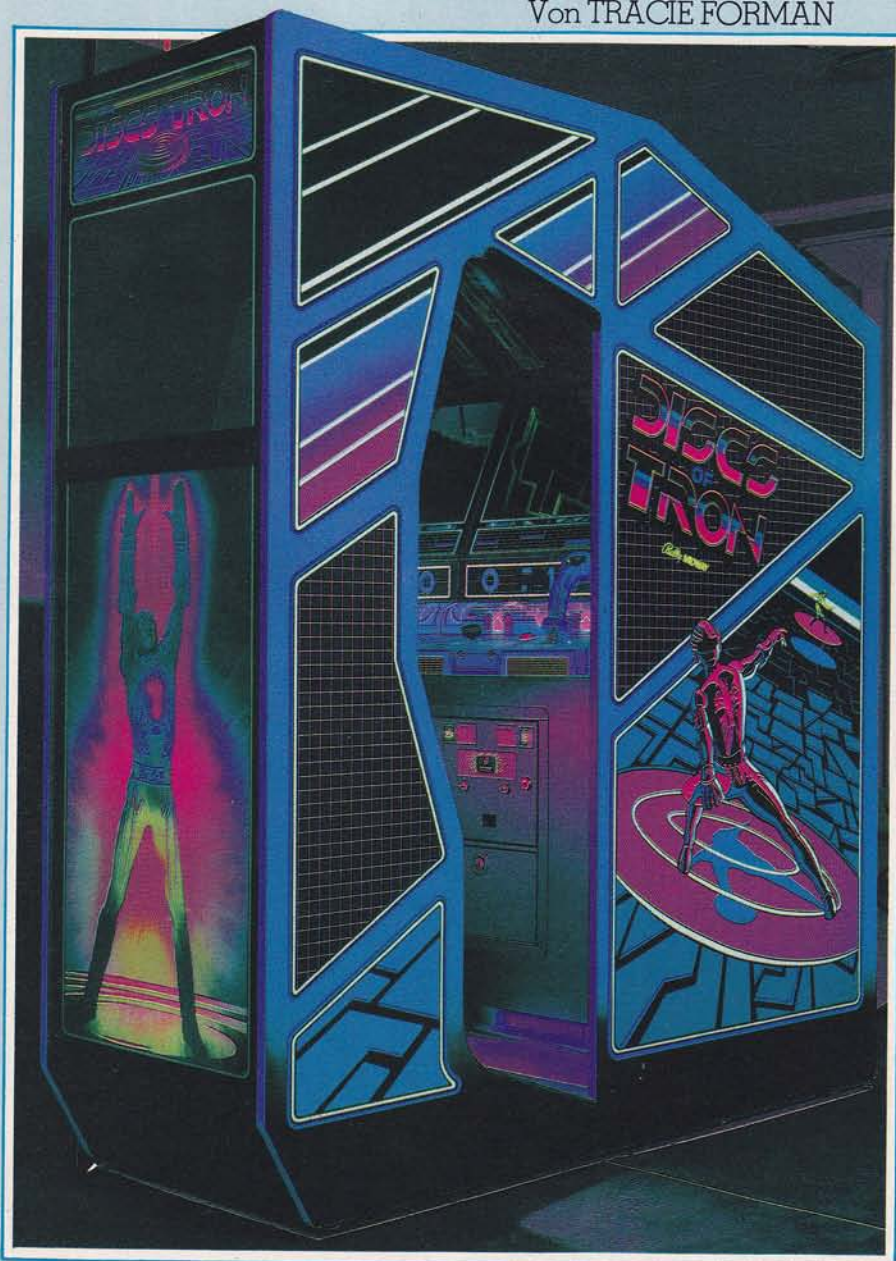


**CRACKPOTS (ACTIVISION)**

LIBERTY

# INSERT COIN HERE

Von TRACIE FORMAN



Arkadenfreunde sind im eigentlichen Sinne des Begriffes mitten im Spiel

## Tron: Dicks of Destruction

### DISKS OF TRON

*Bally/Midway (Bally/Wulff)*

Mit diesem zweiten Tron-Automaten der hires-Generation (hochauflösende Grafik) wird begeisterten Arkadenspielern Gelegenheit geboten, eine weitere Sequenz aus Disneys Computer-Abenteuerfilm spielend zu erleben. In **Dicks of Tron** kann der Spieler sich mit dem teuflischen Sark im Kampf Mann gegen Mann bzw. Disk gegen Disk messen. Zwölf unterschiedliche Variationen lassen dabei garantiert keine Langeweile aufkommen.

Wie schon früher hat Bally auch diesmal ein völlig neues Gehäuse entwickelt, um den Spieler noch stärker in die Aktion auf dem Bildschirm einzubeziehen. Man sitzt in einer düster beleuchteten Kammer, deren Seitenwände ausgestanzt wurden. Der Sitz ist angenehm geformt, so daß man den folgenden Kampf in zumindest anfangs entspannter Haltung durchstehen kann. Zum Wohlbefinden trägt die Ausstattung mit Velour bei. Für akustische Film-Wirklichkeitsnähe, die Sound-Effekte also, sorgen die eingebauten Stereolautsprecher. Auf dem Boden schließlich befindet sich eine große Energiescheibe. „Grund für diese Gestaltung“, so sagte uns Bob Dinnerman, der Designer von *Dicks of Tron*, „war die Absicht, den Spieler unmittelbar in die Arena einzubeziehen, um die Spielaktion physisch näher zu vermitteln und zu erleben.“ Bei der zweiten, einfacheren Version (einem Standgerät ohne Gehäuse) fehlt dieses atmosphärische Element, was der Spannung des Spiels aber keinen Abbruch tut.

Nach erfolgtem Münzeinwurf erscheint auf dem Bildschirm als Hintergrund die geradezu atemberaubend realistische Skyline einer computergenerierten Stadt, auf die



# Wo gibt's das Neueste für Ihren Computer direkt?

## Bei DIRECT SOFT\*.

Der Software-Service. Natürlich von TeleMatch Computer Software Magazin.

Original Software  
zu Originalpreisen.  
Frei Haus.



### TM 2 DALLAS

(DataSoft)

Holen Sie sich die Southfork Ranch auf den Bildschirm und halten's wie J. R. Und immer schön böse bleiben!

#### DIRECT SOFT Preis

Für Commodore 64  
(Diskette)

DM 159,-



### TM 4 MUSIC CONSTRUCTION SET

(Electronic Arts)

Das ultimative Musikprogramm für Profis und Amateure.

**TeleMatch Testurteil**  
**EMPFEHLENSWERT!**

#### DIRECT SOFT Preis

Diskette für Commodore 64,  
Atari 400/600XL/800/800XL  
und Apple II, II+, IIe

DM 125,-



### TM 5 HART HAT MACK

(Electronic Arts)

Der Kletterspiel-Hit, der einem schlaflose Nächte bereitet.

**TeleMatch Testurteil** **SEHR GUT!**

#### DIRECT SOFT Preis

Diskette für Commodore 64,  
Atari 400/600XL/800/800XL  
und Apple II, II+, IIe

DM 125,-

### Bestellen ist ganz einfach:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und ein-  
senden an

**TeleMatch**  
Abt. **DIRECT SOFT**  
Karlstr. 26  
2000 Hamburg 76



### TM 3 BRUCE LEE

(DataSoft)

Das Fast Action Kung Fu-Spiel zum Abreagieren.

**TeleMatch Testurteil** **GUT**

#### DIRECT SOFT Preis

Für Atari-Computer

DM 129,-

Für Commodore 64

(Diskette)

DM 159,-



### TM 6 TURTLE GRAPHICS II

(HES)

Das Grafikprogramm für Kreative und solche, die es werden wollen.

