

HEYNE  
BÜCHER

HARTMUT HUFF

# DAS GROSSE HANDBUCH DER VIDEO- SPIELE



Stand 1984/85









Hartmut Huff

# **Das große Handbuch der Video-Spiele**

**Originalausgabe**



WILHELM HEYNE VERLAG  
MÜNCHEN

HEYNE-BUCH Nr. 08/4954  
im Wilhelm Heyne Verlag, München

Aktualisierte und erweiterte Ausgabe des Heyne Buches Nr. 08/4871  
Copyright © 1983/84 by Wilhelm Heyne Verlag GmbH & Co KG, München  
Printed in Germany 1984  
Umschlaggestaltung: Atelier Heinrichs & Schütz, München  
Layout: Dieter Lidl  
Satz: Fotosatz Völkl, Germering  
Druck und Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-453-41620-1

# Inhalt

- 7 Vorwort
- 9 Vorwort zur zweiten Auflage
- 10 Die Erfindung des Mr. Bushnell
- 17 Welches System darf's denn sein?
- 20 Die Spiele
  - Zur Software* 20
  - Atari* 21
  - Software von verschiedenen Herstellern* 83
  - Coleco Vision* 183
  - Hanimex* 187
  - IntelliVision* 202
  - Interton* 230
  - Palladium* 252
  - Philips* 257
  - Unimex* 289
- 291 Es darf weitergespielt werden  
oder: Keine Angst vorm Computer
- 294 Anhang
  - Kleines Videospiele-Lexikon* 294
  - Die Spiele auf einen Blick* 298
  - Videospiele – Literatur* 303
  - Anschriften der Hersteller* 304

*Für Andy Cathomas  
1943 – 1982*

## **Danke schön!**

Da sind einige Leute, ohne deren Hilfe das Videospielbuch in dieser Komplexität nicht zustande gekommen wäre. Also danke, in der Reihenfolge des Eingangs, an:

Klaus Ollmann und Hans Ueli Hasler, Atari. Gert W. Schmitt und Franzjosef Darius, Mattel Electronics. Claus Harder, Philips. Gerhard Probst, Stabsabteilung Öffentlichkeitsarbeit, Quelle. Helmuth Türk und Herr Mundorf, Interton. Frau Lex, Neckermann für Palladium. Herrn Schlechter, Hanimex und TigerVision. Herrn Dr. Kiener und Helmut Prahl, Activision. Frau Kaschinski, und Ludwig Silbermann, Imagic. Herrn Ebelshäuser, Unimex. Herrn Stahler und Herrn Seitz, ColecoVision. Danke dem Parker-Team insgesamt. Und Dieter Eckersberger, der TeleSys nach Deutschland brachte. Und der Unimex-Vertriebs-Crew, die Spectravision hier betreut.

Pauschal ein Gruß an die Kollegen von »Electronic Games« in New York. An die Freunde drüben, die trotz Terminzwang Zeit zum »Herumreichen« fanden. Eine Entschuldigung quasi an Klaus Fischer. Das »Chinatown«-Videospielsystem finden wir wahrscheinlich beim nächsten Mal!

Bei Frank Baeseler hat das Spielen am Computer besonderen Spaß gemacht. Wir werden, wie versprochen, neue Spiele entwickeln!

Tja, und was wäre ein Telespiel, wenn man's nicht zu zweit spielen kann? Für viele, dabei zu wenige, Stunden gemeinsamen Spielspaßes (und Frustes!!) möchte ich meinem Junior Sven-Bertil danken, der die Sache auf Dauer besser im Griff haben wird. Dafür mußten Margot und Katherina in den vergangenen Monaten häufig auf uns verzichten. Danke für das Verständnis. Wir haben viel nachzuholen.

Und wenn das nun nicht wirklich Dank genug ist: Danke Nolan Bushnell und danke Ralph Baer und danke Willy Higinbotham und ...



# Vorwort

Sie wollen also mehr über Videospiele wissen? Schön. Vermutlich wissen Sie nicht, worauf Sie sich da einlassen. Deshalb die sehr ernst gemeinte Warnung – bevor es zu spät ist: lassen Sie die Finger davon. Mehr noch: Klappen Sie das Buch gleich wieder zu, stellen Sie's ins Regal zurück oder machen Sie etwas anderes. Verlag wie Autor garantieren für nichts. Wir übernehmen keine Haftung für Folgen. Sie haben's zimal gehört und gelesen: Videospiele macht süchtig, macht aggressiv, unterbindet die Kommunikation, fördert das Verbrechen, erzieht zu Mord- und Totschlag. Überhaupt: Videospiele ist die Wurzel allen Übels.

Diese Gründe sind aber vergleichsweise harmlos. Stellen Sie sich doch vor, was auf Sie zukommt: Sie leben ständig mit Außerirdischen in ein- und derselben Wohnung. Sämtliche Schrecken dieser und jeder anderen Galaxis gehen bei Ihnen aus und ein. Und das nur, weil Sie auf einen Knopf drücken. (Genauer natürlich: Zwei.) Den Einschaltknopf Ihres Fernsehers und den Ihres Videospiele-Computers.

Nicht genug damit: Mal findet bei Ihnen der Wilde Westen statt, dann wieder spielen Sie Krieg, lassen Schlachten toben – wahlweise zwischen Panzern, Schiffen, Flugzeugen oder Steinschleudern. Oder Sie entwickeln sich zum Sportler, zum Bildschirmsportler. Fußball, Basketball, Volleyball, Tennis. Wir wiederholen – es kann sehr, sehr schlimm werden! Weil Sie nie einen Fuß vor die Tür setzen. Was noch schlimmer wäre: Plötzlich erwacht Ihre Spieleleidenschaft. Sie verbringen ganze Nächte damit, zu zocken, zu pokern, Black Jack und Roulette zu spielen, verwetten das Haushaltsgeld beim Pferderennen und ...

Aber, halt! Das ist eben eine jener Visionen, wie sie nur erklärten Videospielegegnern in den Sinn kommen können. Videospiele macht Spaß. In Anbetracht der Programm-Cassettenflut kann es aber passieren, daß Sie die Übersicht verlieren. (Unter uns: Ich habe in den vergangenen Monaten feststellen müssen, daß nicht mal sogenannte »Fachleute« eine Übersicht haben.) Diese Übersicht möchte ich Ihnen – sehr persönlich, versteht

sich – hier geben. Eine Übersicht der Systeme und der »Software«, dazu ein Stück Videospiegelgeschichte. Wobei letztere mir wichtig erschien, weil so manche Legenden darüber verbreitet wurden.

Videospiele sollen und wollen unterhalten. Deshalb wollte ich Sie nicht mit trockenen Beschreibungen langweilen und hoffe, daß Ihnen das Lesen etwas Spaß macht, Sie unterhält.

Auf »Tips und Strategien« habe ich bewußt verzichtet, obwohl's da eine Menge zu sagen gäbe. Warum? Sie wollen ja Punkte sammeln und – das liegt in der Natur jedes Spiels – haben sicher den Ehrgeiz, ein Spiel zu packen, es zu durchschauen.

Stellen Sie sich vor, man würde einem eingefleischten Kreuzworträtselfreund gleich ein gelöstes Rätsel geben. Ich wage zu bezweifeln, daß der Spaß daran hätte. Mit dem Spielen, Sie wissen's selbst, kommt der Spaß.

Eben den wünsche ich Ihnen und Ihrer Familie.

*Hamburg, im Juni 1983*

# Vorwort zur zweiten Auflage

Seit Erscheinen dieses Handbuchs vor einem Jahr hat sich im Videospiegelgeschehen manches getan: Über 200 neue Videospiele sind auf den Markt gekommen, andere in der Versenkung verschwunden bzw. aus den Katalogen der Hersteller gestrichen. Systeme, die mit großen Erwartungen eingeführt wurden, so IntelliVision und Vectrex, schafften den Durchbruch nicht. Das Interton-Videospielsystem schließlich, eines der ältesten Systeme überhaupt, blieb bereits Mitte vergangenen Jahres auf der Strecke. Ein Einbruch, der den Betroffenen – Herstellern wie Händlern – zwangsläufig Sorge macht. Umsatzsorge!

Ihnen dagegen sollte dadurch der Spaß am Videospiele nicht verdorben werden. Im Gegenteil: Die Qualität vieler Programme hat sich entscheidend verbessert. Perfekte Grafik, teilweise hervorragende Animation, schöne Soundeffekte, witzige Handlung – das ist zusammengefaßt der Trend, an dem Spiele jedweder Art zu messen sind.

Aus oben genannten Gründen taucht in diesem Handbuch das Vectrex-System nicht auf. Es wird allenfalls noch in einzelnen Kaufhäusern zu haben sein. Einen Programmzettelnachschub gibt es laut Auskunft von Milton Bradley nicht. Ich habe ebenfalls darauf verzichtet, die zahlreichen Eintagsfliegen, sprich: Billigcassetten aufzunehmen oder zu bewerten.

Wer mag, kann sich darüber in »TeleMatch« informieren. Es lohnt nicht, diese Abfallprodukte der Elektronikindustrie auch noch in Buchform zu packen.

Die Systemübersicht wurde durch die Ereignisse auf dem Markt überholt. Sie scheint mir inzwischen auch überflüssig, da viele der angekündigten Erweiterungsmodule doch nicht produziert wurden. Zu viel ist in Bewegung, so daß eine Dokumentation in Buchform kaum lohnt. Gleiches gilt für die Preisangaben: Wer genügend Geduld aufbringt, kann unschwer ein System zu Dumpingpreisen bekommen.

Bleibt mir, Ihnen auch künftig Spaß am Spiel zu wünschen. Mit Freunden, Bekannten, in der Familie.

*Hamburg, im Februar 1984*

# Die Erfindung des Mr. Bushnell

## Eine Videospiele-Geschichte in Stichworten

*Oktober 1958.* Willy Higinbotham, Elektronikingenieur und maßgeblich beteiligt an der Entwicklung einer Ortungstechnik, die in den USA als »radio detecting and ranging« (kurz RADAR) bezeichnet wurde, 1945 zuständig für die Konstruktion des elektronischen Zeitzünders der ersten Atombombe, kreiert im Labor ein elektronisches Tennisspiel. Ein »Ball« hüpfte auf dem Oszillographen hin und her und kann mit elektronisch erzeugten »Schlägern« umdirigiert werden. Der Inhaber von über 20 Patenten entwickelte das Spiel aus Spaß.

*1962:* der Computer-Professor Steve Russel programmiert den 8-Millionen-Dollar Computer der University Of Utah mit einem Videospiele namens »Spacewar«. Im Herbst dieses Jahres sieht das ein Student namens Nolan Bushnell und begeistert sich dafür.

*1966:* Ralph Baer, 1938 aus Deutschland emigriert, seines Zeichens Elektronik-Ingenieur, entwickelte bei der Firma Sanders Associates das erste Heim-Videospiele. Anmeldung des Patents.

*1971* baut Nolan Bushnell sein erstes Videospiele, benannt »Computer-Space«, in Anlehnung an Russels »Spacewar«. Das Spiel verkauft sich nicht.

Im selben Jahr versucht sich ein Student namens Bill Pitts an einem Videospiele. Er nennt seines »Galaxy Game«. Die Produktion erweist sich als Flop.

*Mai 1972:* Magnavox, eine Abteilung der N.A.P. (North American Philips) präsentiert »Odyssey«, das erste Heim-Videospiele, gebaut nach Lizenz von Ralph Baer. Das Spiel kommt beim Verbraucher nicht an.

*1972 im Spätherbst.* Bushnell wendet sich an den führenden Pinball (=Flipper)-Hersteller Bally Midway, bietet ihm seinen Video-Automaten an. Midway lehnt ab. Bushnell gründet »Atari«. Nicht von ungefähr ist das Firmenzeichen von Atari der grafisch umgesetzte Fudschijama. Bushnell produziert »Pong«. Und Pong wird zum Renner in den Arkaden. Die Pong-Premiere findet am 29. November 1972 statt. Sinnigerweise hatte der

Lizenznehmer von »Computer Space«, die Bill Nutting Associates, es abgelehnt, »Pong« ins Programm zu nehmen.

1973 wird von »Universal Research« das zweite Heim-Video-Spiel entwickelt und vorgestellt. Die Firma verzichtet aber darauf, zum Pionier eines neuen Industriezweiges zu werden. Wahrscheinlich in Verkennung der Möglichkeiten.

In diesem Jahr präsentiert Magnavox im Rahmen einer Fernsehsendung sein »Odyssee«-System. Moderator ist kein Geringerer als Frank Sinatra. Aber: Ein Durchbruch findet nicht statt.

Am 11. Oktober 1973 hat bei den Atari-Videoautomaten »Gotta« Premiere. Inzwischen waren »Space Race« und »Double Pong« auf den Markt gekommen.

»Super Pong« stand zur Jahreswende 1973/1974 in den Arkaden. Am 4. März 1974 folgte »Quadra Pong«, das erste Video-Spiel für vier Personen.

Ebenfalls 1974 kamen von Atari die ersten Fahrspiele auf den Markt: »Grand Track« und »Formula K«, danach »World Cup Football«. Auf den Tag genau am 11. Juni dieses Jahres wurde eine weitere »Pong«-Version präsentiert: »Touch Me«. (Dieses Spiel war auch unter der Bezeichnung »Simon« auf dem Markt.) »Pin Pong« – eine Art Video-Flipper und »Doctor Pong« – bildeten den vorläufigen Abschluß der »Pong«-Spielarten.

Ein neuer Spieltyp kam mit »Tank« am 4. November 1974. Das Spiel läuft im Atari-VCS-Programm unter der Bezeichnung »Combat« (siehe dort).

1975 ist ein Markstein in der Entwicklung der Videospiele. Forscher von Texas-Instruments erfinden den »Chip«, genauer den LSI-Chip (Large Scale Integration), der bahnbrechend für den Personalcomputer wie für die Heim-Videospiele ist.

In diesem Jahr, am 6. Juni 1975, präsentiert Atari sein »Anti-Aircraft«-Spiel (quasi ein unmittelbarer Vorläufer von »Missile Command«, aber mehr noch der Cassette »Luft/Seekrieg«.)

Im September folgt »Killer Shark« und zu Weihnachten 1975 kommt das erste »echte« Heim-Video-Spiel in den Handel. Die Konsumenten warten in langen Schlangen bis zu zwei Stunden, um eine »Pong«-Home-Version mit nach Hause nehmen zu können. (Was seine Ursache in einem ganz speziellen Abkommen hatte: Atari unterschrieb zuvor einen Lizenzvertrag mit Sears-Robuck, einem der größten, wenn nicht dem größten Fi-

lialisten in den USA. So wurde der Begriff Atari überall im Land bekannt gemacht. Sears vertreibt bis heute Atari unter eigenem Namen – als Hausmarke.)

Telstar-Arcade von Coleco war 1976 sehr populär, schaffte aber nicht den Durchbruch auf Dauer. Immerhin war's so erfolgreich, daß rund 70 andere Gesellschaften versuchten, an diesen Erfolg anzuknüpfen.

Eines der populärsten Fahrspiele, »Le Man«, auch von Atari entwickelt, stand ab dem 4. August 1976 in den amerikanischen Spielhallen. Bereits im April (genau: am 13.4.) war »Breakout« eingeführt worden und entwickelte sich zum Renner. »Super-Breakout«, die logische Weiterentwicklung, ist noch heute ein Home Game-Hit bei Atari. Kopien gibt es in fast allen Systemen.

Fairchild Electronics kam 1976 mit dem ersten programmierbaren Home Game-Videosystem auf den Markt. Im selben Jahr brachte die RCA ihr schwarz-weiß-Spiel »Studio II« heraus. Am 29. Oktober 1976 stellte Atari nach »Hi-Way« (einem Fahrspiel) den »Night Driver« vor (ebenfalls auf VCS-Cassette zu haben). Bally Midway brachte zum selben Zeitpunkt sein »280-Zzzzzzap« heraus. 1976 war das Jahr, in dem Warner Communications für 28 Millionen Dollar das Unternehmen Atari kaufte. Und im November landete Atari im Bereich »Fahrspiele« einen weiteren Coup: »Sprint 2« war in jeder Hinsicht ein Renner. Im November 1976 präsentierte Atari sein einziges Projektions-Spiel, betitelt »F-1«. Atari hatte das Spiel des führenden japanischen Herstellers Namco (von ihm stammen »Galaxian«, »Pac-Man« und »Dig-Dug«) zur Lizenz erworben.

Die inzwischen historische »Gametronic-Konferenz« fand im Jahre 1977 statt. Hier trafen sich alle führenden, am Videospiegelgeschäft beteiligten Firmen in San Francisco, um über die gemeinsame wirtschaftliche Zukunft zu beraten. Indirekt eine Art Marktteilung, wie sie inoffiziell auch in Deutschland seit einigen Monaten stattfindet.

1978 bringt den USA drei programmierbare Heim-Videospiel-systeme, nämlich Atari VCS, Magnavox Odyssee und Bally Professional Arcade. Interessant in diesem Zusammenhang die anderen Lizenznehmer: So steht »Interton« in der Liste der Lizenznehmer auf Platz 3. Zu diesem Zeitpunkt kommt Ataris Arkadenspiel »Avalanche« in die Spielhallen, Vorbild für Activi-



sions »Kaboom!«. »Drag Race«, bereits zehn Monate zuvor veröffentlicht, kommt 1982 als Activisions »Dragster« wieder für den Heim-Videospielbereich.

1978 ist auch das Jahr, in dem der Trak Ball eingeführt wird, jene Kugelsteuerung, die 360-Grad-Bewegungen möglich macht – und damit superschnelles Spielen. Erstes Gerät, das mit dem Trak Ball ausgestattet war: »Football«. Im Oktober 1978 in die Hallen gebracht, war »Football« der zweite Riesenerfolg dieses Jahres. Vier Wochen zuvor freute sich Amerika über »Super Breakout«. Wer Atari VCS besitzt, weiß, was gemeint ist.

Und noch ein Videospiel-Meilenstein: Ein kleiner japanischer Hersteller, auf »Pachinko«, das japanische Glücksspiel, spezialisiert, entwickelt »Space Invaders«. Midway erwirbt die Lizenz für Amerika. Die Invasion ist binnen kürzester Zeit perfekt.

Atari präsentiert 1979 den »Lunar Lander«. Am 6. November folgt »Asteroids« – ein Arkaden-Super-Hit.

