

aktueller  
software

Markt



3.00

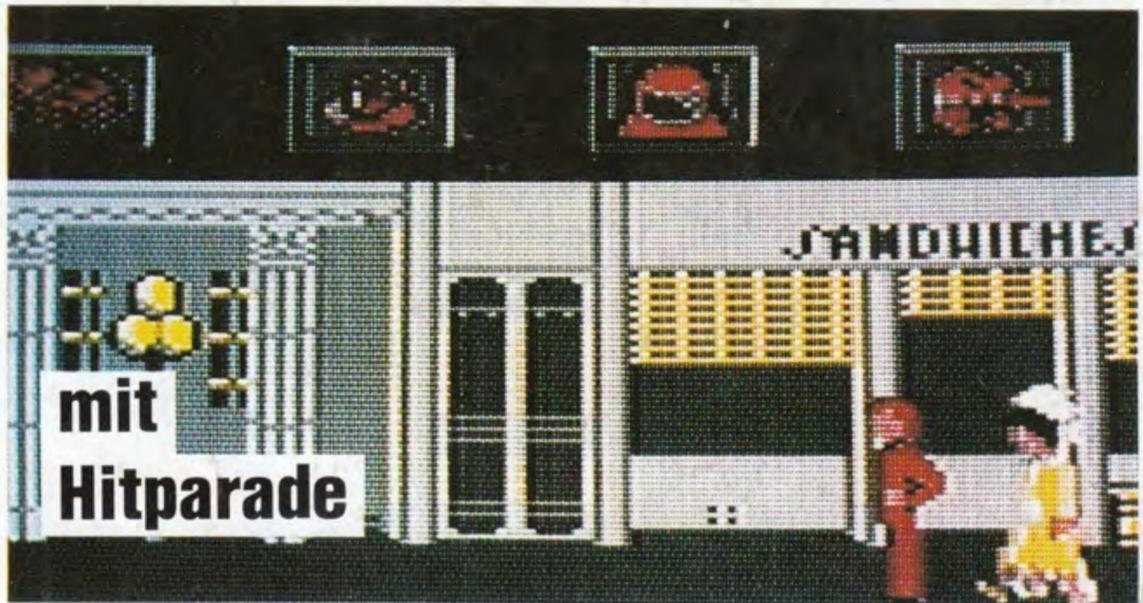
ERSTE COMPUTER-SOFTWARE-FACHZEITSCHRIFT · TESTS UND VORSTELLUNGEN

Über **100** Programme **IM TEST!**

● Action Games

● Adventure

● Anwender



Fundgrube

**12 Seiten  
Kleinanzeigen**

Do it yourself



**Branchenlösung  
für  
Friseure**

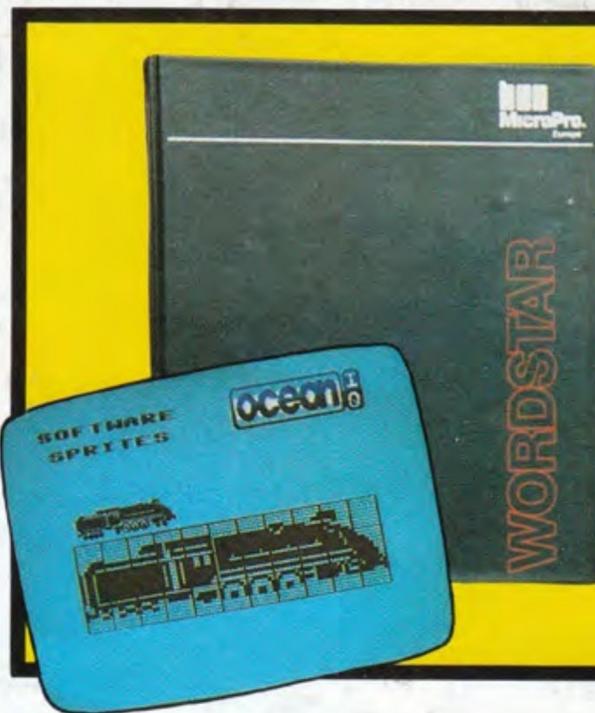
Mitmachen

**SCHACHECKE**



Autoren

**Was müssen Programm-  
Autoren beachten?**



Gefragte Software

- Textverarbeitung
- Basic-Compiler
- Spiele-Generator
- Profi-Painter
- Sekretärin

Quiz **CRI** Software  
*The Dream Makers*

- Reise ins Software-Land »England« zu gewinnen



Neu! Neu! Neu! Neu! Neu! Neu! aktueller software Markt

AMSTRAD 16-95  
ZX SPECTRUM 17-95  
COMMODORE 64 18-95

# HYPER SPORTS™



The officially endorsed version  
of the No.1 arcade game by

**Konami.**

Available  
**NOW**

Released now for your  
**BBC Micro only £9.95**

Available  
**NOW**

Imagine Software is available from: WHSMITH, John Menzies, WOOLWORTH, LASKYS, Rumbelows, Greens, Spectrum Shops and all good dealers.

Imagine Software (1984) Limited • 6 Central Street • Manchester • M2 5NS • Tel: 061 834 3939

# Warum ein neues Magazin?

## Die Darstellung der Testergebnisse

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.

Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.

Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns, „Noten“ von 0 bis 10 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorzustellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

„Schon wieder ein neues Magazin im 'Blätterwald' der Computer-Szene!“, werden viele sagen: Doch: ASM – der AKTUELLE SOFTWARE MARKT ist anders! Mit unserer Publikation möchten wir einen Beitrag dazu leisten, den augenblicklichen Markt und das „Marktgeschehen“ für Sie übersichtlicher zu machen und das Software-Angebot aktuell wie interessant darzustellen. Wir haben unser Magazin mit einer Flut an Informationen über Action-Games, Adventures, Anwenderprogramme, Sound-Software, Lernprogramme oder Denk- und Strategie-Spiele „vollgepfropft“. Die Redaktion meint deshalb, für den ASM-Leser ist immer etwas dabei! Einfach deshalb, weil wir fast alle Computersysteme berücksichtigen! Wir möchten aber ausdrücklich betonen, daß wir keinen Anspruch auf absolute Vollständigkeit erheben können; dies würde den Rahmen dieses Heftes bei weitem sprengen. ASM versteht sich als „rundes“ Magazin; hier kann der Software-Freund den MARKT der Profi-Programme studieren, das „Material“ sichten, danach seine Kaufentscheidung treffen und das Magazin als bleibende Informationsquelle archivieren.

Die ASM-Redaktion wird für Sie nicht nur die „Rosinen aus dem Kuchen picken“, sondern auch über mißlungene Software berichten. Wir werden ständig bemüht sein, Sie – den ASM-Leser – auf dem Laufenden zu halten.

An dieser Stelle möchten wir uns ganz herzlich bei den zahlreichen Firmen bedanken, die durch Ihre gute Zusammenarbeit mit ASM dieses Magazin erst möglich gemacht haben! Hauptbestandteil von ASM ist die Vorstellung und Bewertung von aktueller Software, die in mehrere Bereiche unterteilt ist. Der Leser hat also – so meinen wir – optimale Voraussetzungen, sich über den „Status Quo“ zu informieren, den „Stoff, aus dem die Träume sind“, auszuwählen und beim Hersteller direkt zu bestellen. (Siehe auch den Bericht über Direktbestellungen aus dem „Mutterland“ der Software – Großbritannien!) Ein weiterer Schwerpunkt des Magazins wird der Kleinanzeigenteil sein: Hier haben die ASM-Leser die große Chance, den „richtigen Kontakt“ anzuknüpfen und einige Hunderttausende mit ihrem ganz persönlichen Inserat zu erreichen! Desweiteren sind wir immer auf der Suche nach attraktiven Preisen, die wir in Form von Wettbewerben oder Preisausschreiben „an den Mann bringen“ möchten.

In diesem Heft starten wir mit einem Quiz, das bei richtiger Lösung einen von Ihnen auf den „Wochenend-Trip“ nach London „schickt“. Unter der Rubrik „Volltreffer“ gibt es Geldpreise für die „Knüppel-Artisten“ zu gewinnen, die es am besten verstehen, mit den WINTER GAMES umzugehen. Desweiteren halten wir für andere HI-SCORE-



Manfred Kleimann – Chefredakteur ASM (Foto: bez.)

Spezialisten die Möglichkeit offen, ihre „Bestleistungen“ beim Spiel Ihrer Wahl unter Beweis zu stellen. Auch dafür wird es Entlohnungen geben! Sehr ernst nimmt es ASM auch mit den (Kurz-)Nachrichten: Wir werden versuchen, brandneue Software-Erscheinungen dort vorzustellen und auch Hinweise auf Preis und Leistung zu geben. Aktuelle Stories und Randberichte sollen das Gesamtbild des „Aktuellen Software Markt“ abrunden. Der letzte Schwerpunkt von ASM ist gleichzeitig auch einer der wichtigsten: Auf der letzten Seite finden Sie die Adressen aller Software-Hersteller und -Anbieter. Durch

diese Liste – die ständig erweitert wird – soll eine Kommunikation zwischen Kunden und Firma hergestellt werden. Wir meinen, daß es ganz wichtig ist, eine Verbindung zwischen diesen „Partnern“ zu ermöglichen, da der Hersteller künftig auf die Wünsche des Software-Kunden eingehen und der Kunde seinerseits mehr über Software-Preise, Erscheinungsdaten und Programmherstellung erfahren kann. Wir hoffen, mit der ASM ein Magazin auf den Markt gebracht zu haben, das den Ansprüchen der Software-Fans gerecht werden wird.

Ihre ASM-Redaktion!

## CRL und ASM machen gemeinsame Sache: London-Trip zu gewinnen!

Ja, liebe ASM-Leser, einer von Ihnen wird am 19. April 1986 für ein Super-Wochenende nach London fliegen! (Lesen Sie bitte hierzu mehr auf den Seiten 7 und 10!) Was wird geboten? Am Samstag morgen fliegen Sie mit einer Linienmaschine von Frankfurt nach London. Dort angekommen, erwartet den Gewinner eine deutschsprachige Führung und ein Super-Frühstück beim Nobel-Warenhaus HARRODS. Danach geht's ab zur Stadtbesichtigung. Abends folgt nach einem „Dinner for One“ der Besuch des berühmten „HARD ROCK CAFE“ und der Gang ins Theater! Die Unterbringung erfolgt im 4-Sterne-Hotel „The

Royal Kensington“. Am Sonntag wird der Gewinner die Gelegenheit haben, sich die große CES-Electronic-Show anzusehen und sich im Software-Haus von CRL umzuschauen. Ferner bekommt der Glückliche noch einige der Super-Spiele von CRL mit auf die Rückreise, welche am Sonntagabend angetreten wird (20. April). Na, wie finden Sie das? Also, nur wer mitmacht, kann diese Superreise gewinnen. Blättern Sie um auf die Seite 10 und lösen Sie das Quiz. Viel Glück! Die Preise 2–31 stehen auch schon fest: 15 Schneider- und 15 Spectrum-Kassetten von TAU CETI!

(M.K.)



# ASM – DER INHALT

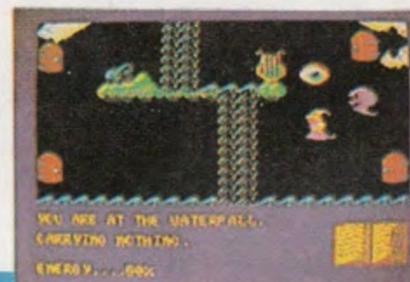
Action Games	7
Wettweberb: Software-Autoren helfen gefährdeten Tieren	20
„Volltreffer“ – ASM-Leser tragen sich in die High-Score-Liste ein	23
Software-Recht – Wissenswertes für Programmautoren	25
Der Flop des Tages: Rambo II	32
Oldie but Goodie: Football Manager	40
Nachrichten-Telegramm	42
Computer in der Vorschule – Sinnvoll oder fragwürdig?	49
User friendly – alles für den Anwender	52
Der Atari-Startexter	56



- London-Reise zu gewinnen! **10**
- Software-Paradies England **18**
- Direkt bestellen in Großbritannien **46**

Sorcery nun auch für den ENTERPRISE

**27**



## 50 Die Software-Hitparade

# HOTLINE

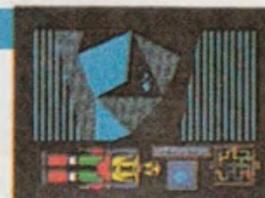
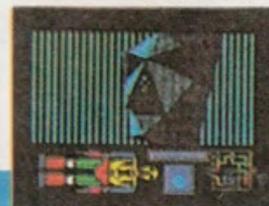
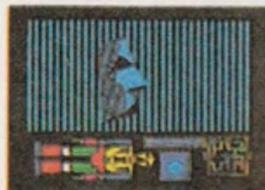
Dragon Compiler	58
Profi Painter	59
Laser Basic	60
Robcom Turbo 50	61
„Do it yourself“ – Programme für den Alltag	63
Die ASM-Schachecke	64
Dragon gegen Schneider: Wer gewinnt?	66
Strategie- und Denkspiele	70
Adventures – der Umgang mit den Abenteuerspielen	72
Große Adventure-Corner	86
Sound-Ecke	96
Bücher- und Informationen	97
Kontaktadressen	98

Ein neues TOP-Spiel:

I, of the Mask

für viele Systeme

**8**

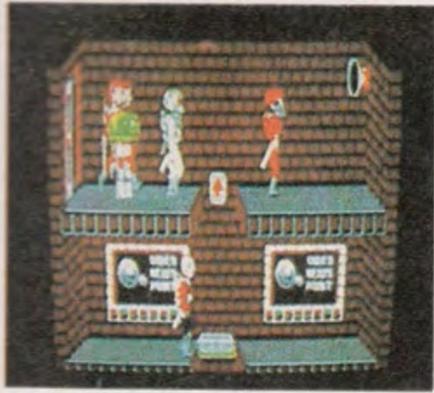




Großer Kleinanzeigenteil

ab Seite

**74**



BRATACCAS für die

16-Bitter

**17**

Diese „Computer-Person“ erzählt ihre Geschichte auf Seite **11**



Mindshadow – ein neues Adventure

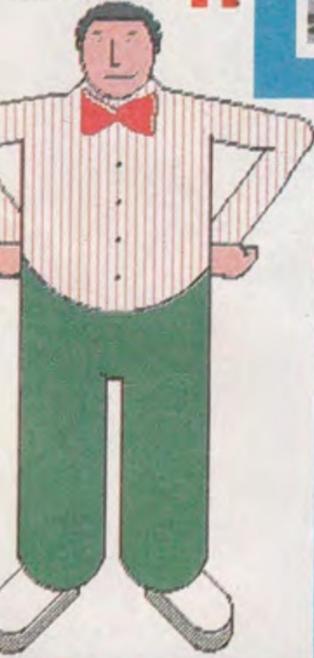
**91**

Ab Seite

**92**

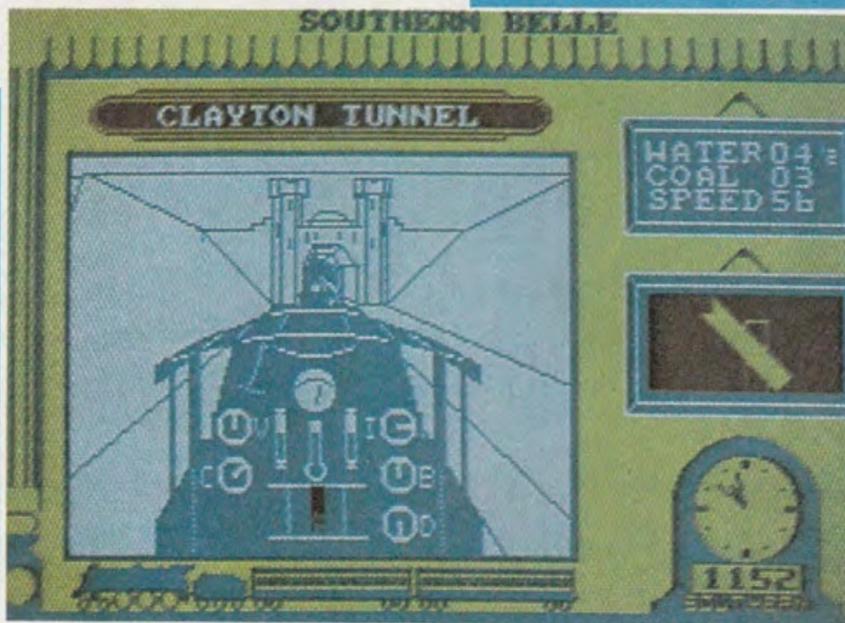
finden Sie Lernpro-

gramme aller Art!



„Seas of Blood, der brandneue Star auf der Adventure-szene!“

**86**



WORDSTAR der „Evergreen“! Bericht auf Seite **52**

Die perfekte Simulation: „Southern Belle“

**71**

## IMPRESSUM

Aktueller Software Markt (ASM)  
TRONIC-Verlag  
Am Stad 35  
D-3440 Eschwege  
Tel.: (0 56 51) 3 00 11  
erscheint alle sechs Wochen neu.

● **Herausgeber:** Axel Credé ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann ● **ASM-Redaktion:** Bernd Zimmermann, Frank Brall, Ottfried Schmidt und Siegfried Görk ● **Layout:** B. M. Newdon, Kassel ©, **Titelseite:** Axel Credé ● **Gesamtherstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Anzeigenverwaltung (Ausland); Public Reation (Foreign Countries):** Manfred Kleimann, c/o Tonic-Verlag, Postbox, D-3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Kratzenberg, Heike Rabe ● **Urheberrecht:** Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,- DM; das Abonnement (neun Ausgaben pro Jahr) im Inland 49,- DM, für das Ausland 65,- DM.

aktueller software  
**Markt**

# ZOIDS

## THE BATTLE BEGINS



Zoidstar is gripped by war.  
Blue Zoid fights Red Zoid in a merciless  
battle for supremacy.

Mighty Zoidzilla, Blue Zoid combat leader, lies  
dormant in the hold of your craft, ready for you to climb  
into its command capsule to merge minds with the  
powerful machine and take control of this bitter  
confrontation. Somewhere in the desolate landscape, the  
Red Zoids lie in wait!

Landing preparations are complete. The descent begins.  
The task which follows will take you to the very limits of  
your capabilities and imagination.

LIVE THE GAME. BECOME THE MACHINE!

Cassette: SPECTRUM 48K £7.95  
ALL OTHERS £8.95

Disk: CBM 64 £14.95

Available from all leading software retailers  
OR order today by mail. Prices include postage  
and packing plus VAT.

### martech

Martech is the registered trade mark of Software  
Communications Limited, Martech House,  
Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE  
TRADE ENQUIRIES WELCOME.  
PHONE: (0323) 768456  
TELEX: 87465 EXM Brighton

48K SPECTRUM • COMMODORE 64  
BBC 'B' • AMSTRAD • MSX • ATARI

### TOMY

# Action Games

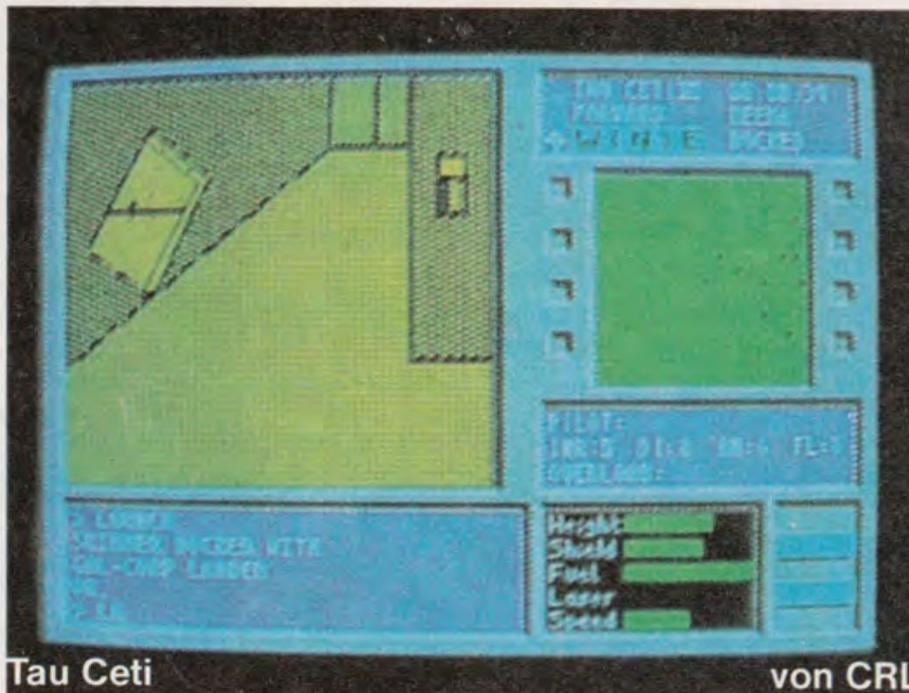
## Das Abenteuer

## à la carte!

**Programm** Tau Ceti  
**System** Spectrum/  
 Schneider  
**Preis** ca. 37,-  
**Hersteller** CRL Group,  
 CRL Hs, 9 Kings  
 Yard, Carpen-  
 ters Rd, London  
 E15 2HD, Eng-  
 land.

Sie sitzen in Ihrem Raumschiff. Der Hitzeschild ist beschädigt, die Kontrollsysteme funktionieren nicht mehr einwandfrei. Wo ist bloß der nächste Raumhafen, wo ich mein Schiff reparieren lassen kann? Oh Gott, die feindlichen Jäger wollen mich abschießen! Wie steht es um meine Missiles? Alles dies sind „Probleme“, die vielleicht auf Sie zukommen werden, wenn Sie sich für den momentanen Renner in England, TAU CETI, entscheiden sollten.

Ich habe mir die Spectrum-Version zu Gemüte geführt (Schneider-Kassetten und Disketten sind ab sofort erhältlich!). Zunächst erwartete mich eine, sagen wir: ungewöhnlich gute Graphic. Die 3D-Effekte, insbesondere bei den Kampfszenen sind schon erstaunlich, wegweisend für künftige Spectrum-Spiele. Der Sound ist für Spectrumverhältnisse ebenfalls aller erste Sahne! Zum Spiel: Wir befinden uns im Sternjahr 2171. Vor 120 Jahren hatten die Menschen begonnen, den dritten Planeten des Sternensystems TAU CETI zu besiedeln. Doch eine fürchterliche Seuche, hervorgerufen durch eine Explosion, hat fast alle Erdlinge ausgerottet; viele flüchteten. Nun wurde ein Serum entwickelt, das der Seuche Einhalt gebieten wird. Doch: Keiner



Tau Ceti

von CRL

erklärt sich bereit, die Mission dorthin zu übernehmen. Da melden Sie sich freiwillig – Sie müssen einfach „wahnsinnig“ sein! Auf geht's! Das Raumschiff ist mit den modernsten Waffensystemen ausgerüstet, und doch müssen Sie sich in acht nehmen vor dem Eintritt in die Atmosphäre: der noch tätige Kernreaktor kontrolliert ein Abwehrsystem, das absolut perfekt ist. Vernichten Sie dieses. Es befindet sich in der Hauptstadt Centralis! Der Bildschirm ist aufgeteilt in einen Kontroll-Screen und die anzeigenden Bordinstrumenten. Sie können, immer die Uhr im Auge, alle Daten bezüglich Schutzschirm, Missiles oder Skimmer anfragen. Desweiteren bietet das Programm mehrere Befehle, die Ihnen stra-

tegische Erwägungen gewähren: Sie müssen sogar eine Karte „anfordern“, um den genauen Zielpunkt zu finden. Dann heißt es: Angreifen und die Mission erfolgreich beenden!

Bei TAU CETI handelt es sich um ein sogenanntes „Real Time“-Adventure, ein Kampf- und Strategiespiel „à la carte“! Ein Spiel, das hervorragende Kampfszenen und herrliche Graphic zu einem Super-Szenario verbindet. Wer ELITE oder STARION kennt, weiß, in welche „Schublade“ man TAU CETI stecken muß. Mehr noch: es kann mit letztgenannten Produkten mehr als nur mithalten!

Manfred Kleimann

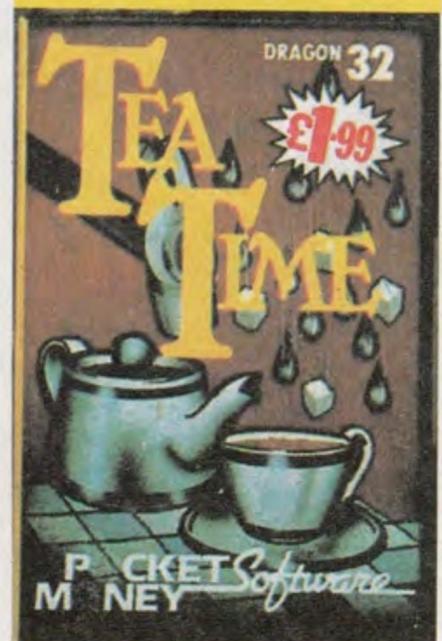
Grafik .....	10
Sound .....	6
Spielidee .....	10
Spielmotivation .....	10

Wettbewerb mit  
vielen Preisen  
auf Seite 10!

## „Tea for Two“

**Programm:** Tea Time, **System:** Dragon 32, **Preis:** 10,- DM, **Hersteller:** Pocket Money Software, 41, Truro Rd., St. Austell, Cornwall PL 25 5 JE, England, **Vertrieb:** K. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach.

„It's five o'clock – let's have a tea! – Um fünf Uhr geht die Post ab! Versuchen Sie auf Ihrem DRAGON, mit drei Teekannen herunterfallende Tee-Tropfen aufzufangen und diese in einen riesigen „Pot“ zu gießen. Dies scheint zunächst noch ganz einfach zu sein, doch, wenn Sie dies geschafft haben, geht es erst so richtig los: Würfelzucker kommt in „rauen Mengen“ über den Bildschirm (jede zweite Berührung läßt die Teekanne zerbersten), und ein Hammer versucht, Ihr Kännchen kurz und klein zu schlagen.



Haben Sie das nächste Level erreicht, so müssen Sie in der Vorratskammer neuen Tee aufbrühen... TEA TIME ist ein erstaunliches Spiel, ein Vergnügen für die ganze Familie. Denn: Hier verliert man keine „Leben“, es fließt kein Blut, sondern nur TEE. (M.K.)

Grafik .....	9
Sound .....	9
Spielidee .....	10
Spielmotivation .....	10

# Be happy in HIS World!

**Programm** Sweevo's World  
**Preis** 30,-  
**System** Spectrum  
 Schneider  
**Hersteller** Gargoyle Games, 74, King Street, Dudley, West Midlands, England

Die Firma Gargoyle Games, die sich schon durch zahlreiche Veröffentlichungen (unter anderem Tir Na Nog, Dun Darach und Marsport) einen Namen gemacht hat, hat ein neues Spiel herausgebracht: **Sweevo's World**. Die ASM-Redaktion testete für Sie die Schneider-Version.

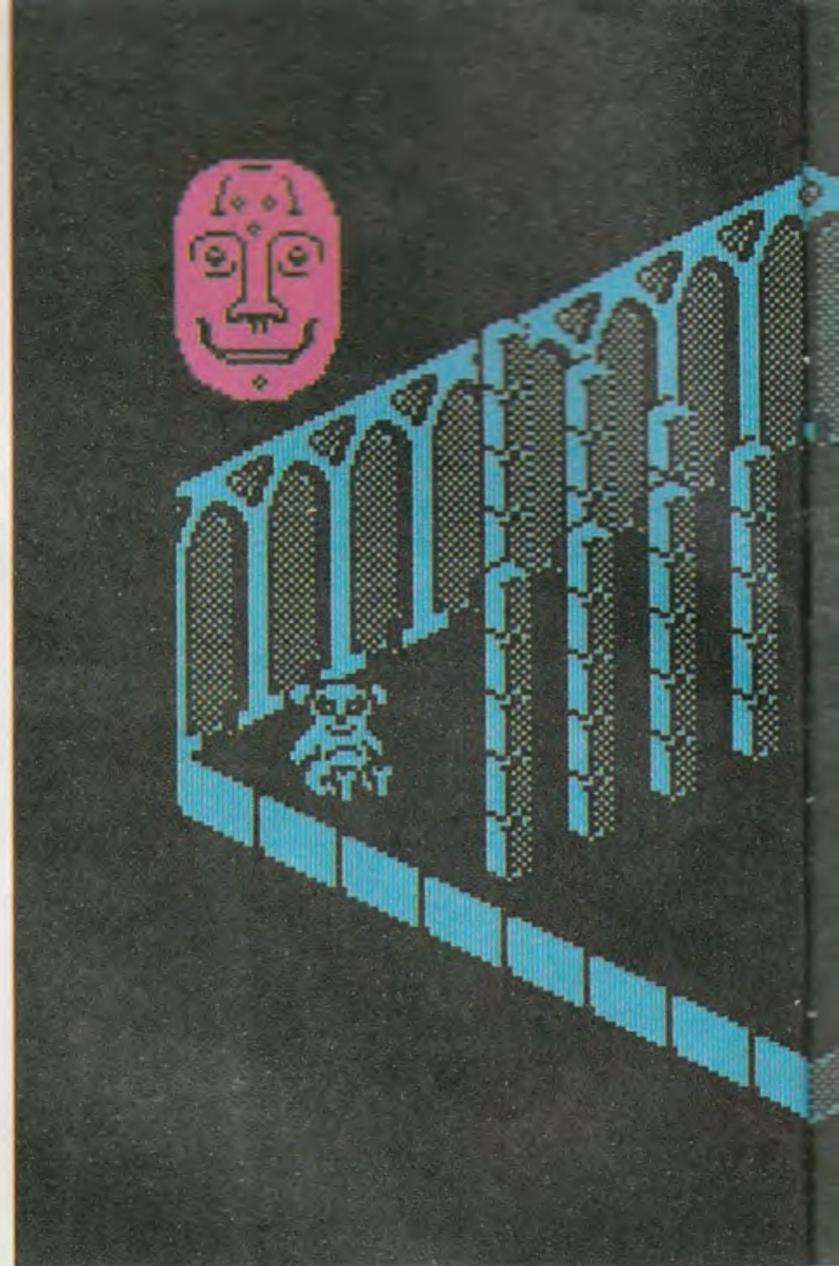
Auf den ersten Blick erinnert Sweevo's World stark an die 3D-Spiele Alien 8 und Knight Lore von Ultimate. Doch es kommt noch hin und wieder vor, daß neue Spiele mit diesen beiden Klassikern gleichziehen oder sie sogar überrunden können, wenn auch ihre Grundidee in den meisten Fällen auf der Ultimate-Vorlage basiert. Sweevo's World ist unserer Meinung nach in der Lage, sich in die Reihe der wenigen Spiele einzureihen, die einen Vergleich mit ihren schon berühmt gewordenen „Vorbildern“ nicht zu scheuen brauchen. Seine ausgesprochene Originalität und bestechende technische Brillanz lassen Sweevo's World aus der Masse der Computer-Spiele herausragen.

Sweevo ist ein ausgesprochen sympatischer, aber auch etwas weltfremder kleiner Kerl. Mit großen Augen wandelt er durch seine

Umgebung und nimmt interessiert, manchmal aber auch etwas verängstigt, die vielen Eindrücke auf seiner Reise durch immerhin einige Dutzend (!) Räume auf. Mit Stan Laurel hat Gargoyle Games sich genau die richtige „Type“ für das Cover-Foto ausgesucht. Während Sweevo also verträumt durch die Landschaft „stiefelt“, muß er zahlreiche Abenteuer bestehen und knifflige Aufgaben lösen. So hat er die verschiedensten Gegenstände, wie alte Zinnkannen und ausgetretene Stiefel, einzusammeln und wird dabei von gigantischen Fingern und wildgewordenen Gänsen attackiert. Doch nicht nur diese haben es auf Sweevo abgesehen; auch umherfliegende Handgranaten und, was vielleicht am schlimmsten ist, ein überaus freches kleines Mädchen machen ihm das Leben schwer.

Das Spiel, das aufgrund seiner herrlichen (hochauflösenden) Grafik besonders sehenswert ist, muß mehrmals gespielt werden, wenn die ganze Vielfalt seiner bizarren Geheimnisse enthüllt werden soll. Der ausgesprochen gute Sound (auch bei Spectrum!) spricht ebenso für Sweevo's World wie der hohe Schwierigkeitsgrad, der das Spiel sicher nicht langweilig werden läßt. Daher unsere Empfehlung: „Step into Sweevo's World, you'll enjoy it!“ **Bernd Zimmermann**

Grafik .....	9
Sound .....	10
Spielidee .....	8
Spielmotivation .....	10



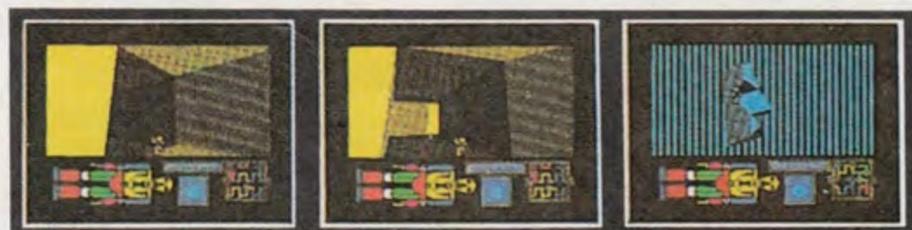
Computer-Ausdruck von „Sweevo“

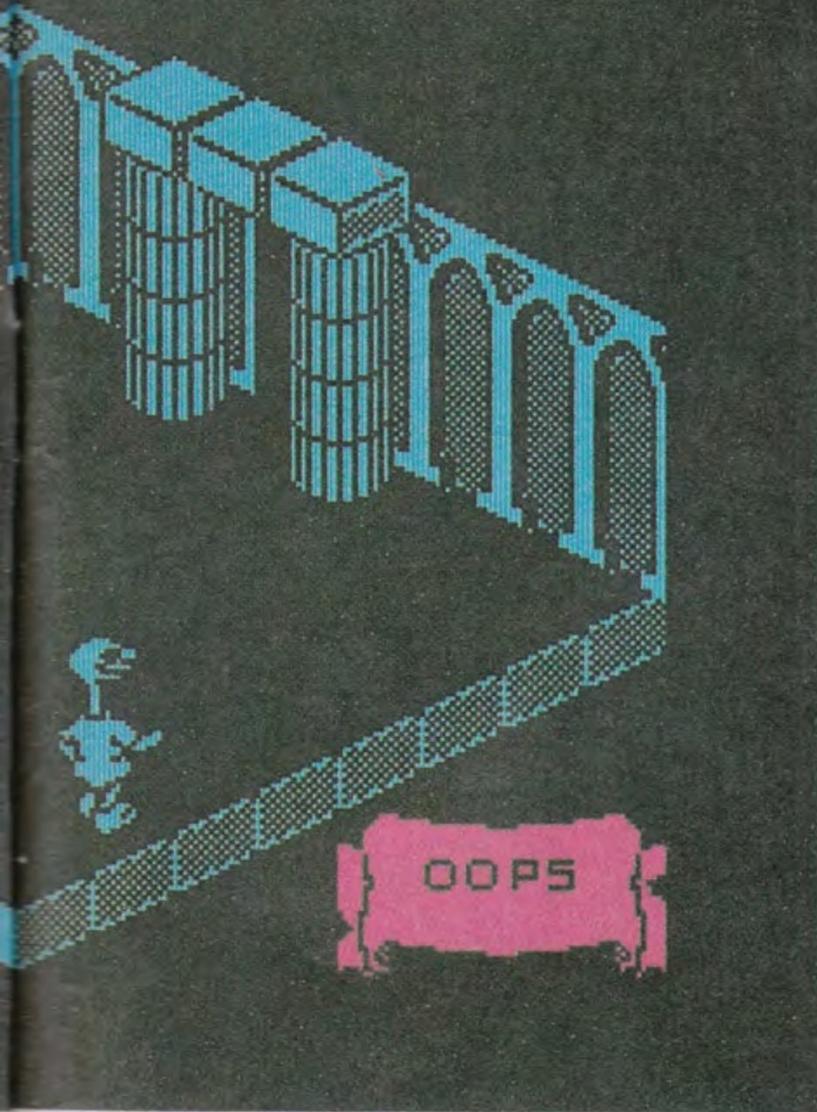
## „Ralley of ... Die Suche nach ... Was für eine ...“

**Programm:** I, of the Mask,  
**System:** Spectrum/Schneider/C-64, **Preis:** ca. 26,- (Spectrum), **Hersteller:** Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Hampshire S01 2EW, England.

**Sandy White, der 25jährige Schotte, hatte sich vor allem mit seinem „3D Ant Attack“ einen Namen gemacht. Nun ist er bei Electric Dreams „angelangt“ und hat sein Meisterstück vollbracht: I OF THE MASK. Bei diesem Spiel muß sein kleines tapferes Männchen**

durch ein gewaltiges Labyrinth laufen. So wetzt es also durch die Korridore, bis er an Knotenpunkte kommt. Dort fliegt es auf drei Riesenkristalle zu: Es hat nur begrenzte Munition: Dennoch kann es die Kristalle zerschießen; das eine beschert ihm einen Teleport, ein anderes nur einen kleinen Hops, während das dritte den Körperteil eines Roboters freigibt. Und genau darum geht's: Der Kleine muß insgesamt 17 Teile (in der richtigen Reihenfolge) sammeln und den Roboter zusammensetzen. Dann





„The Mask“ von Gargoyle Games Ltd.

## „The Mask“: Die Maske – die Graphik!

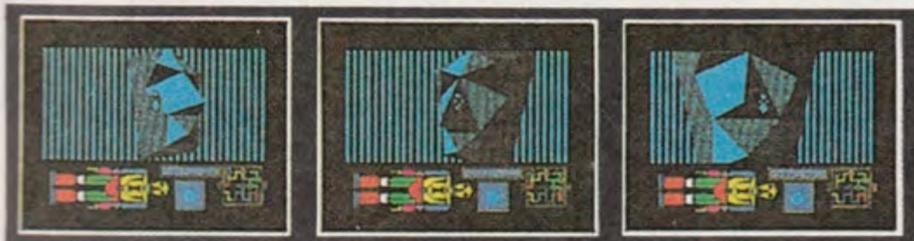
geht es zur Hautaufgabe. Dem Ganzen muß noch die Krone – in diesem Fall: die Maske – aufgesetzt werden. Finden Sie also die Maske, aber achten Sie auch darauf, daß Ihre Zeit begrenzt ist!

Ich habe die Spectrum-Version getestet und muß sagen, beim ersten Mal des „oberflächlichen“ Spielens war ich ein wenig enttäuscht. Als ich aber begriffen hatte, daß die Anzeigeinstrumente von großer Wichtigkeit sind, begann ich „strategisch“ vorzugehen. Und siehe da: das Spiel hat-

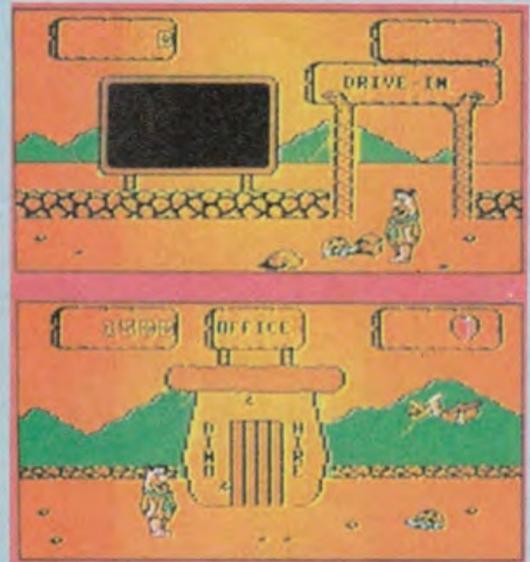
te mich fasziniert. Ebenso faszinierend sind die 3D-Graphic und das herrliche Demo-Anfangsbild. Die Maske kommt sich drehen, eine unheimliche Stimmung fördernd, immer näher auf Sie zu – ein Graphic-Genuß! Sandy White ist mit diesem etwas außergewöhnlichen Strategie-Arcadespiel ein Haupt-Treffer gelungen. Bravo, Sandy!

**Manfred Kleimann**

Grafik .....	10
Sound (Spectrum) .....	4
Spielidee .....	10
Spielmotivation .....	8



## Yabba Dabba Doo



**Programm** Yabba Dabba Doo  
**Preis** 30,-  
**System** C 64, Schneider, Spectrum  
**Hersteller** Quicksilva, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7 DB, England.

Wer kennt sie nicht, die beliebte Steinzeitfamilie Feuerstein? Nachdem die lustigen Comicfiguren, die sich mit allerhand alltäglichen Problemen und Problemchen (keineswegs steinzeitlicher, sondern durchaus aktueller Art) auseinanderzusetzen hatten, jahrelang über die TV-Bildschirme gegeistert sind, kann man nun ihre Abenteuer auch auf dem Computer-Monitor erleben.

Ich habe mir für Sie die Commodore-64-Version „zu Gemüte geführt“. **Yabba Dabba Doo** ist ein Arcade-Spiel der englischen Firma **Quicksilva**. Hauptdarsteller ist natürlich Fred Feuerstein, dessen Aufgabe es ist, für seine „Bessere Hälfte“ ein schmuckes Eigenheim zu errichten. Allem Anschein nach haben auch die Steinzeitfrauen schon gewisse Ansprüche an ihre Ehegatten gestellt, denn Freds Angetraute Wilma erwartet von dem Neubau schon eine etwas komfortablere Behausung. So macht sich den Fred daran, die Wünsche seiner Gemahlin zu befriedigen. Doch bei der Arbeit stößt Fred Feuerstein sehr bald auf unvorhergesehene Schwierigkeiten. Zahlreiche prähistorische Untiere machen unserem fleißigen „Häuslebauer“ sein Vorhaben zu einer gefährlichen Aufgabe.

Fazit: Das Spiel zeichnet sich aus durch gelungene Grafik, hervorragenden Sound und somit durch eine nahezu perfekte Umsetzung der Comic-Vorlage in ein Computerspiel: **Yabba Dabba Doo!!!** (bez.)

Grafik ... 8 Sound ... 10 Spielidee ... 9 Spielmotivation ... 8

# CRL PRÄSENTIERT

## DAS GROSSARTIGSTE COMPUTERSPIEL, DAS JEMALS GESCHRIEBEN WORDEN IST

# TAU CETI

SCHNEIDER  
KASSETTE UND DISKETTE  
SPECTRUM 48K

CRL Group P.L.C.  
CRL House  
9 Kings Yard  
Carpenter's Road  
London E15 2HD  
01-533 2918



und

**CRL**  
*The Dream Makers*

### Wer fliegt nach London?

### Wer gewinnt die 30 „TAU CETIs“?

1. Wann wurde TAU CETI zum erstenmal besiedelt?
2. Welcher Erfindung ist es zu verdanken, daß man jetzt eine Mission nach TAU CETI entsenden kann!
3. Wie nennt man den Londoner Straßenpolizisten umgangssprachlich?

Wenn Sie alle drei Antworten wissen, so schicken Sie Ihre Glücks-Postkarte an den TRONIC-Verlag, Postf., 3440 Eschwege. (Der Rechtsweg bleibt – wie immer – ausgeschlossen. Die Auslosung ist unanfechtbar.)

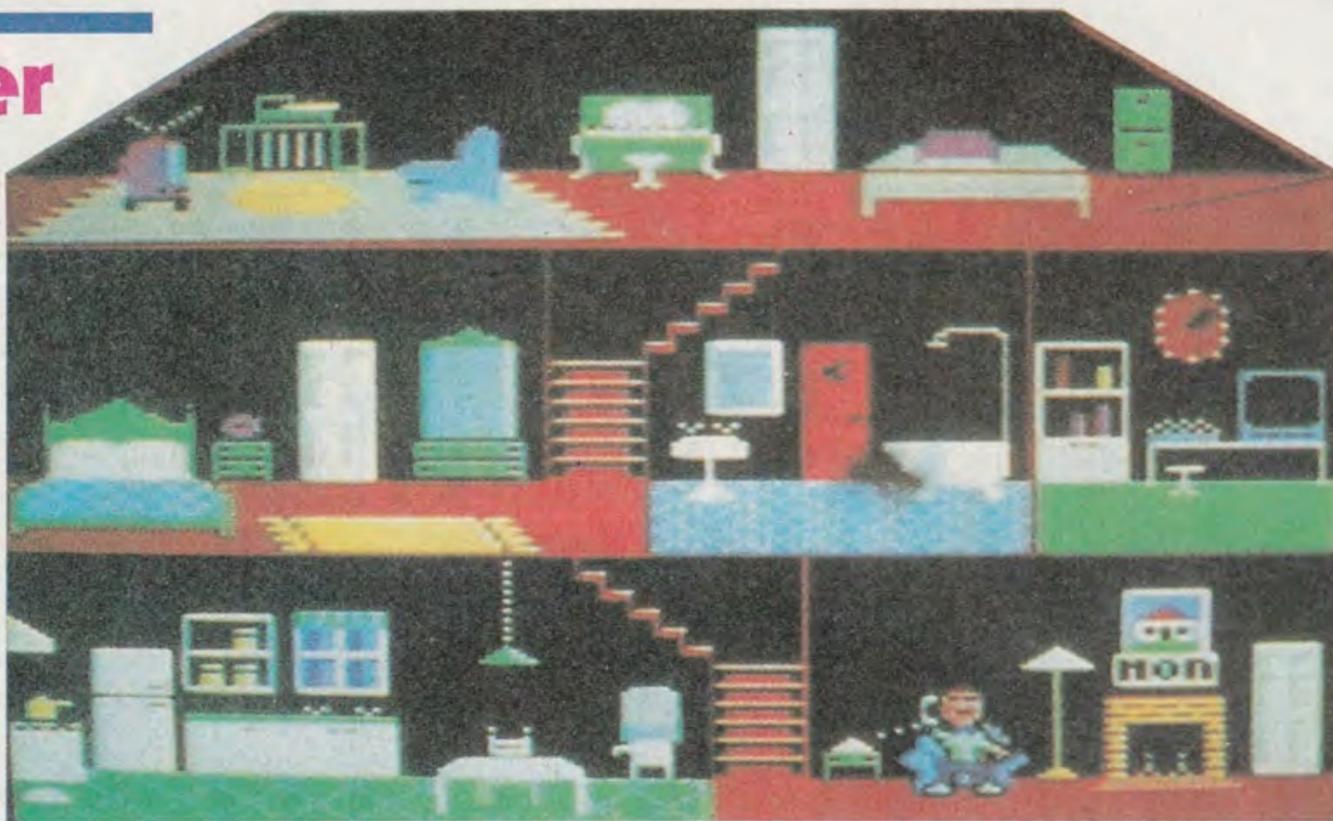
Wie Sie bereits auf Seite 3 entnehmen konnten, haben wir ein großes Super-Preis Ausschreiben für alle ASM-Leser vorbereitet. Jeder kann teilnehmen, egal, welches Computer-System er besitzt, um die Reise nach London zu gewinnen! Was ist zu tun? Ganz einfach: Beantworten Sie die nebenstehenden Fragen richtig (Siehe auch Bericht auf Seite 7!) und notieren Sie die Lösungsantworten auf einer Postkarte. Geben Sie Ihr Computersystem an, vergessen Sie nicht, Ihren Absender, Ihre Telefon-Nummer und, was ganz wichtig ist, Ihr **Alter** anzugeben! Schicken Sie Ihre korrekt ausgefüllte Postkarte bis zum 13. März 1986 (Es gilt das Datum des Poststempels!) an die nebenstehende Adresse. Viel Glück!

# Brillant oder fatal!?!

**Programm:** Little Computer People, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 56,-, **Hersteller:** Activision (Deutschland), Home Computer Software, Postfach 70 06 80, 2000 Hamburg 76.

Activision ist mit **LITTLE COMPUTER PEOPLE** ein wahres Meisterwerk gelungen! Die Spiel-Idee ist neu, die Ausführung brillant und die Story einzigartig! Es handelt sich um ein „Forschungs-Programm“, bei dem Sie einen kleinen „Untermieter“ im Commodore 64 bekommen. Diesen kleinen „lebenden“ Menschen gilt es zu beobachten, ihn zu versorgen oder mit ihm zu spielen. Mit erstaunten, großen Augen verfolgten wir den Spielablauf. Dennoch: Dieses brillante, exzellente und hochinteressante Spiel hat die unterschiedlichsten Reaktionen in der ASM-Redaktion ausgelöst.

Der Aufbau des Programms: Im Innern des Computers – quasi in einer Art Puppenhaus – „lebt“ ein kleiner hübsch dargestellter Mensch mit Namen „Philip“ (der Name ist bei jedem Programm verschieden, Anm. d. Red.). Dieser Mensch hat ein ganzes Haus zur Verfügung, das er regelmäßig, meist ohne Rast und Ruhe, durchstöbert. Man sieht einen Fernsehapparat, Plattenspieler, Computer, eine Toilette, ein Telefon, Klavier, Bett, einige Schränke oder auch eine komplett eingerichtete Küche. Sie als Spieler(in) haben nun den Forschungsauftrag, das Leben des kleinen Burschen zu studieren. D. h., Sie müssen ihn ernähren, ihm Geschenke bringen oder sich einen Brief von



ihm schreiben lassen, worin er seinen derzeitigen Gemütszustand zum Ausdruck bringt.

Die Faszination, die dieses Programm ausstrahlt, ist, daß Sie ihm Anweisungen geben müssen/sollen/können, die er dann auch prompt ausführt. Philip grinst, lächelt, schmolzt, schaut gequält; er verrichtet Turnübungen, hört Schallplatten, spielt Klavier (Philip hat sehr viel verschiedene Sounds darauf!), füttert seinen Hund, wäscht ab, kocht, putzt sich die Zähne und anderes mehr.

Jede Aktion Philip's ist ausgezeichnet dargestellt – „fast wie im richtigen Leben“.

Nun können Sie den Tages- und Nachtablauf vom kleinen Mann selbst verändern; Sie können ihn bei seinen Tätigkeiten stören – sozusagen aus Gründen der „Forschung“ intervenieren: Es bleibt Ihrem „Forschergeist“ überlassen, ob Sie ihn streicheln, mit ihm spielen, ihn pausenlos klavierspielen lassen, ihn zum Telefon zu hezten, gleichzeitig den Wecker im oberen Stockwerk klingeln zu lassen, ihm Nahrung und Wasser zu geben oder ihm vorzuenthalten oder aber Geschenke darbringen. Das Phantastische oder

Fatale – ganz, wie Sie das Programm beurteilen werden – ist, daß man schon nach kurzer Zeit der Illusion anheimfällt, es mit einem tatsächlich lebenden Menschen zu tun zu haben.

Wie viele, viele andere ist auch dieses Programm zu Ihrer Unterhaltung gedacht. Dennoch werden vielleicht einige beim Spaß dieses Spiels etwas „irritiert“ sein. Man kommt ins Grübeln, ob die ausgezeichnete Idee von Programmierer David Crane nicht auch gewisse Nachteile mit sich bringt. Denn: Besonders Kinder werden „Philip“ bestimmt schnell in ihr Herz schließen und herausfinden, was man so alles mit dem, sagen wir: „Versuchstier“ so alles anstellen kann.

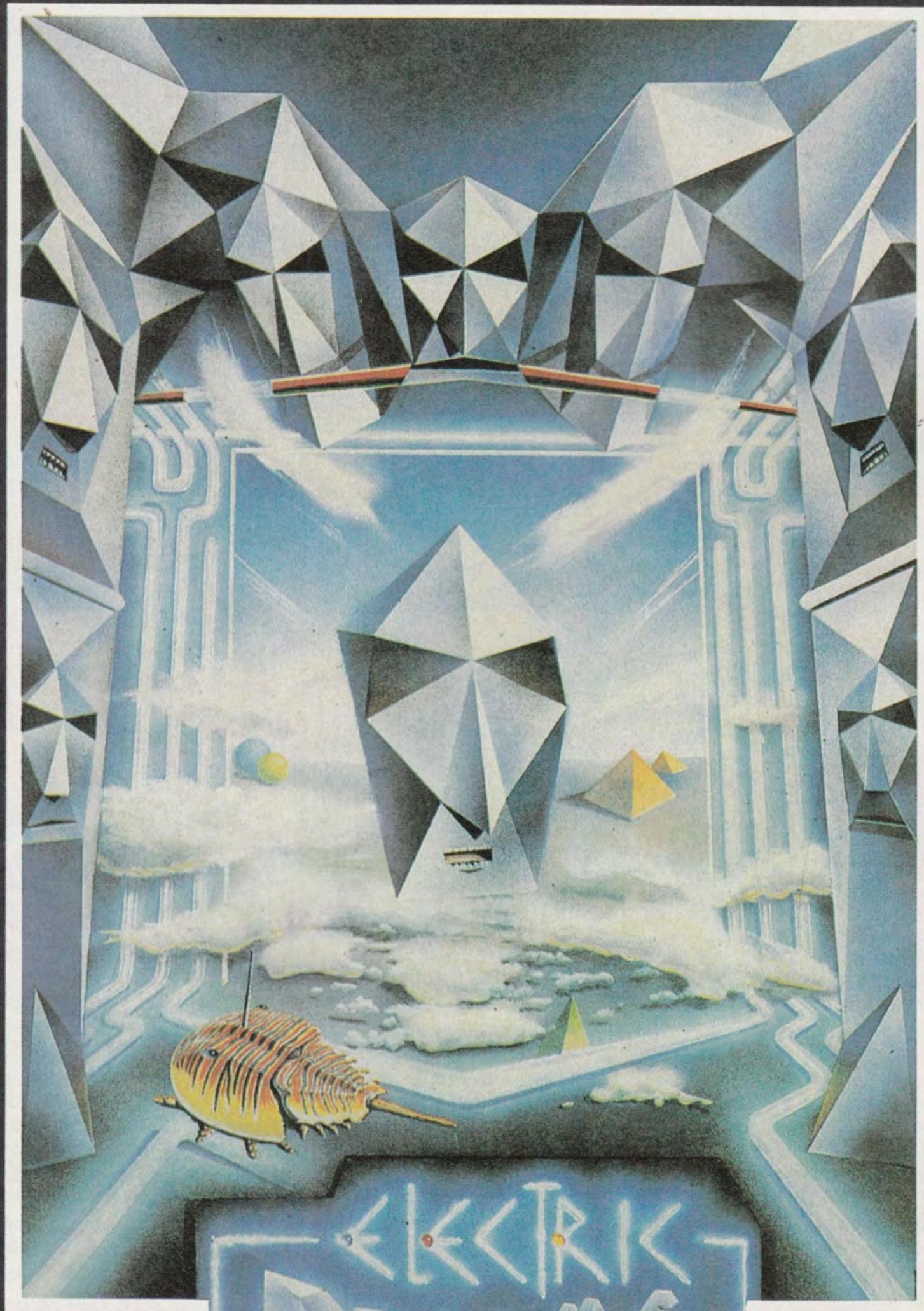
Das Programm ist so genial aufgebaut – es bietet unbegrenzte Handlungsmöglichkeiten – daß man sich quasi in „Frankensteins Laboratorium“ fühlen könnte. Beim Test gingen die Meinungen der ASM-Redakteure zum Teil erheblich auseinander. Wir beobachteten eben auch die „Verhaltensstörungen“ von Philip: Als man ihm keine Streicheleinheiten mehr verabreichte, verfärbte sich sein kleines Gesichtchen grün; er bewegte sich nicht mehr so

schwungvoll, seine Aktivitäten nahmen immer mehr ab: er hielt sich dann nur noch, sehr krank, in seinem Bett auf. Läßt man ihn im Stich, ist er verloren. Dieses „Forschungsergebnis“ ist erschütternd, aber wahr. Sein letztes verzweifeltes Aufbäumen dokumentierte „Philip“, indem er uns einen Brief schrieb, worin er seiner Verzweiflung darüber Ausdruck verlieh, daß jemand so grausam sein könne, ihn verhungern zu lassen: „Warum bitte laßt ihr mich sterben?“, fragte er. Diese nachteiligen Forschungsergebnisse dürfen aber nicht über das excellent aufgebaute und genial entwickelte Programm hinwegtäuschen. Es zeigt tatsächlich Activision, bietet eine hervorragende Graphik und hat einen Sound, der sich hören lassen kann! Kein Spiel zuvor hatte in unseren Augen einen solch hohen Spielwert, kein Spiel barg aber auch gleichzeitig die Möglichkeiten erlebbarer Grausamkeiten. Es ist sicherlich das bemerkenswerteste Spiel, das wir je sahen. Aber es ist sicherlich nicht unumstritten!

**Manfred Kleimann**

Graphik	9
Sound	10
Spielidee	10
Spielmotivation	10

# I, OF THE MASK



ELECTRIC  
DREAMS

Featuring a new generation  
of advanced 3D graphic techniques by Sandy White.  
Available on the 48K Spectrum from Electric Dreams Software.  
31 Carlton Crescent, Southampton. Tel: (0703) 225282

# Virgin's Hits: Teil Nummer 2

**Programm:** Now Games 2, **System:** C-64/Spectrum, **Preis:** ca. 33,-, **Hersteller:** Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX, England. Seit es Software gibt, gibt es sogenannte „Compilations“ Kassetten, die mehrere Programme beinhalten. Virgin hat aber mit den Now Games 1 bewiesen, daß man durchaus auch hochwertige Programme zu einem Klasse-Paket und zu einem vernünftigen Preis zusammenstellen kann. Nun sind die NOW GAMES 2 erschie-



nen; in England sind sie ebenso ein Renner wie der Vorgänger.

Virgin hat diesmal fünf Spiele ausgewählt, die das Herz eines jeden Software-Freaks höher schlagen lassen:

WORLD CUP von Artic ist das klassische Fußball-Spiel. Fünf Kicker auf jeder Seite schlagen sich um das runde Leder. Zugegeben, es gibt mittlerweile Besseres

in „Sachen Fußball“, doch dieser Oldie hat seine Reize. CAULDRON und CHUCKIE EGG sind beides Arcade-Adventure-Spiele und sind etwa in die gleiche Schublade zu stecken. Cauldron hat sehr gute Graphiken, ein typisches „Baller“-Action-Element und eine bezaubernde Hexe, die auf ihrem Besen durch das Bild saust. Chuckie Egg ist dagegen fast „spartanisch“ zu nennen. Dennoch macht das Eierlegen riesigen Spaß. Bei AIRWOLF ist der Pilotengeist des Spielers gefragt! Herrliche Graphik und ein spannendes Helicopter-Rettungs-Manöver machen das Game zu einem Evergreen.

Der Letzte aus Virgin's Hitliste ist TIR NA NOG. Erfahrenen Adventure-Hasen braucht man nicht zu sagen, daß es eines der besten seiner „Gattung“ darstellt. Ein keltisches Abenteuer mit hübschen, bunten Bildern und hohem Spielwert.

Alles in allem hat Virgin eine interessante Kassette auf den Markt gebracht, die zu einem Bestseller werden könnte. (M.K.)

Grafik .....	5-9
Sound .....	4-8
Spielidee .....	7-9
Spielmotivation ....	8-10



## „Höhle der Rätsel“

**Programm:** Riddler's Den, **System:** Spectrum, **Preis:** 28,-, **Hersteller:** Electric Dreams Software, 31 Carlton Crescent, Southampton, Hampshire S01 2EW, England.

Sie wollten schon immer wissen, was ein „Manlephant“ ist? Nun, hier ist des Rätsels Lösung: Es handelt sich um „Trunkie“, eine niedliche Figur – halb Mensch, halb Elefant. Trunkie muß aus irgendwelchen Gründen?!? den mächtigen Goldenen Gott, namens Gregogo, finden. Bei seiner Suche gelangt er in die „Höhle der Rätsel“ (Riddler's Den). Dort ist Trunkie auf der Suche nach dem Goldenen Stoßzahn und anderen Schätzen, die er benötigt, seine nächsten Abenteuer zu finanzieren. (Es scheint fast so, als würde bald eine Fortsetzung von Trunkie's Geschichten erscheinen!) Gesteuert wird Ihr „ganz persönlicher Manlephant“ mit dem Joystick. Mit dem Feuerknopf kann Trunkie Gegenstände einsammeln und diese verwenden. Riddler's Den ist ein grundsolides Action-Spiel, mit 'ner hübschen Graphik. Trunkie könnte sich vor allem in die Herzen der Kinder „hineinspielen“: die Animation ist gut gelungen. Ansonsten ist zu bemerken, daß die Anzahl der „Action-Rätsel-Spiele“ stetig zunimmt. Einer dieser Vertreter ist Trunkie in Riddler's Den.

M.K.

Grafik .....	8	Sound .....	6
Spielidee .....	8	Spielmotivation .....	6

## Abgebrüht

**Programm:** Fighting Warrior, **System:** Spectrum/C-64/Schneider, **Preis:** ca. 30,-, **Hersteller:** Melbourne House, Castle Yard Hs, Castle Yard, Richmond, Surrey, England.

Die Firma MELBOURNE HOUSE scheint sich momentan ganz auf die kriegerischen, martialen Programme „eingeschossen“ zu ha-

ben. Nach dem Erfolg der „Exploding Fist“ ist nun ein weiteres Kampfspiel in Eng-



land „in der vordersten Linie“ zu finden: FIGHTING WARRIOR. Ich habe mir die

Schneider-Version dieses im Alten Ägypten spielenden Programmes ausgesucht. Die Story: Das „Übliche“. Der Held ist auf der Suche nach der gefangen gehaltenen Prinzessin. Er will sie befreien und zahlreiche Gegner – im wahrsten Sinne der Bedeutung – „ausstechen“. Mythologisch angehauchte Kreaturen werden auf brutalste Weise niedergemacht. Man muß ganz schön abgebrüht

sein, um diesem Spiel etwas abzugewinnen. Dennoch ist zu erwarten, daß die Schneider-Version ebenso erfolgreich sein wird, wie die vom Spectrum: Garantie dafür: Sie ist noch brutaler!

Manfred Kleimann

Grafik .....	9
Sound .....	6
Spielidee .....	5
Spielmotivation .....	7

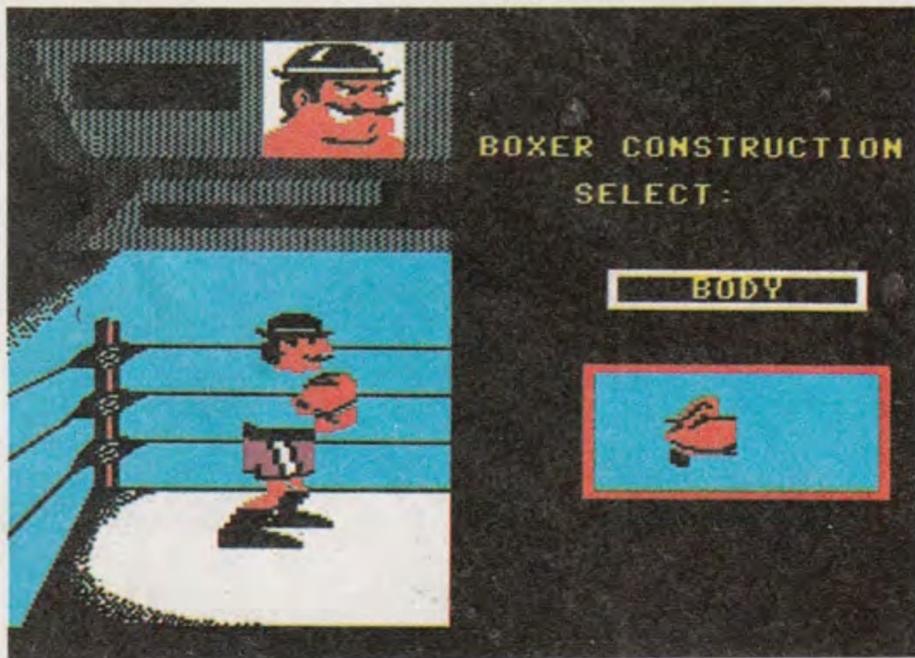
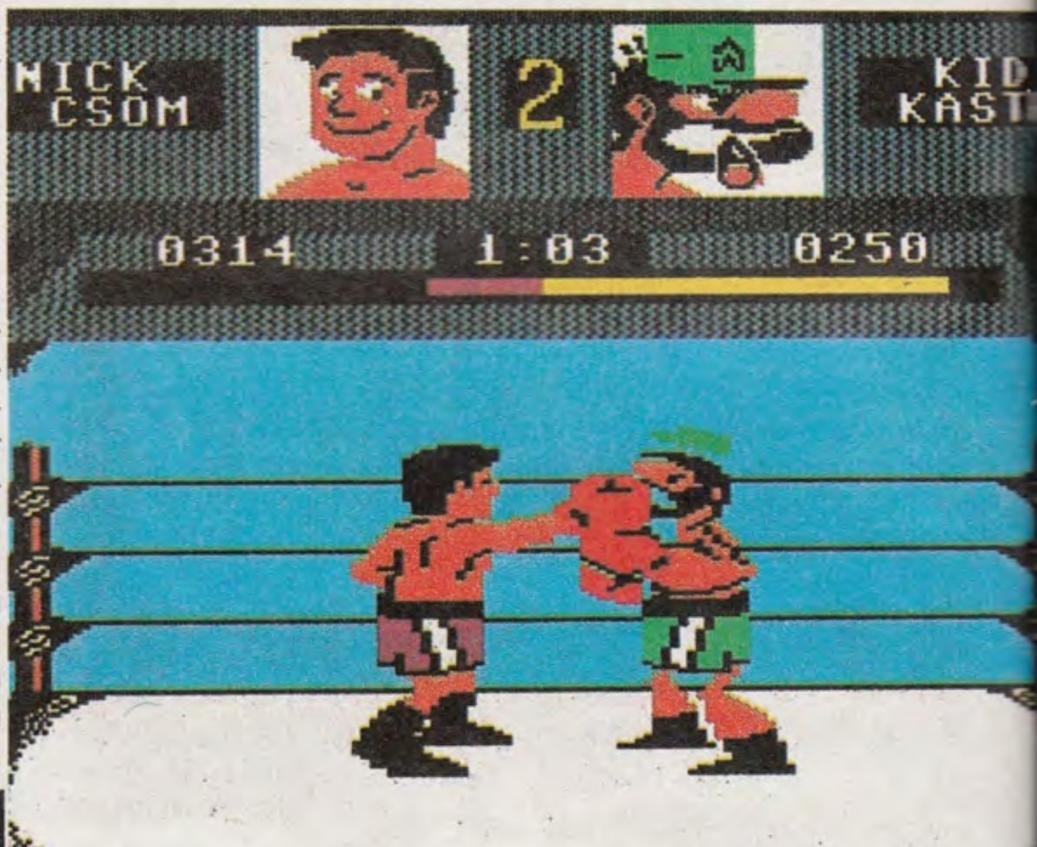
# „Komische Comics“: Boxer selbstgemacht

**Programm:** Fight Night, **System:** C-64, **Preis:** 39,95 (Kass); 59,95 (Disc); **Hersteller:** Sydney/U.S. Gold, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gumpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Es ist schon erstaunlich, daß wohl in absehbarer Zeit kein Mensch ein Spiel entwickeln wird, wie „Abenteuer im Supermarkt“ oder „Wie arrangiere ich mein Blumen-Bouquet“? Vielmehr sind die Box-, Karate- und Kung-Fu-Spiele ganz oben in der Gunst der Programmierer. Ein weiteres „Werk“ in dieser Richtung: FIGHT NIGHT.