**TeleMatch Testurteil**  
**EMPFEHLENSWERT!**

#### DIRECT SOFT Preis

Commodore 64

(Diskette)

DM 159,-



### TM 1 B.C.'s QUEST FOR TIRES

(Sierra On-Line)

Der Super-Hit, bei dem kein Auge trocken bleibt.

**TeleMatch Testurteil** **SEHR GUT!**

#### DIRECT SOFT Preis

Für Atari-Computer

(Steckmodul)

DM 159,-

### Bestellcoupon

Senden Sie mir die folgenden Programme zum Originalpreis (Porto und Verpackung inklusive). Der Gesamtbetrag von DM..... liegt als V-Scheck bei/wird auf Ihr Postscheckkonto Hamburg 826 90 - 207, Stichwort: Direct Soft überwiesen.

Hiermit bestelle ich für meinen Atari/Apple/Commodore 64-Computer (Bitte System angeben!)

DS-Nr.	Titel	DM
TM 1	..... B.C.'s QUEST...	DM
TM 2	..... DALLAS	DM
TM 3	..... BRUCE LEE	DM
TM 4	..... MUSIC CONSTR.	DM
TM 5	..... HART HAT MACK	DM
TM 6	..... TURTLE GRAPHICS II	DM



Tron (im Vordergrund) steht dem teuflischen Sark gegenüber. Der Kampf wird mit jedem Level schwieriger

das Spielgeschehen projiziert wird. Die Bally-Leute haben hierbei technisch einen alten Trick wiederaufleben lassen, der seit **Deluxe Space Invaders**-Zeiten kaum Anwendung gefunden hat. Damit ergänzt ein spektakulärer 3-D-ähnlicher Effekt das ohnehin schon exzellent gestaltete Spiel.

Sark verfügt wie Tron über drei Disks. Jeweils eine dieser Wurfscheiben kann geworfen werden und bis zu drei können gleichzeitig in der Luft sein. Jede Scheibe fliegt automatisch wie ein Bumerang zum Werfer zurück. Sark indes hat gegenüber Tron einige Vorteile, da er mit weiteren Waffen ausgestattet ist. Einmal stehen ihm „Seekers“ zur Verfügung, die er direkt auf Tron schleudern kann. Sie sind so eine Art zielsuchender Raketen, die Tron solange verfolgen, bis ihre Energie erschöpft ist. Um sie zu zerstören, muß man sie zweimal treffen.

Diese Aufgabe fällt bei den „Super Seekers“ erheblich schwerer, da ihr Inneres durch einen Schirm geschützt ist, an dem selbst eine gut platzierte Wurfscheibe abprallen kann, sofern das Timing nicht stimmt.

Darüber hinaus kann Sark Energiekugeln werfen, die sich, sobald sie die Mitte der Arena überfliegen haben, in drei Raketen aufteilen. Sie sind deshalb besonders gefährlich, weil sie sogar Trons Deflektorschirm zu



durchdringen vermögen. Diesen Energiekugeln kann man auf zweierlei Art beikommen: Entweder versucht man, sie mit exakt platzierten Würfen schnell zu zerstören oder weicht ihnen aus.

Diese zusätzlichen Waffen besitzt Tron nicht. Zur Bekämpfung seines Erzfeindes bleiben ihm lediglich seine drei Standard-Wurfscheiben. Allerdings verfügt unser Held über eine besondere Fähigkeit, die in extremen Fällen lebensrettend sein kann, den Deflektorschirm. Wenn dieser aktiviert wird, schützt ihn der Schild vor Sarks Wurfscheiben und „Seekers“, wogegen die Energiekugeln auch ihn durchdringen. Zweimal pro Runde kann der Spieler diese Deflektoren aktivieren.

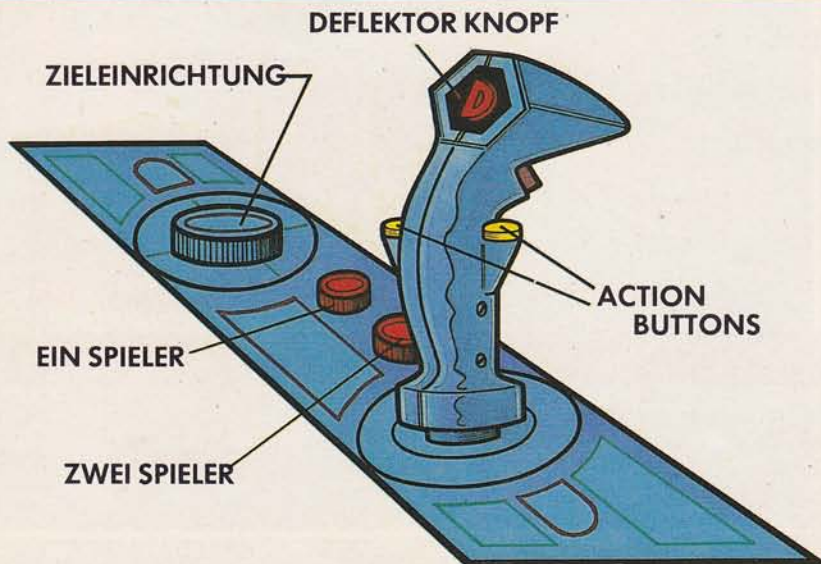
Der erste Screen ist vergleichsweise einfach: Tron steht seinem Gegenspieler gegenüber, und beide müssen versuchen, auf der großen Scheibe in ihrem Sektor, die über dem Nichts schwebt, zu bleiben. Fällt Tron oder rutscht er aus — oder wird er von einem von

Sarks Geschossen getroffen — hört man ein tiefes, höhnisches Lachen des Superschurken, das dank des hervorragenden Sound-Systems sehr realistisch wirkt. Zwei wohl platzierte Treffer mit Trons Scheiben fallen den Gegner und bringen den Spieler in die nächste Ebene.

Jeweils zwei der schwebenden Scheiben pro Arenahälfte tauchen im zweiten Screen auf, drei sind schließlich im dritten Screen unter den Füßen der Computer-Gladiatoren. Während der Auseinandersetzung springt man von einer Scheibe zur nächsten, vor und zurück, um zu attackieren bzw. auszuweichen. Streift eine von Trons Scheiben Sark nur, ohne diesen direkt zu treffen, ist der Schurke für ein oder zwei Sekunden betäubt. Durch weitere gut platzierte Würfe kann der Spieler diese Runde für sich entscheiden.

Die Screens der nächst höheren Ebenen beinhalten dann Barrieren, über die die Scheiben quasi im Reflektionsverfahren geworfen werden müssen, schwebende Scheiben auf mehreren Ebenen und schließlich bewegliche „scrolling“ Wände.

Es bleibt abzuwarten, in wieweit *Disks of Tron* an den Erfolg von **Tron** anknüpfen kann.



## DISKS OF TRON SO WIRD GESPIELT

Mit diesem Joystick in Triggerform wird Tron auf den Bodenscheiben vor und zurück bewegt. Durch entsprechende Stickführung nach rechts, links, oben oder unten manövriert man Tron.

In den Joystick selbst sind mehrere „Feuer“-Knöpfe mit unterschiedlichen Funktionen integriert. Die seitlichen Actionbuttons drückt man, um eine Disk zu schleudern, wogegen der mit „D“ markierte Knopf dazu dient, Trons Deflektorschild zu aktivieren.

Das Paddle links außen fungiert als Trons Zieleinrichtung. Wird das Paddle bewegt, läuft eine kleine Zielmarke je nach Bewegungsrichtung auf der Wand hinter Sark mit. Die Wurfscheibe fliegt jeweils genau auf die Stelle, an der sich der Zielpunkt bei Druck auf den Actionbutton befand.