1980 wird als das Mattel (Intellivision)-Jahr in die Geschichte eingehen. Im Heim-Videospielbereich ein absoluter Höhepunkt wegen der faszinierenden, einzigartigen Grafik. Man ist zwar skeptisch, da viele der angekündigten Erweiterungsbau- steine nicht lieferbar sind, zugleich aber überzeugt. Das System spricht für sich.

1980 ist zugleich das Gründungsjahr von »Activision«, der ersten Firma, die auf Video Computerspiel-Software spezialisiert ist. Jim (James) Levy gründet Activision mit vier ehemaligen Atari-Spiel-Designern – David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller und Bob Whitehead. Ein Boom sondergleichen beginnt: Activision bringt neue Maßstäbe ins Spiel.

Atari stellt 1981 »Centipede« vor, den zweiten »Smash-Hit« aus der Reihe der Video-Automaten (50000 verkauft). Im Oktober 1981 folgt »Tempest«. Offensichtlich zu perfekt. Denn in Deutschland war es nicht sonderlich erfolgreich. 1981 ist auch gleich das Jahr des »Personal Computers«. Atari macht – in den USA – Furore mit seinen 400er und 800er-Systemen. Absoluter »Hammer« aber ist »Pac-Man«, der »Mann des Jahres«.

Und 1982? Eine Flut von Systemen überschwemmt international den Videospiel-Markt. Der Konsument hat keinen (kaum einen) Durchblick mehr. Neue Spiele, neue Systeme in vier- Wochen-Abständen. In den USA hatte man im Herbst/Winter 1981 Konsequenzen daraus gezogen und die erste Videospiel-

zeitschrift, »Electronic Games«, ins Leben gerufen. Im Dezember 1982 folgt in Deutschland »TeleMatch«, als Partner-Magazin von »Electronic Games«. Coleovision wird zu diesem Zeitpunkt einem kleinen Kreis von Journalisten vorgestellt. Etwa einen Monat später, im Januar 1983, folgt die Präsentation des Atari 5200-Systems. Eine neue Dimension des Spielens beginnt. Scheint zu beginnen, muß man ein Jahr später sagen, denn aus der Ankündigung der Atari Elektronik GmbH wird nichts, zumindest nicht in Deutschland. »Der Atari 5200 findet nicht statt«, heißt es in Hamburg. Die Begründung: Warum ein Videospiel zu einem Preis auf den Markt bringen, zu dem bereits ein guter Homecomputer der oberen Mittelklasse zu haben ist? Ein Argument, dem man sich anschließen kann! In den USA dagegen findet der Atari 5200, unter dessen Haube immerhin 64 K RAM stecken, wider Erwarten großen Anklang; trotz anfänglicher Skepsis vieler Insider gelingt es der angeschlagenen Unterhaltungselektronik-Division der Warner Communications in ernsten Wettbewerb mit der CBS Wundermaschine ColecoVision zu treten. Das Cassettenangebot indes bleibt anfangs weit hinter den Erwartungen zurück, was die Qualität der Spiele angeht.

Ob es ein Zufall war, daß das Jahr 1983 ausgerechnet mit dieser Entscheidung begann? Wohl kaum, denn im Frühjahr schon mehren sich die Gerüchte, daß Interton aus dem Videospielemarkt aussteigen will. Wenige Monate später ist es dann soweit: Die Konsole des Kölner Familienunternehmens verschwindet sang- und klanglos von der Bildfläche, obwohl viele Interton-Systembesitzer auf neue Cassetten, vor allem die angekündigten deutschen Programme hofften.

Der amerikanische Markt bebt immer heftiger. »Videogame Shakeout« heißt das Reiz- und Schlüsselwort, das Hersteller wie Händler gleichermaßen irritiert. Kurzum: Die Industrie wird gebeutelt. Videospielecassetten sinken rapide im Preis. Ein knallharter Wettbewerb, auch bei der Hardware, den Konsolen, beginnt. Es nimmt nicht einmal Wunder angesichts der Tatsache, daß der Heimcomputermarkt drüben ebenso aus den (Preis-)Fugen gerät. Doch Heimcomputer-Hersteller profitieren von den zahlreichen Umsteigern, jenen Videospielern, die sich nicht mehr mit mehr oder weniger passiver Unterhaltung begnügen mögen.

Die im Dezember 1982 vorgestellte ColecoVision-Konsole kommt schließlich im Juni in Deutschland zur Auslieferung. Milton Bradley kündigt für August/September den Start des »Vectrex«-Systems an, dessen Besonderheit darin liegt, daß das Gerät mit systemeigenem Bildschirm ausgestattet ist, der wiederum völlig neuartige Grafik im Bereich der Heimcomputer möglich macht. Die Branche übt sich in skeptischer Zurückhaltung. Ebenfalls munkelt man von der neuen Superspielmaschine aus dem Hause Philips. Der Begriff »G 9000« wird nach der Sommer-CES in Chicago ganz öffentlich gehandelt – und vom Hause Philips aus gutem Grund dementiert. Was dann schließlich kommt, ist ein in bescheidenem Umfang verbesserter G 7400, der »Grafik mit perspektivischem Bildeindruck« auf den Schirm zaubert. Die neuen Cassetten aber entpuppen sich als alte Bekannte vor lediglich neuem Hintergrund.

Hüben wie drüben schießen Software-Anbieter wie Pilze aus dem Boden. Dort als Hersteller, hier als Importeure bzw. Vertriebsfirmen. Jeder hofft, über Nacht gewissermaßen, sich eine goldene Nase verdienen zu können. Allein, das böse Erwachen kommt rasch: Bereits im Spätsommer 1983 verdichten sich die Gerüchte, denen zufolge Mattel Electronics aus dem Videospiegelgeschäft aussteigen will. Der noch im Juni wiederholt angekündigte sogenannte »Familiencomputer« mit Namen Aquarius wird endgültig aus dem Angebot gestrichen (sinnigerweise aber im Februar 1984 von einem Importeur doch noch nach Deutschland gebracht. Wozu? Software gibt's bis auf etwa vierzehn Cassetten keine!) und man will auch offiziell auf die Einführung des Nachfolgemodells IntelliVision II – in den USA zu diesem Zeitpunkt bereits auf dem Markt – verzichten. Die Existenz bzw. Entwicklungsarbeiten an der Mattel eigenen Superspielmaschine als Konkurrenz zu ColecoVision und Atari 5200 werden schlicht dementiert (Dummies wurden auf der CES Chicago aber gezeigt. Dummies wohlgemerkt!)

Der Shakeout trifft dann alle: Telesys etwa steigt auf die Entwicklung von Computersoftware um, Activision reduziert ebenso wie Atari sein Veröffentlichungsprogramm einschneidend. Von Mattel Electronics kommt nur wenig nach. Kurzfristig versuchen sich Billiganbieter mit Marken wie Goliath oder Hot Shot, Bomb und dergleichen ins Umsatzgeschehen zu drängen. Videospiele für wenig Geld lautet die Devise; die miese Cas-

settenqualität wird schlicht verschwiegen. Der Elektronikkonzern ITT präsentiert noch zur Funkausstellung in Berlin sein Videospieldarstellungsprogramm. Trotz guter Ansätze ebenso ein Flop wie K-tels Versuch, mit Double-Enders (Cassetten mit je zwei Spielen) auf die Rechnung zu kommen. Beide Firmen ziehen sich mit halbwegs blauem Auge aus dem Geschäft zurück.

Zum Jahresanfang 1984, kurz vor Redaktionsschluß, steht dann definitiv fest, was noch Wochen zuvor dementiert wurde: Mattel trennt sich von seiner Electronic Division. Aus und Ende für IntelliVision also? Eine IntelliVision Inc. wurde gegründet und sucht – noch – nach einem deutschen Vertriebspartner. Es bleibt abzuwarten, was tatsächlich geschieht. Und Vectrex erweist sich als ebenso floppig. Unverständlicherweise, denn das System hat unbestreitbare Vorteile. Milton Bradley stellt jedoch die Auslieferung des Systems und der Spiele sofort ein.

Was kommt? Die North American Philips verzichtet auf der Winter-CES in Las Vegas auf die Präsentation neuer Spiele für das früher führende Odyssee Videospieldarstellungssystem, die Schwestermaschine quasi des europäischen Philips G 7000. Auch das hat Gründe: N.A.P. steigt aus dem Videospieldarstellungsgeschäft aus! Schlußstrich unter dieses Kapitel, man will auf Heim- bzw. Personalcomputerproduktion umsteigen.

Bleiben Atari und ColecoVision. Erstere wurden 1983 noch stärker angeschlagen als die CBS-Tochter, die auf ihr System mit dem Fenster für die Zukunft baut. Eben diese Zukunft soll im Juni 1984 in Deutschland beginnen mit dem Familiencomputer ADAM, worüber an anderer Stelle zu schreiben wäre. Immerhin aber bietet das System demzufolge Zukunft, falls man nicht zu den Skeptikern gehört ...

Verhandlungen – wie stets wird das natürlich auch wieder dementiert – laufen zwischen Philips und Atari: Kooperationsverhandlungen in Sachen Vertrieb, Übernahme, Produktion ...

Fazit: Der so oft enttäuschte Videospieldarsteller kann nur hoffen, daß »sein« System bleibt. Neue Spiele wird es auch weiterhin geben. Neue Systeme? – Nun, die Ära Heimcomputer hat in Deutschland spätestens mit dem Weihnachtsfest begonnen. Womit die im vergangenen Jahr getroffene Prognose sich erfüllt hat: Videospieldarstellung war (und bleibt) ein Übergang. Das Spielen mit dem Computer ist der Anfang. Und eben dies geschieht hier und jetzt.

## Welches System darf's denn sein?

Jetzt wird's ernst. Denn bei Redaktionsschluß buhlten acht unterschiedliche Videospiele-Computersysteme um die Gunst des Käufers – also um Sie!

Unterschiedlich heißt: Die Programm-Cassetten der einzelnen Systeme sind nicht kompatibel. Eine INTELLIVISION-Cassette etwa können Sie nicht auf einem ATARI VCS abspielen und umgekehrt. Da ist die Situation identisch mit der bei den Video-Recorder-Systemen.

Doch mit den vorgenannten acht nicht genug. Im Laufe des Jahres wird es weitere Systeme geben. So finden derzeit Gespräche zwischen deutschen Firmen und Systemanbietern wie BALLY ASTROCADE und anderen, auch fernöstlichen Herstellern, statt. Lassen wir die Zukunft aber vorerst beiseite und konzentrieren uns aufs derzeitige Angebot.

Da gibt's folgende Systeme: ATARI VCS, INTELLIVISION von Mattel Electronics, den G 7000 von PHILIPS (vom Aufbau und den Spielen identisch mit dem amerikanischen N.A.P. Odyssey<sup>2</sup>-System), INTERTON mit seinem VC 4000 (der baugleich mit dem SUPERPLAY COMPUTER 4000 von Grundig ist), das PALLADIUM-System mit Exklusiv-Vertrieb von Nekkermann, den MARK X von UNIMEX und – ganz neu auf dem Markt – der HGM 2650 von HANIMEX (in den USA angeboten von Emerson als Arcadia-2001) sowie COLECOVISION. Puh! Wie soll man da entscheiden? – Zunächst: Lassen Sie sich bitte nicht durch den Begriff »Computer« verwirren, auch wenn mit einer Ausbaufähigkeit zum Computersystem geworben wird! Diese Computer sind Spielcomputer, Fachidioten, die nur die Aufgabe haben, Spaß ins Haus zu bringen. Und seien auch noch so viele Komponenten im Angebot: Ein wirklich funktionstüchtiger Personal-Computer mit entsprechender Kapazität wird nicht daraus. Vergessen Sie also das »Computer-Argument«. Mit einer Ausnahme allerdings: COLECOVISION bietet diese Möglichkeit tatsächlich mit dem sogenannten Erweiterungsmodul Nr. 3, dem ADAM Familiencomputer, der etwa im Juni in Deutschland erhältlich sein wird. (Mit allen Vorbehalten, was Termin und Auslieferung anbelangt.)

Entscheidend für mich ist die Frage: Wie umfangreich ist die Programm-cassetten-Bibliothek? Wie viele Spiele gibt es? Wird das Angebot erweitert? Wie witzig sind die Spiele? Wie einfach oder kompliziert ist die Bedienung? Und – nicht zuletzt – wie gut ist das System steuerbar?

Zuerst zum »Zuletzt«. Ich bin überzeugter Joystick-Anhänger. Joystick, das ist der Steuerknüppel, der bei den meisten Spielen zum Einsatz kommt. Von ihm, von der Präzision und Leichtigkeit mit der er geführt werden kann, hängen Erfolg und Punkte, Sieg oder Niederlage ab. Die besten Erfahrungen habe ich dabei mit dem Joystick gemacht, wie er im ATARI VCS verwendet wird. Um so mehr verblüffte mich, daß viele amerikanische Kollegen der INTELLIVISION-Steuerscheibe den Vorzug geben. Diese Steuerscheibe ist nämlich der einzige Grund, warum INTELLIVISION – noch – nicht mein Lieblingssystem ist.

Andere Hersteller nennen ihre Steuerelemente Steuerknüppel, bezeichnen sie als Steuerhebel usw. Der amerikanische Begriff »Joystick« wurde gewiß nicht von ungefähr umgangen. Denn: Freude kommt in der Praxis nicht auf. Bei allen Systemen, die ich kenne – und das sind sämtliche auf dem Markt befindlichen – haken diese Steuerelemente. Natürlich immer im ungeeignetsten Augenblick. Und so witzig ein Spiel sein mag: Dann kommt Frust statt Lust.

Ein unbedingtes Plus ist INTELLIVISIONs Schablonen-System. Jeder Programm-Cassette ist eine Kunststoffschablone mit entsprechenden farbigen Spielkommandos beigelegt, die einfach ins Steuerelement geschoben wird. Nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man eine sehr gute Übersicht übers Spielgeschehen. Der Blick auf die Spielanleitung erübrigt sich. Bis auf ATARI und PHILIPS arbeiten alle Systeme mit diesen Schablonen. Gut: Beim G 7000 von PHILIPS bietet die Tastatur der Konsole einen gewissen Ersatz, und das Keyboard spielt nur bei wenigen Cassetten eine Rolle. ATARI hat bereits Konsequenzen gezogen und wird demnächst auch mit Schablonen arbeiten. Ach, richtig: Bevor's zum Programmangebot geht, einen dicken Minuspunkt für ATARI in Sachen Steuerung. Wie vorhin erwähnt, kommt bei den meisten Spielen der Joystick zum Einsatz. Aber natürlich gibt's eine stattliche Zahl von Spielen, für die man einen »Paddle« (Drehregler) braucht. Dazu noch einige wenige, für die eine Tastatur benötigt wird. Und ein einziges



Spiel, das nur mit einem Spezialdrehregler zu bedienen ist. All diese Steuerelemente kosten ein paar Mark. Doch vielleicht ändert sich das noch.

Was die Programmcassetten-Bibliothek anbelangt – da kann's eigentlich nur eine Entscheidung geben. Die heißt ATARI. Sowohl was das vorhandene Angebot betrifft, die Erweiterung, Spielwitz und Variantenreichtum. Darüber mehr im Kapitel »Die Spiele«.

# Die Spiele

## Zur Software

Bei der Beurteilung der Spiele habe ich folgende Bewertungskriterien zugrundegelegt:

- 1) Spielwitz (die Originalität des Spiels)
- 2) Aktion und Spannung
- 3) Grafik (die bildnerische Darstellung)
- 4) Sound (akustische Effekte)

Hierbei konnte von 1 bis 6 benotet werden. Die 1 entspricht einem »Sehr gut«, die 6 folglich dem »Ungenügend«.

Eine nicht ganz unwichtige Rolle spielte der Variantenreichtum. Immerhin: Eine Programmcassette mit z. B. 14 etwas differenzierten Spielmöglichkeiten bietet mehr fürs Geld als eine mit nur einem Spiel.

Mit entscheidend war ferner, wie viele Personen zur selben Zeit spielen können. Dem Motto »Spielen ist Kommunikation« folgend ist das hier eingeflossen. Waren Überraschungen, sogenannte »Gimmicks« programmiert – besondere Effekte grafischer oder akustischer Art –, schlug sich auch das in der Bewertung nieder und ist aufgeführt. »Gimmicks« sind letztlich ja Gags, die das Spiel über andere, vergleichbare hinausheben. Von Fall zu Fall wurden Bedienungsanleitungen bewertet, sofern sie über- oder unterdurchschnittlich sind – gemessen am Gesamtangebot eines Herstellers.

Auf Rubrizierungen bei den Spielen habe ich verzichtet, da die Cassetten nicht immer eindeutig festzulegen sind bzw. die möglichen Rubriken einander überschneiden.

In Zweifelsfällen war schließlich ausschlaggebend, ob es sich um ein Originalspiel oder ein Plagiat, eine modifizierte Kopie handelt.

# System Atari

## Adventure

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie müssen eine Reihe verschiedenfarbiger Labyrinth durchqueren, dabei den »Goldenen Becher« finden und diesen ins »Schloß« bringen.

Mit »Adventure« wurde ähnlich wie »Haunted House« ein neuer Typus des Videospiele geschaffen: Verschiedene Bildschirm-Szenarios, die man sich einprägen muß, als Hauptmerkmal. Überraschungen, die nicht kalkulierbar sind – etwa das Auftauchen von Drachen – als Zusatzschwierigkeit.

»Adventure« gehört aufgrund der Komplexität zu den beliebtesten Videospiele – auch bei uns.\*

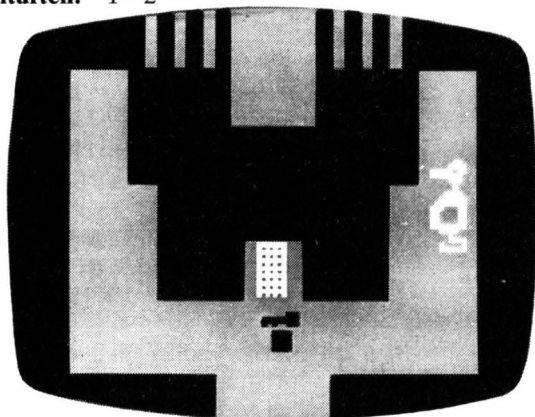
Schenken wir uns die Geschichte und nennen

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	2
Sound:	3

Zusammenfassung: Ein spannendes »Puzzle«-Spiel, das neben Reaktionsvermögen auch die Konzentration schult.

**Gesamturteil:** 1 – 2



\* »Adventure« ist in drei Schwierigkeitsgraden spielbar; zwar nur für einen Spieler, aber die Familie sitzt garantiert dabei, so interessant ist das.