Dennoch: für den 64er hat man ein Box-Programm geschaffen, das vor allem durch seine Witzigkeit und Spielvielfalt besticht! Zum Programm: Der geneigte Spieler hat in der ersten Phase die Möglichkeit, sich seinen Fighter selbst „zusammenzubauen“. Alle Körperteile (bis auf einige delicate natürlich!) dienen zur Erstellung Ihres „Frankenstein Junior“.

Danach heißt es: „Ab zum Training!“ Lassen Sie nun Ihren Schützling hart am Sandsack arbeiten. Wenn Sie meinen, Ihr Crack ist in Top-Form, folgt Phase drei:



der Kampf als solcher. Der Fight (auch gegen einen anderen Mitspieler möglich) beginnt. Mit dem Joystick können erstaunlich viele taktische und sportliche Bewegungen und Schläge durchgeführt werden. Der Kampf geht entweder nach Punkten vorstatten, aber auch der Knockout ist drin. Bei meinen Testversuchen beeindruckte mich besonders Kid Castro – kein politischer Hintersinn – sondern

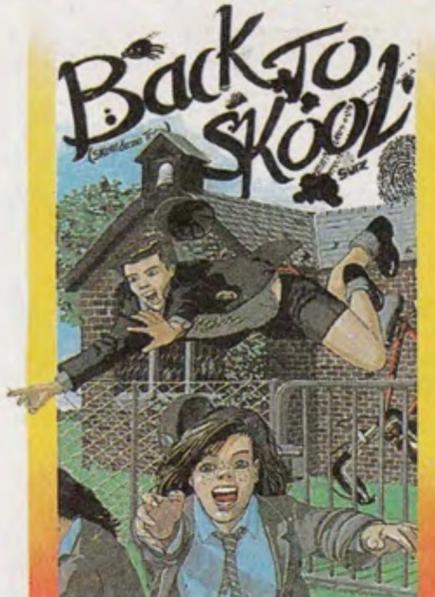
ich fand es äußerst amüsant, wenn unser cubanischer Freund bei einem Haken zum Kopf eine erstaunliche Wirkung zeigte: er verlor seine Kappe und seine Zigarre flog „unmotiviert“ durch den Ring. Sichern Sie sich doch einen der vordersten Ränge bei FIGHT NIGHT! **Manfred Kleimann**

Grafik .....	10
Sound .....	8
Spielidee .....	9
Spielmotivation .....	10

## Bezaubernde Flegel – oder: „Was haben Sie alles so angestellt?“

**Programm:** Back to Skool, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 25,-, **Hersteller:** Microsphere, 72, Rosebery Road, London N10 2LA, England BACK TO SKOOL (Zurück zur Schule) ist der Nachfolger von den legendären SKOOL DAZE (Die Schultage). Die auffallende falsche Schreibweise deutet auf die „katastrophalen“ britischen Unterrichtsmethoden hin. Alle Schüler, die ihr Unwesen in der Schule und auf dem Hof treiben, haben of-

fensichtlich noch nichts von korrekter Schreibweise gehört. Zum Spiel: Bei BACK TO SKOOL geht es darum, die gestohlenen Zeugnisse wieder in den Safe des Direktors zu legen, Eric, der „Oberlausbub“, wird diese Aufgabe erfüllen. Doch: Auf dem Wege zum Safe kann er seine Scherze nicht lassen: Er ballert mit der Zwille auf alles, „was sich bewegt“ (grausam und gefährlich!), wirft Stinkbomben in Klassenzimmer und „setzt“ sei-



ne Wasserpistole dort ein, wo er Mädchen und Lehrer ärgern kann. BACK TO

SKOOL ist ein graphisch und spielerisch interessantes Programm – auf mehreren Ebenen trollen sich die „verdorbene“ Burschen. Finden Sie also – in „Personalunion mit Eric“ – den Schlüssel zum Safe. Der Kassette beiliegend sind ein paar nützliche Hinweise abgedruckt, die den Start erheblich erleichtern. Gesteuert wird durch Keyboard oder Joystick. **M.K.**

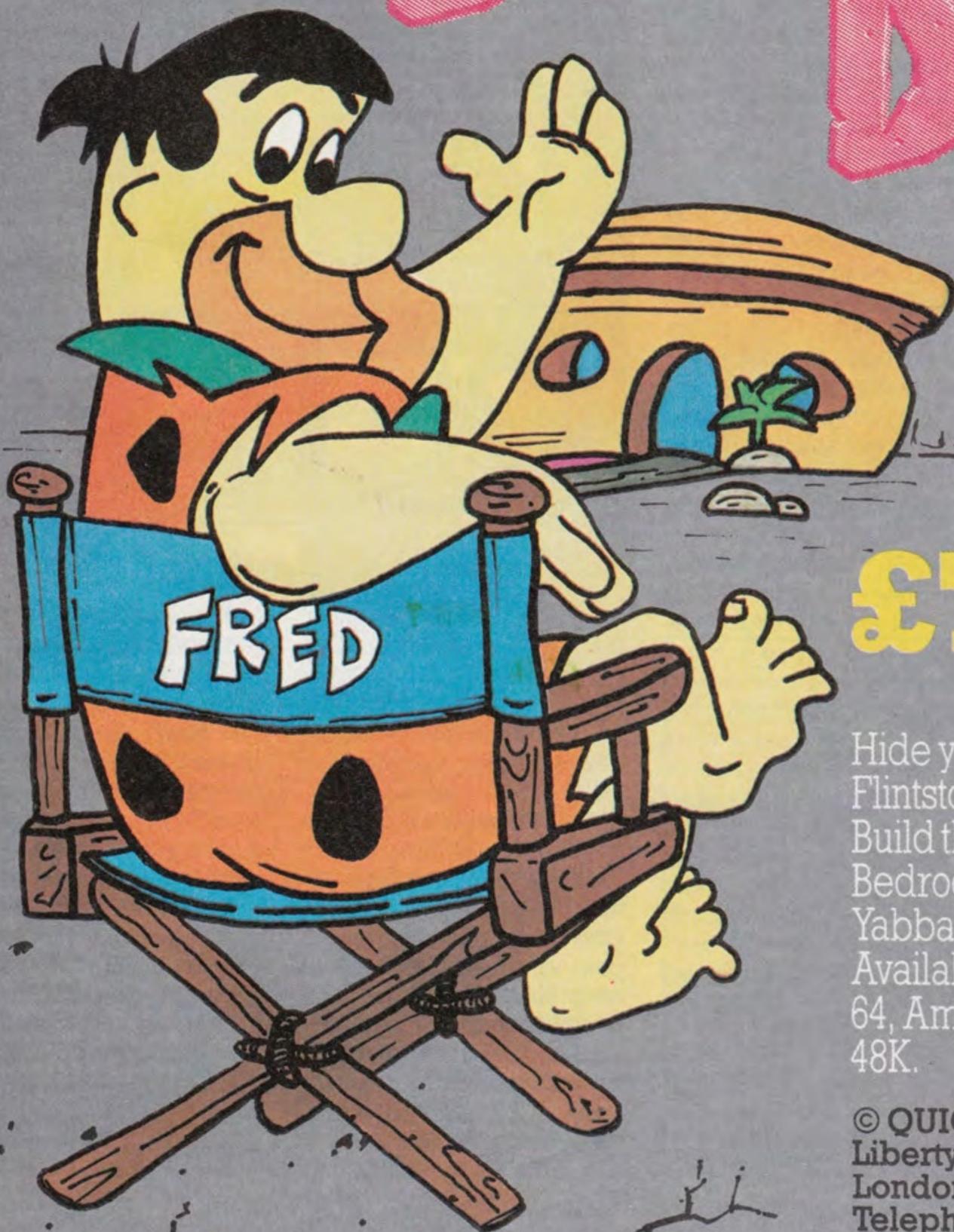
Grafik .....	9
Sound .....	8
Spielidee .....	10
Spielmotivation .....	10



# QUICKSILVA

The most powerful games in the Universe

# YABBA DABBA DOO!



## £7.99

Hide your pterodactyl – Fred Flintstone is about to create! Build the beginnings of Bedrock in Yabba-Dabba-Doo! Available for the Commodore 64, Amstrad and Spectrum 48K.

© QUICKSILVA LIMITED  
Liberty House, 222 Regent Street,  
London W1R 7DB.  
Telephone 01-439 0666



## Wir „üben“ den ATOMKRIEG

**Programm:** Theatre Europe, **System:** Atari/C-64, **Preis:** ca. 40,- (Kass.); ca. 60,- (Disc), **Hersteller:** PSS, 452 Stoney Stanton Road, Coventry, CV6 5DG, England, **Vertrieb:** Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30

Alle Welt spricht von Frieden und atomarer Abrüstung. Um so verwunderlicher, daß die Nachfrage nach den WARGAMES bei den Software-Freaks immer stärker wird. THEATRE EUROPE (aus der WARGAME SERIES von PSS) ist ein Spiel für die Freunde von strategischem Kriegsspiel. Ich halte dieses Programm für einen ganz besonderen Leckerbissen. Bei Theatre Europe ist es gelungen, Strategie- und Aktionssequenzen in einem Spiel zu vereinigen. Ziel des Spieles ist es, den Gegner – wahlweise NATO oder Warschauer Pakt – anzugreifen. Man muß seine Truppen gut plazieren und den Gegner im günstigsten Moment überraschen. Wichtig ist auch die Wahl der Bewaffnung: Man hat die Wahl zwischen einfachen Artillerie-Raketen bis hin zu nuklearen Sprengsätzen. Neben einer Landkarte, wo Truppenbewegungen ausgeführt werden können, kann man dann direkt ins Kampfgeschehen eingreifen. Nun muß der Spieler seine Geschütze nutzen, um den Feind zu schlagen.

Die Graphiken sind herrlich, der Sound gut: „Give Peace a Chance“ ertönt. (Die Meinungen über das Spiel gingen in der ASM-Redaktion weit auseinander; Chefredakteur Manfred Kleimann konnte die zynische „Musikbeigabe“ von John Lennon's Hit nur als äußerst geschmacklos bezeichnen). Das Spiel ist aber dennoch brillant – hoffentlich erleidet es nicht das gleich „Schicksal“ wie RAID OVER MOSCOW!

Frank Brall

Grafik .....	10	Sound .....	9
Spielidee .....	9	Spielmotivation .....	8

## Robin liebt Marian

**Programm:** Robin Hood, **System:** Dragon 32/64, **Preis:** 10,-, **Hersteller:** Pocket Money Software, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England, **Vertrieb:** Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach. Nottingham retten. Robin sammelt auf seinem Weg Schätze und den Kerker Schlüssel auf, während der Sheriff Steine auf ihn wirft. Eine kleine Ähnlichkeit mit den „King Kong-Spielen“ ist unverkennbar. M.K.

Ein Super-Spiel zu einem Preis von nur 10 Mark! Robin Hood muß seine Geliebte, Maid Marion, aus den Klauen des Sheriffs von

Grafik .....	8
Sound .....	7
Spielidee .....	7
Spielmotivation .....	10

## Seichte Spiele!

**Programm:** Winter Sports, **System:** Spectrum/Schneider, **Preis:** ca. 35,-, **Hersteller:** Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Hampshire S01 2EW, England.

Schnell erdacht und flüchtig gemacht – so oder ähnlich könnte der Kommentar über WINTER SPORTS ausfallen. Man merkte den Programm-Autoren an, daß schnellstens ein „Gegenstück“ zum hervorragenden WINTER GAMES her mußte. Die Spectrum- und Schneider-Besitzer wollten ja auch mit „Winterlichem“ bedacht werden. Ich habe mir beide Versionen (Spectrum und Schneider) angesehen. Dabei schnitt die Schneider-Version noch schlechter ab.

Insgesamt sechs Winter-Spiele sind auf einer Kassette untergebracht. Begonnen wird mit Slalom/

Riesenslalom / Abfahrtslauf: Unter einer Schußfahrt hatte ich mir etwas anderes vorgestellt; zu langsam kommt man den Hang hinunter. Eishockey ist da schon besser: Man hat relativ viel Möglichkeiten ein realistisches Match zu spielen. Dennoch: zu langsam. Der Skisprung ist eine Frage von Tempo, Timing und sicherer Landung. Das beste Spiel! Eisschnellauf kann man getrost vergessen. Keine Spannung und schlechte Steuerung. Mit dem Joystick wird „gerudelt“, bis einem die Arme einschlafen. (Ich habe die 500-m-Strecke getestet – die 10.000 m schreckten mich doch etwas ab). Das Bobrennen ist eine Zumutung: Feinsteuerung nicht möglich; Zufallsfahrten. „Last and least“: Biathlon. Herrliche Landschaftsbilder kontrastieren mit einfallslosem Spielgeschehen. Wem's aber gefällt ... M.K.



Grafik .....	9
Sound .....	7
Spielidee .....	4
Spielmotivation .....	5

## Außergewöhnlich

**Programm:** Zoids, **System:** C-64/Spectrum/Schneider/Atari/MSX, **Preis:** ca. 30,-, **Hersteller:** Martech, Martech Hs, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex VN24 6EE, England.

ZOIDS ist eines der ach' so beliebten futuristischen „Battle-Games“, die in einer fast erschreckenden Weise eine (in der Zukunft mögliche) perfekte Kriegsführung simulieren. ZOIDS ist deshalb ein Spiel, das sich in jedem Fall durchsetzen wird. Zu gut und zu ausge-reift ist die zur Verfügung stehende Technik! Der Bildschirm ist aufgeteilt in ver-

schiedene Felder, wo Waffensysteme, Zielpunkt-Ansteuerung, eine Übersichtskarte und Angriffe abgerufen bzw. studiert werden können. Ziel des Kampfes ist es, Städte, Reaktoren und Stützpunkte Zoidzillas zu vernichten. Die sehr gute Graphic und die „überraschenden“ Szenenwechsel sind außergewöhnlich gut gemacht. Ein clever aufbereitetes „Baller-Spiel“, das strategisches Geschick erfordert. Manfred Kleimann

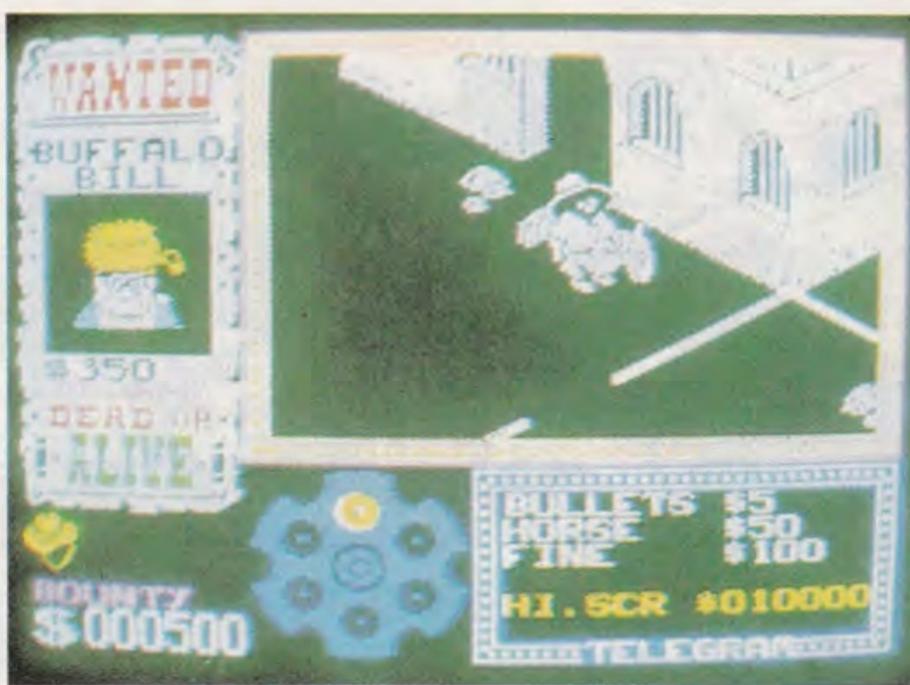
Grafik .....	9
Sound .....	7
Spielidee .....	8
Spielmotivation .....	8



# Tot oder lebendig!

**Programm:** Gunfright, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 36,-, **Hersteller:** Ultimate Play The Game, Ashby de la Zouch, Leicester, LE6 5JV, England.

Ja, das ist der legitime Nachfolger von Nightshade. Sein Name: GUNFRIGHT! Das Strickmuster bei diesem Wild-West-Spiel ist dem des mittelalterlichen „Ritterspiel“ sehr ähnlich. Doch beim genaueren Hinsehen ist noch „mehr drin“: Die Story: Sie machen Gangster ausfindig und blasen denen das Lebenslicht aus. Recht einfach, was? Nein, weit gefehlt! Manch-



mal müssen Sie bei der Jagd auch mit einem hinterhältigen Gegenangriff oder einem Duell, Mann gegen Mann, rechnen. Wenn Sie zu langsam sind, ... nun, Sie enden dann mit einer bild-

schirm-füllenden Salve von Einschlägen! **M.K.**

Grafik .....	9
Sound .....	8
Spielidee .....	9
Spielmotivation .....	10

# Ein Super-

**Programm:** Brataccas, **System:** Atari 520 ST/Amiga 512K/Apple Macintosh, **Preis:** ca. 130,-, **Hersteller:** Psygnosis Software, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

**Große Neuigkeiten für Besitzer eines 16-Bit-Rechners: Alle Atari 520-, Amiga- und Macintosh-Besitzer hergehört! Hier ist nun die Software zum perfekten Spiel auf den „perfekten“ Computern. Der Name: BRATACCAS!**

BRATACCAS testeten wir auf dem Atari 520 ST. Dieses Programm ist ein spannendes Abenteuer auf dem Planeten Brataccas. Sie schlüpfen in die Rolle des Mr. Kyne, einem Flüchtigen, der von der Polizei und von einer galaktischen Mafia verfolgt wird. Ihre Aufgabe ist es, Ihren Namen reinzuwaschen von dem Makel, eines Verbrechens schuldig zu sein, das Sie nicht begangen haben.

Die Szenerie ist auf und in BRATACCAS, einer galaktischen Stadt in der Art von Chicago zur Zeit der Prohibition. Kyne's Leben ist geprägt vom „Zusammenle-

# „Hitchcock“

ben“ mit der Polizei, dem Pöbel und den Typen in den Bars. Die Einwohner Brataccas' sind in der Regel feindlich gesinnt. Alle tragen – wie auch Kyne – einen Degen bei sich. In dieser Welt muß Kyne nun seine Unschuld beweisen. Sie kontrollieren unseren Helden per Keyboard (Tastatur) oder aber mit der „Maus“.



**BRATACCAS von Psygnosis**

Man wird einige Zeit damit verbringen, bis man Kyne richtig zum Gehen, Laufen, Wenden, Abducken, Hüpfen und Kämpfen „verhilft“. Wenn Sie ein Objekt einsammeln wollen, so drehen Sie an der „Maus“ einfach nach unten, und Kyne bückt sich sofort. (Mit derselben „Maus-Bewegung“ zückt Kyne auch seinen Degen – so elegant wie ein Holly-

# für die neuen 16-Bitter!

wood-Darsteller). Die allgemeine „Ausstattung“ on Brataccas ist ausgezeichnet: Die Charakteren kommunizieren wie im Comic-Strip; Sprechblasen und Gedanken-Blasen erscheinen auf dem Bildschirm, und sobald ein Charakter das Bild verläßt, verschwinden diese wieder. Die Animation dieses Abenteuerspiels ist gut gelungen, die Eigenschaften des 16-Bitters (in diesem Fall des Atari 520 ST) wurden gut ausgenutzt. Die Graphic läßt sich mit denen von C-64, Spectrum oder Schneider beileibe nicht mehr vergleichen. Man erlebt mit Brataccas ein spannendes (wenn auch nicht einfach zu lösendes), rätselhaftes, farbenprächtiges und soundmäßig überzeugendes Abenteuer. Apropos „Sound“: Man hört realistische Geräusche, wie quietschende Türen oder aufheulende Alarmanlagen!

**Manfred Kleimann**

Grafik .....	10
Sound .....	7
Spielidee .....	8
Spielmotivation .....	10

# „QL-Futter“

**Programm:** Cuthbert in Space, **System:** Sinclair QL, **Preis:** ca. 58,-, **Hersteller:** Microdeal, 41 Truro Rd, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England.

Das wird sicher alle QL-Besitzer freuen: MICRODEAL hat jetzt die Preise für einiges „QL-Futter“ gesenkt! So u. a. auch für CUTHBERT IN SPACE. Bei seiner Weltraumreise ist Cuthbert nicht untätig. Er sammelt eiförmige Gegenstände, erledigt „nebenbei“ gefährliche Gegner und fängt vom Sternenhimmel fallende Kleinode auf. Mit anderen Worten: ein typisches Punkte-Wettspiel des klassischen Genre. Im Gegensatz zu der alten Spectrum-Version bietet der QL dem „Cuthbert-Programm“ ein besseres Bild mit guter Graphik und macht der „stummen“ Version ein Ende. Nicht nur wegen dem Preis empfehlenswert! **M.K.**

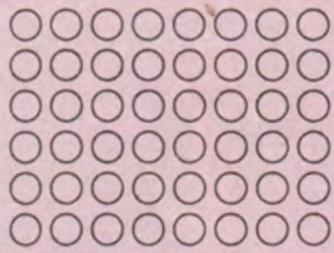


Grafik .....	9
Sound .....	8
Spielidee .....	7
Spielmotivation .....	8

**Programm:** Lands of Havoc, **Preis, System, Hersteller:** siehe oben! LANDS OF HAVOC ist „das Land der Verwüstung“. Begeben Sie sich per QL dorthin, um ein wirklich gutes Arcade-Action-Adventure zu erleben. Finden Sie sich zu recht in der Verwüstung, lassen Sie sich nicht von den „bösen Geistern“ erwischen. LANDS OF HAVOC ist ein Spiel, das alt und natürlich jung gleichsam gefallen könnte.

**M.K.**

Grafik .....	8
Sound .....	7
Spielidee .....	6
Spielmotivation .....	8



# „London ist England's Lebensquell!“



LONDON – hier laufen alle „Software-Fäden“ zusammen. Es ist die Stadt mit den meisten Softwareshops. (Foto: „Big Ben und Houses Of Parliament“: Manfred Kleimann)

**Weltstadt London. Wer kennt sie nicht, die Stadt mit den tausend Gesichtern? Sie ist nicht nur die Metropole von Großbritannien, sondern auch die „Hauptstadt“ der Attraktionen. Quasi auf einem Fleck bietet London seinem Besucher alles, was sein Herz begehrt: Der Kunstfreund, der Hobby-Architekt, Geschichtsinteressierte, Musikfans, Theaterfreunde, Literaturfreaks, Naturfreunde und einkaufswütige „Stadt-Ratten“ kommen hier voll auf ihre (Urlaubs-) Kosten. England ist London, und London ist England. Tradition und Moderne prägen das Stadt- und Mentalitätsbild. London, einst „der Nabel der Welt“ und das Zentrum eines blühenden Britannien, das Kunst und Kultur förderte, Geschichte schrieb und viele Völker unterwarf, ist weiterhin pulsierend, innovativ, mit einem Wort: lebendig. Die Zeiten des großen British Empire sind vorbei, wobei dies noch immer viele Briten nicht wahrhaben wollen. Doch: seit einiger Zeit hat sich der Inselstaat ein „Imperium“ – ganz besonderer Art – aufgebaut, ein neues „Sendungsbewußtsein“ entwickelt:**

England – mit London als Knotenpunkt – liefert „dem Rest der Welt“ guten, neuen „Stoff, aus dem die Träume sind“: Die Rede ist von erstklassiger Software. Kaum ein anderes Land, sogar die USA blicken neidvoll nach „Albion“, kaum ein

anderes Land hat sich der Software-Entwicklung so stark verschrieben, so viele gute Software-Häuser hervorgebracht und solch hervorragende Software-Autoren „herangezogen“ und inspiriert wie Großbritannien.



# Die „Insel“ – ein „Eldorado“ für Software-Freaks!

Ja, England „erobert“ wieder! A propos „Eroberung“: Bereits 54 v. Chr. hatte Gaius Julius Cäsar mit fünf Legionen Britannien erobert. Seit 470 n. Chr. setzte die „Teutonische Eroberung“ ein, und seit Wilhelm der Eroberer 1066 in der Schlacht bei Hastings (Battle) König Harold schlug und selbst zum König avancierte, hat das glorreiche England bis zum heutigen Tage allen Invasoren erfolgreich trotzen können. Im ausgehenden Mittelalter kam England unter fähigen Herrschern wie Heinrich VIII. und Queen Elizabeth I. zu „weltweitem“ Ansehen. Die Künste wurden gefördert (William Shakespeare, John Dowland), Sir Francis Drake und Sir Walter Raleigh beherrschten die Weltmeere. England wurde zur führenden Handels-, See- und Weltmacht. Doch: Nach der Regierungszeit der Großen Queen Victoria (1901) begann das Empire zu bröckeln, das Commonwealth zu schrumpfen, London als „Nabel der Welt“ verlor seine zentrale Position.

## „Markteroberung“

In der heutigen Zeit – etwa ab dem Beginn der 70er Jahre – begann eine andere Art der „Eroberung“: Die Touristen kamen in Massen – allen voran: die Deutschen. Eine zweite „Teutonische Eroberung“ fand statt. Historische Stätten in London, Schlösser, Gärten, Squares und andere Bauwerke waren ebenso beliebter Urlaubsgrund wie das „Swinging London“ (King's Road, Covent Garden oder Carnaby Street) für die jugendlichen Besucher. Nun erobern die Briten die Welt mit ihrer Flut an Software-Produkten! Unter den zahlreichen Software-Häu-

sern (beinahe „stündlich“ werden es mehr) seien nur IMAGINE, OCEAN, ULTIMATE, ANIROG, MASTERTRONIC, VIRGIN, QUICKSILVA, TASKSET, GARGOYLE, ACTIVISION, MELBOURNE HOUSE, MARTECH, FIREBIRD, ELITE, ADVENTURE INTERNATIONAL oder MICRODEAL einige genannt. Ein neuer, lukrativer „Berufsstand“ hat sich in England gebildet: der Profi-Programmierer.

## Berufsstand

Durch die stetig steigende Zahl der (meist männlichen) Programmierer und dem ebenso ständig steigenden Bedarf an Software hat der Konkurrenzdruck unter den Software-Autoren eine beachtliche „Elite“ an Spitzenleuten hervorgerufen: Namen wie Sandy White („I, Of The Mask“), Roy Carter (u. a. „Sweevo's World“) oder David Crane („Little Computer People“) sind jedem Computer-Freak ein Begriff.



Sir Walter Raleigh (1552-1618), einer der kühnsten englischen Seefahrer. (Foto: Archiv)

Kein Wunder also, wenn die ganze „softwareverrückte“ Welt „hungrig“ und erwartungsvoll nach England blickt!

Ohne zu übertreiben darf man wohl behaupten, daß

monatlich allein auf der Insel Hunderte von Arcade-, Simulations- und Adventure-Games neu auf den Markt geworfen werden. Noch bis vor nicht allzulanger Zeit war eine schnelle Versorgung der britischen Software nach dem Europäischen Kontinent ein Ärgernis für alle Spiele-Freunde. Zum einen war das deutsche Händlernetz noch sehr grobmaschig, während es zum anderen – auch dadurch gerade bedingt – sehr lang dauerte, bis eine Lizenz für die entsprechende Software zu erhalten war. Heute, im „Jahre des Herrn 1986“, haben auch englische Software-Titel, kurz nach ihrem Erscheinen in Großbritannien, den Weg zum deutschen Markt gefunden.

Deutsche „Niederlassungen“, wie beispielsweise ACTIVISION, MASTERTRONIC oder ARIOLA-SOFT machen eine schnelle „Kundenbetreuung“ möglich. Ebenso wie die „Großhändler“, hier sei stellvertretend RUSH WARE genannt, die mit einem breitgefächerten Sortiment flächendeckend Kundenwünsche befriedigen können.

Aber: zurück in unserer „Gedankenreise“ nach London, England: Genauso wie es in Englands Metropole bestimmte Bezirke für Antiquitäten, Bücher, Schallplatten oder Mode gibt, hat sich in der Gegend um OXFORD STREET – TOTTENHAM COURT ROAD – GOODGE STREET ein Software-Eldorado gebildet. Vom Marble Arch-Center bis hin zur Tube Station GOODGE STREET und den Nebenstraßen gibt es mehr Computer- und Software-Shops als „Hamburger Restaurants“! Für jeden Computer-Freak ein einzigartiges, interessantes Erlebnis:

Hier kann man sich so herrlich umschauen, „schnüffeln“, kaufen: Ein „Silicon Valley“, ein „Schlaraffenland“, eine Traumwelt für

## Vielfalt

Fans!

Einer der „einheimischen“ (Londoner) Software-Hersteller hat in der renommierten OXFORD STREET ein gewaltiges Spiele-Zentrum, wo man Spiele vor dem Kauf am Bildschirm testen kann. Das VIRGIN GAMES CENTRE ist ein kleiner Software-Supermarkt!

Aber auch die verschiedensten Warenhäuser der Stadt halten eine reichhaltige Auswahl an Top-Spielen zu günstigen Preisen bereit.

**In England – und speziell in London – ist eine „Gleichstellung“ von Software mit anderen „Waren“ wie Schallplatten, Büchern oder Videos vollzogen worden. In unseren Gefilden ist dieser Prozeß noch nicht erreicht; er ist noch nicht einmal in Sicht.**

**England wird auch noch in allernächster Zeit das Software-Paradies und der größte und beste Produzent von „Computer-Futter“ bleiben, das steht fest!**



DER ENGLISCHE GENTLEMAN von einst und jetzt: Melone, Pfeife und die TIMES locker unterm Arm. Vielleicht wird man ihm bald mit einheimischer Software begegnen?

# Achtung! THE GAMES-Software Zweck dringend ein gu



Prinz Philip zeigte sich von der Resonanz auf den Wandteller sehr angetan: „Dieser Spendenbetrag ist eine angenehme Überraschung für mich und ein gelungener Anfang!“  
(Foto: metropress)

**P**andas sind niedliche, friedvolle und lustige Gesellen. Doch: Diese Gattung der „Bambusfresser“ ist leider vom Aussterben bedroht! Sicherlich werden auch schon viele Computer-Freunde – in irgendeiner Form – „Bekanntschaft“ mit den possierlichen Tierchen gemacht haben.

Manche kennen ihre Späße aus den Tier-

Portraits im Fernsehen oder gar „in natura“ aus den Zoos. THE GAMES-Software ruft nun alle Programmierer – gleich, welcher Systeme – auf, ein lustiges – oder trauriges – Spiel von und mit dem Panda-Bären zu entwickeln. Ein Teil des Erlöses – denn der Autor des Spieles soll auch reichlich belohnt werden – wird dem World Wildlife Fund (WWF) zugute kommen!



# Ware sucht für einen guten tes PANDA-Programm!

Ziel des Ganzen soll es sein, mit dem oder den preisgekrönten Programm(en) der bedrohten Tierwelt in (hoffentlich nicht) bescheidener Form unter die Arme zu greifen.

Prinz Philip, der Prinzgemahl Königin Elizabeths II, hatte jüngst einen 100.000 Mark-Scheck – in seiner Eigenschaft als Präsident des WWF – aus der Hand von Wendelin Boch, Direktor der deutschen Geschirrerwerke Villeroy & Boch, entgegennehmen dürfen.

Der Betrag ergab sich aus dem Verkauf einer Sammel-Teller-Serie, die seit 1982 auf dem Markt ist. Noch bis Ende 1988 sollen sieben weitere Teller mit dem Motiv einer Panda-Bärin folgen. (Siehe auch unser Foto!)

Ja, nun seid Ihr an der Reihe! Falls Ihr eine gute Idee für ein „Panda-Abenteuer“ haben solltet, so laßt es THE GAMES wissen! Zeit genug habt Ihr für diese „ehrenvolle“, weil hilfebringende Aufgabe. Vielen Tieren, die dazu bestimmt sind,

bald von der Zivilisation, Umweltverschmutzung oder ähnlichem zum Aussterben verurteilt zu werden, könnt Ihr durch einen kleinen Beitrag (oder sollte ich sagen: großen) dazu verhelfen, daß ihr Fortbestand gesichert ist.

Schreibt also, was das Zeug hergibt. Nur: Ein Panda soll-

## Von MANFRED KLEIMANN

te im Mittelpunkt des Geschehens stehen; er ist das Wappen- und Symboltier des WWF.

Wenn Ihr also gerade dabei sein solltet, Ihr Atarianer, Commodore, Spectrummer, VC-20er, Tiller, Schneideraner oder Dragoner, so stellt doch Eure Helden einfach in den Schatten und ersetzt sie durch Pandas.

Die besten fünf Programme – auch Adventures sind gefragt – werden in einer unserer kommenden ASM-Ausgaben vorgestellt. Und: Ihr könnt Eure Programme bei uns bzw. bei THE GAMES zum Verkauf anbieten. **Einsendeschluß ist Freitag, der 30. Juni 1986. Schreibt an folgende Adresse, schickt Datenträger und Beschreibung an: THE GAMES-Software, Postfach, D-3444 Wehretal 1, Kennwort: „Hilfe für Pandas“.**



## Neue Qualitätsprogramme für den C-64 von OMIKRON-Software

# Assemblerpaket TURBO-ASS

### schnell - komfortabel - viel Platz

TURBO-ASS ist ein komplettes Entwicklungspaket für Maschinensprache: Assembler mit eingebautem Full-Screen-Editor, intelligenter Reassembler, Maschinenmonitor.

- übersetzt 30000 Zeilen pro Minute. Ein komplettes 8k-Maschinenprogramm ist in 8 Sekunden vollständig übersetzt.
- bringt durch ein spezielles Codierverfahren ca. doppelt so lange Quelltexte im Speicher unter wie übliche nicht-codierende Assembler. 80k Quelltext passen fast immer komplett in den Speicher; werden wenig Kommentare verwendet, sind es über 100k (!).
- TURBO-ASS ist der erste 2-Pass-Assembler, der gleich bei der Eingabe auf Syntax-Fehler und zulässige Adressierungsarten überprüft. Tippfehler werden nicht erst bei der Assemblierung erkannt und können sofort beseitigt werden.
- kann auch sequentielle Files einlesen. Da das sequentielle Format von vielen Assemblern verwendet wird, können Sie bereits begonnene Projekte bequem auf dem TURBO-ASS fortsetzen.

64er-Magazin 12/85 (S. 20): "Ein Produkt... das Maßstäbe setzt"

Jetzt in der neuen Version TURBO-ASS MACRO+ zusätzlich:  
rekursive Makros - Blockstruktur mit lokalen Labels - Include-Files - bedingte Assemblierung -  
Assemblerschleifen - div. Drucker-Steuerungs-Befehle - redefinierbare Labels (Variablen)

# Terminalprogramm Commic 64

### Multitasking spart Gebühren

COMMIC 64 ist das erste Terminalprogramm mit Multitasking für den C-64. Multitasking heisst: mehrere Programme werden gleichzeitig ausgeführt. Mit COMMIC 64 können Sie gleichzeitig empfangen und beliebige andere Arbeiten ausführen, z.B. Parameter einstellen, Texte zum Senden vorbereiten, bereits empfangene Texte betrachten etc. Der Bildschirm wird dazu in zwei Teile unterteilt: oben das Arbeitsfenster, unten das Empfangsfenster.

Anwendungsbeispiel: Statt sich das Hauptmenue der gerade benutzten Mailbox ständig ausgehen zu lassen (Übertragungszeit kostet Geld!), stellen Sie es einfach im Arbeitsfenster dar.

Weiteres Beispiel: Während Sie Parameter einstellen, sehen Sie am gleichzeitig empfangenen Text, ob Sie richtig eingestellt haben.

#### Technische Daten:

Empfangsspeicher 31k, Vorschreibspeicher 7k, 10 freidefinierbare Funktionstasten à 256 Zeichen. Auto-Login, Auto-Dial, Telefon-Nummern-Datei-Verwaltung, BASIC- und Maschinensprache-Download. Speziell für Datex-P: Commic-Plus mit 80 Zeichen/Zeile und NUA-Scanning.

Zum komfortablen Vorbereiten von Sendetexten: Commic-Text-Editor (fast ein Textverarbeitungsprogramm) mit vielen Sonderfunktionen wie Suchen & Ersetzen, Disk-Handling etc.

Falls Sie zusätzliche Informationen benötigen:  
Gratis-Prospekte anfordern.  
Oder rufen Sie einfach an.

## Coupon

Hiermit bestelle ich zur Lieferung per Nachnahme:

- TURBO-ASS-PAKET zu DM 139.-
- COMMIC 64 - Paket zu DM 99.-
- Basic-Erweiterung GBASIC 64 zu DM 259.-
- GBASIC TURBO mit TURBO-LOAD zu DM 295.-
- OMIKRON-ReAss zu DM 59.-
- Ich interessiere mich für ATARI ST -Software

Unterschrift (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

Bitte einsenden an: OMIKRON-Software, Erlachstr.15,  
7534 Birkenfeld 2 · Telefonische Bestellungen/Anfragen: 07082/5386

# VOLLTREFFER

Der ständige HIGHSCORE-Wettbewerb in ASM. Machen Sie mit, gewinnen Sie mit!

Unter der Rubrik „VOLLTREFFER“ wird die ASM-Redaktion die Leute, die am besten mit Tastatur oder Knüppel umgehen können, mit Geldpreisen auszeichnen. Deshalb brauchen wir Ihre und Eure Hilfe, liebe Software-Freunde! Schickt uns entweder Euern/Ihren VOLLTREFFER, den ihr beim Spiel Ihrer Wahl erzielt habt (siehe Coupon rechts unten!) oder den High-Score bei einem Spiel, das wir für Euch aussuchen. (red)

Für den Start unserer kleinen Reihe haben wir uns die WINTERGAMES ausgesucht. Die Aufgabe besteht darin, von bestimmten Disziplinen bestimmte Zeiten, Noten und Punkte zu unterbieten. Der Beste erhält 50 Mark, der Zweite 25 Mark und der Dritte wird mit 15 Mark belohnt. Wichtig: Achtet auf den EINSENDE-SCHLUSS, den 13. März 1985, und beachtet die Teilnahme-Bedingungen. Wir benötigen nicht nur Euren/Ihren Namen, Absender, Telefon-Nummer und ein kleines Foto von Euch, sondern auch ein Polaroid-Foto (Beweismittel) und/oder die Unterschrift eines Zeugen. Alles weitere erfährt Ihr aus den untenstehenden Coupons. Wer allerdings seine großen Fähigkeiten auf einem anderen Spiel unter Beweis stellen möchte, der wählt sich frei ein Programm aus und schickt uns Polaroid-Foto (Beweismittel, daß Ihr es auch tatsächlich geschafft habt). Wenn's geht, auch hier eine Zeugenunterschrift und ein kleines Foto von Euch selbst mitschicken! Dann ab mit der Postkarte an den TRONIC-

VERLAG, Postfach, 3440 Eschwege, Kennwort „Volltreffer“. Die besten Drei werden – siehe oben! – mit Geldpreisen belohnt! (M.K.)

**TEILNAHMEBEDINGUNGEN**  
Wir brauchen: Absender, Tel.-Nummer, persönliches Foto, ausgefüllten Coupon und ein Foto, das als Beweismittel gelten soll!



... gibt allen Software-Freaks und „Knüppel-Artisten“ die Möglichkeit, sich durch Leistung ein Zubrot zu verdienen!

**Hier wird  
ab dem  
nächsten  
Mal eine  
Liste der  
besten  
Spieler  
1986  
beginnen!**

## WINTERGAMES

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

Unterbietung bei Biathlon (Richtzeit 2:20) \_\_\_\_\_

Überbietung beim Ski-Sprung (Richtwert: 190 Punkte) \_\_\_\_\_

Unterbietung beim Bobfahren (Richtzeit 21:30) \_\_\_\_\_

Computer-System: \_\_\_\_\_ Zeugenunterschrift \_\_\_\_\_

## VOLLTREFFER NACH WAHL IM MÄRZ

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

Name des Programmes: \_\_\_\_\_

Ich habe folgenden Höchststand erreicht: \_\_\_\_\_

Mein Computersystem: \_\_\_\_\_

Zeugenunterschrift: \_\_\_\_\_





# BASIC-COMPILER Für Ihren SCHNEIDER CPC 464

Version für CPC 664 und CPC 6128 in Kürze lieferbar

REPEAT  
UNTIL

mit  
FLIESSKOMMAARITHMETIK

Der neue Basiccompiler für den Schneider CPC erreicht bis dreißigfache Geschwindigkeitssteigerung. Ein Programm zum Löschen des Bildschirmspeichers benötigt im normalen Schneiderbasic etwa 55 Sekunden Laufzeit.

Dasselbe compilierte Programm läuft ca. 1,8 Sekunden. Der Compiler ist in der Lage, eindimensionale Felder zu definieren, Strings zu verarbeiten und Integerarithmetik von -32768 bis +65535 zu verarbeiten.

Neben den reinen Integerzahlen ist der Compiler auch in der Lage, Fließkommazahlen zu verarbeiten. Neben den üblichen arithmetischen Operationen stehen eine ganze Anzahl von Stringoperationen zur Verfügung. Der Compiler kennt FOR-NEXT-Schleifen, sowie WHILE-WEND und als zusätzliche Erweiterung REPEAT-UNTIL-Schleifen.

Die vom Compiler erzeugten Maschinenprogramme können als Objekt Code abgespeichert werden und sind ohne den Compiler selbständig lauffähig. Das durch den eigenen Editor erstellte Programm kann aber auch als normales Textfile abgespeichert werden. Der Compiler kann bestehende Dateien und Programme lesen, die im ASCII Format auf Kassette oder Diskette abgespeichert sind. So ist es ohne weiteres möglich, schon bestehende Programme zu compilieren.

**Ja,** Ihr Angebot hat mich überzeugt  
und ich bestelle

Einsenden an:

\_\_\_\_\_ BASIC COMPILER (DISK) 89,—  
Anzahl Einzel Gesamt

\_\_\_\_\_ BASIC COMPILER (CASS) 79,—  
Anzahl Einzel Gesamt

SOFTWARE TEAM  
Joachim Günster  
Mühlenstr. 12  
5431 BODEN

Versandwunsch bitte angeben:  Bargeld liegt bei  
 Verrechnungsscheck beigefügt  per Nachnahme  
Bei Versand per NN werden 5,— DM Versandkosten pauschal  
erhoben

# Ruhm, Glanz und Gloria: Wie steht's mit Veröffentlichung und dem Urheber-Recht?

**von Frank Brall**

**F**ür Hobbyprogrammierer hat sich in den vergangenen Jahren eine ganz neue Möglichkeit aufgetan, um sich einen Nebenverdienst zu verschaffen. Die Möglichkeit besteht darin, selbstentwickelte Programme an einen Verlag oder an eine Fachzeitschrift zu verkaufen. Diese Nebenverdienstquelle ist gerade in den letzten Monaten, dank zahlreicher Computerzeitschriften, von vielen Programmautoren genutzt worden. Die meisten Verlage bezahlen ein bestimmtes Seitenhonorar (z. B. Tronic-Verlag 120 DM pro Druckseite) für publizierte Programme oder Berichte. Durch dieses Honorar erteilt der Autor dem Verlag „automatisch“ das Recht zur weiteren Verwertung von Programm und Begleittext. Bei vielen Verlagen erhält man vor dem Abdruck ein Vertragsformular, das den Autor verpflichtet, die Arbeit nicht Dritten anzubieten, und den Verlag bindet, dem Autor vor dem Abdruck noch Korrekturen der redaktionell bearbeiteten Version zu ermöglichen und nach Erscheinen des Heftes das vereinbarte Seitenhonorar zu überweisen.

Es ist jedem Autor zu empfehlen, eine Arbeit nie mehreren Verlagen gleichzeitig anzubieten, da ein großer Teil der Verlage das Pro-

gramm oder den Artikel, ohne vorherige Rücksprache mit dem Autor, abdruckt. Bei dieser Methode kommt es immer wieder vor, daß ein

Programm in verschiedenen Magazinen gleichzeitig abgedruckt wird. In solch einem Fall muß der Autor unter Umständen wegen Vertragsbruch mit einer Konventionalstrafe rechnen.

## Programm- veröffentlichung

Um ein Programm veröffentlichen zu können, sollte man folgende Dinge beachten bzw. erstellen:

Ein kontrastreiches Listing, welches in Schwarz auf weißem Papier aufgelistet werden sollte.

Die einzelnen Verlage haben unterschiedliche Wünsche, bei der Größe des Zeilenabstandes sowie der Zeichenanzahl pro Zeile. Hier sollte man sich vorher bei dem betreffenden Verlag erkundigen. Einige Verlage, wie der Tronic-Verlag, benötigen kein Listing, da diese selbst erstellt werden können.

Eine ausführliche Dokumentation, welche die Funktion und den Ablauf genau erklärt.

Eine Beschreibung der einzelnen Zeilen oder ein Ab-

laufplan ist nur für wenige Verlage erforderlich. Der Text selbst beschreibt im Idealfall kurz, prägnant und sachlich Zweck, Funktionsweise und Bedienung des Programmes. Am Ende sollten Bildunterschriften (Listings, Skizzen, ev. Fotos) zusammengefaßt sein, da diese später erst montiert werden. Unnötige Ausschweifungen auf Rand- und Detailfragen sollte man ebenso vermeiden wie Fremdworte, für die auch deutsche Wörter gefunden werden können.

## Vertragliche Vereinbarungen

Demonstrations - Hardcopies oder auch Bildschirmfotos sind ebenfalls sehr gut zur Veröffentlichung geeignet. Diese werden jedoch in der Regel nicht verlangt.

Als Datenträger sollte entweder eine handelsübliche Kassette oder Diskette mitgeschickt werden.

Wichtig ist, daß diese mit Adresse und Programmname beschriftet ist. Werden mehrere Programme eingeschickt, so sollten auch mehrere Datenträger mitgeschickt werden. In diesem Fall sollte auch die Dokumentation in einzelne Seiten aufgeteilt werden. Beachten Sie, daß immer ein Original-Datenträger in Ihrem Besitz verbleibt, da so ein Verlust durch Transport-

## DAS EREIGNIS

Eine ganz normale  
MASTERTRONIC - Geschichte



# Plagiate können oft teuer zustehen kommen!

schaden oder ähnlichem vermieden wird.

Da viele Verlage kein Vertragsformular versenden, sollten Sie in Ihrem Begleitschreiben erwähnen, daß im Falle einer Veröffentlichung das Recht der Nutzung an den Verlag übergeht, und daß Sie mit dem Seitenhonorar von . . . DM einverstanden sind.

## Urheberrechtlicher Schutz

Oft kommt es vor, daß Programme aus einem Heft entnommen werden und nach geringfügiger Veränderung an einen anderen Verlag gesendet werden. Da dieser nicht die Möglichkeit besitzt, alle Veröffentlichungen zu kennen, kommt es oft zu einer Doppelveröffentlichung. Dies kann unter Umständen für den Einsender gerichtliche Folgen haben. Nun ist die Frage, inwieweit veröffentlichte Programme urheberrechtlich geschützt sind?

Nach der Definition der internationalen „Weltorganisation für geistiges Eigentum“ versteht man unter Computer-Software eine „Folge von Befehlen, die

nach Aufnahme in einen maschinenlesbaren Träger fähig sind, zu bewirken, daß eine Maschine mit informationsverarbeitenden Fähigkeiten eine bestimmte Funktion oder Aufgabe oder ein bestimmtes Ergebnis anzeigt, ausführt oder erzielt“ (GRUR International 1978, S. 286 ff.)

Voraussetzung für die Möglichkeit eines urheberrechtlichen Schutzes ist grundsätzlich, daß es sich um eine „persönliche, geistige Schöpfung“ handelt. Das Problem ist nun, ab wann gilt ein umgeschriebenes Programm als Neuentwicklung? Diese Frage liegt zum Teil im Ermessensspielraum der einzelnen Gerichte.

## Plagiat oder geistiges Eigentum?

Nur wenn folgende Punkte erfüllt sind, ist ein Programm urheberrechtlich schützenswert:

- 1. Geistige Leistung: Analytisches und planerisch-konstruktives Denken gehört hierzu.**
- 2. Formgebung. Es ist wichtig, daß der Autor seine Gedanken zur Entwicklung auf Papier festhält. Dies könnte**



Frank Brall, der Autor, beschäftigt sich schon seit einiger Zeit mit dem Thema „Software-Recht“ (Foto: oh)

z. B. durch ein Flußdiagramm geschehen.

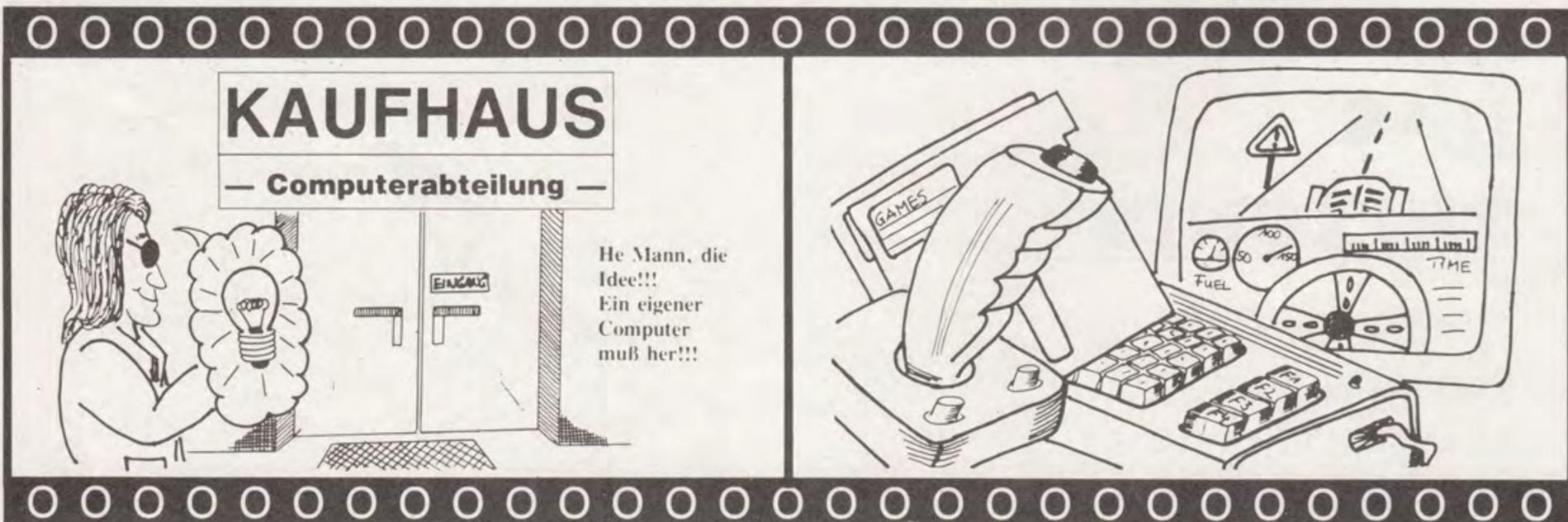
**3. Individualität. Diese ist nur gegeben, wenn das Ergebnis der Problemlösung nicht exakt vorhersagbar ist (das ist nahezu bei allen Programmen gegeben, welche über eine arithmetische Formel hinausgehen.)** Wenn alle diese Punkte beachtet werden, so ist nur der

Verkauf an ein Softwarehaus, so kann man verlangen, daß der Name des Autors bei der Vermarktung erhalten bleibt.

Nach Paragraph „16 UrhG“ hat der Urheber natürlich auch das Recht, seine Programme selbst zu vervielfältigen oder vervielfältigen zu lassen, um sie auf dem Markt zu verkaufen. Der Verkauf kann per Kleinanzeige oder auch per Postmodern erfolgen. In solch einem Falle sollte man jedoch bedenken, daß eine gewerbliche Genehmigung zum Verkauf von Waren vorliegen muß.

## Weitergabe an Dritte?

Autor der Arbeit berechtigt, diese an Dritte weiterzugeben oder an Verlage zu ver-



# Enterprise-Zauberei!

**Programm:** Sorcery, **System:** Enterprise, **Preis:** 30,-, **Hersteller:** Entersoft, 37 Bedford Square, London WC1 3HW, England.

Nachdem SORCERY für fast alle Systeme zu haben ist, hat sich auch ENTERSOFT entschlossen, seine SORCERY auf den Markt zu bringen. Dies war ein überaus guter Entschluß! SORCERY ist die Geschichte eines Zauberers, der sich auf den Weg macht, seine gefangenen Mitstreiter zu befreien. Er muß sich auf feindliches Territorium vorwagen und solchen tagtäglich (im Zau-

berer-Leben, natürlich!) üblichen Gegnern, wie maskierte Wächter, vorbeifließende Wildschwein-Köpfe oder fliegende Kaulquappen, trotzen. Wollen Sie sich dieser Aufgabe stellen? Ich glaube, Sie werden es! Und, obwohl Sie Power verlieren, das Zeitlimit überschreiten oder im Bach ersaufen, ich glaube, Sie werden Sorcery wieder und wieder starten. Sie werden fragen, woher diese kühne Behauptung? Die Antwort ist einfach: Das Spiel ist sehr gut ausgedacht und beileibe nicht flüchtig gemacht. Die



Graphic des ENTERPRISE ist ja bekanntlich eine der besten aller Computer. Sorcery „nutzt“ diese Eigenschaften aus. Herrlich anzuschauen sind die lebendig, fast psychedelischen Randzeichnungen, die „wohlgeformten“ Charaktere sowie die Superdarstellung der Landschaften! Neben all' der Farbenpracht kann auch der

Sound überzeugen. Das wichtigste jedoch ist die humorvolle Umsetzung einer irren Spiel-Idee: Da winken die armen, eingesperrten Zauberer mit ihren dünnen Ärmchen; da steigen (lebens-) echte Blasen auf, wenn Sie, der Befreier, durch Mißgeschick in den Wassergraben fallen. Das Spiel hat viele hübsche Szenen. Es ist das Feinste vom Feinen für den neuen ENTERPRISE. Sehr empfehlenswert!

**Manfred Kleimann**

Grafik .....	10
Sound .....	8
Spielidee .....	9
Spielmotivation ....	10

## Erfolgreicher Kämpfer

**Programm:** Yie Ar Kung-Fu, **System:** BBC Spectrum/Schneider/MSX, **Preis:** zwischen 26,- und 30,- (je nach System), **Hersteller:** Imagine, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, England

YIE AR KUNG-FU (Der Titel ist abgeleitet vom Kampfschrei: Jiiiiiiaahrr) war schon sehr bald ein echter Knüller in England. Besonders die Schneider-Version verkaufte sich über Erwarten gut.

Nachdem ich alle Versionen gesehen hatte, interessierte ich mich für die BBC ELECTRON-Fassung dieses lustigen Kampfspiels!“ Wer es



zum ersten Mal gespielt hat, wird feststellen, da es sich in puncto Spielwitz und -variation von manchen anderen absetzt!

Die BBC ELECTRON-Version steht denen der anderen in nichts nach. Die Graphik scheint fast noch besser und der Sound noch ausgereifter zu sein. Yie Ar Kung-Fu ist der Kampf des Oolong gegen die verschiedensten Gegner, die der Reihe nach natürlich immer schwieriger zu bezwingen sind. Jeder Feind hat seine spezifische Waffe, die er gegen Oolong – also gegen Sie – einzusetzen gedenkt. Einer mit Wurfsternen, der andere mit Keule, ein dritter mit Jackos, während ein ganz übler Zeitgenosse mit dem Schwert auf Sie losgeht. Wahlweise können Sie

(A- oder B-Seite der Kassette) die „Umgebung wählen: „Kampf auf einer Lichtung“ oder „Fight vorm Tempel“. Wer sich für dieses Spiel entscheidet – auch, wenn er kein ausgesprochener Kung-Fu-Freund ist – wird nicht enttäuscht werden. Zu gut ist die realistische Bewegung in Szene gesetzt und guter farbenfroher Hintergrund geschaffen worden. **Manfred Kleimann**

Grafik .....	9
Sound .....	7
Spielidee .....	9
Spielmotivation .....	10



Nix mehr mit neuen Games!!!! Viel zu teuer die Software heutzutage!!! Keine Kohle.....

### Hello Boys!!!!

Ihr habt ein Problem?  
Ich hab' die Lösung,  
für knappe 15.— DM.  
Was das ist .....

Na dann blättert doch mal um!!!



# MAD GAMES



Hero of the  
**GOLDEN**  
*Talisman*

WISE GUY  
**EH!!**

WE GOT  
**SECONDS**  
TO GET THE  
HECK OUT OF  
HERE!

**BAM**

**FLOON**



FEATURES  
**VOICE**  
**SYNTHESIS**

# MAD GAMES

MASTERTRONIC'S ADDED DIMENSION

MASTERTRONIC GmbH  
Kaiser-Otto-Weg 18  
D-4770 Soest  
Tel.: (0 29 21) 7 50 28-9

## „Braumeister“

**Programm:** Witchcraft, **System:** Spectrum, **Preis:** 29,50, **Hersteller:** THE GAMES-Software, Postfach, 3444 Wehretal 1

Der alte Magier hat's schon schwer: Ein böser Fluch hat ihn befallen. Früher noch konnte er sein „Zauber-süppchen“ noch in aller Ruhe „zusammenbrauen“, jetzt stören ihn Hexen, Fledermäuse und goldene Adler bei seiner Arbeit. Von Level zu Level wird es natürlich immer schwieriger.

THE GAMES hat sich wohl dem erfolgreichen ULTIMATE-Stil angeschlossen. Die Art und Weise, wie das Game aufgebaut ist, läßt diese Vermutung zu. Es erinnert stark an die Klassiker (Atic Atac), besitzt aber dennoch eine ausgezeichnete Graphic und ein rasantes Spielgeschehen. Die Figuren sind „schön“ groß und gut animiert. Die „Spielbarkeit“ ist gut, die Steuerung optimal. (M.K.)

Grafik .....	8
Sound .....	5
Spielidee .....	8
Spielmotivation .....	9

## Angenehm

**Programm:** Wizard's Lair, **System:** Spectrum C-64/Schneider/Enterprise, **Preis:** C-64/Schneider (ca. 35,-), Enterprise/Spectrum (ca. 30,-), **Hersteller:** Bubble Bus, 87 High St, Tonbridge, Kent TN9 1RX, England (bzw. Enterprise Computers, 31-37 Hoxton St, London N1 6NJ, England). Der „lockende Ruf“ des Zauberlagers („WIZARD'S LAIR“) ist immer noch sehr „angenehm“! Nach der erfolgreichen Ausgabe für den Spectrum, hat BUBBLE BUS auch Schneider und C-64 „beliefert“. Jetzt werden diese User in den zauberhaften Bann des Spiels verfallen. Man hat beide Versionen auf eine Kassette „gebannt“.

## Todesrennen

**Programm:** The Last V8, **System:** Commodore 64/128, **Preis:** 15,-, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest. Graphik und Sound gut bis ausgezeichnet, Spielidee und -wert schlecht: So muß der Kommentar über das Programm THE LAST V8 in der neuen MAD GAMES-Serie von MASTERTRONIC ausfallen.



Die Story: Wir schreiben das Jahr 2008. Die Erde ist durch einen atomaren Zwischenfall zerstört. Sie, der Sie an einem Geheim-Projekt in einem

unterirdischen Bunker gearbeitet haben, haben die Katastrophe überlebt. Das Projekt war der Superwagen V8, strahlengeschützt, computergesteuert und schnell. Sie machen sich auf den Weg, um Überlebende zu suchen. Aber: Noch immer detonieren atomare Sprengsätze. Das Spiel ist sehr hübsch anzusehen und besitzt einen

überwältigenden Sound (Es scheint, Keith Emerson, Rick Wakemann und Vangelis haben diese „Symphonie“ komponiert). Das Spielgeschehen ist dagegen eher langweilig. Zur Graphik: Schöne Landschaft, gutes Schriftbild, hervorragende Randzeichnungen. (M.K.)

Grafik .....	10
Sound .....	10
Spielidee .....	7
Spielmotivation .....	5

Pothole Pete hat sich in einer unterirdischen Höhle verirrt. Zunächst muß er die Übersicht wieder finden, um dann die vier wertvollen Teile des Goldenen Löwen aufzutreiben. Er durchwandert



die vielen Gänge und Grotten des „Zauberer-Lagers“, welches von zahlreichen Kreaturen bevölkert wird. Einige gehen ihm hilfreich zur Hand, andere wollen die erfolgreiche Suche verhindern. Die Graphik-Eigenschaften bei C-64 und Schneider sind ausge-

zeichnet. Der Bildschirm ist übersichtlich aufgebaut. Übertroffen wird die Farbenpracht jedoch von dem Enterprise-Programm, das eine Klarheit „an den Tag bringt“, wie man sie nur selten sieht. Bei der Spectrum-Version ist die Graphik eher durchschnittlich. M.K.

Grafik .....	9
Sound .....	9
Spielidee .....	7
Spielmotivation .....	9

## Boxkampf auf „MSX-isch“: Ein Erlebnis!

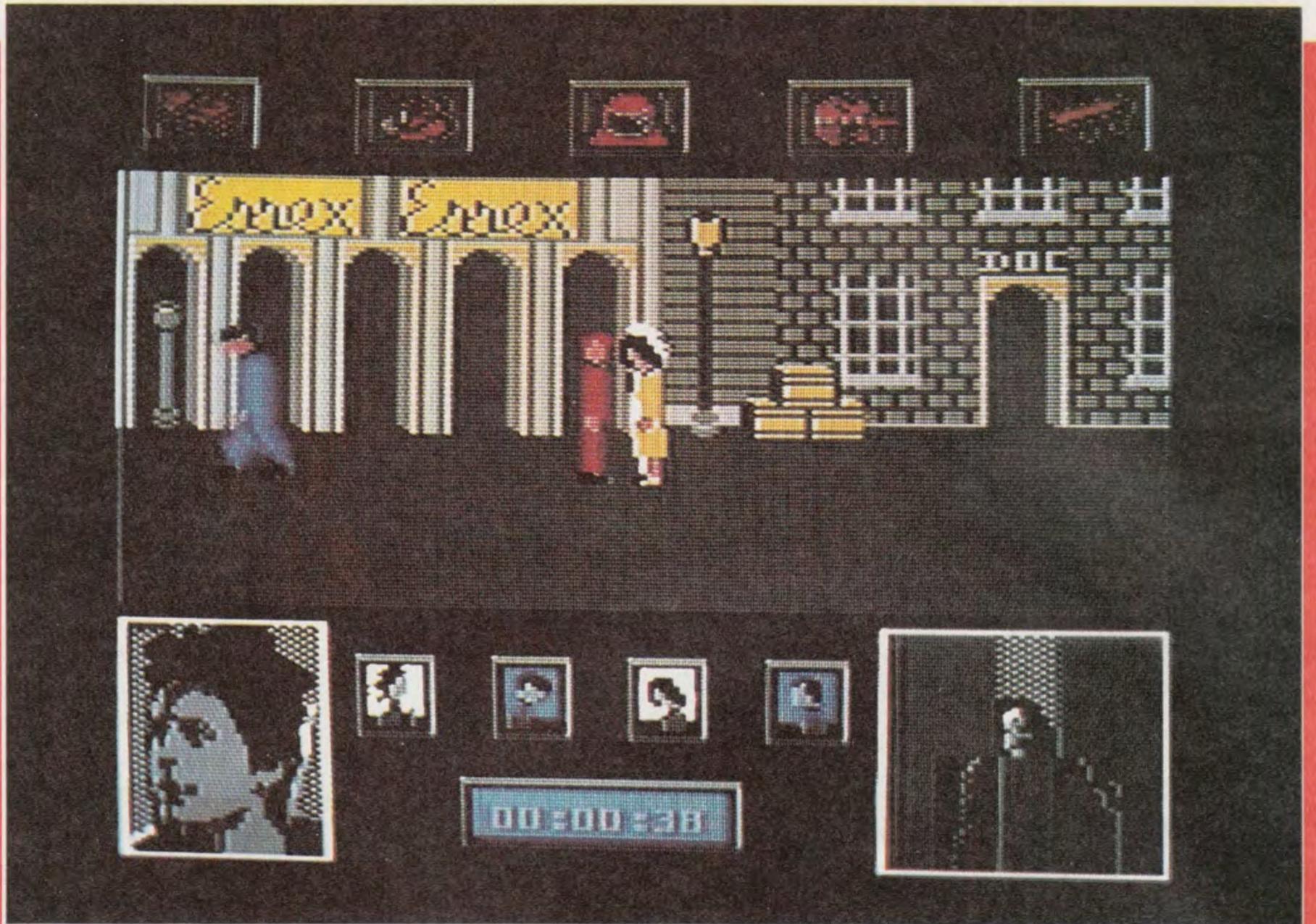
**Programm:** Konami's Boxing, **System:** MSX, **Preis:** auf Anfrage (ROM-Cartridge), **Hersteller:** Konami, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, England  
KONAMI hat mit dem KONAMI'S BOXING ein Cartridge (Steck-Modul) auf den Markt gebracht, das zu den schönsten Sport-Spielen gehört. Bei diesem fairen Wettkampf können Sie allein gegen den Computer (verschiedene Schwierigkeitsgrade) oder aber gegen Freund „Karl-Heinz“ antreten. Die Steuerung kann



neben dem Joystick auch über die MSX-Cursorstasten erfolgen. Die Figuren bewegen sich äußerst realistisch, reagieren auch auf Niederschläge und linke Haken „wirklichkeitsgetreu“! Neben der erwähnt guten Graphik ist auch der ausgezeichnete Sound hervorzuheben. Gewertet wird nach Punkten, aber auch der K.O. ist möglich – manchmal schneller, als man denkt!

(Manfred Kleimann)

Grafik .....	9
Sound .....	9
Spielidee .....	7
Spielmotivation .....	9



# Spielberg-Abenteuer

**Programm:** Back to the Future, **System:** C-64/Spectrum/Schneider, **Preis:** zwischen 32 und 39,-, **Hersteller:** Electric Dreams Software **Vertrieb:** Activision, Postfach 760 680, 2000 Hamburg 76  
ELECTRIC DREAMS ist eine gelungene Umsetzung des Spielberg-Hits BACK TO THE FUTURE geglückt. Es ist ein recht trickreiches und grafisch interessantes Spiel. Der Sound ist sehr gut, sehr vielschichtig.