# TeleMatch verpaßt?

## Das läßt sich nachholen!

Denn die bisher erschienenen Hefte sind (fast) alle noch zu haben (nur Heft 6/83 ist leider vergriffen). Gegen Einsendung von DM 5,- in Briefmarken erhalten Sie das Heft Ihrer Wahl.



Nr. 1/83 enthält: Alles über TRON, die Welt von PAC-MAN, sprechende Computer, Computer-Spiele, Computer-Musik, Tips zu besserer Spiel-Strategie, Punktlisten, Interviews, Tests, Berichte aus der Szene.



Nr. 2/83 enthält: Alles über die neuen Sport- und Abenteuer-Cassetten, Computer-Grafik, ColecoVision, Roboter von gestern und heute, Strategie und Taktik-Tips und vieles mehr.



Nr. 3/83 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. 4/83 enthält: Alles über Joysticks, 10 Seiten Cassetten-Tests, Vectrex, Intellivision, Commodore, Hilfe beim Selbstprogrammieren, Strategien, Tips, Tricks und vieles andere mehr.



Nr. 5/83 enthält: Die wichtigsten Video-Spielsysteme, Video-Cockpit, Creativision und Atari XL-Serie, über 100 Cassetten, die Roboterwelt von MACROSS und vieles andere mehr.



Nr. 7/83 enthält: Star Wars 3, eine Umbauanleitung für Joysticks, über 100 neue Video- und Computerspiele, Commodore 64, Computer-Serie, Programme zum Entippen.



Fantasy-Sonderheft enthält: Alles über Star Wars III, War Games, Dark Crystal, Krull, Tron. Fotos, Fakten, Interviews, Videospiele.



Nr. 1/84 enthält: Videospiele für alle Systeme, Joystick intern, Umbau G 7000, Computer-Einstieg, Film: Unheimliche Schattenlichter, Fantasy Special Teil 1 und vieles andere mehr.

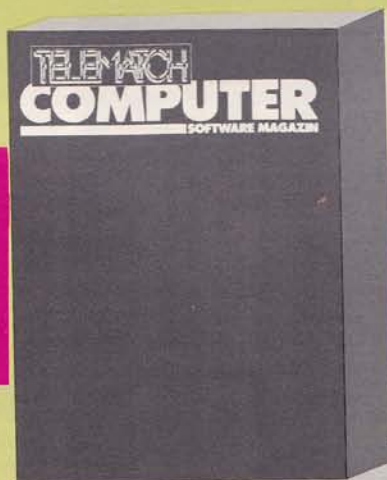


Nr. 2/84 enthält: Report Raubkopien, der Duplikator im Test, Miner 2049er, Computergrafik, Fantasy Special Teil 2, neue Spiele, neue Programme, mit vielen Listings zum Entippen und vieles andere mehr.



Nr. 3/84 enthält: Superman III - Film und Fakten, ADAM, der Computer für alle, Neu von Apple: Macintosh, Programmieren Schritt für Schritt, Fantasy Special Teil 3, Spiele und Programme und vieles andere mehr.

Und jetzt mit dem neuen Logo: Sammelordner für 12 Hefte. Damit haben Sie alle Ausgaben fest im Griff. DM 12,-. Jetzt bestellen!



## 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

Stck. Fantasy-Sonderhefte à DM 6,80  
Stck. Sammelordner à DM 12,-

Zahlung per Verrechnungsscheck  oder in Briefmarken

Bitte schreiben Sie Ihre Adresse in Blockschrift

Name \_\_\_\_\_

Vorname \_\_\_\_\_

Str., Nr. \_\_\_\_\_

(PLZ) Ort \_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift \_\_\_\_\_

# Ein paar Minis mehr...

Von HELGE ANDERSEN

„Super Color“ heißt die neueste Reihe des japanischen Herstellers Nintendo (Vertrieb: Bienengraeber, Hamburg). Aus dieser mittlerweile X-ten Serie, von der man nicht weiß, ob weitere Spielchen dieser Art kommen, liegen zwei Spiele vor. Beide in exklusivem, flachem, länglichem Design im Silber-Look: „Spitball Sparky“ und „Crab Grab“. Die Bezeichnung „Super Silver“ wäre vielleicht angemessener gewesen, denn super-farbig geht es auf den LCD-Schirmchen nicht zu. Das überwiegend übliche Schwarz der Figuren ist Pastelltönen gewichen. Man muß beide Spiele geschickt ins Licht halten, um das zarte Blau, Rot, Grün und Violett deutlich

*Oben: Der „Macross Space Fight“ findet auf drei Ebenen statt.  
Links: Krabbenjagd „Crab Grab“ mit Punktelimit.  
Rechts: Disneystars machen Zirkus*

erkennen zu können. Da das jedoch nicht die schwierigste Übung ist, kann man sich schnell auf den jeweiligen Spielablauf konzentrieren.

Bei „Spitball Sparky“ kommen die „Breakout“-Anhänger auf ihre Kosten. Wieder einmal sollen Steine aus Mauern gerissen werden. Je nach absolvierter Stufe sind diese Steine anders angeordnet und außerdem schieben sich abblockende Balken seitlich vor diese Ziele, damit nicht der Eindruck entsteht, es sei alles ganz einfach. Das ist es nämlich durchaus nicht. Titelheld Sparky hat ein Pusterrohr am Mund und pustet per Knopfdruck des Spielers einen Ball nach oben. Senkrecht geht's hoch, angewinkelt wieder hinunter. Alle Steine blinken regelmäßig auf und können nur dann erwischt werden, wenn sie zu sehen sind. Trifft man jedoch die obersten roten Steine jeweils zweimal, flackern die übrigen nicht und warten auf den Aufprall. Jede neue Anordnung wird komplexer und Bonuspunkte gibt es für jede noch sichtbare Zeiteinheit. Geschwindigkeit ist also Trumpf! Bei „Crab Grab“, (etwa einzudeutschen als „Krabben-Grabschen“) hat man es mit einem kleinen kugelförmigen Wesen zu tun, das in vier senkrechten Reihen seinen ewigen Kampf mit Krabben ficht. Diese rücken in unterschiedlichem Tempo geradlinig nach oben vor und müssen von der Spielfigur, die sich von unten zu nähern hat, Reihe für Reihe über den oberen Rand geschubst werden. Schnelligkeit ist erforderlich, da weitere Krabben von unten hinzukommen. Sobald die Krabben eine der vier Reihen besetzt haben, geht ein „Leben“ verloren. Die übliche Steigerung findet ihre Limitierung insofern, als maximal 999 Punkte zu erreichen sind. Danach ist Spielschluß.



Beide Spiele sind die mit Abstand interessantesten der hier vorgestellten Neuheiten. Vielleicht fehlt ihnen der ganz große Nintendo-Glanz, aber nach längerer LCD-Minispiele-Zeit haben mich keine Spiele so sehr gefeselt wie diese beiden.

„Mickey Mouse“ aus der „Panorama-Screen“-Serie desselben Herstellers folgt bereits mit großen Abstrichen. Da sind das unhandliche Format, der Zwang zu optimalen Lichtverhältnissen (ohne Licht in ausreichender Stärke sieht man wenig oder nichts) und die Erkenntnis, daß der Bezug zu Disney-Charakteren (Micky und Donald als Zirkusdirektor-Randfigur) das einzig „Originelle“ ist. Der Spielablauf lohnt das Geld kaum: Micky jongliert auf einem Ball und muß Hanteln auffangen, die bei Berührung wieder hochgeworfen werden. Zwischendurch fallen brennende Stäbe herab, die aber nicht berührt werden dürfen. Andernfalls geht eines der üblichen „Leben“ verloren und Direktor Donald steigt zornig am rechten Bildschirmrand in die Luft.