## **Air-Sea Battle**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Wie der Name schon sagt: Hier darf geschossen werden, zu Wasser und in der Luft. Interessant als Hintergrund: Die Cassette basiert auf dem Arkadenspiel »Combat«, das auch für »Missile Command« Pate stand.

Abgesehen von der Feststellung, daß Sie hier zwischen 27 Varianten für maximal zwei Spieler wählen können, gibt's zu den Spielarten wenig zu sagen. Ob die nun »Anti-Aircraft«, »Torpedo« oder sonstwie heißen.

Als Grundstock einer Programmbibliothek ist diese Cassette akzeptabel.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	2
Grafik:	3
Sound:	3 – 4

Zusammenfassung: Eines der älteren Spiele, das auch langfristig gesehen Spaß bereitet, wenn man gerne Punkte sammelt und nur mal zwischendurch spielen will.

**Gesamturteil:** 3

## **Alpha Beam mit Earnie**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Der Sesamstraßen-Star fungiert hier als Lehrer, zumindest dem Namen nach, denn im Spiel (also auf dem Bildschirm) ist Earnie nicht.

Diese Cassette soll Kindern im Vorschulalter das Erkennen und Zuordnen von Buchstaben vermitteln. Das wird nach meiner Auffassung (ich bin kein Lehrer!) gut gelöst. Nicht von ungefähr habe ich das Ausrufezeichen gesetzt: Im Spiel mit Kindern im Vorschulalter konnte ich das Mitgehen und den Lerneffekt beobachten.

Die obligatorische Background-Story soll nicht unerwähnt bleiben. Es gilt, Earnies Rakete mit Treibstoff zu füllen, andernfalls geht eines der berühmten Leben verloren.

Im Bildschirmall fliegen nun mit Buchstaben versehene Kanister herum, die in die Teile der Rakete eingefügt werden müs-

sen, an denen die korrespondierenden Buchstaben auftauchen. Mit zwölf Varianten und der Chance des Zusammenspiels Eltern/Kind, ist man gut bedient.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 2  
Grafik: 1  
Sound: 1

Zusammenfassung: Empfehlenswert für Kinder!

**Gesamturteil:** 1

## **Asterix**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Der – reichlich abstrahierte – Comicstar Asterix tritt nach geschlagener Schlacht an, um römische Souvenirs einzusammeln. Auf dem Bildschirm sieht das so aus, daß verschieden gestaltete Objekte wie Schilde, Helme, Lampen und Kessel, diese grafisch sehr ordentlich umgesetzt, über die Bildschirm-ebenen huschen, die durch Berührung in Punkte umgewandelt werden. Handikap: Zwischendurch tauchen Harfen auf (wohl eine Anspielung auf Troubadix), die den Titelhelden aus der Bahn werfen und Sie ein Bildschirmleben kosten.

Haben Sie diesen Durchgang überstanden, tritt Obelix an die Stelle seines Freundes. Wenn ich schreibe »Obelix«, ist das zu relativieren: Den »Dicken« kann man zwar mit etwas Phantasie als solchen identifizieren, aber ... naja. In der Folge fliegen Äpfel, Fische, Wildschweinkeulen und Weinkrüge auf Sie zu. Auf das Überraschungsobjekt, das nach erfolgreichem Bestehen dieser Aktion angekündigt ist, habe ich bisher verzichten müssen. Ob's daran liegt, daß diese Cassette nicht so häufig in meiner Konsole steckt?

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 1  
Grafik: 2  
Sound: 3

Zusammenfassung: Ein rasches Reaktionsspiel, bei dem man »mehr« Punkte bekommen möchte.

**Gesamturteil:** 2

## Asteroids

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie fliegen Raumpatrouille und sind plötzlich von einem Asteroidenschwarm umgeben, den es zu zerstören gilt, bevor er Sie zerstört. Tücke des Objekts: Die Asteroiden werden nach jedem Treffer zwar kleiner, dafür aber mehr – bis Sie den Bildschirm bereinigt haben. Diese Home-Version des Arkaden-Renners »Asteroids« läßt sicher einige Wünsche offen, bietet aber eine Menge Spaß beim Spiel.

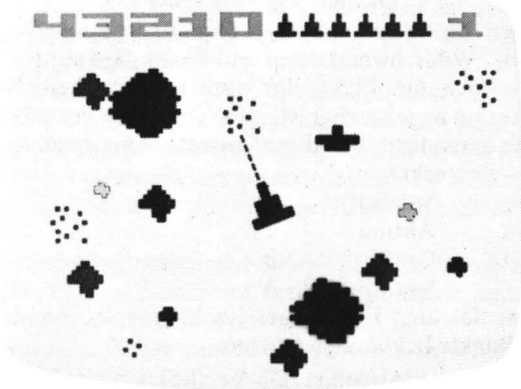
Reizvoll sind die Einsatzmöglichkeiten – je nach Wahl 66 Versionen für maximal zwei Spieler – von Photonen-Torpedos über Hypersphäre, Schutzschilder bis zur Schwenkkontrolle. Allerdings gehört etwas Training für den Umgang mit Ihrem »Raumschiff« dazu, um bei »Asteroids« Punkte zu sammeln.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	2
Sound:	3

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel, das Konzentrationsvermögen voraussetzt und süchtig machen kann. Schikanen wie UFOs, die per Wahlschalter ins Spiel gebracht werden können, machen »Asteroids« auch langfristig interessant.

**Gesamturteil:** 2 +





## Backgammon

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Paddle

Spielidee: Das beliebte Spiel elektronisch. Dazu nur soviel: Echte Backgammon-Spieler werden das Original bevorzugen und dabei bleiben. Ich halte von diesen Umsetzungen nichts.

Acht Varianten für maximal zwei Spieler.

Die Wertung: Spielwitz: 4

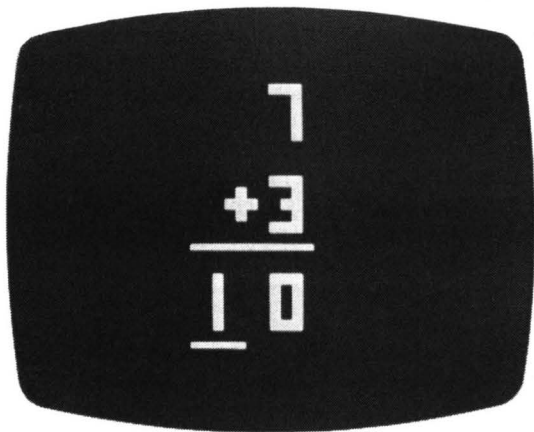
Aktion: 4

Grafik: 2

Sound: 4

Zusammenfassung: Kein Kommentar.

**Gesamturteil:** 4



## Basic Math (Fun with Numbers)

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Training der Grundrechenarten Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.

Im Grunde eine Cassette, mit der Kinder Blitzrechnen üben können, da die Zeiten, innerhalb der Antworten eingegeben werden müssen, wählbar sind.

Acht Varianten für maximal zwei Spieler.

Die Wertung: Spielwitz: – (Lernspiel)  
Aktion: – (dito)  
Grafik: 3  
Sound: 3–4

Zusammenfassung: Eine der Lerncassetten, die den Eindruck vermitteln, als seien sie produziert, um ein Alibi für die Anschaffung des Spielcomputers zu schaffen. Für Kinder aber geeignet (siehe oben).

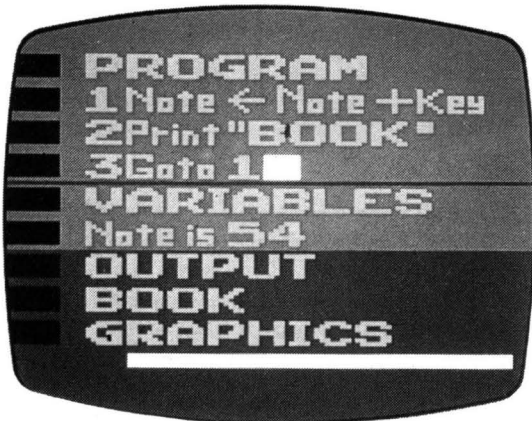
**Gesamturteil:** 2

### Basic Programming

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Keyboard (Sonderzubehör)

Falls Sie dem Anleitungsheft Glauben schenken, werden Sie in die Geheimnisse der Computerei eingeführt. Die Absicht ist zwar in Ordnung, aber etliches fehlt. Einige Grundkenntnisse z. B. über Bausteine und Funktionsweise des elektronischen Spielgefährten werden nicht mitgeliefert oder auch nur ansatzweise dargestellt. Das wäre ja nicht unwichtig. So führt man die Programme mehr schlecht als recht durch und sieht auf dem Bildschirm: Aha, so also sieht ein Programm aus.



## **Basketball**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Basketball elektronisch.

Ich will fair sein: Wie die meisten »Sportspiele« aus der Anfangszeit der Videogames, mutet auch diese Basketball-Version sehr schlicht an und ist zwangsläufig technisch längst überholt. Sagen wir also zu den Kastenmännchen weiter gar nichts. Und zum Spiel? Sie können allein oder zu zweit spielen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4 – 5

Aktion: 4

Grafik: 4

Sound: 4 – 5

Zusammenfassung: Halt ein Uraltspiel. Dafür sollten Sie kein Geld ausgeben.

**Gesamturteil:** 4 – 5

## **Battle Zone**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Bei Spielen dieser Art scheiden sich die Geister, wird man doch in die Rolle eines Panzerkommandanten versetzt, der nicht enden wollende Attacken gegnerischer Panzer abzuwehren hat, sie folglich mittels Joystick zu elektronischem Schrott verwandelt.

Ein Zufall kann's nicht sein, daß gerade »Battle Zone« zum Hit in den Hallen wurde. Offensichtlich stillen Spiele dieser Art Bedürfnisse wie Aggressionsabbau. Ich mag's, nicht zuletzt wegen der Einfallslosigkeit, dennoch nicht.

Auf einem sogenannten Radarschirm tauchen die Gegner zunächst als Punkte auf (Blickwinkel des Spielers: Vorderer Teil des Panzers nebst Ketten im Bild), werden dann im großen Screen deutlich sichtbar. Fadenkreuz drauf und – Bumm! Bumm!, sofern Ihnen Kollege Computer nicht zuvorkommt. Vielleicht haben Sie ja »Spaß« dran.

*Die Wertung:* Spielwitz: 5

Aktion: 2

Grafik: 3

Sound: 4

Zusammenfassung: Eine derartige, zumal unsinnige Ballerei, die reiner Selbstzweck ist, lehne ich ab. Deshalb – und trotz des guten Verkaufserfolges – mein

**Gesamturteil:** 5

## **Berzerk**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Heim-Version des gleichnamigen Arkaden-Spiels. Sie befinden sich in einem Labyrinth, das mit Robotern gefüllt ist. Die sind aggressiv, und folglich müssen Sie sich wehren. Das wiederum ist nicht ganz leicht, da die Labyrinthwände elektrisch geladen sind und überdies der Roboterboß, der »böse Otto« unvermittelt auftaucht und Ihnen zusätzlich das Bildschirmleben schwermacht.

Zum Glück können Sie aus dem Labyrinth entwischen, um in ein anderes einzutauchen. Je mehr Roboter Sie eliminieren, desto mehr Punkte bekommen Sie.\*

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	2
Grafik:	2 – 3
Sound:	3 – 4
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein oft kopiertes Schießspiel mit Langzeit-Reiz. Dieses Original-Arkadenspiel wurde akzeptabel für den Heimbereich umgesetzt – mit den üblichen, systembedingten Einbußen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und Spiel ergeben sich durchaus herausfordernde Spielmöglichkeiten.

**Gesamturteil:** 2

## **Bibos Eiertanz**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick oder Kinder Touch Pad

Spielidee: Der Riesenvogel, bekannt aus der Sesamstraße, muß

\* 12 Varianten für einen Spieler.

Eier auffangen, die über verschiedenartig gestaltete Rutschen rollen. So wird Kindern spielerisch Konzentration vermittelt bzw. diese geschult.

Cassetten dieser Art sind, leider immer noch, vergleichsweise selten. Allerdings genügt nicht alles, was unter dem Etikett »pädagogisch wertvoll« verkauft wird, dem gestellten Anspruch. Unter diesem Gesichtspunkt ist der »Eiertanz« eine der wenigen Ausnahmen. Bibo befindet sich unter einem System von Rutschen, deren Gesamtgefüge sich im Zuge des Spielverlaufs verändert. Über diesen Rutschen sitzen Hühner in Nestern und legen Eier. Das jeweils eilende Huhn plustert sich kurz auf und gackert, worauf Bibo ans Rutschenende zu steuern ist und er das Ei in einem Korb, den er auf dem Kopf trägt, auffangen muß.

Bei Spielbeginn – und auch abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad – ist das Ziel des Eis noch leicht berechenbar. Später geht's im Zickzackkurs zur Sache oder sogar vorübergehend unsichtbar.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	2
	Aktion:	2
	Grafik:	1
	Sound:	2

Zusammenfassung: Ein witziges Spiel für die ganze Familie.

**Gesamturteil:** 2

## **Bowling**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

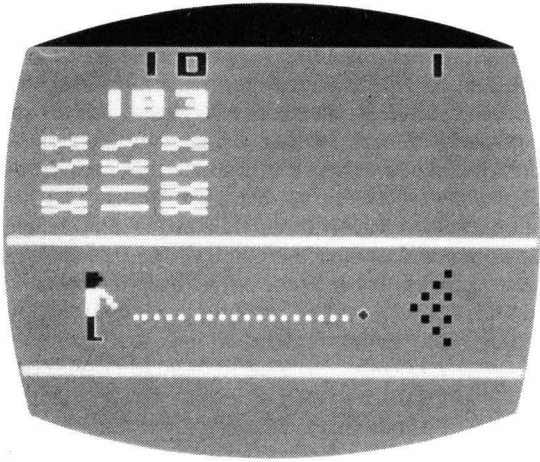
Spielidee: Das populäre Kegelspiel für den Bildschirm. Lassen Sie mich nur soviel dazu sagen: Vergessen Sie diese »Umsetzung«, auch wenn da beim einen oder anderen Freude aufkommen mag.

Zwei Personen maximal können zwischen sechs Varianten dieses zweifelhaften »Spielspaßes« wählen.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	4 – 5
	Aktion:	4 – 5
	Grafik:	4
	Sound:	4

Zusammenfassung: Eines der wirklich überflüssigen Videospiele, zumal schlecht verarbeitet.

**Gesamturteil:** 4 – 5



## **Brain Games**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Keyboard

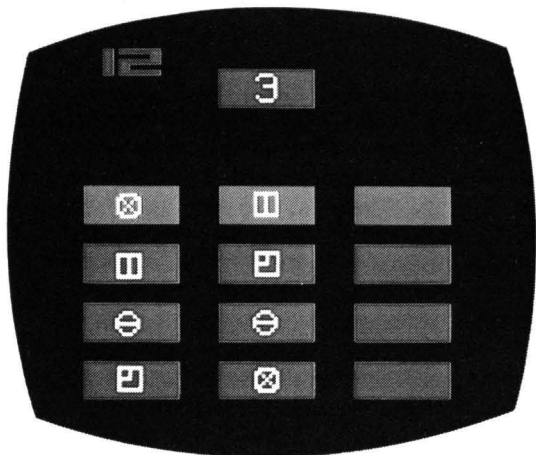
Spielidee: 19 Lern- oder Konzentrationsspiele sind auf dieser Cassette vereint. Dabei werden unterschiedliche Fähigkeiten gefordert und somit geschult. Im Grunde ein Trainingsprogramm für Erstkläßler, wie die Spielbezeichnungen verdeutlichen. Nämlich: »Touch Me«, bei dem es um »Berühren« geht, dann »Count Me«, eine Zählübung, »Picture Me« – Einprägen von Symbolen, »Find Me«, ein Suchspiel, »Add Me« als Additionsübung und schließlich »Play Me« als Musiklehrer. Abgerundet wird das Programmangebot durch ein »Spiel Liederbuch«.

Je nach Programmwahl spielen Sie gegen die Zeit oder gegen den Computer, der zu stören versucht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 (für Kinder)  
Aktion: –  
Grafik: 3  
Sound: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Eine Lerncassette für Erstkläßler, interessant aufgrund des breiten Lernspielangebots.

**Gesamturteil:** 2



## **Casino**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Paddle

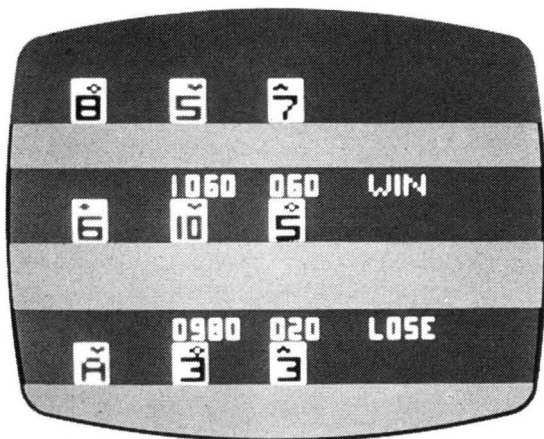
Spielidee: Auf dieser sogenannten »Special Edition« (also »Extra- oder Sonder-Ausgabe«) sind vier der gängigen Spielsalon-Kartenspiele vereint. Sie haben die Wahl zwischen zwei Black Jack (17 und 4), einer Stud Poker- und einer »Poker Solitaire«-Variante. Auch wenn bis zu vier Spieler mitwirken können – vergessen Sie diese Art von Spielen.

Mein Tip: Ein Kartenspiel bekommen Sie preiswerter, und wenn Sie mit Freunden spielen, haben Sie automatisch die Atmosphäre, die der Bildschirm einfach nicht vermitteln kann.

Die Wertung: Spielwitz: 4-5  
Aktion: 5  
Grafik: 4  
Sound: 4-5

Zusammenfassung: Überflüssig

**Gesamturteil:** 4-5



## Centipede

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Durch einen imaginären Pilzwald, in dem Sie, als Spieler, friedlich ruhen, wird's plötzlich sehr laut und turbulent. Ein wurmähnliches Gebilde rast durch die Gegend und versucht, Ihnen das Leben schwer, exakter: den Garaus zu machen. Dagegen müssen Sie sich wehren, indem Sie einen – ebenfalls imaginären – magischen Stab betätigen. Das ist natürlich der Aktionsknopf Ihres Joystick. So sammeln Sie Punkte. Die Grafik des Arkadenspiels »Centipede« (ein Renner, wie man weiß) wurde bei der Heimversion nicht erreicht. Das hat technische Gründe. Action, die Spannung also, das nervende Getrappel des Tausendfüßlers, sind geblieben und nach meiner Auffassung exzellent übertragen. Dazu die aggressiven Flöhe und Spinnen. Ein Spiel, das Spaß macht.