Wenn's einen stören sollte, so kann man ihn auch „abschalten“. Zur Story: Marty, gerade 17 Jahre alt, hat sich in der Vergangenheit „verirrt“. Mit Hilfe seines Zeitmaschinen-Rennwagens ist er im Jahre 1955 „gelandet“. Dort findet er den Erfinder des Super-Autos. Doc Brown. Er muß ihm seine eigene Erfindung klarmachen und erreichen, daß sich seine Eltern ineinander verlieben, damit er geboren wird und in das

Jahr 1986 zurückkehren kann. Zu diesem Zweck hat Marty ein ganzes Repertoire an Möglichkeiten: Er kann z. B. ein Ständchen zum Besten geben, Liebesbriefe schreiben oder mit Milch-Shakes die „Atmosphäre“ auflockern. Der ständig störende Quälgeist, Biff, macht Marty, aber ganz schön zu schaffen. Deshalb versucht Marty, ihn manchmal mit rüden Methoden (Boxen, Knuffen usw.) in Schach zu halten. Sind

seine Eltern „vereint“ und Doc Brown instruiert, kehrt Marty mit seiner Zeitmaschine in die Jetzt-Zeit zurück. Ein empfehlenswertes Spiel!

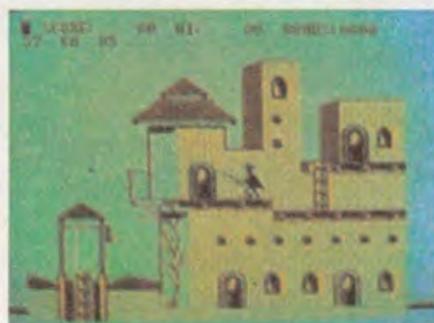
(Manfred Kleimann)

Grafik .....	9
Sound .....	8
Spielidee .....	9
Spielmotivation .....	9

## Mit Mantel & Degen

**Programm:** Zorro, **System:** C-64/Atari, **Preis:** 36,- (Kass.), 55,- (Disc), **Hersteller:** US GOLD, Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham, England  
Unsere Film-Helden sterben eben doch nie aus! Ja das waren noch Kerls: Draufgängerisch, mutig, intellek-

tuell und waffengewandt. Ich meine nicht „unseren“



ROBIN HOOD, nein, ich rede von ZORRO. US GOLD hat ein Mantel- und Degen-Abenteuer auf den Bildschirm gezaubert, welches mit „schnell erdacht und flüchtig gemacht“ bezeichnet werden könnte. ZORRO ist grafisch gesehen ein „stinknormales“ Gerüstspiel, das außer der – wiederzuerkennenden – Figur des Helden keinen „beson-

deren Charakter“ hat. Der „Rächer der Enterbten“ kämpft gegen Gewaltherrschaft und soziale Ungerechtigkeiten. Zorro ist ein „schlapper Krieger“, der wie Tarzan von Ort zu Ort hüpfert. Zorro ist ein Spiel der Mittelmäßigkeit. Zorro ist ohne guten Sound. Zorro ist langweilig. Zorro ist „müde“.

(Manfred Kleimann)

Grafik .....	5	Sound .....	5
Spielidee .....	3	Spielmotivation .....	2



**WÜRDEN ES IHNEN NICHT GEFALLEN, AN DER WICHTIGSTEN ENTDECKUNG IN DER COMPUTER-GESCHICHTE TEILZUHABEN?**

# Eine verblüffende Software erlaubt es Ihnen jetzt, menschenähnliche Wesen aus Ihrem Computer herauszulocken.

Geben Sie es zu! Sicherlich haben auch Sie sich häufig gefragt – wenn auch nur für eine Sekunde – was im Inneren Ihres Computers eigentlich vor sich geht? Wenn dem so ist, wird die jüngst bekannt gewordene Entdeckung eines Forscherteams von besonderem Interesse für Sie sein.

## **Aufsehenerregende Entdeckung**

Nach Jahren der Spekulation und Monaten intensiver Arbeit hatte die Activision Little Computer People Research Group endlich Erfolg mit ihren Forschungen und jetzt Dutzende von kleinen, lebendigen Kreaturen gefunden, die in einem ganz normalen handelsüblichen Computer leben.



Aktuelles Foto des kompletten Hauses auf der Diskette.

## **Wie wurden sie entdeckt?**

Einige Dutzend Forscher, hunderttausende Dollars, das modernste technische Equipment, Jahre wissenschaftlichen Experimentierens und harte Arbeit waren erforderlich, um endlich den Beweis für die Existenz der kleinen Computer-Bewohner zu liefern. Das inzwischen präzise arbeitende Verfahren basiert auf einem unglaublichen „Kunst“-Stück von Software. Es ist ein einzigartiges, voll eingerichtetes Haus auf einer Diskette mit 2 1/2 Stockwerken. Wenn es in den Computer geladen wird, kann man es sehen; – und damit auch den kleinen Bewohner.

## **Und jetzt ist eine preiswerte kommerzielle Fassung der neuesten Labor-Fassung für Ihren Gebrauch verfügbar.**

Ja, Sie selbst können Ihr eigenes 2 1/2 geschossiges Haus-auf-der-Diskette besitzen. Und das bedeutet, daß Sie bald einen kleinen Computer-Bewohner kennenlernen werden. Beachten Sie nun einige Dinge, die Sie und Ihr neugefundener Freund machen können.

## **Hier steht, was Ihr kleiner Computer-Bewohner macht:**

- Er bezieht sein neues Haus, lebt darin und benutzt alle Räume.
- Er schreibt wie der Wind und leiert gern Mitteilungen herunter. Und nachdem Sie sich einmal vorgestellt haben, redet der Kleine Sie namentlich an.
- Die meisten sind ordentlich und sauber. Sie putzen ihre Zähne, duschen usw.
- Gänzlich Küchenchef. Er kocht gern und kostet natürlich seine eigenen Gerichte.
- Der Spieler unter ihnen liebt nichts mehr als ein gutes Kartenspiel.
- Alle Kleinen Computer-Leute sind vollendete Pianisten.



Spezialausgabe des MCP Magazins

Beobachten Sie Travolta – Ihre Kleine Computer-Person tanzt und macht regelmäßig Aerobic.

## **Hier steht, was Sie machen können:**

- Geben Sie ihr Geschenke. Es ist ein schönes Gefühl, der kleinen Computer-Person Geschenke zu machen.
- „Positive Persönlichkeits-Stärkung“ in Form von Streicheleinheiten ist der beste Weg, Ihrer kleinen Computer-Person zu zeigen, wie wichtig sie für Sie ist.
- Beschaffen Sie die Lebensgrundlagen – Nahrung und Wasser. Es ist eine echte Verantwortung.
- Merken Sie sich den Namen Ihrer kleinen Computer-Person, denn sie wollen natürlich korrekt angesprochen werden.
- Beobachten Sie die „kleinen Leute“. Es gibt so viel, was wir über sie lernen müssen.

## **Zögern Sie nicht!**

Finden Sie das ganze Konzept der kleinen Computer-Menschen nicht faszinierend?

Würde es Ihnen nicht gefallen, an der Forschung teilzunehmen und sie aus Ihrem Computer herauszulocken? Wenn Ihre Antwort „ja“ ist, dann lassen Sie sich überzeugen und machen Sie sich dieses Angebot zunutze.

## **Das Entdeckungs-Gepäck für die kleinen Computer-Leute von Activision. Sehen Sie, was Sie alles mitbekommen!**

Die fabelhafte Forschungssoftware mit dem 2 1/2-geschössigen „Haus-auf-der-Diskette“ wäre sicherlich genug – aber wir legen außerdem noch einen speziellen Führer bei, der Hinweise enthält, wie Sie am besten mit Ihrer kleinen Computer-Person umgehen. Und eine autorisierte „Urkunde“, die Sie als Besitzer ausweist. Außerdem erhalten Sie Ihr persönliches Exemplar einer Sonder-Ausgabe der Zeitschrift „Modern Computer People“. Es ist alles in einer großen Tasche – holen Sie sich Ihre heute noch.

**ACTIVISION**  
HOME COMPUTER SOFTWARE

Im Vertrieb von Ariolasoft

Von Bernd Zimmermann

# RAMBO

FIRST BLOOD™ PART II

sinclair  
Spectrum



der flop  
des tages  
Rambo II

**B**ei der Wahl zum „Flop des Tages“ schwankte die ASM-Redaktion lange Zeit zwischen dem Adventure-Spiel „Ashkeron“ (siehe Bericht an anderer Stelle) und dem Action-Reißer „Rambo – Part II“. Nach einigem „Hin und Her“ fiel die Entscheidung dann jedoch recht deutlich „zugunsten“ der Spectrum-Version des Dschungelkrieg-Spektakels aus.

**Programm:** Rambo-First-Blood Part II, **System:** Spectrum, C-64, **Preis:** 39,-, **Hersteller:** Ocean, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M25NS, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gumpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

Die Abenteuer des Sylvester Stallone, dem muskelbepackten und kampferprobten Helden der „beliebten Fortsetzungsserie“ RAMBO, standen Pate für Ocean's Action-Game. Während sich der kraftstrotzende Schauspieler in der Originalvorlage durch die Wälder einer nordamerikanischen Gebirgslandschaft schlagen muß, ist die Story um den „Computer-Rambo“ im vietnamesischen

Dschungel angesiedelt. Als Anführer eines Aufklärungstrupps haben Sie den Auftrag, ein vietnamesisches Kriegsgefangenenlager zu erkunden, um herauszufinden, ob dort auch amerikanische Soldaten gefangengehalten werden. Nachdem Sie sich durch den Dschungel geschlagen und das Gefangenenlager erreicht haben, entdecken Sie dort zu Ihrem Entsetzen, daß auch ein guter Freund und alter Kampfgenosse in die Hand des Feindes gefallen ist. Wenn auch Ihr Befehl lautet, allen Kampfhandlungen aus dem Weg zu gehen, so können Sie als aufrechter Streiter nun gar nicht mehr anders, als Ihren

treuen Gefährten zu befreien. Daß diese Rettungsaktion dem Gegner nicht gerade recht ist, liegt auf der Hand, und somit entbrennt mal wieder ein Kampf auf Leben und Tod – fast wie im richtigen (Rambo-)Leben. Doch Rambo wäre natürlich nicht er selbst, wenn er nicht mit all seiner Kraft, seinem treuen Weggefährten (der Panzerfaust) und hin und wieder sogar mit etwas Köpfchen dem Feind zuguterletzt doch noch das Nachsehen gäbe.

Soviel zur Handlung (ich denke, das Wesentliche ist damit gesagt) und nun zur eigentlichen Kritik am Spiel. Während die Firma Ocean mit „Rambo-Part II“ für den Commodore 64 ein wirklich recht gutes Programm auf den Markt gebracht hat (welches weniger durch seine Handlung, umso mehr aber durch den hervorragenden Sound und die brillante Grafik besticht – nicht zuletzt deshalb konnte sich

vermutlich das Spiel in den Charts auf einem der vorderen Ränge plazieren), so ist die Umsetzung auf den Spectrum-Computer völlig „in die Hose“ gegangen. Was hier über den Bildschirm flimmert und kläglich vor sich hin piepst, ist schlicht und einfach als glatter Ausfall zu betrachten. Wenn auch der Spectrum, wie man ja weiß, von seinen klanglichen Möglichkeiten her mit beispielsweise dem C-64 natürlich nicht zu vergleichen ist, so hätte die Firma Ocean doch gut daran getan, sich hier etwas Besseres einfallen zu lassen oder aber eventuell ganz auf den Sound zu verzichten. Auch die grafische Darstellung läßt leider, wie gesagt, sehr zu wünschen übrig. Ich bin der Ansicht, das hätte besser werden können. Die Erwartungen, die durch das Kassetten-Cover geweckt werden, werden leider in keinsten Weise erfüllt. Schade!

Grafik . . 3 Sound . 0 Spielidee . 5 Spielmotivation . . 4



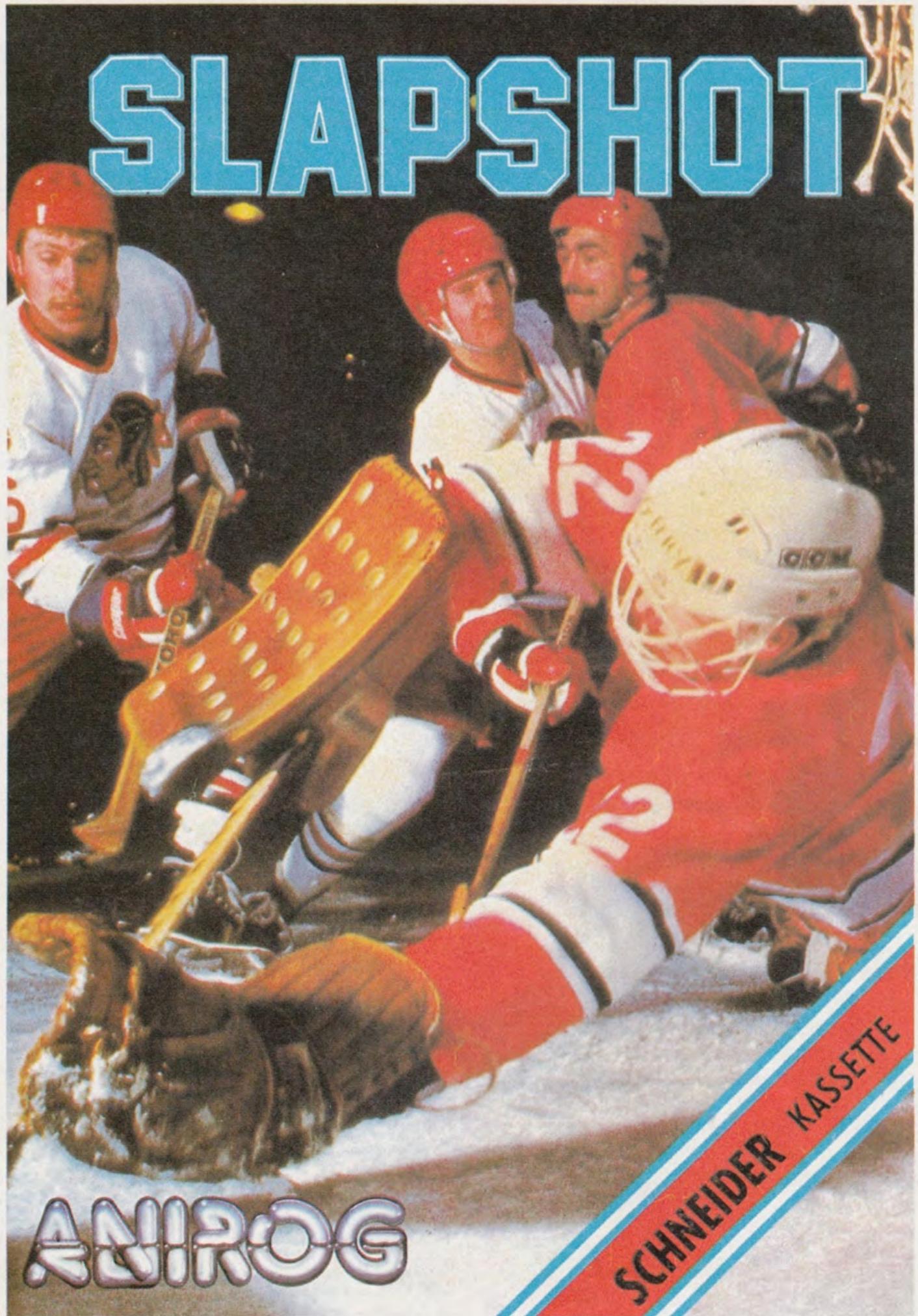
**Lucas-Films**  
 „proudly  
 presents“:  
**Ein**  
**kosmisches**  
**Abenteuer**

**Programm:** Koronis Rift, **Sy-**  
**stem:** Atari, C-64, **Preis:**  
 39,- (Kass.), 59,- (Disk.),  
**Hersteller:** Activision, Post-  
 fach 760680, 2000 Ham-  
 burg 76

Activision ist mit „Koronis Rift“ ein sehr ansprechen-  
 des Weltraumspiel gelungen, welches man als eine  
 Mischung aus Action-, Strategie- und Wirtschaftsspiel  
 bezeichnen könnte. Die an den Spieler gestellten An-  
 forderungen sind enorm hoch, aber zu bewältigen.  
 Die Grafik ist besonders hervorzuheben und macht  
 das Spielen von „Koronis Rift“ zu einer wahren Freu-  
 de.

Sie haben als Techno-Re-  
 cycler die Aufgabe, verlas-  
 sene technologische Sys-  
 teme zu suchen. Auf einem  
 Ihrer Erkundungsflüge sto-  
 ßen Sie plötzlich auf einen in  
 keiner Weltraumkarte ein-  
 gezeichneten Planeten.  
 Sollte dies das legendäre  
 Koronis Rift sein, welches  
 vor Hundertausenden von  
 Jahren einer technologisch  
 hochentwickelten Rasse als  
 Stützpunkt und Testgebiet  
 zur Erprobung der stärksten  
 neuentwickelten Waffen  
 diente?

Tatsächlich haben Sie zufäl-  
 lig diesen Stern entdeckt,  
 und unerwartet bietet sich  
 Ihnen die Chance Ihres Le-  
 bens! Während Sie mit Ih-  
 rem Raumgleiter durch die  
 Schluchten (Rifts) von Ko-  
 ronis schweben, informiert  
 Sie Ihr Bordcomputer über  
 die auf Koronis Rift zurück-  
 gelassenen, aber durch ein



Computer-gesteuertes Ab-  
 wehrsystem (die Guar-  
 dians) geschützten Waffen-  
 systeme. Diese nehmen Sie  
 in Ihr Raumschiff auf, behal-  
 ten, was Sie selbst verwen-  
 den können und verkaufen  
 den Rest. Natürlich lassen

aber die Guardians dies  
 nicht so ohne weiteres zu!  
 Um Ihr Ziel, das 20. Rift, zu  
 erreichen, wo Sie die Basis  
 der Guardians zerstören  
 können, müssen Sie daher  
 im Kampf mit den Angreifern  
 die aufgenommenen Waf-

fensysteme strategisch  
 klug einsetzen.

**Bernd Zimmermann**

Grafik .....	10
Sound .....	8
Spielidee .....	9
Spielmotivation .....	10

# Ein lustiger Plakatkleber

**Programm:** Poster Paster, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 22 Mark, **Hersteller:** Taskset, 13 High Street, Bridlington YO16 4PR, England

POSTER PASTER (Deutsch: „Plakat-Kleisterer“) von TASKSET ist ein sehr lustiges, echt „ALTERNATIVES“ Spiel, das so manchen Ballerkram vergessen läßt und in den Schatten stellt. Schade nur, daß es von dieser alternativen Art nur sehr wenig gibt!

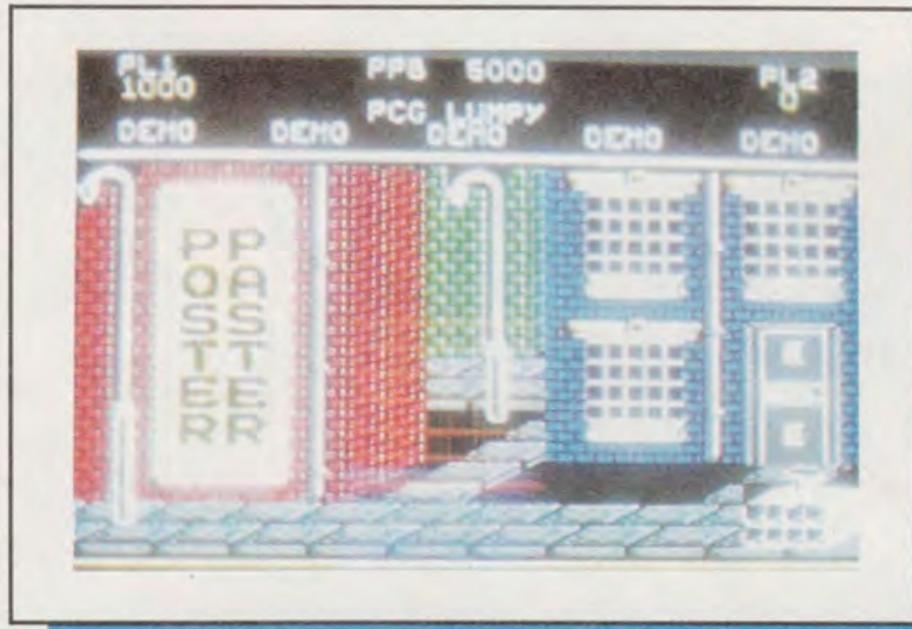
Ich habe mir Poster Paster mit Freude angeschaut und war beim Testen geradezu im „siebten Klebehimmel“! Sie müssen die Rolle des Bill Stickers übernehmen, der Plakatrollen holt, sich

die Leiter zurechtstellt und den Kleistertopf nicht vergessen darf. Und dann geht's los! Halt, da wäre noch etwas: kleine „Pinsel-Teufelchen“ versuchen Bill

dauernd umzurennen, um seine Arbeit zu verhindern. Denen muß Bill geschickt ausweichen.

Ziel des Spiels ist es, die Plakate an die Wände von

Häusern einer Kleinstadt zu kleben. Sehr wichtig ist, daß man immer ausreichend Kleister verwendet, diesen gut anstreicht, da sonst die Plakate schnell wieder abrutschen. Das Spiel besitzt fünf Levels; es ist sehr interessant, ein klein wenig schwierig, und es wird nicht so schnell langweilig. Zur hervorragenden vielfarbigem Graphik kommt noch ein Sound-Track, der aus einer lustigen Klavier-Musik besteht. (M.K.)



Grafik .....	9
Sound .....	10
Spielidee .....	10
Spielmotivation .....	9

## Schlagschuß

**Programm:** Slapshot, **System:** Schneider/C-64/MSX, **Preis:** ca. 36,-, **Hersteller:** Anirog, Unit 10, Victoria Industrial Park, Victoria Road Dartford, Kent DA1 5AJ, England

In dieser Jahreszeit geht es bald wieder um die Weltmeisterschaft im Eishockey. Grund genug, ein spannendes, gut durchdachtes und gut konzipiertes „Spiel mit dem Puck“ vorzustellen. SLAPSHOT von ANIROG ist ein solches. Die C-64-Version hatte noch einen „kleinen Fehler“: Man konnte nicht gegen den Computer antreten. Ich habe mir nun die Schneider-Fassung besorgt, und jetzt wurde dieser „Fehler“ ausgebügelt: Es gibt jetzt eine Ein- und Zwei-Spieler-Option. Zum Spiel: SLAPSHOT spiegelt die harte, rauhe Welt der „Kufencracks“ hervorragend wieder. Der Sinn des Spiels ist, wie man sich denken kann, Tore zu erzielen.

Sie kämpfen mit Ihrem Team in drei Spiel-Perioden zu je

drei Minuten (eine verflucht lange Zeit!), um die kleine Hartgummischeibe ins gegnerische Netz zu befördern. Der Puck kann gepaßt werden; man kann auch alleine auf und davon gehen, einen Schlenzer versuchen oder aber einen Schlagschuß (SLAPSHOT) ansetzen, um



den Keeper in Verlegenheit zu bringen. „Fast wie im richtigen Leben“ dürfen Sie Ihren Körper einsetzen. Achten Sie aber auch auf die Bodychecks des Gegners! Agieren Sie aber entgegen der Regeln, so müssen Sie auf der „Sünderbank“ Platz nehmen. (M.K.)

Grafik .....	8
Sound .....	6
Spielidee .....	9
Spielmotivation .....	10

## Der „C-16-Hit!“

**Programm:** Arena 3000, **System:** C-16/C-64/Spectrum/BBC/Dragon, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Microdeal, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England

In England ist ARENA 3000 von MICRODEAL ein echter COMMODORE-16-HIT! (es gibt das Spiel aber auch für viele andere Systeme (siehe oben!). Nicht nur der extrem günstige Preis, sondern auch das absolut farbige und schnelle Spielgeschehen haben Arena 3000 sehr beliebt gemacht.

Bei Arena 3000 gelangen Sie in die Welt der Cyborgs. Sie durchlaufen soviel „Arenen“, wie Sie nur schaffen können. Zunächst beginnt alles sehr einfach: Sie müssen „nur“ einige fremdartige „Schwalben“ niedermetzeln. Ihren Cyborg können Sie mit dem Joystick steuern; schießen können Sie „in jeder Lebenslage“, d. h. gefeuert wird exakt in die



Richtung, in die Sie sich bewegen. Für jeden Treffer gibt es Punkte; alle 30.000 Punkte erhalten Sie einen Cyborg zusätzlich. In den nächsten Arenen nehmen die Anzahl und die Form der Feinde zu: Manche Gegner können nur dann vernichtet werden, wenn man zwei- oder dreimal verwundet hat. Beim Rest der ASM-Redaktion hatte Chef-Programmierer Frank Brall das interessante, rasante, spannende „addictive“ Game beim Stand von 1.385.455 Punkten freiwillig abgebrochen, weil ihm die Hände schon schmerzten. Man sieht also, ARENA 3000 sind scheinbar keinerlei Grenzen gesetzt. (M.K.)

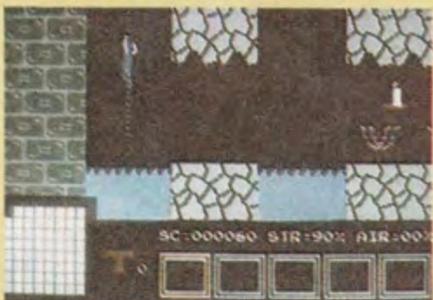
**Die Bewertung der C-16/116-Version:**

Grafik .....	8
Sound .....	8
Spielidee .....	7
Spielmotivation .....	9

# Jagd nach dem TALISMAN

**Programm:** Hero of the Golden Talisman, **System:** Commodore 64/128, **Preis:** 15,-, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest

Ein weiteres Produkt aus der MASTERTRONIC-Reihe MAD GAMES ist HERO OF THE GOLDEN TALISMAN. Ebenso wie die anderen „Billig-Produkte“ von MASTERTRONIC weist dieses Programm einen hervorragenden Sound auf. Die grafische Umsetzung der comic-artigen Figur ist außerordentlich gelungen. Unser HERO ist auf der Suche nach dem Talisman. Er läuft, hüpfet und springt dabei in einer unterirdischen Höhle „herum“. Die Spielidee ist zwar nicht ganz neu – Ähnlichkeiten mit Cuth-



bert in the Jungle oder Pitfall II sind erkennbar –, dennoch sind fast zahllose verschiedene Levels zu erklim-

Grafik .....	9	Sound .....	9
Spielidee .....	8	Spielmotivation .....	10



**Programm:** Rupert and the Ice Palace, **System:** C-64, **Preis:** ca. 28,-, **Hersteller:** Quicksilva, Liberty House, 222 Regent Street, London W1r 7DB, England  
Nachdem ich schon soviel Spaß mit der PARTY beim TOYMAKER hatte, war ich natürlich auf RUPERT'S neues Abenteuer gespannt. Man kann sagen, was man will, ich jedenfalls finde die Geschichten um den lie-

men, die für den Variantenreichtum dieses Spieles sprechen. „Hero“ klettert an Stickleitern empor, durchschwimmt einen See und trotz der Gefahren, die auf ihn warten. Die Aufgabe des Hero ist nicht einfach zu lösen; und das gerade macht das Spiel so interessant. Es ist kein Game, das man nur einmal lädt und dann „vergessen“ kann. Für diesen Super-Preis ein Super-Spiel „zu basteln“ ist schon bemerkenswert. Bravo, MASTERTRONIC!

(Manfred Kleimann)

# Der Bär im Eis-Palast

benswerten Bär einfach großartig!

In der „neuen Episode“ muß Rupert seine Tierfreunde aus einem Eis-Palast retten. Wie beim Vorgänger-Spiel kann unser Bär laufen, hüpfen, springen und sogar fliegen! Die Graphic ist ebenso ausgezeichnet wie beim TOYMAKER; die „Spielbarkeit“ sogar noch etwas schwieriger. Ziel des Bären ist es, seine Freunde, Edward Trunk und Bill den Dachs, aus der Tielkühltruhe zu holen. Jack und Jenny Frost, die Unholde, haben Ruperts Freunde gefangen und eingefroren. Wenn Rupert seine Freunde befreit hat, bringt er sie zu seinem NUTWOOD COTTAGE. Dort bemerkt man, daß die Ge-

fangenen noch einige Klammotten zurückgelassen haben. So macht sich Rupert – mit seinen fünf Leben und seinen „Eispillen“ auf den Weg zum Eis-Palast. Er muß aber gehörig aufpassen: Der böse Schneemann, herabfallende Eiszapfen und Fußfallen lassen Rupert „Leben“ verlieren. Insgesamt gesehen ist das Spiel eine Herausforderung an jeden „Kniffel-Freak“. Es ist ungeheuer schwierig, ans Ziel seiner Wünsche zu kommen. Aber: Es macht ungeheueren Spaß!

(Manfred Kleimann)

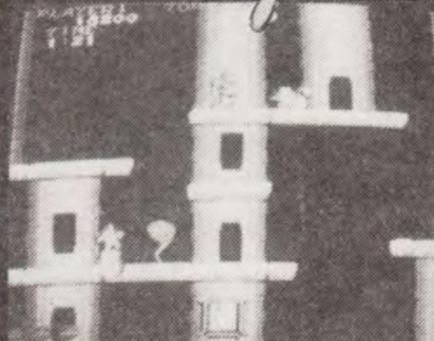
Grafik .....	9
Sound .....	7
Spielidee .....	10
Spielmotivation .....	10

# „Brandneue Geister“

**Programm:** Ghosts & Goblins, **System:** C-64/Spectrum/Schneider, **Preis:** C-64: 36,- (Kass.), 55,- (Disc), Spectrum: 28,-, Schneider:

32,- (Kass.), 55,- (Disc), **Hersteller:** Elite, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall WS9 8 PW, England

*Ghosts & Goblins*



Gestalten verfolgt, seinen „Weg“ gehen muß. GHOSTS & GOBLINS war in den Spielhallen bereits ein Hit. Durch die ausgezeichnete Graphic und den interessanten Spielverlauf könnte das Spiel auch zu einem Hit bei Ihnen zuhause werden!

(Manfred Kleimann)

Grafik .....	10
Sound .....	8
Spielidee .....	9
Spielmotivation .....	9

Anzeige



TASKSET LTD. 13 HIGH STREET, BRIDLINGTON YO16 4PR TEL: (0262) 673798 / 602668

## Die Donnervögel

**Programm:** Thunderbirds,  
**System:** Spectrum/C-64/  
Atari/Schneider, **Preis:** ca.  
10 Mark, **Hersteller:** FIRE-  
BIRD, Wellington House,  
Upper St. Martin's Lane,  
London WC2H 9DL, Eng-  
land, **Vertrieb:** (leider nicht  
für SPECTRUM) Rush Ware,  
An der Gumpkesbrücke 24,  
4044 Kaarst 2

Die „Donnervögel“ waren in  
Deutschland nur für einige  
Zeit – Anfang der 70er Jahre  
– „Fernsehstars“. Dann ver-  
schwanden die „Action-  
Puppen“ von der „Bildflä-  
che“. In England und Ameri-  
ka hatten sie mit ihren  
Abenteuern ein etwas län-  
geres Dasein gefristet.

THUNDERBIRDS von FIRE-

BIRD ist ein rätselhaftes La-  
byrinth-Spiel, das ich auf  
dem Spectrum getestet ha-  
be. Ihre Aufgabe besteht  
darin, Thunderbird 1 und  
Thunderbird 2 (Das Mutter-  
und das Begleitraumschiff)  
auf die Reise in ein ägypti-  
sches Grabmal zu schicken.  
Dort sind namhafte Archäo-  
logen inhaftiert, diese gilt es  
zu befreien. Das Spiel ist in-  
teressant und enorm preis-  
günstig. Dennoch hat FIRE-  
BIRD mit seiner SUPER SIL-  
VER-Serie ein intelligent  
aufgebautes Spiel geschaf-  
fen!

Die beiden Raumschiffe be-  
wegen sich also in der Gruft.  
Um vorwärts zu kommen,  
kann das große Schiff blaue  
Blöcke verschieben, wäh-  
rend der kleinere Partner die  
grünen bewegt. Und dann  
kann's losgehen, das span-  
nende Abenteuer in Ägyp-  
ten. Ein Fall für die Thunder-  
birds! (Manfred Kleimann)

Grafik .....	8
Sound .....	8
Spielidee .....	8
Spielmotivation .....	9



## „Atari-Suey“

**Programm:** Chop Suey, **Sy-  
stem:** Atari, **Preis:** 39,-,  
(Kass.), 55,- (Disc), **Herstel-  
ler:** English Software, 1  
North Parade, Parsonage  
Gardens, Manchester M60  
1BX, England

Warum sich die Firma ENG-  
LISH SOFTWARE für ein  
hartes Karate-Spiel den Na-  
men eines chinesischen  
Gerichtes – CHOP SUEY –  
ausgesucht hat, bleibt wohl  
deren Geheimnis. Vielleicht,  
weil man sich beim Kampf  
Mann gegen Mann ganz  
schön „die Zähne ausbei-  
ßen“ kann? Jedenfalls ist  
mit CHOP SUEY ein weite-  
res Karate- oder Kung-Fu-  
Spiel auf den Markt gewor-  
fen worden, das nur wenige  
Unterschiede zu anderen  
aufweist. Aber: Es ist ja ex-  
klusiv für ATARI.

Im Spiel durchwandern Sie  
acht Levels von krachender,  
batschender und schlägeri-  
scher ACTION. Die Joy-  
stick-Steuerung ermöglicht  
beiden Kämpfern eine her-  
vorragende Kontrolle über  
die verschiedenen Schlag-  
und Tret-Varianten. Gezählt  
wird nach der Anzahl der  
genauen Treffer oder ob die-



se in der Angriffs- oder Ab-  
wehr-Phase angewendet  
wurden. Am unteren Bild-  
schirm-Rand erkennen Sie  
Ihren „Status“: D. h., Sie wis-  
sen immer, wie erschöpft,  
angeschlagen oder kräftig  
Sie noch sind. Blinkt ein  
„Lämpchen“ auf, so vermei-  
den Sie zunächst einen  
„Nahkampf“. Denn: Sonst  
werden Sie beim nächsten  
gegnerischen Angriffschlag  
zu Boden gestreckt. Ab und  
zu werden Sie mal von ein-  
em Scorpion beim Kampf  
unterbrochen. Achten Sie  
nicht weiter auf ihn: Machen  
Sie sich aus dem Staub!

(Manfred Kleimann)

Grafik .....	8
Sound .....	8
Spielidee .....	6
Spielmotivation .....	9

## „Movie Star“

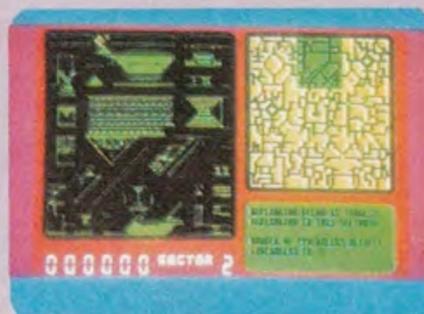
**Programm:** Bladerunner,  
**System:** Commodore 64,  
**Preis:** ca. 32,-, **Hersteller:**  
CRL GROUP, CRL House, 9  
Kings Yard, Carpenters  
Road, London E15 2 HD,  
England

Was für eine Musik! Wow!  
Nur: Das Spiel ist etwas  
„eintönig“! Dieses kurze Fa-  
zit läßt sich aus der CRL-  
Produktion des Kino-Hits  
BLADERUNNER ziehen.

Die Idee des Spieles erin-

nert stark an den Stil des le-  
gendären Ghostbusters.  
Der Held der (Software-)Ge-  
schichte spürt die aus ein-  
em Bergwerk ausgebro-  
chenen Androiden auf und  
tötet sie. Am Anfang des  
Spieles steht Ihnen – wie bei  
Ghostbusters – ein Stadt-  
plan zur Verfügung. Aus die-  
sem erkennen Sie die Ver-  
stecke der Androiden. Dann  
kommen Sie erst so richtig  
„ins Bild“. Jetzt können Sie  
jagen, suchen und töten.  
BLADERUNNER besticht si-  
cherlich durch seine ausge-

feilte Graphic und vor allem  
durch den Sound-Track, der



von Vangelis komponiert  
wurde. Die Spielidee ist

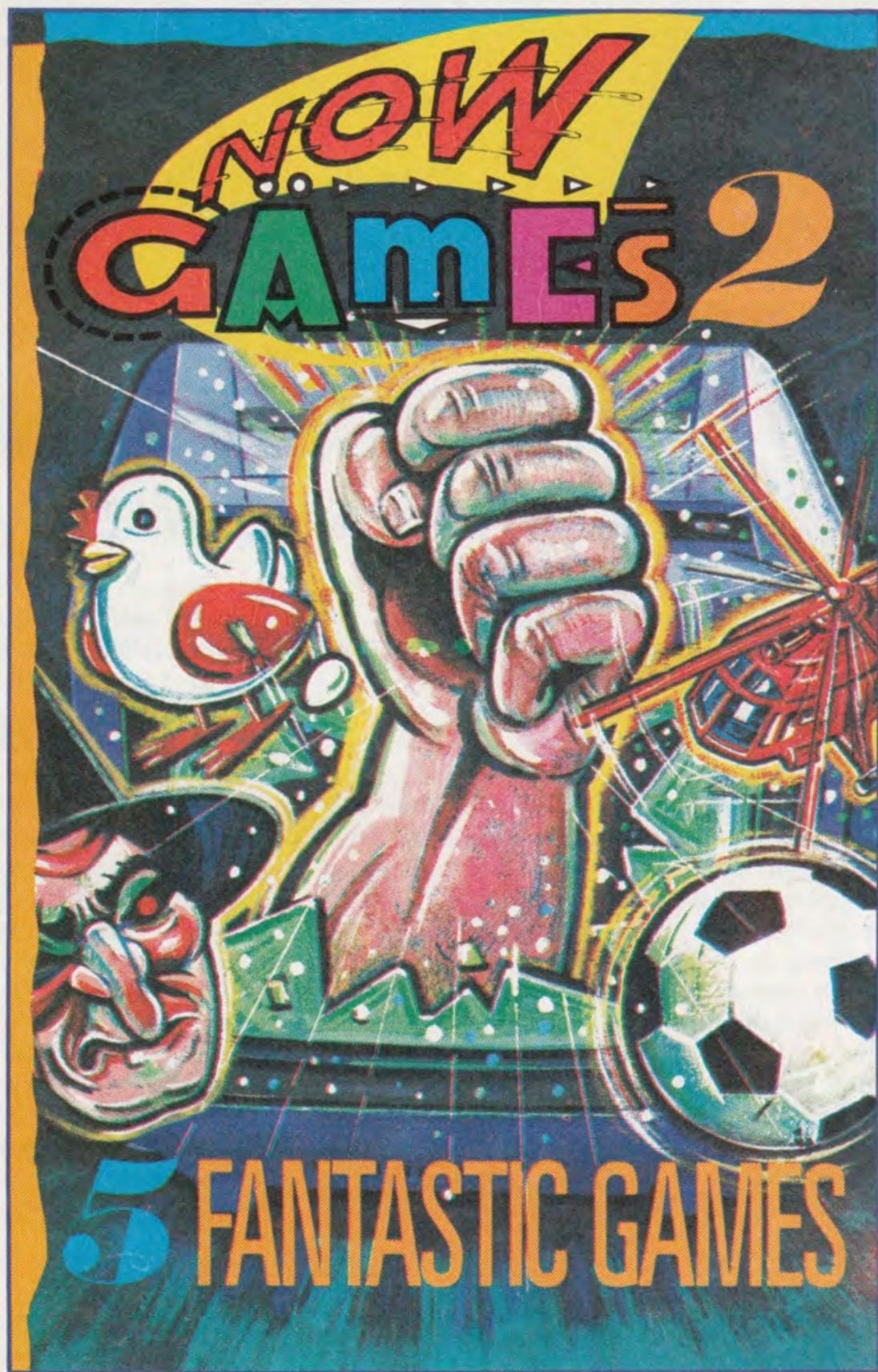
nicht ganz neu (siehe  
oben!); dennoch erfordert  
das Game einiges Ge-  
schick, um die geforderte  
Aufgabe zu lösen. CRL hat  
mit BLADERUNNER (im Ge-  
gensatz zu TAU CETI) keine  
„Bäume ausgerissen“, aber  
doch ein ganz „brauchba-  
res“ Game kreiert. (M.K.)

Grafik .....	9
Sound .....	10
Spielidee .....	6
Spielmotivation .....	8



# Five Fantastic Games

Keep your eyes peeled for NOW GAMES 2. Five major software hits jostle for your attention on this packed-solid-with-fun cassette.



Available for  
COMMODORE 64 and SPECTRUM 48K  
and for only

£8.95



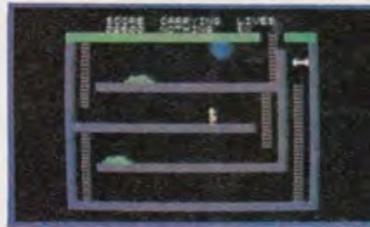
**1. AIRWOLF** – Elite Systems Ltd  
Stringfellow Hawke must use his helicopter to free five imprisoned scientists in this exciting arcade game which takes place in a subterranean terrorist base!



**2. TIR NA NOG** – Gargoyle Games  
This remarkable interactive graphic adventure allows you to play the mythological Celtic, Cuchulainn, searching for the fragments of the Seal of Calum.



**3. CAULDRON** – Palace Software  
Take up the witches' challenge and unravel the mysteries of this beautiful land in this striking arcade adventure.



**4. CHUCKIE EGG 2** – A & F Software  
Help Hen House Harry in the smooth running of the A & F Chocolate Egg Factory! He must find equipment and find out where to use it in this amusing arcade game.



**5. WORLD CUP** – Artic Computing  
This great football simulation lets you re-enact the tough fight to the World Cup Final. Play a friend or the computer (a pretty tough opponent)!

Now that's what I call value



STILL AVAILABLE – NOW GAMES

featuring  
Lords of Midnight, Brian Bloodaxe, Strangeloop,  
Pyjamarama, Arabian Nights and Falcon Patrol II  
for only

£8.95

Available from all good software retailers

Also available directly from: Virgin Games Mail Order, 2-4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX

All screenshots from the Commodore 64



## Nichts ist unmöglich!

**Programm:** Impossible Mission, **System:** Spectrum/C-64, Schneider, Preis: ca. 35,- (Spectrum), ca. 39,- (Schneider/C-64), **Hersteller:** US GOLD, Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gumpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

In England war IMPOSSIBLE MISSION für den 64er das Spiel des Jahres. Es schien unmöglich zu sein, dieses Game auch für den Spectrum zu konfektionieren. Doch: „Nichts ist un-

ist es nun, in die unterirdische Festung von Elvin einzudringen und den Geheimcode zu finden, um die nukleare Katastrophe zu verhindern. Sie haben sechs Stunden Zeit. Also, Fahrstuhl besteigen und die einzelnen Räume untersuchen! Elvin hat Teile des Codes in verschiedenen Räumen versteckt. Sie finden diese und „bauen die Teile“ zusammen.

Dies klingt recht einfach, ist es aber nicht: Der „Feind hört mit“ und ist nicht untätig; er läßt auf Sie schießen und Sie verfolgen. Sie kön-



möglich“; auch diese „Impossible Mission“ ist US GOLD gelungen.

Nun, ja, die typische Sprach- bzw. „Schrei-Sequenz“ mußte aus „technischen Gründen“ beim Spectrum entfallen, dennoch aber sind die Grafik, das Scrolling, die Geschwindigkeit und der hervorragende Spielwert gut „übergekommen“.

Der böse Elvin Atombender möchte die Welt erobern. Er plant, in den nächsten Stunden seine atomaren Raketen abzuschießen. Ihr Job

nen Ihren Held fantastisch steuern: er läuft, rennt und kann artistische Flick-Flacks „hinlegen“!

Wenn Sie das Passwort kennen, rennen Sie zu einem der Computer und geben es ein. IMPOSSIBLE MISSION ist wohl eines der besten Spiele, die für den Spectrum zu haben sind. Es dürfte in keiner Software-Sammlung fehlen!

(Manfred Kleimann)

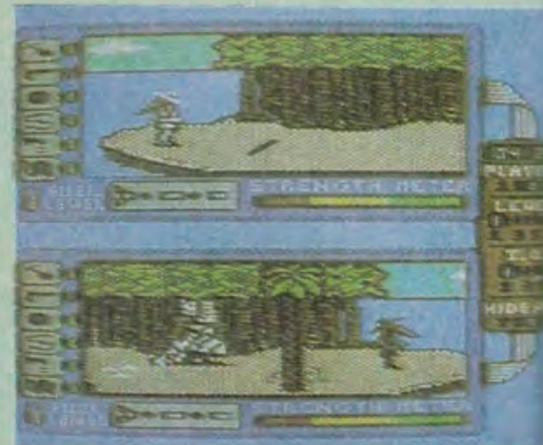
Grafik .....	9
Sound .....	6
Spielidee .....	9
Spielmotivation .....	10

## Dumme Streiche auf der Insel!

**Programm:** Spy versus Spy – The Island Caper, **System:**

C-64/Atari/Schneider, **Preis:** C-64 39,95 (Kass.), 54,95 (Disc); Schneider und Atari 39,95 (Kass.), **Hersteller:** Beyond, 3rd Floor, Lector Court, 151, Farringdon Rd, London EC1R 3AD, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gumpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

Das ist der Nachfolger von Spy vs Spy: Teil Zwei THE ISLAND CAPER. Die bekannten Spione aus den MAD-Heften schlagen wieder zu! Und das in doppel-



ter Hinsicht: Nicht nur die „dummen Streiche auf der Insel“ (Island Caper) werden

## Schmücken Sie das H

**Programm:** Elidon, **System:** MSX, **Preis:** ca. 30,- DM (Kassette). **Hersteller:** Orpheus Ltd., The Smithy, Unit 1, Church Farm, Hatley St. George, Nr. Sandy, Beds. SG19 3 HP, England.

Elidon ist ein Spielprogramm aus dem Bereich der mystischen Fabelwesen und orientiert sich an der bekannten „Sorcery“-Version.

Sie haben die Möglichkeit, eine der bekannten Feen aus der englischen Märchenwelt durch den geheimnisvollen und verwunschenen Wald von Elidon zu begleiten. Aufgabe der Fee ist es, die Finvara-Blumen

mit sieben wunderbewirkenden Zaubersäften zu begießen. Natürlich ist dieses Elixier in dem riesigen Wald nur schwer zu entdecken. Doch die Fee ist auf ihrer Suche unermüdlich, und schließlich und endlich gelangt sie in den Besitz der 7 Wundersäfte. Mit diesen Säften werden die Finvara-Blumen erfrischt, die daraufhin sich zu ihrer vollen Größe und Blüte entfalten. Um das Oberhaupt von Elidon-Forest zu huldigen, fertigt die Fee aus den prachtvollen Blumen einen Kranz an. – Schreiten Sie also zur Tat und schmücken Sie das Haupt der Elfenkönigin mit

## Die „Tour der Leiden“

**Programm:** Tour de France, **System:** Commodore 64, **Preis:** 39,-, **Hersteller:** Activision, Postfach 760 680, 2000 Hamburg 76.

Nachdem es schon solch viele Sportspiele gibt, war TOUR DE FRANCE von ACTIVISION scheinbar schon

„überfällig“! ACTIVISION ist es gelungen, ein realistisches Renn-Abenteuer für Ihr „Wohnzimmer“ zu produzieren: Die Graphic und die Animation sind einfach herrlich; sogar feinste Details (keine Tautologie!), wie Straßenschilder, Flaggen

oder jubelnde Zuschauermassen fehlen bei der TOUR DE FRANCE nicht. Beginnen müssen Sie die „Tour der Leiden“, wie das teilweise mörderische Etappen-Rennen oft von den Kollegen des Sport-Resorts genannt wird, mit der

Wahl des Modus': entweder Trainings-Kurs oder gleich den harten Wettkampf. Mindestens zwei Spieler können an dem Renn-Spektakel teilnehmen; man kann sich für eine Etappe oder für die gesamte „Tour“ entscheiden. Jetzt geht es an die Wahl des Rennrades: Hierbei muß man das richtige auswählen; es gibt verschiedene Räder mit unter-



für Amusement sorgen, sondern auch der Erfolg des Vorgängers wird noch übertriffen werden.

In gewohnter Manier wird wie beim Vorgänger die sogenannte „Simulvision“ ermöglicht. D.h., Sie können die Aktivitäten der beiden Spione zugleich verfolgen; der Bildschirm ist „gespalten“. Das Game spielt auf einer tropischen Insel. Die brandneue Erfindung, eine Super-Rakete, ist bei der Landung zu Bruch gegangen. Sie haben nun die Aufgabe, die drei Teile aufzuspielen, diese wieder zusammzusetzen und dann per U-Boot die Insel zu verlassen. Diese Mission wird „empfindlich“ gestört durch

den Spion von „der anderen Seite“ und einem Vulkan, der in allernächster Zeit auszubrechen droht. Ebenso in gewohnter Manier sind die beiden Spione ständig dabei, sich gegenseitig „wegzupusten“. Die Graphic und der Sound sind mindestens ebenso gut wie bei Spy vs Spy. Es gibt sieben Levels. Ein echtes Comic-Vergnügen.

(Manfred Kleimann)

Grafik .....	9
Sound .....	7
Spielidee .....	8
Spielmotivation .....	9

## Haupt der Elfenkönigin

dem Blumenkranz. — Während ihrer mühseligen Suche wird die Elfe von zahlreichen Gefahren bedroht, denn der Wald von Elidon ist alles andere als eine gastliche Umgebung. Überall lauern heimtückische Baumgeister und giftige Blumen. Wenn die Fee von ihren „Widersachern“ berührt wird oder mit einem Hindernis kollidiert, verliert sie lebensnotwendige Energie. Dank ihrer zerbrechlichen Flügel kann die Fee tief in den Wald eindringen (zahlreiche verschiedene Screens). — Sie besitzen 3 Leben, achten Sie darauf, daß Sie den Energieverlust

in Grenzen halten. Fazit: Das Spielprogramm „ELIDON“ weist einen relativ guten Sound auf und überzeugt vor allem durch seine hervorragende Grafik. Elidon ist sicherlich nicht einfach zu spielen, denn eine sensible Joystickhandhabung ist unbedingt erforderlich. Leider wird der gute Gesamteindruck durch die relativ inhaltslose Spielidee geschmälert.

(Siegfried Görk)

Grafik .....	9
Sound .....	7
Spielidee .....	4
Spielmotivation .....	6

schiedlichen Farben sowie Qualitäten und „Macken“. Die Steuerung erfolgt über das bekannte „Rudeln“ des Joysticks (Links-Rechts-Bewegung). Joystick vorwärts = Gang wechseln; Joystick nach hinten = bremsen; Feuerknopf = Lenken des Draht-Esels. Wenn Sie den richtigen Kniff erst einmal heraushaben, dann fällt Ihnen die „Tour der

Leiden“ nicht mehr so schwer. Besonders bei Kurven und starken Steigungen ist ein gewisses Maß an Geschicklichkeit gefordert. Insgesamt gesehen: Ein Sport-Spiel, das das Prädikat „besonders wertvoll“ verdient! (M. Kleimann)

Grafik .....	9
Sound .....	8
Spielidee .....	10
Spielmotivation .....	10

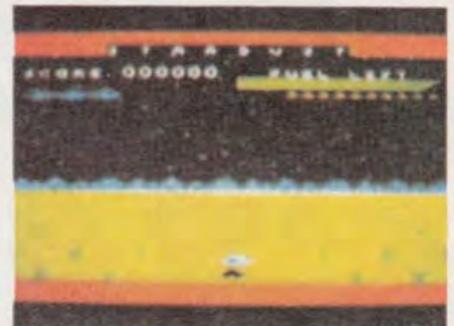
## Rechnen Sie mal:

TI<sup>99</sup> : 4 A =

## STARDUST 3 D!

**Programm:** Stardust, **System:** TI-99/4A, **Preis:** 16,50 DM, **Hersteller:** THE GAMES Software, Postfach, 3440 Eschwege.

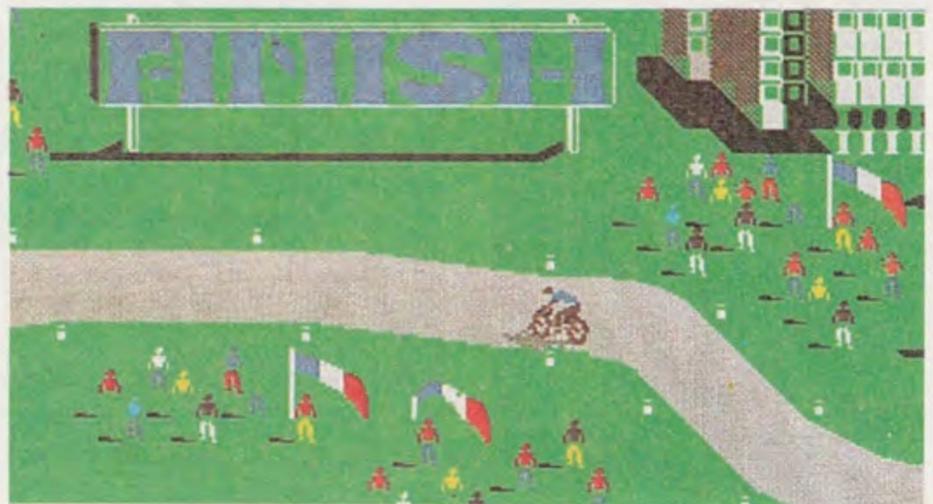
Genau so wissenschaftlich, wie schon die Überschrift es vermuten läßt, geht es zu bei Stardust. Das Programm besticht durch seine sehr gute Grafik und einen hervorragend dargestellten 3D-Effekt. Stardust ist der Name des Raumschiffes, mit dem Sie als Bordschütze durch die Galaxis steuern. Während Sie den Planeten Omega 99 überfliegen, werden Sie plötzlich von feindlichen Verbänden angegriffen. Da jedoch Ihr Raumschiff auf dem neuesten Stand der Technik ist, sollte es Ihnen möglich sein, den Aggressoren zu widerstehen. Wenn es Ihnen gelingt, mit gezieltem Sperrfeuer die feindlichen Verbände am Vorbeiflug zu hindern, und wenn Sie hierbei Ihre Energiereserven geschickt einteilen, so werden Sie den Planeten Omega 99 erfolgreich verteidigen. Doch schon das nächste, vielleicht noch gefährlichere Abenteuer wartet auf Sie! Sie werden zum Raumsek-



tor Delta 4-A abkommandiert, wo ein weiterer feindlicher Flottenverband versucht, seinen Heimatplaneten zu erreichen. Diese erneute Auseinandersetzung wird zu einem Kampf auf Leben und Tod. Nur mit Einsatz all Ihrer technischen Möglichkeiten und unter Zuhilfenahme Ihrer Routine und Ihres ganzen Geschicks können Sie diesen „Krieg der Sterne“ bestehen. Doch sollte es auch nur einem der feindlichen Raumschiffe gelingen, den linken Bildschirmrand Ihres (Raumschiffs-) Computers zu durchbrechen, so ist Ihre Mission gescheitert, sprich: das Spiel beendet. Ein Spitzenspiel für Spitzenspieler.

Bernd Zimmermann

Grafik .....	9
Sound .....	7
Spielidee .....	9
Spielmotivation .....	10





# OLDIE IM MÄRZ

## Ein Klassiker der Software-Geschichte

# Addictive's FOOTBALL MANAGER

Von **MANFRED KLEIMANN**

**Programm:** Football Manager, **Systeme:** Commodore 64, Spectrum, Schneider, VC-20, ZX-81, Oric 48K Atmos, Electron, BBC B und Dragon, **Preise:** zwischen 24 und 36 Mark, **Hersteller:** Addictive Games, 7a Richmond Hill, Bournemouth BH2 6HE, England.

Ja, wer kennt ihn eigentlich nicht, den Super-Renner aller Zeiten? Kein Spiel hat seit 1982 (Start mit der Spectrum-Version) so viele „Spieler-Herzen“ und Fußball-Freunde fasziniert: Die Rede ist vom Klassiker **FOOTBALL MANAGER** von **ADDICTIVE GAMES!** Es handelt sich um ein Simulations- und Strategie-Spiel, bei dem Sie schon einiges Fingerspitzengefühl haben müssen, wenn Sie Ihr ganz persönliches Team aufstellen wollen.

Ihre Aufgabe als **FOOTBALL MANAGER** ist es, ein Team Ihrer Wahl zu betreuen und dafür zu sorgen, daß die Elf von der Vierten so allmäh-

lich in die Erste Division aufsteigt und dort Meister wird. Bei Spielbeginn erhalten Sie zunächst 11 Spieler. Diese sind in die Bereiche Abwehr, Mittelfeld und Angriff zugeordnet. Der Computer zeigt in einer übersichtlichen Tabelle die momentane Form, die spielerische Erfahrung, die Energy und den „Marktwert“ der Cracks an. (Auch verletzungsbedingte Ausfälle werden mit einem weißen „i“ auf grünem Hintergrund angezeigt.)

So, nun müssen Sie erst einmal mit den vorgegebenen Mannen spielen. Später, nach einem Liga- oder Pokal-Match, bietet Ihnen der Transfer-Markt einen

Spieler zum Kauf an. Sie können akzeptieren oder aber ein Angebot machen. Wenn's Geldschwierigkeiten geben sollte, so können Sie über einen der zahlreichen Menü-Punkte einen Kredit (begrenzt, versteht sich!) aufnehmen.

Nun müssen Sie Ihre Mannschaft „nur noch“ aufstellen und Ihr taktisches Geschick unter Beweis stellen. Jetzt heißt es: Spieler kaufen, verkaufen, schonen oder aber ins letzte Gefecht schicken! Haben Sie erst einmal den Bogen raus, dann dürfte eigentlich nicht mehr viel schiefgehen.

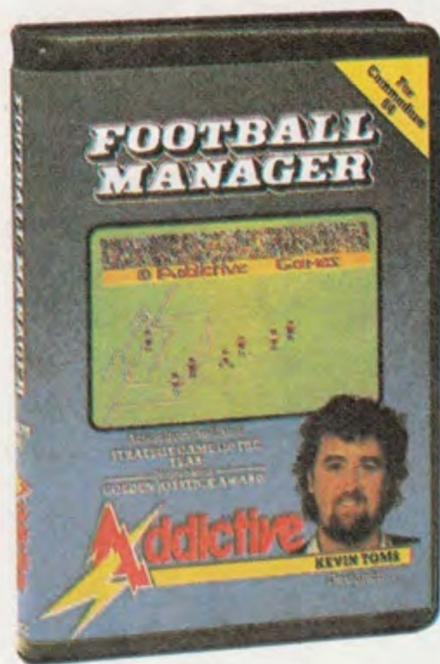
In den Divisionen „4“, „3“ und „2“ genügt Ihnen zumindest der dritte Rang in der Endabrechnung, um aufzusteigen. Belegen Sie dagegen einen der drei letzten Plätze, so müssen Sie absteigen. In der Ersten Division angelangt, gilt Ihr Interesse nur noch der Meisterschaft.

Damit Sie nicht wochenlang spielen müssen, um Meister zu werden, besteht in jeder Phase des Spiels die Möglichkeit, das Spiel **ABZUSAVEN**.

Die Spielszenen, die Highlights des Matches, werden vom Computer selbst überrechnet – nach Ihren persönlichen Eingaben – und im bewegten Bild dargestellt. Jetzt, in dieser Phase, haben Sie keine Möglichkeit mehr einzugreifen. Sie können nur noch aus den Fehlern lernen, die Sie gemacht haben.

Das „reichhaltige“ Menü umfaßt mehrere Punkte, die Sie abrufen können: Spielerverkauf, Trainer-Status, Kredit-Aufnahme, Abzahlungen, Ausdruck von Tabellen usw.

Ich habe das Spiel **FOOTBALL MANAGER** (Spectrum-Version) schon seit einiger Zeit und muß sagen, es ist wohl eines der intelligentesten und spannendsten Strategie-Programme, die ich je gesehen habe. Es macht einfach Spaß, sein persönliches Team zur Meisterschaft zu führen. Ich meine, dieser Oldie ist ein Dauer-Hit!



Grafik	8
Sound (keiner vorhanden)	
Spielidee	10
Spielmotivation	10



# ARCADE GAMES



## ELIDON

With the awakening of Spring in the secret forest of Elidon, comes the seven flowers of Finvarra which will grace the crown of our Queen. I have been chosen to search for the ethereal flasks of potion needed to make the flowers bloom. Yet the forest has dark, evil places where jealous tree spirits whisper and hide, hungry for the dust that sustains me. I have only you to guide me in my hazardous task. The game is based on Faerie mythology which has been popular with the young for many years. The player controls a beautifully animated Faerie which flies around the forest collecting magical objects which are needed to complete the game. There are several hundred rooms which are displayed with very close attention to detail. The music of Grieg is used to accompany the game. Elidon has been awarded several 'Best Buy of the Month' and 'Game of the Month' with your 64 and Commodore Computing International, plus several excellent reviews on T.V.

Commodore 64

Amstrad

MSX

£8.95



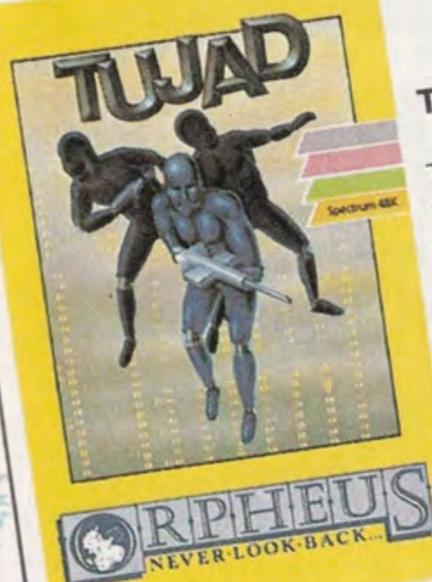
## BOULDERDASH

This highly addictive arcade game involves Rockford, the hero you have to guide round the Boulder strewn depths of each maze. He's a cute little character with winking eyes and tapping feet. With dangerous butterflies, deadly fireflies and an amoeba growing out of control, all these and more have to be avoided in the dash from boulder to boulder in search of diamonds, especially at the higher levels where even time is against you. A classic game which will test your skill, courage and strategy to its limits.

Voted 'Game of the Year '85' Stateside and awarded several 'Game of the Month' in this country.

MSX

£6.95



## TUJAD

The Tujad is a Josephson supercomputer that controls a fusion reactor orbiting Earth. It has gone berserk and the future of half the known galaxy is in the balance. You take control of one of the new GEN 19 multidroids, capable of running and flying and equipped with the latest weapons and neutron defensive shields. Your task is to search through the reactor, overcoming the automatic defensive mechanisms and piece together the circuit board needed to stop Tujad.

Commodore 64

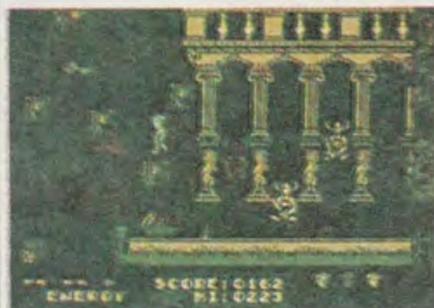
Amstrad

Spectrum

£8.95



**Dynamite Dan** von **MIRROR-SOFT** entwickelt sich immer mehr zu einem echten Renner, sowohl auf der Insel als auch auf dem Kontinent. Die Geschichte des kleinen, comicarigen Agenten hat die Herzen der Commodore 64-, Schneider- und Spectrum-Freunde erobert. Das Spiel kostet im Schnitt nur noch um die 22 Mark. (M.K.)



\*\*\*\*\*

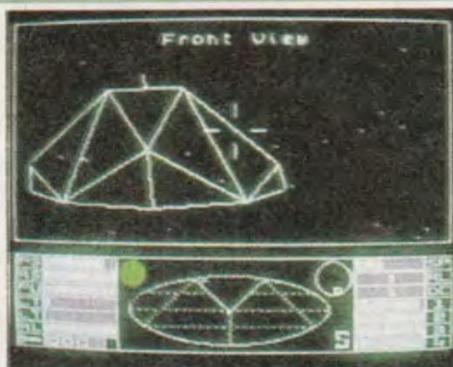
**Hacker**, das „etwas andere“ Erfahrung- und Denkspiel, ist von der Firma **Activision** (Deutschland) für eine Reihe von Systemen auf den Markt gebracht worden: Nun gibt es das beliebte Spiel mittlerweile für Spectrum, Commodore, Schneider, Atari und BBC! (M.K.)

\*\*\*\*\*

Nach dem großen Erfolg des Arcade-Adventures **Marsport** hat das Software-Haus **Gargoyle Games** weitere Fortsetzungen angekündigt: Seit Januar gibt es den zweiten Teil **Fornax**, während im April **Gath** die Trilogie beenden soll. (M.K.)

\*\*\*\*\*

**Young Ones**, auf der „Insel“ ein hochgelobtes Fernsehspiel der BBC, ist nun in Form von Software konfektioniert worden. Die Firma **Orpheus** hat die Story der randalierenden, rebellischen Jugend, die eine andere Gesellschaftsordnung fordert kreiert. In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle eines der Burschen. Das Spiel ist ähnlich wie *Frankie goes to Hollywood* konzipiert. Das Spiel gibt einen hervorragenden „Realitätszustand“ zwischen der Psychologie der jungen Menschen und den daraus folgenden Grausamkeiten wieder. **Young Ones** (32 Mark) gibt es für Spectrum, C-64 und MSX. (M.K.)



Für viele ist es das „Spiel der Spiele“: Die Rede ist von **ELITE** (**Firebird Software**). Das galaktische Action-Strategie-Adventure mit den „1000 Möglichkeiten“ ist in aller Welt zu einem Bestseller geworden. Fast für alle Systeme wurde **ELITE** herausgegeben. Ja, fast, denn die Schneider-Freunde mußten lange auf das „Elite-Erlebnis“ warten. Nun wird es auch die CPC-Fans ergreifen, das Fieber um **ELITE**. (Preis: ca. 39 Mark) (M.K.)