„Macross“, entwickelt nach der gleichnami-

gen japanischen Fernsehserie mit Robotern als Hauptakteuren (vorgestellt übrigens in **TeleMatch 5/83**) heißt das Weltraum-Minispiel von Takatoku (Vertrieb: Biengraeber). Kampfmaschinen nähern sich einem großen Roboter, der einen Schutzschild bewegen kann und so dem Spieler zu Punkten verhilft. In der zweiten Phase sind die Angreifer mit Bomben unschädlich zu machen, wobei zuvor ein Hindernis zu umfliegen ist; im dritten Teil folgen dann Duelle mit jenen Geschöpfen, die als „Tactical Regults“ bekannt sind. Wozu die gut sein sollen, weiß vielleicht der Programmierer dieses Spiels, das ich ganz schnell vergessen werde. Langweilig! Daran ändert auch nichts die Tatsache, daß bei Erreichen eines neuen Punkthöchststandes ein verliebtes Pärchen erscheint und dem Spieler Herzen zuwirft.

*Fortsetzung folgt*

# IHRE PARTNER FÜR BILDSCHIRMTEXT

Unser Service für Sie:

- Beratung
- BTX-Konzeption
- Programmerstellung
- Programmbetreuung
- Grafik
- Umbrelladienst
- BTX-Präsentation



## JOWI PRESSEDIENST

BTX • NACHRICHTEN-AGENTUR

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

Telex 1-84 398

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

Unser technischer Partner

## RAFI

GmbH & Co

ELEKTRONISCHE SPEZIALFABRIK

# Klangvolle Reise zum Unauffindbaren

von ALFRED GÖRGENS

**K**laus Netze, gebürtiger Münchner, lebte in Afrika, bereiste Japan und die USA und produziert elektronische Musik, die menschliche Wärme ausstrahlt. **TeleMatch** zeichnet die wichtigsten Stationen aus dem Leben des Künstlers nach.

Musikalisch war er schon immer, der am 26.4.1926 geborene Klaus Netze. Und halbe Sachen liebte er noch nie. Deshalb lenkte er sein Talent in fachorientierte Bahnen und studierte an der Münchner Musikhochschule Komposition und Gesang im traditionellen Stil.

Schon 1958 gründete er einen Musikverlag und begann ein Jahr später mit eigenen Schallplattenproduktionen. „Ich machte damals Kaufhausplatten“, sagt Netze heute. 1962 begann für Klaus Netze ein Umstieg in die Filmbranche. Er produzierte als freier Autor die ARD-Serie „Outsider“. Während dieser Zeit bereiste er Rußland, England, Frankreich, Marokko und die Türkei. „Dort habe ich lauter verrückte, aber auch interessante Leute kennengelernt“.

## Musik-Expedition nach Afrika

Acht Jahre später begann Netze mit einer Musik-Expedition, die ihn für ein Jahr an der Ost- und Westküste Afrikas festhielt. Der Kontinent faszinierte ihn so sehr, daß er sich entschloß, in Cape Town (Südafrika) zu leben. Das war im Jahre 1971. Hierschrieb er Filmmusiken und produzierte Künstler für Schallplattenfirmen.

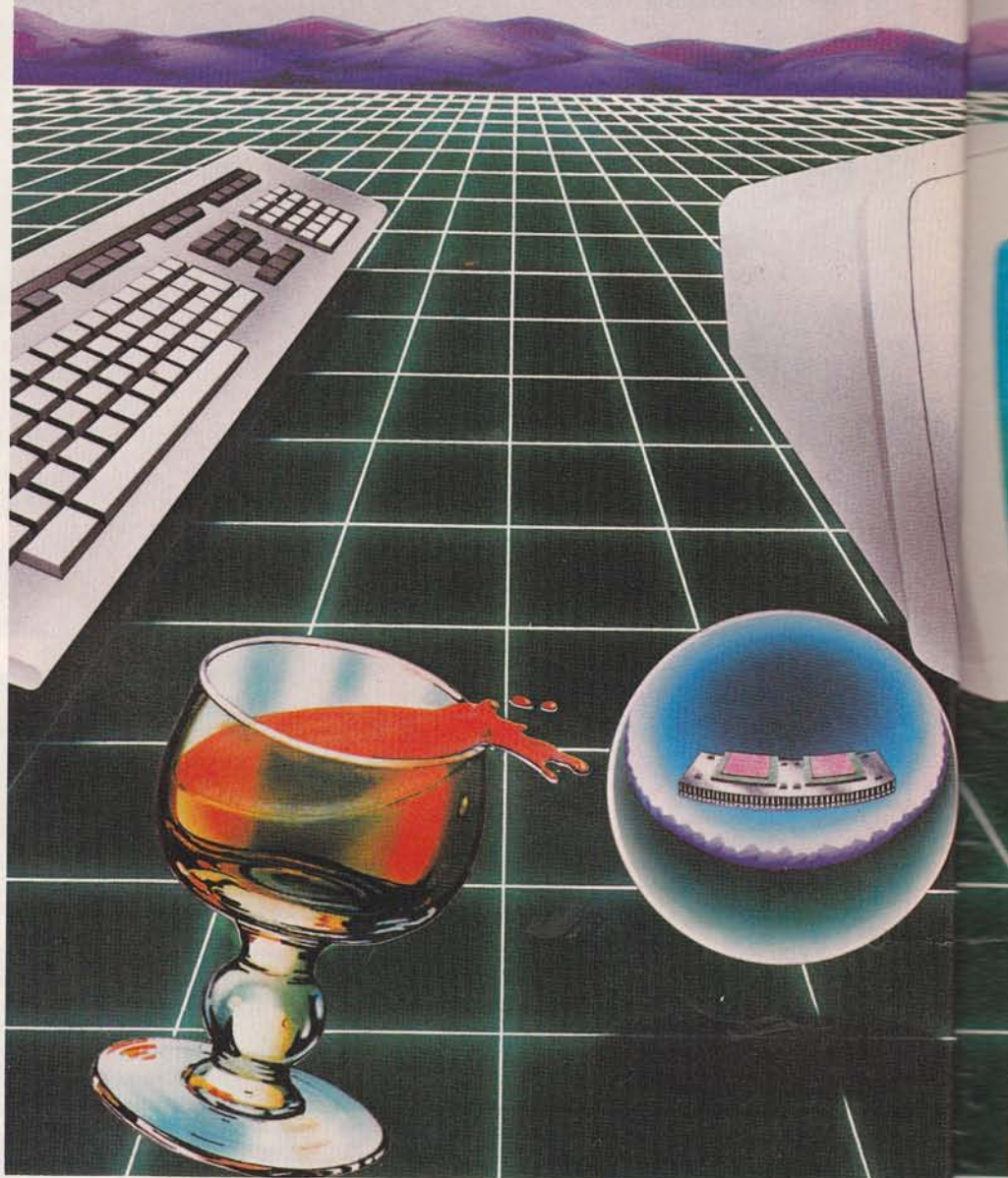
Sein Interesse an elektronischen Klängen erwachte und er begann, die synthetischen Töne in seine Arrangements mit einzubauen.

Was für uns unvorstellbar ist, war in Südafrika Realität: Bis 1975 gab es dort kein Fernsehen. Doch nach der Einführung des Flimmervergnügens begann Klaus Netze noch im gleichen Jahr (1975) in Johannesburg mit TV-Produktionen. 1976 wurde er in Cannes mit der Goldmedaille für die beste Reisefilm-Musik ausgezeichnet.

Afrika hielt den reiselustigen Künstler jedoch nicht für immer fest. Ab 1977 unternahm er Studienreisen nach Japan und den USA, wo er sich über die Entwicklung der elektronischen Musik informieren wollte. Sein besonderes Interesse galt den musikalischen Möglichkeiten der Computer-Technologie.