*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 2-3  
Sound: 3

Zusammenfassung: Eine gelungene Umsetzung des Arkaden-Aktionsspiels. Manko: Grafik.

**Gesamturteil:** 2 +

## **Circus Atari**

Hersteller/System: Atari

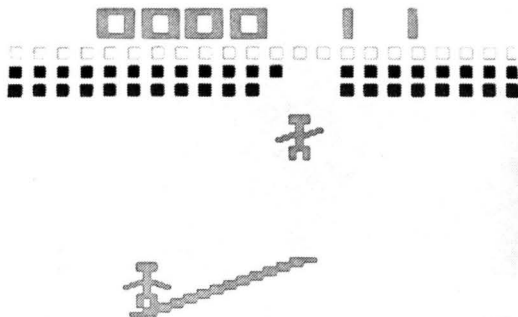
Steuerung: Paddle

Spielidee: Clowns sind mittels Wippe zwecks Ballonabstechen unter die Circus-Kuppel zu bringen. Je nach Ballonreihe – unten, Mitte, oben – gibt's Punkte.

Wie häufig, verspricht die Cassetten-Illustration weit mehr als schließlich auf dem Bildschirm zu finden ist. Eines der Alt-Spiele, das in ähnlicher Form für jedes System angeboten wird.

Auswahlmöglichkeit: Acht Varianten für ein bis zwei Spieler.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 3-4  
Sound: 4  
Gimmicks: Keine



Zusammenfassung: Eine verbesserte Pong-Variante – mehr nicht.

Es gehört einige Phantasie dazu, sich Clowns und einen Circus vorzustellen.

**Gesamturteil:** 3 – 4

## Codebreaker

Hersteller/System: Atari

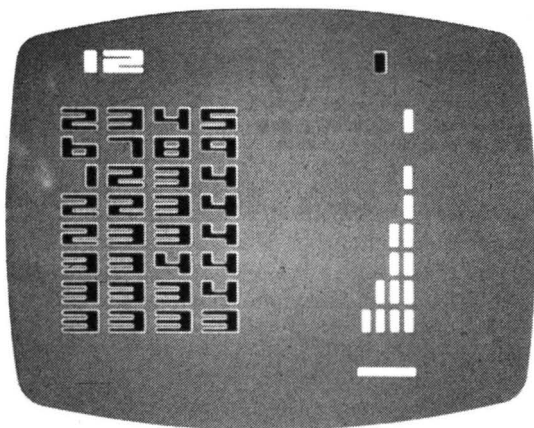
Steuerung: Keyboard

Spielidee: Was da als »Spionage-Abwehr« teuer verkauft wird, ist doch unterm Strich ein simples Spiel. Es geht darum, einen Zahlencode zu ermitteln, der – je nach Spielweise – vom Computer oder vom Gegenspieler vorgegeben ist.

Zum Finden dieser Zahlenkombination haben Sie mehrere Versuche. Je weniger Versuche Sie benötigen, um die richtige Zahl zu finden, desto mehr Punkte bekommen Sie.

NIM, das zweite Spiel dieser Cassette, ist so eine Art Umschachteln von Spielsteinen und im Aufbau der Philips-Cassette »Chinesische Logik« ähnlich.

Schön bei all dem: Hier findet Kommunikation statt, da 13 der zwanzig Spiele zu zweit gespielt werden müssen.



*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 4  
Grafik: 3 – 4  
Sound: 4  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Eines der zahlreichen Kombinationsspiele mit Lerncharakter.

**Gesamturteil:** 3 – 4

## **Combat**

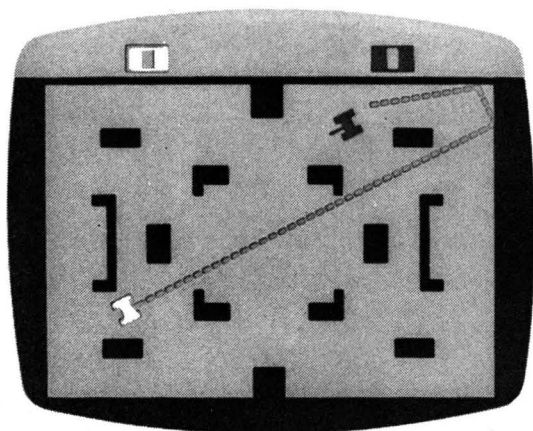
Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie dürfen nach Herzenslust ballern. Der »Pong«-Gedanke in kriegerischer Variante. Entweder setzen Sie gegnerische Panzer außer Gefecht oder aber Sie machen's dem »Roten Baron« nach und werden schießender Himmelsstürmer.

27 dieser Schießspiele wurden auf »Combat« vereint. Vielleicht macht Ihrem Partner die Auswahl mehr Spaß als Ihnen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3 – 4  
Grafik: 4  
Sound: 4



Zusammenfassung: »Combat« ist die Umsetzung des Arkaden-Klassikers gleichen Namens. Technisch natürlich überholt. Allenfalls etwas für Videospiele-Sammler. Gut: Reaktionsvermögen ist gefragt. Das war's denn.

**Gesamturteil:** 3 – 4

### **Concentration (A Game of Concentration)**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Keyboard

Spielidee: »Memory«, bekanntlich ja ein geschütztes Warenzeichen, in Atari-Videospielversion.

Sie können zwischen zwei Spielflächen mit 16 bzw. 30 Spielfeldern wählen, auf denen dann Objektpaare zu finden sind. Punkte gibt's immer dann, wenn Sie ein Paar komplett haben.

Acht Spielvarianten für maximal zwei Spieler.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 (für Kinder)

Aktion: 3

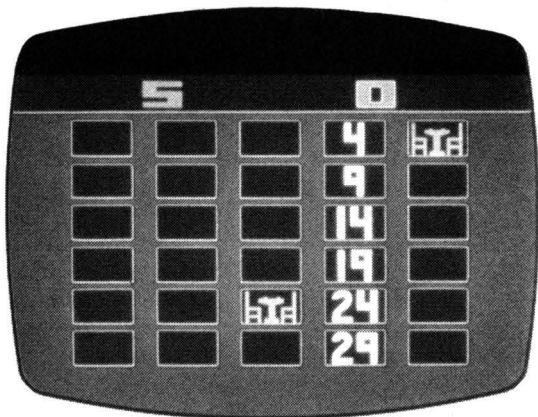
Grafik: 2

Sound: 3

Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein pädagogisches Spiel, vornehmlich für Kinder im Vorschulalter.

**Gesamturteil:** 2 – 3 (für Kinder)



## **Cookie Monster Munch**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick bzw. Kinder Touch Pad

Spielidee: Das berühmte »Krümelmonster« ist Mittel bzw. Figur zum Zweck, um Reaktionsvermögen und das Erkennen von Gegenständen zu schulen.

Der Sesamstraßenakteur befindet sich bei Spielbeginn bei einem Mülleimer, der hier sinnigerweise als Topf bezeichnet wird. Vor ihm breitet sich ein labyrinthähnliches Gebilde aus, in dem Objekte, in der Bedienungsanleitung als Kuchen deklariert, liegen. Krümelmonster hat die Kuchen einzusammeln und in den Topf zu bringen. Zehn verschiedene Spiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden lassen – nicht nur bei Kindern – keine Langeweile aufkommen. Zielgruppe sind aber Kinder im Vorschulalter.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	1
Sound:	3

Zusammenfassung: Unter dem Gesichtspunkt »spielend lernen« eine durchaus empfehlenswerte Cassette, obwohl sicher noch mehr möglich gewesen wäre.

**Gesamturteil:** 1

## **3-D Tic-Tac-Toe**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Bei diesem strategischen Quasi-3-D-Spiel müssen Sie auf einer oder drei Spielebenen vier Steine horizontal, vertikal oder diagonal in Reihe bringen, bevor's der Computer oder Ihr Partner schafft. Wer's schafft, hat gewonnen.

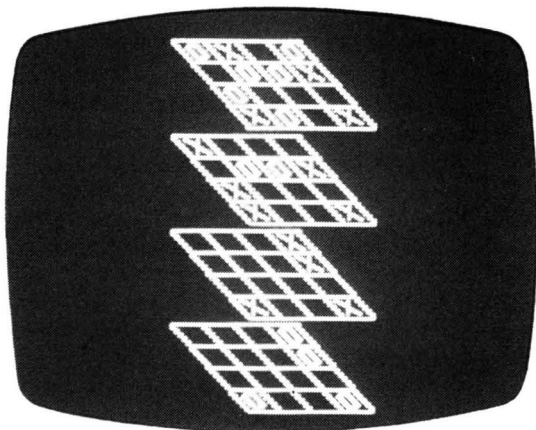
Zwei Personen dürfen an den Joystick. Und Sie haben die Wahl zwischen neun Varianten.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	4
Grafik:	2
Sound:	4
Bedienungsanleitung:	1
Gimmicks:	Keine

**Zusammenfassung:** Ein strategisches Spiel. Sie müssen in mehreren Spielebenen denken. Langweilig wird das nicht.

**Gesamturteil:** 2 – 3



## **Defender**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Heimversion des beliebten Arkadenspiels. Dazu, wie stets, eine Hintergrundgeschichte: Nach Aussendung von »Freundschaftssignalen« ins All kommen Außerirdische, um die Erde in Besitz zu nehmen und die Menschen zu versklaven. Die Rettung der Erde und der Menschen liegt allein bei Ihnen, denn Sie sind Pilot des »Defender«, eines Abfangjägers.

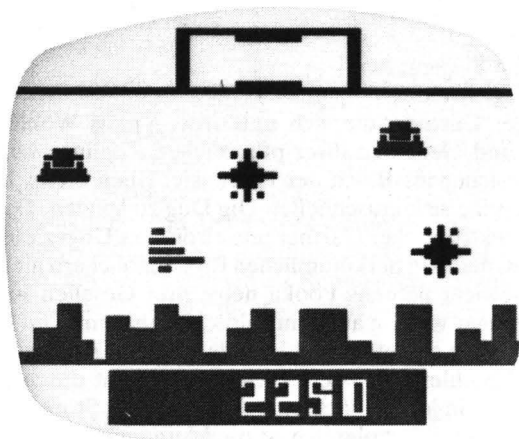
In verschiedenen Angriffswellen kommen Köder, Bomber, Lander, Gondelschiffe und Schwärmer, die zerstört werden müssen. Außerdem haben Sie zu verhindern, daß Menschen entführt, zu »Mutanten« gemacht und dann als Angreifer zurück auf die Erde kommen.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich der sogenannte »Abtaster«, eine Art Radarschirm, mit dem Sie sich orientieren können und sehen, wer und was auf Sie zukommt.

**Die Wertung:** Spielwitz: 1 – 2  
Aktion: 1  
Grafik: 2  
Sound: 2

**Zusammenfassung:** Eine gut gelungene Umsetzung des Arkaden-»Defenders«. Die wesentlichen Spielelemente wurden beibehalten und bringen auch langfristig Spielspaß. Sie können aus 20 Spielen wählen, davon sind 10 für Singles gedacht, weitere zehn für zwei Spieler.

**Gesamturteil:** 2 +



## **Demons To Diamonds**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Paddle

**Spielidee:** Auf einem Elektronik-Schießstand – Ihrem Bildschirm also – tauchen »Dämonen« auf, die's zu treffen gilt. Dafür gibt's Punkte. Bei jedem Treffer verwandeln sich die Dämonen in »Diamanten« (hört, hört!), für die es noch mehr Punkte gibt, falls sie getroffen werden. Erwischen Sie aber Dämonen fremder Farbe, verwandeln sich diese in Totenschädel und schießen zurück – für eine gewisse Zeit zumindest. Und so wei-

ter. Sie können aus sechs Varianten wählen und sich das Verwandlungsvergnügen mit einem Partner teilen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3 – 4  
Aktion: 4  
Grafik: 3  
Sound: 4  
Gimmicks: Keine

**Zusammenfassung:** Ein aufgemotztes Schießspiel, dem die Langzeit-Motivation fehlt.

**Gesamturteil:** 4

## **Dig Dug**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Gärtner, die sich unterirdisch ums Wohlergehen, Blühen und Gedeihen ihrer pflanzlichen Zöglinge kümmern, gehören sicher ins Reich der Phantasie. Eben dieses betreten Sie, wenn Sie sich entschließen Dig Dug zu spielen. Denn hier hat ein elektronischer Gärtner unterirdisches Ungeziefer zu eliminieren, das es in herkömmlichen Biologiebüchern nicht gibt. Ein Bösewicht namens Pooka nebst drei Gesellen sowie der Drache Fygar wühlen auf dem Bildschirm herum. Um Früchte, sprich: Punkte einzufahren, bleibt dem Spieler nur die Möglichkeit, die Wühlerei zu beenden. Das geschieht durch Pumpen von Preßluft in jene Schächte, in denen sich die Störenfriede befinden. Ebenfalls erfolgreich ist die Methode, Steine zu untergraben und sie im geeigneten Augenblick zum Herabstürzen zu bringen.

Dem gleichnamigen Arkadenvorbild ist die VCS-Version in den wesentlichen Teilen ähnlich. Mich persönlich spricht die Buddelei nicht sonderlich an, jedenfalls nicht auf Dauer.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 1  
Grafik: 2  
Sound: 2

**Zusammenfassung:** Ein grafisch und aktionistisch interessantes Spiel, bei dem aber langfristig die Abwechslung fehlt.

**Gesamturteil:** (dennoch) 2



## Dodge 'em

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

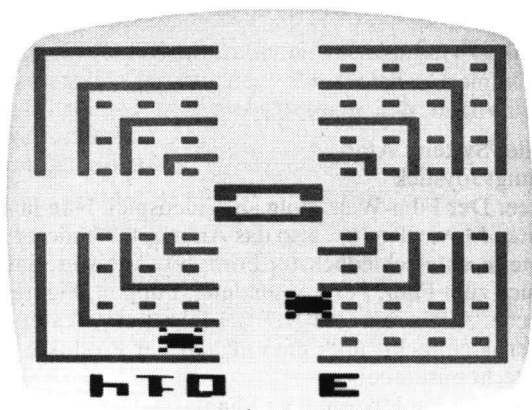
Spielidee: Auf einen Nenner gebracht heißt's hier: Weich aus! Sie kurven mit Ihrem Rennwagen durch ein labyrinthähnliches Rund und ein computergesteuerter Wagen versucht, Sie zu rammen. Ihm auszuweichen gelingt nach einiger Erfahrung in der ersten Runde. Dann aber zeigt sich, daß in dem Prozessor doch eine Menge steckt. Was Sie auch anstellen, der Computer erwischt Sie. Komplizierter wird die Geschichte, wenn Sie gegen einen zweiten Wagen – ebenfalls vom Computer gelenkt – fahren müssen.

Die Wertung:

Spielwitz:	2
Aktion:	1
Grafik:	3
Sound:	3
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein ungeheuer schnelles und packendes Reaktionsspiel, bei dem Sie allerdings etwas Phantasie mitbringen müssen, um die Pünktchen als Rennwagen identifizieren zu können. Langweilig wird's nicht so schnell.

**Gesamturteil:** 2



## **Donald Ducks Speedboat**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Der weltberühmte Enterich als Fahrer eines Rennbootes, unterwegs, um Punkte und Pokal zu ernten. Seine gleichermaßen berühmten Neffen sind mit von der Bildschirmpartie.

Der ausgezeichnet animierte Wasserlauf, den ein grafisch gut gestalteter Donald zu durchfahren hat, birgt Tücken. Ob das nun Tang ist, Fische sind oder Tick, Trick und Track, die als Tonnen dienen. Wie bei Rennen eben üblich, gilt es die Strecke in möglichst kurzer Zeit abzufahren. Die erwähnten Hindernisse sollte man beim Gasgeben tunlichst einkalkulieren. Andernfalls nämlich hängt man fest. Und das Einlegen des Rückwärtsganges kostet Zeit.

Kleines Manko, das man aber unter Berücksichtigung des Umstandes, daß es sich um eine Cassette für Kinder handelt, nicht stark gewichten darf: Verlierer gibt es nicht. Pokale – von Bronze bis Gold – sind dem Spieler so oder so sicher.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	2
Grafik:	1
Sound:	3

Zusammenfassung: Ein »Kinder«-Spiel, das Reaktionsvermögen fördert und zugleich motiviert, besser zu sein. Erfolgserlebnis wird stets mitgeliefert.

**Gesamturteil:** 2

## **E.T.**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Der Film-Welterfolg als Videospiele. Nun ja: Das sogenannte »Movie Tie In«, also das Anknüpfen anderer Medien an Filme in unterschiedlichster Form (etwa Poster, Sammelalben, Buch zum Film, Fernsehsendung, Puppen, Figuren) ist so eine Sache. Allein, ein erfolgreicher Filmtitel verkauft gut. Das sagt aber noch nichts über die Qualität der Produkte aus. Die hier ist recht miserabel.

Einmal gehört ein Übermaß an Phantasie dazu, sich unter den

Kästchengestalten E.T., einen F.B.I.-Agenten oder Elliott vorzustellen. Zum anderen ist die Grafik erschreckend schlicht. Wer den Film gesehen hat, dem macht's vielleicht Spaß, E.T. sein Telefon zusammenbauen zu lassen, um dann »Home phonen« zu können.

Drei Varianten für einen Spieler.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3-4  
Aktion: 3-4  
Grafik: 3-4  
Sound: 4

Zusammenfassung: Eine Mischung aus strategischem und Aktionsspiel, in der Art der Abenteuerspiele gemacht. Außer dem umsatzträchtigen Titel sind aber keine neuen Spielelemente feststellbar.

**Gesamturteil:** 3-4

## **Golf**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: (Mini)-Golf elektronisch. Klingt zwar beeindruckend, ist es aber nicht.

Ihre Aufgabe besteht darin, den Ball über das Grün zu treiben und in neun Löcher zu bekommen. Mit so wenig Schlägen wie möglich.

Sie können sich mit dem Computer messen oder gegen einen Partner antreten. Zugestanden: Ein Golfclub kommt teurer. Aber dafür haben Sie auch mehr Bewegung. Ist doch eine Überlegung wert, oder?

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 4  
Grafik: 4  
Sound: 4-5  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein technisch überholtes Geschicklichkeitspiel. Hier ist nur genaue Platzierung gefragt. Alles andere läuft von selbst.