\*\*\*\*\*

**Big Mac**, das lustige Agenten-Spiel von **Mastertronic**, gibt es auch jetzt für den **C-16** (10 Mark). (M.K.)

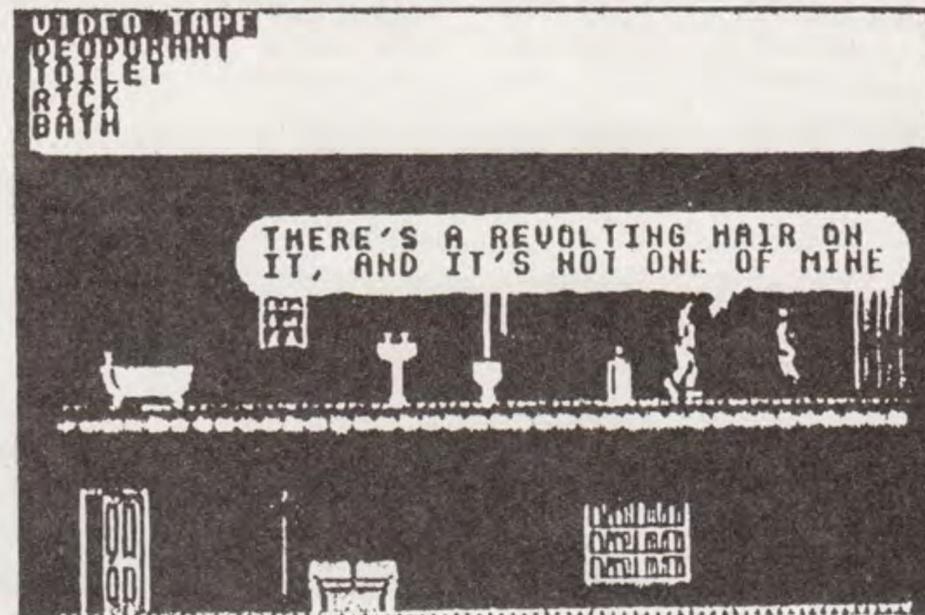
\*\*\*\*\*

Für alle Freunde des **Dragon 32**: Eine gute Nachricht. **Mari-dan** veröffentlichte vor kurzem drei neue Spiele: **Underbeings of Croth**, (**Adventure**), **Mazara-ce** und **Spellbox** (Lernprogramme) zu den günstigen Preisen von 16 Mark. (M.K.)

Das Simulations-Spiel und Eisenbahn-Abenteuer **Southern Belle** (siehe Bericht an anderer Stelle!) hat **Hewson Consultants** auch für den **BBC B** herausgebracht. (M.K.)

\*\*\*\*\*

**Stop the Express**, die spannende, comicarige Agentengeschichte, gibt es jetzt auch für **MSX**. Das Software-Haus **KUMA** bietet es für 30 Mark an. (M.K.)



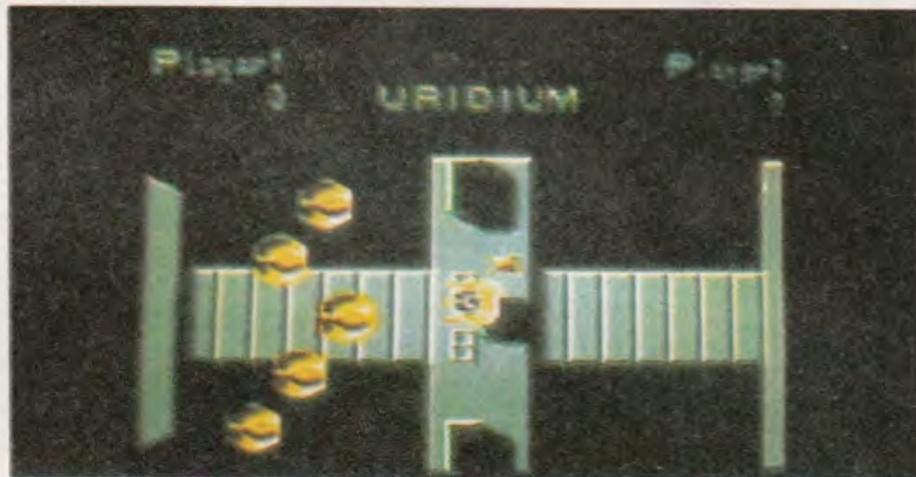
C-64-, Schneider- und Spectrum-User, hergehört! Der Nachfolger vom beliebtem **WIZZARD'S LAIR** ist da: **STAR-QUAKE** von **BUBBLE BUS!** Wann hatten Sie das letzte Mal so richtig Spaß an einem Action Game? Nun, jetzt werden Sie fürs „lange Warten“ belohnt! Ein rasantes, intelligent aufgebautes und mit herrlichen Graphiken versehenes Spiel wartet auf seine Käufer und Spieler. Das Weltraum-Abenteuer mit Humor hat als Mittelpunkt den „Bio-Logically Operated Being“, kurz „**BLOB**“ genannt. Sie werden die lustige Figur



bald in Ihr Herz schließen! Zu haben bei: **Bubble Bus**, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX, England. Preise zwischen 28 und 32 Mark!

(Manfred Kleimann)

\*\*\*\*\*



Für den **Commodore 64** hat **Hewson Consultants** den Nachfolger für sein top-gelaufenes Space-Kampfspiel **Paradroid** gefunden: **URIDIUM** heißt das nagelneue Space Fighting-Game, das durch gute 3D-Graphik besticht, die in rasender Geschwindigkeit über den Bildschirm saust. **URIDIUM** wird ca. 34 Mark (Kass) und 48 Mark (Disc) kosten. (M.K.)

**Enterprise-Software** stark im Kommen: Nachdem der „Außenseiter-Computer“ endlich zu einer ernstzunehmenden Konkurrenz zu anderen 128KB-Rechnern geworden ist (Preis: ca. 750 Mark), sind nun – in der Graphic kaum zu überbietende Adventures, wie **Morden's Quest** und **Star Strike 3D** (ca. 30 Mark) erschienen! (M.K.)

**SPOOK** von **EIDERSOFT** ist ein weiteres Erzeugnis für den **QL**, das sich mit einer verbesserten Pac-Man-Version beschäftigt. So alt dieses Thema auch sein mag, **SPOOK** für den **QL** übertrifft sie alle! (M.K.)

Thema: **Spectrum 128K**: Seitdem der neue Spectrum in England seinen „Einstand“ gegeben hat, haben sich namhafte Software-Häuser auf die Produktion von Programmen „gestürzt“. Bis Redaktionsschluß waren folgende Produkte im Gespräch: **THE MAGUS** (Ocean IQ), **MUSIC BOX** (Melbourne House), **YIE AR KUNG-FU** (Imagine/Ocean), **KNIGHT TIME** (Mastertronic) und **RASPUTIN** (Firebird). Alle Spiele werden extra für den 128 Spectrum „aufgemotzt“. Desweiteren plant auch **U.S. Gold**, für den „Neuen“ zu arbeiten. Schon bald dürfte mit einer mehr als ausreichenden Software-Versorgung für den **Sinclair Spectrum 128K** zu rechnen sein! (M.K.)



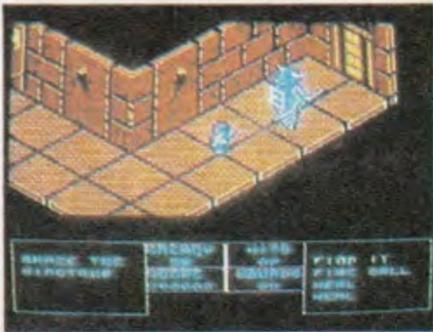




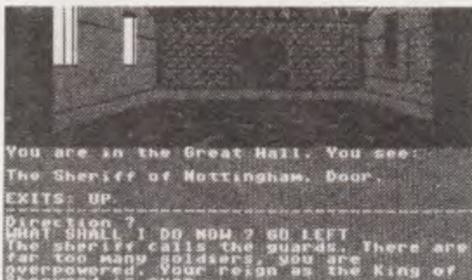
**Chiller** war 1985 eines der bestverkauften Spiele von **Mastertronic**. Nicht allein der Preis von nur 10 Mark, sondern auch die Spielidee und die gute Graphik trugen dazu bei, daß nun auch – neben der Spectrum-Version C-64-, Schneider- und MSX-Fassungen hervorragend verkauft werden. (M.K.)



Aufgepaßt, **Ultimate** – hier kommt **THE EDGE! ULTIMATE** hatte bislang eine Vormachtstellung für farbenfrohe, klare und „saubere“ 3D-Spiele. Man hatte sich – und man tut es immer noch – auf den Spectrum „eingeschossen“ (bis auf wenige Ausnahmen. Anm. d. Red.)! Nun also kommt **THE EDGE** mit in der Struktur ähnlicher Konzeption. **WIZARDRY** (Zauberei) für den Commodore 64 kann sich sehen lassen. Es geht um die Geschichte eines Zauberlehrlings, der in der Burg der Illusionen sein Handwerk erlernen soll. Gute Graphik, Spielwitz! (Manfred Kleimann)



**ROBIN OF SHERWOOD** ist wohl der Wegbereiter für eine „neue Generation“ des Adventure-Genres. **ADVENTURE INTERNATIONAL** hat mit seinem Team – Howarth, Woodroffe und Scott Adams – momentan das Beste in dieser Richtung auf Lager. Bravo! (Manfred Kleimann)



Daß **Mastertronic** nicht nur „billige“ – will sagen: kostengünstige – sondern auch teilweise brillante Action-Games erstellt, ist hinlänglich bekannt. Doch auch für die Adventure-Freunde hat Mastervision (Mastertronic) einiges zu bieten: der klassische Vorläufer von **The Quest for the Holy Grail** ist wohl **Journeys End**. Das Action-Adventure – für fast alle Systeme zu haben – entpuppt sich in den deutschsprachigen Ländern zu einem echten Hit. Preis: auch hier nur 10 Mark. (Manfred Kleimann)



In der **WORLD SERIES**-Reihe **BASKETBALL** und **BASEBALL** von der Firma **IMAGINE** tut sich was: Diese Super-Spiele sind jetzt auch für den C-64 und den Schneider zu haben. Man rechnet sich nach dem „Spectrum-Reißer“ auch Erfolg bei den anderen Systemen aus. (M.K.)

Der Comic-Bär **Rupert** ist auf dem Weg zur Party des Spielzeugfabrikanten, um seine Freunde, das Schwein und den Dachs zu treffen. Eine lustige Geschichte, die **QUICKSILVA** ins Leben gerufen hat. Für Commodore 64- und Spectrum-Fans ein interessantes Programm! Sein Name: **RUPERT AND THE TOYMAKER'S PARTY**. Der Nachfolger-Hit, **RUPERT AND THE ICE PALACE** ist auch auf dem besten Weg, ein Renner zu werden (siehe Bericht an anderer Stelle!). (Manfred Kleimann)

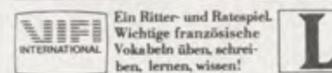


**HYPERSPORTS** verdient seinen Namen zurecht! **IMAGINE** hat ein Sport-Spiel geschaffen, das man als eines der besten, die es je gab, bezeichnen könnte. Nicht zu Unrecht steht dieses Programm schon seit langem ganz oben in den Hit-Listen. Man fühlt sich beim Spielen wie ein Michael Groß, Willie Banks, Eberhard Gienger oder ein Rolf Milser. Die Grafik beim Spectrum ist sehr gut, beim Schneider gut und beim C-64 ausgezeichnet. Imagine, 6 Central St, Manchester M2 5NS, England. Preise: Um die 25 Mark. (Manfred Kleimann)

**Langenscheidt Software**



**Französisch**

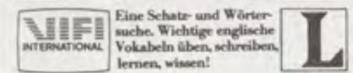


**Sturm auf die Burg!** Ein mitreißendes Ritter- und Ratespiel zum spielenden Erlernen der wichtigsten französischen Vokabeln des ersten Lernjahres. Gibt's auch noch für Englisch. Auf Diskette für Commodore C 64 DM 49,- incl. Begleitheft.

**Langenscheidt Software**



**Englisch**



**Sesam öffne dich!** Eine abenteuerliche Schatz- und Wörtersuche. Zum spielenden Erlernen der wichtigsten englischen Vokabeln des zweiten und dritten Lernjahres. Gibt's auch noch für Französisch. Auf Diskette für Commodore C 64 DM 49,- incl. Begleitheft.

**Langenscheidt-Software. So einfach.**

**Bestell-Coupon**

Einsenden an: Langenscheidt KG, Abt. Software, Neusser Straße 3, 8000 München 40.

Bitte senden Sie mir \_\_\_\_\_

zzgl. DM 3,- Versandkosten

- per Nachnahme
- Verrechnungsscheck liegt bei
- Lieferung gegen Vorrechnung

Adresse: \_\_\_\_\_





## ASM gibt hilfreiche Tips:

# „Software-Jagd in London“ – oder: Wie bestelle ich meine Spiele in England?

Von Manfred Kleimann

**E**ins ist klar, die Engländer sind uns anderen Europäern in puncto Software-Erstellung weit überlegen. Wen wundert's dann noch, wenn die besten und beliebtesten Spiele in England schon zwei Tage nach Erscheinungsdatum zu haben sind, während „unser-eins“ manchmal Monate auf die Ware warten muß. Immer mehr „Europäer“ nutzen den guten Service der Briten und bestellen direkt. Allein die Hemmschwelle der fremden Sprache, das unbegründete Mißtrauen und die angeblich langen Wartezeiten schrecken noch so manchen Software-Fan ab. Ich muß gestehen, ich habe schon sehr oft bei englischen Firmen bestellt und war stets gut bedient und zufrieden. In den meisten Fällen erwiesen sich die Briten auch nicht so kleinlich, wie man es leider oft bei deutschen Firmen zu spüren bekommt. Als ich ein Spiel – für 5,25 Pfund – bestellte, dieses aber schon lange nicht mehr vorrätig war, orderte ich kurzerhand ein anderes – das ca. 4 Mark teuer war (!) – und siehe da, es wurde mir zugestellt, ohne Mehrkosten. Das ist ein Service, den ich liebe. Im folgenden wird ein Beispiel gegeben, wie man Spiele bestellen kann oder sich Informationen einholt!

Woher bekommt man schnellstens die brandneue Software für seinen Computer? O.K., man kann ja ein bißchen warten, bis der gewünschte Titel auch in unsere Gefilden vordringt. Viele englische Software-Häuser haben bereits „Zweigstellen“ in Deutschland eröffnet – siehe Activision, Ariolasoft, Mastertronic oder der Großlieferant Rush Ware. Dennoch: Viele „kleine englische Software-Hersteller“ erhalten erst relativ spät – wenn überhaupt – eine Lizenz für den kontinentalen Markt. Der ASM-Redaktion ist aufgefallen, daß manche Rechner, wie der C-16/116, Atari, Enterprise oder auch der Spectrum (!), bei der Spieleauswahl nicht immer gleichrangig zu den Marktrennern „beliefert“ werden. Deshalb haben sich viele Software-Freaks entschlossen, in England selbst zu bestellen. Entweder über die Herstellerfirma direkt oder über die (teilweise erheblich) billigeren Einzelhändler, die ihre Software-Produkte in englischen Magazinen feilbieten. ASM möchte helfen, daß auch Sie direkt in England bestellen können. Manche „Freaks“ gehen sogar soweit, daß sie einen Kurzurlaub in London zum (Billig-) Kauf nutzen, wie das Beispiel des Thoams B. aus München zeigt, den ich im Herbst vergangenen Jahres begleiten durfte.

Thomas B. ist einer von denjenigen, die sich einen Traum erfüllt haben: Urlaub mit dem „Geschäftlichen“ zu verbinden. So setzte er seine Software-Hatz schon gegen 9 Uhr in der Früh an, bis er nachmittags seine erste Pause bei MC-Donald's einlegte. Und: gleich danach – Hamburger und Cola waren innerhalb von sieben Minuten verspeist – ging's dann weiter bis zu den entlegensten Seitenstraßen der Tottenhams Court Road.

Thomas: „Na, und? Wenn andere hier in London billig zu Antikem, Silber oder Modeartikeln kommen wollen, warum darf ich dann nicht die günstigste Soft-

ware für meinen Commodore besorgen?“ Natürlich „durfte“ er, der Thomas aus München! Doch; leider: Auch meine Beine versagten mir bei einem solch anstrengendem Trip durch die Metropole Britanniens.

Man kann die – relativ – billige Software auch einfacher ergattern. Am besten, man schaut mal in den englischen Magazinen nach (Anzeigen der Einzelhändler findet man zuhauf) oder man schreibt direkt an den Hersteller.

In dieser Ausgabe von ASM findet man bestimmt, was man für seinen Rechner „gut gebrauchen“ könnte. Deshalb hat sich die Redaktion entschlossen,



Von der Fleet Street aus ging die „Reise“ los. Der LONDON TRANSPORT-Bus war für uns das günstigste „Vehikel“.  
(Foto: Kleimann)

dem deutschsprachigen Leser eine große Hilfe zu geben, um in England direkt an die „heiße Ware“ zu kommen. (Ganz hinten im Heft finden Sie eine vorgefertigte Postkarte in engli-

scher Sprache, die Sie „nur noch“ auszufüllen brauchen. Bevor Sie dies aber tun, empfehle ich Ihnen, meine Übersetzung – falls Sie sie überhaupt benötigen – zu studieren:

I read about your games in the German Newspaper ASM. I am interested in this/these game(s). Please send me information concerning this software and about the price including p&p! With sincere regards  
Your



**Wörtlich:** Ich habe in der ASM über das/die Spiel(e) (Namen bitte einsetzen) gelesen. Ich interessiere mich für das/die Spiel(e). Bitte schicken Sie mir genaue Informationen über die angesprochene Software und über den exakten Preis einschließlich Porto.  
Mit freundlichen Grüßen  
Ihr (Bitte Namen einsetzen!)

Sie sehen also, es ist eigentlich ganz einfach, sich die nötigen Informationen einzuholen. Und, wenn die Antwort kommt, so findet sich bestimmt jemand, der den – höflichen – englischen Text für Sie übersetzen wird! (Nebenbei bemerkt: Es gibt bereits viele führende englische Software-Häuser, die auch einen deutschsprachigen Mitarbeiter in ihren Reihen haben! Also, ruhig auch mal einen Brief in Deutsch versuchen)

## Direkt bestellen bringt Vorteile!



Manfred Kleimann, Chefredakteur ASM, ist ein echter „London-Fan“! (Foto: P.M.)

Falls Sie aber die ASM gründlich gelesen haben, so kennen Sie die Preise ja bereits. Wenn

I heard about this/these game(s) in ASM. I enclose an Euro-Cheque payable only to \_\_\_\_\_  
Please rush me the programmes as quick as possible. Hope to hearing from you soon.  
With sincere regards  
Your \_\_\_\_\_

**Wörtlich:** Bitte senden Sie mir (Name(n) des/der Spiels/Spiele einsetzen). Ich habe in der ASM davon gehört. In der Anlage finden Sie einen Euro-Scheck (in der Höhe des Preises), der nur als Verrechnungs-Scheck an \_\_\_\_\_ (Namen der Firma einsetzen) auszahlbar ist. Bitte schicken Sie mir die Software in Windeseile. Ich hoffe, bald von Ihnen zu hören, und verbleibe mit freundlichem Gruß  
Ihr (Namen bitte einsetzen)



Thomas B. (rechts) bei seiner „Rundreise“ auf Software-Jagd in London. (Foto: Kleimann)

dies der Fall sein sollte, so können Sie auch direkt bestellen, indem Sie den oder die Namen des/der Programm(e)s nennen und einen Euro-Scheck – zur Verrechnung – beilegen. In der Regel sind die Briten – manche deutschen Firmen mögen mir verzeihen – wesentlich unbürokratischer und auch schneller und oftmals – nochmals, Verzeihung! – korrekter! Dies dürfte auch, oder gerade, an der englischen Mentalität liegen. Falls Sie also jetzt den „Mut“ haben zu bestellen, dann schreiben Sie bitte!

**Zur Zeit gilt folgender Kurs:  
1 Pfund (£1) = 3,45 DM**

So, nun haben Sie bereits das nötige Rüstzeug, um Ihren eigenen Einkauf in England zu tätigen. Aber: Noch etwas sollten Sie wissen: In der Regel dauert solch eine Bestellung/Informationseinholung etwa eine Woche bis zehn Tage (Postweg und Bearbeitung berechnen!). Ferner wird von den deutschen Banken und Sparkassen ein kleiner Gebühren-Betrag erhoben (nicht der Rede wert!). Diese sogenannten „Fremdgebühren“ werden nun einmal erhoben. Die Umrechnungstabelle – Stand 1. März 1986 – finden Sie nebenstehend!

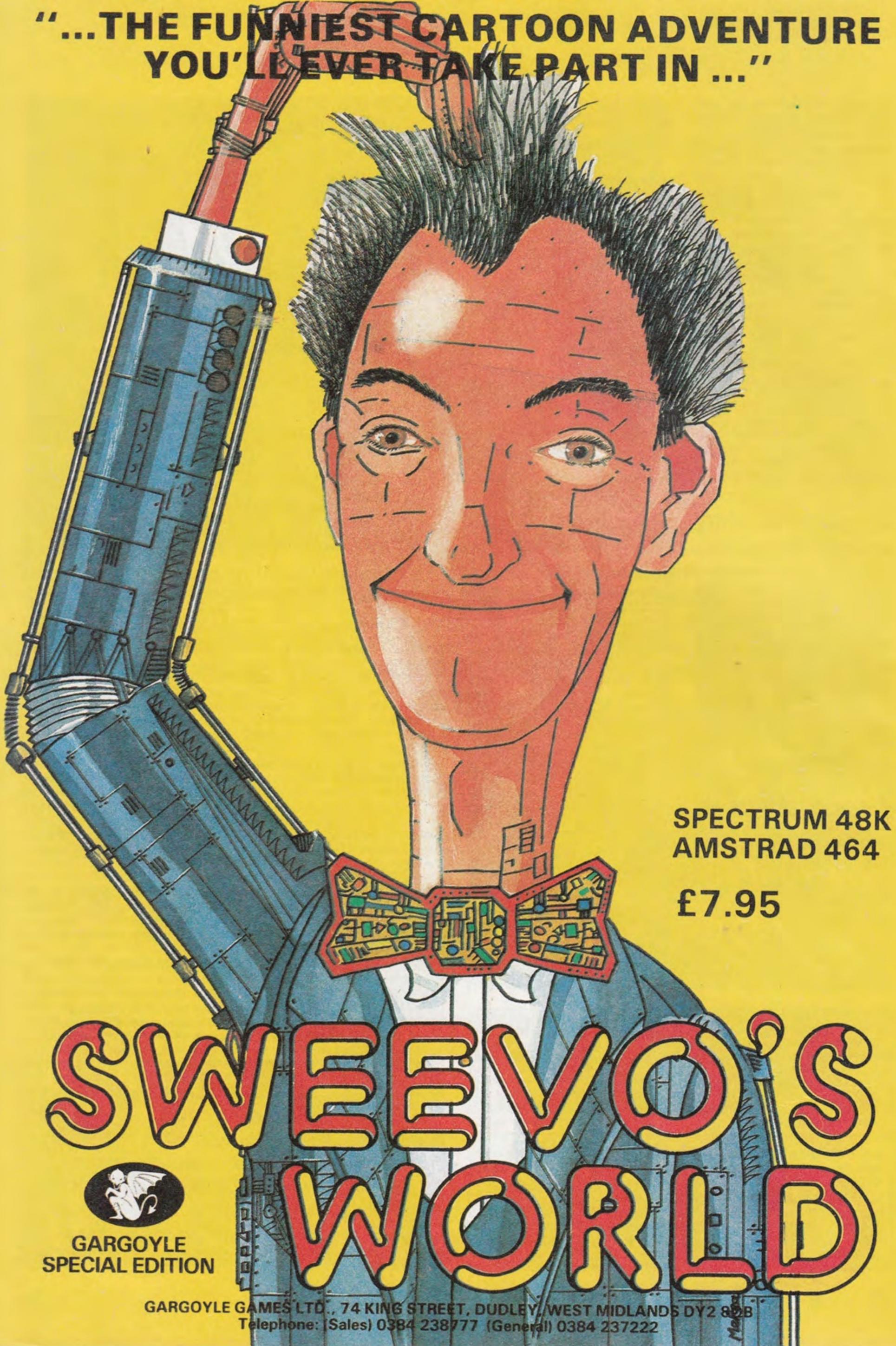
Desweiteren kann es vorkommen, daß eine englische Firma oder Einzelhändler schreibt: „Please add £1 per tape/disc.“ Zu Deutsch: Bitte rechnen Sie ein Pfund extra auf den Preis, wegen der Porto und Verpackungsgebühr. Dies kommt allerdings recht selten vor. Dennoch sollten Sie auf diesen Umstand hingewiesen werden. Und, was noch ganz wichtig ist: Frankieren Sie richtig! Eine Postkarte (siehe im hinteren Teil des Heftes!) kostet 80 Pfennige, während ein Brief 1 DM kostet.

So, jetzt müßten Sie eigentlich bestens vorbereitet sein, um die aktuelle Software selbst aus England zu bestellen. Zwei weitere Punkte möchte ich Ihnen noch ans Herz legen:

- 1) Vergessen Sie um Himmelswillen nicht, Ihren COMPUTERTYP anzugeben, und
- 2) Schreiben Sie im ZWEIFELSFALLE IN DEUTSCHER SPRACHE. Bedenken Sie jedoch immer, daß die Briten in puncto Bestellungen einen hervorragenden Ruf haben: Sie beißen und besch... nicht! Viel Spaß beim Durchwälzen der neuen AKTUELLEN SOFTWARE MARKT! Suchen Sie sich das geeignetste Programm heraus, und bestellen Sie es. Sie werden es nicht bereuen!

**Achtung: Viele unserer Inserate sind in englischer Sprache! Multiplizieren Sie also die Preise dort mit 3.45 DM. Wenn Sie England anrufen möchten, so wählen Sie die Vorwahl 0044 zuerst, dann die angegebene, allerdings ohne die „0“, die vor jeder Nummer steht!**

"...THE FUNNIEST CARTOON ADVENTURE  
YOU'LL EVER TAKE PART IN ..."



SPECTRUM 48K  
AMSTRAD 464

£7.95

# SWEEVVO'S WORLD



GARGOYLE  
SPECIAL EDITION

GARGOYLE GAMES LTD., 74 KING STREET, DUDLEY, WEST MIDLANDS DY2 8QB  
Telephone: (Sales) 0384 238777 (General) 0384 237222

# Großversuch in amerikanischen Vorschulen: Schreiben und Lesen lernen per Computer!?

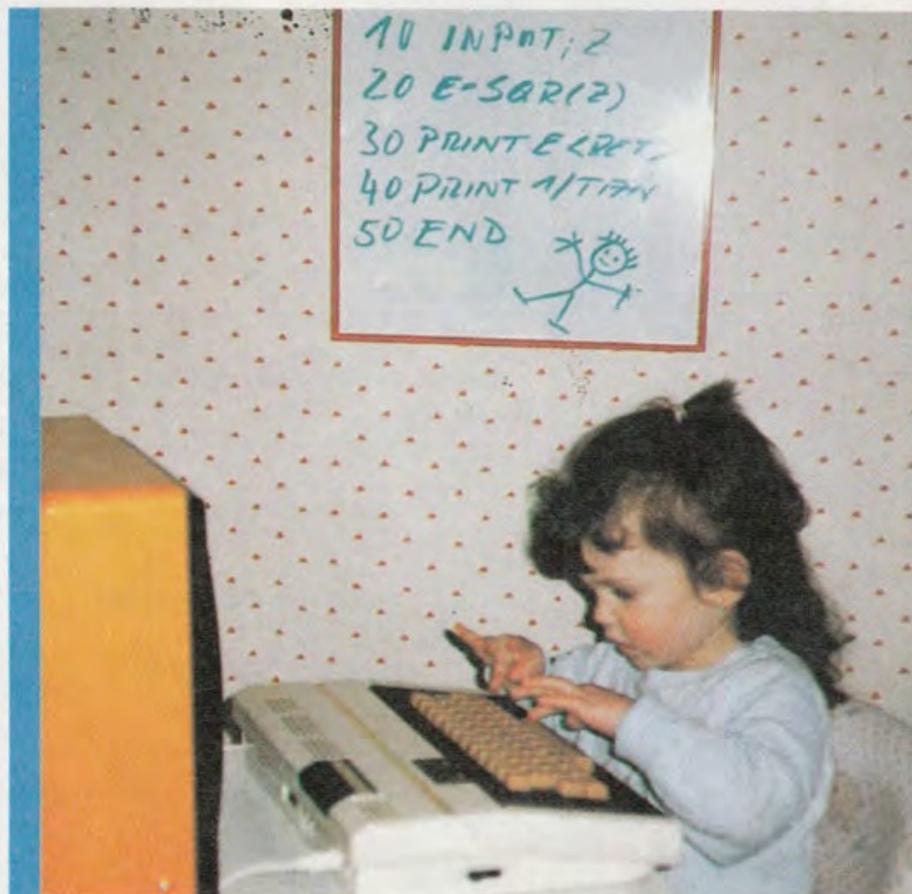
Von Bernd Zimmermann

Einmal mehr macht Amerika seinem Namen als dem „Land der unbegrenzten Möglichkeiten“ alle Ehre. Doch daß nicht alles Gold ist, was in dem Land der Superlativen glänzt, hat sich in der Vergangenheit schon oft genug unter Beweis gestellt. Nachdem der Vormarsch der Microprozessoren sich nicht mehr nur auf Wissenschaft und Industrie beschränkt, sondern inzwischen schon in nahezu allen Bereichen des täglichen Lebens spürbar wird, dringt der Computer nun auch in amerikanische Vorschulen vor.

Schon seit einigen Jahren läuft ein Großversuch, dessen Ziel es ist, vier- und fünfjährigen Kindern das Schreiben und Lesen per Computer zu lehren. Die Kleinen werden um den Bildschirm versammelt, und schon beginnt der Unterricht. Auf dem Monitor erscheint ein Bild, sagen wir: das Bild einer Katze (das kann natürlich auch etwas anderes sein, zum Beispiel ein (Versuchs-)Kaninchen; die Möglichkeiten sind ja tatsächlich unbegrenzt). Anschließend wird das Wort „Katze“ eingeblendet. Nun werden die Kinder aufgefordert, das Wort nachzusprechen. Fertig, das war's schon! Nächstes Bild, nächstes Wort, und so weiter und so fort. Hört sich doch gar nicht so übel an, oder?

Bei genauerem Hinsehen stellt sich dann aber doch die Frage: „Warum eigentlich müssen Vier- und Fünfjährige schon schreiben und lesen können?“ Und wenn man schon unbedingt so früh die Kleinen auf den „Ernst des Lebens“ vorbereiten muß, hat denn die gute alte Deutsch- (beziehungsweise Englisch-) Fibel wirklich schon ausgedient? Sicher, die Unterrichtsmethoden müssen auf einen modernen Stand gebracht, müssen ständig neu überarbeitet und damit verbessert werden. Aber ist das Lernen per Computer wirklich der richtige Weg? 2000 bis 5000 Vokabeln beherrschen die in den amerikanischen Vorschulen eingesetzten Rechner – das ist nicht allzu viel.

Bei einem „Durchschnitts-Pä-



Kleinkinder am Computer – sinnvolle Vorbereitung auf die spätere Ausbildung oder erschreckende Zukunftsperspektive?  
(Foto: Zimmermann)



Redakteur Bernd Zimmermann steht dem Einsatz von Computern in der Vorschule skeptisch gegenüber. (Foto: Kleimann)

dagogen“ darf man wohl davon ausgehen, daß sein Wortschatz um einiges höher liegt. Und überhaupt: Ist denn der Einsatz von Computern in Vorschulen wirklich das richtige Mittel im Kampf gegen die (auch in den USA sehr hohe) Lehrerarbeitslosigkeit? Und gleich noch eine Reihe weiterer Fragen tut sich auf: Ist der Umgang mit Computern für die Entwicklung des Kindes, für die Förderung des abstrakten Denkens von Vorteil oder nicht vielmehr hinderlich? Welche Möglichkeiten haben Eltern, die mit diesen Unterrichtsmethoden nicht einverstanden sind? Wie steht es mit eventuellen körperlichen Schäden für die Kinder? Gerade dieser Punkt führt zu einem Problem, über das sich die amerikanischen Wissenschaftler wohl nicht genügend Gedanken gemacht haben. Das Arbeiten am Computer kann – gerade für ein Kleinkind – schwere, teilweise irreparable Haltungsschäden verursachen. Hinzu kommt, daß die

vom Bildschirm ausgehende Strahlung bekanntermaßen zu folgenschweren Störungen führen kann. Dies dokumentierte unter anderem ein in schwedischen Labors durchgeführter Test. Dort haben Wissenschaftler Mäuse über einen längeren Zeitraum vor einen Computer-Monitor gesetzt. Bei einigen stellten sich schon nach relativ kurzer Zeit erhebliche Orientierungsschwierigkeiten ein; ein sehr hoher Prozentsatz von schwangeren Versuchstieren verlor gar die Leibesfrucht! Ob nun Mäuse oder Kinder – man möge es mir nachsehen, daß ich bei beiden nur eine Assoziation habe: Versuchskaninchen! Zurück nach Amerika: Der Versuch ist noch nicht abgeschlossen, konkrete Ergebnisse liegen noch nicht vor. Es bleibt also nur zu hoffen, daß man sich eines Besseren besinnt und die Möglichkeit prüft, ob man Kindern nicht auch mit den herkömmlichen Methoden das Schreiben und Lesen lehren kann!

# HOTLINE

## TOP 30 im März

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlicher zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Platzierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Platzierung	Letzte Platzierung	Spiel	System	Hersteller
1	2	Yie Ar Kung-Fu	Schneider/Spectrum/C-64/BBC	Imagine
2	4	Commando	Spectrum/C-64	Elite
3	1	Winter Games	Spectrum/C-64/Schneider	US Gold
4	3	Rambo	Spectrum/C-64	Ocean
5	-	Spy vs Spy II	C-64/Atari	Beyond
6	17	Hyper Sports	Spectrum/C-64/Schneider/MSX	Imagine
7	10	BMX Racers	Spectrum/C-64/C-16	Mastertronic
8	19	Rock Man	Spectrum/C-64/C-16/VC-20	Mastertronic
9	29	Tutti Frutti	Atari/C-16	Mastertronic
10	30	Koronis Rift	C-64/Atari	Activision
11	7	Way of the Exploding Fist	C-64/Schneider/Spectrum/BBC	Melbourne House
12	15	Now Games II	Spectrum/C-64	Virgin
13	8	Elite	Spectrum/C-64/BBC/Schneider	Firebird
14	6	Little Computer People	Commodore 64	Activision
15	12	Last V-8	Commodore 64/128	Mastertronic
16	16	Daley Thompson's Super Test	Spectrum/C-64/Schneider/BBC	Ocean
17	-	Saboteur	Spectrum	Durell
18	28	Robin of Sherwood	Spectrum/C-64/Atari/Schneider/BBC	Adventure International UK
19	-	Lord of the Rings	Spectrum/Schneider	Melbourne House
20	23	They sold a Million	Spectrum/C-64/Schneider	Hit Squad
21	-	Back to Skool	Spectrum/C-64	Microsphere
22	25	Monty on the run	Spectrum/C-64	Gremlin Graphics
23	13	Impossible Mission	Spectrum/C-64	US Gold
24	-	Robin of the Wood	BBC	Odin
25	-	International Karate	Spectrum/C-64/Schneider	System 3
26	-	Gunflight	Spectrum/Schneider	Ultimate
27	27	Mindshadow	Spectrum/Schneider/C-64	Activision
28	-	Hacker	Spectrum/Schneider/C-64	Activision
29	-	Nightshade	Spectrum/BBC	Ultimate
30	-	Fight Night	Commodore 64	US Gold

### Top Ten/C-64

1 Bouncer	Gremlin Graphics
2 Koronis Rift	Activision
3 Commando	Elite
4 Rambo	Ocean
5 Last V8	Mastertronic
6 Winter Games	US Gold
7 Kik Start	Mastertronic
8 Action Biker	Mastertronic
9 Little Computer People	Activision
10 Fight Night	US Gold



YIE AR KUNG-FU – ein Kampfspiel von Imagine

### Top Ten/Schneider

1 Formula Simulator	Mastertronic
2 Way of the Exploding Fist	Melbourne House
3 They sold a Million	Hit Squad
4 Yie Ar Kung-Fu	Imagine
5 Finders Keepers	Mastertronic
6 Hyper Sports	Imagine
7 Chiller	Mastertronic
8 Elite	Firebird
9 Tornado Low Level	Vortex
10 Grand Prix 3D	Software I

### Top Ten/Spectrum

1 Winter Games	US Gold
2 Southern Belle	Hewson Consultan
3 Souls of Darkon	Taskset
4 Tau Ceti	CRL
5 D.T.'s Super Test	Ocean
6 Yie Ar Kung-Fu	Imagine
7 Back to Skool	Microsphere
8 Saboteur	Durell
9 Elite	Firebird
10 Now Games II	Virgin



MINDSHADOW – ein Activision-Adventure

### Top Ten/Atari

1 Koronis Rift	Activision
2 Chop Suey	Engl. Software
3 Goonies	US Gold
4 Tutti Frutti	Mastertronic
5 Mercenary	Novagen
6 Spy vs Spy II	Beyond
7 King of the Ring	Gremlin Graphics
8 Smash Hits 4	Engl. Software
9 Chimera	Firebird
10 Robin of Sherwood	Adventure Int.

# TOP 10

Januar 1986

Titel	Datenträger
1 Kennedy Approach	Disk./Cass.
2 Goonies	Cass.
3 Rambo	Cass.
4 Perry Mason: The Case of the Mandarin Murder	▲ Disk.
5 Space Invasion	▲ Disk./Cass.
6 The Never Ending Story	Cass.
7 Nine Princes in Amber	▲ Disk.
8 Zorro	Cass.
9 Fourth Protocoll	Cass.
10 Donald Ducks Playground	Disk./Cass.

▲ Aufsteigende Tendenz

## Interessante Neuerscheinungen

New York City

Disk./Cass.

Ollies Follies

Disk./Cass.

Brew Biz

Disk./Cass.

Hier sehen Sie die  
Spiele-Bestseller und  
Neuerscheinungen von  
THORN EMI Computer Soft-  
ware alle auf einen Blick.  
Schauen Sie mal bei Ihrem  
Fachhändler vorbei.



THORN EMI  
Computer Software GmbH

Maarweg 231 - 233, 5000 Köln 30, Telefon 0221/4972071-73

User friendly

der ANWELDER  
MASSIV DER

# PROGRAMMIERER UND ANWENDER

Von Frank Brall

## Der Oldie unter den Textverarbeitungsprogrammen:

**Programm:** Wordstar, **System:** Betriebssystem CPM und MS-Dos, **Preis:** ca. 1.500,-, **Hersteller:** Micro Pro, Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.

Wordstar, der Bestseller unter den Textverarbeitungsprogrammen, ist mittlerweile zum Maßstab der Textverarbeitung überhaupt geworden. Trotz zahlreicher Konkurrenten konnte sich Wordstar bis in die heutige Zeit behaupten.

Obwohl der Name Wordstar wohl jedem Anwender bekannt ist, kennt nur ein kleiner Teil die wirklichen Möglichkeiten dieses Programmes. Wir versuchen, in diesem Bericht die Einsatzmöglichkeiten sowie die einzelnen Funktionen dem Interessierten etwas näher zu bringen.

Wordstar wurde von der Firma Micro Pro entwickelt und ist inzwischen weltweit über 1 million Mal im Einsatz.

**Das Programm hilft beim Schreiben von Angeboten, Anfragen und Rundschreiben, erledigt Schriftsätze und Leistungsverzeichnisse und ist ideal für Direktversand.**

Durch komfortable Menüfenster ist das Programm extrem bedienungsfreundlich, dies hält die Einarbeitungszeit sehr kurz. Ein Vorteil, der gerade im Kleinbetrieb geschätzt wird.

Ein ausführliches, in Deutsch geschriebenes Handbuch gibt Aufschluß über alle vorhandenen Funktionen.

Auch im privaten Bereich hat sich dieses Programm etabliert. Da heute sehr viele Homecomputer über CP/M betrieben werden können, ist auch Wordstar lauffähig. Hier wird es in erster Linie zum schnellen Erledigen der Korrespondenz verwendet. Viele Text- und Datenverarbeitungsprogramme sind kompatibel zu Wordstar. Das bedeutet, daß erarbeitete Texte (z.B. Serienbriefe) einfach ausgetauscht werden können.

digit werden, die in einem Büro laufend wiederholt werden müssen. Mit Wordstar lassen sich über 1000 Adressen speichern. Briefe, Schriftsätze, Textabschnitte, Tabellen und vieles mehr, einfach auf Diskette abspeichern. Diese können nach Bedarf wieder geladen, gemischt oder verändert werden. Damit kann ein Großteil der herkömmlichen Arbeit einfach auf Knopfdruck erledigt werden.

### Ein kleines Beispiel aus der Praxis:

richtigt wurden.

### Ein kurzer Blick ins Programm

Nachdem wir einiges über den Einsatz und die Möglichkeiten aufgezeigt haben, wollen wir uns einige Funktionen des Programmes näher anschauen.

#### Installation:

Das Programm wird wahlweise auf 5 1/4- oder 3-Zoll-Diskette geliefert. Vor dem ersten Start muß das Programm installiert werden. Dies bedeutet, es wird durch zahlreiche Menue's an den Computer sowie den Drucker angepaßt.

#### Funktionstasten:

Durch Betätigen der CTRL-Taste im Zusammenhang mit einer Standard-Taste können verschiedene Funktionen oder Menue's aufgerufen werden. Zusätzliche Funktionstasten sind überflüssig.

#### Trennungsvorschläge:

Wordstar hat eine eingebaute Trennungshilfe, ist ein Wort am Zeilenende zu lang, so hält das Programm an und wartet auf Ihren Trennungsvorschlag. Die auf diese Weise eingegebenen Trennstriche sind nur „bedingt“, d. h. sie werden nur gedruckt, wenn es erforderlich ist.

# WORDSTAR

### Was kann man mit Wordstar machen?

In erster Linie natürlich die Arbeit erleichtern. Besonders rationell können Arbeiten erle-

100 persönliche Briefe an 100 wichtige Kunden werden nur einmal getippt und dann 100mal mit persönlicher Anrede, ja sogar mit individuellen Einfügungen ausgedruckt. Fehler sind ausgeschlossen, da diese vorher am Schirm be-

Kein Text in Bearbeitung

STARTMENÜ

- |                         |                          |                      |
|-------------------------|--------------------------|----------------------|
| D Text-Datei bearbeiten | H Hilfsstufe wählen      | R Programm aufrufen  |
| N Programm-Datei bearb. | L Laufwerk wechseln      | M MailMerge aufrufen |
| O Datei kopieren        | F Verzeichnis raus (EIN) | S SpellStar aufrufen |
| Y Datei löschen         | E Datei umbenenn         | P Datei drucken      |
|                         |                          | X WordStar verlassen |

Inhaltsverz. von A:

WordStar ist ein bildschirmin-  
integriertes Textverarbeitungs-  
programm das speziell für Büro-  
technisches Personal entwi-





Kopieren stehenbleiben oder auch gelöscht werden (siehe nebenstehende Abbildung).

Ebenfalls eine leistungsfähige Möglichkeit ist das Verschieben von Spalten. Hier kann beispielsweise eine komplette Spalte einer Tabelle einfach nach links oder rechts verschoben werden.

### Steuerzeichen:

Durch bestimmte Steuerzeichen lassen sich einzelne Wörter oder Textabschnitte in Fettschrift hervorheben. Weitere Steuerzeichen erlauben Durchstreichen, Hochschrift, Unterstreichen und vieles mehr.

### Bildschirm orientiert:

Um einzelne Wörter oder Sätze einzufügen, braucht kein spezieller Befehl aktiviert zu werden. Man fährt einfach mit dem Cursor an die entsprechende Schreibstelle und gibt den einzufügenden Text ein. Platzmangel gibt es nicht, der nachfolgende Text wird automatisch nach rechts bzw. bei Zeilenende nach unten verschoben (siehe nebenstehende Abbildung).

### Suchen und ändern:

Wordstar verfügt über eine komfortable Suchroutine. Dadurch können einzelne Worte bzw. Textabschnitte in Sekunden aufgefunden und geändert werden. Ebenfalls können in Sekunden Wörter ausgetauscht werden. Durch diese Funktion können oft mehrere Stunden Arbeit eingespart werden.

Neue Funktionen:

Dateimanagement: WordStar ermöglicht neuerdings "Kopier" - und "Umbenennungs"-funktionen.

Vereinfachtes "Blättern": Die Auslösung eines kontinuierlichen Textabrollens vom Bildschirm erfordert nicht mehr drei, sondern nur noch zwei Tastenanschläge.

Druck von Mehrfachkopien: Diese Funktion ermöglicht den mehrfachen Ausdruck ein- und derselben Datei, ohne daß der Bediener dauernd neue Befehle einzugeben hat.

Programmausführung: Es ist jetzt möglich, ein Programm (z.B. ein Hilfsprogramm des Betriebssystems wie STAT) laufen zu lassen und danach automatisch wieder zu WordStar zurückzugehen. Ein Umschalten auf das Betriebssystem ist also nicht mehr notwendig.

MailMerge: MailMerge ist ein leistungsfähiges Werkzeug für die Dateimischung. Es kann eine Datei, die eine Liste von Namen und Adressen enthält, mit einer Briefftextdatei mischen, wobei das Programm die Daten immer dort einmischt, wo Variablen spezifiziert sind.

**„Beispiel vom Verschieben von Textblöcken“**

Neue Funktionen:

Dateimanagement: WordStar ermöglicht neuerdings "Kopier" - und "Umbenennungs"-funktionen.

Druck von Mehrfachkopien: Diese Funktion ermöglicht den mehrfachen Ausdruck ein- und derselben Datei, ohne daß der Bediener dauernd neue Befehle einzugeben hat.

Vereinfachtes "Blättern": Die Auslösung eines kontinuierlichen Textabrollens vom Bildschirm erfordert nicht mehr drei, sondern nur noch zwei Tastenanschläge.

Programmausführung: Es ist jetzt möglich, ein Prgramm (z.B. ein Hilfsprogramm des Betriebssystems wie STAT) laufen zu lassen und danach automatisch wieder zu WordStar zurückzugehen. Ein Umschalten auf das Betriebssystem ist also nicht mehr notwendig.

MailMerge: MailMerge ist ein leistungsfähiges Werkzeug für die Dateimischung. Es kann eine Datei, die eine Liste von Namen und Adressen enthält, mit einer Briefftextdatei mischen, wobei das Programm die Daten immer dort einmischt, wo Variablen spezifiziert sind.

```
A:TEST.TXT SEITE 1 Zeile 1 Spalte 01
ZEIGER: ^A=Wort links ^S=Zeichen links ^D=Zeichen rechts ^F=Wort rechts
        ^E=Zeile auf ^X=Zeile ab
ROLLEN: ^Z=Zeile auf ^W=Zeile ab ^C=Seite auf ^R=Seite ab
LOESCHEN: DEL=Zehn links ^G=Zehn rechts ^T=Wort rechts ^Y=ganze Zeile
BEFEHLE: ^V=Eingf. E/A ^I=Tab=Sprung RET=Paragraph Ende ^N=Leerzeile
        ^B=Formatieren ^U=Befehl Abbruch ^L=Suchen/tauschen wiederholen
HILFE: ^J=Liste der Informations-Kommandos mit Erklarungen
        ^Q ^K ^O ^P = Listen mit weiteren Kommandos
L-----R
Der schnelle braune sprang über den faulen Hund.
```

Wordstar verfügt über viele weitere Funktionen; ein Aufzählen und dokumentieren wäre an dieser Stelle fehl am Platz und würde auch den Rahmen unseres Magazines sprengen. Wir hoffen, mit diesem Bericht, aufgezeigt zu haben, was wirklich hinter dem Wort „WORDSTAR“ steckt.

```
A:TEST.TXT SEITE 1 Zeile 1 Spalte 01
ZEIGER: ^A=Wort links ^S=Zeichen links ^D=Zeichen rechts ^F=Wort rechts
        ^E=Zeile auf ^X=Zeile ab
ROLLEN: ^Z=Zeile auf ^W=Zeile ab ^C=Seite auf ^R=Seite ab
LOESCHEN: DEL=Zehn links ^G=Zchn rechts ^T=Wort rechts ^Y=ganze Zeile
BEFEHLE: ^V=Eingf. E/A ^I=Tab=Sprung RET=Paragraph Ende ^N=Leerzeile
        ^B=Formatieren ^U=Befehl Abbruch ^L=Suchen/tauschen wiederholen
HILFE: ^J=Liste der Informations-Kommandos mit Erklarungen
        ^Q ^K ^O ^P = Listen mit weiteren Kommandos
L-----R
Der schnelle braune Fuchs sprang über den faulen Hund.
```

Inzwischen gibt es ein neues, noch leistungsfähigeres Programm der Firma Micro Pro: „WORDSTAR 2000“. Wir werden in einer der nächsten Hefte noch näher darauf eingehen.



## WORDSTAR

### Bewertung:

**Positiv:** hervorragende Dokumentation, auf (fast) allen Systemen lauffähig!

**Negativ:** für Hobby-Programmierer kaum erschwinglich!



# WORDSTAR-Befehlsübersicht:

## Hilfsmenüs

- ^ J Menü für Erläuterungen
- ^ K Block-Bearbeitungsbefehle
- ^ O Format-Anweisungen
- ^ P Druck-Kommandos
- ^ Q Text-Bearbeitungsbefehle

## Steuerkommandos

- D Textdatei bearbeiten (Steuerzeichen mit Bit 7 = 1; vgl. N)
- E Dateinamen ändern (^ KE)
- F Disk-Inhaltsverzeichnis ein/aus (^ KF)
- H Hilfsstufe setzen (^ JH)
- L Laufwerk ändern
- M Mailmerge starten
- N Programmdatei bearbeiten (vgl. D; vermeidet Bit 7 = 1)
- O Datei kopieren (^ KO)
- P Datei ausdrucken (^ KP)
- R Anderes Programm laden
- S Spellstar starten
- X Sprung zum Betriebssystem (z. B. CP/M)
- Y Datei löschen (^ KJ)
- ^ KD Datei abspeichern, Bearbeitung beenden
- ^ KQ Bearbeitung der Datei abbrechen
- ^ KS Datei abspeichern
- ^ KX Datei abspeichern, Wordstar beenden
- ^ QQ Folgenden Befehl wiederholen
- ^ U Kommandoausführung abbrechen

## Cursor-Steuerung

- ^ A Cursor ein Wort nach links
- ^ C Zur nächsten Seite springen
- ^ D Ein Zeichen nach rechts
- ^ E Eine Zeile nach oben
- ^ F Ein Wort nach rechts
- ^ I Tabulator-Sprung nach rechts (TAB)
- ^ R Zur vorherigen Seite springen
- ^ S Ein Zeichen nach links
- ^ W Bildschirm eine Zeile nach unten rollen
- ^ X Eine Zeile nach unten
- ^ Z Schirm eine Zeile nach oben rollen
- ^ QB Cursor zum Blockanfang
- ^ QC Cursor zum Dateiende
- ^ QD Zum rechten Rand
- ^ QE Zum oberen Bildschirmrand
- ^ OF Zeichenfolge suchen (weiter mit ^ L)
- ^ QK Zum Blockende
- ^ QP Zur letzten Position
- ^ QR Zum Textbeginn
- ^ QS Zum linken Rand
- ^ QV Zum letzten Block
- ^ QW Bildschirm nach unten rollen
- ^ QX Zum unteren Bildschirmrand
- ^ QZ Bildschirm nach oben rollen
- ^ Q0...
- ^ Q9 Zur Marke 0... 9

## Editier-Kommandos

- ^ B Zeilen neu umbrechen (formatieren)
- ^ G Zeichen unter dem Cursor löschen
- ^ N Zeile einfügen
- ^ T Wort rechts vom Cursor löschen
- ^ V Insert-Modus ein/aus
- ^ Y Zeile löschen
- DEL Zeichen links vom Cursor löschen
- ^ QDEL Bis zum Zeilenanfang löschen
- ^ QA Zeichenfolge ersetzen (weiter mit ^ L)
- ^ QY Bis zum Zeilenende löschen

## Ausgabe-Formatierung

- ^ OC Zeile zentrieren (Formatmitte)
- ^ OD Anzeige der Druckbefehle
- ^ OE Soft-Return ein/aus (d.h. Zeilenenden nicht mit CR kennzeichnen)
- ^ OF Die momentane Zeile wird als Formatzeile definiert
- ^ OG Absatz einrücken
- ^ OH Trennvorschlag am Zeilenende ein-/ausschalten
- ^ OI Tabulator setzen
- ^ OJ Blocksatz ein-/ausschalten
- ^ OL Setzen des linken Randes
- ^ OP Seiten-Anzeige ein-/ausschalten

- ^ ON Tabulator-Position löschen
- ^ OR Setzen des rechten Randes
- ^ OS Zeilenabstand einstellen
- ^ OT Formatzeile ein-/ausschalten
- ^ OV Umschaltung zwischen festen und variablen Tabulatoren
- ^ OW Wortumbruch (autom. Trennung am Zeilenende) ein/aus
- ^ OX Rand freigeben (um über ihn hinausschreiben zu können)

## Kommandos für Textblöcke und Dateien

- ^ KB Markieren des Blockanfangs
- ^ KC Block kopieren
- ^ KE Umbenennen einer Datei
- ^ KH Blockmarkierung ein/aus
- ^ KK Markieren des Blockendes
- ^ KN Spaltenblock ein/aus
- ^ KO Kopieren einer Disk-Datei
- ^ KR Lesen eines Blocks (Textbausteine) von Diskette
- ^ KV Block verschieben
- ^ KW Block in Disk-Datei schreiben
- ^ KY Block löschen
- ^ K0...
- ^ K9 Marken 0... 9 ein/aus

## Steuerung des Druckers

- ^ PE, Q, R, W Vom Anwender definierbare Steuerzeichen
- ^ PA Zeichengröße einstellen
- ^ PB Fettdruck Anfang/Ende
- ^ PC Pause im Ausdruck
- ^ PD Doppeldruck Anfang/Ende
- ^ PF Pseudo-Leerzeichen
- ^ PG Pseudo-Delete-Zeichen (Rubout)
- ^ PH Zeichen überdrucken
- ^ PM Zeile überdrucken (oder ^ P Return)
- ^ PN Normale Zeichengröße
- ^ PO Leerzeichen
- ^ PS Unterstreichung Anfang/Ende
- ^ PT Hochzahl (Exponent)
- ^ PV Tiefzahl (Index) Anfang/Ende
- ^ PX Durchstreichen
- ^ PY Farbband-Umschaltung

## Punktcommandos (keine CTRL-Zeichen nötig)

- .BP Bidirektionaler Druck
- .CP Bedingter Seitenumbruch
- .CW Schreibschrift-Raster (normal: CW 12 = 10 Zeichen/Zoll)
- .FM Platz für Fußnote schaffen (Seiten-Nr./C)
- .FO Fußnote
- .HE Überschrift
- .HM Rand für Überschrift
- .IG Kommentar (wird nicht gedruckt; auch „..“ möglich)
- .LH Zeilenhöhe (je nach Drucker, normal: LH8 = 6 Zeilen/Zoll)
- .MB Unterer Rand
- .MT Oberer Rand
- .OP Seitennummer nicht drucken
- .PA Neue Seite
- .PC Spalte für Seitennummer
- .PL Papierlänge einstellen
- .PN Seitennummer
- .PO Druckspalte
- .SR Zeichen hoch- oder tiefstellen
- .UJ Proportionalschrift (nur mit geeigneten Druckern möglich)

## Mailmerge-Punktcommandos

- .AV Abfrage eines Variablenwerts
- .CS Schirm löschen/Meldung ausgeben
- .DM Meldung ausgeben
- .DF Datei als Daten-File deklarieren
- .FI Datei einfügen
- .IJ Blocksatz bei Eingabe
- .LM Linken Rand einstellen
- .LS Zeilenabstand einstellen
- .OJ Blocksatz bei Ausgabe
- .PF Druckzeilen-Formatierung
- .RM Rechter Rand
- .RP Wiederholung, bis alle Daten bearbeitet
- .RV Variablenwerte einlesen
- .SV Setzen einer Variablen

# Der Atari-STARTEXTER

**Programm:** Startexter, **System:** Atari, C-64, **Preis:** 64,-, **Hersteller:** Sybex Verlag, Vogel-sanger Weg 111, 4000 Düsseldorf 30.

Nach den starken Preissenkungen der Atari-Rechner kommt nun auch die Atari-Softwarewelt ins Rollen. Die ASM-Reaktion testete das neueste Produkt der Firma Sybex: Startexter.

Startexter ist ein sehr leistungsstarkes Textverarbeitungsprogramm, welches schon seit einiger Zeit, mit großem Erfolg, für den Commodore C-64 angeboten wird. Im Gegensatz zu den bisher üblichen Anwender-Preisen wird dieses Programm für den Sensationspreis von 64 DM angeboten. Dies dürfte Grund genug sein, zu überlegen, ob man nicht doch die alte Schreibmaschine in die Ecke stellt. Ein komplettes Textverarbeitungssystem (Programm, Computer, Diskettenstation) wäre durch die momentan niedrigen Verkaufspreise für unter 1000 DM erhältlich.

Startexter ist trotz Betriebssystemänderungen auf den Atari-Versionen 400/600/800 und dem neuen 130 XE lauffähig. Das Programm wird zusammen mit einem sogenannten Trainingsbuch geliefert. Das Buch ist sehr ausführlich geschrieben und stellt ein hervorragendes Einarbeitungswerk für Anfänger dar.

Da das Programm von einer deutschen Firma entwickelt wurde, sind alle Kommandos/Untermenues sowie alle Erläuterungen sehr leicht verständlich. Ebenfalls besitzt man die Möglichkeit, zwischen der deutschen und der amerikanischen Tastaturnorm zu wählen. In der deutschen Norm besitzt man alle Sonderzeichen (Umlaute) auf dem Drucker sowie auch auf dem Bildschirm.

Durch zahlreiche Untermenues läßt sich das Programm an fast alle Gegebenheiten anpassen. So können zum Beispiel die einzelnen Farben, der Zeichensatz sowie der Drucker speziell an die Gegebenheiten angepaßt werden.

Diese Anpassung geht sogar soweit, daß ein bislang nötiges, oft teures Druckerinterface ganz weggelassen werden kann. Das Programm ersetzt in diesem Fall das Interface durch eine Centronics-Schnittstelle am Joystickport.

Sie können damit fast alle handelsüblichen Drucker ohne Interface an den Computer anschließen. Alles, was Sie dazu benötigen, sind ein Centro-

nics-Stecker, zwei Joystick-Stecker, ein elfadriges Kabel und schließlich ein Lötkolben mit etwas Lötzinn. Der folgende Schaltplan demonstriert, wie Sie Ihren Drucker anschließen:

tion. Kommt man mit dem Text oder mit dem Cursor über die untere bzw. obere Bildschirmgrenze hinaus, so wird der Text blitzschnell gescrollt. Durch diese Methode können

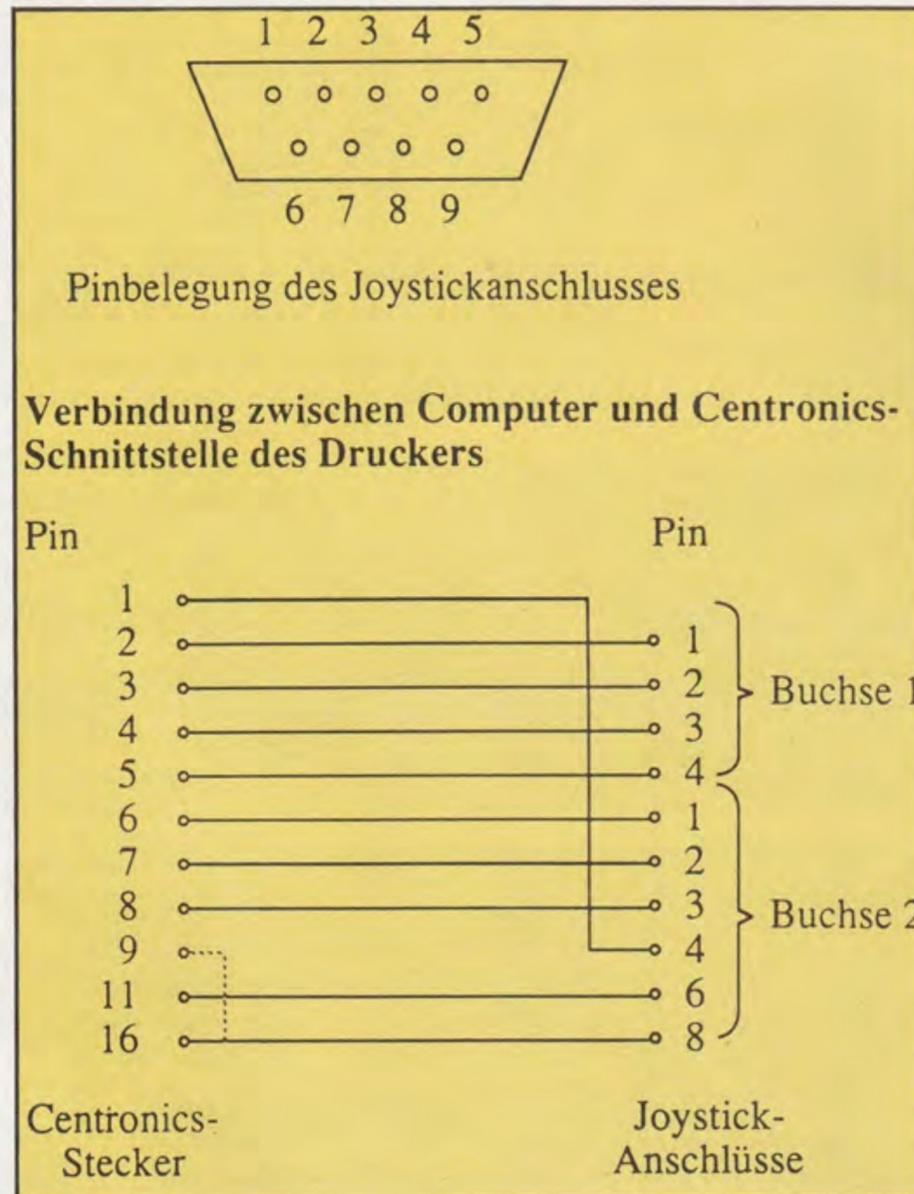
Programmes sind noch Wort-Wrapping, welches automatisch Wörter, welche den Rand überschreiten würden, in die nächste Zeile setzt. Dies ist ebenfalls abschaltbar und hilft in erster Linie, im 40-Zeichen-Modus die Übersicht zu behalten. Eine weitere Besonderheit ist, daß Texte auf dem Bildschirm mit 80 Zeichen pro Zeile ausgegeben werden können. Dadurch kann überprüft werden, ob alle Absätze später auf dem Papier harmonisch zueinander passen. Ebenfalls in dieser Preislage nicht allzu üblich ist die Möglichkeit der Trennungsvorschläge. In dieser Betriebsart schlägt der Computer dem Anwender vor, wo ein längeres Wort getrennt werden könnte. Leider benutzt die Methode keinen Algorithmus, welcher einzelne Silben mit berücksichtigt. Trotzdem hat sich diese Methode im Test als sehr brauchbar erwiesen, um den Flattersatz am rechten Blatt- rand in Grenzen zu halten.

Startexter wird mit mehreren Zeichensätzen geliefert, welche auf dem Bildschirm sowie auf dem Drucker ausgegeben werden. Dies ist dadurch möglich, daß Startexter die Texte im Grafikmodus an den Drucker übergibt.

Eine weitere nützliche Einrichtung des Programmes ist das Ausführen von Rechenoperationen sowie Basic-Befehlen im zu erarbeitenden Text. Diese Eigenschaft macht sich beim Schreiben von Rechnungen schnell bezahlt.

Beim Atari 130 XE wird der 64-K-Zusatzspeicher als Ram-Floppy betrieben, was zu erheblicher Geschwindigkeitssteigerung führt.

**Fazit:** Vergleicht man Leistungsfähigkeit und Ausstattung von Startexter mit anderen Produkten, so dürfte es derzeit wohl kaum einen Konkurrenten



Startexter verfügt über alle Funktionen eines modernen Textsystems. Die Grundfunktionen sind Editieren, Löschen und Kopieren von Textausschnitten. Alle diese Funktionen sind sehr leicht anzusprechen und sehr übersichtlich gestaltet. Beim Kopieren bzw. Löschen von bestimmten Textausschnitten werden diese durch Blinken gekennzeichnet, so daß versehentliches Löschen wichtiger Textausschnitte kaum vorkommen kann. Im Editiermodus hat man zahlreiche Möglichkeiten, ganze Sätze, einzelne Worte oder Buchstaben einzufügen, zu löschen oder zu überschreiben. Wie fast alle professionellen Textprogramme versucht auch Startexter, die Vierzig-Zeichen-Darstellung zu umgehen. Das Schreibfeld besteht aus 21 Zeilen und bis zu 80 Spalten. Der Bildschirm wird dabei horizontal verschoben. Ein kleines Fenster am oberen Bildschirmrand gibt jederzeit Aufschluß über die aktuelle Cursorposi-

schnell und einfach längere Texte geschrieben werden, ohne daß dabei die Übersichtlichkeit verlorengeht. Für den geübten Atari-Anwender besteht auch die Möglichkeit, auf den 40-Zeichen-Modus umzuschalten. In diesem Modus entsprechen 2 Bildschirmzeilen einer Druckerzeile. Einige spezielle Features des



geben, insbesondere wenn man den günstigen Preis von 64 DM betrachtet. Es war für uns ein wahres Vergnügen, den Text mit Hilfe des Programmes Starttext zu entwerfen. Im übrigen sei noch gesagt, daß die C-64-Version fast vollkommen mit der Atari-Version übereinstimmt, was dem Umsteiger sicherlich entgegenkommt.

Frank Brall

**Positiv:**

Günstiger Preis, gute Dokumentation, komfortable Kommandos, bedienungsfreundlich, Druckeranpassung sehr flexibel, eigene Zeichensätze möglich.

**Negativ:**

Cursor-Tasten müssen mit CTRL betätigt werden (Atari-Eigenschaft).



Ottfried Schmidt, Autor des Artikels und „Schneider-Spezialist“ des Tronic-Verlags. (Foto: Kleimann)

## Basic Compiler für den Schneider CPC 464

**Programm:** Basic-Compiler, **System:** CPC 464, **Preis:** 79,-, **Hersteller:** Computer-Team Joachim Günster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

Das Basic des CPC gehört ohne Zweifel zum schnellsten, das es derzeit auf dem Markt gibt, trotzdem ist die Geschwindigkeit für viele Anwendungen nicht ausreichend. Um diesem Mangel abzuweichen, wurden Basic-Compiler entwickelt. Ein Compiler übersetzt ein ursprünglich in Basic geschriebenes Programm direkt in die Maschinensprache des Prozessors und erreicht dadurch sehr hohe Ablaufgeschwindigkeiten.