## Elektronisches Musik-Labor

Bekanntlich zieht es den Täter immer wieder zurück zum Tatort. 1978 war es auch für Klaus Netze soweit: Er kehrte nach München zurück und richtete sich ein elektronisches Musik-Labor ein. Von deutschem Bo-



## Discographie:

Dynamic Meditations 9097  
Materials 9098  
Environment ST 116  
Surroundings St 122  
Panorama ST 125  
Rivers ST 128  
Digital Landscape St 159  
Alle bei Selected Sound, Hamburg  
Sehnsucht und Einklang (alias Gyan Nishabda), LP 6.25315, MC 4.25315  
Silicon Valley, Klaus Netze & Raven Kane, 6.25762  
Beide bei Erdenklang Musikverlag, U. Rützel, Vertrieb: Teldec

den aus begann er, sein musikalisches Aktionsfeld zu erweitern. Für den Hamburger „Selected Sound Musikverlag“, der hauptsächlich Filmmusik herausbringt, produzierte Netzle eine ganze Reihe von Platten, darunter „Digital Landscape“, „Environment“ und „Surroundings“. „Das sind noch heute unsere großen Renner“, meinte der Chef von „Selected Sound“ im Februar '84.

Nach diesen synthetischen Süppchen aus dem elektronischen Musik-Labor, wurde Klaus Netzle gänzlich vom Computerfieber gepackt. Bei der ARS ELECTRONICA in Linz gestaltete er die Live-Aufführung der computerakustischen Klangsinfonie „Erdenklang“ mit ein Werk, das auch auf Platte (6.25030 Erdenklang/Teldec) viel Beachtung fand.

Im gleichen Jahr, 1982, folgte dann ein Trip in die indische Meditations-Musik, allerdings elektronisch modifiziert. Alias Gyan Nishabda produzierte Klaus Netzle zusammen mit Jens Fischer (Gitarre) und Asim Saha (Tablas) das Album „Sehnsucht und Einklang“. Die Gruppe nannte sich „Tri Atma“ (sanskrit drei Körper).

„Das lief so“, erzählt Klaus Netzle, „auf der Frankfurter Musikmesse kamen damals ein paar Sannyasins (Bhagwan-Anhänger) zu mir, hörten meine Kreationen und meinten, das sei 'Wahnsinns-Musik'. Da hab' ich mich mit ihnen beschäftigt und ein paar Platten gemacht“. Aus dieser Zeit stammt auch das Album „Dynamic Meditations“ (Selected Sounds, 9097).

## Silicon Valley

Das liegt nun schon zwei Jahre zurück. Zwischendurch jettete Klaus Netzle nach Amerika, wo er bei einem Synclavir-Workshop die Musikerin Raven Kane kennenlernte. Dieses international bekannte Allround-Talent arbeitete gerade an einem elektronischen Musikwerk, das sie „High Tech/Soft Touch“ nannte.

Raven und Klaus freundeten sich an und im August '83 kam die Künstlerin nach München, um mit ihm zusammen einige Demobänder aufzunehmen. Die Arbeit begeisterte sie so sehr, daß im November die gemeinsame Produktion „Silicon Valley“ entstand. Diese Platte war schon länger geplant. Die Idee dazu hatten Ulrich Rützel (Musikverlag Erdenklang) und Klaus Netzle zusammen ausgearbeitet. Es sollte eine kritische Auseinandersetzung zwischen dem menschlichen Wesen und der rasenden Entwicklung der Computer-Technologie sein. Netzle wählte zur Verwirklichung dieses Projektes eben die Technologie, mit der er sich kritisch beschäftigt die elektronische Musik. Darauf angesprochen, war ihm nur ein verschmitztes Lächeln zu entlocken.

„Silicon Valley“ ist in jeder Hinsicht ein gelungenes Projekt. Allein der Name des Tals hat bereits heute einen magischen Klang. Auf der Platte werden über vierzig Minuten beste Elektronik-Musik geliefert. Klaus Netzle und Raven Kane verzichten auf symphonisches Klangspektakel und liefern dafür neun Lieder und drei Instrumental-Stücke.

## KLEINANZEIGEN

**Verkaufe** ATARI-VCS mit 8 Cass. wie z.B. Space-Invaders, Space War, Schach, Pac-Man, Star-Raider, Cosmic-Arc usw. für nur DM 450,-. Angebot an: Jörg Graffe, Bgm-Schöckstr. 5, 6531 Münster-Sar.

**Verkaufe** ColecoVision + 2 Cass.: Donkey Kong u. Zaxxon an Meistbietenden ab DM 450,-. Zuschriften an: Georg Groh, Rosenstr. 50, 6750 Kaiserslautern.

**ATARI** VCS-Cassetten zu verkaufen, Adventure, Sky Jinks, Cosmic Ark, Fire Fighter, Riddle of the Sph. je DM 30,-, Outlaw DM 25,-, Michael Keil, Thiesheide 8, 4432 Gronau, Tel. 02562/6737.

**Verk.** ATARI-VCS-Cass. (Supercobra, Polaris, Miner 2049, Q\*Bert je DM 80,-, River Raid, Megam., je DM 70,-, Dig Dug DM 60,-, Earthw., Thresh. je DM 50,-, Demon Att, Spider Fight, je DM 40,-, Drehregl. + 2 Cass. für DM 70,-, Comp. Pro für DM 40,-) H. Saliger, R.-Wagner-Str. 15, 6843 Biblis, Tel. 06245/3809, ab 18 Uhr.

**Verkaufe** ATARI VCS + 15 Cass. z.B. Defender, Pitfall!, Pac-Man incl. Cassettenhalter für DM 850,- und CBS ColecoVision mit 12 Cass. für DM 1200,-. Beide Telespiele sind 5 Monate alt, Tel. 02136/38209.

**Billig!!!** 24 Cassetten für den Atari VCS! Z.B. Death Star Battle, Centipede, Volleyball, Indy u.v.a. Anrufen o. schreiben an Rainer Stumpf, 6922 Meckeshelm, Schatthäuserstr. 17, Tel. 06226/1404.

**Verkaufe** ATARI VCS mit 16 Cass., Battle Zone, Space Shuttle, Pitfall!, Tennis, Berzerk usw. Verkaufspr. DM 1200,-, Tel. 08544/8397 ab 18 Uhr. Auch einzelne Cass.

**ATARI** VCS mit 7 Cassetten (Jungle Hunt, River Raid, Space Shuttle etc.) für DM 350,- zu verkaufen, Tel. 0611/418966.

**Günstig:** Atari VCS + 5 Cass. (Q\*Bert, Rückkehr der Jedi Ritter) für nur DM 350,-, Lars Diembeck, Feldstr. 1, 4802 Halle/W., Tel. 05201/2492.

**Atari VCS** + 1 Paar Drehr. + 4 Cassetten Space Invaders, Street Racer, Sky Diver und Combat für DM 290,- in Original Verpackung! Sehr gut erhalten! Ulrich Wenzel, Postfach 1274, 6983 Kreuzwertheim.

**Super:** Verkäufe Atari VCS Cassetten (z.B. R. Raid + Defender + Missile + Yars = DM 200,-) und noch mehr. Dazu diverse ColecoVision-Cassetten (alle mit Garantie, jede nur 2 Wochen alt) Tel. 07741/5556.

**Verkaufe** Mattel Intellivision Telespiel mit 12 Cassetten (u.a. Pitfall!, Soccer, Donkey Kong, Auto Racing, Night Stalker), für DM 480,-! Tel. 0211/3981904.

**Verkaufe** ATARI VCS mit 5 Cassetten: Pac-Man, Phoenix, River-Raid, Centipede, Defender. Verkäufe auch Interton VC 4000 mit 6 Cassetten. Preis nach Vereinbarung. Anfragen an Tel. 089/531828.