**Gesamturteil:** 4

## Haunted House

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: In der Reihe der sogenannten Abenteuerspiele nimmt »Haunted House« noch heute einen der vorderen Plätze ein. Obwohl es inzwischen eine ganze Reihe weit perfekterer Abenteuerspiele gibt. Sie haben die Aufgabe, sich durch ein Labyrinth zu arbeiten und dabei die Scherben einer Urne zu sammeln. Ihr Labyrinth besteht aus vier Stockwerken mit jeweils sechs Räumen.

Soweit, so gut. Gemeinerweise befinden sich im Bildschirmhaus aber einige Wesen, die Ihnen an die Wäsche wollen: Taranteln, Vampir-Fledermäuse sowie Gespenster (diese durch weiß-wal-lende Tücher eindeutig identifizierbar).

Für die Suche stehen Ihnen Streichhölzer (= Druck auf den Feuerknopf) zur Verfügung.

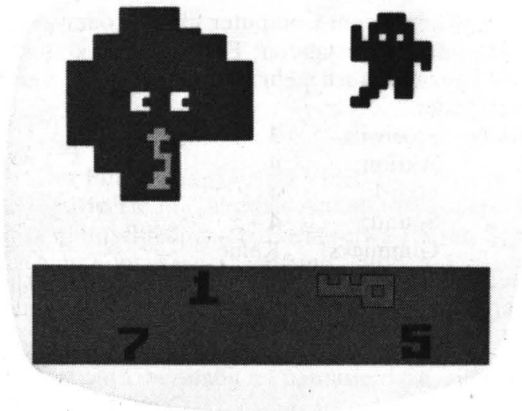
Als Solospieler haben Sie einige Wochenenden Zeit, die neun Versionen durchzuspielen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	2
Grafik:	3
Sound:	3

Zusammenfassung: Ein Abenteuerspiel für Einsteiger.

**Gesamturteil:** 2



## Human Cannonball (Fliegender Mensch)

Hersteller/System: Atari:

Steuerung: Joystick

Spielidee: Schießen Sie einen »Fliegenden Menschen« in einen Wasserturm, wobei Schußwinkel und Neigungswinkel der abfeuernden Kanone ebenso variieren wie der Abstand zum Wasserturm. Zusätzlich können Hindernisse eingebaut werden.

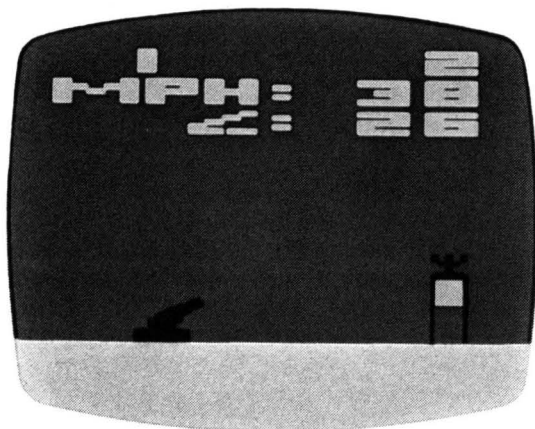
Auch hier gehört viel Phantasie dazu, sich unter den Pünktchen einen Menschen vorzustellen. Bis zu zwei Personen können zwischen acht Varianten wählen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	3 – 4
Sound:	4
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Landet der Mann im Wasserturm, winkt er fröhlich.

Zusammenfassung: Ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem auch etwas Nachdenken verlangt wird. Aber: Mit der Zeit kommt die Gewöhnung.

**Gesamturteil:** 3 – 4



## Indy 500

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Spezial-Paddle (im Cassetten-Lieferumfang enthalten)

Spielidee: Rennfahren gegen die Zeit oder einfach die Tücken der Strecke. Dies aber sauber gemacht und mit durchaus reizvollen Varianten.

Beim Grand Prix müssen Sie schneller als Ihr Gegenspieler 25 Runden schaffen. Die zweite Version bietet ein Rennen gegen die Zeit. Dazu haben Sie 60 Sekunden, in denen Sie mehr Runden als der Gegenspieler durchfahren sollten.

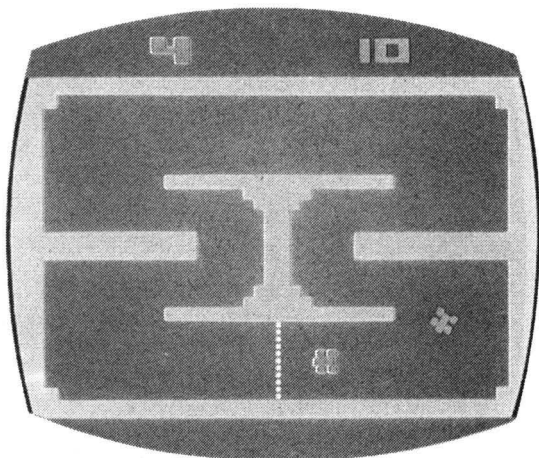
Raffiniert ist die »Teufelsknie Rennstrecke« – eine Piste mit Schikanen. Auch hier wieder alternativ ein Zeitrennen.

Die Spiele 5 und 8 sind auf Auto-Crash ausgerichtet. Sie laufen bei Atari als »Crash n' Score« (Zusammenstoßen und Punkte sammeln).

Als »Tag« läuft ein Fangspiel, und schließlich dürfen Sie sich noch aufs Glatteis führen lassen, beim Eisrennen nämlich. Summa summarum 14 Spiele für zwei Spieler.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1 – 2
Aktion:	1
Grafik:	2 – 3
Sound:	3



**Zusammenfassung:** Ein Kompaktangebot rascher Reaktions-  
spiele mit interessanten Varianten. Lohnend, trotz des relativ  
hohen Preises, der für die Spezialregler bezahlt werden muß.

**Gesamturteil:** 2

## **Joust**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** In einer imaginären Welt findet ein langwährendes  
Turnier von Straußenrittern statt, die mal allein, mal im Team,  
andersfarbige Ritter aus dem Sattel zu heben haben.

Der Clou dieses Spieles, das nach dem gleichnamigen Arkaden-  
Hit, einem der erfolgreichsten Spiele des Jahres 1983, kreierte  
wurde, ist die »Pumperei«. Was heißt: Der Daumen muß fast  
ständig auf den Actionknopf einwirken, um die Spielfigur in der  
Luft halten zu können. Das geht auf die Muskeln, garantiert!

Auch hier wird eine Geschichte mitgeliefert, die aber durchaus  
nachvollziehbar ist: Ort der Spielhandlung ist eine Höhle, als  
solche durch verschiedenfarbig gestaltete Felsbrocken, die ins  
Bild ragen, und entsprechenden Untergrund erkennbar. Der  
Höhlenboden wird links und rechts durch je einen Lavasee be-  
grenzt, der vom Lavatroll bewohnt ist. Dies bedarf besonderer  
und ausdrücklicher Erwähnung, da der Typ im Laufe des Spiel-  
geschehens in dieses eingreift. Je nach Wahl (ein oder zwei Spie-  
ler) fahren bei Spielbeginn die eigenen Straußenritter auf Platt-  
formen aus dem Höhlenboden. Die Gegenspieler, selbstredend  
computergesteuert, tauchen Sekundenbruchteile später auf.  
Das Turnier läuft, wie man's aus Filmen à la »Prinz Eisenherz«  
kennt: Lanze angelegt und versucht, den Widersacher aus dem  
Sattel zu heben. Gelingt das dem Gegner, flüchtet der so reiter-  
los gewordene eigene Vogel aus dem Schirm. Gelingt das dem  
Spieler, verwandelt sich der gegnerische Strauß in ein Ei. Über-  
läuft man das Ei, gibt es Bonuspunkte.

Der besondere Reiz des Spieles liegt darin, daß neben dem  
durchaus edlen Wettstreit »jeder gegen jeden« eine Teamwelle  
folgt, die abhängig von der Spielphase, von einer Eierwelle ab-  
gelöst wird. In dieser hat man Gelegenheit, massenweise Bo-  
nuspunkte zu ernten. Der vorhin erwähnte Lavatroll kann,  
wenngleich auch Gegner des Spielers, taktisch eingesetzt wer-

den. Dann nämlich, wenn man die eigene Spielfigur dicht über die Lava fliegen läßt. Folge: Die Lavahand greift nach einem und der verfolgende Gegner wird im Zweifelsfalle festgehalten. In diesem Zeitraum kommt man zu besonders vielen Punkten. Einen weit ärgeren Gegenspieler kann man dagegen nicht so leicht außer Gefecht setzen. Da kommt in verschiedenen Phasen ein Archäopterix ins Bild, der nur nach exaktem Stich aufs Maul sein Leben aushaucht.

Mich fasziniert die ständige Aktion, die Unberechenbarkeit der Akteure, die Vielzahl der bewegten Objekte. Gemessen an der Arkadenversion ist die Grafik vergleichsweise schwach. Hinsichtlich der technischen Möglichkeiten des Systems dagegen durchaus gelungen – trotz der Abweichungen. Ein bemerkenswertes Spiel.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 3

**Zusammenfassung:** Ein Dauerspielspaß für Leute, die möglichst hohe Punktzahlen wollen.

**Gesamturteil:** 1

## **Jungle Hunt**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Schon mal von Tarzan gehört? Oder von Jane? Bitte schön, dann sind Sie – fast – im Bilde. Im Hintergrund steht etwa folgende Geschichte: Jane wurde von Kannibalen geklaut, Tarzan schwingt sich von Liane zu Liane, durchquert Urwaldfluß, kämpft mit Krokodilen unter und im Wasser, schafft den Abhang, über den unterschiedlich große Felsen kollern, und ... Happy End.

Gerade merke ich, daß ich Ihnen das Spiel vom Ablauf her bereits beschrieben habe. Bleibt nachzutragen, daß Tarzan aus Lizenzgründen Safari-Sam genannt wird, Jane nicht im Bilde ist und das Spiel – übrigens ebenfalls aus Lizenzgründen – nicht wie das Arkadenoriginal »Jungle King« heißt (da haben wir's nämlich außerdem auch noch mit einem Schrei in bester Johnny-



Weissmüller-Manier und anderen Gags zu tun), und Spaß bereitet es auch.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 1  
Grafik: 2  
Sound: 3

**Zusammenfassung:** Wer gern nach kurzer Zeit System ins Spiel bringt und hohe Punktzahlen mag, sollte zugreifen. Witzig.

**Gesamturteil:** 2

## **Kangaroo**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Baby-Känguruh von bösen Affen geklaut, in deren Baumhöhle entführt. Mutter Känguruh muß auf Baum rauf, um Baby herunterzuholen. Nächster Durchgang.

Das ist die Story auf Urwald-Deutsch erzählt. Dahinter steckt schon etwas mehr. Die Affen etwa versuchen durch gezielte Würfe mit verschiedenen Objekten, die man – ganz nach Laune – als Kokosnüsse, Orangen oder was auch immer hinnehmen kann, Mutter Känguruh vom Erklettern der Baumfeste abzuhalten. Das Känguruh-Weib verfügt über Schlagfertigkeit. Mit gezielten Haken, ausgelöst durch den Actionbutton des Joysticks, können Sie die Affengegner k.o. schlagen. Ansonsten hilft beim Marsch baumaufwärts nur stetes Ducken oder Springen, um den Attacken zu entgehen.

Haben Sie's bis oben geschafft freut sich Klein-Känguruh ob der Rettung durch Mama. Und Ihre Konsole spielt den Jingle »I Came From Alabama«. Dann heißt es: »Schirm frei zur nächsten Runde!«

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 2  
Sound: 1

**Zusammenfassung:** Eine gelungene Umsetzung des gleichnamigen Arkadenerfolges, dazu tragen die beiden letztgenannten Faktoren (Gimmicks!) wesentlich bei.

**Gesamturteil:** 1

## **Mario Brothers**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Nageln Sie mich jetzt bitte nicht fest, aber einen Inhalt kann ich beim besten Willen nicht liefern. Auch keine der ja sonst üblichen Hintergrund- bzw. Spiel-Legitimationsgeschichten. Anscheinend ohne tieferen Sinn und Verstand werfen die Mario Brothers Tiere unterschiedlichster Art durch besondere Technik auf den Rücken und erhöhen so den Punktestand, solange der Vorrat an Bildschirmleben reicht.

Der Bildschirmaufbau erinnert – zwangsläufig möchte ich sagen – an Szenarios, in denen der berühmte, mutige Zimmermann sonst seine Heldentaten vollbringt. Etwa bei »Donkey Kong«. Nun wartet aber oben bei dieser Cassette keine zu rettende Schöne. Da krabbelt eine Schildkröte, dann eine zweite und so weiter.

Mario ist auf die entsprechende Etage darunter zu bringen, mittels Actionbutton-Betätigung und Joystickbewegung »klopft« er quasi heftig gegen den Boden und ... das schildgeschützte Tier liegt hilflos auf dem Rücken. Unbeschadet kann der Spieler Mario nun nach ganz oben bringen und die arme Schildkröte nach unten werfen. Punkte und Applaus!

So geht das Kröte um Kröte, bzw. in den folgenden Screens Krabbe um Krabbe, Maus um Maus und auch gemischt, und so weiter. Neben der Tierwelt sind Rauten vertreten, die, beeindruckend animiert, dafür sorgen, daß man als erfolgreicher Spieler nicht zu übermütig wird. Sie nämlich können einen schnell nach Berührung aus dem Spiel bringen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	2
Grafik:	1
Sound:	2

Zusammenfassung: (Hier muß ich mich selbst zitieren:) Über Sinn oder Unsinn des Spiels nachzudenken, ist müßig. »Mario Brothers« ist eine nette Unterhaltung – auch langfristig. Mehr aber nicht. Wem das genügt ...

**Gesamturteil:** 2

## Maze Craze (Labyrinth)

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

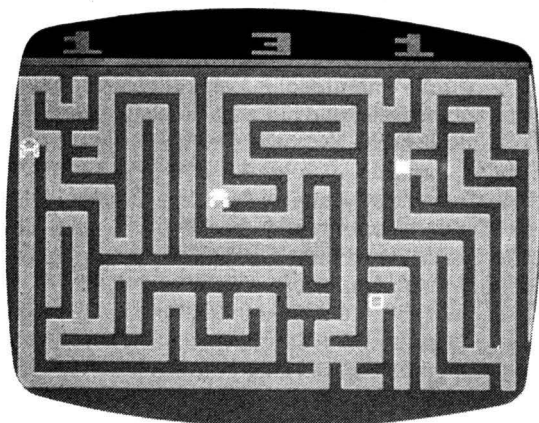
Spielidee: Na, da hat man sich aber was einfallen lassen, um ein simples Labyrinth vom Spielgedanken her aufzuwerten. Sie als Spieler sind Polizist und sollen den Weg durch die Straßen suchen, um den »Ausgang« zu finden.

Nun ist die ganze Sache (und damit auch die 16 Varianten) mit einigen Schikanen angereichert, die das wettmachen, was in der Bedienungsanleitung zuviel versprochen wird: So können Sie wahlweise »Räuber« gefangennehmen, müssen ihnen ausweichen, können verwundet werden oder blockieren. Was die Grafik nicht bietet, nämlich ungetrübtes Videospiegelvergnügen, gleicht die Spannung aus.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	2-3
	Aktion:	2-3
	Grafik:	3-4
	Sound:	4
	Bedienungs- anleitung:	1
	Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein Reaktions- und Geschicklichkeitspiel, bei dem einige Varianten sehr spannend sind.

**Gesamturteil:** 3



## **Missile Command (Städteverteidigung)**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Als Kommandant einer Raumbasis (das haben Sie sicher schon mal gehört, was?) sollen Sie den Angriff Außerirdischer abwehren. Dies mit Marschflugkörpern. Haben Sie eine Angriffswelle erfolgreich abgeschlagen, folgt die nächste schneller. Und so weiter.

Zwei Personen dürfen sich dabei in 34 Varianten messen, die sich nicht sonderlich voneinander unterscheiden.

Immerhin: Eine akzeptable Umsetzung des Arkadenspiels.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1 – 2
	Aktion:	1
	Grafik:	3
	Sound:	3
	Bedienungs- anleitung:	1
	Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein rasches Reaktionsspiel, das nur mit großer Konzentration in den Griff zu kriegen ist.

**Gesamturteil:** 2

## **Moon Patrol**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Da sag noch wer, der Mond sei unbewohnt! Als Fahrzeugführer und Chef einer Mondpatrouille rattern Sie mit einem merkwürdig anmutenden Vehikel über die kraterdurchsetzte Mondoberfläche, und plötzlich tauchen – na, kommen Sie drauf? – Außerirdische auf. Was bleibt zu tun? Finger an den Abzug und Rabumm!

Mehr – aber auch nicht weniger – bot das erfolgreiche, gleichnamige Arkadenvorbild dem »mondsüchtigen« Spieler auch nicht, lassen wir einmal den Punkt Grafik aus bereits mehrfach erwähntem Grunde außen vor.

Geschicklichkeit ist Trumpf, und Reaktionsvermögen sowie eine sichere Hand und ein schußerprobter Daumen sind Voraussetzung für guten Punkterfolg. Der wird z. B. erreicht durch

gekonntes Überspringen von Kratern, Wegschießen von Mondbergen und Eliminieren Außerirdischer. Auf dem Bildschirm ist ständig was los. Die Animation fließt; das grafische Bild allein macht Freude. Und der Umstand, daß man eben auch zu zweit spielen kann. Welchen Schwierigkeitsgrad man schließlich wählt, hängt von der Patrouillenerfahrung ab. Kein Superspiel, aber ein handwerklich gutes.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 1  
Grafik: 2  
Sound: 3

**Zusammenfassung:** Unterhaltung für Freunde von Ballerspielen, wobei die Reaktion dominiert, weil stets etwas passiert. Empfehlenswert.

**Gesamturteil:** 2

## **Night Driver**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Paddle

Spielidee: Als Rennfahrer jagen Sie nachts über eine Piste, müssen reaktionsschnell dem Straßenverlauf folgen und Hindernissen ausweichen, um eine Kollision zu vermeiden. Dazu haben Sie – je nach Spielvariante – entweder 90 Sekunden oder unbegrenzt Zeit. Wählen können Sie zwischen acht Möglichkeiten.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 2  
Grafik: 4  
Sound: 4  
Gimmicks: Keine

**Zusammenfassung:** Das klassische Fahrspiel, die Umsetzung eines der ersten Arkaden-Hits von Atari für den Home Game-Bereich. Die wesentlichen Elemente aller neueren Fahrspiele sind hier bereits vorhanden. Lediglich die grafische wie akustische Ausführung hält heutigen Standards nicht mehr stand. Ein Spiel, bei dem Reaktion und Konzentration gefordert sind.