Ich habe den Compiler von Software-Team getestet. Das Programm wurde mit einer 24seitigen Bedienungsanleitung in Taschenbuchformat geliefert.

Gleich zu Anfang des Tests konnte ich einige Besonderheiten feststellen:

Der Compiler verfügt über eine Fließkommaarithmetik. Die Befehle entsprechen nicht der normalen Syntax. Es ist jeweils nur ein Befehl pro Zeile möglich.

Beim Test fielen diese Besonderheiten natürlich auf. So wurden z. B. einige Befehle zusätzlich implementiert, andere hingegen wurden weggelassen. Es ist somit nicht möglich, ein bereits existierendes in Schneider-Basic geschriebenes Programm zu compilieren. Allerdings besteht die Möglichkeit, das Quell-Programm mit einem anderen als dem im Compiler enthaltenen Editor zu erstellen.

Die Umsetzung in Maschinensprache erfolgt in 5 Durchläu-

fen (passes) wobei man den Umsetzungsvorgang gut beobachten kann, da der Border nach jedem Pass die Farbe ändert und das erzeugte Maschinenprogramm im Bildspeicher abgelegt wird, was zu seltsamen Mustern auf dem Bildschirm führt.

Die Ausführungsgeschwindigkeit eines compilierten Programmes ist sehr hoch. Ein in der Bedienungsanleitung abgedrucktes Demo-Listing zeigte recht deutlich den Geschwindigkeitszuwachs.

Beim Test traten zu Anfang unzählige Syntax-Errors auf, was auf die unterschiedliche Syntax der Befehle und die etwas umständliche Handhabung der Variablen zurückzuführen war. Angenehm überrascht war ich von einigen der neu hinzugekommenen Befehle. So sind mit dem Compiler auch REPEAT-UNTIL-Schleifen möglich, die man eigentlich aus Sprachen wie PASCAL kennt.

**Fazit:** Mit dem COMPILER eröffnen sich dem Anwender neue Dimensionen der Programmierung.

Allerdings reicht der verfügbare Speicherplatz für längere Programme nicht aus, so daß der Compiler hauptsächlich für die Programmoptimierung genutzt werden wird.

Ottfried Schmidt

**Positiv:**

Verfügt über Fließkommaarithmetik, hohe Geschwindigkeit, strukturierte Programmierung möglich.

**Negativ:**

Befehle entsprechen nicht der normalen Syntax, pro Zeile nur ein Befehl, umständliche Variablenhandhabung.

## Dragon-Software: „Die Sekretärin“ im Test

**Programm:** Die Sekretärin, **System:** Dragon, **Preis:** 98,-, **Hersteller:** Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Andernach.

Das Programm „DIE SEKRETÄRIN“ ist von der Fa. HYPER-SOFT entwickelt und stellt ein Multi-User-Programm dar, d. h. es dient dazu, anfallende Routinearbeiten im Büro oder privat (z. B. Textverarbeitung mit Serienbriefherstellung, Rechnungswesen mit Inventur, Lagerverwaltung u. a.) zu erledigen.

Durch die Entwicklung dieses in Deutsch geschriebenen Programmes wurde ein Grundstein zur weitergehenden kommerziellen Ausnutzung des DRAGON-Systems gelegt.

Das Programm ist mit dem DRAGON 32 und 64, sowohl mit Diskettenlaufwerk als auch mit Ta-

pe-Recorder, zu benutzen. Es ist nahezu in Maschinencode geschrieben (6809E-Assembler, erstellt mit DREAM) und verspricht demzufolge eine sehr hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit.

Das Programm ist logisch aufgebaut, strukturiert programmiert und auf die Bedürfnisse des rechnerisch orientierten Users zugeschnitten. Alle Befehle, die zum Arbeiten mit dem Programm notwendig sind, wurden nach Art der Mnemonik-Technik programmiert. Dies bedeutet, daß der jeweilige Befehl in direktem Bezug zu dem Ausführungsmodus steht.

Unser Beispiel auf der nächsten Seite mag diese Tatsache verdeutlichen:

DOUBLE

SEKRETÄRIN

Die SEKRETÄRIN.

ERLEDIGT FÜR SIE:

- Briefkorrespondenz
- Rundschreiben

- Rechnungen/Kundenkartei
- Lagerhaltung ....u.a.

- der Befehl - LO - bedeutet Löschen
- der Befehl - SO - bedeutet Sortieren
- der Befehl - DR - bedeutet Drucken usw.

Hierbei wird klar, daß das Programm die beiden Anfangsbuchstaben des deutschen Wortes benutzt, das die Tätigkeit beschreibt, die auszuführen ist. Ist der zweite Buchstabe schon definiert (z. B. bei den Befehlen DB-definiere Breite des Druckrandes- und DK-definiere Klingelzeichen, bzw. bell), so hat der Programmierer ein logisches anderes Zeichen gewählt, das die gewünschte Funktion deutlich beschreibt. Die in der mitgelieferten deutschen Anleitung näher beschriebenen Befehle lassen sich auch in einem Programm innerhalb des Programmes zusammenfassen, um komplexe Arbeitsschritte schneller ablaufen zu lassen.

Die Druckeroutine ist für den Original DRAGON-Matrixdrucker (Spirit 80, Epson-kompatibel) für das DRAGON-System konzipiert. Das Programm ist mit einem komfortablen Screen-Editor ausgestattet, d. h. man kann mit dem Cursor über den Bildschirm fahren und an beliebigen Positionen Fehler korrigieren. Der Cursor läßt sich mit den Pfeiltasten steuern. Um den Bildschirm zu scrollen, steuert man den Cursor an das Zeilen-, bzw. Bildschirmende und hält die betreffende Pfeiltaste einfach fest (AUTO-Repeat-Funktion); jetzt scrollt der Bildschirm entweder 80 Zeichen nach rechts, bzw. 249 Zeilen nach unten. Die Bildschirmaufteilung ist eine weitere Besonderheit des Programmes.

a) 80 Zeichen in einer Zeile (entspricht der Druckbreite)  
 b) 249 Zeilen (jede Zeile ist nummeriert, so daß der Benutzer immer genaue Informationen über den Umfang des Datensatzes hat. Die erste Zeile ist immer die Titelzeile, in der auch Tabulatoren gesetzt werden können.

### Die Funktionen:

- Disk-/Kassettenrecorderbetrieb
- deutsche Beschreibung
- gesamte Befehle in deutscher Sprache
- Rechenfunktionen
- vertikales und horizontales Scrolling
- 80 Zeichen pro Zeile bei 249 Zeilen

- Formeinstellung für Randbegrenzung
- Formausdruck (links-rechtsbündig)
- Blockoperationen
- Befehlszusammenfassungen
- Kontrollstrukturen (Bedingung, Schleife)
- Rundschreibefunktion
- Tabulatorfunktion (horizontal-vertikal)
- Zeilennumerierung
- Sicherungsfunktion für eingegebene Daten
- Bildschirmeditor
- Auto-Repeat-Funktion auf allen Tasten
- außergewöhnlich hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit
- Automatisches Sortieren nach Buchstaben oder Zahlen
- Suchen nach Begriffen, Ausdrucken
- Ersetzen von Wörtern durch andere im gesamten Programm
- deutsche Fehlermeldung (syntaktische und semantische Analyse)
- Rechnungs- und Inventurroutinen
- Tauschen von Zeilen und Zeilenblöcken untereinander
- Vervielfältigen von gleichen Wörtern oder Zahlenwerten nach Belieben
- definierbare Warteschleifen und anderes.

### Bedienung:

Durch die im allgemeinen Computergebrauch unübliche Benutzung der deutschen Sprache ist dem User in unseren Landen ein großes Maß an Komfort zuteilgeworden, das diejenigen wohl zu schätzen wissen, die sich bislang mit englischsprachigen Programmen herumschlagen mußten. Mir ist bislang noch kein derartiges Programm bekannt, das die genannten Vorzüge der „SEKRETÄRIN“ bietet und zudem noch in Deutsch geschrieben ist. Weiterhin kann ich behaupten, daß durch die einfache Wahl der Auswahlkriterien im Programm die Anwendung sehr leicht ist und auch dem unbedarften User nach kurzer Eingewöhnungszeit das problemlose Umgehen mit der „SEKRETÄRIN“ ermöglicht.

- Positiv:** Umfangreicher Befehlssatz, Discetten- und Kassettenbetrieb möglich.
- Negativ:** Leider nur für Dragon!

# SPRINT BASIC: Compiler im Test

**Programm:** Sprint Basic Compiler, **System:** Dragon, **Preis:** 59,-, **Hersteller:** Oasis, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach.

Ein Basic Compiler ist sicher nichts Besonderes. Doch wer hat geglaubt, daß es auch einen für den schon totgeglaubten Dragon 32 gibt? Seit einiger Zeit bietet die Firma Oasis den Compiler „SPRINT“ für den Superpreis von nur 59 DM an. Was leistet nun dieses Compilersystem, und für welchen Anwender ist es geeignet?

für den Compiler wurde das bekannte Spiel TIC-TAC-TOE in einer 3D-Version mitgeliefert. Warum gerade ein Strategiespiel zur Demonstration eines Compilers mitgeliefert wurde, ist uns bis heute nicht klar, sagt es doch über den eigentlichen Vorteil kompilierter Programme, die Geschwindigkeit, so gut wie gar nichts aus. Sicher wäre ein Spielprogramm mit Animations-Effekten wesentlich besser gewesen. Als gut sind jedoch die Gestaltung sowie die Grafik des Demos zu bezeichnen, zeigt es doch, daß der Compiler nicht



Unsere Programmierabteilung versuchte, diese Fragen zu beantworten, als Sie den Compiler näher unter die Lupe nahm. Die erste Überraschung erlebten wir beim Auspacken der Compilerbeschreibung. Diese ist vollständig in Deutsch geschrieben, was wohl bei dem heutigen Softwaremarkt nicht selbstverständlich ist. Neben der ausführlichen Compiler-Dokumentation besteht das Programmpaket aus der Compiler- und einer Demo-Kassette.

### Tic Tac Toe als Demo

Als Demonstrationsprogramm

nur für Anwenderprogramme zu gebrauchen ist.

### Neues Basic

Nachdem wir einige Seiten der Dokumentation studiert hatten, machten wir eine tolle Feststellung: Wir hatten keinen Basic-sondern einen Oasis-Basic-Compiler vor uns.

Nun, das hört sich schlimmer an, als es eigentlich ist, denn Oasis-Basic ist mit Dragon-Basic kompatibel! Dies hat den Vorteil, daß Programme mit Hilfe des eingebauten Interpreters geschrieben und auch getestet werden können.

Ist ein Programm erstellt, so



kann dieses relativ leicht auf den Oasis-Basic-Standard umgeschrieben werden.

## OASIS-BASIC

Nachdem wir etwas weiter in der Dokumentation des Compilers blättern, stellen wir fest, daß es offenbar mehrere Oasis-Basic-Versionen im Handel gibt. Wir waren der glückliche Besitzer der Version 1.1, welches die neueste Ausführung darstellt. Zu dieser Version liegt auch eine weitere Dokumentation bei, welche jedoch leider in Englisch geschrieben wurde. Dieser Beschreibung entnehmen wir, daß der Compiler nur Integerzahlen (ganze Zahlen) verarbeiten kann. Damit dürfte der Anwenderkreis des Compilers wesentlich kleiner werden. Kalkulations- und Programme der höheren Mathematik sind also nicht zu compilieren.

Ebenfalls weist Oasis-Basic in der Syntax und Handhabung vieler Dragon-Programme Unterschiede auf. Dies ist dadurch zu erklären, daß ursprünglich viele Dragon-Be-

fehle nur oder auch für reale Zahlen gedacht waren und dies jetzt nicht mehr möglich ist. Für den Grafik- und Spieleprogrammierer sei gesagt, daß alle Grafikbefehle in Oasis-Basic enthalten sind. Auch im Bereich der Stringverarbeitung sind Änderungen vorgenommen worden. So waren beispielsweise in Dragon-Basic Strings mit bis zu 254 Zeichen zu belegen. In Oasis-Basic werden immer nur 32 Zeichen für einen String reserviert. Durch einen neuen Befehl lassen sich für Strings jedoch auch mehrere Zeichen reservieren. Die Methode mit dem Reservieren besitzt den Vorteil, daß sich so der Speicher optimal ausnutzen läßt.

## Handhabung des Compilers

Nachdem alle Hürden überwunden wurden und ein Programm in Oasis-Basic geschrieben ist, wird dieses als ASCII-File auf Kassette geschrieben. Als ersten Test können Sie auch die Basic-Vari-

te der Demokassette benutzen. Nun wird der Compiler eingeladen und gestartet. Dieser liest nun automatisch Zeile für Zeile des Basic-Programmes von der Kassette und setzt sie in Maschinensprache um. Man kann dabei wählen, ob das Listing auf Schirm oder Drucker ausgegeben werden soll.

In der Praxis hat sich diese Methode sehr sicher gezeigt, lediglich die Wartezeiten bei längeren Programmen wirkten etwas störend.

## Geschwindigkeit des Compilers

Unser 30zeiliges Testprogramm wurde in wenigen Sekunden eingelesen und kompiliert.

Bei unseren Testprogrammen ergab sich gegenüber von Basic-Programmen eine Geschwindigkeitssteigerung zwischen 2- und 10mal. Da diese Geschwindigkeit für einige Anwendungen immer noch nicht ausreicht, bietet der Compiler die Möglichkeit, eigene Maschinenroutinen in kompilierte

Programme mit einzubinden.

**Fazit:** Trotz einiger kleiner Schwächen des Compilersystems ist dieses für den etwas erfahrenen Basic-Programmierer sehr gut geeignet, um zu schnelleren Programmen zu gelangen.

Etwas nachteilig sind die Wartezeiten beim Compilieren, dies liegt jedoch daran, daß das System für den Kassettenbenutzer konstruiert wurde.

Abschließend sei gesagt, daß wir für einen Preis von ca. 59 DM mehr bekommen haben, als wir erwarten konnten.

Frank Brall

### Positiv:

Hervorragende Dokumentation, günstiger Preis, einfache Handhabung.

### Nachteil:

Umwandlung in Oasis-Basic nötig, längere Wartezeiten beim Compilieren längerer Programme.

## Das professionelle Malprogramm für den Schneider CPC und den Commodore C 64.

# Profi Painter

**Programm:** Profi Painter, **System:** Schneider, C-64, **Preis:** 99,- (Disk), **Hersteller:** Data Becker, Merowingerstr. 32, 4000 Düsseldorf.

Obwohl es schon eine ganze Reihe leistungsfähiger Zeichenprogramme auf dem Markt gibt, bietet die Firma Data Becker seit wenigen Wochen ihr neuestes Werk „PROFI PAINTER“ an.

Nachdem wir einige Stunden mit dem Programm gearbeitet hatten, mußten wir wirklich sagen, daß sich Profi Painter positiv von den üblichen Malprogrammen abhebt. Dem Autor Olaf Siegel ist es gelungen, die Vorzüge und Vielseitigkeit der berühmten Programme GEM-DRAW und MAC-PAINT in Profi Painter zu vereinigen. Wie bei den berühmten Vorbildern wurde die Menüwahl durch eine Art „Pull-Down-Menue“ erleichtert. Genau wie beim Apple-Macintosh oder bei GEM findet man bei Profi Painter eine Kopfleiste mit einigen Menü-Stichworten. Man fährt mit dem Cursor auf den gewünschten Begriff, 'klickt' an, und schon rollt das zugehörige Menü wie

ein Rollo vom oberen Bildschirmrand nach unten. Da der CPC und C-64 keine Maus besitzen, wurde deren Funktion von einem Joystick übernommen. Nach einer kleinen Eingewöhnungszeit läßt sich der Joystick genauso leicht bedienen wie die viel gerühmte Maus.

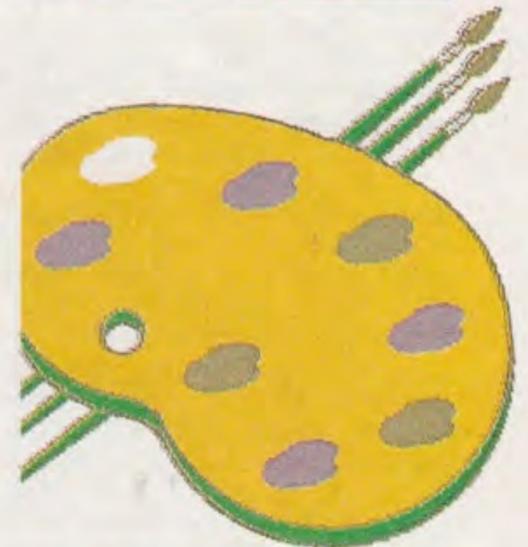
## Unterschiedliche Versionen

Da sich Hardware-bedingt die beiden Versionen etwas unterscheiden, gehen wir zunächst etwas näher auf die C-64-Version ein.

Nach dem Starten des Programmes erscheint ein ansprechend gestalteter Bildschirm mit einem Rahmen, der die ganze Zeit in dieser Form sichtbar bleibt. In der schon erwähnten Kopfzeile findet man Begriffe wie INFO, FILE, EDIT, FONT und OPTION. An der linken Rahmenseite befinden sich 16 Symbolfelder, mit denen die Pinselarten eingestellt werden können. Auf der gegenüberliegenden rechten Rahmenseite

können verschiedene Zeichenmuster angewählt werden. Die leistungsfähigsten Funktionen befinden sich auf der unteren Randleiste. Hier stehen Werkzeuge wie Bleistifte, Pinsel, Sprühdose, ein Tuscheglas, ein Radiergummi, aber auch eine Linie, sowie einige geometrische Figuren (Ellipse, Rechteck, Dreieck, Raute) zur Verfügung. Das Anwählen aller Funktionen geschieht ähnlich wie beim 520 ST durch Anfahren des entsprechenden Feldes mit dem Joystick-gesteuerten, pfeilförmigen Cursor und einem Druck auf den Feuerknopf des Joysticks.

Je nach der ausgewählten Funktion lassen sich nun Kreise, Ellipsen oder eine andere geometrische Figur zeichnen, ausfüllen, verschieben, kopieren oder schraffieren. Alle Funktionen können über Joystick bedient werden und werden blitzschnell ausgeführt. Besonders interessant ist auch die Spraydose. Diese Funktion verteilt ein angewähltes Muster analog zu der wirklichen Sprühdose, also in der Mitte satt und an den Rändern mit Streuung. Dieser Grafik-Effekt ist jedoch nicht ganz leicht zu beherrschen und bedarf einiger Gewöhnung.



Die Schneider-Version beherrscht noch einige Features mehr als die Commodore-Version. Die gleichen Funktionen, die man auf dem Commodore monochrom erlebt, beherrscht der CP-Profi Painter in Farbe. Und zwar mit ungeheuer vielen Varianten. Insgesamt stehen sieben Farbmenues zur Verfügung: eine aktuelle Zeichenfarbe aus einer Palette von vier Tönen, eine von 27 möglichen Hintergrundfarben und alle denkbaren Kombinationen für die zweifarbigen Muster. Neben der möglichen Farbvielfalt bringt die Schneider-Version ein gewaltiges Plus an Geschwindigkeit. Die Autoren haben hier wirklich alles rausge-

holt, was auf dem Schneider möglich ist.

**Fazit:** Ich glaube, der Firma Data Becker sowie den Autoren dieses Werkes ist nur zu gratulieren. Wir haben in dieser Vorstellung nur einen kleinen Teil der Grafikmöglichkeiten aufgezeigt, welche jedoch die Leistungsfähigkeit dieses Programmes beweisen. Allein die GEM-ähnliche Benutzeroberfläche dieses Programmes versetzt den Anwender in Erstaunen. Was bislang dem 16-Bit-Rechner vorbehalten war, wird damit erstmals dem Homecomputerbesitzer zugänglich gemacht, und das zu einem Preis von 99 DM! **Frank Brall**

**Positiv:**

Hohe Geschwindigkeit, zahlreiche Funktionen, mehrere Schriftarten möglich.

**Negativ:**

Öfteres Nachladen erforderlich, nur für Epson-Drucker brauchbar.

### Befehlsübersicht Profi Painter

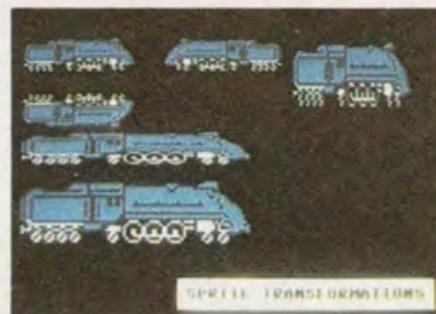
64er	CPC	Bedeutung
Markierungsrahmen	Auswahlviereck	Bildausschnitt zur weiteren Bearbeitung markieren
-	Lasso	Beliebiger Gegenstand aus dem Bild wird verschoben
Scroll	Scroll	Verschieben des Arbeitsfensters über der gesamten Zeichenfläche
Text	Tex	Einfügen von Text in Grafik (mehrere Schriften und Stile)
Tuscheglas	Farbeimer	Ausfüllen einer Fläche mit einem gewählten Muster
Sprühdose	Sprühdose	Verteilen des gewählten Musters (wie beim Graffiti)
Pinsel	Pinsel	Malen (verschiedene Pinseldicken und -formen)
Bleistift	Bleistift	Freihandzeichnen (mit verschiedenen Strickstärken)
Radiergummi	Radiergummi	Löschen beliebiger Bildbereiche
Lineal	Lineal	Exakte Linien ziehen
Rechteck	Rechteck	in beliebiger Größe, leer und ausgefüllt
Ellipse	Rechteck mit abgerundeten Ecken	
Raute	Kreis	zum Ausfüllen von Flächen
Dreieck	Polygon	
Muster	Muster	

# LASER BASIC + LASER BASIC

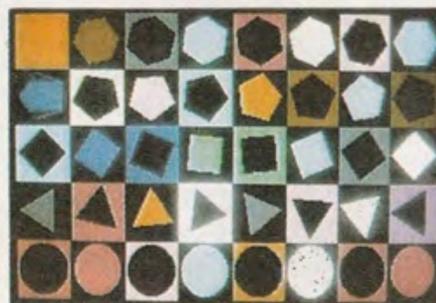
**Programm:** Laser Basic, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** 74,- (Disk), 56,- (Kass.), **Hersteller:** Oasis Software, **Vertrieb:** Ocean, Ocean House, 6. Centralstreet, Manchester M2 5NS, England.

Ein neues Zeitalter der Games-Programmierung hat begonnen. Nach den Erfolgen der Programme „White Lightning“ bringt die Firma Oasis (Vertrieb Ocean) einen neuen „Game-Writer“ auf den Markt, welcher die Programmierung eines Arcade-Spieles stark erleichtert. Im Gegensatz zu dem Programm „White Lightning“, welches auf der Basis eines Forth Compilers aufbaute, gestattet Laser Basic die Verwendung von über 250 neuen Basic-Befehlen, die speziell auf die Programmierung von Spielen zugeschnitten sind.

Damit soll erstmalig dem Basic-Programmierer die Möglichkeit geschaffen werden, leistungsfähigere und grafisch ansprechende Spiele zu entwickeln.



Im Gegensatz zu Spielen, welche mit White Lightning entwickelt wurden, ist es nicht möglich, ablauffähige LASER-BASIC-Programme zu veröffentlichen oder zu verkaufen, da diese Programme immer den Interpreter zum Ablauf benötigen. Ein Kopieren des Interpreters ist aus sicher verständlichen Gründen untersagt.



Um diesen Nachteil wieder aufzuheben, entwickelte die Firma Oasis einen LASER-Compiler, welcher Laser-Basic sowie Standard-Basic direkt in Maschinencode übersetzt. Nach den Aussagen des Herstellers sind compilierte Programme frei von allen Rechten und können somit Verlagen oder Softwarehäusern angeboten werden. Selbst die Firma Oasis erklärt sich bereit, ein so entwickeltes Super-Spiel in ihr Angebot aufzunehmen.

Auch mit dem Vorgänger „White Lightning“ wurden schon sehr leistungsstarke Programme entwickelt, so leistungsstark, daß einige sogar in Software-Listen der Firmen Mastertronic und Alligata wiederzufinden sind. Laser Basic basiert auf den gleichen Grundlagen wie White Lightning, wobei die einzelnen Befehle bzw. Routinen sehr ähnlich aufgebaut sind. Die LASER-Befehle lassen sich in 4 Gruppen unterteilen:

Grafik  
Sound/Musik  
Toolkit (Hilfsfunktionen)  
Strukturiertes Basic

Interessant sind neben leistungsstarken Spritebefehlen auch die aus Pascal bekannten strukturierten Befehle, wie:

IF THEN ELSE  
CIF CELSE CEND  
REPEAT-UNTIL  
ABELS



## Compiler



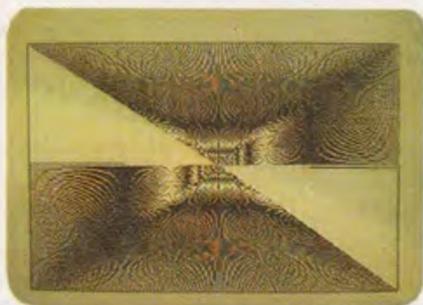
WHILE-WEND  
EXIT  
CASSE-OF-CASEND  
PROCEDUREN  
VARIABLE PARAMETER  
ARRAYS als PARAMETER  
MULTIPLE LINE FUNCTION

Bei den Toolkit-Funktionen handelt es sich im Wesentlichen um die schon aus anderen Erweiterungen bekannten Befehle, wie:



RENUMBER  
 AUTO  
 OLD  
 DIRECTORY  
 DOPPEL PEEK und POKE

Bei der C-64-Version wird zusätzlich noch die Möglichkeit geschaffen, auch Hexzahlen als Parameter zu verwenden. Die einzelnen Soundbefehle der CPC- und C-64-Version unterscheiden sich sehr stark voneinander. Grundsätzlich sind Befehle implementiert, um Musikstücke per Interrupt abzuspielen und Geräusche jeder Art zu erzeugen. Der Spectrum mußte aus sicher verständlichen Gründen ganz auf zusätzliche Soundbefehle verzichten. Der Sprite- und Grafikbehandlung wurden die meisten Befehle gewidmet. Wer einmal das mitgelieferte BASIC-DEMO gesehen hat, wird nicht für möglich halten, was alles auf seinem Bildschirm geschieht. Hier wird der Bildschirm gescrollt, Sprites jeder Größe bewegt, Monster mehr- und einfarbig rasen umher, Grafikwindows in



mehreren Bildschirmenebenen und vieles mehr faszinieren jeden Programmierer. Würde man nicht genau, daß ein Basic-Programm abläuft, so würde man es nicht glauben. Erreicht wird diese Geschwindigkeit durch die gezielte Ausnutzung des Systeminterruptes. Befehle, welche Musik spielen oder Sprites bewegen, werden ausschließlich durch den Interrupt bedient und halten somit nicht den Basic-Ablauf auf. Sogar der Benutzer hat die Möglichkeit, durch einige Befehle eine Art Multi-Tasking Betrieb aufzubauen, wobei bestimmte Basic-Unterprogramme zu bestimmten Zeiten angesprungen werden. Dadurch können mehrere Programmti-

le gleichzeitig abgearbeitet werden. Alles in allem sei gesagt, daß durch Laser-Basic die Fähigkeiten des Computers wirklich bis ins kleinste Detail ausgenutzt werden können. Interessant ist ebenfalls, daß die Firma Oasis nicht wie sonst zuerst die Spectrum-Version entwickelte, sondern mit dem Schneider CPC begann und dann die Spectrum-Fassung nachlieferte. Obwohl dem Schneider nun endlich die Möglichkeit gegeben wurde, Sprites (wirkliche Shapes) zu verwenden, kann man doch sagen, daß die C-64-Version mit über 255 neuen Befehlen noch etwas leistungsstärker ist. Unter anderem ist die C-64-Version mit einem schnelleren Kassettenhandling ausgestattet. Auch fertig entwickelte und compi-



lierte Programme können im Turboformat abgespeichert werden. Laser Basic wird mit einem umfassenden Handbuch geliefert, was bei einer solchen leistungsstarken Basic-Erweiterung wohl nötig ist. Ich glaube, daß White Lightning hier einen würdigen Nachfolger gefunden hat. **Frank Brall**

### Die Bewertung:

#### Positiv:

Grafikmöglichkeiten hervorragend, enorme Geschwindigkeit, viele Anwendungsmöglichkeiten.

#### Negativ:

Zur kommerziellen Nutzung ist Compiler erforderlich.

# ROBCOM TURBO 50

**Programm:** Robcom Turbo 50, **System:** Steckmodul für C-64, **Preis:** 159,-, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest.

Turbo 50 ist eine Art Toolkit-Modul für den Commodore C-64. Neben den üblichen Toolkit-Befehlen stehen dem Programmierer eine ganze Menge weiterer Programmierwerkzeuge zur Verfügung. Wir haben uns die einzelnen Funktionen etwas näher angeschaut: Turbo 50 wird zusammen mit einer englischen sowie einer deutschen Dokumentation geliefert. Das Programm selbst befindet sich auf einem kleinen Modul, welches in den Expansions-Port des C-64 eingesteckt wird. Sobald der Rechner eingeschaltet wird, meldet sich das Modul mit dem Copyright-Vermerk der Firma Robcom. Durch geschicktes Banking-Switch wird erreicht, daß kein Basic-Speicher verloren geht. Lediglich der Speicherbereich von \$c000 bis \$cfff geht für den Anwender verloren.

Bei der Programmierung hat sich ein RESET-Knopf am Modul als sehr nützlich erwiesen. Zwar werden damit die Basic-Pointer verstellt, so daß ein Pro-

gramm scheinbar verloren geht. Gibt man jedoch den Befehl OLD ein, so ist das gelöschte Programm wieder vorhanden und kann weiter bearbeitet werden. Durch diese Technik kann ein bislang übliches Abstürzen von Programmen kaum noch passieren, es versteht sich von selbst, daß auch Maschinenprogramme

erhalten bleiben.

### Das Basic-Toolkit

Der Befehlsatz des Basic-Toolkit enthält mehr oder weniger die üblichen Standard-Toolkit-Funktionen. Die folgende Tabelle zeigt eine Übersicht aller eingebauten Kommandos:

### ROBCOM KOMMANDOS

TOOLKIT:	AUTO	DEC	DEL	FIND
	HELP	HEX	KEY	OLD
	PLIST	QUIT	RENUM	REP
	RESET	SET	SHOW	TRACE
	DUMP (nicht verfügbar beim Modul TURBO 50)			
DISK:	DLOAD	DMERGE	DSAVE	DVERIFY
	FLOPPY	.(Punkt)	/	.(Aufwärtspeil)
CASSETTE:	PUT	PUT *	GET	COMP
	MERGE			
COPY:	COPY	RECOP	DEV	
DRUCKER:	CENT	COLUMN		
	(nicht verfügbar bei den Modulen TRUBO 20 und 30)			
MONITOR:	ASSEMBLER	BREAKPOINT	COMPARE	DISASSEMBLER
	EDITOR	FILL	GO	HUNT
	INTERROGATE	JUMP	LOAD	MEMORY
	MEMTOP	NEWLOCATOR	ORIGIN	PRINTER
	QUICKTRACE	REGISTER	SAVE	TRANSFER
	VIDEO	WALK	EXIT	ZIP
	+	-	\$	%
	.	?	#	>

Wir haben uns die einzelnen Befehle näher angeschaut und eine Liste mit der entsprechenden Aufgabe des Befehles erarbeitet:

### Standard-Toolkit-Funktionen sind:

**AUTO** Automatisches Ausgeben von Zeilennummern.  
**DEL** Delete zum Löschen von ganzen Zeilenbereichen.  
**FIND** Suchen von bestimmten Befehlen bzw. Textauschnitten.  
**HELP** Setzt bei einem aufgetretenen Fehler den Cursor an die Fehlerstelle.  
**OLD** Wiederholen von gelöschten Programmen (Reset/New).  
**RENUM** Neunumerieren von Basic-Programmen.  
**DUMP** Auflistung aller verwendeten Variablen.  
**QUIT** Schaltet Modul ab.  
**TRACE** Schrittweises Abarbeiten von Basic-Programmzeilen.

### Weniger bekannte Toolkit-Befehle:

**PLIST** Seitenweises Umblättern von Basic-Listings.



**SET** Bildschirmfarben wählen.  
**SHOW** Auflistung aller Basic-Befehle.  
**DEC** Umwandlung von Hex nach Dezimalzahl.  
**HEX** Umwandlung von Dezimal- nach Hexzahl.  
**KEY** Funktionstasten ein- bzw. ausschalten.  
**REP** Tastenwiederholung für alle Tasten ein.  
**RESET** Ein Systemreset wird durchgeführt.

Damit wären wir am Ende der Toolkit-Kommandos. Diese haben uns weniger imponiert, da die einzelnen Funktionen fast alle in den bekannten und schon sehr verbreiteten Basic-Erweiterungen eingebaut sind. Lediglich die Tatsache, daß das Einladen entfällt, dürfte für den Anwender wohl kaum ein Grund sein, dafür das teurere Modul zuzulegen. Etwas interessanter, jedoch nichts besonderes, sind die folgenden Kassettenbefehle:

**PUT** Speichert Programme 10mal schneller auf Kassetten ab.  
**GET** Lädt Programme, welche mit Put abgespeichert wurden, wieder in den Speicher.  
**COMP** Verify für die schnell abgespeicherten Programme.  
**MERGE** Programme, welche mit PUT abgespeichert wurden, können verbunden werden.

Neben den TURBO-Kassettenoperationen stehen für den Floppy-Anwender noch einige Befehle zur Verfügung:

**DLOAD** Ladebefehl mit 5facher Geschwindigkeit.  
**DMERGE** Verbinden von mehreren Disketten-Files.  
**(Pfeil nach oben)** Directory auf dem Schirm ausgeben.  
**.(Punkt)** Floppy Fehlermeldung auf Schirm ausgeben.  
**/** Absolut an ursprüngliche Speicheradresse laden.  
**Floppy** Ändert die Geräteadresse der angeschlossenen Floppy auf 9 um.  
**COPY** Kopieren von Kasette/Diskette nach Kasette/Diskette. Wählbar Normal- oder Turbo-Format.  
**DEV** Zum Abspeichern von mehrteiligen Programmen.  
**RECOPY** Sicherheitscopy des soeben kopierten Programmes.

## Funktionstasten

ROBCOM belegt die Funktionstasten des C-64 mit häufig verwendeten Funktionen. Durch Tastendruck sind folgende Funktionen abrufbar:

f1 - COPY" ",2,2	kopiert von Kasette nach Kasette
f2 - COPY" ",2,8	kopiert von Kasette nach Diskette
f3 - DLOAD	lädt von Diskette
f4 - GET	lädt von Kasette
f6 - HELP	zeigt Fehler
f7 - QUIT + RUN	schaltet TURBOTool aus und startet das Programm
f8 - RUN	

## Tonkopfeinstellung durch Software

Eine sehr brauchbare Einrichtung des Turbo-Moduls ist die Möglichkeit, mit Hilfe des Befehles GET den Tonkopf der Datensette einzustellen. Wir haben diese Möglichkeit mehrfach getestet und haben die Erfahrung gemacht, daß die Einstellarbeiten mit Hilfe einer einwandfreien Original-Kasette relativ brauchbar möglich sind. Eine ganz genaue Justierung ist jedoch nur mit einem Oszilloskop möglich gewesen.

## Drucker am User-Port

Besitzer eines Standard-Druckers mit Centronic-Schnittstelle besitzen durch dieses Buch die Möglichkeit, ihren Drucker am User-Port anzuschließen. Dadurch entfällt das bislang teure Drucker-Interface. Durch den Befehl CENT werden alle Druckerausgaben auf den User-Port umgeleitet, so daß ein Umschreiben bereits vorhandener Programme nicht notwendig ist.

## Komfortabler Maschinensprachemonitor

Neben den Toolkit-Funktionen ist ein vollständiger Maschinensprachemonitor im Modul untergebracht. Dieser belegt 4 KBytes RAM und kann durch den Befehl in jeden beliebigen Speicherbereich gelegt wer-

den. Durch diese Vorrichtung ist es möglich, Maschinenprogramme jeden Speicherbereiches unter die Lupe zu nehmen. Ist der Monitor durch MON aktiviert worden, so stehen folgende Befehle zur Verfügung:

**MEMTOR** Basic-Speicherobergrenze verlegen.  
**A** Assemblieren: Befehle können als Mnemonics eingegeben werden.  
**B** Breakpoint setzen.  
**C** Speicherbereiche vergleichen.  
**D** Disassemblieren von Speicherbereichen. Diese Auslistung kann editiert werden.  
**E** Editieren im Bildschirmcode.  
**F** Bestimmten Speicherbereich auffüllen.  
**G** Maschinenprogramm aufrufen.  
**H** Bytefolge suchen und ersetzen.  
**I** Speicherbereich in ASCII auslisten.  
**J** Sprung in Maschinenunterprogramm.  
**L** Laden von Programmen.  
**M** Speicher als Hex-Dump ausgeben.  
**N** Umrechnen von verschobenen Maschinenprogrammen.  
**P** Printerausgabe.  
**Q** Schrittweises Abarbeiten von Maschinenprogrammen.  
**R** Registerinhalte ausgeben.

**S** Abspeichern eines Programmes.  
**T** Verschieben von Speicherbereichen.  
**V** Text in Code wandeln.  
**W** Maschinenprogramme im Einzelschritt abarbeiten.  
**X** Zurück nach Basic springen.  
**Z** Adresstabellen umrechnen.  
**+/-\$/!./#/?** Erlaubte Funktionen innerhalb des Monitors.

### Fazit:

Turbo 50 ist eine Sammlung vieler kleiner Utilities, welche schon sehr weit verbreitet sind. Auch die Listing des eingebauten Monitors ist für viele Assembler-Programmierer nichts Besonderes mehr. Sicher, es ist von Vorteil, wenn wir Toolkit-Funktionen und Monitor sofort nach dem Einschalten im Speicher haben, aber ist das den Preis, welcher zwischen 99 und 159 DM liegt, wert?

Frank Brall

### Positiv:

Einladen entfällt (Modul), nützliche Hilfsfunktionen, eingebauter Monitor, schnelleres Kassetten- u. Diskettenverfahren.

### Negativ:

Relativ teuer, keine programmierbaren Befehle für Grafik oder Sound.



Turbo 50: Neben dem Modul ist eine ausführliche Anleitung in deutscher und englischer Sprache beigelegt.  
 (Foto: Frank Brall)



# HA(A)RMONIE PER COMPUTER

oder: Ist Computereinsatz im Friseurhandwerk sinnvoll

Von Bernd Zimmermann

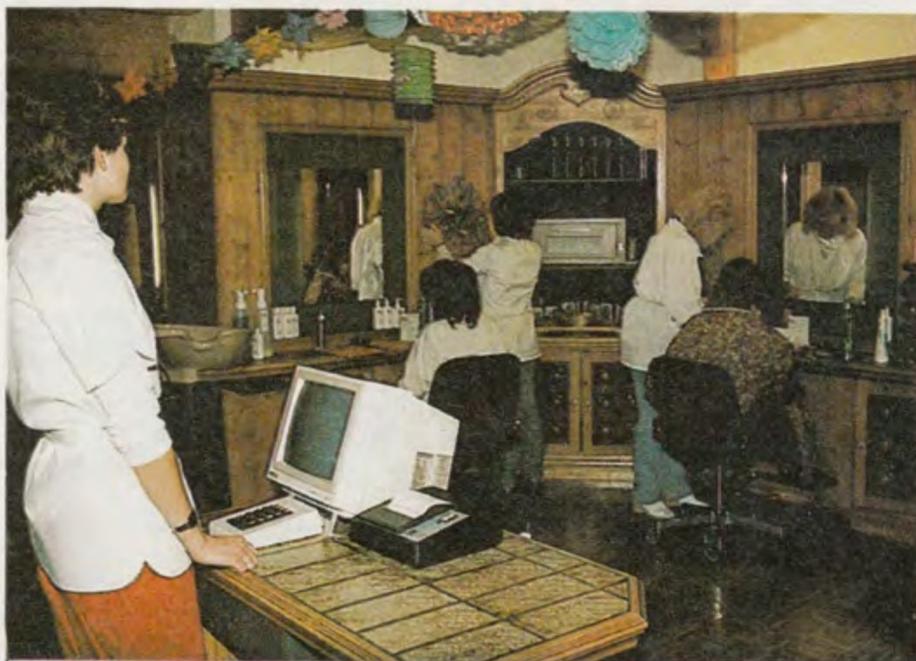
ASM stellt unter der Rubrik „Do it yourself“ Anwenderprogramme vor, die zur Erleichterung verschiedenster Arbeitsabläufe von (Hobby-)Programmierern erstellt wurden. Wer selbst ein solches Programm entwickelt hat, setze sich mit uns in Verbindung. Wir werden über Ihre Ideen zur Vereinfachung von Arbeit, Haushaltsführung, Hobby etc. berichten und Ihnen auf Wunsch beim Verkauf Ihres Programmes behilflich sein. Anfragen und Zuschriften richten Sie bitte an: TRONIC-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege.

Wir haben uns diesmal mit \*FRIDAT\* befaßt, einem Programm, das ein Ruhpoldinger Friseurmeister mit großem Erfolg in seinem Salon einsetzt. Zielsetzung bei der Erstellung des Programmes war, mit möglichst geringem Aufwand umfangrei-

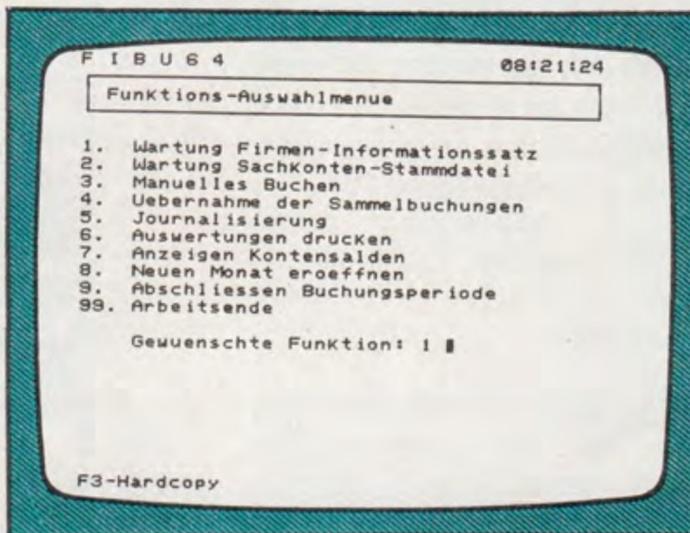
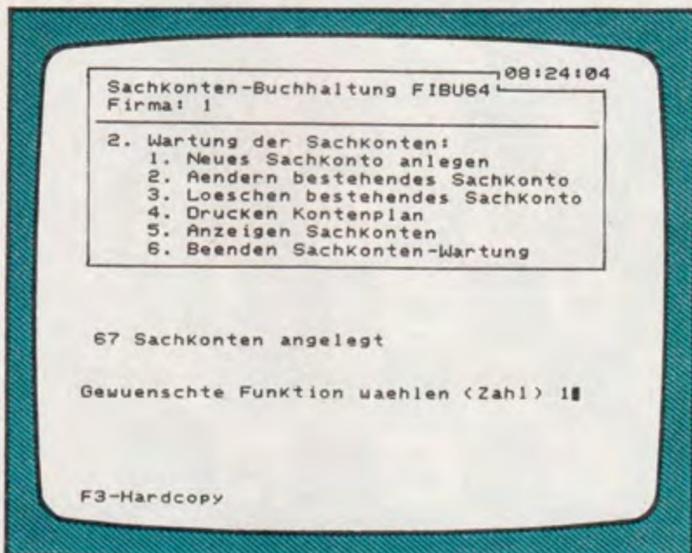
Aufwand entgegenzuwirken, erreicht, ja sogar über-

treffen. \*FRIDAT\* basiert auf den von Dipl.-Kfm. Dieter Schneider entwickelten Kennzahlen. Das bedeutet für den wirtschaftlich denkenden Saloninhaber: zu-

## ★ FRIDAT



Unser Foto zeigt die praktische Anwendung des Programmes \*FRIDAT\* in einem Ruhpoldinger Friseursalon. Mit Leistungsstatistik, Inventur- und Registrierkasse seien nur drei von insgesamt 29 verschiedenen Einsatzmöglichkeiten genannt. (Foto: oh)



che Daten zu erhalten, um mit deren Hilfe Organisation und Planung des Unternehmens zu vereinfachen. Mit \*FRIDAT\* wurde das Vorhaben, dem bei den üblichen anfallenden Verwaltungsarbeiten hohen manuellen

verlässige Daten durch 29 Listen. Das Computersystem \*FRIDAT\* besteht aus Computer, Datenspeicher, Bildschirm, großem Drucker, schnellem Kassendrucker und folgenden Program-

men: Registrierkasse, Auswertung, Lohn/Grafik, Hauptprogramm, Initialisierung, Summierung und Kassenzettel.

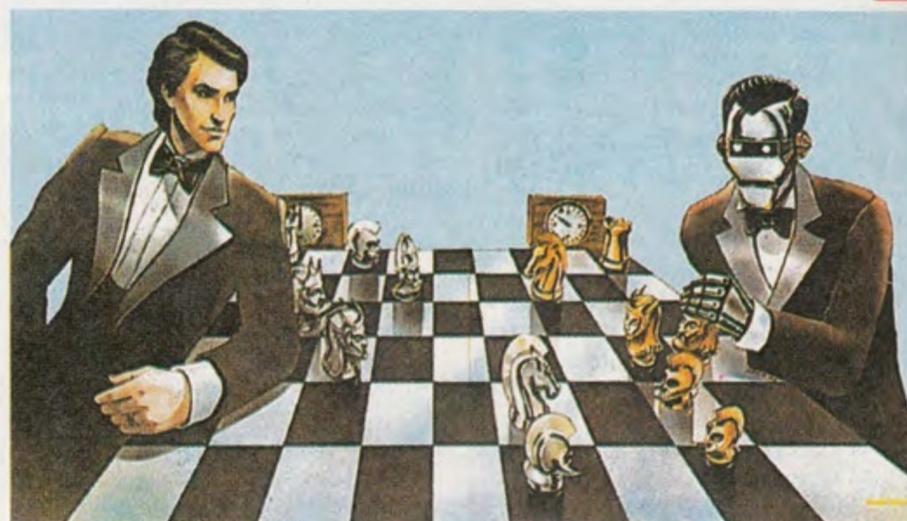
Geeignet ist \*FRIDAT\* für Salons mit bis zu 50 Mitar-

beitern; es übernimmt 29 verschiedene Dienstleistungen à sieben Preisen und gibt Übersicht über 500 Verkaufs- und 100 Kabinettartikel. Seine Kapazität ist erweiterbar. Weitere Funktionen von \*FRIDAT\* in Stichworten: Leistungsstatistik, Lohnlisten, Inventur, Errechnung des Pro-Kopf-Behandlungsfaktors etc. Darüber hinaus übernimmt das Programm die Adressverwaltung, erledigt die Buchhaltung, schreibt Werbepriefe und vieles mehr. \*FRIDAT\* ist preiswert zu beziehen über: Ruhpoldinger Frisierstube, G. Linder, Hauptstr. 43, Tel.: 086 63/15 44, 8222 Ruhpolding.

# SCHACHLEHRE



**Läßt so manchen  
ZUM ZUG KOMMEN!**



## Können Sie Schach spielen?

Von  
**Frank Brall**

*Sollten Sie diese Frage mit JA beantworten, so blättern Sie einfach weiter. Ansonsten finden Sie in diesem Bericht vielleicht einen kleinen Einstieg in die faszinierende Welt des Schachspielens.*

*Ich möchte Ihnen mit diesem kleinen Einstieg beweisen, daß das Vorurteil, „Schach sei ein schwieriges Spiel“, nicht zutreffend ist. Die Regeln des Schachspieles sind so leicht, daß es eigentlich nicht schwieriger ist als „Mühle“ oder sogar das bekannte „Mensch ärgere Dich nicht“. Wer jedoch Spaß an dem Spiel gefunden hat, der wird sich noch intensiver damit beschäftigen und versuchen, durch verbesserte Strategie den Gegner zu bezwingen. Wer sich wirklich intensiv mit Schach befassen möchte, dem sei am Ende dieses Textes einige weiterführende Literatur empfohlen. Wir wollen uns jedoch in diesem Text nur mit den grundlegenden Regeln und dem Aufbau des Schachspiels beschäftigen.*

### Aufbau des Spielfeldes

Das Schachbrett wird zwischen den beiden Gegnern so aufgelegt, daß jeder Spieler an seiner rechten Ecke ein weißes Feld hat. Die 64 Felder sind aufgeteilt in Linien, die waagrecht von links nach rechts die Bezeichnung a-h und senkrecht die Ziffern 1-8 tragen. Damit ist jedes Feld bezeichnet und die Möglich-

keit gegeben, jede Partie aufzuschreiben und nachzuspielen.

Ein Spieler führt die weißen Steine, der andere die schwarzen. Die Figuren werden in der Reihe a1-h1 weiß, a8-h8 schwarz, nebeneinander aufgestellt: Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer, Turm. In der Reihe davor stehen die 8 Bauern. Bei der Aufstellung der Figuren ist darauf zu achten, daß die Dame immer auf dem Feld d

steht. Somit steht bei den weißen Steinen der König rechts der Dame, bei den schwarzen links davon. Die weiße Dame steht also bei Beginn des Spiels immer auf einem weißen, die schwarze immer auf einem schwarzen Feld. Die Figuren stehen sich somit genau gegenüber.

**Die Bewegung der Figuren**  
Die **Bauern** gehen in gerader Richtung ein Feld vorwärts. Sie dürfen weder rückwärts ziehen noch rückwärts schlagen. Wird ein Bauer zum erstenmal im Spiel gezogen, so darf er – muß aber nicht – zwei Fel-

					Schwarz				
	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	
									Weiß



der vorwärts gehen. Er schlägt anders als er geht, nämlich in schräger Richtung ein Feld vorwärts nach rechts oder links. Gelingt es ihm, die gegnerische Linie 1 oder 8 zu erreichen, so verwandelt er sich in eine Figur nach eigener Wahl, nur nicht in einen König. Man wird ihn wohl meistens zur Dame, der stärksten Figur im Spiel, verwandeln.

Der **Turm** geht in senkrechter oder waagerechter Linie nach links, rechts, vor oder zurück.

Der **Springer** (oder das Pferd) darf als einzige Figur andere überspringen. Er bewegt sich zwei Felder vorwärts und eines dazu seitwärts rechts oder links. Er schlägt also einen Haken und kann diesen nach jeder Richtung hin ausführen.

Der **Läufer** geht nur in schräger Richtung vor- oder rückwärts. Er verläßt daher im Gegensatz zu allen anderen Figuren nie die Farbe seines Feldes. Da in der Grundstellung ein Läufer auf einem weißen, der andere auf einem schwarzen Feld steht, spricht man innerhalb des eigenen Heeres von einem weißen und einem schwarzen Läufer.

Die **Dame** (oder Königin) vereint die Gangart des Läufers mit der des Turms und kann deshalb sowohl in gerader wie in schräger Richtung ziehen. Sie hat damit die größte Bewegungsfreiheit und ist deshalb die begehrteste Figur im Spiel.

Der **König** geht nur auf das benachbarte Feld vor-, rück-, seitwärts oder schräg. Eine Ausnahme bildet die Rochade, die vom König und einem Turm gleichzeitig ausgeführt wird. Diese Bewegung ist nur möglich, wenn König und Turm noch in Grundstellung und Läufer und Springer schon im Spiel sind. Bei der »kleinen Rochade« überspringt der weiße König das Feld zu seiner Rechten und setzt sich auf g1, der Turm überspringt

gleichzeitig den König von h1 auf f1. Schwarz führt die gleiche Bewegung auf der 8. Linie aus. Bei der weniger gebräuchlichen »großen Rochade« setzt sich der weiße König auf c1, der Turm überspringt von a1 aus zwei Felder und seinen König und geht auf d1. Schwarz ebenso auf der 8. Linie. Die große Rochade ist erst möglich, wenn Springer, Läufer und Dame gezogen haben.

### Das Spiel

Endzweck des Spieles ist, den gegnerischen König »matt« zu setzen, das heißt, ihm jede Bewegungsfreiheit zu nehmen, so daß er kein Feld mehr zur Verfügung hat, das vom Gegner nicht beherrscht wird. Je weniger Figuren und Bauern der Gegner zur Verfügung hat, desto schwieriger wird es ihm, seinen König vor dem »Matt«, der Niederlage, zu bewahren. Es wird also zunächst das Bestreben der Spieler sein, eine oder mehrere Figuren des Gegners ohne, oder mit geringeren eigenen Verlusten, aus dem Spiel zu entfernen, zu schlagen. Dies setzt voraus, daß eine feindliche Figur sich auf einem Feld befindet, das der eigenen Figur zugänglich ist. Der Gegner wird in diesem Fall entweder die bedrohte Figur auf ein anderes Feld setzen, oder er wird seine Figur »decken«, das heißt, sie durch eine zweite Figur schützen, die dann nach Wegnahme der eigenen den feindlichen Stein ihrerseits wieder schlägt. Man nennt dies einen Abtausch. Jeder Spieler ist bestrebt, günstig abzutauschen, das heißt, die eigene Figur gegen eine stärkere, feindliche, daranzugeben oder sich zumindest eine günstigere Position zu schaffen.

Nach der Dame ist der Turm die stärkste Figur. Ihm folgen Läufer und Springer, die als gleich stark zu werten sind. Man wird also bei-

spielsweise ungerne einen Turm für einen Springer geben. Der König, den man in den ersten beiden Phasen des Spiels vor feindlichen Angriffen durch die Rochade zu schützen gedenkt, kann im Endspiel zu einer sehr starken Figur werden. Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt das Spiel. Er wird in der Regel mit den Mittelbauern d2 und e2 beginnen, da er dadurch den Läufern den Weg freigibt. Die erste Phase des Spiels ist die Eröffnung, in deren Verlauf man seine Figuren aus Grundstellung heraus entwickelt, um sich für den zweiten Teil, das Mittelspiel, günstige Positionen zu schaffen. Mit dem Mittelspiel beginnt der eigentliche Kampf um entschei-

dende Vorteile durch Figuren- und Positionsgewinn, um den feindlichen König in der dritten Phase, dem Endspiel mattszusetzen. Gelingt es keinem Spieler, ein Matt herbeizuführen, so endet die Partie »remis,« also unentschieden.

Die vorliegenden Ausführungen können in gedrängter Form nur einen kleinen Abriß des Spielgeschehens geben. Deshalb sei jedem, der sich mit dem Schachspiel befassen will, geraten, sich einen guten Spieler als Lehrmeister zu suchen oder sich mit Schachlektüre zu beschäftigen, da es ihm nur dadurch möglich ist, in die Geheimnisse und Schönheiten des Schachspiels einzudringen.

### Literaturhinweise für Schachfreunde oder solche, die es werden wollen:

#### H. GROB

Die Eröffnung in der Schachpartie  
Schachverlag GROB Zürich 1974

#### H. Knoch

Die Kunst der Bauernführung  
Siegfried Engelhard Verlag Berlin 1956

#### D. E. Welsh

Computer Chess  
Wm. C. Brown Publishers

#### Pachmann, Kühnmund

Computerschach  
Heyne Verlag München 1980

#### B. Schwarz

Heim-Schachcomputer  
Kiwi-Verlag München 1981

#### M. Gittel

Sargon – Portrait eines Schachprogramms  
Eigenverlag Salzgitter 1983

#### H. C. Opfermann

Spielen mit dem Schachcomputer  
Econ Verlag Düsseldorf 1980

#### R. Baumann

Computerspiele und Knocheleien programmiert in Basic  
Vogel Verlag Würzburg 1983

#### Bartel, Kraas, Schrüfer

Das große Computerschachbuch  
Data Becker 1985

# Aufruf an alle Händler und Autoren!

## Das große Turnier der Schachprogramme

*Wir beginnen in dieser Ausgabe mit einem Turnier der Schachprogramme. Teilnehmen können alle auf dem Markt befindlichen Schachprogramme, welche die aufgeführten Bedingungen erfüllen. Sollten Sie ebenfalls ein Programm entwickelt haben, welches die Bedingungen erfüllt, so können Sie dieses natürlich auch ins Rennen schicken.*

Einsendungen an: Tronic-Verlag, z.H. Herrn Brall, Kennwort: Schachturnier, Postfach, 3440 Eschwege

### Teilnahmebedingungen:

Das Programm muß auf einem der folgenden Rechner ablauffähig sein:

C-64, CPC 464, C-16, VC-20, MSX, ATARI 800, Atari 520ST, IBM, TI-99, SPECTRUM, ZX-81, APPLE II.

Programmiersprache ist Basic oder Assembler. Die Grundregeln inclusive EN PASSANT und ROCHADE müssen möglich sein. Die Wahl der Farbe muß frei bleiben. Die niedrigste Bedenkzeit sollte 15 Minuten pro Zug nicht übersteigen. Das Programm muß mit Kurzanleitung und Datenträger an die oben angeführte Adresse gesendet werden.

Falls möglich, ein Bild des Autors beilegen.

### Spielbedingungen:

Die Turnierbedingungen werden so ausgelegt, daß jedes Programm abwechselnd einmal mit Schwarz bzw. Weiß spielt. Die Bedenkzeit wird möglichst so gewählt, daß beide Spieler gleich lange „überlegen“. Jeweils das Hin- oder Rückspiel wird vollständig abgedruckt.

Der Sieger des Spieles nimmt in der nächsten Ausgabe von „ASM“ an einer weiteren Runde teil.

### Vorstellung der Gegner

#### 3D-Voice Chess

Bei 3D-Voice Chess handelt es sich um ein dreidimensional dargestelltes Schachspiel für den Schneider CPC.

Dieses wurde zusätzlich mit einer Sprachausgabe ausgestattet, welche jedoch nach unserer Meinung kaum verständlich ist.

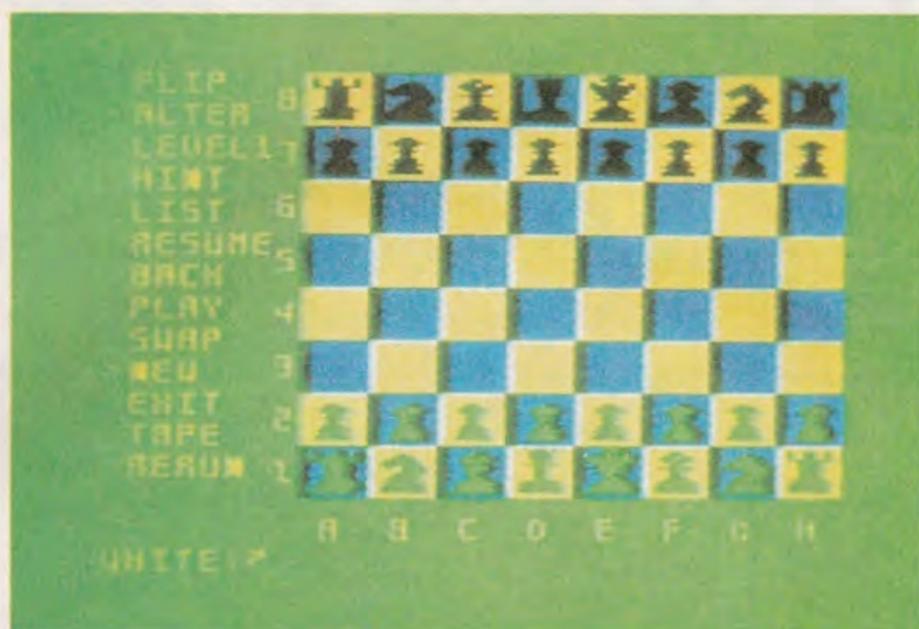
Im Turnier wurde sie abgeschaltet, um die Bedenkzeit nicht dadurch zu beeinflussen.

Das Programm stellt sechs verschiedene Spielstufen zur Verfügung, wobei die erste Stufe etwa 8 Sekunden Bedenkzeit benötigt und die letzte Stufe bis zu 24 Stunden überlegt. Die Brettansicht des Spieles bedarf einiger Gewöhnung, da einige Figuren nur sehr schwer voneinander zu unterscheiden sind. Hier hilft auch nicht das Drehen des Spielfeldes. Ebenfalls schade ist, daß die Brettkoordinaten während des Spieles nicht erscheinen. Diese können durch eine Befehl zwar angezeigt werden, verschwinden jedoch beim nächsten Zug sofort wieder. Während des Spieles hat man die

Möglichkeit, die Seiten zu wechseln oder bestimmte Figuren zu setzen bzw. auszutauschen. Die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern, wurde nicht in das Programm implementiert. Ebenso vermißt der eine oder andere Spieler die Schachuhr. Ansonsten beherrscht das Programm alle Regeln des Schachspieles inclusive Rochade und EN PASSANT. Die Spielstärke des Programmes können Sie dem Turnier selbst entnehmen.

Kassette: 65 DM  
 Hersteller: DEEP THOUGHT SOFTWARE  
 Vertrieb: Gigge Elektronik Schneeferner Ring 4 8500 Nürnberg 50



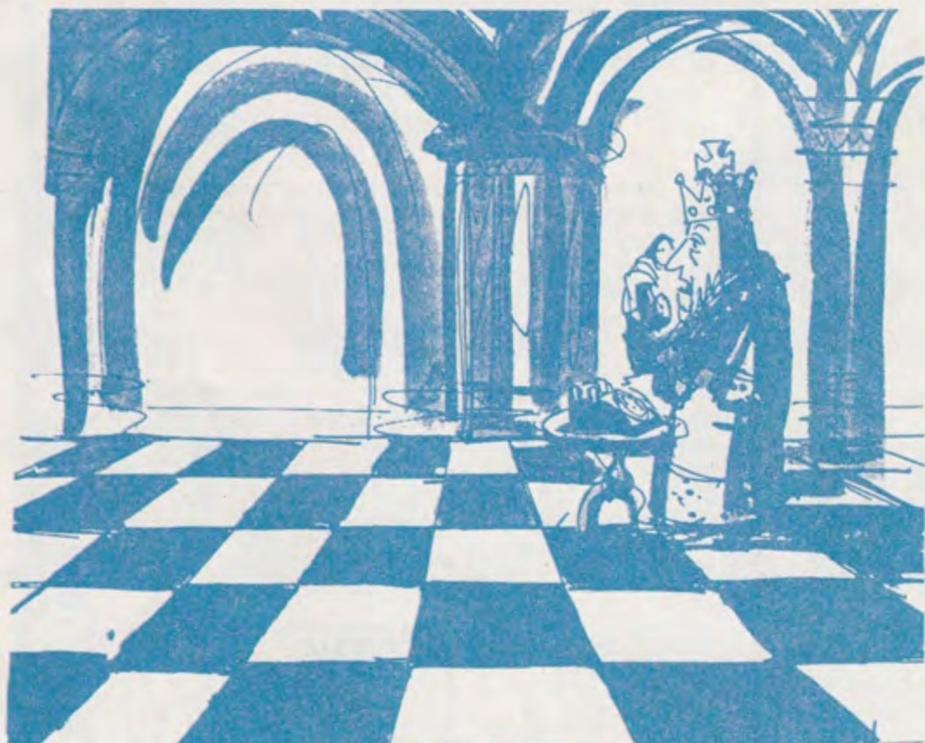


## DRAGONCHESS

Bei Dragonchess handelt es sich um ein zweidimensional dargestelltes Schachprogramm für den DRAGON 32. Im Gegensatz zu 3D-Voice Chess ist Dragonchess mit wesentlich mehr Komfort ausgestattet. Zum Beispiel gestattet Ihnen das Programm das Abspeichern und Einladen beliebiger Spielstände. Weiterhin besteht die Möglichkeit, Spielsituationen beliebig aufzubauen und so den Computer zum Lösen von Schachproblemen zu nutzen. Eine Schachuhr wurde leider auch bei Dragonchess nicht implementiert. Die Wahl der Seite bleibt dem Spieler

ebenfalls frei überlassen. Obwohl die Grafik nicht so ansprechend wie bei 3D-Voice Chess ist, sind hier die Figuren wesentlich besser zu unterscheiden. Auch Dragonchess beherrscht alle Regeln des Turnierschachs inklusive den bekannten Sonderzügen. Dem Spieler stehen drei Level zur Verfügung, wobei die Bedenkzeit je nach Spielsituation etwas schwankt. Im ersten Level lag diese im Schnitt bei etwa 8-15 Sekunden.

**Kassette: 39 DM**  
**Hersteller: Oasis**  
**Software (1983)**  
**Vertrieb: Karsten G. Ludwig**  
**Dreieichstr. 27**  
**6057 Dietzenbach**



„... wie Sie wissen, ist meine 'Bewegungsfreiheit' leider etwas eingeschränkt!“

## Das erste Turnier:

Dragonchess gegen 3-D Voice Chess  
 Unser neuer ASM-Schach-Champion heißt:

## 3D-VOICE-CHESS

3D-Voice Chess ließ in Hin- und Rückspiel keine Chance für den etwas ratlosen Dragon.

Die Spielstärke wurde so gewählt, daß beide Gegner eine Maximalzeit von etwa 10 bis 15 Sekunden nicht überschreiten konnten. Beide Gegner nutzten zu Beginn des Spieles nur einen Bruchteil von der ihnen zugestandenen Zugzeit. Da beide Programme anfangs mit gleichen Zügen antworteten, erwartete ich ein spannendes Match. Nach den ersten sechs Zügen wandelte sich das Bild jedoch völlig! Die Zugzeit beider Gegner stieg enorm an, wobei jedoch Dragonchess fast immer doppelt so lange überlegte wie 3D-Voice Chess. Trotz der längeren Bedenkzeit machte Dragonchess ab dem sechsten Zug immer mehr Fehler. Er versuchte, den Gegner mit aller Gewalt in Schach zu setzen, dabei störte es ihn nicht, wenn sein Angreifer dadurch geschlagen wurde. Voice Chess nutzte diese Fehler und begann bald, sehr zielbewußt auf das Schachmatt hinzuarbeiten. Im Zug Nummer 23 war es dann endlich soweit, Voice Chess bot dem Gegner, welcher schon viele Figuren lassen mußte, zum ersten Mal Schach. Danach war es nur noch eine Frage der Zeit, bis das Matt folgte. Im Zug 31 machte Voice Chess dem Spiel ein Ende. Im „Rückspiel“ konnte sich der Dragon etwas länger halten, hatte jedoch ebenfalls keine Chance. Bleibt die Frage, wie sich 3D-Voice Chess im nächsten Turnier bewährt?