**Verk.** CBS Coleco 6 Mon. alt + Zaxxon + Lady Bug + Venture + Donkey Kong jr. + Donkey Kong für DM 800,-, Tel. 06887/2624 ab 17 Uhr.

**Verkaufe** CBS ColecoVision mit 6 Cassetten, Turbo-Cockpit (m. Cassette) für DM 800,-, Stefan Niemann, Theodor-Heuss Str. 44, 4970 Bad Oeynhausen 7.

**Verkaufe** Mattel Intellivision mit 6 Cassetten z.B. Pitfall!, Dracula, Skiing, Soccer für DM 550,-. Anruf von Freitag-Sonntag, Tel. 07723/2655.

**Intellivision-Konsole** u. 1 Cass.: DM 170,-, Computer-Modul + Tastatur + 1 Cass.: DM 175,-, 12 Cass. v. DM 30,- bis DM 80,- zu verk. (z.B. Bump'n'Jump, Zaxxon, Pitfall!, Soccer) Tel. 05069/2622.

**VERKAUFE** ATARI 2600 u. 7 Cass.: Pac-Man, Indy 500 (+ 2 Drehr.), Asteroids, Missile C., Berzerk usw. + Joys. Verläng. (2x2m), u. 5 Kataloge 1/2 J. alt. Angebote bitte an STEFAN DUIT, Brückstr. 18-20, 2944 WTM 1.

**Verkaufe** CBS ColecoVision + 4 Cassetten (Smurf, Zaxxon, Looping, Donkey Kong) zusammen für DM 500,- auch Einzelkauf möglich, Tel. 08329/5294 ab 18 Uhr.

**Coleco Cass.** zu verk. z.B. Pitstop, Q\*Bert, DK. Junior je DM 70,-, alle neuwertig. Gesamtliste gegen Anfrage bei P. Stadelmann, Schopferstr. 14, 8503 Altdorf, Tel. 09187/3697.

**Superpreis:** Mattel Telespiel + 8 Cassetten (Soccer, Dragonfire, Horse Racing, Snafu, Frog Bog usw.) 1a-Zustand, kaum benutzt, DM 400,-, H. Brünjes, Bahnhofstraße 88a, 2860 Osterholz-Scharmbeck, Tel. 04791/59196.

**Verkaufe** 5 Monate altes CBS Coleco mit 3 Cassetten (NP DM 830,-) für nur DM 350,-. Alles im besten Zustand und Original-Verpackung. Bitte unter Tel. 030/6043232 ab 18 Uhr.

**ATARI-VCS** Cass. 50% reduziert! Wie z.B.: P. Position, Kangaroo, Jun. Hunt, Decathlon, Space Shuttle, Miner 2049, je DM 65,-! River Raid, H.E.R.O., Frostbite, Moon Patrol, Dig Dug, Centipede, Tennis, je DM 55,-! Weiter viele Cass. zu DM 10-30,-! Alle mit Ori-Verpa. + Anleitung, Anfragen an: Thorsten Heinrichs, Lincolnstr. 22, 2000 Hamburg 4, Tel. 040/316524. Mengenrabatt!!

**ATARI** 400-800 XL, tausche/verkaufe Progr. Nur Cass. Liste gegen DM 1,40 oder Liste an Jens Wöhrmann, Am Sunderkamp 35, 4980 Bünde 1! Meldet Euch!!!

**B & B Computerware** hat das starke Angebot für ihr System!

Die Knüller vom Monat Mai '84:  
**Atlantis** DM 36,-  
**Riddle of the Sphinx** DM 36,-  
**Firefighter** DM 36,-  
**Demon Attack** DM 36,-  
**Joust** DM 99,-  
**Mario Brothers** DM 69,-  
**Pitfall 2** DM 119,-  
**Activision** ab DM 59,-

Für das reelle Programm erfragen Sie bitte die Tagespreise.

**Coleco** inkl. Donkey Kong 449,-  
**Intellivision** Grundgerät 199,-  
 Wir führen auch allen Hardware-zubehör wie Joysticks usw.

Fordern Sie unsere Liste an:  
 D. Beyelstein, Elsasser Platz 4  
 6200 Wiesbaden o. telefonisch  
 bei G. Best, Offenbach, Telefon  
 0611/88 45 41 oder 85 86 81

**Verkaufe** ColecoVision + Donkey K. + Smurf + Zaxxon + Donkey Kong Junior + Turbo mit Cockpit für DM 850,- (VB). Alles in gutem Zustand und mit Verpackungen. (Neu über DM 1200,-) H. Mengen, 4156 Willich 3, Albrecht-Dürerstr. 18, Tel. 02154/74 48.

**Spielezirkel**, ein halbes Jahr Spielespaß. Jeden Monat zwei für ATARI oder INTELLIVISION passende Kassetten leihen und 4 Wochen spielen für DM 39,- plus Porto. Programm für 80 Pf. Briefmarke vom SPIELEZIRKEL, Belfortstr. 5, 8000 München 80.

**Atari** Computer Spielprogramme wegen Systemwechsel billigst abzugeben: z.B. Blue Max, Popeye, Star Trek, Zaxxon, Encounter, Tel. 06144/17 38, täglich außer Donnerstag ab 17.30 Uhr!

**CBS ColecoVision-Club** sucht noch Mitglieder zur Korrespondenz oder als aktives Mitglied. Nur im Alter von 13-16 Jahren. Zuschriften an Dietmar Stephan, Friedrichstr. 40, 5450 Neuwied 1.

**Günstig zu verkaufen** Intellivision Videospiele. 12 brandheiße Videospiele mit Grundgerät abzugeben. Preis auf Anfrage bei: Matthias Neumann, Tel. 040/7 37 33 96.

**Verk. CBS-Cassetten:** Venture DM 80,-, Zaxxon DM 90,-, Gorf DM 80,-, Space Fury DM 60,-, Mouse Trap DM 70,-, Cosmic Avenger DM 75,-, Turbo ohne Cockpit DM 70,-, Tel. 04824/22 99.

**Verk. f. VC 2600:** Cannonball, Fun w. Number je DM 30,-, Casino, Back Gammon, Haunted House je DM 35,-, W.-Defender, Mathe Grand Prix, Jumping Jack, Z-Tack, Laser Loop je DM 39,-, Cosmic Ark, Riddle of Sphinx, Great Escape, Fire Fighter DM 48,-, Star Voyager DM 50,-, Demon Attack, PacMan je DM 69,-, Xonox Double Ender je DM 79,-, Tel. 06861/43 55 nach 19 Uhr.

**Verk. Atari 400 + Basic + Spiele:** Defender, Zaxxon, Shamus + Literatur + Programm-Recorder + Selbsterstellte Software + Competition pro Joystick für DM 800,-, Spiele neuwertig, Tel. 09128/40/21 25.

**Superangebot:** Philips G 7000 mit 9 Cass. u.a. Superm., Pickelp. zum Heimcomputer ausbaubar, Topst. nur DM 320,-. Supercobra für G 7000 versiegelt, ungebraucht, NP DM 149,- nur DM 125. Tel. 0209/20 66 24.

**Verkaufe** CBS Konsole für nur DM 299,-  
**Verkaufe** Intellivision mit Topcass. Burgertime, Basketball u. Space Hawk auch für nur DM 299,-  
 Tel. 08652/54 20. Anrufe ab 18.00 Uhr bis 20.00 Uhr.

**Verk. für Atari 2600** Jungle Hunt DM 65,-, Asteroids DM 45,-, Activ. Space Shuttle DM 70,-, Ice Hockey DM 50,-. Alle Kassetten in Bestzustand mit Verpackung, Anrufe nach 19 Uhr, Tel. 08143/18 79.