**Gesamturteil:** 3 +

## **Obelix**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Asterix und Obelix müssen so viele römische Soldaten unterschiedlichen Dienstgrades wie möglich außer Gefecht setzen. Dabei greift dann und wann Miraculix ins Spielgeschehen ein.

Die beiden Helden und ihre Gegenspieler sehen auf dem Bildschirm recht akzeptabel aus. Die Römer, in der ersten Spielphase schlicht als »Soldaten« bezeichnet, bewegen sich auf vier Spielebenen hin und her. Asterix, bei Spielstart am unteren Bildschirmrand, muß nun die ewigen Gegner der Gallier durch Berührung erschrecken. Folge: Der Angerempelte wechselt vor Furcht vorübergehend die Farbe. Weitere Folge: Der namensgebende Obelix kann nun ins Spiel gebracht und zum Hinkelsteinabwurf motiviert bzw. aktiviert werden. Er nämlich läuft am oberen Bildschirmrand. Auf eine Kurzform gebracht: Hinkelstein runter, trifft Römer, Römer k.o. Verfehlt der Spieler den Römer, setzt der zur Gegenoffensive an. Das wird, bevor's losgeht, dadurch deutlich, daß er sich vor Wut rot färbt. In nur wenigen Fällen kann Asterix dann noch entkommen. Das gilt allerdings nur für Spielanfänger. Im fortgeschrittenen Spielstadium tauchen dann Legionäre, Centurios und dergleichen auf. So jedenfalls benennt die Bedienungsanleitung die Bildschirm-Männchen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	2
Grafik:	2
Sound:	2

Zusammenfassung: Ein witziges Spiel, an dessen Ausgang der Zufall (Obelix wird durchs Programm mitgesteuert) nicht unwesentlich beteiligt ist. Auch länger interessant.

**Gesamturteil:** 2

## **Othello**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Die Elektronik-Version des weltweit beliebten Brettspiels.

Hier bin ich zugegebenermaßen inkonsequent. Zwar habe ich was gegen die Umsetzungen bei Spielen, die man anfassen muß, bei denen man sich zu bewegen hat. Dies hier aber schätze ich. Der Grund ist einfach: Durch die Programm-Cassette bin ich auf den Geschmack am »richtigen« Othello-Spiel gekommen. Othello ist eine lizenzierte Variante des alten Reversi-Spiels, wobei es darum geht, den Gegner zwischen Steine eigener Farbe zu bekommen. Ergebnis: Diagonal wie horizontal werden die so eingeklemmten Steine umgedreht. Was im Wort »Reversi« ja steckt.

Auf dem Spielbrett ist dieses Umdrehen recht mühsam. Der Spielcomputer nimmt einem halt diese Arbeit ab.

Drei Versionen für maximal zwei Spieler.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	2
	Aktion:	4
	Grafik:	3
	Sound:	4
	Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Othello – generell – ist ein taktisch-strategisches Spiel, das einen verrückt machen kann. Die Spielstärke der Cassette wirft einen nicht um. Sie ist aber ideal zur Einführung, zum Kennenlernen – und die einzig lizenzierte Videospieldversion.

**Gesamturteil:** 3

## **Outlaw (Scharfschützen)**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie sind Cowboy im Wilden Bildschirmwesten und versuchen, schneller als Ihr Herausforderer zu sein. Allein: Mit »High Noon« hat das wenig zu tun.

Die Figuren sind andererseits schon wieder so grotesk in dem Szenarium plaziert, daß – bei Kindern zumindest – langfristig Freude aufkommen kann.

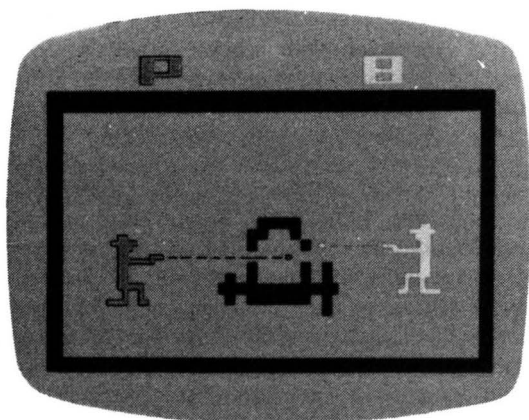
Maximal zwei Spieler dürfen sich durch Kakteen, Postkutschen und Wände unterschiedlicher Art befeuern.

Sie können aus 16 Varianten wählen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 2  
Grafik: 2-3  
Sound: 4  
Gimmicks: Keine

**Zusammenfassung:** »Outlaw« ist eines der älteren Videospiele, hat aber an Attraktivität nichts eingebüßt – wegen der Komik.

**Gesamturteil:** 2-3



## **Pac-Man**

**Hersteller/System:** Atari

**Steuerung:** Joystick

**Spielidee:** Den »Mann des Jahres 1981« müssen Sie durch ein Labyrinth führen, wobei Sie Punkte sammeln und den vier weltberühmten Gespenstern auszuweichen haben. Gelingt es Ihnen, eine der Krafttabletten in den Ecken zu vertilgen, können Sie Ihrerseits Gespenster jagen. Für befristete Zeit.

Ganz gelungen ist diese Umsetzung des wohl berühmtesten Arkadenspiels nicht, wengleich ich Sie den Plagiaten vorziehe. Das mag aber mit daran liegen, daß ich den Typ »Pac-Man« lieber sehe als vergleichbare Allesfresser.

Das Labyrinth bei Ataris »Pac-Man« weicht erheblich von dem



des Arkadenspiels ab, und eine gewisse Spielsystematik trägt auf Dauer nicht unbedingt zum Vergnügen bei. Aber das ist als Marginalie zu verstehen.

Acht Varianten für zwei Spieler.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1 –  
Aktion: 1  
Grafik: 2  
Sound: 3

Zusammenfassung: Das für den Heimbereich lizenzierte Originalspiel gehört in jede Programmibliothek, trotz der kleinen Kinken.

**Gesamturteil:** 1

### **Ms. Pac-Man**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Die Dame mit dem berühmten Namen (inzwischen ebenso bekannt und noch beliebter als ihr Gatte) ist durch ein Labyrinth zu führen und verzehrt, was ihr in den Weg kommt. Die Umsetzung des erfolgreichen Arkadenspiels für Home Games.

Auch hier stand mir nur ein EPROM zur Verfügung. Und ich bin begeistert. Wenn die Serienproduktion schließlich auch so ausfällt ...

Neuartig bei »Ms. Pac-Man« ist die fast 100prozentige Ähnlichkeit mit dem Arkadenspiel gleichen Namens. Sämtliche Original-Elemente wurden übernommen. Die Labyrinth verändert sich nach jeder Runde. Kurz: Hervorragend!

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1 – 2

Gimmicks: Haucht »Ms. Pac-Man« ihr Bildschirmleben aus, tanzt sie mit den bekannten Gespenstern einen Reigen.

Zusammenfassung: Ein exzellenter Spielspaß für die ganze Familie.

**Gesamturteil:** 1

## **Pelé's Soccer (Pele's Fußball)**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Fußball elektronisch. Sicher: Betrachtet man die Videospiele-Entwicklung, kann man über dieses »Fußballspiel« nur noch schmunzeln. 1981 entwickelt ist »Soccer« von der Grafik längst überholt. Aber interessante Spielsituationen lassen sich nachvollziehen.

Deutlich wird auch bei dieser Cassette, wie prägend »Pong« bis heute ist. Der Erfolg des Fußballspiels war natürlich in erster Linie auf den Namen »Pelé« zurückzuführen. Und wir wollen nicht vergessen: 1981 gab's noch keine perfektere Grafik.

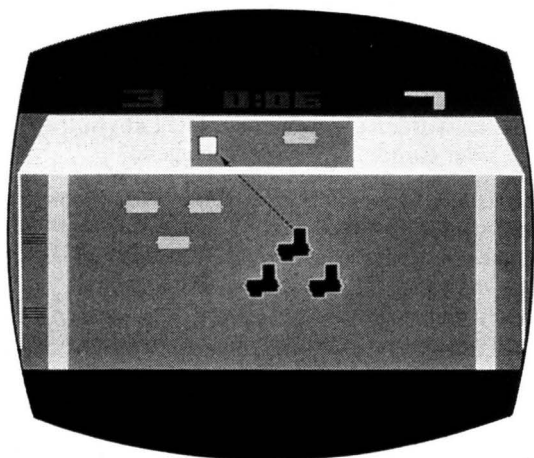
Die 54 Varianten muten allerdings wie ein Witz an. Fußball wird selbstverständlich zu zweit gespielt.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	3
Grafik:	4
Sound:	4
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Eine Cassette, bei der die Phantasie ganz schön strapaziert wird. Von der Entwicklung überholt, aber ein Klassiker. Vielleicht was für Sammler.

**Gesamturteil:** 3 – 4



## **Phoenix**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie müssen sich einer Horde unirdischer Vögel erwehren, die aus dem Weltall angreifen.

Der Arkaden-Hit wurde aufs Atari Home-Game-System umprogrammiert. Zwar nicht ganz perfekt – was in der begrenzten Kapazität des Spielcomputers liegt. Immerhin aber so weitgehend, daß man ein gewisses »Phoenix«-Gefühl bekommt. Falls Sie nicht zu den Spielhallen-Besuchern gehören: Sie sind Kommandant eines Außenpostens auf dem Planeten Phoenix, denken an nichts Böses, bis sehr aggressive Vögel auftauchen, derer Sie sich erwehren müssen.

Sie können schießen, müssen aber genau treffen. Denn wenn Sie nur einen Flügel der in mehreren Wellen herannahenden Biester erwischen, bleibt die Gefahr.

Zudem: Sie werden mit explosiven Eiern beworfen, die Ihr Elektronik-Leben verkürzen. Haben Sie schließlich alle Angriffswellen abgeschlagen, dürfen Sie versuchen, das Mutterschiff aus dem Verkehr zu ziehen. Nicht ganz leicht. Danach beginnt das Spiel von vorn.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1 – 2
Aktion:	2
Grafik:	2
Sound:	3

Zusammenfassung: Eine recht gekonnte Umsetzung des beliebten Arkadenspiels, obwohl einige Elemente fehlen.

**Gesamturteil:** 2

## **Pigs in Space**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Bekannte Atari-Spiele wurden neu verpackt. Die Supersau Miss Piggy, bekannt aus der »Muppet-Show« und der darin enthaltenen Mini-Serie »Schweine im All«, hat die Fähigkeiten des Weltraums (oder was man dafür hält) mit mehr oder weniger großem Punkte-Erfolg zu durchstehen.

Man kann sich schon verkohlt vorkommen, wenn man diese

Cassette falsch sieht. Falsch heißt: Sie ist nicht für Erwachsene gedacht, wendet sich auch nicht an den erfahrenen Videospie-ler, sondern an Kinder. Das wird allerdings erst bei aufmerk- samem Spiel deutlich.

Natürlich sind die Vorbilder aus eigenem Hause unverkennbar: In einer Phase (erster Durchgang) die inzwischen legendären »Space Invaders«, später dann ein Hauch von »Vanguard« und sogar das Zitat eines Atari-Computerspiels (Caverns Of Mars). Aber das spielt nach meiner Auffassung eine untergeordnete Rolle. Kinder kommen zu einem Erfolgserlebnis, wenn es dar- um geht, die – beinahe – »karikierten« Angreifer aus dem All zu eliminieren, weil die Punktzahlen der erreichten Station addiert werden. Das vielfach übliche Frustrerlebnis (Leben verloren, Punkte verloren) findet hier nicht statt. Übrigens: Wenngleich als Spiel für Kinder deklariert, ist »Pigs in Space« kein Kinder- spiel! Will sagen – knifflig.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 2  
Grafik: 2  
Sound: 3

Zusammenfassung: Ein Space-Schießspiel, speziell für Kinder. Invaders-erfahrene Erwachsene sollten es besser vergessen.

**Gesamturteil:** 3

## **Pole Position**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: In diesem Rennspiel muß der »Fahrer« sich zunächst in einer Vorrunde mit Zeitlimit generell qualifizieren. Hat er dieses Limit unterboten, resultiert aus der Vorlaufzeit seine Po- sitionierung im Hauptlauf. Schön für wohl jeden Spieler, wenn er auf Anhieb die »Pole«-Position, also die Position an der Spit- ze (= 1) bekommt.

Seit es Videospiele gibt, stehen Rennspiele jedweder Art im Mittelpunkt des Interesses. Der Arkadenknüller »Pole Posi- tion« ist mit Abstand eines der schönsten und besten Spiele die- ses Genres, das je in die Hallen und auf den heimischen Bild- schirm kam.

Im Vergleich zum Original hinkt die VCS-Version zwangsläufig nach. Versierte Videospieleler aber hielten mir, darauf angesprochen, entgegen, daß z. B. die Computerspielversion zwar mehr an Hintergrundgrafik brächte, die VCS-Variante dagegen durchs Fahrzeugdetail (Feinheit der sich drehenden Reifen etc.) bestäche. Da ist etwas dran!

Kurzum: Bei »Pole Position« wird gefahren und – durch Joystickbewegung – nach vorn oder zurück geschaltet. Die Fahrtechnik kriegt man schon nach kurzer Übungszeit heraus. Wenn man sich kurvensicher fühlt, kann man getrost auf Rekord ausgehen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1

Zusammenfassung: Neben Enduro mein Lieblingsrennspiel. Klasse!

**Gesamturteil:** 1

## **Raiders Of The Lost Ark**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Ein komprimierter Auszug des gleichnamigen Lucas/Spielberg-Films in Form eines Abenteuerspiels, bei dem die bewußte Bundeslade gefunden werden soll.

Ganz überzeugend ist diese Cassette nicht, da im Ablauf und in der Darstellung einige Haken feststellbar waren. Etwas sehr grobflächige Gestaltung und hinreichend bekannte »Sound«-Effekte. Das Wesentliche der Filmhandlung aber kommt herüber: Sie arbeiten sich durch eines der bewährten Labyrinth, in dem die üblichen Gefahren lauern, müssen Schlangen ausweichen, giftigen Spinnen und sollen schließlich noch dem Erzbösewicht »Toht« entkommen. Als Spieler haben Sie als »Alter Ego« natürlich Indiana Jones, sind demzufolge Archäologie-Professor. Na ja.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 2  
Grafik: 2 – 3

Sound: 3  
Gimmicks: Die Titelmelodie und grafische Aufmachung zu Beginn des Spiels

Zusammenfassung: Im Zuge des »Movie Tie In« ein Abenteuerspiel, an dem Familien Spaß haben können. Voraussetzung sind wiederum Reaktions- und Kombinationsvermögen.

**Gesamturteil:** 2 – 3

### **Real Sports: Basketball**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Basketball elektronisch.

Ich konnte – und das nur kurz – ein EPROM spielen und war angetan, weil der erste »Real Sports«-Eindruck sich bestätigte.

Nämlich: Überzeugende Bildschirmumsetzung mit brillanten Farben, sehr schneller Aktion und wirklichkeitsnaher Grafik.

Die Elemente des Originalspiels sind sehr gut übertragen worden. Kompliment an den Spiel-Programmierer!

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1 – 2  
Gimmicks: Darauf konnte ich nicht achten

Zusammenfassung: Ein herausragendes Sportspiel für die ganze Familie. Sehr gut!

**Gesamturteil:** 1

### **Real Sports: Fußball**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Natürlich Fußball elektronisch. Aber wie!!! Waren Atari-Fans bisher schlecht bedient (siehe »Pelé's Soccer«), so kommt hier ein elektronisches Fußballspiel, das absolut Spitze ist. Und nicht nur bezogen aufs Atari-System!

Ich weiß, ich wiederhole mich bei den »Real Sports«-Darstellungen, doch es kann nicht oft genug gesagt werden: Das sind perfekte Spiele in jeder Hinsicht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 2

Zusammenfassung: Fest steht: Atari hat mit dieser Cassette bei den Sportspielen wieder die Führung übernommen. Spielspaß für die ganze Familie – und das erstklassig!

**Gesamturteil:** 1

### **Real Sports: Tennis**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Tennis elektronisch.

Atari hat mit seiner »Real-Sports«-Reihe einfach neue Maßstäbe gesetzt. Insofern wichtig, da der Mikroprozessor im 2600 erheblich schwächer ist als der von IntelliVision. Die Elektronikzauberer aus Sunnyvale sind großartig. Deshalb: Perfektes Bild, perfekte Grafik, perfekter Bewegungsablauf, wirklichkeitsnahe Spieler, rasche Aktion.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1 – 2

Zusammenfassung: Für Fans von Sportspielen ein Super-Tennispiel. Schnell und dabei leicht zu erlernen!

**Gesamturteil:** 1

### **Real Sports: Volleyball**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Volleyball elektronisch.

Mit der »Real Sports«-Serie ist Atari zweifelsfrei der große Wurf gelungen. Eine für das VCS perfekte Umsetzung des

schnellen Spieles mit ausgezeichneter Grafik und wirklich lebensnah wirkenden Spielern.

Die Schlagtechniken des richtigen Spiels sind auf dem Schirm sehr gut nachvollziehbar. Vor allem: Sieg ist nur möglich, wenn man den Spieler im »Griff« hat. Überhaupt kein Vergleich mit den alten sogenannten »Sportspielen«.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 2  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein schnelles Aktions-Sportspiel.

**Gesamturteil:** 1

## **Sky Diver (Fallschirmspringer)**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Formationsspringen ist hier nicht gefragt. Aber wenn Sie schon immer mal den Sprung in die Tiefe – mit Verzögerung! – wagen wollten und eine Null-Landung bauen möchten, dann sind Sie hier gut bedient.