Frank Brall

Zum Nachspielen hier das Turnier:

### 3D-VOICE CHESS

B E2-E4  
 P G1-F3  
 P B1-C3  
 B D2-D4  
 P F3:D4  
 L C1-G5  
 B B2:C3  
 L G5:F6  
 L F1-C4  
 D D1-E2  
 P D4-B3  
 B F2-F4  
 0-0  
 D E2-E3  
 T A1-D1  
 B F4-F5  
 L C4-D5  
 T F1:F3  
 L D5:A8  
 T D1-D6  
 B E4-E5  
 D E3-F4  
 B E5:F6+  
 T F3-E3  
 D F4-F3  
 T E3-E7  
 T D6-D7  
 D F3-E4  
 T E7:F7+  
 T F7-G7+  
 T E4-H4 MATT

### Dragonchess

B E7-E5  
 P G8-F6  
 P B8-C6  
 B E5:D4  
 L F8-B4  
 L B4:C3+  
 B H7-H6  
 B G7:F6  
 P C6-E5  
 B C7-C5  
 D D8-B6  
 P E5-G6  
 D B6-D6  
 B B7-B6  
 D D6-C6  
 P G6-E5  
 P E5-F3+  
 D C6-A4  
 L C8-A6  
 K E8-E7  
 T H8:A8  
 L A6-C4  
 K E7-F8  
 B H6-H5  
 T A8-C8  
 B H5-H4  
 B A7-A6  
 B H4-H3  
 K F8-G8  
 K G8-H8

### TRANSMAT 464/664/6128

Kassette DM 49,-

TRANSMAT überträgt Ihre eigene Software von Kassette auf Diskette. Programme, deren Größe die Benutzung eines Diskettenlaufwerks nicht zulassen, werden von TRANSMAT automatisch umgeschrieben.

### C.A.D. 464

Kassette DM 49,-  
Diskette DM 69,-

Superprogramm zum Erstellen von Grafikbildern (z.B. für Adventures und Spiele) auf dem CPC mit den Grafikbefehlen:

BLOCK	BOX
CIRCLE	TYPE
CHANGE COLOR	CHANGE MODE
CHARACTER	COLOR
CLEAR	DISC
GOTO	HELP
INVERSE	LINE
LOAD	MODE
RASTER	PAINT/FILL
SAVE	SPRAY
ZOOM	

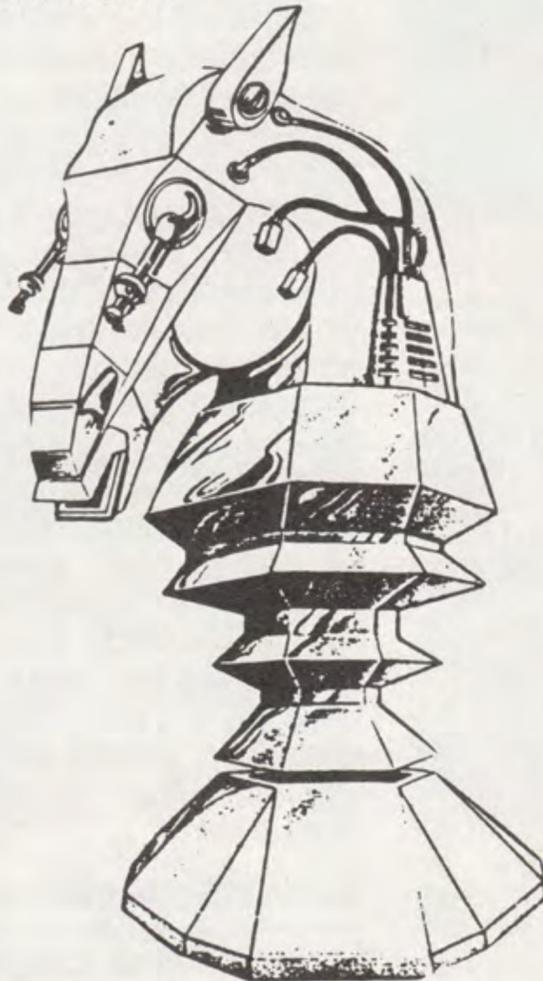


C.A.D. zeichnet Kreise, Blöcke, Linien, Rahmen, Rauten, Dreiecke und Vielecke. Buchstaben können eingefügt, Bilder invertiert und Objekte blitzschnell farbig ausgefüllt werden. Bildpositionen sind speicherbar - an diese kann jederzeit zurückgesprungen werden. C.A.D. kann Grafikbilder auf und von Kassette oder Diskette speichern und laden. Das Hilfsmenü dient der schnellen Handhabung. Lieferung mit deutscher Anleitung und Demobild.

### 3-D VOICE CHESS 464/664/6128

Kassette DM 59,-

3-D VOICE CHESS ist ein spechendes Schachprogramm, daß das Spielfeld und die Figuren 3-dimensional darstellt (siehe Bild 1). Das dreidimensionale Schachbrett kann gedreht werden. Somit ist eine Seitenansicht des Spiels möglich. 3-D VOICE CHESS verfügt über 7 Schwierigkeitsstufen und kann gegen sich selbst spielen.



Einzelne Figuren können vom Brett entfernt oder hinzugestellt werden. Außerdem kann das Programm auch Ratschläge für den nächsten Zug geben. 3-D VOICE CHESS kopiert sich - wenn gewünscht - von selbst auf Diskette.

### POWER-BASIC 464

Kassette DM 49,-  
Diskette DM 69,-

die Basicerweiterung für den CPC mit 47 neuen Basic-Befehlen:

BOX	BLOCK	TURBO	SET
RSET	HCOPY	INV	MFILL
MCOPY	MCHANGE	FILL	CIRCLE
PAINT	ACCESS	S.MODE	SIZE
RON	ROFF	RINK	RBORDER
RMODE	CHAR	HELP	MATRIX
GPEN	LINE	FRAME	DOKE
LINE	GET	CAT	DISPRO
BASE	SCREEN	MAP	NOESC

und weitere

POWER-BASIC ermöglicht die Programmierung von SPRITES (=bewegliche Felder, zur Darstellung von Figuren bei Spielen) in beliebiger Größe. POWER-BASIC hat neue Graphik-Befehle und druckt Bildschirmhalte aus. Beliebige große Schriften sind darstellbar und Figuren lassen sich ausmalen. Mit dem Befehl TURBO laden Sie Ihre Programme bis zu 4x schneller.



POWER-BASIC ermöglicht das gleichzeitige Darstellen aller 27 Farben und aller 3 Modes. Deutsche Anleitung.

### TAPE MECHANIC 464

Kassette DM 49,-

TAPE MECHANIC ist ein Kopierprogramm zum Analysieren und Kopieren Ihrer eigenen Programme von Kassette zu Kassette. TAPE MECHANIC ermöglicht das stufenlose Einstellen der Baudrate und kann "LIST"-geschützte Programme listen.

### DISC MECHANIC 464/664/6128

Diskette DM 69,-

Disc Mechanic ist das Disketten-Utility Programm, das jeder Schneider Besitzer haben sollte. Disc Mechanic ermöglicht das Formatieren und Kopieren von Disketten bis zu 42 Tracks. Dabei werden neue Diskettenformate, die als Kopierschutz dienen, mitkopiert. Mit dem eingebauten Diskettenmonitor können Sie ihre Disketten "unter die Lupe nehmen" und Änderungen vornehmen. Löschen, Umbenennen sowie das Zurückholen von bereits gelöschten Files ist extrem komfortabel. Belegte und nicht belegte Sektoren werden graphisch angezeigt. In den wichtigsten Funktionen ist ein Ausdruck des Bildschirms auf einen Drucker möglich. Disc Mechanic arbeitet auch mit zwei Laufwerken. Deutsche Anleitung.

Versand per Nachnahme oder Vorkasse (Scheck)  
zzgl. Versandkosten  
bei Hardware DM 8,- bei Software DM 5,-  
TELEFONISCHE BESTELLUNGEN MÖGLICH

Händleranfragen erwünscht

# GIGGE ELECTRONICS

Abt. C5C - Schneefernerring 4 - 8500 Nürnberg 50 -  
HOTLINE bis 20 Uhr - Tel. 0911/84244



# 464 / 664 / 6128

## **BASICCOMPILER Taifun** 125,- DM (Cass/Disk)

Weltweit der einzige speziell auf den Schneider abgestimmte Basiccompiler. Weiterentwicklung des bekannten und bewährten ISSCOM (Zitat CHIP: Wohl das wichtigste Programm für den Schneider überhaupt), max Geschwindigkeitssteigerung bis 100 mal.

## **SUPER PAC 80** 130,- DM (Cass/Disk)

Leistungsfähiges Z-80 Entwicklungssystem bestehend aus speicherunabhängigem Macroassembler, zusätzlichem Editor, Möglichkeit der Verarbeitung von mit Textsystemen erstellten Sourcefiles, Disassembler mit kombiniertem Reassembler, Monitor mit Singlestepper, Directassembler usw. Die Programme können kombiniert werden.

## **FORTH** 78,- DM (Cass)

Programmiersprache mit 333 Befehlen, unterstützt hochauflösende Graphik, Sound usw. Mit umfassender Anleitung und Einführung in die Programmiersprache Forth.

## **BACK UP** 35,- DM (Cass/Disk)

Profilkopierprogramm zum Kopieren von Cassette/Cassette, Cass/Disk, Disk/Cass, Disk/Disk. Es können auch kopiergeschützte Programme problemlos dupliziert werden. Mittels eines komfortablen Editors können Sie Daten innerhalb der Files beliebig verändern. Cassettengeschwindigkeit bis 3600 Baud.

## **OTHELLO** 39,- DM (Cass/Disk)

Überragendes Othello (Reversi)-Programm mit 6 wählbaren Spielstufen. Auf höchster Spielstufe nahezu unschlagbar.

## **UNICON** 99,-

**Datenkommunikationspaket:** Für Mailbox und andere User.

### **Lieferumfang:**

Software (Cassetten + Diskettenversion)  
ausführliche Dokumentation  
anschlußfertige Verbindung zu Akustikkopplern

Floppy und Drucker gleichzeitig anschließbar, Dialoggesteuerte Parameterveränderung, voll - halb duplex, Abspeichern auf Cass/Disk. Übertragen von Programmen Hex-ASCII, incl. folgenden Dienstprg.: Textverarbeitung, Basicerweiterung, deutscher Zeichensatz, Maus-Simulation über Joystick oder Tasten.

Alle Produkte sind auf allen Schneider Computern (464, 664, 6128) lauffähig. Die CPC 464 Programme werden auf Cassette geliefert. Die Programme für den CPC 664 und CPC 6128 werden auf Disk (Mehrpreis 15,- DM) ausgeliefert. Erhältlich auch bei Ihrem Fachhändler.



**BIALKE - BERENDSEN - GLISZCZYNSKI**

Software

Beimoorweg 2 - 4 · D-2070 Ahrensburg

☎ 04102 / 4 39 40



**Fordern Sie  
den Gesamtprospekt  
(kostenlos) an!**

# Denk(-)mal!

**Strategie-, Denk- & Simulationsspiele**

## ★ Alter Kempe

**Programm:** Spitfire 40, **System:** C-64/Schneider, **Preis:** 39,95 DM (Kass), 59,95 DM (Disc), **Hersteller:** MIRRORSOFT, Holborn Circus, London EC1P 1DQ, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gumpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2  
Wir schreiben das Jahr 1940. Der Kampf um Britannien entbrennt. Sie befinden sich in einem britischen Ausbildungsgeschwader irgendwo im Südosten Englands. Auf dem Ausbildungsplan steht das Training mit der berühmten „Spitfire“. Die Luftschlacht um England steht bevor, Sie werden ge-

braucht. Die Spitfire ist eine sehr manoevrierfreundliche, leichte Maschine, die im Kampfeinsatz bereits erprobt wurde. Sie erfordert jedoch von dem Piloten eine totale Beherrschung und eine „Einheit“, wenn es um ein ausgeprägtes Fluggefühl geht. Bei diesem „lebensechten“ Simulator – keine tautologische Redewendung – lernen Sie, mit der SPITFIRE 40 umzugehen. Neben Trainingsflügen und „Probekämpfen“ müssen Sie dann in der dritten Phase so richtig hautnah ran an den Feind. Ich habe sowohl die 64er als

auch die Schneider-Version von MIRRORSOFT getestet und muß gestehen, daß Graphik und Handhabung der Spitfire bei SCHNEIDER wesentlich besser waren. Erstaunlich? Mag sein, aber der hochgelobte C-64 ist eben nicht in allen Belangen der Superstar! Das Handbuch – welches auch bei dieser Simulation nicht fehlen darf – gibt genauesten Aufschluß über den Tastenbelegungsplan, d. h., wie man star-

ten, landen und sich im Kampfgeschehen verhalten muß. Die Graphik ist überzeugend, der Sound vom Allerfeinsten und die Effekte beim Flug selbst durchaus ansprechend. Ein Spiel, das man besitzen sollte! (Manfred Kleimann)

Grafik .....	9
Handhabung .....	9
Technik/Strategie .....	9
Spielwert .....	8

## ★ Ein Kugelstoßer wird zum starken Mann bei den „Highland“-Games!!

**Programm:** Strong Man, **System:** Spectrum/Schneider/C-64/Atari/MSX/Electron/BBC, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** MARTECH, Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE, England

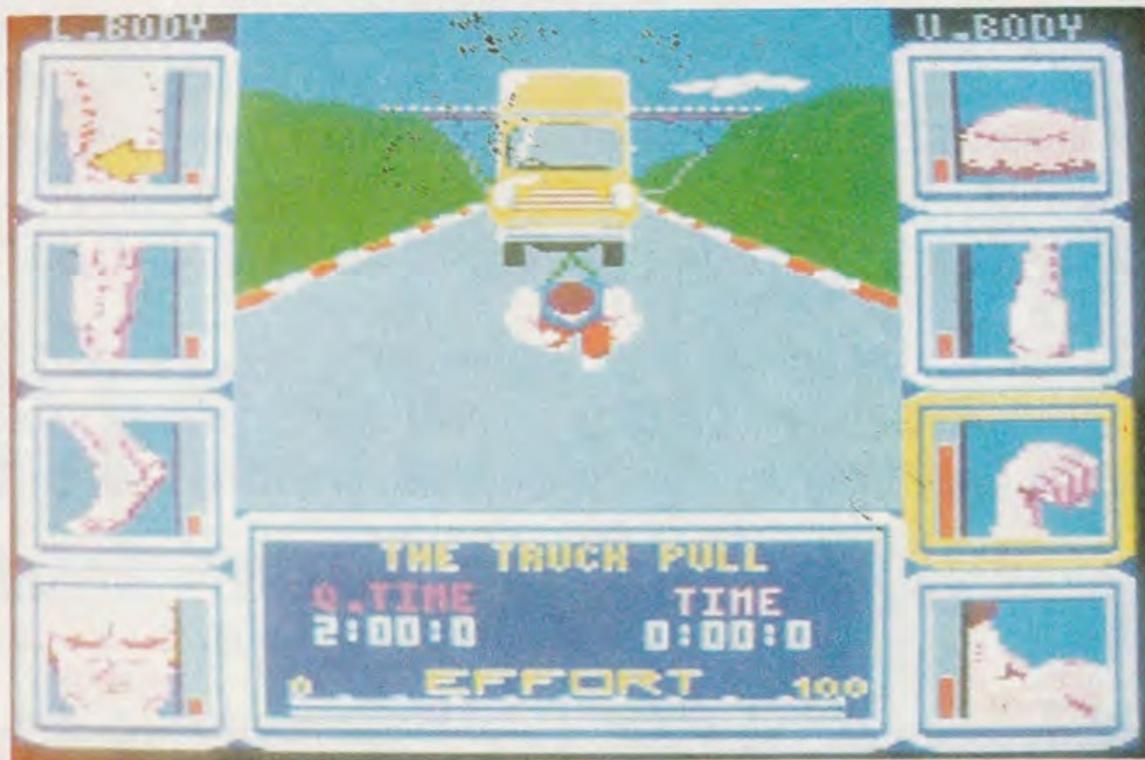
Es ist in der Software-Branche nicht ganz unüblich, daß ein (britischer) Sportler „seinen guten Namen“ für ein Produkt hergibt. Geoff Capes, englischer Kugelstoßer, Olympia-Teilnehmer und Highland-Games-Champion (eine Art von Kraftprobe für starke Männer, die alljährlich in den Highlands von Schottland ausgetragen wird, Anm. d. Red.), tat gut daran, dem Programm STRONG MAN seinen persönlichen (Namens-) Stempel aufzudrücken. Zu gut „läuft“ dieses Spiel in den britischen und kontinentaleuropäischen Hitlisten.

„Was sind Sie, ein Mann oder eine Maus?“ Dies ist die Herausforderung von MARTECH beim Spiel STRONG MAN. Strong Man ist ein Simulations-Spiel ganz besonderer Güte. Hier wird nicht nur etwas handbuchmäßig vorgeplänktelt, hier geht es fast „actionmäßig“ zur Sache. Strong Man ist ein sportlicher Wettkampf, bei dem die Simulation in der Planungs- und Trainingsphase besteht. Es geht um die weltweit berühmten Spiele der starken Männer, die im schottischen Hochland ihren Meister in den verrücktesten Disziplinen ermitteln. So müssen Sie einen Lkw ziehen, einen dicken Baumstamm in Rekordzeit durchsägen, einen Pkw umkippen, schwere Eichenfässer auf einen Lastwagen laden und ein kräftezehrendes Ringen bestehen. Zu Beginn des Spiels – ich habe die Spectrum- und Schneider-Fassung getestet – erscheint die Trainings-Phase. Nun müssen Sie innerhalb von 20 Sekunden so stark mit dem Joystick „rudeln“, bis Sie ein optimales Kräftepotential erreicht haben.

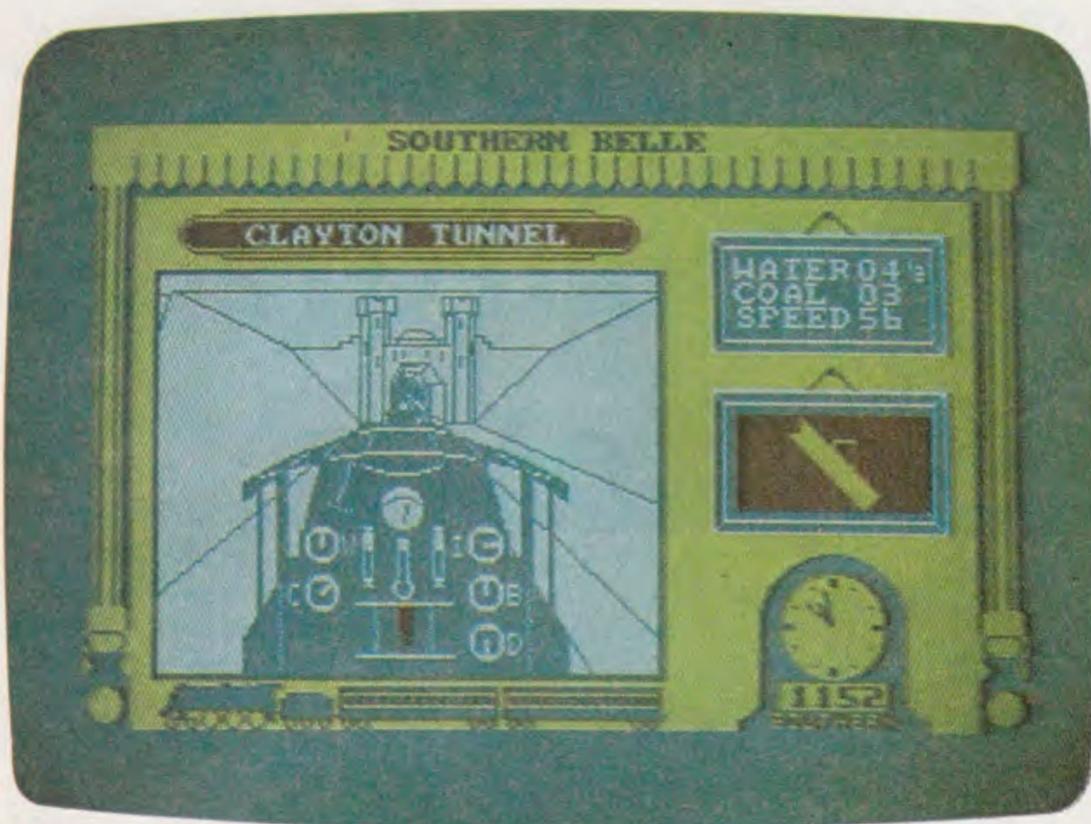
Grafik .....	9
Handhabung .....	9
Technik/Strategie .....	9
Spielwert .....	10

Dann geht's zur ersten Disziplin, dem Lkw-Ziehen. Sie müssen die Kräfte, die Sie im Training erreicht haben, auf die verschiedenen Muskelpartien von Geoff's Körper verteilen. Wenn der Startschuß fällt, zeigt Ihnen ein Indikator an, welche Muskeln gefordert werden. Schnell mit dem Joystick drauffahren und den Feuerknopf drücken. Nun bewegt sich der „starke Mann“, die Ziellinie ist bald in Sicht. Übrigens: Im Gegensatz zur

Schneider-Fassung ist beim Spectrum-Programm die erste Aufgabe etwas einfacher zu lösen! Gewinner ist derjenige Spieler, der am weitesten kommt oder die meisten Punkte erhält. Also, kühlen Kopf bewahren und mit den Kräften gut haushalten! STRONG MAN ist ohne Zweifel eines der besten strategischen Simulations-Spiele, die ich je auf dem Bildschirm gesehen habe. Bravo, GEOFF, Bravo, MARTECH! (Manfred Kleimann)



# ★ Die perfekte Simulation!



**Programm:** Southern Belle, **System:** Schneider/Spectrum, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon, OX14 4RX, England.

Tschk, tschk, tschk ... sie rollt, die gute alte SOUTHERN BELLE! Da gibt es Flug-Simulationen, Autorennen in „Simulationsform“ oder auch Space Shuttle-Simulationen, und, was kommt nun auf uns „zugeschnaubt“? Eine perfekte Simulation eines traditionsbeladenen alten Dampffrosses!

HEWSON CONSULTANTS hat sich ans Werk gemacht (zunächst für den Spectrum), für den Schneider eine authentische Beschreibung der guten alten Zeit in Form von Software umzusetzen.

Die SOUTHERN BELLE zeigt Ihnen, wie es anno dazumal war, mit einer Dampf-Lokomotive von der Victoria Station nach Brighton zu fahren. Sinn der Simulation ist es, eine 1930er Southern Belle ans Ziel zu bringen, den Zeitplan einzuhalten, die Instrumente genauestens zu beobachten und den armen, alten Heizkessel nicht in die Luft zu jagen. Sie denken, dies ist nichts besonderes? Wenn Sie dieses Spiel erst einmal in Ihren „Dampf-Kraft“-Schneider (oder -Spectrum) eingeladen haben, werden Sie die feine Graphik bewundern und versuchen, den alten Kasten sicher durch die einzelnen Ortschaften zu geleiten.

## ★ Strategie ist Trumpf

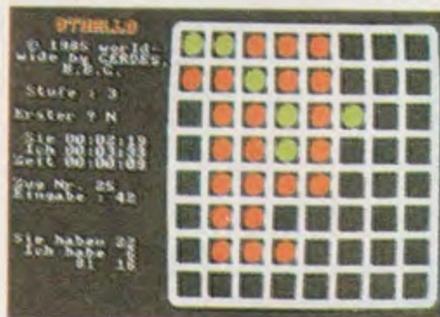
**Programm:** Othello, **System:** Schneider, **Preis:** 39 Mark (Kass/Disc), **Hersteller:** BBG-Software, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg

OTHELLO von BBG-SOFTWARE ist nur eines der zahlreichen, guten Produktionen eines aufstrebenden deutschen Software-Hauses. Othello, vielen auch unter dem Namen REVERSI bekannt, ist nun auch in einer spielstarken Version für den Schneider zu bekommen. Der Sinn und Zweck des Spiels dürfte wohl den meisten ASM-Lesern bekannt sein. Dennoch, an dieser Stelle eine kurze Erläuterung: Othello ist ein Brettspiel, das auf einem 8 mal 8 großen Feld gespielt wird. Jeder Spieler, oder aber Computer gegen den Spieler, hat eine Farbe für seine Steine.

OTHELLO ist das „computerische“ Gegenstück zur beschriebenen Reversi-„Brett“-Fassung. Die Idee und die Spielbarkeit wurde gut auf den Computer umgesetzt. Graphik und „Spielstärke“, sprich Qualität des Programmes, konnten beim Test voll überzeugen. Die Handhabung ist denkbar einfach, da der Computer alle dem Spieler möglichen Züge durch einen zweistelligen Zahlencode anzeigt, den man nur noch einzutippen braucht. Othello ist allen Schneider-Brettspiel-Freunden ans Herz zu legen.

(Ottfried Schmidt/M.K.)

Grafik .....	7
Handhabung .....	10
Technik/Strategie .....	9
Spielwert .....	9



Die Spieler setzen nun abwechselnd einen Stein, mit dem Ziel, möglichst viele gegnerische Steine einzuschließen und somit in seine Farbe „umzuwandeln“. Sind alle Steine auf dem Feld gesetzt, so ist das Spiel beendet. Sieger ist die Partei, die in der „Endabrechnung“ die meisten Steine stellt.

Jetzt werden Sie zumindest eine Stunde lang mit der Maschine beschäftigt sein. Die entspricht auch ungefähr der Reisezeit zwischen London-Victoria und Brighton.

Es gibt sieben Levels – angefangen vom Trainings-Lauf, wo Sie alles über die Maschine erfahren, bis hin zur perfekten Kontrolle der „Bord“-Instrumente. Im Menue können Sie diese Punkte beliebig wählen, bis Sie es zur absoluten Perfektion gebracht haben. Aber Achtung! Sie werden einige Zeit damit verbringen, die recht ausführlichen Instruktionen-Anleitungen zu studieren, erst dann wird die „RALLYE BRIGHTON“ zu einem Genuß!

Die Graphik ist im Vector-Linien-Stil gehalten, der Sound recht ordentlich. Am unteren Bildschirmrand befinden sich Zustandskontroll-Leisten, die Ihnen gnadenlos Ihre Fehler

melden, die Sie, bitte schön, auch beheben sollten. Auch werden Wassertemperaturen im Kessel und der Zustand Ihrer „Kohlen“ sowie Strecken-Signale angezeigt.

Insgesamt gesehen, ist mit SOUTHERN BELLE ein Programm geschaffen worden, das nicht nur den „Eisenbahn-Freaks“ unter den Computer-Besitzern Freude bereiten wird. Allein das Zuschauen eines „verkappten Lokomotiv-Führers“ wird in einem solchen einen vielleicht langerwünschten Kindheits-Traum erfüllen.

(Manfred Kleimann)

Grafik .....	9
Handhabung .....	10
Technik/Strategie .....	9
Spielwert .....	10

## ◆ Der „QL“ kann auch fliegen – und wie!

**Programm:** QL Flight Simulator, **System:** Sinclair QL, **Preis:** ca. 75,- DM, **Hersteller:** Microdeal, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England

„Auf und davon“, so könnte die Devise der britischen „Allround-Firma“ MICRO-DEAL lauten, wenn es um den neuen QL FLIGHT SIMULATOR geht. Etwas abgewandelt kennt man dieses Programm schon vom Dragon her. Dort der Titel: WORLDS OF FLIGHT.

Doch: Zurück zum Ausgangspunkt, besser gesagt: zur Piloten-Kanzel: Sie befinden sich zunächst im Cockpit Ihrer einmotorigen

Maschine. Sie beobachten und checken Ihre Instrumente, die einer alten Einmotorigen angemessen, etwas spärlich ausgefallen sind. Doch: Jetzt beginnt der Reiz. Startet der Oldtimer, oder startet er nicht? Ein Druck auf einen Knopf (man stelle sich vor: nur ein Knopf!) und schon beginnt das Ding einen Höllenlärm zu machen. Man beobachtet den Kompaß, danach den Höhenmesser, setzt den „ersten Gang“ ein und gibt Gas. Jetzt ist sie abgehoben. Ihre Flugreise wird nun etwas problematisch: Sie müssen auf Brücken, Bergketten und auf die Wetterbedin-

gungen achten, dann läuft alles glatt. Etwas wackelig ist der Flug schon, und so war ich „am Ende“ der Reise beim Landeanflug wahrlich „am Ende“. Aber: Es hat einen Heidenspaß bereitet. Dieser Simulator wird wohl für alle QL-Besitzer zu einem „Muß“ werden! Übrigens: Wie es sich gehört, ist ein ausführliches Handbuch beigelegt. Auch der, wie ich meine, vernünftige Preis wird den QL-Usern schmeicheln!

(M. Kleimann)

Grafik .....	8
Handhabung .....	10
Technik/Strategie .....	8
Spielwert .....	10

# ADVENTURE-SPIELE: Mehr als nur Text und Grafik!

Von Manfred Kleimann

**Adventures – zu Deutsch: Abenteuer-Spiele – waren so ziemlich die ersten Produkte, die man für seinen Heim- oder Personal-Computer bekommen konnte. In England sind diese sehr beliebt, weil Spannung, Witz und eigenes Nachdenken gegeben sind bzw. gefördert werden. In unseren deutschsprachigen Gefilden hat der Boom etwas abgenommen. Möglicherweise liegt es daran, daß es Adventures meist nur in englischer Sprache gibt. Aber – wie ich finde – auch mit wenig Englischkenntnissen und einem Wörterbuch werden Ihnen die zum Teil herrlich aufgebauten Abenteuer-Spiele auch großen Spaß bereiten.**

Was ist ein Adventure? Ein Adventure besteht zur einen Hälfte aus Grafik und zur anderen aus Textinformation, die Ihnen helfen soll, die Rätsel und Aufgaben zu lösen.

Zu Beginn eines jeden Adventures befinden Sie sich in einer bestimmten Umgebung wieder: Entweder im Dschungel, in einem Haus, am Strand oder auf einem Schiff. Beim ersten „Hinsehen“ erfahren Sie auch etwas über die Atmosphäre; ob es also ein düsterer Wald oder ein komfortables Hotel ist. Die Einstimmung in das Spiel ist vonnöten. Der Hauptbestandteil des Bildschirms wird von der Grafik bestimmt, die Ihnen zeigt, wo Sie sind, was Sie sehen, welche Gegenstände oder Personen erforscht werden können.

Der andere Teil besteht aus der Textinformation, die angibt, wohin Sie gehen können, was zu tun ist, und wie man einen Gegenstand auf-sammeln kann. Der Rest des Bildschirms ist nun für Ihre Eingabe und Ihre „Eingebung“ offengelass-

sen. Hier tragen Sie ein, was Sie zu tun gedenken. Der Computer wird diese „Botschaften“ registrieren und beantworten.

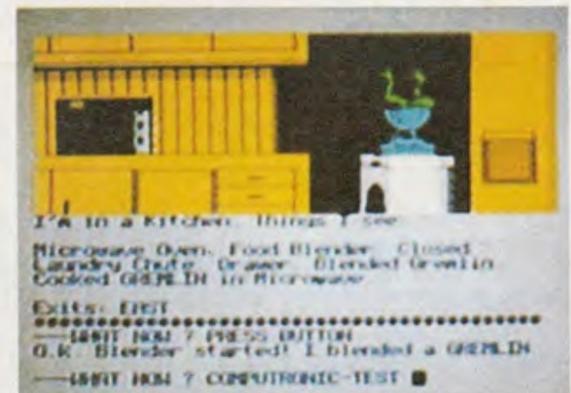
Aber: nicht jedes Adventure ist gleich aufgebaut! Bei manchen ist die Grafik kleiner und nicht so zahlreich, oder die Vokabeltechnik hat eine unterschiedliche Struktur. So werden bei einigen nur „Zwei-Wort-Befehle“ verstanden (Verb + Subjekt/Objekt); bei anderen dagegen können Sie ganze Sätze oder gar Satzsequenzen eingeben.

Doch: Noch immer gibt es einige „Vertreter“ dieser

Einfache Eingabemöglichkeiten sind fast jedem Adventure geläufig: N, S, E, W, U, D (für: Norden, Süden, Osten, Westen, Auf und Ab). Zusätzlich haben sich auch noch folgende Standard-Befehle „eingebürgert“: HELP (Hilfen, wenn Sie mal steckenbleiben), „I“ (für INVENTORY). Damit können sie abfragen, welche Gegenstände Sie bei sich tragen.

So gehen, fliegen oder fahren Sie von ROOM zu ROOM (Deutsch: Raum; auch so genannt, wenn Sie sich in einem Waldstück oder auf einer Treppe befinden) und lösen Ihre Aufgabe.

Wer das ewige „Ballern“ satt hat, dem sei ein solches spannendes und unter-



Zwei typische Beispiele der „Gattung-Adventure“: links sieht man den neuen, modernen „Vertreter“ (Abenteuer wird mit Action kombiniert), rechts dagegen den klassischen (übersichtliche Graphik und gute Textinformation).

Gattung, die nur einen sehr beschränkten Wortschatz besitzen, manch' wichtiges Wort gar nicht akzeptieren und somit das Spielen langweilig machen. Deshalb empfiehlt es sich, immer die Anleitungen zum Spiel genauestens durchzulesen!

haltsames Adventure ans Herz gelegt! Adventure sind oftmals eine echte Herausforderung, die „Mut“, Konzentration und Intelligenz fordert. Dies aber bereitet noch immer sehr vielen Leuten einen Riesenspaß. Ich zähle mich auch dazu!



LIVE OUT YOUR DREAMS

ON THE

SOUTHERN BELLE



HEWSON CONSULTANTS



## Kleinanzeigen in



### VERKÄUFE

★ **Lohn- u. Einkommensteuer**  
Super Jahresausgleich, Steuer-  
erkl.-wahl, Monatslohnst.:  
Cass. 60,- Disk. 70,-/75,- DM.  
Jährl. Aktualisierung ohne  
Neukauf. Info gegen Porto für  
C-64/128 u. Schneider CPC  
464/664/6128.  
Horst Ilchen, Niederfelderstr.  
44, 8072 Manching, ■ 08459/  
1669

★ **Supersoftware beim All- C-C**  
Brunos Boxing, S-Games I+II,  
H. Games I+II, Broad-Street,  
Print Shop, Airwolf, The Rocky  
Horror Picture Show, Karateka,  
Exploding, Elite, Franky goest  
to Hollywood u.v.a. Info mit Li-  
ste beim „All-C-C“ auch Tausch  
(bitte Liste beilegen). Alles an  
Andreas Neufeld, Roven-  
kampstr. 1, 4460 Nordhorn. All-  
Commodore-Club.

**Umfangr. Hausverwaltung für**  
**CPC 464-6128**, 3"-Disk. DM  
150,-, Kasette DM 140,-. Info  
anfordern, Tel. 0 2129 / 8103.

**Commodore 16/116:** Wir haben  
die Programme, die Sie su-  
chen! Fordern Sie noch heute  
die größte Liste überhaupt für  
den Commodore 16/116 an: Rie-  
senauswahl an Zubehör und  
Software vorhanden. Infos bei:  
Andreas Bachler, Blücherstr.  
24, 4290 Bocholt.

16 ☆ **COMMODORE** ☆ 116

**Die Zeit kann man nicht  
beeinflussen, aber das,  
was man in der Zeit  
macht, sehr wohl!**

Mit den neuen  
Schnellkopier-  
ern für Ton-  
bandkassetten  
überspielen Sie  
C 60 Kassetten  
in nur

**2 MINUTEN**

und dies in guter Qualität äußerst  
preiswert. Unentbehrlich für Men-  
schen, die Tonaufnahmen verviel-  
fältigen müssen, z.B. Seminarlei-  
ter, Pädagogen oder Tontechniker.

**Kostenlos Prospekt anfordern!**



Schnellkopierer für  
Tonbandkassetten  
Tel. 0 73 22/136 36  
Postfach 1328 · D-7928 Giengen 1



★ **Verk. Schneider CPC 464** ★  
(5 Monate alt) mit Software,  
Hefte, Disketten und Datenre-  
corder für 1200,-DM wegen Sys-  
temwechsel. Dr. H. Hübers,  
6601 Hanweiler. ☎ 0 68 05/  
48 40 ab 18 - 19 Uhr.

★ **ACHTUNG!!! ACHTUNG!!!** ★  
Verkaufe dringend C-16 mit Da-  
tasette und ca. 60 Programmen  
und ca. 15 Superspiele (Flugsim-  
ulator). VHB 200,- DM. Bitte  
melden bei: Dietmar Schmi-  
gon, An den Gehren 34 b, 4800  
Bielefeld 1. SCHNELL!

◆ **ACHTUNG!!! ACHTUNG!** ◆  
Verkaufe Commodore 16 + Da-  
tasette + Joystick + Program-  
me. Preis nach Vereinbarung.  
Verhandlungsbasis 190 DM.  
Angebote an: Jörg Ecker, Bild-  
stockstraße 84, 6689 Merch-  
weiler oder Tel. 0 68 25/  
4 69 04.

#### C-16/116, plus 4

Commodore Sachbuch-  
reihe, Band 6.  
ROM-Listing (Deutsch)  
Erstklassig Dokumentiert  
DM 49 + Nachnahme  
und Verpackung  
Karl-Heinz Pflaum  
Schönblick 17,  
5350 Euskirchen 27

#### C-tronic → C-tronic → C-tronic Sonderpreise

Datenträger, Kabel, Druckerpa-  
pier, z. B. C-15 ca. 5 St. DM  
9,80; 10 St. DM 18,-. Disketten  
DS, 00 DM 99,50; Etiketten z. B.  
1000 St. 17,50; Joystickkabel  
DM 7,20; Info gratis, oder gleich  
bestellen bei: C-tronic, M. Gau-  
ger, Weissenhofstr. 21, 7121  
Löchgau.

☆ **VC-20-Besitzer verkauft:** ☆  
8K-Ram-Erweiterung für 60,-  
DM und Spiele-Cassetten z. B.  
Defender oder Ufo. Adressen-  
Register, Black-Jack-1744 für  
10,- DM und Joystick für 15,-  
DM. Adresse: Martin Stahmer,  
Friedrich-Ebert-Damm 26,  
2000 Hamburg 70

☆☆☆☆ **ACHTUNG** ☆☆☆☆

**BÜCHER** für alle Computer-Ty-  
pen können Sie bei uns bestel-  
len. Wir liefern auch jeden in  
dieser Zeitschrift genannten  
Titel. ☎ Bücher Becks  
Postfach 10  
4250 Bocholt

**C-16/116 C-16/116 C-16/116**  
Achtung! Keine Programme?  
Bei mir gibt es eine Auswahl-  
sendung mit 5 Topspielen für  
nur 10 DM. Bei Interesse bitte  
überweisen auf folgendes Kon-  
to: Kontonummer: 3 603 768,  
BLZ: 414 500 75 Sparkasse  
Soest. Bestellungen bitte an:  
Roland Fuchs, Blanckenagel-  
weg 9, 4770 Soest. P.S. Info  
liegt bei! Auch CPC Programme.

☆☆☆ **C-16** ☆☆☆ **C-116** ☆☆☆  
selbstgeschriebene Spielpro-  
gramme für C-16/116. Info bei  
Wolfgang Dunczewski,  
Schmidtbornstr. 18, 6230  
Frankfurt 80. 80-Pf.-Rückum-  
schlag beilegen!

#### THE PROFESSIONAL CLOCK

**1.2 Super-Uhr** für CPC 464,  
100% MC Abweichung 5s/24H,  
Alarmeinricht. Großanzeige,  
RSX-Befehle, Progr. verschieb-  
bar, Schaltuhr möglich. Cas-  
sette für DM 12,- incl. Vers.  
(Scheck, Briefm.) Georg Huon-  
ker, Erlenbachhof, 7463 Ro-  
senfeld 6

**Verkaufe Commodore Grafik-  
Drucker 801 neuwertig** + 500  
Blatt Papier. Noch 2 Monate  
Garantie für VB 420,-.  
Harald Rossa, Pestalozistr. 3,  
8550 Forchheim, ■ 09131/  
154 92, ab 16.00 Uhr.

**TOP ANGEBOT** - Verkaufe  
Schneider CPC 464 (3 Monate  
alt) + viele Spiele + Bücher für  
1300,- DM wegen System-  
wechsels. Marco Thielmann,  
Tel. 0 56 73 / 72 12.

☆☆☆ **COMMODORE 64** ☆☆☆  
49 Disketten voller Software!!!  
Free Soft: Public Dawain Soft-  
ware von versch. User-groups  
aus den USA. Hunderte von  
Programmen: Utilities, Textver-  
arbeitung, Lernprogramme,  
Spiele. Je Disk DM 10,- alle 49  
DM 400,-. Kopiergebühr incl.  
Disk+Porto. Liste 0,80 Marken.  
Bellingrath, Trift 10, 5860 Iser-  
lohn.

**VC-20 Programme**, Video-  
Spiele für Grundversion bis  
16K-Modul, Angebotsliste ge-  
gen frankierten Rückumschlag  
bei Horst Querfurt, Postfach  
843042, 4320 Hattingen 14.

☎ **Verkaufe C 116** mit Datasets  
Neu, originalverpackt, Garantie  
nur 190 DM. Zuschriften an:  
☎ Wutzer Michael  
Birkenlohweg 20  
8079 Preith



## Vokabelstar C-16/C-116

leichte Bedienung durch Menue - deutsche + französische Zeichen-Abfrage nach dem bewährten Karteikartensystem - gute Vokabelediterroutinen vorhanden. Gegen Einsendung von 20 DM erhalten Sie Kassette + Bedienungsanleitung:  
M. Suer, Walgernweg 22, 4410 Warendorf 1

**C-16, C-116, plus/4 Super-spiel!** Info 1 und 2 gegen Rückporto bei Hannes Kaltenbach, Prielamyersstraße 16, 7990 Friedrichshafen 1

■ **Verkaufe meine VC-20** ■  
■ **Programme:** GV-Robothouse (Action) 5 DM, Geisthaus (Action) 6 DM, Schatz der Unterwelt + (Grafikadvent.) 7 DM, 8K-Weltentor (Textadr.) 8 DM, 16K-Advent.: zentrax I 16 DM, Kaptain Kidd 12 DM, TV 20 8 DM, Beta I 8 DM. Für Porto + Kassette 4 DM zum Preis. Keine Disklief. möglich! M. Platt, Carl-Orff-Str. 4, D-8721 Ham-bach.

**Commodore 64, VC-20, C-16/116**, 4 + 6 Spiele, Denktraining, Lotto, Foto-, Film-, Vide-, Musikarchiv, Fibu, EK-VK, Kfz-Paket, Bibla, Karteikasten, Adress, Rechengenie, Tabello, Digitalo, Rechengenie, Handbücher ab 9,80 DM. Katalog gegen 80-Pf-Briefmarke. T. Hafstedes Computerservices, An der Windmühle 8, 5010 Bergheim 5

**Problem Solution.** Programmierung auf Belange des Anwenders zu niedrigen Preisen für alle Schneider CPC. Norbert Neuhäuser, Steinstr. 76, 4223 Voerde 1, Tel.: 0 28 55 / 58 07, ab 19.00 Uhr.

**Superangebot** Original Schneider Basic Lehrbuch teil. 160er ein Text und ein Daten Programm ein Musikprogramm oder Worldcup NP 214 DM für 100 DM; ein Telespiel VC 4000 11 Cassetten (auch für Grundig) NP 1167 DM für 350 DM. Lasse mit mir reden. Tel.: 0 63 41-3 04 44 nach 17.00 Uhr für CPC 464.

**Verk.:** Ghostbusters, Mask of Sun, Blade of Blackp. auf Disk je 55 DM auf Mod.: Miner 49er 35 DM, Defender 25 DM, Touch Tablet 85 DM, Pascal 90 DM u. Quickshoot Joy. 35 DM. Suche Soft- und Hardware (bes. Koala Pad, Adventures u. Rollenspiele). Tel. (0 88 61) 78 13.

**Verkaufe Drucker** Seikosho GP-100A für 300 DM - 9 Monate alt -. Suche Biorhythmusprogramm für Bildschirm und Drucker. Stefan Kleist, Schulweg 8, 6696 Nonnweiler.

**Biete an:** Input 64-Kassetten 1-6/85, Stck. 6,- DM, Compute mit Kassetten E C 64 5,- 12/85, Stck. 5,- DM, zus. Porto, Tel. 0 27 62 / 10 69.

**Tausche** C-16-Datasette gegen C-64-Datasette o. Verkauf f. 55 DM. Verkaufe 13 Atari-Spielmodule f. 120 DM, u. 8 Spiele f. C-16 + 2 Bücher (Basic-Lernbücher). Verkaufe Atari-Steuerknüppel f. 15 DM (alles Tiefstpreise!!!) Kompletliste bei Hermann Schneemann, Friedenstr. 3, 4408 Dülmen 2, Tel.: 0 25 90 / 48 12.

## TI-99/4A SPECIAL OFFER

### TEXAS CARTRIDGES

Munchman	6.50
Video Games 1	6.50
Alien Addition (educational)	6.50
Hunt the Wumpus	6.50
Attack	6.50
Blasto	6.50
Tombstone City	6.50
Amazing	6.50
Number Magic	6.50
Zero Zapp	6.50
TI-Invaders	7.95
Mind Challengers (educational)	6.50
Personal Record Keeping	14.95
Soccer 5-a-side	8.95
Video Chess	11.95

### TEXAS CASSETTES

The Count	6.95
Pyramid of Doom	6.95
The Golden Voyage	6.95
Ghosttown	6.95

Angegebene Preise sind in £-Stellung: bitte mit „4“ multiplizieren!

Adventuremania (b)	3.95
Mania (b)	3.95
Atlantis (b)	3.95
Builder/Minerfield (b)	3.95
Daddy's Hot Rod (b)	3.95
Hunchback Havoc (b)	3.95
Wonky Warlock (b)	3.95
Troll King (b)	3.95
Quasimodo Help (eb)	3.95
Intrigue Pentathlon (eb)	3.95
Lionel & The Ladders (eb)	3.95
Crazy Caver (eb)	3.95
Battle Star Attack (eb)	3.95
Snouth of Spout (eb)	3.95
Shuttle Attack (eb)	7.95
Quickshot 1 Joystick TI-Compatible	11.90
Oldies But Goodies 1	5.95
Oldies But Goodies 21	5.95
Santa and the Goblins (b)	3.95
2 Quickshot I incl Twin Interface	20.00
Panic on the Titanic (b)	6.95

Order by return post. Access by telephone or make Cheques/POs payable to:

**INTRIGUE SOFTWARE,**  
Cranbrook Road, Tenterden, Kent TN30 6UJ  
**Telephone: 05806 4726**

**Commodore C-64** mit leichtem Defekt mit Datasette, Drucker Seikhosa GP 100 VC und ca. 100 verschiedene Programme VB DM 800,-! Bernd Ehring, Eissackstr. 9, 1000 Berlin 62.

★★ **ACHTUNG TI-User** ★★  
Neue TI-Diskettensteuer-Karte für 40/Track und 80/Track Laufwerke geeignet - für Original TI - Erweiterungsbox. Incl. Diskmanager 2 VHB 400 DM. N. Göbel, Bahnhofstr. 4, 3432 Großalmerode, Tel. 0 56 04 / 69 99 ab 22.00 Uhr tägl. oder von 9.00 bis 11.00 Uhr vorm.

**Biete:** Buch-C 16/116/Plus 4/ROM-Listing 25,-/VC 20-Spiele-Buch: 15,- (Orig. Commodore-Literatur). Zeitungen - CPC - Int./Magaz. + Happy - für Schneider - Wert 53,- für 35,-. Erich Hemsing, Trakehner Weg 15, 4800 Bielefeld 1.

**ZX Spectrum 16 K**, Software 20 Spiele Joystick und Interface. Uwe Ahlbrecht, Dr. Hellrungstr. 12, 3409 Duderstadt, Tel. 0 55 27 / 68 72.

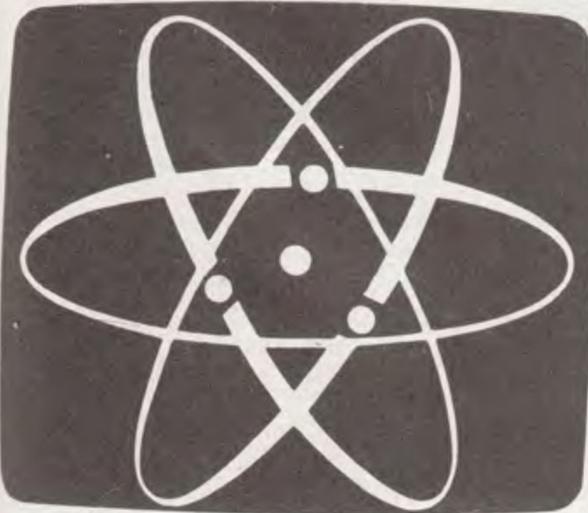
**TI-99/4A** Extendey Basic Mini Memory mit Beschreibung gegen Gebot. Nur schriftlich an Helmut Sendker, auch einzeln Hamburger Str. 67, 4600 Dortmund 1.

●●● **TI-99/4A Ext.** ●●●  
Achtung nur für Erwachsene. Keine Abgabe an Jugendliche. Bitte Alter angeben. Top Soun - Top Grafik. Dieses Spiel wird Sie in Stimmung halten. Preis-hit incl. Cassette, Porto und Info-Progr. nur DM 10,- in Umschlag an T. Karbach, Remscheider Straße 18, 5650 Solingen 1.

●●● **TI-99/4A** ●●●  
Cassette mit 5 Info-Progr. gegen DM 5,- Schein in Umschl. Bei Kauf volle Vergütung. Bei D. Karbach, Remscheider Str. 18. ●●● 5650 Solingen 1 ●●●

●●● **TI-99/4A** ●●●  
Wollt Ihr Masch.-Progr. auf Cassette? Habt Ihr Ext.-Basic + 32 K.? Dann fordert Info bei d. Karbach, Remscheider Str. 18 ●●● 5650 Solingen ●●●

## Zwei Themen - eine Ausstellung



# Hobby-tronic

9. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

# COMPUTER-SCHAU

2. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

**Dortmund**  
**23.-27. April 1986**

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und Computer-Anwender, klar gegliedert:

In Halle 5 das Angebot für CB- und Amateurfunk, Videospieler, DX-er, Radio-, Tonband-, Video- und TV-Amateure, für Elektro-Akustik-Bastler und Elektroniker. Mit dem Actions-Center und Laborversuchen, Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.

In Halle 4 das Super-Angebot für Computer-Anwender in Hobby, Beruf und Ausbildung. Dazu die „Computer-Straße“, als Aktionsbereich, der Wettbewerb „Jugend programmiert“ und der Stand des WDR-Computer-Clubs.

**Ausstellungsgelände Westfalenhallen Dortmund** täglich 9.00-18.00 Uhr

## Kleinanzeigen

### VERKÄUFE

**Verk.:** Matrix-Drucker GP 500 CPC DM 300/ Suche: Floppy DDI-1 o.a. sowie Anwendersoftware (z.B. Buchhaltung, Lohnabrechnung/Grafik etc.) Klaus Bartram Kfm.-Büro, Haardtswaldstr. 1-7, 6000 Frankfurt 71, Tel. (069) 6 70 22 30.

**Softwarespiel** „Das Boot“ für Spectrum 16/48 K zu verk. Schickt 15 DM an: Martin Ney, Holzgräfenweg 2, 2820 Bremen 70. Ich sende eine Cassette mit dem Spiel zurück.

**Verk.** DRAGON 32-System + Floppy + 2 Joystick + 6 Module + Lichtgriffel + Dis/Assembler + Div. Disc. + 4 Bücher 1100,- DM. Tel. 0 25 72 / 8 34 93 (ab 18 Uhr). W. Kwiatkowsky, Falkenweg 30, 4407 Emsdetten.

**Verkaufe ZX 81** wegen Systemwechsel. Mit 16 K, Dkitronics Tastatur, 150 Programme, Basic Lehrgang, 6 Bücher. VB 350 DM. Jens Dickel, Schulstr. 7, 5927 Erndtebrück, Tel. 0 27 53 / 36 18.

**Das Apple-Spiel:** Man at Work !!!! tolles + erfolgreiches Action Game Super Farbgraphik und Irre Sound! Überleben in der Todesfabrik! Es gilt als Arbeiter ihren Mann zu stehen! Machen Sie den Spaß mit! Für nur 20 DM erhalten Sie Disk + Spiel + Beschreibug! Senden Sie Geld an Frank Wanger, Dürkheimer Straße 28, 6700 Ludwigshafen.

**Public Domain Software** (Free Software) aus Deutschland: ca. 100 Programme aus allen Bereichen (z.B. Spiele, Party-Programme, Lernsoftware, Anwender-Programme) gegen Unkostenersatzung. Info gegen Rückporto bei Frank Scheifen, Estermannstr. 168, 53 Bonn 1.

★ **Software** für CMB, ZX/QL, ★  
★ MSX, CPC, Apple, Atari, ★  
★ IBM. Preisl. gegen Freium- ★  
★ schlag. H. Torf, Software & ★  
★ Service, A.-Bucherer 63, ★  
★ 5300 Bonn 1, Tel. 02 28 / ★  
★ 62 13 92, tgl. ab 14.00 Uhr. ★

**HC Atari 600 XL** zu verkaufen mit Bücher VHB. Tel. 07 61 / 13 17 14. 7800 Freiburg. Suche Spiele für C 16.

**Schneider-CPC** diverse Programme in Originalverp. mit Handbuch auf Disketten 3" bzw. Cassetten gegen Systemwechsel günstig abzugeben, Liste anfordern. W. Kiefer, PF 44, 7801 Umkirch.

★★★★ **SUPER** ★★★★★  
Verkaufe TI-99/4A + Leerkassette + org. TI Joystick + 8 Module (Parsec, Mindchallenger, Tiinvaders, Munchman, Husle, Othello, Chrisolmtrail, Attack) + Spielkassette + James Bond-Spiel + I u. II TI-Spezial + 1 Tirevke für nur VB 590,- DM. Tel. 07 11 / 8 40 10 12 evtl. auch einzeln! TRONIC-Verlag GmbH, Postfach 41.

**ZX-Spectrum Software?** Infos nur gegen Rückumschlag von M. Silberberg, Berliner Str. 10, 5657 Haan (keine Besuche!)

**Günstige VC-20 Programme.** Ich verkaufe viele günstige VC-20-Programme, z. B. Secamhle, Place-Man, Space invaders, Asteroids,...! Fordert für 1,- DM eine Liste an. Bei Holger Schulz, Massenstr. 92, 4235 Schermbeck 1.

**1 Jahr alt.** Schneider CPC 464 mit Farbmonitor, Schneider Drucker und Floppy, NP 3094,- DM für 2200,-; evtl. Rechner + Monitor für 898,- DM. Bodo Pannitzki, Lenastr. 8, 6370 Oberursel/Ts. Tel. 0 61 71 / 45 00 oder 5 38 97.

**VC-20 + 32 K + KFC-Super + 5-fach Modulbox + Datasette + Programme + Literatur** zu verkaufen (evtl. auch einzeln). N. Schepers, Sternstr. 19, 4150 Krefeld. Tel.: 0 21 51 / 2 43 54.

**Verkaufe VC 20 + Datasette + 16 K + 1 Spielmodul + 7 Spielcassetten + 1 Handbuch + 1 Cassettenständen + 2 Leercassetten.** Alles 1 Jahr alt. Preis: 300 DM. Tel. 0 57 72 / 12 79, ab 18 Uhr.

**Verkaufe TI 99/4 A + Erweiterungs-Box + Discettenlaufwerk + 25 Spielmodule und diverse Bücher.** VB 1500,- DM. Tel. 0 24 06 / 6 22 50. Golinski Leonhard, Asternstraße 17, 5120 Herzogenrath.

**Atari 400 + Recorder-Interface + Programme + Joysticks** zu verkaufen! Auch Tausch gegen VC 20 möglich. (Möglichst mit Erweiterung). Angebote bitte schriftlich an: J. Rösler, Malinckrodtstr. 105, 4600 Dortmund 1.

**Verkaufe TI 99/4 A + Ex Basic** sowie div. Bücher. VB 550 DM. Zuschriften an O. Thon, Postfach 680, 6050 Offenbach.

**Spectrum + (1/2 J.), IF1 + MD (1/2 J.), Normalpapierdrucker GP 505 (1/2 J.), Lightpen (1/2 J.), Joystick, Rek., Cartr., Software (Schach, Biorh., Pascal u.a.), dt. Anleitung, Zustand 1a. wg. Systemwechsel für VB 999,99 DM zu verkaufen (Np. ca. 500,- DM). Helmut Westhäuser, Mittelbeune 62, 6453 Seligenstadt. Tel. 0 61 82 - 34 44, ab 19 Uhr.**

#### Verkaufe ZX 81

+ 16 KB, 50 Programme (z. B. Höhle Break-095, Monopoly). VB: 260 DM. An M. Benke, Hindenburgstr. 50, 7940 Riedlingen.

**Hallo TI-User.** Verk. Peri-Box + Disklaufw. int. + Disk-Kontr. + Disk-Manager II + Parsec + TI Duvaders wegen Systemwechsel für nur 750,- DM. Thomas Haug, Graf-Berthold-Str. 14, 8580 Bayreuth. Tel. 09 21 / 4 20 21.

**TI-99/4 A + 4 Spielsteckmodule + div. Bücher** mit Bedienungsanleitung. DM 100,-. Olaf Grunert, Kastanienweg 45, 7300 Esslingen. Tel. 07 11 / 37 11 51.

**Verkaufe Sinclair ZX Spectrum** mit 20 Spielen und eventuell Listings! Der Spectrum hat 48 K und ist 9 Monate alt. Tel.: 0 52 32 / 7 12 93 oder Bernd Gehrke, Im Ort 14, 4937 Lage, BRD.

# QL MICRODEAL GAMES

**Help Hoppy to his home** £14.95

**Cuthberts TOP Seller** £14.95

**Unbelievable 2000 Screen Arcade Adventure** £19.95

**JOYSTICKS & INTERFACES** INTERFACES Only £4.75

**QUICKSHOT II Joystick** £9.95  
**both the above** £12.95

TO ORDER PHONE 0726 68020 WITH CREDIT CARD



OR POST ORDER TO:  
MICROPOST 41 TRURO RD.,  
ST. AUSTELL, CORNWALL PL25 5JE.

**ALPHA-DATEK V 1.0** 99'er Spitzen Software. Ihre profi Datenbank f. Ihren Ti 99/4A. Ein Super Prog. mit 40 Zeichen pro Zeile, SUPER schnelles Sortieren und Echte Kleinb. durch E/A Unterprog und vieles mehr f. wenig Geld Info by U. Brüsseler ab 20 Uhr 4050 Mönchengladbach 3, Wetschewell 125 d, T. 0 21 66 / 5 34 57.

**TI99/4 A:** TI-Box + 32 K + Interf. + X bos + Minimem + Reckab. + Module + ... Preis VB ■■■ Tel. 0 74 71 / 8 22 23.

**Verkaufe:** HC + CPU Jahrgang 84, ohne HC 1'84. Außerdem von 83: HC 8, 9 und 12, CPU 9, 10 und 11. (29 Hefte VB: 75 DM. Data-Becker: Das Musikbuch zum C-64: 20 DM. Für C-64: Originalspielcassette Pani C-64: 15 DM. Steffen Niendieck, -Drosselweg 23, 4400 Münster.

**Software für TI 99/4 A!** Verkaufe das Modul «Parsec» für 30 DM. Interessenten bitte melden bei: Christian Scheffel, Groß-Ziethener Str. 86, 1000 Berlin 49, Tel. 60 30 / 7 46 16 32.



# DRAGON weiter auf Erfolgskurs!

## Neue Dragon - Software auf dem Markt.

### HYPER - WRITER

Macht aus Ihrem DRAGON einen Profi. Größere Bildschirmdarstellung (51x24 Zeichen). Gleichzeitige Darstellung von Grafik und Text möglich. Eine weitere Besonderheit stellt der implementierte Zeicheneditor dar, mit dem Sie sich eigene Zeichensätze definieren können. Ein integriertes Hardcopy-Programm ermöglicht eine problemlose Ausgabe auf dem Drucker. Zur Arbeitserleichterung haben alle Tasten AUTO-REPEAT-Funktion. Echte Gross- und Kleinschreibung vorhanden. Mit HYPER-WRITER macht das Programmieren Spass.

nur 49.00

### SEKRETAERIN

Ein Textverarbeitungsprogramm im Multi-User still das mehr kann als nur Texte be- u. verarbeiten. Es erledigt alle anfallenden routinearbeiten die im Büro anfallen. Serienbriefe werden schnellstens angefertigt. Das Rechnungsschreiben sowie die Inventur werden problemlos durchgeführt. Alle Tasten haben AUTO-REPEAT. Das Programm ist in Assembler geschrieben und verspricht demzufolge eine sehr hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit. s. auch Testbericht Seite.....

nur noch 98.00

### FINANZBUCHHALTUNG

Das Profi-Programm fuer kuehle Rechner. 150 Konten bei 500 Buchungen pro mon. Das Programm wurde unter Verwendung des Kontenplanes fuer den Einzelhandel erstellt. Die Fibu bietet das Ausdrucken jedes Konto einzeln oder als Kontenplan. 6 Steuerschlüssel koennen definiert werden. Saldenlisten, Gewinn und Verlustrechnung, Monats- und Jahresbilanz sowie Journale werden erstellt. Unter Dragon-DOS und Cumana-DOS lauffaehig. Ein Kontenrahmen wird als Loesungsvorschlag im Manual beigelegt.

298.00

Alle Programme laufen auf DRAGON 32 und 64.

Im Kombi-Paket bietet die Fa. HYPER-SOFT den HYPER-WRITER und DIE SEKRETAERIN zum Einfuehrungspreis von nur 127.00 DM an. Zu haben ist die Software bei der Fa. HYPER-SOFT Hauptstr.44 in 5441 Auderath. Tel.02676-1863

**Verkaufe:** Atarimaltafel 99,- DM, Zaxxon (Kas.) 39,- DM, House of Usher 19,- DM. Wolfgang Stubig, Kl. Winterberg 5, 6093 Flörsheim/Nicher. Tel. 0 61 45 / 14 45.

**Verk. Dragon 64** komplett mit Disk-Laufwerk. Angebote ab 950,- DM an Th. Bohnert, O.-Hauptstr. 46, 7632 Friesenheim 2, Tel. 0 78 210 66 49 (nur Sa./So.).

**Verk. CPC (2 Mon.)** neuwertig + 16 Spiele + 5 Data Becker Bücher + Joystick + 5 CPC-Hefte (VKP 1200 DM). Tel. 1 23 13 (außer Mittwochs). Bitte Asterios Kontos anfordern.

**ZX 81** mit 16 K Speicher + großer Tastatur, Programmbuch für 35 Programme für 100,- DM zu verkaufen, Telefon 0 66 94 - 15 89.

**C-16/116 Software C-16/116 !!!** 20 Spiel- und Anwenderprogramme für nur 20 DM. Scheck oder Schein an: Daniel Beitlich, Höllbergstr. 6, 6000 Frankfurt 50. Info für 80 Pf. Der Versand der Programmkassette erfolgt umgehend.

**CPC-464.** Tolle Textverarbeitung plus Adressverwaltung mit deutscher Tastatur für nur 30,- DM. Cassetten einlegen und Drucker NLC 401 einschalten, schon wird des ges. Inhalt ausgedruckt mit Cassetten-druckprogramm für nur 10 DM. Lieferung gegen Vorkasse plus 2,- DM Porto. Hans Thielen, Am Hoverkamp 48, 4044 Karst 1, Tel.: 0 21 01 - 60 42 78.

**Schneider CPC** Schneider CPC Spiel- und Anwenderprogramme aus Eigenentwicklung für Ihren CPC zu zivilen Preisen erhalten Sie bei Friedrich Neuper, Postfach 72, 8473 Pfreimd. Fordern Sie einfach das kostenlose Info an.

**Commodore 16 Commodore** Verkäufe Spiele, Tips und Tricks, Anwenderprogramme und ganz tolle Supergrafiken. Infos kostenlos bei Hatteier Werner, 4981 Reichersberg, Österreich.

**Supertape für C 16/116/Plus 4.** Cassetten Save- und Laderoutine mit 3600 oder 7200 Baud. Cassette mit Bed. 15 DM. Tel.: 0 21 62 / 5 43 35.

**Verkaufe VC 20** mit voll schaltbarer 32 K - Erweiterung von Jeschke für 300 DM und Commodoreplotter 1520 für 400 DM. Bitte melden bei: Gerd Assenmacher, Froebelstraße 34, 5013 Eldorf. Tel.: 0 22 74 / 58 36.

**Verkaufe Sinclair ZX Spectrum** mit 20 Spielen und eventuell Listings! Der Spectrum hat 48 K und ist 9 Monate alt. Tel.: 0 52 32 / 7 12 93 oder Bernd Gehrke, Im Ort 14, 4937 Lage, BRD.

★★ **Verkaufe VC-20 + 27/32 KB Erw. (SC haltb.) + S/W Fernseher 16 cm + ca. 80 gute Progr. + 4 Bücher = VHB 450 DM (NP 800 DM).** Näheres unter Tel. 0 62 27 / 46 91 (nach 18 Uhr) ★

**Verkaufe ZX 81** mit viel Zubehör! (Liste anfordern!) Für VB 200 DM. Thomas Adams, Unter Str. Clemens 14, 5650 Solingen 1.

**TI99/4A - Ext. - Basic - Sprach - Syngrafik - Tabl - Joyst - Cass - Rec. 3 Module - 100 Progr. - viel Liter. VB 600 DM,** auch einzeln. Tel. 0 97 21 / 39 40, nach 17 Uhr.

**Biete an ★★★ Österreich ★★★** TI 99/4 A + 5 Module + Ext. Basic Buch + Joystick + Kassettenkabel S 2800,- Heinz Robert, Promenade 13, A-2602 Blumau, Tel. 0 26 28 / 8 30 14.

**Super: ZX 81** zu verkaufen, komplett mit allen Kabeln 16 K Erweiterung, deutsche Anleitung und Zusatz-Tastatur. VHB: 1800 DM. Peter Inkester, Eichendorffstr. 1, 4803 Steinhagen, Tel. 0 52 04 / 60 21, ab 18.00 Uhr.

**ACHTUNG ★★ ACHTUNG ★★**

★ VC-20 + Super Modulbox VC 1020 mit 6 Steckplätzen. Der VC 20 wird in die Modulbox eingesetzt, so das auch die Optik sehr professionel aussieht. Metallausführung + Graphic Modul + 3 + Prog.-Hilfe Mod. + Datensette Joy-St. + Prog. usw. Nur DM 500. Die Modulbox ist neu u. kostet sonst über DM 400,-. Hans-Peter Trierweiler, Am Rain 23, 8024 Deisenhofen. Tel. 0 89 / 6 13 41 20. ★

# Kleinanzeigen

## VERKÄUFE

**Verk.:** Philips Vidiopac G 7000 mit Folientastatur + 10 Spiele gegen Floppy oder Drucker für VC-20 oder gegen Geld (Preis nach Vereinbarung) VC-20 ★★  
**Verk.:** Software für VC-20 Modula + Kassetten Original Commodore und eine Modulbox für VC-20 ★ Angebote an Thomas Birner, Brandlbergstr. 55, 8411 Grünthal, Tel. 0 94 07 / 10 11.