**Verkaufe** Atari VCS mit den Kassetten Pac-Man, Vanguard, Robot-Tank, Amidar, Space-Shuttle, Donkey-Kong, 3 Monate alt, NP. ca. DM 1000,- für DM 500,-, Tel. 06421/1 23 00.

### Computer-Cassetten

10er Pack BASF Band LHD mit Boxen, Etiketten und Einlegern C 10 nur DM 15,-, C 20 nur DM 16,-  
**BRANDNEU** aus Japan:  
 TDK PC-10 im 10er Pack DM 29,-  
 TDK PC-10 im 10er Pack DM 32,-

### Cassetten-Aufkleber

100 St. auf Lochstreifen DM 5,-  
 120 St. auf A4-Druckbogen DM 7,-  
 Christomenia-GmbH, Postfach 3584 Zwesten, Tel. 05626/2 81  
 Mindestbestellwert DM 20,-

**Verk. f. Intellivision** Night St. u. Space B. f. je DM 35,-, Basketball f. DM 20,-. COLECO Grundger. + D. Kong + Space Fury f. DM 299,-, D. Kong Jun. f. DM 85,-, Zaxxon DM 95,-. Alles l. a. Helmut Zeitler, Ostendorferstr. 11, 8400 Regensburg.

## Computersysteme M. Glitsch, Ludwig Finckh Weg 31/1, 7250 Leonberg 1

Alles was Sie wünschen rund um den Computer, wir liefern es.

### Computer, Drucker und jegliches Zubehör.

z.B. 64 K-Karten für Atari 600 XL zum Einbau in das Gerät. Für Spielfans, TELELUPEN, bieten ausgezeichnete Vergrößerung! Und, und, und... und natürlich auch Software.  
 Tel. 07152/4 76 43.

**Verkaufe** Mattel-Telespiel mit 14 Cass. für DM 750,- mit Superhits Q'Bert, Burgertime, Treasure of Tarnin, Super Cobra, Pitfall usw. Sofort anrufen unter 05245/59 82, Jürgen Starke, Oelde.

**Verk. für VCS:** Heimcomputermodul, 1 Mon. alt DM 130,-, Cass. Jungle Hunt DM 70,- (wegen Systemwechsel) Org. Verpackungen! Wer verkauft Sinclair Spectrum? Hannes Neubauer, Gartenstr. 33, 8780 Gemünden/M.

**Achtung Atari-XL** Besitzer! Mit dem Programm Power-Play können Sie die vorhandene Software (z.B. Filemanager 800) jetzt auch für Ihren Computer nutzen. Anfrage an: M. Kühn, 4100 Duisburg 12, Baustr. 61, Tel. 0203/43 84 17.

**Verkaufe** Atari 5200 kpl. Sonderzubehör: Trackball, 4 Regler, 20 Cassetten: Centipe, Frogger, Pole Position, Popeye, PacMan usw. Nur für TV-Geräte mit NTSC in Farbe sonst sw. 5200 ist für BRD umgebaut NPR. komplett ca. DM 5000,- VHB. DM 3800,- 3 Mon. alt, H. Hoffmann, Tel. 04106/6 60 16, nach 18 Uhr.

**Verk. CBS Coleco** mit Cass. Zaxxon, 2 Mon. alt für DM 500,- VB. Tel. 02331/6 02 17 ab 18 Uhr.

**Atari VCS** für DM 199,- + Vanguard für DM 80,- + Popeye für DM 80,- + Space Invaders für DM 49,- + Video Olympics und Nightdriver mit Drehreglern nur DM 71,-. Alles komplett für DM 479,-. Telefon 09403/17 70.

## Verwandeln Sie Ihren Commodore-Computer



in einen Spiel-Automaten



<b>BONGO</b> Begleiten Sie Bongo, die Superm., auf der Suche nach den Diamanten der Prinzessin. 6 Bilder, JS, VC-20 (+16K), C-64	<b>GALAXY</b> In immer neuen Wellen stürzen sich Galagos auf Sie, die Sie entführen oder vernichten wollen. JS, TA, C-64	<b>HOUSE OF USHER</b> Eine brandneue, spannende Mischung aus Adventure und Action-Spiel. Entdecken Sie das Geheimnis des Hauses Usher. JS, C-64	<b>SPACE PILOT</b> Ein Luftkampf in 5 verschiedenen Phasen steht Ihnen hier bevor. 60K reine Maschinensprache! JS, TA, C-64	<b>STAR DEFENDER</b> Retten Sie die Menschen, die entführt werden sollen. Achten Sie auf Lander, Mutanten, Stargate... JS, TA, VC-20 (+16K)
--	--	---	---	---

JS = Joystick; TA = Tastatur; Alle Spiele 100% Maschinensprache. Lieferung auf Kassette oder Diskette mit deutscher Anleitung.  
 Preis DM 39,- inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich DM 5,- Porto + Verpackung. Versand gegen Nachnahme oder Vorkasse.  
 Viele weitere Spitzen-Programme (Spiele, Utilities, Geschäftsprogramme) finden Sie in unserem neuen Farb-Katalog 2/84 DM 2,- Schutzgebühr.

## PROGRAMMIERER gesucht! Händleranfragen erwünscht!

### Hardware

JOYSTICK Quickshot II mit Dauerfeuer DM 39,- ..... Paar DM 69,-  
 VC-20 32K-RAM-Modul schaltbar ..... 179,-  
 16K-RAM-Modul (auf 32K-RAM erweiterbar) ..... 129,-  
 Aufpreis für zusätzlichen Steckplatz beim 16K/32K-Modul ..... 20,-  
 Modulbox mit 3 Steckplätzen und 2 EPROM-Sockeln ..... 89,-  
 C-64 Koolo-Pad Grafik-Tablett mit Diskette + deutscher Anleitung ..... 269,-



»PLAY IT AGAIN«

FRITZ SCHAFER  
 Schnockebusch 4 · 5106 Roetgen  
 Telefon 02408/83 19





# KLEINANZEIGEN

**Verschenke** einen Blick in diese Anzeige und verkaufe ATARI VCS Grundgerät mit 16 Top Cassetten wie River Raid, Star Wars 3, Moon Patrol usw. für DM 1300,- (NP ü. DM 2000,-) Cass. orig. verp. + Drehregler! Michael Brunn, Bingerstr. 18, 6531 Grolsheim, Tel. 06727/4 10.

**Verk.** Mattel + River Raid + Burger-time + Dracula + Nova Blast + White water + Safecracker + Triple Action + Gar. NP DM 1200,- für DM 650,-, 1a, an Sascha Lechner, Burgstr. 4a, 8021 Baierbrunn, Tel. 089/793 19 76.

**Verk.** Atari 600XL + 1010 Rec. + 3 Joyst. + 3 Steckmod. z.B. Donkey Kong + 3 Programmcass. z.B. Zaxxon + Handbuch. Topzustand (noch Garantie) nur komplett, VB DM 1000,-, Tel. 07329/69 76.

**CBS ColecoVision** 1 a Zustand Cass: Donkey K., Zaxxon, Cosmic Adventure, Turbo mit Cockpit zum Superangebot von nur DM 850,-. A. Sodtalbers, Zum Fernsehturm 38, 2960 Aurich 1, Tel. 04941/35 19.

**Coleco-Freunde aufgepaßt!** CBS-Gerät, Topzustand, kaum benutzt, für nur DM 298,-. Mr. Do DM 89,-, Rocky o. R. DM 99,-, Q\*Bert DM 89,- und weitere 10 brandneue Cass. zu Schleuderpreisen. Tel. 0234/70 17 35.

**Stop!** Verk. Atari VCS + 8 Cass. Moonpatrol, Defender, Chopperc., Star Wars I, Vanguard usw. zum Superpreis von nur DM 490,-. NP DM 1100,-. Meldet Euch bei Frank Groskurt, Tel. 0541/1 56 00, bitte schnell!