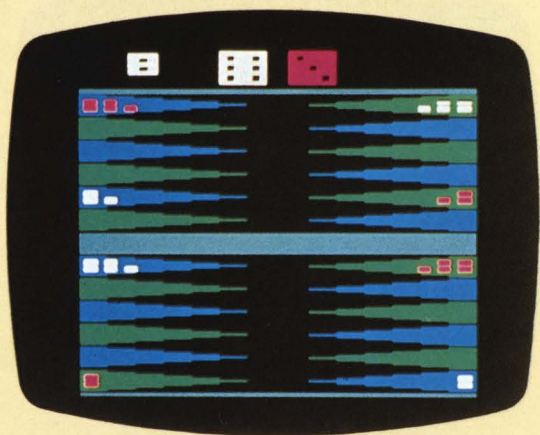
Wie beim richtigen Fallschirmspringen sind einige Vorgaben zu berücksichtigen: Fallgeschwindigkeit, Windrichtung (die wechselt!) und rechtzeitiges »Ziehen« der Reißleine. Punkte bekommen Sie nur, wenn Sie im Zielkreis landen. Zu zweit können Sie sich an fünf Varianten vergnügen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 – 3  
Aktion: 2 – 3  
Grafik: 3  
Sound: 3 – 4  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

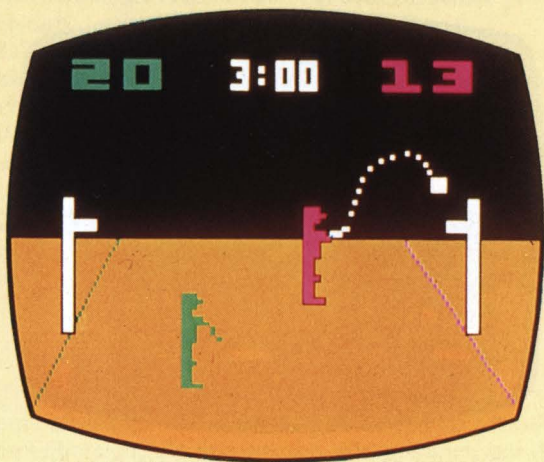
Zusammenfassung: Ein Reaktions- und Geschicklichkeitsspiel, das seinen Reiz nach gewisser Zeit verliert. Andererseits bietet der Computer eine Menge »unberechenbarer« Möglichkeiten.

**Gesamturteil:** 3

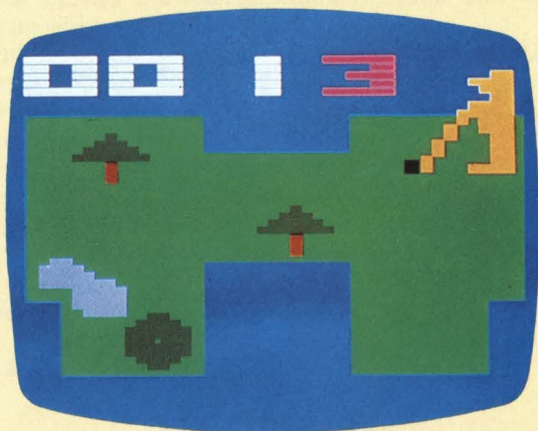




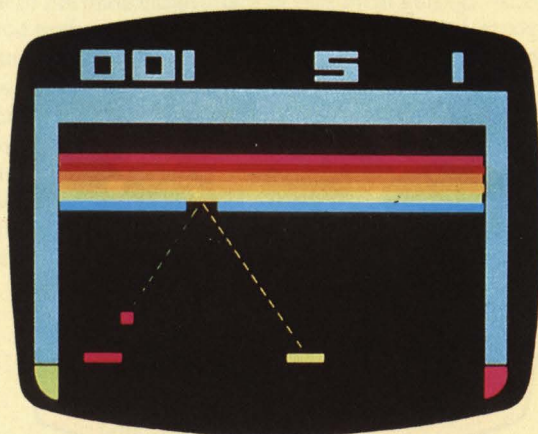
Backgammon, Seite 25



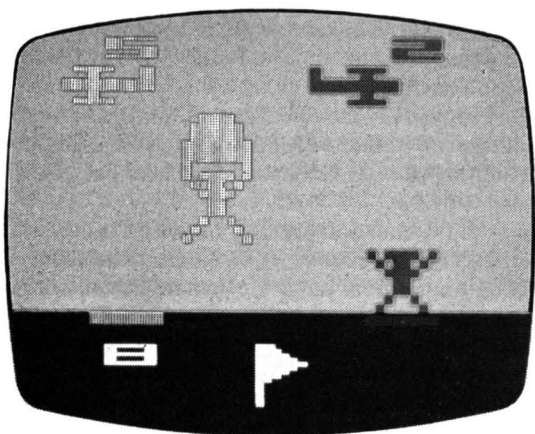
Basketball, Seite 27



Golf, Seite 43



Breakout, ähnlich wie Super-Breakout, Seite 71



## **Slot Racers (Hindernis-Rennen)**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Eine Art Auto-Crash, bei dem zusätzlich geschossen werden darf.

Das Ballern (hier mit Raketen) muß wohl sein. Sie rasen durch verschiedene Labyrinth – je nach gewählter Spielversion – und versuchen dabei, Ihren Gegenspieler durch Knopfdruck aus dem Verkehr zu ziehen. Damit sammeln Sie Punkte. Wer zuerst 25 davon hat, gewinnt.

Neun Spielvarianten für zwei Spieler sind auf der Cassette vereinigt, die – das wollen wir nicht verschweigen – nach dem gleichnamigen Arkadenspiel entstanden ist.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	2
Grafik:	3
Sound:	4
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: »Slot Racers« gehört zu den Klassikern im Videospieldbereich, ein spannendes Aktionsspiel, bei dem die Verbindung von Auge und Daumen (zwecks Auslösen des Feuernknopfes) besonders wichtig ist.

**Gesamturteil:** 3 +

## **Snoopy & the Red Baron**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Snoopy, Co-Star der Peanuts-Serie, kann endlich auf dem Bildschirm seinen Hundetraum vom Kampf gegen Richthofen realisieren. Schikanen machen das nicht gerade leicht.

Das Bild vom träumenden Snoopy auf dem Dach seiner Hütte kennen alle Peanuts-Freunde. Nun ist die Umsetzung von Comics in Programme, rein unter grafischen Gesichtspunkten, so eine Sache, zumal die Peanuts ja gerade durch Reduzierung auf das Wesentliche wurden, was sie sind. Das ist mit allem Beiwerk, auch animatorisch, gut gelöst: Der wehende Schal, die Fliegerbrille, die Schutzhaube – alles stimmt. Das Spiel selbst, Atari macht keinen Hehl daraus, ist »geklaut«. Die Cassette »Defender« wurde angezapft.

Auf dem Bildschirm geschieht folgendes: Snoopy wird mit Hundehütte den gegnerischen Doppeldeckern entgegengesteuert. Das Bord-MG läßt sich mittels Actionbutton auslösen. Der »Rote Baron« geht erst nach acht Treffern zu Bruch und Boden. Wie bei »Defender« kann auch hier der Gegner Dinge entwenden, so z. B. Snoopys Futternapf oder Knochen. Gelingt es, diese Gegenstände wiederzuerlangen, gibt es Bonuspunkte. Bei diesen Bemühungen sind Totenschädel hinderlich, die unvermittelt ins Bild rutschen. Warum gerade Totenschädel, weiß der Henker.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	4
Grafik:	2
Sound:	4

Zusammenfassung: Eine Cassette, die allenfalls vorübergehend interessiert, trotz der überdurchschnittlichen Grafik.

**Gesamturteil:** 3

## **Sorcerer's Apprentice**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Die »Zauberlehrling«-Sequenz aus dem Walt-Disney-Klassiker stand beim Programmieren der Cassette Pate,

wie jeder Englischkundige beim Lesen des Titels erahnen wird. Micky Maus, in der Rolle des Zauberlehrlings, hat Besen zum Leben erweckt, die Wassereimer umstoßen. Das geschieht im zweiten Screen, in den man durch entsprechende Joystickbewegung wechseln kann. Was das Auffangen von Sterntalern, Meteoriten und anderen elektronischen Himmelskörpern mit der Geschichte zu tun hat – vom Punktesammeln einmal abgesehen –, konnte ich noch nicht in Erfahrung bringen.

Spielwitz hat diese Cassette (für Kinder!) wegen der leicht verständlichen, dabei aber nicht langweilig werdenden Aktion dennoch. Der Szenenwechsel trägt dazu wesentlich bei.

Aber zum eigentlichen Inhalt der streßreichen Aufgabe: Micky muß die Treppe hinunter- und wieder heraufgeführt werden, um die Überflutung des Kellers zu verhindern. Besagte Besen werden durch Berührung deaktiviert. Im Spielverlauf ist man leicht geneigt, diese wichtige Aufgabe zu vergessen, weil das Auffangen der Himmelskörper, der damit verbundene Punkte-segen den Spieler rasch sorglos macht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 2  
Grafik: 1  
Sound: 2

**Zusammenfassung:** Nett gemacht und liebenswert (mit einigen Vorbehalten), auch mittelfristig.

**Gesamturteil:** 2

## **Space Invaders (Angriffe aus dem Weltall)**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Eindringlinge aus dem Weltall bedrohen die Erde. Verteidigen Sie diese so lange wie möglich und sammeln Sie Punkte. Der erste Videospiele-Computer-Hit, der Vorbild für eine Menge Nachahmungen war, ist nach wie vor eines meiner Lieblingsspiele. Daran ändert auch die Tatsache nichts, daß letztlich immer der Computer gewinnt. Sie müssen sich schon einiges einfallen lassen und vor allem schnell sein, um hohe Punktzahlen zu bekommen.

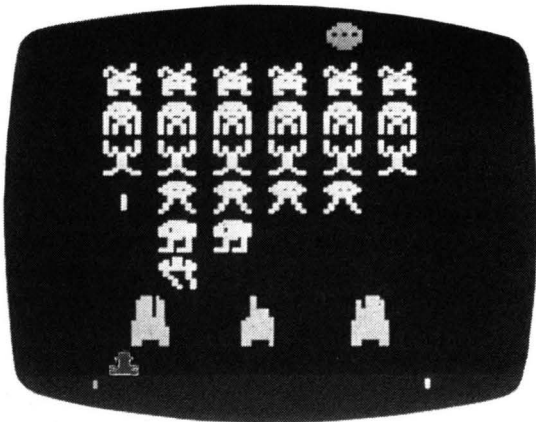
112 Varianten stehen zur Auswahl. Maximal zwei Personen können mitmischen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1 – 2
Aktion:	1
Grafik:	3
Sound:	3
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

**Zusammenfassung:** Ein nervenaufreibendes Reaktionsspiel mit Ballercharakter, das inzwischen zum Klassiker geworden ist. Die »Space Invaders« sind eine ständig neue Herausforderung, mehr Punkte zu bekommen.

**Gesamturteil:** 1 (trotz gewisser Schwächen bei Grafik und Sound)



## **Space War (Weltraumkampf)**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

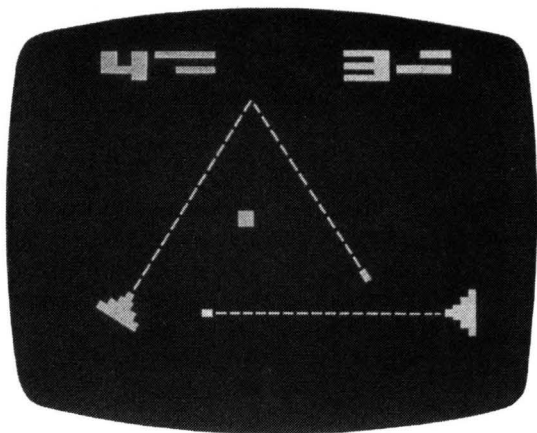
**Spielidee:** Bei diesem »Krieg im Weltraum« sollen Sie vor Ihrem Mitspieler zehn Punkte erreichen. Sie bewegen sich in einem Raumsektor, in dessen Mitte ein »gegnerisches Sternenschiff« herumkurvt. Einige Pünktchen, bezeichnet als Sternbasis und Raumsonne, bringen etwas Abwechslung ins Spiel.

Zweite Spiel-Möglichkeit ist das »Weltraumpendeln«, ein Ankoppeln Ihres Raumschiffes an sogenannte Weltraummodule. Insgesamt haben Sie mit Ihrem Partner 13 Varianten zur Auswahl. Weitere vier sind für nur einen Spieler gedacht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3-4  
Aktion: 4  
Grafik: 4  
Sound: 4

**Zusammenfassung:** Eines der alten »Weltraumspiele«, das von der Entwicklung längst überholt ist. Immerhin sind bei »Space War« Elemente verwendet worden, auf denen »Asteroids« basiert, so etwa die Steuerung der Raumschiffe mit den unterschiedlichen Schubrichtungen. Auch der »Hypersprung« wurde mit dieser Cassette eingeführt.

**Gesamturteil:** 4



## **Star Raiders**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Kombination Video Touch Pad + Joystick (Pad im Lieferumfang enthalten)

Spielidee: Zerstören Sie die Flotte der Krylonen, die sich anschickt, sämtliche Sektoren der Galaxis zu besetzen und dabei natürlich irdische Raumstationen eliminiert. Damit sammeln

Sie Punkte und bekommen nach einem bestimmten Schlüssel zur Belohnung einen Rang, je nachdem, in welcher Zeit und in welcher Schwierigkeitsstufe Sie die Aufgabe gelöst haben.

Ganz ehrlich: Ich bin von der »Star Raiders«-Version für den 2600 enttäuscht. Was daran liegen mag, daß ich seit zwei Jahren die Computer-Version spiele und anderes erwartet habe. Die Bedienungsanleitung ist sehr kompliziert, der Spielaufbau geradezu undurchschaubar. Immerhin führt diese Art des Videospiele, bei der mehrere Faktoren zu berücksichtigen sind, vom Ballern als Selbstzweck weg.

Sie müssen eine galaktische Karte berücksichtigen, haben, am unteren Bildrand eingeblendet, einen Computer, der Ihnen Daten über Feindschiffe und anderes vermittelt. Farblich wird Ihnen mitgeteilt, wo sich die Angreifer befinden, und schließlich zeigt Ihnen die Steuertafel Ihre Energievorräte, Defekte am Schiff durch Feindeinwirkung und Zahl der Ziele an.

Sicher: Ein kosmisches Abenteuer, jedoch in abenteuerlicher Verarbeitung.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	2
Grafik:	2 – 3
Sound:	3
Gimmicks:	Keine

**Zusammenfassung:** Hier wurde die Chance vertan, eines der besten Computerspiele für den Videospielecomputer richtig umzusetzen. Man darf zwar ballern, aber die Geschichte ist unterm Strich doch sehr undurchsichtig und damit unbefriedigend.

**Gesamturteil:** 3

### **Street Racer (Straßenrennen)**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Paddle

Spielidee: Verschiedene Rennspiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, insgesamt 27 Spiele, bei denen Sie zwischen Straßenrennen normal, Slalom, Verfolgungsjagd, Schießen etc. wählen können.

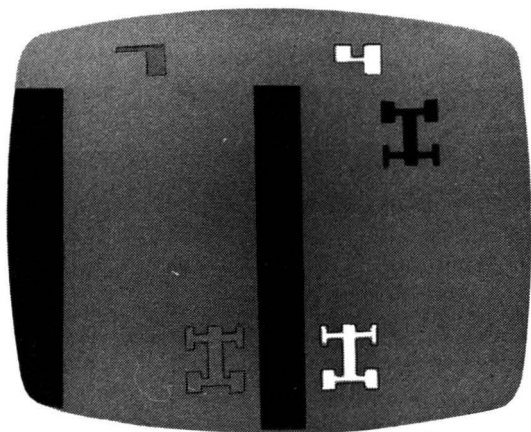
Diese Cassette ist 1978 entstanden. Und das Datum spricht für bzw. gegen das Programm. Es gibt weit besseres in der Zwischenzeit.



*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 2 – 4 (ja nach Variante)  
Grafik: 3 – 4  
Sound: 4  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein Spielkompaktangebot. Wenn Sie Wert auf Quantität legen, gehört das in Ihre Programmbibliothek.

**Gesamturteil:** 3



## **Super Breakout**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Paddle

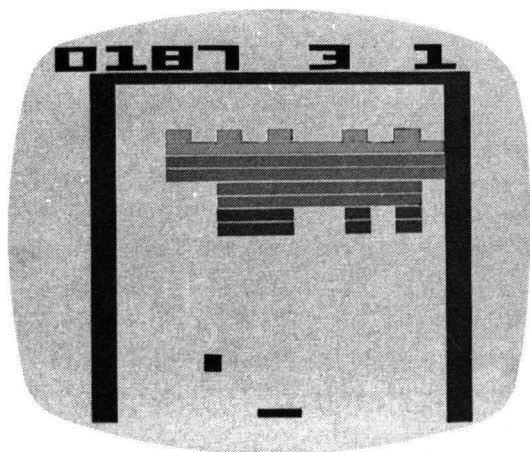
Spielidee: Schlicht gesagt – Sie müssen sich durch verschiedenfarbige Wände mit einer Kugel durcharbeiten und sammeln dabei Punkte.

Die aufgeblasene »Hintergrundgeschichte« können wir uns in diesem Fall wirklich schenken, denn die ist absurd. Das Spiel selbst, eine herrliche Weiterentwicklung des Videospiele-Großvaters »Pong« (wie die meisten Spiele dieser Art übrigens), ist einer meiner Favoriten. Neun Varianten für maximal zwei Spieler.

**Die Wertung:** Spielwitz: 2  
 Aktion: 2  
 Grafik: 3  
 Sound: 1  
 Gimmicks: Je nach Treffer ertönen  
 unterschiedliche Harmonien

**Zusammenfassung:** Ein rasches Reaktionsspiel für die ganze Familie mit ausgezeichneten Klangeffekten. Bei aller Schlichtheit in der Gestaltung ein anspruchsvolles Spiel.

**Gesamturteil:** 2



## Superman

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Ein Abenteuer des »Stählernen« auf dem Bildschirm. Comic-Fans (ich gehöre dazu), lassen vor Schreck erst mal den Joystick fallen, wenn sie den Superhelden in der Elektronik-Pünktchen-Version sehen. Aber das sind schon wieder Feinheiten.

Die Lage, in die wir uns hineinzusetzen haben, ist ergreifend: Metropolis (das sind die grauen Flächen im Hintergrund), bekanntlich Supermans Heimatstadt, droht ein Bombenanschlag. Superman (das ist jenes seltsame Gebilde aus rosa/roten

und blauen Kästchen) greift ein. Dazu kommen dann noch Lex Luthor (Hauptberuf: Erzschorke), einige Gangster und Superman-Liebchen Lois Lane (im hellgrünen Midi-Kleid). Die Handlung? Ach, ja: Sie – alias Superman – sollen eine gesprengte Brücke reparieren, Luthor und Kumpanen dingfest machen, sich anschließend in »Supies« anderes Ich, Clark Kent, verwandeln und – so die Bedienungsanleitung – die »Story« abliefern. Nehmen Sie einfach die, die Sie gerade gelesen haben und vergessen Sie das blöde Kryptonit.