**!!!!!!! ACHTUNG !!!!!!!**  
 Verkaufe Spuer-Spiel für Commodore 16 Plus 4 auf Module für nur 10 DM. Meldet euch bei Reza Keshmirian, Berliner Str. 13, 6236 Eschborn 1, Bundesrepublik Deutschland, Tel. 0 61 96 / 4 46 29.

**VC-20 + Data Rec + Gorf + Sargon + Avenger + Sup Ermash + 3 K + 22 Spiele + Literatur.** Klaus Steinhilber, Alte Hünxer Str. 41, 4223 Voerde II. Tel. ab 18 Uhr 02 81 / 4 22 90. Preis nach VB!

**Absolute Top-Programme** für Ihren Ti-99/41. Z. B. Nanuk der Eskimo, Stardust, Alien-Landing und 3 weitere Programme auf 1 Cassette direkt vom Autor. Senden Sie 30,- DM im Kuvert an: Willi Döltsch, auf dem Hinterstein 10, 6108 Weiterstadt 3. P.S.: Wer mich kennt der weiß, das mir Durchschnitt nicht genügt.

**Commodore C16** mit Datasette billig zu verkaufen. DM 250,-. Gleich schreiben an: Polster Bernd, Fr.-Ebert-Str. 14, 8570 Pegnitz.

**Verkaufe C 116 + Datasette** und 9 Wochen altem Printer Plotter 1520 DM 450,-. An Klaus Ploner, Herzlakerstr. 10, 4471 Dohren.

★★★ **Verkaufe Schneider CPC 464** ★★★ 1 Jahr alt mit Farbmonitor wegen Systemwechsel. Incl. Joysticks + Data Becker Bücher + Master Chess + div. Cassetten für 1100,- DM (VB). B. Banik jr., Weissenburgerstr. 32, 8580 Basyreuth. Tel. 09 21 / 5 41 59 (ab 18 Uhr)

★★★★★ **TI 99/4 A** ★★★★★  
 Externe Druckerschnittstelle von MBI (parallel) abzugeben. Für alle Drucker mit Centronics! NEU mit 3 Mon. Garantie! DM 180,-. Norbert Göbel, Computer-Spezialist, Bahnhofstr. 4, 3432 Großalmerode, Tel. 0 56 04 / 69 99, ab 21.00 Uhr tägl.

★★★★★ **TI 99/4 A** ★★★★★  
**TI 99/4A** Heimcomputer anschlussfertig mit 2 Joysticks, 1 Programm-Modul, TI-Basic-Lerncassette, 3 Spiele Kfz., Kostenber.-Progr., 2 Programmierhandbücher DM 220,-. Andreas Pütz, Ehringhausen 52, 5630 Remscheid.

★★ **C 16/C 116/Plus 4 Super-spiele** ★★ Info 1 und 2 gegen Rückporto bei Hannes Kaltenbach, Prielmayerstraße 16, 7990 Friedrichshafen 1.

**Verkaufe ZX Spectrum 16 KB.** VB 150,- DM. Interessenten bitte melden bei: Klaus Bergander, Oderstr. 77, 7070 Schwäbisch Gmünd, Tel. 0 71 71 / 8 37 26, ab 13 Uhr.

**Texas-Instruments TI 99/4 A.**Verkaufe für Peri-Box Disk-Controller-Karte, Disk-Laufwerk, Disk-Manager-Modul zusammen für DM 500,-. Alles Original TI-Teile, wenig gebraucht. N. Röser, Goethestraße 31, 8750 Aschaffenburg.

**Zu verkaufen:** Schneider CPC 464 mit Verlängerungskabel, Software + Cassetten u.a. Statistic Star, Star Colour, Textverarbeitung und mehr. Kpt-Preis 750,- DM. Zu Erfragen bei Alfred Burstedde. Tel.: 02 31 - 48 59 45, ab 15 Uhr.

**Biete folgende Module** für den TI 99 an: Burgertine, Parsec, Moon Patrol. Oliver Siffrin, Am Ring 70, 6683 Elversberg. Tel. 68 21 / 75 22, ab 18 Uhr.

**VC-20 + Supererweiterung + 3 K + 16 K + Datasette + Joystick + Spielmodule + Spielcassetten + Basicselbstlernkurs + 2 Büchern + vielen Computerzeitschriften.** ★★ billig!!! ★★  
 ★ Angebote an: M. Ottiger, Im Trubacker 5, 8600 Dubendorf - Schweiz.

# SHEKHANA COMPUTER SERVICES

★★★SPECTRUM★★★	RRP	OUR PRICE	★★★SPECTRUM★★★	RRP	OUR PRICE	★★★COMMODORE★★★	RRP	OUR PRICE	★★★COMMODORE★★★	RRP	OUR PRICE
ELITE	14.95	11.95	ROLLER COASTER	8.95	5.50	LORDS OF THE RINGS	15.95	12.95	MINI OFFICE	5.95	4.99
STAR QUAKE	7.95	5.95	THREE WEEKS IN PARADISE	9.95	7.50	LORD OF THE RINGS (DISK)	19.95	17.95	LITTLE PEOPLE DISCOVERY KIT	14.95	11.95
SWORDERONS (ELINDOR)	9.95	7.50	WINTER SPORTS	7.95	5.95	BIG DADDY ROCK+WRESTLE	9.95	7.50	COLOSSUS CHESS 4.0	9.95	7.95
LORD OF THE RINGS	15.95	12.95	CYBER RUN (Ultimate)	9.95	7.50	ELITE	14.95	11.25	SCOOBY DOO	7.95	5.95
FAIRLIGHT	9.95	7.50	GUN FRIGHT (Ultimate)	9.95	7.50	WIZARDRY	9.95	7.50	MASQUERADE (DISK)	14.95	11.95
SHADOWFIRE-TUNER	-	3.99	I, OF THE MASK	9.95	7.50	SUMMER GAMES II (CASS)	9.95	7.50	COMMANDO	9.95	7.50
ROBIN OF THE WOODS	9.95	7.50	SURF CHAMP	12.95	10.99	BEACH-HEAD II	9.95	7.50	IMHOTEP	9.95	7.50
SUPERMAN	9.95	7.50	ROBOT MESSIAH	7.95	5.95	DR. WHO	14.95	13.50	DRAGONSKULLE (Ultimate)	9.95	7.50
KNIGHTSHADES (Ultimate)	9.95	7.50	MUGSY'S REVENGE	7.95	5.95	DR. WHO (DISK)	17.95	15.50	OUTLAW (Ultimate)	9.95	7.50
FRANKIE GOES TO H'WOOD	9.95	7.50	ANY MASTERTRONICS MAD GAMES	2.99	2.99	DIARY OF ADRIAN MOLE	9.95	7.50	LITTLE COMPUTER PEOPLE	9.95	7.50
ANIMATED STRIP POKER	6.95	5.75	SUPER SLEUTH	7.95	5.95	SUPERMAN	9.95	7.50	SKOOLDAZE	8.95	5.50
KNIGHT LORE	9.95	7.50	ARTIST II	12.95	10.99	F. BRUNO'S BOXING	7.95	5.90	BAULBLAZER	9.95	7.50
WAY OF THE EXPLODING FIST	8.95	6.75	★★★★AMSTRAD★★★			F. BRUNO'S BOXING (DISK)	12.95	9.95	YIE AR KUNG FU	8.95	6.75
BIG DADDY ROCK+WRESTLE	8.95	6.75	FIGHTER PILOT (DISK)	13.95	11.95	SHADOWFIRE II - ENIGMA FORCE	9.95	7.50	MUGSY'S REVENGE	8.95	6.75
GYROSCOPE	7.95	5.95	HIGHWAY ENCOUNTER	8.95	6.75	DONALD DUCKS PLAYGROUND	9.95	7.50	THE YOUNG ONES	7.95	5.95
F. BRUNO'S BOXING	6.95	5.25	SUPERMAN	9.95	7.50	SUPER ZAXXON	9.95	7.50	ZOIDS	8.95	6.95
ASTRO-CLONE	7.95	5.95	INTER. BASKETBALL	5.99	4.99	BLUE MAX 2001	9.95	7.50	MINDSHADOW	9.95	7.50
DR. WHO	14.95	13.50	SPY V SPY	9.95	7.50	INTERNATIONAL SOCCER	14.95	11.25	RAMBO	8.95	6.75
WHAM THE JUKE BOX	9.95	7.50	RAID (OVER MOSCOW)	9.95	7.50	ULYSSES GOLDEN FLEECE (D)	14.95	11.95	KNIGHTRIDER	8.95	6.75
FIGHTER PILOT	7.95	5.90	ARNHEM	9.95	7.95	WORM IN PARADISE	9.95	7.50	RETURN TO OZ	9.95	7.50
WORLD SERIES BASKETBALL	7.95	5.95	DR. WHO	14.95	13.50	SABREWOLF	9.95	7.50	ANY MASTERTRONIC MAD GAMES	2.99	2.99
INTER. KARATE	6.50	4.99	FRANK BRUNO'S BOXING	8.95	6.75	LUCIFERS REALM (DISK)	14.95	11.95	TRANSFORMERS	8.95	6.75
HYPERSPORTS	7.95	6.75	MARSPORE	9.95	7.50	AZIMUTH HEAD ALIGNMENT	8.95	7.50	GYROSCOPE	8.95	6.75
MONTY ON THE RUN	7.95	5.95	WAY OF EXPLODING FIST	9.95	7.50	MICKY MOUSE (DISK)	14.95	11.95	SCARA BEUS	9.95	7.50
SHADOW OF THE UNICORN	14.95	11.95	CYRUSS II CHESS	9.95	7.50	UNDERWURLDE	9.95	7.50			
WORM IN PARADISE	9.95	7.50	SORCERY+ (DISK)	13.95	11.50	SHADOWFIRE TUNER	-	3.99	★★★COMMODORE C16★★★		
THEY SOLD A MILLION	9.95	7.50	LORD OF THE RINGS	15.95	11.95	FIGHTING WARRIOR	9.95	7.50	AIRWOLF	6.95	5.95
MARSPORE	9.95	7.50	SCOOBY DOO	8.95	6.75	WINTER GAMES	9.95	7.50	DALEY TOMS STAR EVENT	6.95	5.95
SHADOWFIRE	9.95	7.50	DUN DARACH	9.95	7.50	WINTER GAMES (DISK)	14.95	11.25	STEVE DAVIS SNOOKER	7.95	6.95
INTERNATIONAL BASKETBALL	5.99	4.75	THEY SOLD A MILLION	9.95	7.50	SPY V SPY II	9.95	7.50	WORLD SERIES BASEBALL	7.95	6.50
IMPOSSIBLE MISSION	7.95	5.95	YIE AR KUNG FU	8.95	6.75	FIGHTER PILOT	9.95	7.50	C16 CLASSICS (4 GAMES)	9.95	8.50
SHADOWFIRE II-ENIGMA FORCE	9.95	7.50	FIGHTING WARRIOR	8.95	6.75	PITSTOP II	9.95	7.50			
BOUNCES (CRISES 3000)	9.95	7.50	BIG DADDY ROCK+WRESTLE	9.95	7.50	WINNER THE POOH (DISK)	12.95	10.99	★★★★MSX★★★		
CRITICAL MASS	8.95	6.75	LORDS OF MIDNIGHT (DISK)	13.95	11.50	STARION	9.95	7.50	WORM IN PARADISE	9.95	7.95
ALIEN 8	9.95	7.50	3D BOXING	9.95	7.50	MONTY ON THE RUN	9.95	7.50	THE HOBBITT	14.95	11.95
BOUNTY BOB	7.95	5.95	3D GRAND PRIX	9.95	7.50	FIGHTNIGHT	9.95	7.50	NIGHTSHADE	9.95	7.95
MINI OFFICE	5.95	4.99	GLEN HODDLE FOOTBALL	9.95	7.50	FIGHTNIGHT (DISK)	14.95	11.25	KNIGHTFLORE	9.95	7.95
DIARY OF ADRIAN MOLE	9.95	7.50	BRUCE LEE	9.95	7.50	THE GOONIES	9.95	7.50	ALIEN 8	9.95	7.95
YIE AR KUNG FU	7.95	5.95	IMPOSSIBLE MISSION	9.95	7.95	THE GOONIES (DISK)	14.95	11.25	HYPERSPORTS	14.95	12.95
SCOOBY DOO	8.95	5.25	MINI OFFICE	5.95	4.99	ZORRO	9.95	7.50			
COMMANDO	7.95	5.95	LORDS OF MIDNIGHT	8.95	7.50	ANY MASTERTRONIC TITLE	1.99	1.99	★★★ATARI★★★		
ANY MASTERTRONIC TITLE	1.99	1.99	QUICK SHOT II - JOYSTICK	8.95	8.99	QUICK SHOT II - JOYSTICK	-	8.99	DIARY OF ADRIAN MOLE	9.95	7.95
HOBBITT	14.95	11.25	ELITE (DISK)	17.95	14.95	ELITE (DISK)	17.95	14.95	SUPERMAN	9.95	7.50
ARNHEM	9.95	7.95	CRITICAL MASS	8.95	6.75	CRITICAL MASS	8.95	6.75	WORM IN PARADISE	9.95	7.50
MONOPOLY	9.95	7.50	EXPLODING FIST (DISK)	14.95	11.95	EXPLODING FIST (DISK)	14.95	11.95	BEACH-HEAD (DISK)	14.95	11.95
*RETURN TO OZ	9.95	7.95	HOBBIT	14.95	11.25	HOBBIT	14.95	11.25	SPY HUNTER	9.95	7.50
WINTER GAMES	7.95	5.95	NEXUS	9.95	7.50	NEXUS	9.95	7.50	STRIP POKER	9.95	7.50
BEACH-HEAD II	7.95	5.95	PARADROID	7.95	5.95	PARADROID	7.95	5.95	BALLBLAZER	9.95	7.95
DALEY TOMS SUPERTEST	8.95	5.50	DESERT FOX	9.95	7.50	DESERT FOX	9.95	7.50	SUMMER GAMES I (DISK)	14.95	11.50
FIGHTING WARRIOR	7.95	5.95	THE YOUNG ONES	7.95	5.95	THE YOUNG ONES	7.95	5.95	MERCENARY	9.95	7.50
TERRORMOLINOS	7.95	5.95	THEY SOLD A MILLION	9.95	7.50	THEY SOLD A MILLION	9.95	7.50	MERCENARY (DISK)	12.95	9.95
ARCADE HALL OF FAME	9.95	7.50	RACING DESTRUCTION (DISK)	14.95	11.25	RACING DESTRUCTION (DISK)	14.95	11.25	SPY VS SPY	9.95	7.50
BACK TO SKOOL	6.95	5.50	ARCADE HALL OF FAME	9.95	7.50	ARCADE HALL OF FAME	9.95	7.50	AIR WOLF	9.95	7.50
MINDSHADOW	9.95	7.50	EUREKA	14.95	4.99	EUREKA	14.95	4.99	FIGHTER PILOT	9.95	7.50
FRIDAY THE 13TH	8.95	6.75	IMPOSSIBLE MISSION	9.95	7.50	IMPOSSIBLE MISSION	9.95	7.50	SPITFIRE 40	8.95	7.50
TOMAHAWK	9.95	7.50	WAY OF EXPLODING FIST	9.95	7.50	WAY OF EXPLODING FIST	9.95	7.50	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	22.95	19.99
TAU CETI	9.95	7.50	MERCENARY	9.95	7.50	MERCENARY	9.95	7.50	THE GOONIES	9.95	7.95
SWORDS & SORCERY	9.95	7.50	MERCENARY (DISK)	12.95	9.95	MERCENARY (DISK)	12.95	9.95			
SWEEVO'S WORLD	7.95	5.95	QUAKE MINUS 1	9.95	7.50	QUAKE MINUS 1	9.95	7.50			

ALL PRICES INCLUDE P&P IN U.K. EUROPE ADD £1.00 PER TAPE. ELSEWHERE AT COST.  
 CHEQUES/POs PAYABLE TO: S.C.S., DEPT. CVG 4, PO BOX 394 LONDON N 15 6JL. TEL: 01-800 3156. SAE FOR LIST.  
 PLEASE STATE MACHINE IN YOUR ORDER. \* PLEASE RING FOR AVAILABILITY. BARCLAYCARD AND ACCESS HOTLINE RING 01-831 4627 ONLY.  
 GOODS DESPATCHED SAME DAY - SUBJECT TO AVAILABILITY. COME AND SEE THE LATEST GAMES ON VIDEO FROM BULLETIN 1000  
 \*\*\*\*\*OR\*\*\*\*\*  
 IF YOU WOULD LIKE TO PICK UP YOUR DISCOUNT SOFTWARE FROM OUR SHOP, PLEASE BRING YOUR COPY OF THIS ADVERT TO: "COMPUCENTRE, UNIT 5, 221 TOTTENHAM COURT ROAD, LONDON W11" (NEAR GOODGE ST. STATION). OPEN 6 DAYS A WEEK 9.00AM-18.00PM.







**Suche** Disketten oder Kassetten mit Sportprogrammen oder Autorennen für C 64. Tel. 05 21-28 63 69 oder J. Tiemann, Niedermühlenkamp 2, 4800 Bielefeld 1.

**SOS · SOS · SOS** · an alle Atari-Freaks. Suche dringend das 1 und das Action-Spiel „Raid over Moscow“ zum günstigen Preis!!! Stefan Schmidt, Taubenbergstraße 3 a, 3260 Rinteln 3. Telefon: 0 57 51/4 22 61.

**Suche** Software für den Atari 800 XC. Tausche auch!!! Wer sich mit mir in Verbindung setzen will, der schreibe bitte an: Jörg Baldin (bei Rückert), Tilsiter Weg 11, 2427 Malente. P.S.: Suche dringend Tuso-Tape für den Atari Recorder XC 11. Programme nur auf Cassette !!!

**VC 20!** Suche gute Grafik-Spiele und auch Abenteuerspiele! Möchte sehr gerne Schachmodul oder Schachprogramm. VC 20! Suche Floppy Disk für VC 20. Wer einen Monitor hat, soll schreiben an Adrian Tschuor, Gärtnerweg 14, 6010 Kriens (CH), Tel. 0 41/45 38 91.

**Hallo Atari Freaks.** Suche Drucker Programme für Atari Drucker 1029. Am Ziegelkam 17, 4100 Duisburg 46, Tel. 0 21 51/40 53 96.

**Suche dringend Joystick** für Commodore 64 und Summer Games 1 + 2. Bin auch an andere Software interessiert. Wahrmann Peter, Posthusstr. 10, 6728 Germersheim.

**Atari XL** Suche Schachmodul oder Bezugsquelle. Tel. 0 57 72/69 11 oder 42 62, ab 17 Uhr.

★★★★★★★★★★★★★★★★  
**Suche:** C-64 mit Kabellage und Floppy 1541 (möglichst in beige). Beides soll in gutem Zustand u. so billig wie möglich sein! Ruft mich an.  
 04 31/39 69 65.

**Umschüler** sucht SVI-Super-Expander 605 B, auch ohne Software, auf Teilzahlung zu kaufen. Rousseau, Ückendorferstr. 172, 4300 Essen.

**Suche** 1 Modem für C 64. Gebraucht: nicht zu teuer, aber heil; wenn es geht mit Anleitung. Wer verkauft gebrauchte Floppy VC-1541 billig?

**Suche** günstige gebrauchte Diskettenstation für Atari 800 XL. Angebote an M. Hahn, Daimlerstr. 3, 4620 Castrop-Rauxel 1. Suche auch Atari Sprachmodul 4002.

**Suche** Terminkalender und Adresenprogramm auf Cassetten für Atari 800 XL sowie einen Floppy 1050, Tel.: 0 73 05/44 12.

**!?!? Joy !?!? Stick !?!? Joy !?!?** Suche dringend gebrauchten Joystick für C 116. Angebote bitte an: Alexander Murek, Blitzkuhlenstr. 49, 4350 Recklinghausen, Tel.: 0 23 61/2 12 62.

★ **CPC 464** ★ **CPC 464** ★ **CPC** ★  
 ★★★★★★★★★★★★★★  
 Suche Drucker möglichst billig, tausche Software. Angebote und Listen an: Markus Panzer, Metzlersreuth 26, 8586 Gefrees, Tel.: 0 92 54/13 16. Werktags ab 17 Uhr, Wochenende 21.00 Uhr. ★★★★★★★★★★

**Suche** geb. Joystick für C-116. Angebote an Tel. 0 98 43/7 33.

**Suche** von Hoco einen Prommer 5204. Es kann eine Leerplatine, ein Bausatz oder fertig aufgebaute Platine mit Software sein. Angebote an: Hans Olek, Rathenastr. 35, 4600 Dortmund 30 oder Tel. 0 23 1/41 41 41.

**Suche Netzteil** für Apple II sowie Software aller Art. Till Schreiter, Bäckergasse 20, 6365 Rosbach 2, Tel. 0 60 03/72 17.

**Suche** für Sinclair ZX Spectrum Joystick-Interface. Angebote an: D. Bolzek, Hanninxweg 70, 4150 Krefeld.

**Suche** gebrauchtes und billiges Joystick-Interface mit 2 Anschlüssen für den ZX-Spectrum. Verkaufe defekten ZX-Printer. Suche Lightpen mit Software. Zuschriften an: Andreas Lagg, Inch 7, A-6631 Lermoos.

**Suche C-64** mit defekter Tastatur bis 150 DM. Melden bei: W. Franzen, Tel.: 0 40/6 02 40 69, ab 18.00 Uhr.

**Suche** für VC-20 mit 32 K: 40/80 Zeichenkarte und günstige Floppy 1541. Außerdem suche ich gute Anwendungsprogramme (vor allem Textverarbeitung) zum Tauschen. Wilhelm Rolf, Am Uhlenkamp 1, 3410 Northeim 1, Tel. 0 55 51/26 13.

**Suche C 64** bis 290,- DM. Stefan Schubert, Friedrich-Ebert-Str. 14, 3000 Hannover 91, Tel. 05 11/42 29 50.

**Suche** dringend ein Schachprogramm auf Cassette für Atari 800 XL zum günstigen Preis. Weiterhin noch Graphic-Adventures und Skat. Peter Ortman, Struckerstr. 38, 5630 Remscheid, Tel. 0 21 91/3 84 71

## SOFT-TEAM-BERLIN

Software und Zubehör für

C-64
Atari
Schneider

Spectrum
MSX

Über 2000 Programme immer auf Lager.  
Ständig die neuesten Programme aus England und den USA.

Gratiskatalog anfordern:  
**Anton Peter & Partner, Kamminerstraße 9**  
**1000 Berlin 10, Telefon 453 27 11**

**Suche 64 K** Erweiterungsmodul für Atari 600 XL oder Sprachbox oder sonstige Hardware für Atari 600 XL. Angebote an: Stefan Plagge, Fleggestr. 10, 4992 Espelkamp, Tel. 0 5 43/8 92.

**Suche** defekten Heimcomputer und/oder Peripherie (Sinclair, Commodore 64, Atari) zu kaufen. Angebote an: Karl-Heinz Schober, Theo-Prosel-Weg 5, 8000 München 40, Tel. 0 89/18 18 95.

**Suche** 16 KRAM Speichererweiterung, zahle bis zu 10 DM, (VC-20). Möglichst im Raum Detmold oder Radoeynhausen. Tel. 0 52 31 - 4 87 83 (freitags ab 14.00 Uhr).

**Suche** Modulator für Commodore VC-20/Modulormodel 1001027-03. Jürgen Krüger, Borkenerstr. 1, 2800 Bremen 41.

■ Ich suche für den TI-99/4A das Modul Schachmeister. Möglichst die deutsche Ausgabe!  
 ■ Bernd Winkler, Haslachstr. 84, 7800 Freiburg, Tel. 07 61/49 15 92

**Suche** Software für C-116/16. Auch Tausch möglich! Suche ebenfalls VC-20 für 100 DM! Zuschriften an: Udo Lücke, Windmühlenweg 56, 3477 Marienmünster 1.

P.S. Verkaufe oder tausche Atari 2600 mit 19 Spielen für 200 DM oder gebrauchten Computer!!!

★★★★★★★★★★★★★★★★

**ACHTUNG!** Suche Spiele und Anwendungsprogramme für den CPC 464. Liste an Holger Swakowsky, Johannisstraße 27, 4100 Duisburg 12. Verkaufe auch Computer VZ 200 mit Erweiterung Joystick und Spielen für 180 DM.

**Suche** gute und billige Software auf Cassette für VC-20 auch für 16 K RAM Erweiterung. Angebot an Erber Gustav, 1100 Wien, Mundygasse 1/8/5. Austria.

**Suche** Software und Hardware für ZX Spectrum. U. a. gebr. Terminal, Drucker mit Interface u. ev. Schnittst.-PGM's Dötsch Diether, Fr. Naumannstr. 64, 7410 Reutlingen 1.

**Suche** dt. Textadventure, Cass. für den Atari 800 XL 64 K. Schreibt an Frank Grosstück, Vor der Loos 6, 5427 Bad Ems, Tel. 0 26 03/124 31.

**Suche** Software für PLUS/4 auf Disc. Programmierläuterungen und Preise an Helmut Hiesinger, Mühlweg 8, A-2103 Langenzersdorf.

**Suche** Spiele für VC-20 ... Wer hat welche??? Bitte meldet euch!!! Johann Becker, Duisburger Str. 22, 4000 Düsseldorf 30.

**Suche** Floppy C-1541, gebraucht. Angebot an: Michael Barkowski, Am Kämpchen 53, 4020 Mettmann, Tel. 0 21 04/2 25 90.

**Suche Listings** zum Eintippen für den Atari 800 XL. Zeitschriften wie zum Beispiel Antic, Analog u. ähnliches erwünscht. Tel. 05 41-8 62 84

**Suche Abenteuerspiele** für Commodore VC 20 mit 16 K. Adresse: Manfred Jansen, Binsfelder Str. 284, 5160 Düren.

**Suche und tausche** Atari Software aller Art. Angebote bitte an: André Walz, Nassauer Str. 10 a, 6200 Wiesbaden. P.S.: Fröhliche Atari-Besitzer zwecks Austausch von Erfahrungen im Raum Wiesbaden gesucht!



# Kleinanzeigen

... ATARI ... ATARI ... ATARI ...  
Suche Software für 130 XE. Listen an: Oliver Müller, Barloer Weg 62, 4290 Bocholt oder anrufen: 0 28 71 / 3 93 82.

**Suche Software und Datarecorder** für ZX Spectrum. Info + Preisvorstellung bitte mitsenden. Weitere Tips + Ratschläge sind gern willkommen.. Manfred Kaiser, Guntramstr. 20, 7839 Riegel A. K.

**Suche Software** auf Kassetten für Atari XL 800. Schickt mir doch mal Euer Angebot. Die Kassetten für die Programme schicke ich Euch. Zahle gut für die Programme! Bjoern Drozd, Ortsstraße 10, 6909 Dielheim-Horrenberg. Gruß an alle Atari-XL-Besitzer!

**Suche Spiele** und Verarbeitungsprogramme für Atari 800 XL mit deutscher Anleitung. Tel. 0 20 54 / 8 26 43 ab 18.00 Uhr. Zahle gut.

**Hallo CPC-Freaks!** Wer von Euch hat Software für den CPC 464 anzubieten? Ich bin Einsteiger und habe noch wenig Software. Bin mit allen zufrieden. Schickt an: Axel Wilk, San.-Fr.-Sauterstr. 37, 7519 Oberderdingen 2.

**Suche Software** für C 64, C1 28 und CPM. Verkäufe oder tausche Bücher C 64 für Technik + Wissenschaft 30. Das große Druckerbuch 30,-/Basic auf dem C 64 30,-/Beherrschen Sie Ihren C 64 10,-/64 Programme für den C 64 20,-/Suche Siw-Monitor, Fischertechnik Computing, Baukasten und Interface. Christoph Franzen, Bonifatiusstr. 70, 4130 Moers.

**Suche Bezugsquellen** und Namen von Top-Adventure-Spielen größeren Umfangs für C-64 auf Kassette. Für Vermittlung des Interessantesten Spiels winkt eine Prämie. Preis für Software max. DM 100,-. Ich wäre sehr dankbar für Zuschriften unter: J. Stagat, Dietrich-Str. 27, 4000 Düsseldorf 1, keine Telefonate erwünscht.

**Suche unbedingt** ein Buchhaltungsprogramm für Atari 800 XL. Wer eins verkaufen will, melde sich bitte bei Karsten Temmeyer, Hauptstr. 19, 3939 Söllingen, Tel. 0 53 54 / 3 42 Karsten verlangen.

**Bin Computer-Einsteiger** und suche auf diesem Weg Spiele und andere Programme auf Kassette für den Atari 800 XL. Turbo-Tape-Programmward besonders dringend gesucht. Angebote bitte an: Willi Drießen, Jülicher Straße 226, Tel.: 02 41 / 16 64 17 nach 17.00 Uhr.

**Suche Software** für ATARI 800 XL auf Kassette. Jürgen Will, Kloster-Banz-Str. 16, 8600 Bamberg.

**Suche Anwenderprogramme** für Atari 800 L und billiges Floppy-Handbuch. Melden bei: Michael Fischer, Splieterstr. 24, 4410 Warendorf 1.

**Suche für Sinclair QL und Spectrum** günstige Hard- und Software. G. Klauke, Postfach, 2335 Damp 2000.

## Che MSX-Software ★★★ Suche

? Ich suche interessante !  
? MSX-Programme aus allen !  
? Bereichen. Hauptsäch- !  
? lich: Spiele-, Lern- und An- !  
? wenderprogramme und !  
? Musikprogramme für Ya- !  
? mah CS Smanovic Milan, !  
? Allmendstr. 5, 8002 Zü- !  
? rich-Ch. !

## Suche MSX-Software ★★★ Suche

# GOOD BYTE

SPECTRUM		
GAME	RRP	OUR PRICE
THINK	7.95	5.95
REALM OF THE IMPOSSIBILITY	8.95	6.70
BLADE RUNNER	8.95	6.70
SKY FOX	8.95	6.70
SPITFIRE 40	9.95	7.45
"V"	7.95	5.95
STREET HAWK	7.95	5.45
KNIGHT RIDER	7.95	7.45
B.MAC BOXING	9.95	7.45
BATTLE OF THE PLANETS	9.95	7.45
SIR FRED	9.95	7.45
3 WEEKS IN PARADISE	9.95	7.45
SURF CHAMP	11.95	8.95
PANZADROME	7.95	5.95
INT. KARATE	8.50	4.25
RAMBO	7.95	5.95
ELITE	14.95	11.20
LORD OF THE RINGS	15.95	11.50
SWEET'S WORLD	7.95	5.95
FRIDAY THE 13th	8.95	6.70
NOW GAMES 2	8.95	6.70
CRITICAL MASS	7.95	5.95
SUPERBOWL	7.95	5.95
TAU CETI	9.95	7.45
STAR QUAKE	7.95	5.95
SOUTHERN BELLE	7.95	5.95
YIE AR KUNG FU	7.95	5.95
GOLD RUN	7.95	5.95
EXPLODING FIST	7.95	5.95
THE FORCE	9.95	7.45
EVIL CROWN	9.95	7.45
ARENA	9.95	7.45
BACK TO SKOOL	8.95	5.20
GUN FRIGHT	9.95	7.45
CYBERUN	9.95	7.45
ZOIDS	7.95	5.95

AMSTRAD		
GAME	RRP	OUR PRICE
"V"	8.95	6.70
STREET HAWK	8.95	6.70
KNIGHT	8.95	6.70
SPITFIRE 40	9.95	7.45
SKYFOX	8.95	6.70
TAU CETI	9.95	7.45
ELITE	14.95	11.20
FRIDAY THE 13th	8.95	6.70
WHO DARES WIN II	8.95	6.70
ROCCO	8.95	5.50

MSX		
GAME	RRP	OUR PRICE
KNOCKOUT	7.95	5.95
HYPER RALLY	14.95	11.20
PING PONG	14.95	11.20
ROAD FIGHTER	14.95	11.20
TENNIS	14.95	11.20
YIE AR KUNG FU II	14.95	11.20
HYPER SPORTS III	14.95	11.20

QUICKSHOT II NOW ONLY 28.50

ALL PRICES INCLUDE P&P

Goodbyte offers some of the most competitive prices for software available. If you don't see the game you require listed, please ring for the most up-to-date news on releases and back catalogue files on 01-731 4807.

PLEASE NOTE IF OUR ORDER EXCEEDS £50 YOU GET 10% FURTHER DISCOUNT

SEND CHEQUE/P.O. TO

GOODBYTE

UNIT 10-11  
IMPERIAL STUDIOS, IMPERIAL ROAD  
LONDON SW6 (TEL: 01-731 4807)

## TAUSCH

**CPC-464:** Tausche und suche Software auf Cassette. Suche dringend lauffähiges Hardcopyprogramm (Epson kompilabel) für Seikosha SP 1000 A. Schicken Sie mir Ihre Liste oder Cass. Ich schicke dann garantiert eine zurück. Michael Bertram, Wolfsgraben 16, 3500 Kassel.

**Dragon 32!!!** Kaufe und tausche alle Arten von Programmen!!! Tobias Thelen, Görresstr. 5, 4470 Meppen, Tel. 0 59 31 / 34 18.

**ZX Spectrum.** Nervt Sie auch das Abtippen von Listings? Also: Tausche Kassetten mit abgetippten Progr. aus div. Computer-Magazinen. Altenburg, Pommernweg 27, 2815 Langwedel.

**Tausche Programme** (Top Games und Basic-Erweiterungen) für C 64 (Tape). Bitte schick Tauschlisten an: Thomas Bruske, Kennwort: „Software“, Bergstr. 1, 4802 Halle/Westf.

**Tausche Software** für C 65. Ich habe 400 Spiele, z. B. Pitstop 1 und 2, Lsho Dares Wins 1 und 2, Bruce Lee, Slapshdt Hokey. Eduard Papen, St. Martinusweg 39, 6063 BT Vloorop (NL).

★★★ Austria - Austria ★★★  
Tausche VC-20-Spiele. Suche besonders Loderunner! Biete für Loderunner: Atztek, Beacheadz, Garfield und Decathlon. K.O.-Soft, Kalvarienberg 61 H, A-4600 Wels, Österreich.

**Dragon 32:** Tausche, kaufe oder verkaufe Programme aller Art. Thomas Nitzsche, Gartenstr. 8, 6735 Maikammer.

◆◆◆◆◆ Suche zuverlässige(n) ◆◆◆◆◆  
◆◆◆◆◆ Tauschpartner(in), der/ ◆◆◆◆◆  
◆◆◆◆◆ die gute Software zum ◆◆◆◆◆  
◆◆◆◆◆ Tauschen hat. Schickt eure ◆◆◆◆◆  
◆◆◆◆◆ Liste an: Ralf Buss, Kanalstraße 26, 2951 Neukamperfeh. ◆◆◆◆◆

**Tausche:** Software für CPC 464. Habe 60 Spiele. Tel.: 0 63 01 / 56 46, abends: 18 Uhr. Originale.

★★Tausche Prg. für VC 64★★  
Tausche alle Art von Programmen für den VC 64. Ich selbst verfüge über 200 Programme zum Tausch. Außerdem viele Pakes und Tips zum weitergeben. Tauschlisten an: Andreas Peter, Stahlsberg 102, 5600 Wuppertal 2.

**Suche Tauschpartner** für ZX-81-Software. Eine Menge Programme vorhanden. Liste an: Christian Spieleder, Reutern 19¼, 8399 Griesbach.

★★★ Hallo 64-er! ★★★ Ich suche Tauschpartner mit guten Spielen! Schickt eure Listen mit Rückporto an: Gerald Borck, Zierenberg Str. 11, 3200 Hildesheim. Ich beantworte jeden Brief. Rückporto beiliegt und ich tippe auch gerne Listings von euch ab. Info gegen Rückporto bei der Obenstehenden Adresse! ◆◆◆◆◆

**Wer tauscht mit mir Spiele** für C-64? Wer Interesse daran hat schreibt mir einfach mal. Meine Adresse: Peter Kraft, Donizettostr. 13, 8500 Nürnberg-60. Ihr könnt auch eine Liste anfordern unter dieser Adresse. Bitte Porto nicht vergessen!

**Suche Kontakte** zu Atari-Usern im Raum Kiel. Tausche alle Arten von Software. Melden bei Heide, Tel.: 04 31 / 65 12 22 (nur Disk).

★★ VC-20 VC-20 VC-20 ★★  
★ Tausche Spiele Dino Eggs ★  
★ usw. ★  
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★  
★ Schickt VC-20 Grundversion zu folgende Adresse: ★  
★ Volker Meyer, Bert- ★  
★ Brecht-Str. 16, 8073 Kö- ★  
★ schling. Antworte garantiert! ★  
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★





## ● Gralsuche mit Humor

**Programm:** Quest for the Holy Grail, **System:** C-64/Spectrum, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest.

„Die Suche nach dem Heiligen Gral“ (QUEST FOR THE HOLY GRAIL) ist ein Adventure, das beileibe nicht nur nach seinem Preis gemessen werden muß. MASTERTRONIC hat es verstanden, auch durchaus gute Adventure zu einem sagenhaften Preis hervorbringen! Zur Story: Das „gute, alte Thema im guten alten Merry Olde England“ ist die Ambiente dieses Adventures. Begleiten Sie den etwas exzentrischen Sir Tappin bei der Suche nach dem Gral im mittelalterlichen Britannien! Doch: Ganz so „mittelalterlich“ ist dieses Adventure nun auch nicht aufgebaut: Vieles „Neuartige“ wird Ihnen bei einem durchschnittlichen Abenteuer begegnen: D. h., Sie werden allerlei Dinge des zeitgenössischen Lebens brauchen, um die Aufgabe zu erfüllen. Beispiel – und gleichzeitig ein Tip – Wenn Sie Camelot Castle betreten wollen, und nicht gleich von der französischen Garde getötet werden wollen, benötigen Sie – man höre und staune – einen **Baseball-Handschuh!!!** Ferner kann es vorkommen, daß Sie von einem fanatischen Commodore-User mit einem abgelutschten VC-20 erschlagen werden (Ich habe die Spectrum-Version getestet!!!). Wie dem auch sei, viele gefährbringende Dinge und Personen warten auf Sir Tappin – respektive Sie. Achten Sie auf den dreiköpfigen Ritter und das weiße Kaninchen. Beide Charaktere sind von unterschiedlicher Art. Der Start beginnt in der Schmiede, wo recht merkwürdige wie nützliche Dinge mitzunehmen sind. Hiernach muß sich Sir Tappin durchschlagen, wie er nur kann.

Das ganze Programm ist nicht ganz so ernst zu nehmen, zu sehr wird der Spieler in ironischer, pittoresker oder besser: in „pythonesker“ Natur auf den Weg geleitet. Der Schwarze Humor von Monty Python wird hierbei eingesetzt. Wer es nicht weiß, die Film-Crew von Monty Python ist sehr darum „bemüht“, den typisch britischen Charakter zu beschreiben und bloßzustellen. Lassen Sie sich aber bitte nicht von dem Schwarzen Humor anstecken; seien Sie standfest und lösen Sie Ihre Aufgabe.

Fazit: Ein durchschnittliches Adventure, das dennoch seine Reize hat. Die Grafik ist ansprechend, das Vocabular zufriedenstellend. Es macht einfach Spaß, diese Aufgabe zu lösen. Mastertronic's bestes Adventure! Auf zur Suche nach THE HOLY GRAIL!

Manfred Kleimann

Grafik .....	7
Vocabular .....	8
Story .....	10
Atmosphäre .....	8

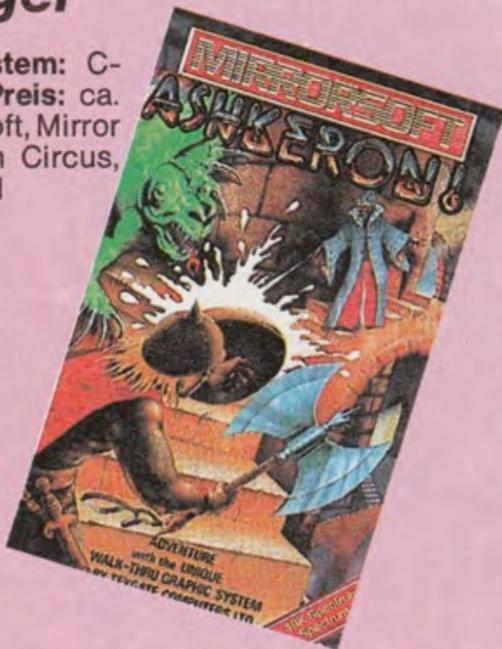
Daß ein Adventure nicht gerade von „Action“ bestimmt wird, weiß jeder, daß aber ASHKERON soviel „Bewegung“ in sich birgt wie eine Schnecke in ihrem Häuschen, sollte man wissen. Mirrorsoft, oh Mirrorsoft; da nützt auch die Idee der Joystick-Steuerung nichts: ein mißlungenes Adventure!!!

Manfred Kleimann

## ● Müder Krieger

**Programm:** Ashkeron, **System:** C-64/Spectrum/Schneider, **Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** Mirrorsoft, Mirror Group Newspapers, Holborn Circus, London EC1P 1DQ, England

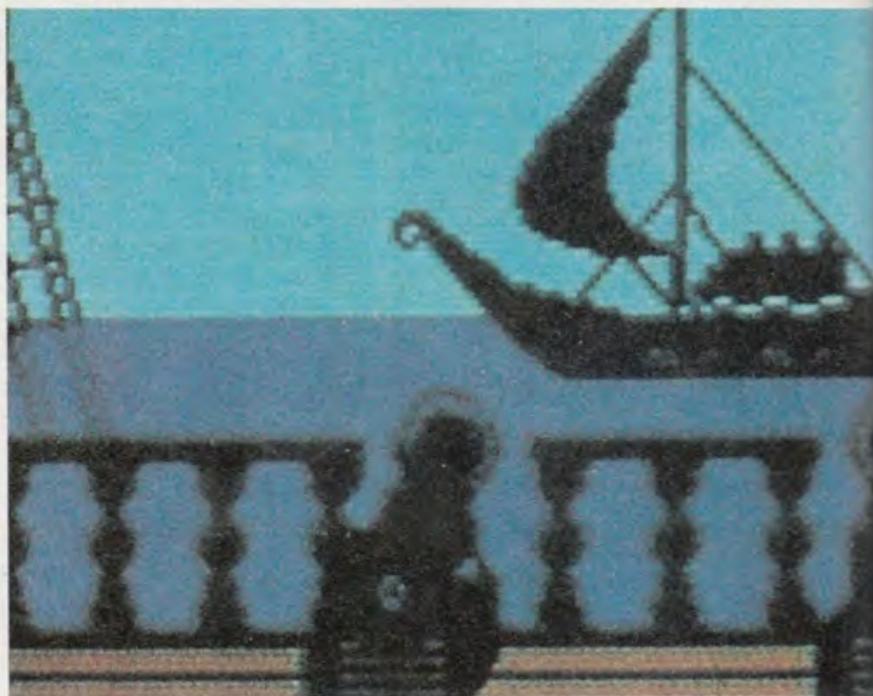
Ja, was soll man zu ASHKERON sagen? Eigentlich nur, daß die Story von der Errettung einer unglücklichen Prinzessin durch einen „müden“ Krieger zum xten Male gewählt wurde; daß die Graphik mehr als schlecht zu bezeichnen ist; daß das Vocabular etwas „beschränkt“ ist und daß der Spielwitz keinen echt vom Hocker reißt. Ach, ja, und noch eins:



Grafik .....	0	Vocabular .....	7
Story .....	2	Atmosphäre .....	2

# Adventure

## ● „Sleuthy on the Bar

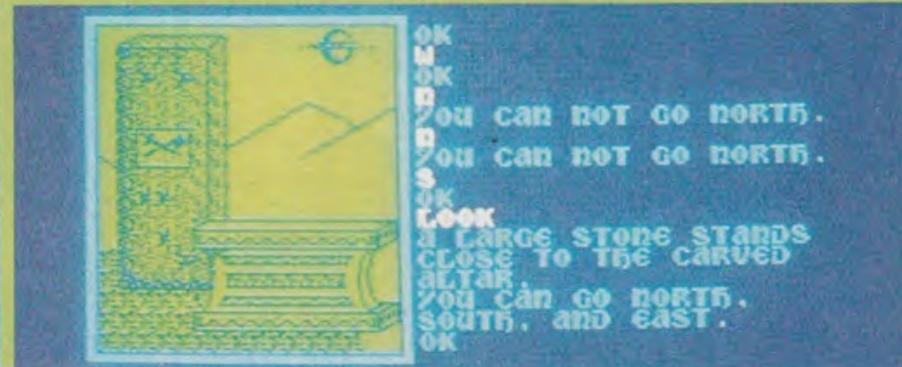


**Programm:** Seas of Blood, **System:** Spectrum/C-64/Schneider, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Adventure International, 85 New Summer St, Birmingham B19, 3TE, England.

Wow! Was für ein Adventure! Nachdem man von ADVENTURE INTERNATIONAL schon solch' gute Programme, wie ROBIN OF SHERWOOD oder GREMLINS zu einem wahrhaft günstigen Preis bekommen konnte, ist das neue Werk SEAS OF BLOOD wiederum ein echter Knüller! Das See-Abenteuer wurde von Brian Howarth und Mike Woodroffe geschrieben, ganz nach der „Tradition“ von Scott Adams. Diese Namen werden wohl allen Adventure-Freunden geläufig sein. Zum Spiel selbst: Es ist das erste auf dem neuen Label „Fantasy Software/AI. Es geht um die Geschichte eines Kapitäns, der als Pirat auf seiner „Banshee“ nach 20 Schätzen Ausschau halten und sie finden muß. Mit dem Kommando SAIL können Sie das Schiff manövrieren. Ebenso ist ein „Landausflug“ möglich, um an die Schätze zu gelangen. Aber, Vorsicht! Eingeborene greifen Sie an, wollen die Kostbarkeiten ihrer Kultur nicht ohne Widerstand hergeben. Desweiteren wird auf See die „Banshee“ von anderen Schiffen angegriffen. Ihre Mannschaft wird aber aus allen Rohren feuern, um Schlimmes zu verhindern – denn schließlich wollen Sie reich beladen nach Hause zurückkehren. Wie von AI gewohnt hat SEAS OF BLOOD eine excellente Graphic und ein riesiges Vokabularium (in Englisch, versteht sich), das es einem ermöglicht, alle Aufgaben zu lösen.

## ● „Good-Seller“-Darkon

**Programm:** Souls of Darkon, **System:** Spectrum/C-64/Schneider, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Task Set, 13 High Street, Bridlington YO16 4PR, England, **Vertrieb:** Rush Ware.



# Corner

## "Banshee" – Super Game!!!



Bei diesem Spiel werden Sie schnell erkennen, daß nicht nur Plünderung, Brandschatz und Gewalt zum Leben eines „echten Piraten“ gehören: Es gibt auch viel „Menschliches“, was den Freibeuter bewegt. Begeben Sie sich also ans Steuer oder Ruder der „Banshee“, und Sie werden sehen, daß auch dieses Abenteuer von ADVENTURE INTERNATIONAL hervorragend konzipiert ist. Dieses Software-Haus ist meines Erachtens der Wegbereiter für eine neue „Adventure-Generation“, wo der Spaß am Überlegen und logischem Denken wieder im Vordergrund steht. Ohne Übertreibung muß ich sagen: „Einfach wunderbar!“

**Manfred Kleimann**

Grafik 10 Vokabular 10 Story 10 Atmosphäre 10

SOULS OF DARKON, ein Spiel, das sich in England gut verkauft, führt uns in die Welt der Vergangenheit. Ein einsamer Abenteurer versucht sein Volk, welches vom Tyrannen DARKON unterdrückt wird, zu befreien. Er muß ihn finden und töten. Der Mutige wird ständig von einem fliegenden Roboter begleitet, der ihm die „Drecksarbeit“ abnimmt. Stärken und Schwächen bei diesem Adventure halten sich aber leider nicht die Waage: Gut ist das Schriftbild und die zahlreichen Hilfen (Help und Legend). Die Schwächen liegen eindeutig auf der stark limitierten Anzahl der Vocabeln, die das Programm versteht. Ich habe dem Programm einen einfachen Test unterworfen; es war sichtlich überfordert! Beispiel: „Use Affe“ (einfach ein dummes deutsches Wort benutzt), der Computer meldete: „I can't accept that“. Dann ein zweites Mal: „Use Affe“, Computer: „Try something different!“ Beim dritten Mal: Computer: „I don't understand“. Beim vierten „Use Affe“ hintereinander meldete er sich: „Try a Verb from the Vocab Table.“. Danach reichte es mir. „Interessant auch: Wörter wie Use, Find oder Look for fehlen gänzlich.“

Ein weiteres Manko: die wahrlich nicht berauschende Grafik. Dennoch sollte man auch etwas Gutes an SOULS OF DARKON nicht vergessen. Es ist gut überschaubar und besitzt einen hohen Schwierigkeitsgrad; auch Überraschungsmomente sind hervorragend eingebaut.

**Manfred Kleimann**

## ● „Realitäten“

**Programm:** Terrormolinos, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Melbourne House, Castle Yard Hs, Castle Yard, Richmond TW10 6TF, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gumpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

TERRORMOLINOS ist der Nachfolger des schon legendären HAMPSTEAD-Adventures von MH. Die Story ist recht einfach, doch es ist um so schwieriger, ans Ziel zu kommen. Apropos „Ziel“: Eine Durchschnittsfamilie aus einer Provinzstadt (Vater „namenlos“, Mutter Beryl und die Kinder Ken und Doreen) bereitet sich auf die Pauschalreise ins sonnige Spanien vor. Das Taxi ist bestellt, es wird gleich hupen. Doch: erst jetzt werden die Klamotten zusammengesucht. Beeilung ist angesagt! Gefunden werden müssen noch Pass, Kamera, Tickets und der Koffer. Alle anderen Reise-Accessoires, die auf dem „Wege dorthin“ erscheinen, werden ebenfalls mitgenommen. Ist dies alles geschehen, steigt man zunächst ins Taxi und am Flughafen angekommen in das Charter-Flugzeug. In Terrormolinos erleben die Helden unserer Geschichte die verrücktesten Abenteuer – alles scheint schief zu gehen! Doch: Sie müssen am Urlaubsort zehn brauchbare Fotos schießen, um den neidvollen Nachbarn einige Beweise Ihres „Dagewesenseins“ zu liefern. Aber Achtung! In der Kamera befinden sich nur zwölf Bilder; schießen

Sie also kein Motiv doppelt! Die Autoren von TERRORMOLINOS haben einen gewaltigen „Wortschatz“ ins Spiel integriert, so daß neben ausgezeichneten Eingabemöglichkeiten auch bei den Antworten der HUMOR nicht zu kurz kommt. Oftmals werden slapstick-artige Kommentare ge-



ben; die Mentalität der britischen Mittelklasse auf die Schippe genommen. Ein satirisches Spiel? Irgendwo, ja. Denn: Nur allzuoft hält man uns den Spiegel vor. Fazit: Ein lustiges und witziges Spiel – ein „Realitäts-Adventure“.

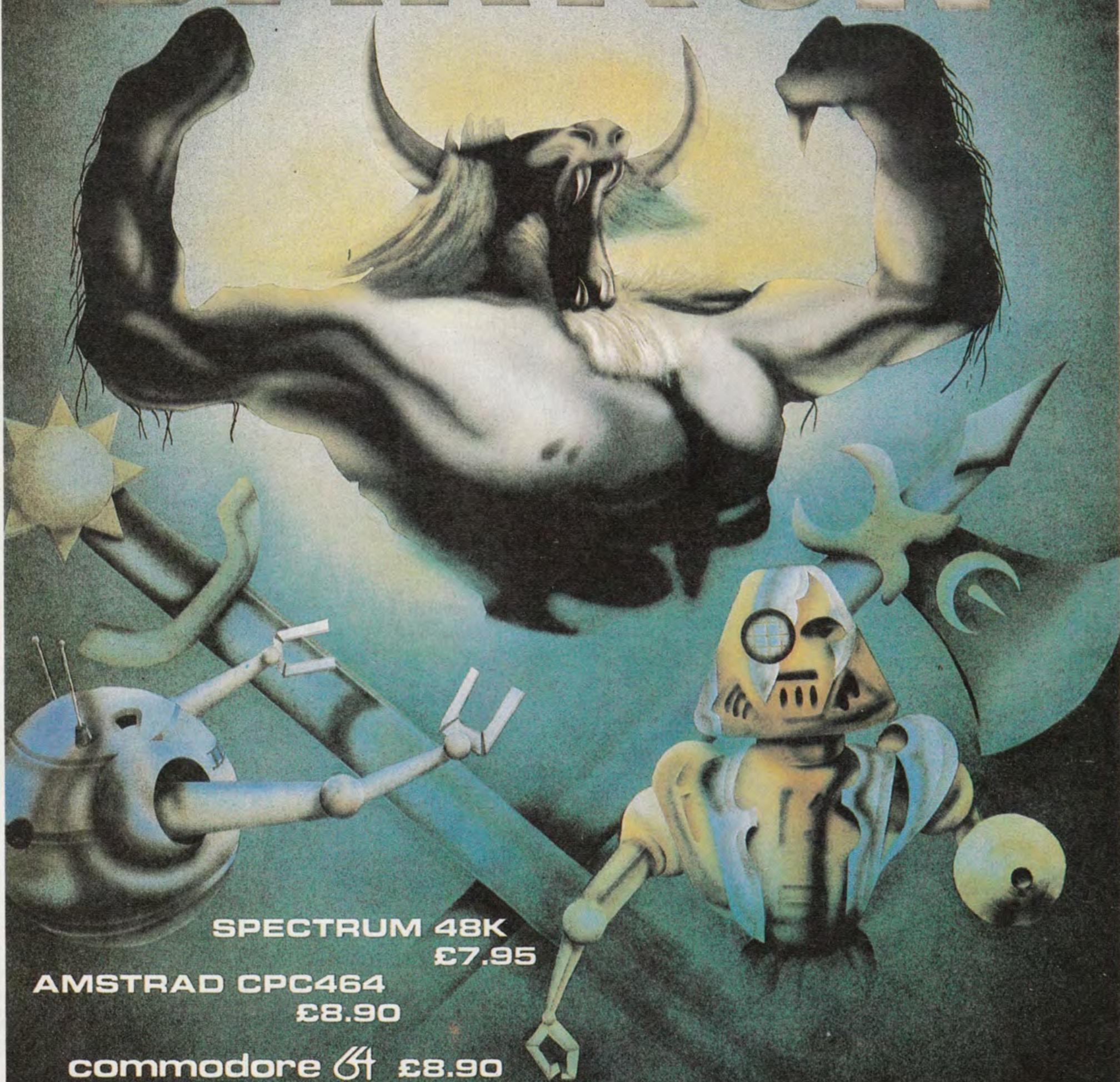
**Manfred Kleimann**

Grafik .....	8
Vokabular .....	9
Story .....	10
Atmosphäre .....	8



Grafik .....	5
Vokabular .....	3
Story .....	9
Atmosphäre .....	9

# Souls of DARIKON



SPECTRUM 48K  
£7.95

AMSTRAD CPC464  
£8.90

commodore 64 £8.90

A text adventure with graphics

## Taskset

## Der Herr der Ringe

**Programm:** Lord of the Rings, **System:** Spectrum/C-64/Schneider, **Preis:** 69,95, **Hersteller:** Melbourne House, Castle Yard Hs, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England. **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gumpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

Schon seit längerem angekündigt, ist es nun da, das Adventure LORD OF THE RINGS von MELBOURNE HOUSE. Die gewaltigen Vorankündigungen und die protzig aufgemachte Werbung um die Trilogie des Bestsellers von J.R.R. Tolkien (Trilogie deshalb, weil mit diesem Adventure nur der erste Teil abgedeckt wird, Anm. d. Red.) führten bei der englischen Presse und der britischen (Software-) Öffentlichkeit zu einer großen Erwartungshaltung, die dieses Spiel m.E. nicht unbedingt befriedigt. In der englischen Fachpresse wird LORD OF THE RINGS als das „unvergleichliche Adventure“ bezeichnet. Nachdem ich die Spectrum-Version gesehen hatte, war ich – gelinde gesagt – etwas „irritiert“! Zur Story: Der Background der Geschichte enthält einige Passagen, die den HOBBIT-Freunden sehr bekannt vorkommen. In diesem Adventure übernehmen Sie die Rolle eines der Hobbits: Entweder FRODO, SAM, MERRY oder PIPPIN. Frodo trägt den „Ring der Macht“, einen „wertvollen“ Gegenstand, der in den Händen des „Düsteren Grafen“ (DARK LORD) zu einer Katastrophe führen kann. So versuchen Sie, den Ring während der gesamten Spielzeit zu behalten, sonst können Sie das Abenteuer nur schwerlich be-

stehen.

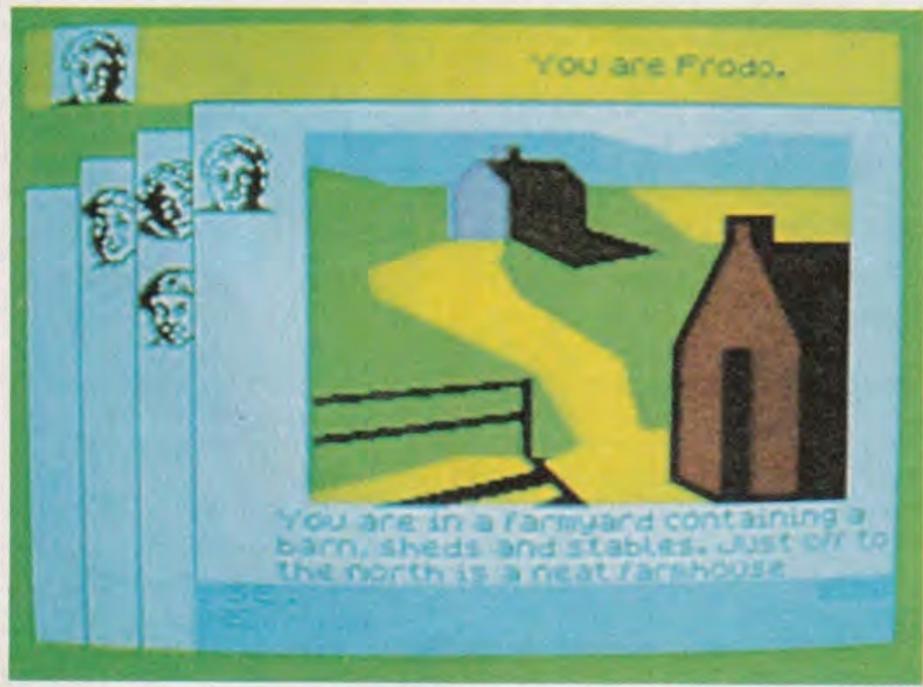
Der Bildschirm ist sehr übersichtlich; viel Text gibt eine bestmögliche Information. Die Graphiken sind dagegen eher „bescheiden“. (Zunächst dachte ich, es „läge am Spectrum“, doch, als ich auch die 64er-Fassung sah, wurde mein negativer Eindruck noch be-

stärkt). Sehr gut gelöst ist die Erfassung aller Charaktere in diesem Spiel, man muß sich auf diese einstellen. Die Figuren zeigen Gefühle, nähren Unfrieden und haben teilweise eine Haß-Liebe-Beziehung!

Das Vocabular ist reichhaltig, aber nicht ganz optimal. Sehr gut auch MELBOURNE'S Idee, mehrere Spieler gleichzeitig „ins Rennen“ schicken zu lassen: Bis zu vier Spieler können gleichzeitig ins Geschehen eingreifen, jeder übernimmt einen anderen Charakter. Lord of the Rings ist sicherlich nicht nur ein Spiel für Tolkien-Fans. Es nützt aber, wenn man das Begleitbuch – in Englisch – noch einmal geflissentlich durchliest. Das Spiel ist in vier Teile untergegliedert, zwei Kassetten mit je einer „Anfänger-Version“ auf der B-Seite. Dazu kommt noch das „ellenlange“ Buch. Trotz guter Ideen und lautstarker Werbetrommel im Vorfeld des Erscheinungsdatums muß man sagen: „Viel Lärm um wenig!“

(Manfred Kleimann)

Grafik .....	7
Story .....	7
Vokabular .....	8
Atmosphäre .....	10



**Programm:** The Secret of St Bride's, **System:** Spectrum/C-64, **Preis:** ca. 25,-, **Hersteller:** St Bride's School, Burtonport, Co. Conegal, Irland.

Das gab's bislang noch nicht: Eine berühmte Schule in Irland schreibt ein Adventure über die eigenen Zustände. In THE SECRET OF ST. BRIDE'S wird Computer-Software genutzt, um das Spiegelbild eines Mädchenpensionates zu zeichnen, gleichsam einem Roman.

THE SECRET OF ST. BRIDE'S spielt an der Westküste Irlands, dort, wo Irland „am schönsten“ ist. Das Pensionat ist dazu da, die Elite der „Young Ladies“ hervorzubringen.

Sie spielen die Rolle der Trixie Trinian. Wir schreiben das Jahr 1929. Sie haben die Aufgabe, einige „Ungereimtheiten“, die in der Schule vor sich gehen, zu klären. Es passieren recht

merkwürdige Dinge: Man kann seine Position nicht einfach orten, man verirrt sich leicht, Lehrerinnen spielen „verrückt“ und noch einiges mehr an Überraschungen.

Die Graphiken sind ausgezeichnet; das Spiel höllisch schwierig und deshalb reizvoll. Übrigens: Wenn Sie das Rätsel um die Schule gelöst haben – Sie besitzen dann ein WORT –, so schreiben Sie das WORT an die Schule, und Sie erhalten ein Original-Abschluß-Zeugnis von St. Bride's. Falls Sie auch noch ein Amulett finden sollten, so teilen Sie mit, wo Sie es gefunden haben: Sie erhalten von der ST. BRIDE'S Prüfungskommission ein ABITURZEUGNIS.

(Manfred Kleimann)

Grafik .....	9	Vokabular .....	9
Story .....	10	Atmosphäre .....	10

## Fantasia

**Programm:** Never ending Story, **System:** C-64/Spectrum/Schneider, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Ocean, Ocean House, 6 Central St, Manchester M2 5NS, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gumpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

NEVER ENDING STORY („Die unendliche Geschichte“) ist ein weiteres Adventure, bei dem ein Kino-Hit Pate gestanden hat! Ich habe die C-64-Fassung getestet und war von der Farbenvielfalt schlichtweg begeistert. Mit Bastian in die Traumwelt von „Fantasia“ einzudringen und die merkwürdigsten Gestalten auf dem Weg zur Angeboteten zu treffen, bereitete „beinahe“ ein märchenhaftes Vergnügen. Die Rätsel sind

jedoch etwas knifflig, während die Eingabe-Möglichkeiten (das Vocabular) ein wenig „beschränkt“ sind. Dennoch: Man kommt mit seinem mittelmäßigen Englisch gut durch. Vielleicht wird man dieses Adventure einmal in deutscher Sprache veröffentlichen. Zumal ja auch der Film – von Wolfgang Petersen – „irgendwie“ auch deutsch ist! Empfehlenswert!

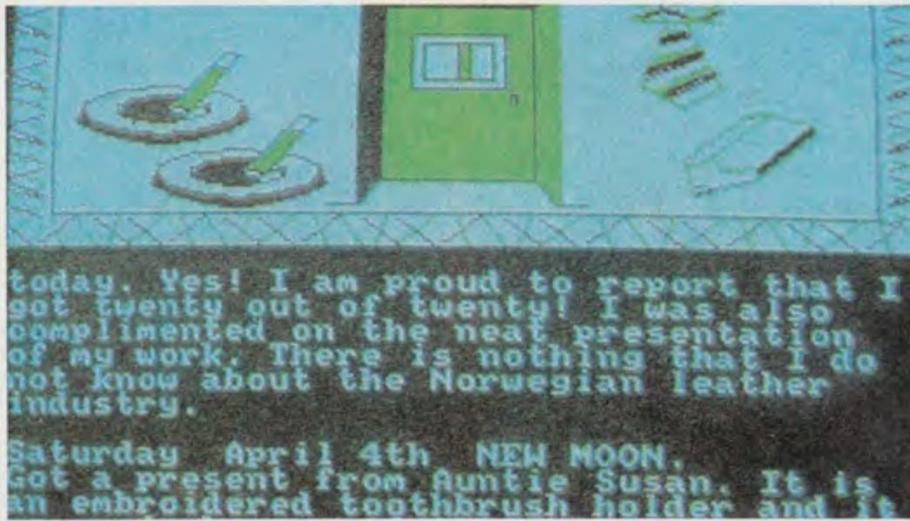
(M.K.)

Grafik .....	10
Story .....	6
Vokabular .....	9
Atmosphäre .....	10

Mädchen-schule

## ● Das Tagebuch

**Programm:** Secret Diary of Adrian Mole, **System:** Spectrum/C-64/Schneider/Atari, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** LEVEL 9, Mosaic Publishing, 187 Upper Street, Islington, London N1 1RQ, England  
Dieses Adventure „mußte“ aus englischer Sicht einfach kommen: Das Buch von Sue Townsend war ein Bestseller, die TV-Fassung ein Riesenerfolg und das Radio-Hörspiel ein fesselndes Erlebnis! THE SECRET DIARY OF ADRIAN MOLE von LEVEL 9 ist ein „etwas anderes“ Adventure: Es hat nicht allzuviel Rätsel zu lösen, die Texteingabe ist beschränkt, die Grafiken nicht zahlreich und von der Darstellung nicht immer glanzvoll. Doch: Auch Adventures wie TERRORMOLINOS, die



mehr auf Text-Information und lustige (Begleit-) Kommentare ihr Hauptaugenmerk legen, haben ihre Reize!

Dieses Adventure (DIARY OF MOLE) ist die Geschichte vom kleinen Adrian Mole und seiner Familie. Adrian's Tagebuch umfaßt „einige merkwürdige“ Eintragungen, der Phantasie-Welt eines Kindes entsprechend.