**Verkaufe** Cassetten Coleco: Mousetrapp DM 65,-, Venture DM 65,-, Atari VCS: Pitfall! DM 55,-, Frogger DM 55,-. Suche Turbo f. Coleco. Erhard Janocha, Midlich 3, 4428 Rosendahl 1.

**Verk.** G 7000 + 12 Cass. (8 Phil., 2 Parker, 2 Imagic) gegen Höchstgebot. Tel. 06245/73 16.

**Verkaufe** CBS ColecoVision mit Cass. Q\*Bert, Cosmic Avenger, Lady Bug und Donkey Kong (auch einzeln), alles wie neu, mit Garantie für DM 780,-, Tel. 07141/2 46 04 ab 19 Uhr.

**Für CBS:** Q\*Bert DM 100,-, Zaxxon DM 120,-, Lady Bug DM 90,-, Donk. Kong DM 70,- und Mr. Do für DM 110,-. Alle Spiele m. Original Verp. 1-6 Mon. alt. Interessierte bitte Tel. 05608/13 97 anrufen!

**Verkaufe** Coleco mit den Cass: Donkey Kong, Cosmic Avenger, und Pepper II für DM 550,-! Anfragen an Ralf Kriescher, Hasselsstr. 15, 4 Düsseldorf 13, Tel. 0211/74 37 70.

**Intellivision** mit 16 Spieltassetten. Alles original verpackt, zusammen DM 800,-, Tel. 06722/5 05 31.

**Verkaufe** CBS Telespiel + Donkey Kong G-7000 Cass. Nr. 4, 32, 38, 39. Suche Mattel Cass: Boxen, biete DM 45,-. Thomas Fleiter, Bachstr. 2 a, 5860 Iserlohn 7, Tel. 02374/35 08.

**Verk.** für Mattel und Atari Frog Bog DM 30,-, Skiing DM 65,-, Star Strike DM 65,-, Asteroids DM 30,-, Donkey Kong DM 75,-. Bitte melden: Tel. 08171/22 56 zwischen 17.30 u. 18.30 Uhr.

**CBS-ColecoVision** incl. Donkey Kong f. DM 440,-. Cass. Zaxxon DM 130,-, Venture DM 100,-, Q\*Bert DM 100,-, Smurf DM 100,-, Lady Bug DM 90,-. W. Höhn, Wiesenstr. 6, 5411 Nauort, Tel. 02601/22 01.

**Achtung!** CBS Besitzer, supergünstig: Popeye DM 65,-, Nova Blast DM 50,-, Zaxxon DM 50,-, Looping, Smurf, M. Trap, Cosm. Avenger je DM 49,-. Alle Originalverpack. n. vorhand. T. Schaffer, ab 17 Uhr, Tel. 0611/55 91 44.

**Verkaufe** für CBS ColecoVision Ataricassettenmodul incl. 10 Atari Cassetten (Decathlon, Pole Position, Miner 2049er, Dragonfire usw.) 3 Mon. alt (Np. DM 1500,-) für DM 500,-, Tel. 02831/24 87.

**Sensation!** Verk. ATARI VCS mit 11 Cassetten, wie Moon Patrol, River Raid usw. NP DM 950,-. Verkaufe es für DM 820. Peter Zimmermann, Tel. 09372/61 74, ab 17.30 Uhr.

**Verkaufe** für Atari VCS Fußball, Bowling, Asteroids, Missile Command für je DM 40,-, Outlaw, Air-Sea-Battle für je DM 30,-. Topzustand. Tel. 02166/60 16 07.

VFC	Video-Film-Center	Tel. 05151/2 33 40
<input type="checkbox"/> <b>Mattel:</b>	Sonderposten ab DM 19,90 Katalog: DM 1,- in Briefmarken	VFC bietet - nur Orig.-Ware - aktuelle Titel
<input type="checkbox"/> <b>CBS:</b>	Console 288,- Super Controler incl. Rocky 274,- Miner 2049 149,-	- sofort Lieferung - Austria Service - gr. Hersteller Progr. - Tel. Service
<input type="checkbox"/> <b>ATARI:</b>	Frostbite 89,- Space Shuttle 109,- Reaktor 29,- Pitfall III 109,-	- niedrig Preise - Zubehör (Joysticks) - Buchhüllen für alle - Cassetten 10 St. 30,-
Bestellung auf eine Postkarte schreiben System angeben, an <b>VFC, Thiewall 8, 3250 Hameln</b>		Versand per NN

**Achtung** Mattel Intellivision mit 7 Supercassetten z.B. Tennis, Boxen, Atlantis, Tron etc. nur DM 490,-. Sofort anrufen, Tel. 0711/82 52 26.

**Verk.** CBS Telespiel plus 2 Cass., 1 Power Stick für DM 350,- per Nachnahme. G. Großhennig, 33 Braunschweig, Elsterstr. 2, 1 Wico Command Control f. CBS DM 60,-.

**VCS-Besitzer** sucht CX 2601 Combat, Preis nach Vereinbarung, Interessenten bitte melden bei: M. Krämer, Siegelbergstr. 72, 7000 Stuttgart 30, Tel. 0711/85 38 25.

**Verk.** CBS-Coleco wie neu + Donkey Kong + Zaxxon nur kompl. geg. Höchstgebot/ Tel. 06631/63 08, von 17-20 Uhr.

## Das alles bringt Ihnen das nächste TeleMatch

### Report

#### Das große Videospiele-Zittern

Die Branche bebzt, aber das Videospiele lebt. Fragt sich nur, wie lange. Wir haben mit den Herstellern gesprochen.

### Geschafft

#### The Sword Of Blackpool

Alles ist lösbar, auch ein so komplexes und perfektes Adventure-Game. Wie's gemacht wird erfahren Sie hier.

### Mit Musik geht alles besser

Klangvolle Software reichlich für den Commodore 64, für den Dragon 32 und ein paar Systeme mehr.

### Sommer CES Special

Alles das, was auf der Sommer Consumer Electronics Show in Chicago neu und wichtig war auf vielen Extra-Seiten.

### Im Test Acorn B-Grafik perfekt

In England ist er der größte unter den Computern. Bei den Möglichkeiten kein Wunder. Wir sagen Ihnen, was der Acorn alles kann.

### Testprogramm:

Educational Software, Tools, Utilities und natürlich die neuen Computer- und Videospiele Und außerdem ...

- Die aktuelle **Software-Hitparade**
- Strategie und Taktik
- Elektronische Musik: Jon und Vangelis
- Insert Coin Here
- Nachrichten, Notizen, Neuigkeiten, Film, Tricks und Tips

**Heft 7/84 ist ab 30.7.84 überall im Zeitschriften-Handel zu haben**



# Die triumphale Rückkehr von Pitfall-Harry!

## PITFALL II

Die Jagd nach dem unterirdischen Schatz

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

Best.-Nr. 711 035-721

Nr. 1  
in den  
USA



Ein neues Abenteuer mit Pitfall-Harry, seiner Nichte Rhonda und dem treuen Berglöwen Quickclaw. Auf der Jagd nach den Schätzen der Inkas und den vermissten Freunden geht es immer tiefer in unterirdische Höhlen. Die labyrinth-ähnlichen Gänge sind voller Gefahren. Harry kämpft gegen aggressive und giftige Tiere, er überwindet Wasserfälle, schwimmt durch verseuchte Gewässer und fliegt mit dem Heißluft-Ballon durch riesige Höhlenlandschaften. Wird er seine Freunde retten? Wird er den Schatz finden? Die Legende von Pitfall-Harry lebt weiter...

Empfohlen von  
**TELEMATCH**

Für Ihr Atari®  
**VCS 2600!**  
Demnächst auch für  
Colecovision, für  
Atari- und Commodore-  
Home-Computer!

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