Ich muß gestehen, es ist ein Adventure, welches aus dem Rahmen fällt, aber ein lustiges dazu. (Manfred Kleimann)

Grafik .....	8
Story .....	8
Vokabular .....	8
Atmosphäre .....	9

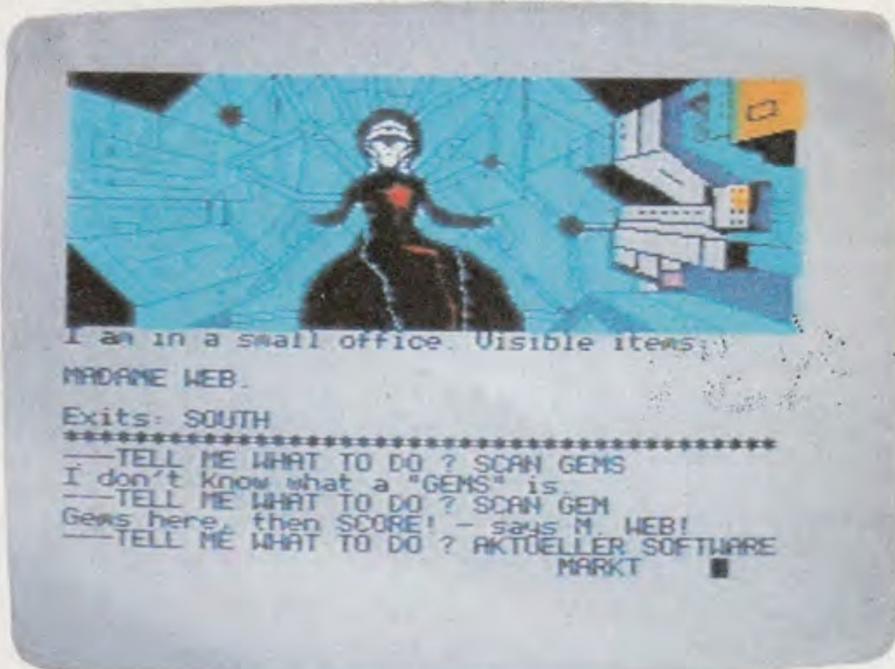
## ● Comic-Strip-Adventure

**Programm:** Spiderman, **System:** Spectrum/C-64/BBC B/Atari/Dragon, **Preis:** 34,95, **Hersteller:** Adventure International, 85 New Summer Street, Birmingham B19 3TE, England, **Vertrieb:** (leider nur Spectrum!) Rush Ware, An der Gumpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.  
Sie kennen doch sicher alle noch die Comic-Heftchen mit den Geschichten um den SPIDERMAN? ADVENTURE INTERNATIONAL hat diese Comic-Serie „spectrumreif“ gemacht. In diesem Abenteuer, das sich

sen Freunden und Feinden. Sie haben die Aufgabe, verschiedene Juwelen („Gems“) zu finden. Auf der Suche nach den Gems begegnen Ihnen die merkwürdigsten Charaktere, die Sie je gesehen haben: Spiderman selbst (Freund), Madame Web (Freundin) sowie die Feinde: Electro, Sandman, Mysterio, Hydro-Man, Ringmaster, Lizard oder Doctor Octopus. Zur Kassette ist ein Comic-Begleitheft beigelegt, aus dem Sie alles über diese Gestalten erfahren. So können Sie sich

über die Stärken und Schwächen der Personen informieren und sich gut auf eine Auseinandersetzung vorbereiten. Am Anfang des Programms befinden Sie sich in einem Korridor. Sie haben nun die verschiedensten Möglichkeiten, auf Gems und Personen zu treffen. Die Feinde werden mit aller Gewalt versuchen, ihre Gems gegen Sie zu verteidigen. Lassen Sie sich etwas Schlaues einfallen. Madame Web, Ihre „Freundin“, gibt Ihnen gern Ratschläge. Sprechen Sie also mit ihr (TALK TO MADAME WEB eingeben!), und Sie werden mit den nötigsten Informationen bedient werden. Ein extra Tip: Sie können einen weiteren Gem erhaschen, wenn Sie zum Fahrstuhl gelangt sind. Drücken Sie den Lift-Knopf, öffnen Sie die Tür. Zunächst werden Sie einen leeren Schacht sehen. Doch: Steigen Sie hinab in den Schacht, so tief, bis Sie die Meldung bekommen: „FOUND SOMETHING“. Dann erfahren Sie, wo sich der Gem befindet. Insgesamt gesehen: ein „typisches“ ADVENTURE INTERNATIONAL-Programm. Das bedeutet, viele Vocabeln werden verstanden, die Eingabemöglichkeiten sind sehr groß, der Text ist übersichtlich angeordnet, die Grafik bestechend. Ein hochinteressantes Spiel!

(Manfred Kleimann)



merkwürdigerweise QUEST-PROBE nennt, gelangen Sie in die Welt des Spiderman, des-

Grafik .....	10	Vokabular .....	10
Story .....	10	Atmosphäre .....	9

## ● Ein „neuer“ FRANKIE!

**Programm:** Frankie crashed on Jupiter, **System:** Commodore 64, **Preis:** Diskette 49,-, **Hersteller:** Kingsoft, Fritz Schäfer, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen.

Ein neuer Frankie ist geboren: FRANKIE CRASHED ON JUPITER von KINGSOFT.

Es handelt sich um ein klassisches Adventure der guten, alten englischen Tradition verpflichtet. Warum sich der Hersteller gerade einen solch' „ausgefallenen“ Titel ausgedacht hat, bleibt wohl sein Geheimnis. (Des Erfolges wegen? Etwaige Ähnlichkeiten mit anderen Software- und Band-Namen wären rein zufällig!)

Frankie begibt sich also in den Weltenraum, um seine Abenteuer zu bestehen. Er ist auf dem Jupiter gelandet, sein Raumschiff ist defekt. Er orientiert sich erst einmal, informiert sich über die Schäden und versucht, Roboter wieder „lebendig“ und Kontrollinstrumente wieder funktionsfähig zu machen. Gefahren drohen ihm, wohin er geht. Am schlimmsten trifft es ihn, wenn er „unvorbereitet“ die Planetenoberfläche betreten will.

Das Adventure hat hervorragende Eingabemöglichkeiten und besitzt ein reichhaltiges Vocabular. Die hochauflösenden Grafiken sind eine Augenweide. Diese Aufgabe wurde von KING-



SOFT hervorragend gelöst. Etwas fehlerhaft jedoch: das Englisch, welches „verwendet“ wurde. Manche Redewendungen und Wörter gibt es im Englischen nicht. Teilweise hapert es auch etwas mit der Orthographie. Man stellt sich die Frage, warum ein deutscher Hersteller nicht einmal ein Adventure in Deutsch herausbringt? Der Gesamteindruck des Spiels ist aber sehr gut. Machen Sie weiter so, KINGSOFT!

(Manfred Kleimann)

Grafik .....	10
Vokabular .....	8
Story .....	9
Atmosphäre .....	8





**Programm:** Mindshadow,  
**System:** Spectrum / C-64 /  
Schneider, **Preis:** 39,95,  
**Hersteller:** Activision, Post-  
fach 760 680, 2000 Ham-  
burg 76.

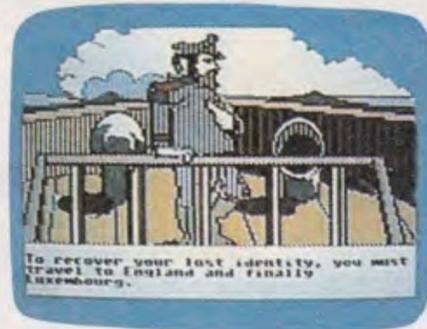
Ganz mysteriös beginnt die-  
ses Adventure: „Was bin  
ich?“, werden Sie sich fra-  
gen. Aber: Nachdem Sie die  
erste Eingabe vollzogen ha-  
ben, werden Sie feststellen,  
daß Sie ein „Mensch“ sind.  
„Wer bist Du?, Wo bist Du?  
und Was wirst Du jetzt tun?“

## ● „Was bin ich?“

das sind die Fragen, die Sie  
in MINDSHADOW klären  
müssen. ACTIVISION –  
sonst eigentlich nicht gera-  
de „berühmt“ wegen Adventu-  
res – hat ein Abenteuer  
„aufgebaut“, das interes-  
sant und reichlich bebildert  
ist.

Das Spiel beginnt an einem  
Strand. Sie wissen Ihre  
Identität nicht. Sie wollen  
herausfinden, wer Sie sind.  
Sie unternehmen eine lange  
Reise rund um die Welt. Die  
Wahrheit wird immer sicht-  
barer. Auf dieser Reise wer-  
den Sie von einem CONDOR  
begleitet, der Ihnen nützlich-  
e Arbeit abnimmt und Ih-  
nen Ratschläge erteilt. Ru-  
fen Sie ihn ruhig zu Hilfe (Mit

HELP ME, CONDOR).  
Alle neuen „Räume“, die Sie  
betreten sind graphisch  
dargestellt. Dies ging aber  
leider zuungunsten der  
Qualität der Bilder: Sie sind  
relativ unscharf, beinhalten  
Schatten. Mindshadow ist in  
drei Teile untergliedert: Teil  
1: Die Instruktions-Phase  
(sehr nützlich, weil die  
Grundzüge des Spiels und  
des Adventures ansich dar-  
gestellt werden); Teil 2: Die  
Anfangs-Phase (hier benöti-  
gen Sie alle Daten und Ge-  
genstände, um in den näch-  
sten Komplex zu gelangen);  
Teil 3: Das Haupt-Abenteuer  
beginnt! (Jetzt müssen Sie  
sich durch eine Welt voller  
Intrigen durchschlagen und  
den „Verräter“ finden).



Das Vocabular ist sehr  
reichhaltig, jedoch noch  
nicht optimal. Für den erfah-  
renen „Abenteurer“ ist das  
Spiel dennoch interessant;  
für den Anfänger geradezu  
geeignet, in das Metier ein-  
zusteigen!

(Manfred Kleimann)

Grafik .....	7
Vokabular .....	8
Story .....	10
Atmosphäre .....	9

## ● „Mars-Clone“

**Programme:** Marsport und  
Astro Clone, **Systeme:** Spec-  
trum/Schneider, **Preise:** ca. 36  
Mark, **Hersteller:** (Marsport)  
Gargoyle Games, 74 King  
Street, Dudley, West Midlands  
DY2 8QB, England; (Astro Clo-  
ne) Hewson Consultants, 56b  
Milton Trading Estate, Milton,  
Abingdon, Oxon, OX14 4RX,  
England

Ich habe hier bewußt zwei Ac-  
tion-Adventure-Programme  
„parallel“ laufen lassen und ge-  
testet. Einfach deshalb, weil  
MARSPOrt von GARGOYLE  
und ASTRO CLONE von HEW-  
SON CONSULTANTS sich in  
der Genre-Art (Adventure mit  
starken Action-Elementen) und  
in dem Aufbau sehr ähneln. Das  
heißt aber beileibe nicht, daß  
einer von beiden beim anderen  
„abgeschaut“ hätte. Nein, nur  
diese besondere Art von Ad-  
venture war das Kriterium des  
Testes.

MARSPOrt: Wir befinden uns  
im Jahre 2494. Die Erde lebt  
seit 70 Jahren unter der  
Herrschaft und Belagerung der  
außerirdischen „SEPTs“. Diese  
Kultur versucht, den Wider-  
stand der Erdlinge zu brechen.



Bislang hat man sich tapfer ge-  
halten, doch, was die Wissen-  
schaftler jetzt dringend benöti-  
gen, sind neue Ideen und muti-  
ge Männer. Sie – der Spieler –  
sind der wagemutige Comman-  
der John Marsh, der durch die  
automatischen Türen in die  
Korridore von Marsport ein-  
dringt und nach verschiedenen  
Waffen und anderen nützlichen  
Dingen „fahndet“. Marsport ist  
ein intelligent aufgebautes Ac-  
tion-Adventure (Joystick-  
Steuerung), bei dem viele Rät-  
sel gelöst und endlos viele  
Räume durchsucht werden  
müssen. Die Graphik ist ausge-  
zeichnet, die „Spielbarkeit“  
gut.

ASTRO CLONE: Dieses Spiel  
ist mit obengenannten in etwa  
vergleichbar. Auch hier ist eine  
gute Kombination aus Span-  
nung (Action) und Rätselhaf-  
tem (Adventure) gelungen. Die  
Graphiken sind ausgezeichnet,  
Spielvarianten sehr vielfältig.  
Astro Clone erfordert auch Ihr  
taktisches Geschick. Das Gam-  
e besteht aus drei Phasen:  
Zunächst müssen Sie Ihr  
Raumschiff sicher durch den  
feindlichen Flottenverband  
manoeuvrieren (Strategie); da-  
nach muß der Feind vernichtet  
werden (Action); zuletzt erfor-  
schen Sie die Weltraumstation  
auf's Gründlichste (Adventure).  
(Manfred Kleimann)

Die Bewertung für beide Spie-  
le:

Grafik .....	8
Sound .....	7
Story .....	8
Atmosphäre .....	9

## ● „Clumsy, Holmes“

**Programm:** Sherlock, **System:**  
Spectrum/C-64, **Preis:** ca.  
50 Mark, **Hersteller:** Melbourne  
House, Castle Yard House,  
Castle Yard, Richmond, Surrey  
TW10 6TF, **Vertrieb:** (leider nur  
Spectrum) Rush Ware, An der  
Gümpkesbrücke 24,  
4044 Kaarst 2

„Clumsy, Holmes!“ würden die  
Briten sagen, wenn sie ein et-  
was „ungeschicktes, tölpelhaf-  
tes“ Sherlock Holmes-Adven-  
ture beschreiben müßten. Die  
Briten scheinen mit dem SHER-  
LOCK von MELBOURNE HOU-  
SE jedoch ganz zufrieden zu  
sein. Ich jedenfalls meine –  
vielleicht mögen andere eine  
abweichende Meinung vertre-  
ten –, daß das, was Titel und  
Aufmachung versprechen vom  
„Inhalt“ des Adventures nicht  
gehalten werden kann. Das Ad-  
venture ist nicht gerade üppig  
bebildert, die Graphik ist weni-  
ger gut; Textinformation  
herrscht vor; die Texteingabe-  
möglichkeiten sind gut. Man  
„kommt“ allerdings in dieses  
Adventure „schlecht rein“.

Zu schwierig ist die – langweili-  
ge – Anfangsphase, zu mono-  
ton und zäh der Spielverlauf.  
Das Adventure spielt im Vikto-  
rianischen London, um 1880.  
Sherlock Holmes und sein ge-  
treuer Watson „wollen“ Fälle lö-  
sen und reisen zu diesem  
Zweck in London herum, quet-  
schen Leute aus und verfolgen  
verdächtige Spuren. Soweit, so  
gut. Man muß sich fragen, war-  
um Melbourne House so dick  
aufgetragen hat? Autor Philip  
Mitchell und sein Team sollen  
15 Monate an diesem Spiel ge-  
arbeitet haben. Kein Kommen-  
tar! Oder, doch; noch einen:  
Nachdem ich, als London-Fan,  
verzweifelt versucht hatte, all-  
gemein übliche englische Vo-  
kabeln zu benutzen, um in Lon-  
don herumzutrampen, schalte-  
te ich das Programm ab, als der  
Computer meldete: „Ich kenne  
das Wort LONDON nicht!“ Was  
für eine Blamage: Aus dem  
Thema hätte man mehr machen  
müssen! (Manfred Kleimann)

Grafik .....	8
Story .....	7
Vokabular .....	7
Atmosphäre .....	6

You are on Baker  
Street. To the  
north there is the  
front door. You  
can see a hansom  
cab. In the hansom  
cab there is the  
cabbie.

```
x: Mon 10:47am
> LOOK.
> PAY CABBIE 1/6.
> SAY "TAKE ME TO
> LOOK. ALDERGATE."
> +
```

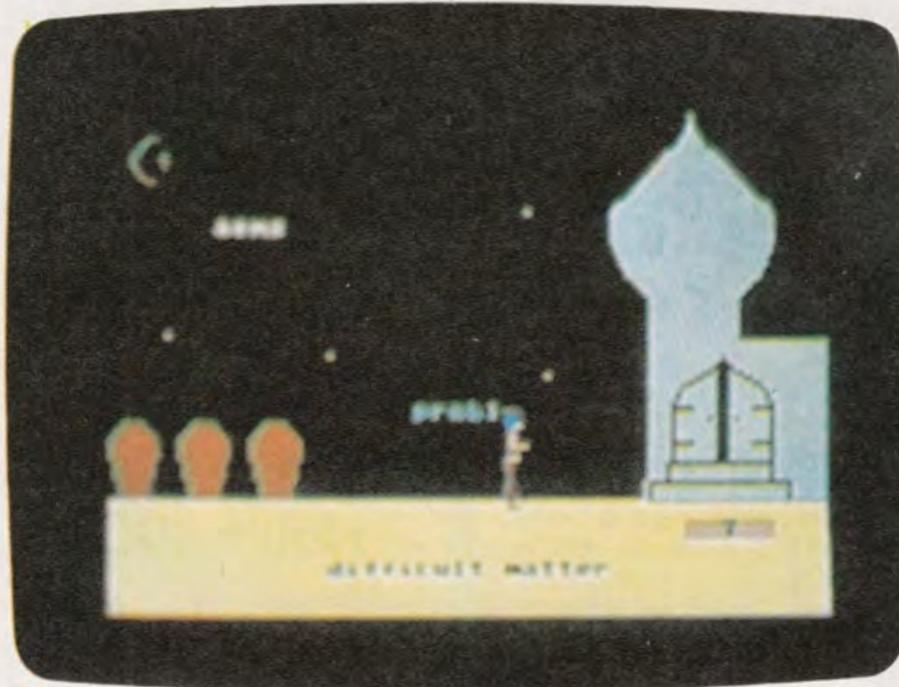


## Sesam, öffne Dich!

### Englisch + Französisch – leicht gemacht!

**Programm:** Sesam, öffne Dich! (Engl. oder Franz.), **System:** Commodore 64, **Preis:** 49,- DM (Disk.), **Hersteller:** Langenscheidt-Software, Postfach 40 11 20, 8000 München 40

Mit Sesam, öffne Dich! stellt der Langenscheidt-Verlag ein Lernprogramm vor, das das Erlernen wichtiger englischer und französischer Vokabeln auf spielerischem Wege erleichtern soll. Das Programm wurde konzipiert für Lernende des zweiten und dritten Unterrichtsjahres. Der Programmtitel „Sesam, öffne Dich!“ gibt gleichzeitig Aufschluß über seine Unterrichtsmethode: Durch Umgang mit der Fremdsprache im Spiel soll der Schlüssel zum Erlernen der englischen beziehungsweise der französischen Sprache gefunden werden; Sesam, öffne Dich! dient so-



mit in gewisser Weise als ein „Sesam, öffne Dich!“, als Erschließung eines Wissensgebietes, das ohne Hilfestellung für viele Lernende möglicherweise für alle Zeiten ein Buch mit sieben Siegeln bleiben würde. Das Programm vermittelt die Be-

deutung der wichtigsten Vokabeln, weist auf die korrekte Schreibweise hin und hilft bei der Erklärung dieser Wörter in der Fremdsprache.

net sich das Tor ein wenig, bis es endlich ganz geöffnet ist und die Höhle betreten werden kann. Noch ist man aber nicht am Ziel: Um die Tür zur eigentlichen Schatzkammer zu öffnen, muß eine Zauberformel gefunden werden, womit man nun allerdings doch überfordert ist. Mit dem nächsten Bürger Bagdads beginnt eine neue Spielrunde, und erst, wenn Ali Baba (der, wie man ja weiß, neben den vierzig Räubern als einziger die Zauberformel kennt) auf den Plan tritt, ist der Zugang zu der Schatzkammer erreicht.

Sesam, öffne Dich!, das in zehn Sachgebiete untergliedert ist, gibt eine gute Hilfestellung beim Einstieg in die Fremdsprachen Englisch beziehungsweise Französisch, wobei die Kombination Unterricht/Spiel das Lernen zu einer reinen Freude macht.

(Bernd Zimmermann)

**Der Programmaufbau:** Ein Bürger Bagdads steht vor der durch ein Tor verschlossenen Schatzhöhle der Räuber. Mit jedem Wort, das richtig eingegeben wird, öff-

Handhabung .....	8	Lerneffekt .....	10
Lernreiz .....	10	Lehrmethodik .....	9

## Verwickelt

**Programm:** Type Rope, **System:** Spectrum, C-64, **Preis:** 10,- DM, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest. Ziel dieses Spiels ist, ein kleines Männchen, das völlig von Tauen umwoben ist, aus seiner Bedrängnis zu befreien. Das Männlein steht inmitten des Bildschirms, links und rechts von ihm sind untereinander in einer Reihe Buchstaben beziehungsweise Zahlen zu sehen, die durch eine quer über den Bildschirm

laufende Linie miteinander verbunden sind. Durch richtiges Eintippen der Buchstaben oder Zahlen, welche ein Stück des Taus miteinander verbinden, kann man das Männchen nach und nach entwirren. Aber da sich diese Koordinaten dauernd und sehr schnell ändern, ist diese Aufgabe wahrlich nicht leicht zu lösen. Beim Test mußte ich sehr bald feststellen, daß ich allein dieses Problems nicht Herr werden konnte; erst als mir ein Kollege zu Hilfe kam, gelang es uns gemeinsam, den „Gordischen

Knoten“ zu lösen. Type Rope ist in erster Linie für kleinere Kinder gedacht. Wenn auch die nette Grafik diese Zielgruppe durchaus ansprechen mag, so fragt man sich dennoch, wie die gestellte Aufgabe von einem kleineren Kind gelöst werden soll. Was auf dem Kassetten-Cover als ein Spiel mit erheblichem pädagogischem Wert angepriesen wird, stellt meiner Meinung nach schlicht und einfach eine Überforderung für ein Kind dar. Abgesehen davon, daß es ohnehin eine schwierige Entschei-

dung ist, ob und wie oft man Kinder überhaupt am Computer spielen lassen sollte, ist bei Type Rope die Spielgeschwindigkeit viel zu hoch für einen Menschen, dessen geistige Entwicklung sich noch im Anfangsstadium befindet. Als Lernspiel oder Programm zum Training der Beobachtungsgabe ist das Spiel somit nicht geeignet.

Bernd Zimmermann

Grafik .....	7
Effekt .....	2
Anreiz .....	2
Methode .....	0



# Lernen beim Entspannen – entspannen beim Lernen!

**Programm:** Softlearning,  
**System:** Commodore 64,  
Atari, **Preis:** auf Anfrage,  
**Hersteller:** Softraining, Fa-  
sangartenstraße 4, 8000  
München 83

Die Firma Softraining bringt ein neues, interessantes Unterrichtskonzept auf den Markt: Softlearning. Angeboten werden Programme für Englisch, Management-Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch, jeweils als Grund-, Aufbau- und Intensivkurs. Wichtig: Um Softlearning anwenden zu können, wird das Grundprogramm, Systembasis 'S', benötigt, welches die Synchronisation zwischen Kassettenspieler und Bildschirmdarstellung steuert, den Lernfortschritt kontrolliert, den Lehrplan erstellt und eine breite Auswahl von Übungsquellen generiert. Softlearning versucht, durch Anwendung moder-

ner Entspannungstechniken während der Lernphase anezogene und natürliche Lernhemmschwellen abzubauen und den Lernstoff direkt dem Langzeitgedächtnis zuzuführen. Dies ermöglicht eine erstaunliche Steigerung der Lerngeschwindigkeit gegenüber vielen der herkömmlichen Lernmethoden bei gleichzeitiger Erhöhung der Behaltensquote. Der Lehrstoff selbst ist nach der Ganzheitsmethode aufgebaut und kommt damit dem natürlichen Lernen, wie es das Kleinkind erlebt, sehr nahe. Die Darbietung erfolgt audiovisuell, das heißt synchron von Tonbandkassette und Bildschirm. Jede Lektion endet mit einem wohl-durchdachten System von Übungsspielen am Bildschirm, mit denen das vorher vermittelte Wissen aktiviert und vertieft werden



soll. Man kann wohl davon ausgehen, daß diese Methode Schule machen wird. (bez.)

Handhabung .....	6
Lerneffekt .....	8
Lernreiz .....	10
Lehrmethode .....	10

## Shakespeare à la '86

**Programm:** Julius Cäsar, Heinrich VI., **System:** Spectrum, C-64, **Preis:** 32,-- DM (mit Buch), **Hersteller:** Penguin Books Ltd., Guiolettstr. 54, 6000 Frankfurt/M., **Vertrieb:** ausschließlich über den Buchhandel

Wer sich als Abiturient mit den Werken des großen englischen Dichters herumschlagen muß oder sich aus Passion mit dem Literaten beschäftigt, der erhält jetzt vom englischen Penguin-Verlag eine wichtige Hilfestellung zum besseren Verständnis seiner berühmten Klassiker. In der Reihe „Penguin-Study-Software“ sind bisher erschienen: Julius Cäsar, Heinrich VI., Macbeth, Romeo und Julia und The Merchant of Venice (Der Kaufmann von Venedig). In Vorbereitung sind Programme zu George Orwell's Animal Farm und Wuthering

Heights (Die Sturmhöhe) von Emily Brontë. Ich habe für Sie den Julius Cäsar sowie Heinrich VI. in der Commodore-Version getestet. Was mich schon nach kurzer Betrachtung am meisten erstaunte, war die enorme Fülle der angebotenen Informationen. Um das Arbeiten mit den Studienprogrammen zu erleichtern, hat Penguin seine Lern-Software im Wesentlichen in drei Themenbereiche untergliedert. So hat der Benutzer einerseits die Möglichkeit, sich entweder zu dem gesamten Werk oder aber zu einzelnen Akten eine kurze Zusammenfassung des Handlungsablaufes geben zu lassen. Darüberhinaus können Informationen über die verschiedenen Charaktere eingeholt werden; hierbei werden auf Wunsch sämtliche Textstellen aufge-

zeigt, in denen der betreffende Charakter entweder selbst zu Worte kommt oder auch nur erwähnt wird. Eine weitere, schon verblüffende, Möglichkeit des Programmes: Es ist in der Lage, konkrete Hilfestellung bei Interpretation und Analyse bestimmter Themengebiete zu geben. Wenn den Lernenden beispielsweise interessiert, welche Bedeutung der Traum bei Julius Cäsar hat, so gibt ihm der Computer Hinweise auf Textpassagen, die mit diesem Thema in Zusammen-

hang stehen, ja sogar auf Zitate, in denen der Traum erwähnt wird. Diese Hilfestellung zu nutzen, sollte eigentlich im Interesse eines jeden liegen, der – aus welchen Gründen auch immer – sich mit Shakespeare auseinandersetzt, und ist, nebenbei bemerkt, auch wirklich keine Schande.

Bernd Zimmermann

Handhabung .....	9
Lerneffekt .....	10
Lernreiz .....	7
Lehrmethodik .....	10



# Die Rechtschreibtafel

**Programm:** Rechtschreibtafel, **System:** Commodore 64, **Preis:** 79,- DM (Disk.), **Hersteller:** Bernhard Hoppius Unterrichtsmedien, Bannstraße 27, 6330 Wetzlar.

In Zusammenarbeit mit dem Institut für Legasthener-Therapie in Wetzlar wurde das Computersystem „Die Rechtschreibtafel“ entwickelt, wobei didaktische Überlegungen im Vordergrund standen. Im Gegensatz zu den meisten bisher existierenden Programmen wird hier jedoch nicht mit der Methode gearbeitet, das Kind zwischen „falsch“ und „richtig“ wählen zu lassen.

Vielmehr versucht die Rechtschreibtafel, das Kind auf Klangähnlichkeiten von Buchstaben am Wortende aufmerksam zu machen, deren Verwechslung für sehr viele Rechtschreibfehler verantwortlich ist. Wichtigste Beispiele hierfür sind g-k, b-p, und d-t. Ist bei-

sind und gleichzeitig darauf hinzuweisen, daß diese Unterscheidung im Plural wesentlich einfacher ist. Der **Übungsteil** baut hierauf auf; je nach Wortschatzbereich des Kindes können verschiedene Schwierigkeitsstufen gewählt werden. Die falsch geschriebenen Wör-



spielsweise einem Kind die richtige Schreibweise des Wortes „Berg“ noch nicht geläufig, so kann es natürlich auch nicht unterscheiden, ob das Wort weich oder hart endet, das heißt mit „g“ oder „k“ geschrieben wird. Um dem Kind diese Problematik bewußt zu machen, ist Die Rechtschreibtafel in zwei miteinander verbundene Teile gegliedert. Der **Regelteil** versucht, dem Kind zu verdeutlichen, daß am Ende eines Wortes die harten von den weichen Lauten schwer zu unterscheiden

ter werden sofort auf dem Bildschirm in der richtigen Schreibweise gezeigt und zu Ende jeder Übung in ihrer Pluralform eingeblendet. Ab einer bestimmten Fehlerhäufigkeit wird automatisch die Rechtschreibhilfe eingeblendet, um das Kind nochmals auf die Hilfestellung aufmerksam zu machen. Um dem Kind das Lernen etwas schmackhafter zu machen, erscheinen bei richtiger Lösung aller Aufgaben akustische und optische Überraschungen.

Bernd Zimmermann

Handhabung	9
Lerneffekt	8
Lernanreiz	6
Lehrmethodik	8



## Astronomie-Hit

**Programm:** Star Seeker, **System:** Spectrum/C-64/MSX, **Preis:** Ca. 40 Mark (Kass), C-64 (Disc) 50 Mark, **Hersteller:** MIRRORSOFT, Holborn Circus, London EC1P 1DQ, England, **Vertrieb:** (nur C-64 und MSX) Rush Ware, An der Gumpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Seitdem die renommierte Tageszeitung THE MIRROR – früher DAILY MIRROR – ins Software-Geschäft eingestiegen ist, kommen fast nur noch gute Ideen „rüber“! In diesem Falle hat MIRRORSOFT in den HOME DISCOVERY SERIES ein Programm auf den Markt geworfen, das alle Astronomie-Freunde und andere „Sterngucker“ begeistern wird! Die Software wurde von Dr. Phil. Paul Phillips in Zusammenarbeit mit dem London Planetarium (gleich bei MADAME TUSSAUD's Wachsfigurenkabinett in der Baker Street, Ecke Marylebone Road gelegen) entwickelt.

In dem sehr übersichtlichen Handbuch erfährt man alles über den Gebrauch des Programmes, über unser Sonnensystem mit allen Planeten, und

wie man die verschiedenen Sterne, Systeme und Planeten sowie Himmelserscheinungen „orten“ kann. Gibt man die korrekte, augenblickliche Zeit ein, so beschreibt das Programm den genauen Stand der Sterne und zeigt an, welche man zur aktuellen Stunde mit bloßem Auge am Himmelsfirmament erkennen kann.

Sehr interessant ist auch die Beobachtung des 'HALLEY'schen Kometen, der „in diesen Tagen, nach 76jähriger Abwesenheit“, wieder bei uns auftaucht.

Ferner liefert dieses ausgezeichnete Astronomie-Programm alle Daten der Planeten (Größe, Dichte, Umlaufzeit um die Sonne usw.). Eingegeben können Stunden und Minuten zwischen den Jahren 1500 bis 3000. Es ist also für Hobby-Forscher ein sicherlich sehr wertvolles Programm!

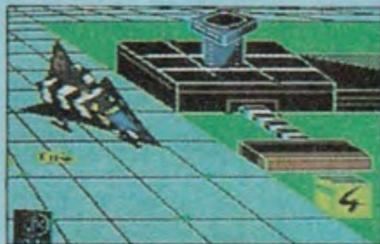
(Manfred Kleimann)

Handhabung	10
Lerneffekt	10
Lernanreiz	10
Lehrmethodik	10

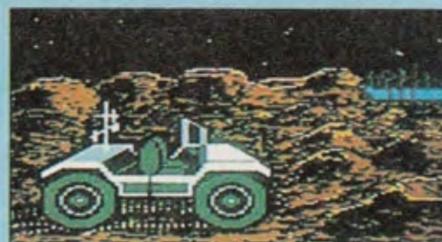


# NEU! 2 SUPER-ADVENTURES VON KINGSOFT!

## CODEWORD ARGUSEYE



## FRANKIE CRASHED ON JUPITER



Diskette für Commodore 64: je nur

**49.-\***

## Aktuelle Hits von KINGSOFT für Ihren Commodore:

### BUSINESS-BASIC

Mit unserem neuen BUSINESS BASIC können Sie endlich die volle Speicherkapazität Ihres Commodore 64 für Basic-Programme nutzen: 61183 Bytes stehen zu Ihrer freien Verfügung für Programme und Variablen. Aber unser Modul BUSINESS BASIC kann noch mehr: es erweitert das bescheidene Minimal-Basic V2 im C-64 um mehr als 50 Befehle, die endlich ein vernünftiges Programmieren in Basic erlauben. Die wichtigsten Verbesserungen: unterstützte strukturierte Programmierung, frei belegbare Funktionstasten, komfortable Maskenverwaltung, Disketten-Behandlung, verbesserte und erweiterte interne String-Verwaltung (keine Zwangspausen durch "Garbage Collection"), komfortable Fehlersuche, stark erweiterter Editor mit Scrolling vor-/rückwärts, Toolkit-Funktionen, schneller Kassetten-Routine usw.

Hier die wichtigsten zusätzlichen Befehle des BUSINESS BASIC:

AT AUTO BORDER CATALOG CHANGE CIA CLS COL DEC DELETE DISK DO DOPEN DS DSS DUMP EL ELSE ER ERRS EXIT FIND GETKEY HELP HEX\$ INFORM INK INLINE INSTR KEY LOOP LOWER MERGE MIDS MONITOR NORM NUMBER OLD PAPER PUFDEF RECORD REPEAT RESET RESUME SID TRACE TRAP UNLOCK UNTIL UPPER USING VIC VID WHILE

Steckmodul C-64:

**199.-\***

### POWER ASSEMBLER

Neuer leistungsfähiger Assembler mit sehr hoher Arbeitsgeschwindigkeit und vielfältigen Möglichkeiten (komfortabler Editor mit allen Toolkit-Funktionen, Verketten von mehreren Source-Files, bedingte Assemblierung, äußerst komfortable Druckersteuerung mit 2-spaltiger Ausgabe usw.). Geliefert wird der Assembler mit dem leistungsfähigsten Monitor, der z.Zt. auf dem Markt ist (u.a. inkl. Floppy-Monitor), sowie einem schnellen Reassembler, der fertige Programme wieder in Source-Files rückverwandelt. Das Handbuch enthält außerdem eine Einführung in die Assembler-Programmierung.

Diskette C-64:

**99.-\***

### SPRITE MAGIC

Endlich können Sie auch auf dem VC-20 Sprites ähnlich wie beim C-64 programmieren. SPRITE MAGIC ist eine leistungsstarke Befehls-erweiterung, die u.a. zahlreiche Befehle für Software-Sprites zur Verfügung stellt. Hier eine Übersicht der neuen Basic-Befehle:

BELL CGR COLOR DEL DRAWTO EDIT ERASE FIT GLOAD GSAVE HGR HIT INV JOY LOCK MOBX MOBY MOVE OVERLAP PATCH PDL PEN PILE PLACE PLAY PLOT POINT RESET SET SHAPE SIGN TEXT USE VOL

Nach Abzug des HiRes-Grafikspeichers bleiben Ihnen bei einer 16K-Erweiterung noch 10495 Bytes für Ihr Programm übrig. Ein komfortabler Editor zur Erstellung der Sprites sowie ein Demo-Programm wird mitgeliefert.

Kassette für VC-20 (+16K):

**29.-\***

### TOM

Für VC-20 (+16K)/C-116/C-16/C-64 TOM soll Labyrinth nach Schätzen durchsuchen. Aber überall lauern gefährliche Wesen. Actionspiel mit starker Grafik und Begleitmusik. Joystick erforderlich.



**25.-\***  
Kassette

**29.-\***  
Diskette

## 64 K-RAM für C-16 (Einfacher Einbau ohne Löten)

**249.-\***

Alle Programme werden mit ausführlichen, vollständigen deutschen Handbüchern geliefert, die keine Fragen offen lassen und keine zusätzlichen Trainingsbücher erfordern.

\*Die Preise verstehen sich als unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt. zzgl. 5.- DM Porto & Verpackung. Fordern Sie auch unseren neuen großen Katalog (DM 2.- in Briefmarken) an mit weiteren Super-Programmen für Atari, Commodore VC-20, C-116, C-16, C-64, MSX und Schneider.

KINGSOFT-PROGRAMME erhalten Sie im Computer-Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kauf- und Warenhäuser oder direkt von uns.



*Wir wollen nicht die Größten sein!*  
**NUR DIE BESTEN!**

**KINGSOFT**

FRITZ SCHÄFER

Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen · Tel. 02408/51 19

Programme für C-16/C-64/C-128, Atari und Schneider gesucht! · Händleranfragen erwünscht!

# Electrosound 64

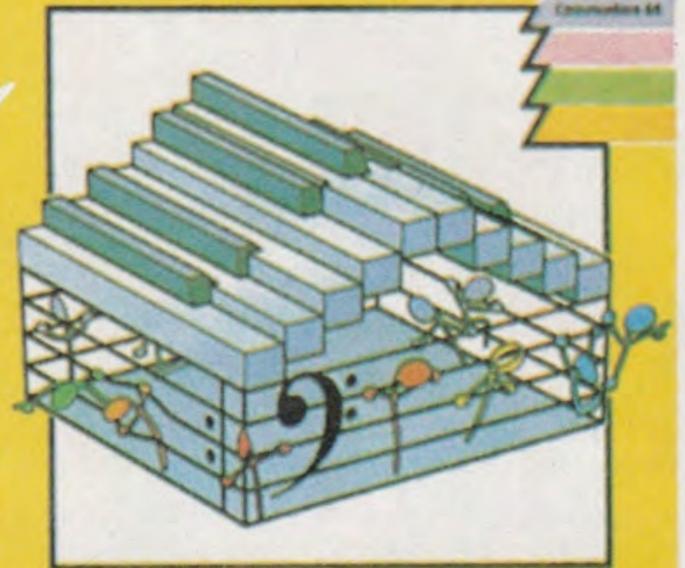
**Programm:** Electrosound 64, **System:** Commodore 64, **Preis:** 55,- (Kass), 76,- (Disc), **Hersteller:** Orpheus Ltd., Unit 1, Church Farm, Hatley St. George, Sandy, Bedfordshire, SG19 3HP, England.

Hier kommt der Knüller für alle, die sich die „Gute Stube“ mal so ein bißchen anheizen wollen! Electrosound 64, ein Synthie-Programm, das höchsten Ansprüchen gerecht wird. Ob zum Lernen oder um sich zuhause auf die nächste

Unterrichtsstunde oder die Session im Übungsraum vorzubereiten, dieses Programm bietet alle Möglichkeiten. Außer einem elektronischen Synthesizer kann man wählen zwischen fünf Stimmlagen, einem Digital-Sequencer und einem 24teiligen Drum-Kit. Na, da geht doch wirklich die Post ab! Von den Beatles bis Mangelsdorf, von Heino bis James Brown – nichts ist mehr unmöglich.

Soundausnutzung	10
Variabilität	9
Klangbild	10
Verwendung	9

## Electrosound 64



Nachdem ich mich nun schon ein ganze Weile mit Electrosound 64 beschäftigt habe, stelle ich immer noch verwundert fest, was für eine enorme Palette an Möglichkeiten zur Verfügung steht.

Wow!

(Bernd Zimmermann)

## Dragon-

**Programm:** Synther 7, **System:** Dragon 32/64, **Preis:** 29 Mark, **Hersteller:** Dragon Data, Kenfig Industrial Estate, Margam, Port Talbot, West Glamorgan SA13 2PE, England, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach.

Daß auch der Dragon für einen tollen synthetischen Sound geeignet ist, ist nicht erst seit der Veröffentli-

## Sound

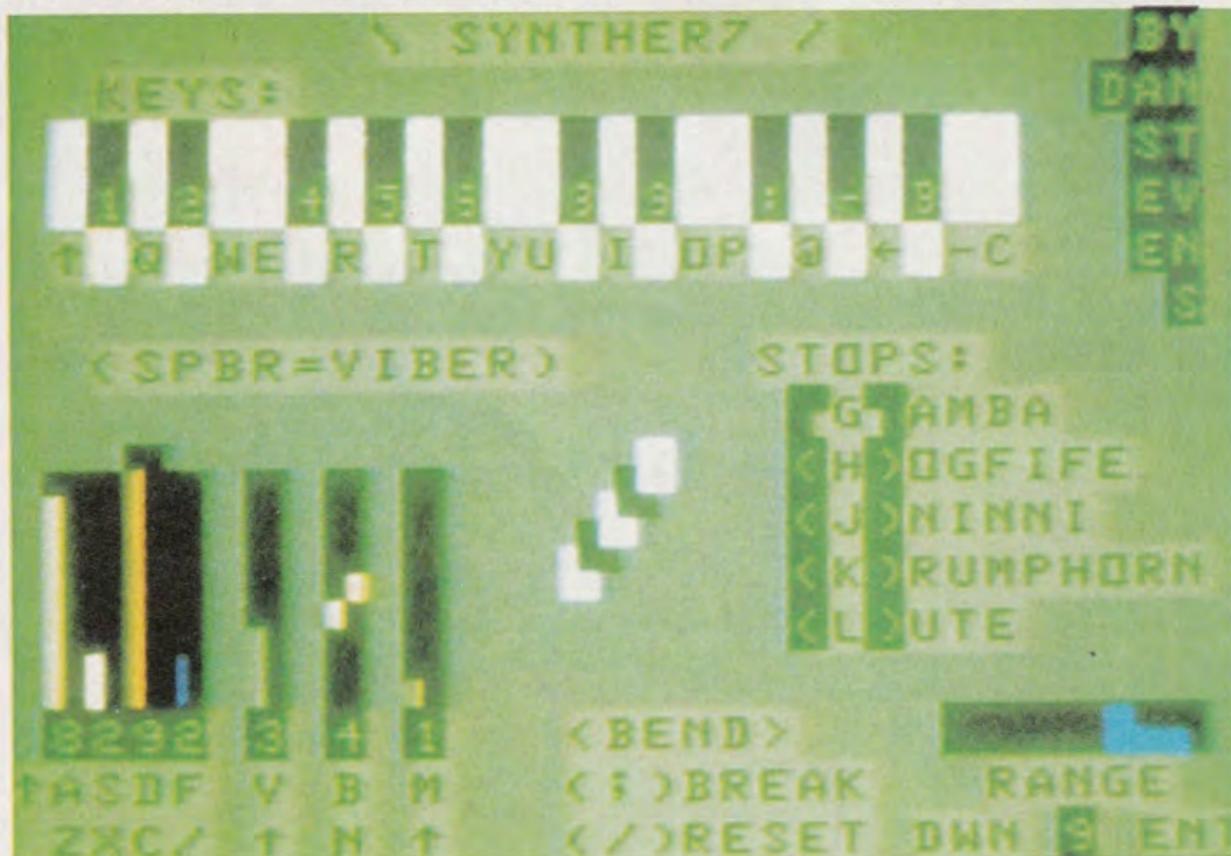
chung des SYNTHET 7 von DRAGON DATA in aller Munde. Trotz seiner „nur“ 32KB verfügt der alte englische Computer über eine wahrlich gute Klangfülle. Bei Synther 7 haben Sie verschiedene Möglichkeiten, ihren ganz persönlichen Sound zu wählen und zu finden.

Über die „QWERTY-Tasten“ und der oberen Zahlenreihe (1,2,3,4 usw.) verwandelt sich der Dragon in einen Synthie „nach Maß“.

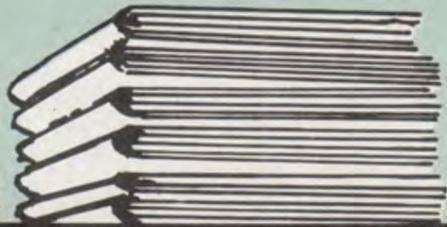
Über die Tastatur sind Sie in der Lage, auch Tonhöhe, Klangfarbe, Tonlänge und Vibrato zu bestimmen, so daß sich ein buntes Klangerlebnis ergeben kann, ganz, wie Sie es sich wünschen. Auch die Art des Soundes können Sie per Tastatur bestimmen (siehe Begleittext, der mitgeliefert wird!): Ob Sie sich nun für das Krummhorn, die Gambe oder für die Laute als Grundklangbild entscheiden, bleibt Ihrem musikalischen Empfinden überlassen. Auch der BASS ist ein entscheidendes Element des vollkommenen Klanges. Er ist nicht nur Rhythmus-Geber sondern auch ein Klangbildner, der zur absoluten Symbiose zwischen Melodiegebung und Background-Unterlegung wichtig ist. SYNTHET 7 ist ein kostengünstiges und hervorragendes Produkt, das sich kein Dragon-User vorenthalten sollte.

(Manfred Kleimann)

Soundausnutzung	9
Variabilität	8
Klangbild	9
Verwendung	10



NEU IM REGAL



## Spielend programmieren lernen

**Das Buch gibt eine Einführung in das kreative Programmieren mit dem Heimcomputer. Der Verfasser Karl-Heinz Koch arbeitete als Pädagoge und ist heute als freier Publizist tätig. Zum Programmieren kam er als Autodidakt, daher vielleicht auch seine Einstellung, daß die Heranführung an den Computer leichter fällt, wenn sie auf spielerischem Wege erfolgt.**

Spielend programmieren lernen versucht, dem Leser und Hobby-Programmierer in leicht verständlicher Weise den Umgang mit dem Heimcomputer näher zu bringen. Behandelt werden die Basic-Grundlagen ebenso wie die Möglichkeit, Grafik, Farben und bewegliche Bilder auf den Bildschirm zu zaubern. Nach einer kurzen, aber ausreichenden Einführung in die grundlegende Arbeitsweise des Heimcomputers folgen die ersten, noch etwas einfacher gehaltenen Spielprogramme. So werden dem Computer die Spielregeln „beigebracht“, das heißt, wie man Spielfeld, Spieler und „Feinde“ definiert. Als nächster Schritt wird aufgezeigt, wie Spieldauer, Wertung und Vertonung in den Computer programmiert werden. Neben vielen Anregungen enthält das Buch reichlich komplette Programme für die Systeme Atari, Commodore und MSX. **Spielend programmieren lernen** ist eine nützliche Einstiegshilfe für jeden Heimcomputer-„Newcomer“, der sich bald schon sein erstes eigenes



Spiel kreieren will.

**Bernd Zimmermann**  
**Spielend programmieren lernen** ist erschienen in der „Ratgeber“-Reihe beim **Humboldt-Taschenbuchverlag, München.**  
**ISBN 3-581-66526-3.**  
**Preis: 8,80 DM.**

**Kassel (bez.)** Auf die Sharp-Rechner spezialisiert hat sich der Verlag Bialke-Berendsen-Glisczynski, Ahrenburg. Die Besitzer eines MZ-700 oder MZ-800 finden hier alles, was für sie von Interesse ist. Nach dem Standardwerk über den MZ-700 erschien nun auch das große Programmierhandbuch für den MZ-800. Dieses 170 Seiten starke Buch enthält sehr viel Wissenswertes über den „Großen“ von Sharp. Das Werk schließt sich gewissermaßen an das

Sharp-Handbuch an; es werden ausschließlich Themen behandelt, die im vorangegangenen Werk nicht angesprochen wurden. Neue Basicbefehle werden ebenso vorgestellt, wie der Aufbau des Basics, die Tokenliste, hochauflösende Grafik, Plottersteuerung, Soundprogrammierung und vieles mehr ausführlich besprochen werden. Das Buch ist zum Preis von **49,80 DM** erschienen bei: **BBG Software, Gänseberg 4, 2070 Ahrenburg.**

## Spiele – im Dutzend billiger!



In der Reihe „Hueber-Software-Collection“ stellen die Autoren R. Erskine, H. Walwyn, P. Stanley und M. Bews regelmäßig ihre neuesten Spielprogramme vor. Jeweils sechzig Programme pro Buch sind erhältlich für nahezu alle Computer-Systeme.

Es ist schon erstaunlich, was die vier Software-Autoren, die zu den besten in England gehören, an Fülle, aber auch an Qualität zu bieten haben. Vom „Baller“ über das Sport- bis zum Wirtschaftsspiel findet man alles, was das Herz begehrt. Ein Werk, das sich der passionierte Computer-Freak nicht entgehen lassen sollte! (bez.) Hueber-Software-Collection, Max-Hueber-Verlag, München, ISBN 3-19-008220-0, Preis auf Anfrage.



**Kassel (bez.)** Der Birkhäuser-Verlag, Basel, hat in seiner Reihe „Computer-Shop“ einige Neuveröffentlichungen auf den Markt gebracht. Überaus informative Publikationen sind dort erschienen für die Systeme MSX, Apple, Atari, Commodore 64, Sinclair QL, ZX Spectrum und ZX 81. Darüberhinaus wurden auch einige nützliche Ratgeber zu allgemeinen Themen veröffentlicht. Als ein Beispiel sei an dieser Stelle genannt: „Programmieren – keine Ahnung?“ von Philip Crookall. Das Werk stellt eine

praktische Starthilfe für Einsteiger dar. Es wurde für absolute Anfänger geschrieben und setzt keine Kenntnisse voraus. Sukzessive erfährt der Leser, wie Flußdiagramme sinnvoll eingesetzt werden, Programme übersichtlich gestaltet und Programmideen in funktionsfähige Basic-Programme verwandelt werden können. **Programmieren – Keine Ahnung? ist erschienen bei:**

**Birkhäuser-Verlag, Postfach 133, CH-4010 Basel, ISBN 3-7643-1622-5, Preis: 29,80 DM.**

**MICRODEAL QL**

# GAME OVER! — die letzte Seite

## Kontakte, die Sie nutzen sollten!

Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: 040/2201370

Activision UK Ltd., 15, Harley House, Marylebone Road, London NW1, Tel.: 00441/9351428

Addictive Games, 7a Richmond Hill, Bournemouth BH2 6HE, Tel.: 0044202/296404

Adventure International U.K., 85 New Summer Street, Birmingham B19 3TE, Tel.: 004421/3590801

Anirog-Software, Unit 10 Victoria Industrial Park, Victoria Rd., Dartford, Kent DA1 5AJ, Tel.: 0044322/92513/8

Ariola-Soft, Steinhauser Str. 3, 8000 München 80, Tel.: 089/4136-313

Beyond Software, 3rd Floor, Lector Court, 151 Farringdon Road, London EC1R 3AD, Tel.: 00441/8372899

Bialke-Berendsen-Glisczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: 04102/43940

Bubble Bus, 87 High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX, Tel.: 0044732/355962

CeTEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1

Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen

Computer-Hüsli, A. Weyer, Postfach 860808, 8000 München 86

Comsoft (ComSoft), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2

Corvallis-Team, Postfach 1125, 6882 Friedrichsdorf

CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: 00441/5332918

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf

Decker, Kalchreuther Str. 136, 8500 Nürnberg

Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21

Dragon Data, Kenfig Industrial Estate, Margam, Port Talbot, West Glamorgan SA13 2PE

Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB

Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11

EDV-Beratung, Dipl.-Math. Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: 06074/29237

EDV-Formtext, T. Hanitzsch, Am Heilborn 1, 3554 Lohra

Edition Duke Electronics, Postfach 1847, 6500 Mainz

Eidersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex, Tel.: 00441/4781291

Electric Dreams Software, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: 0044703/316924

Electronical Components, Wittevrouwensingel 93, 3514 AL Utrecht Holland

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Rd., Aldridge, Walsall WS9 8PW, West Midlands, Tel.: 0044922/55852

English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX

Enterprise Computers GmbH, Sonnenstr. 3, 8000 München 2

Entersoft, 37 Bedford Square, London WC1 3HW

Firebird Software, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL, Tel.: 00441/3796755

Flesch, Schützenstr. 3, 7820 Titisee-Neustadt

Förster, Mauthstr. 1, 8253 Buchbach

Gargoyle Games Ltd., 74 King Street, Dudley, West Midlands, DY2 8QB, Tel.: 0044384/237222

Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50

Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: 0044742/753423

Joachim Guenster, Mühlenstrasse 12, 5431 Boden

Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5

Hewson Consultants, 56 b Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon OX 14 4RX, Tel.: 0044236/832939

Holtkötter, Albert-Schweitzer-Ring 9, 2000 Hamburg 70

Bernhard Hoppius Unterrichtsmedien, Bannstr. 27, 6330 Wetzlar

Hüthig, Postfach 102869, 6900 Heidelberg

Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath

Imagine Software Ltd., 6, Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: 004461/8343939

Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen

Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien

Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne RG8 7JW, Tel.: 0044735/74335

Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: 089/36096-285

Level 9, 229 Hughenden Road, High Wycombe, Bucks. HP13 5PG, Tel.: 0044494/26871

Martech, Software Communications Ltd., Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN 24 6EE, Tel.: 0044273/692224

Mastertronic GmbH, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: 02921/75020/28/29

Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF

Microdeal Ltd., 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Tel.: 0044726/68020

Micro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks., Tel.: 0044344/427317

MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40

MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80

Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen

Microsphere Computer Service Ltd., 72 Roseberry Road, London N10 2LA

Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: 00441/3774600

Mirrorsoft, Mirror Group Software, Holborn Circus, London EC1P 1DQ

New Generation Software, Bath BA2 4TD, Tel.: 0044225/316924

Novagen Software Ltd., 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: 004461/8326633

Omikon Software, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: 07082/5386

Orpheus Ltd., The Smithy, Unit 10, Church Farm, Hatley St. George, Nr. Sandy, Beds., SG 19 3HP, Tel.: 0044767/51481/91

Penguin Books Ltd., Guiolettstr. 54, 6000 Frankfurt/Main, Tel.: 069/727623

Pocket Money Software, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE

Probe Software, 155 Mitcham Road, London SW 17, Tel.: 00441/6729179

Profisoft, Sutthausen Str. 50/52, 4500 Friedrichshall

Psion, 22 Dorset Square, London NW1 6QG, Tel.: 00441/7239408

PSS-Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: 0044203/667556

Psygnosis Software, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY

Quicksilver Ltd., Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, Tel.: 00441/4390666

Robcom Limited, 36 Market Place, London NW 116JP

Rushware, An der Gumpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, Tel.: 02101/68499 + 68561

RVS, Postfach 55, 8055 Hallbergmoos

SM, Scherbaumstr. 33, 8000 München 83

Softraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83

Software 2000, Kaiserstr. 35, 8000 München 40

St. Bride's School, Burtonport, Co. Conegal, Ireland

Star Division oHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lünenburg

Statistics + Software, Postfach 132, 1000 Berlin 42

Sybex Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf

System 3 Software, Southbank House, Black Prince Rd., London SE 1, Tel.: 00441/7358171

Taskset Ltd., 13 High Street, Bridlington YO16 4PR, Tel.: 0044262/673789 + 602668

Teldec, Heussweg 25, 2000 Hamburg 19

THE GAMES Software, Postfach, 3440 Eschwege

Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30

Time-soft, (time-soft-EDV), Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1

Ultimate Play The Game, Ashby-de-la-Zouch, Leicester LE 6 5JV, Tel.: 0044530/411485

U.S. Gold Ltd., Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham, Tel.: 004421/3593020

Video-Magic (Videomagic), Sonnenstr. 9, 8000 München 2

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: 00441/7278070

Vortex Software Ltd., Vortex House, 24, Kansas Avenue, Off South Langworthy Road, Salford M5 2GL, Tel.: 004461/8724747

Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang

Wilke (IDA), Wilhelmstr. 72, 5100 Aachen 1

Wizard Computer Games, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: 0044742/752912

Shekhana Computer Services, Postbox, London N15 6JL, Tel.: 00441/8003156

Good Byte, Unit 10, Imperial Studios, Imperial Rd, London, SW6, Tel.: 00441/7214607



# When the boss is out are you playing the game?

Now you can play six new games on your IBMPC (and most compatibles), from MICRODEAL.

**CHESS.** For zero, one or two players. You can save and restore games on disk, set up problems and games, print score on printer. Access instant replay and instant move, retrieve, select your own colour scheme. Ask for move suggestions and the whole programme includes many historic games

**GOLF.** Play 18 holes with three different skill levels avoiding sand traps and duck ponds. You can even select your own woods and irons.

**BACKGAMMON.** For zero, one or two players. Nine different skill levels. Manual input of dice and gambling dice if required.

**EMPIRE.** A game of worldwide strategy, the aim of which is to drive the evil Empire from the face of the earth. Eight levels of difficulty.

**CALIXTO ISLAND.** Can you recover valuable museum treasure which has been stolen? All the fun and challenge of the best text adventures plus spectacular graphics.

**SEA SEARCH.** Pirates, mermaids and sharks. The underwater scenes are unforgettable so get your shark repellent and scuba tanks ready.

You can play the game within 24 hours by ordering through Micropost. Alternatively all the games are available from most computer stores. So buy now and have fun and games with your IBMPC.

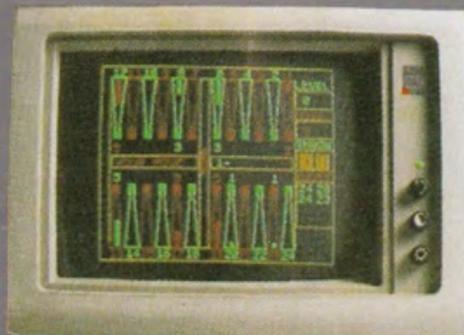


**CHESS**  
IBMPC (Most compatibles) and DEC Rainbow PC. Requires 128K memory. Also runs on non-graphic displays. Microdeal licence from Sift Wright Systems. £29.95. (DM 120,-)



### GOLF

MPC (and most compatibles). Requires colour graphics and 128K memory. Plays on green screen. £19.95 (DM 80,-)



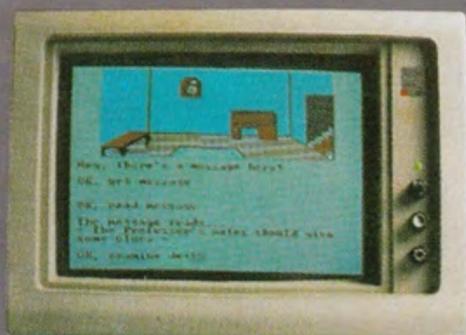
### BACKGAMMON

IPMPC (and most compatibles). Requires colour graphics and 128K memory. £19.95 (DM 80,-)



### EMPIRE

IBMPC (and most compatibles). Requires colour graphics and 128K memory. Plays on green screen. £19.95 (DM 80,-)



### CALIXTO ISLAND

MPC (and compatibles). Requires colour graphics and 128K memory. £19.95 (DM 80,-)



### SEA SEARCH

IBMPC (and most compatibles). Requires colour graphics and 128K memory. £19.95 (DM 80,-)

Actual photographs of games in action.

Our exclusive 'Micropost' system guarantees 24 hour delivery. Just telephone 004 47 26 / 680 20 quote your credit card number.

**MICROPOST**  
0726-68020



# MICRODEAL

MICRODEAL LTD. 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Telephone: 004 47 26 / 680 20

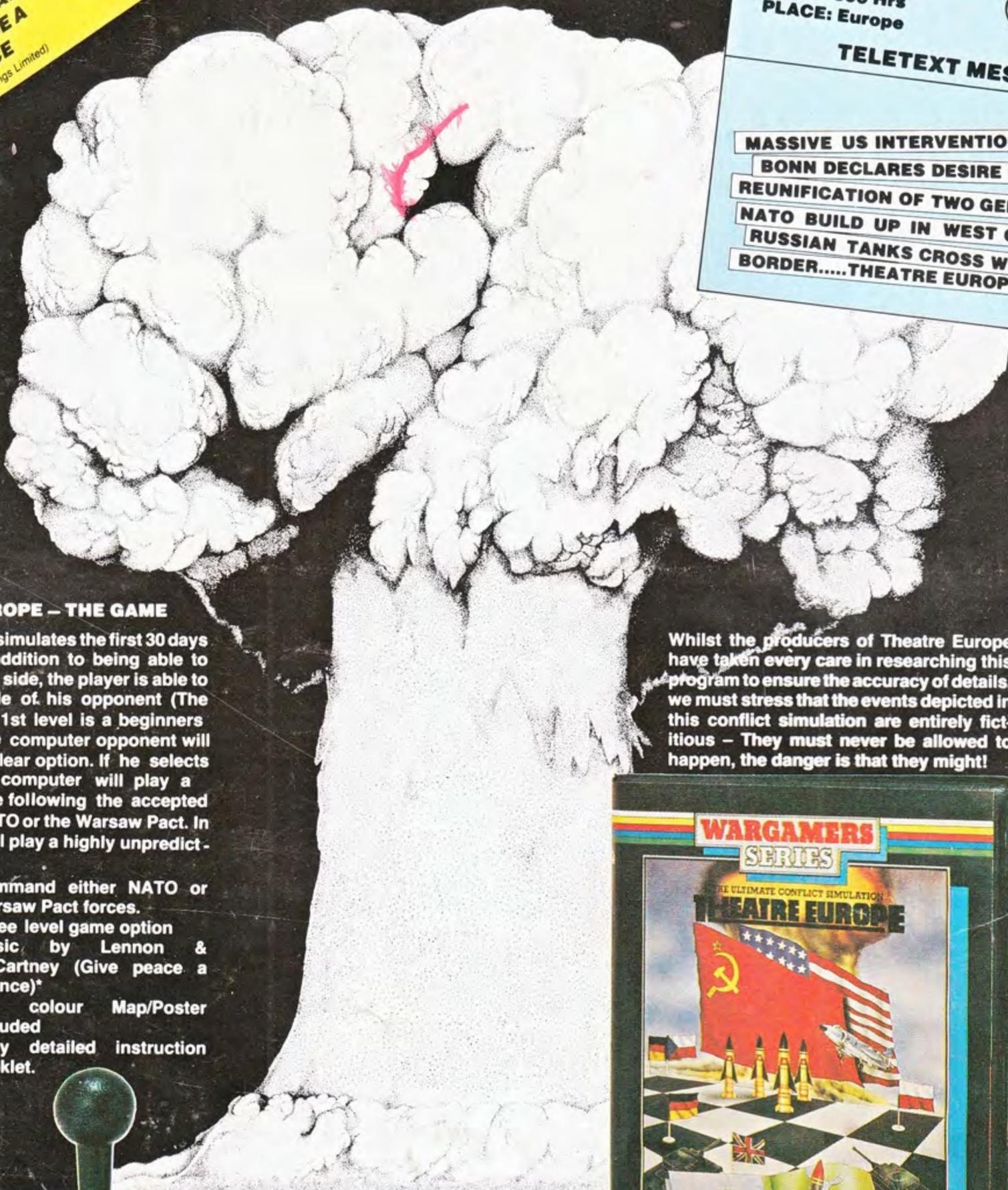
IBM is a registered trade mark of International Business Machines Corporation. D.E.C. is a registered trade mark of Digital Equipment Corporation.

**FEATURING MUSIC  
BY LENNON & McCARTNEY  
\* GIVE PEACE A  
CHANCE**  
(© Northern Songs Limited)

**DATE: 14 October  
TIME: 0500 Hrs  
PLACE: Europe**

**TELETEXT MESSAGE:**

**MASSIVE US INTERVENTION IN SYRIA.....  
BONN DECLARES DESIRE FOR  
REUNIFICATION OF TWO GERMANY.....  
NATO BUILD UP IN WEST GERMANY.....  
RUSSIAN TANKS CROSS WEST GERMAN  
BORDER.....THEATRE EUROPE**

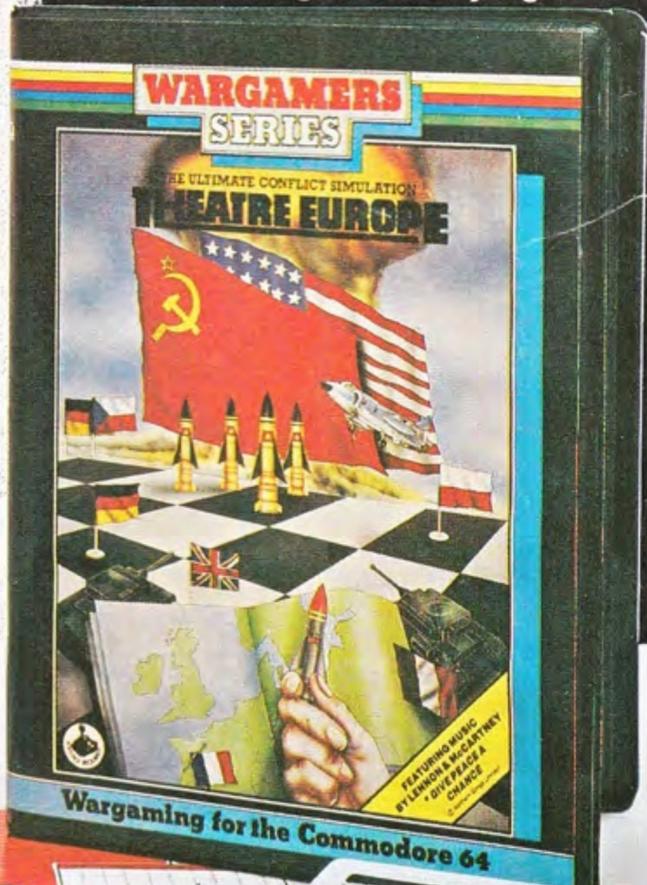


**THEATRE EUROPE – THE GAME**

Theatre Europe simulates the first 30 days of the war. In addition to being able to command either side, the player is able to choose the style of his opponent (The Computer). The 1st level is a beginners level, where the computer opponent will not use the nuclear option. If he selects level two, the computer will play a "Rational" game following the accepted strategies of NATO or the Warsaw Pact. In level three it will play a highly unpredictable game.

**Features:** Command either NATO or Warsaw Pact forces.  
Three level game option  
Music by Lennon & McCartney (Give peace a chance)\*  
Full colour Map/Poster included  
Fully detailed instruction booklet.

Whilst the producers of Theatre Europe have taken every care in researching this program to ensure the accuracy of details, we must stress that the events depicted in this conflict simulation are entirely fictitious – They must never be allowed to happen, the danger is that they might!

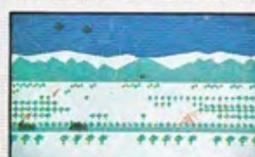
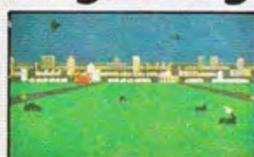


**Disk Version £12.95**

**Cassette £9.95**

**THE ULTIMATE CONFLICT SIMULATION  
THEATRE EUROPE**

**Wargaming for the Commodore 64**



P.S.S. 452 STONEY STANTON RD. COVENTRY CV6 5DG. TEL: COVENTRY (0203) 667556

LA VERSION FRANÇAISE EST  
DISTRIBUÉE PAR  
CLJ INDUSTRIES PARIS



DIE DEUTSCHE VERSION WIRD VON THORN EMI VERTRIEBEN

**THORN EMI Computer Software**

NEDERLANDSE  
TAALIGE DISTRIBUTIE  
IN NEDERLAND VIA