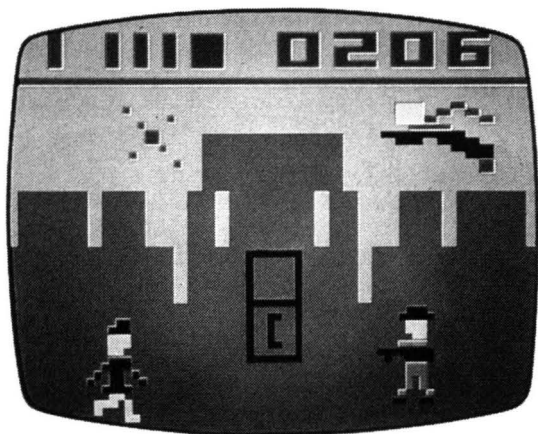
Zugegeben: Anfangs ist die Geschichte etwas knifflig, aber nicht so aufregend, daß Sie für die Cassette auch noch Geld ausgeben müssen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3 – 4
Aktion:	3
Grafik:	2 – 3
Sound:	4

*Zusammenfassung:* Ein Abenteuerspiel für Jugendliche.

**Gesamturteil:** 3 – 4



## Surround (Blockade)

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Wenn Sie den Computerspiel-Film »Tron« gesehen haben, wissen Sie, worum's geht. Sie müssen versuchen, Spuren auf den Bildschirm zu bringen, und dabei Ihren Gegner (den Computer oder den richtigen Gegenspieler) am Fortkommen hindern. Gelingt es Ihnen gar, den im Sinne des Begriffes voll einzukreisen, haben Sie gewonnen. Punkte bekommen Sie auch, wenn Sie's schaffen, den Gegenspieler an die Spielfeldgrenze zu zwingen.

Als Dreingabe auf dieser Cassette eine Art »Malspiel« namens »Video Graffiti«. Damit können Sie via Joystick auf dem Bildschirm schreiben oder malen. Eine witzige Sache.

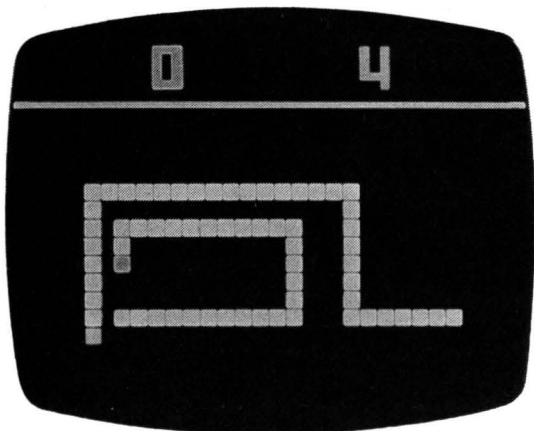
»Surround« für maximal zwei Spieler bietet zwölf Wahlmöglichkeiten. Bei »Video Graffiti« stehen Ihnen allein oder zu zweit zwei Varianten zur Verfügung.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	2
Grafik:	3-4
Sound:	4

Zusammenfassung: »Surround« ist ein schnelles Actionspiel, bei dem Reaktionsvermögen verlangt wird.

**Gesamturteil:** 2-3



## **Swordquest – EarthWorld**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie begeben sich auf die Suche nach einem geheimnisvollen magischen Schwert und bestehen dabei Abenteuer.

Diese Cassette, die ich noch in EPROM-Form zur Verfügung gestellt bekam, zeigt, in welche Richtung Videospiele sich inhaltlich entwickeln. Dabei werden Aktions- und Konzentrationsvermögen kombiniert gefordert. Um das Geheimnis lösen zu können, müssen Sie eine Reihe von Aufgaben »knacken«.

Eindrucksvoll bei diesem ersten sogenannten »Fortsetzungsspiel« die für Atari-Cassetten ungewöhnlich gute Grafik und die Soundeffekte. Fortsetzungsspiel insofern, als das amerikanische Originalspiel insgesamt vier Teile hat, die nur in der Abfolge eins bis vier gespielt werden können. Grund: Die »Lösung« der ersten Cassette ist Auftakt für die zweite, usw.

In Deutschland werden nur die ersten beiden Cassetten veröffentlicht.

Bei »EarthWorld« bewegen Sie sich in einem szenisch gut ausgestatteten Labyrinth. Ein Spiel für Einzelspieler.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	1 – 2
Sound:	1 – 2

Zusammenfassung: Ein bemerkenswertes Abenteuerspiel, das sicher viele Freunde findet.

**Gesamturteil:** 1

## **Swordquest – FireWorld**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Die Fortsetzung der Suche nach dem magischen Schwert, diesmal in einem »feurigen« Szenarium.

Das bei und für »EarthWorld« Gesagte gilt auch hier: Beeindruckende Grafik, ausgezeichnete Effekte, die das Bildschirmgeschehen vergleichsweise realistisch machen. Interessant, daß bei der Cassette Elemente auftauchen, die an andere erfolgreiche Spiele erinnern, so etwa eine Flußüberquerung wie bei »Frogger«, Feuerbarrieren und ähnliches mehr.

Ebenfalls ein Spiel für Einzelspieler, bei dem (zumindest beim EPROM) das beeindruckende Schwert am Anfang fehlt.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1 – 2  
Sound: 1 – 2

Zusammenfassung: Ein kniffliges Abenteuerspiel, das lange Spaß macht.

**Gesamturteil:** 1

## **Vanguard**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie sind Pilot eines Spezial-Raumschiffes und müssen durch ein Labyrinth fliegen, in dem Ihnen etliche Hindernisse im Wege sind. Die sollen Sie schießenderweise beseitigen und das Zentrum einer mehr oder weniger geheimnisvollen Stadt erreichen, in der sich der Oberbösewicht (»Großer Gont«) befindet. Haben Sie das geschafft, beginnt das Spiel von vorn.

Dieses Spiel ist – bei aller Kritik – ein Novum. Atari beschreitet hier eindeutig neue Wege. Etwa dergestalt, daß auf dem Schirm die Frage gestellt wird: »Continue?«, wenn der Spieler sein Bildschirmleben verwirkt hat. Das ist wichtig, weil gerade Anfänger häufig vom Frust gebeutelt werden, weil sie nie erfahren, was sie eigentlich erreichen wollten oder sollten.

Ein Ballerspiel zwar, wie so viele andere Arkadenspiele, doch mit vielen Bildebenen (Labyrinthen) und gut abstrahiert.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1 – 2  
Aktion: 1 + (Dauerzustand!)  
Grafik: 2  
Sound: 3

Zusammenfassung: Ein außerordentlich rasches Aktionsspiel. Ballern ja, aber das allein macht's nicht.

**Gesamturteil:** 2 +

## Video Checkers (Video-Dame)

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Das gute alte Damespiel elektronisch. Mit einem Unterschied: Die Dame darf vor- und rückwärts schlagen.

Ähnlich wie bei Schach-Computern haben Sie die Möglichkeiten, Spielsituationen aufzubauen. Problemlösungen taktischer Art also auf dem Bildschirm. Unterm Strich aber unbefriedigend, fast wie alle Umsetzungen von Brettspielen.

19 Varianten für maximal zwei Spieler.

Die Wertung: Spielwitz: 3

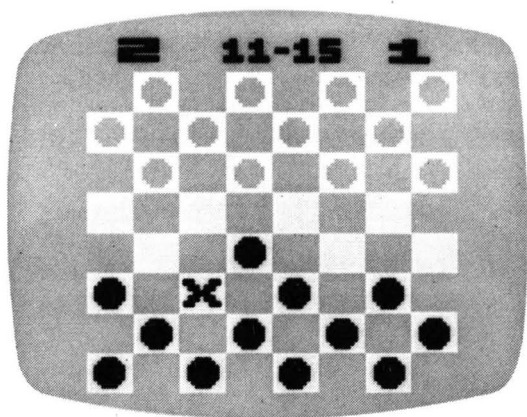
Aktion: -

Grafik: 3

Sound: 4

Zusammenfassung: Was soll's? Spielen Sie lieber richtig Dame!

Gesamturteil: 3-4



## Video Chess

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Schach elektronisch. Viel zu sagen – vor allem Positives – gibt's nicht. Die Schachcomputer sind um einige Etagen

besser. Was ja für alle Schach-Cassetten der Video-Computerspiel-Anbieter gilt.

Auch hier verliert der Computer bei einfachem Schwierigkeitsgrad selbst bei den unsinnigsten Zügen. Allerdings wird im kommenden Jahr eine neue, bessere Schachcassette zu haben sein.

*Die Wertung:* Spielwitz: –  
Aktion: –  
Grafik: 3–4  
Sound: 4  
Gimmicks: Keine

**Zusammenfassung:** Das beliebte Spiel als Elektronikvariante mit schlechter Optik. Die Figuren sind kaum erkennbar.

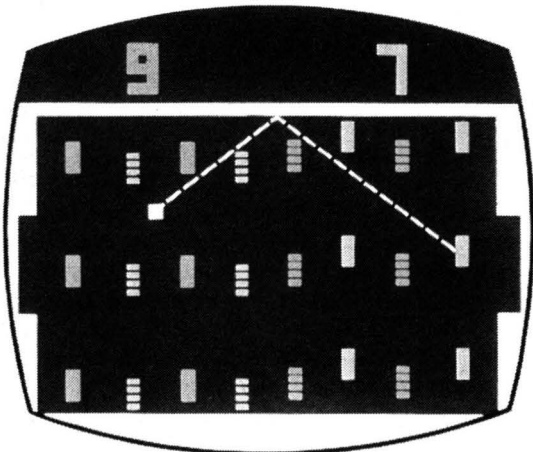
**Gesamturteil:** 4–5

## **Video Olympics (Olympische Spiele)**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Paddle

Spielidee: Diese sogenannte »Olympiade« ist eine Zusammenfassung sämtlicher »Pong«-Varianten, wobei man – wie alle anderen Anbieter auch – so dreist ist, die tollsten Namen für diese





Spiele zu finden. Aber gut: Reduziert man Hockey und Handball auf wenige Spielzüge, kann man das akzeptieren.

Immerhin bietet diese Cassette fünfzig Spielmöglichkeiten für maximal vier Spieler.

Für Videospielesammler ein wichtiger Hinweis: Hier sind die klassischen »Pong«-Spiele als Original zu haben, etwa »Super Pong«, »Foopong« und »Quadrupong«.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 4  
Sound: 4  
Gimmicks: Keine

**Zusammenfassung:** Eine Kollektion der Ur-Videospiele, relativ gesehen technisch überholt, aber immer noch ganz reizvoll.

**Gesamturteil:** 3 – 4

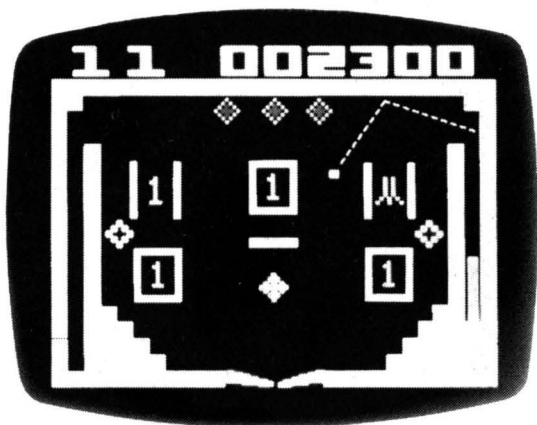
### **Video Pinball (Video-Flipper)**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Flippern elektronisch.

Es klingt zwar schön, wenn's heißt, vier Spiele seien auf dieser Cassette. Aber das sollte relativiert werden. Da bleibt lediglich



die Wahl zwischen dem Ein- oder Zwei-Spieler-Modus. Und Schwierigkeitsgrad a oder b.

Das Flippern selbst ist vergleichsweise müde und uninteressant. Nicht zuletzt deshalb, weil die »Kugel« im Spielverlauf häufig völlig unbeeinflussbar hin- und herrattert. Von Flippern im Sinne des Spiels kann somit keine Rede sein. Daran ändern auch die Soundeffekte nichts.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4–5  
Aktion: 4–5  
Grafik: 3  
Sound: 2–3

Zusammenfassung: Ein Spiel, das alles verspricht, aber nichts hält.

**Gesamturteil:** 4–5

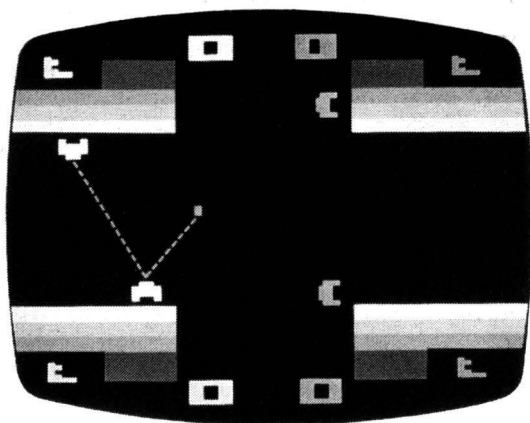
## Warlords

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Paddle

Spielidee: Mit Ihrer Kugel (sie wird als »Geschütz« bezeichnet) müssen Sie gegnerische »Schlösser« zerstören.

Wieder mal wird da eine Geschichte geliefert, die Sie ruhig vergessen können. Denn dieses Spiel ist auch so witzig genug, damit Sie eine Weile dranbleiben. Interessant hier: Maximal vier



Spieler können mitmischen. Sie dürfen aus 23 Spielmöglichkeiten wählen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 2 – 3  
Grafik: 3  
Sound: 3  
Gimmicks: Keine

**Zusammenfassung:** Ein schnelles Reaktionsspiel, wobei es aber Schwierigkeiten technischer Art gibt, wenn Sie gegen den Computer spielen. Der Ball hängt dann einfach fest in einem Winkel. Auch eine Pong-Variante und somit ein Videospiele-Klassiker.

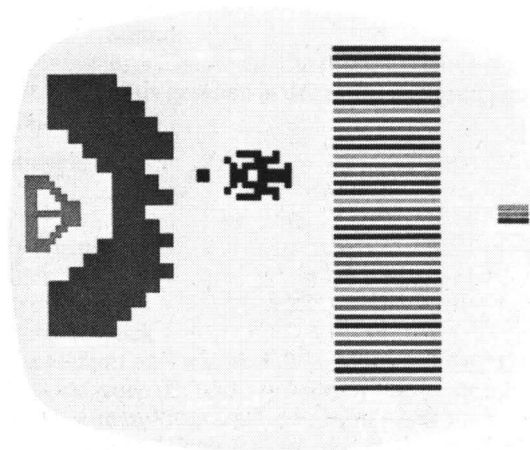
**Gesamturteil:** 3 +

## **Yars' Revenge**

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Sorry, aber dazu müssen Sie eine Geschichte lesen. Der Bildschirmmär zufolge sind die Yars friedliebende Insekten, die sich im Lauf der Zeit aus normalen Stubenfliegen zu hochintelligenten Wesen entwickelt haben. Auf unerklärliche Weise gerieten sie von der Erde auf einen fernen Planeten. Das



interstellare Fliegenleben könnte wunderbar sein, gäbe es nicht häßliche Quotilen, die nichts anderes im Sinn haben, als die Yars auszutilgen. Sie verfügen aber über einige Abwehr- und Angriffswaffen, etwa die Zorlon-Kanone.

Die böse Quotile indes ist von einem Schutzschirm umgeben, den es erst einmal abzubauen gilt. Vorsicht aber, wenn Sie das tun: Urplötzlich nämlich läßt die Quotile Wirbel lossausen, die Sie – als Yar – überall erreichen können.

Die Geschichte klingt zwar sehr verquer, ist aber geschickt aufbereitet und bringt auch länger Spaß. Sieben Varianten für maximal zwei Spieler.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	1–2
Grafik:	2–3
Sound:	3–4

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel mit einem Hauch von Strategie.

**Gesamturteil:** 2–3

## Software von verschiedenen Herstellern

### **Action Force**

Hersteller: Parker

System: Atari

Steuerung: Joystick plus Paddles

Spielidee: Stellen Sie sich vor, Sie seien Mitglied der Organisation »Action Force« (dämmert's Ihnen schon?), befänden sich in einem Ausbildungslager derselben, das von einer Riesenkobra bedroht wird, und müßten nun rennen (um nicht vom Kobragift, das aus deren Maul tropft, getroffen zu werden) oder retten (einen Ihrer Mit-Rekruten). Letzteres, indem Sie ihm mittels Schild Schutz gewähren und die Gelegenheit nicht ungenutzt lassen, auf die Kobra zu schießen. Ein Treffer ins Auge schafft nämlich vorübergehend Ruhe.

Die Schlange verfügt, es scheint bei Videospiel-»Lebewesen« so üblich zu sein, über eine sonderliche Waffe, nämlich Laserstrahlen. Die blitzen dann auf und heizen ein. Das war's.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	2-3
Sound:	4

Zusammenfassung: Ein recht durchschnittliches Actionspiel, dessen Stärke relativ gesehen in der etwas besseren Grafik liegt. Kein Muß.

**Gesamturteil:** 3

### **Alien's Return**

Hersteller: ITT

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Schon mal was von »Pac-Man« gehört? Haben Sie? Mmmh. Und von »E.T.«? – Nehmen Sie beides zusammen, drücken Sie einem Programmierer zehn Mark in die Hand und schon wird Ihnen »Alien's Return« ins Haus geliefert.

Ein undefinierbares Etwas muß hier sammelnderweise durch ein Labyrinth gesteuert werden, eben dieser »Alien«. Und hat er – haben Sie – alles gesammelt, na, dann ist das Spiel eben zu Ende. Zumindest die eine Runde. Sollten Sie wider Erwarten Lust auf mehr haben, tja, dann haben Sie sich entgegen meinem Rat für diese Billig-Cassette entschieden.

*Die Wertung:* Spielwitz: 5  
Aktion: 5  
Grafik: 5  
Sound: 5

Zusammenfassung: Überflüssig!

**Gesamturteil:** 5

## **Amidar**

Hersteller: Parker

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie, als entfloherener Gorilla, malen trotzig ein Labyrinth an. Dabei werden Sie von Kriegern gehetzt, die Sie einfangen wollen, die Sie umgekehrt – je nach Spielstand – aber in Hühner oder Schweine verwandeln können.

Alles unklar? Mir ging's, als ich mich mit dem Spiel erstmals befaßte, zumindest so. Warum wohl sollte ein Gorilla mit einer Anstreichwalze durch ein Labyrinth sausen? Schön: Irgendeine Geschichte braucht man ja immer. Die kann man getrost vergessen, weil »Amidar« viel zu langsam ist.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3 – 4  
Aktion: 3  
Grafik: 2 – 3  
Sound: 3 – 4  
Gimmicks: So man will, die sich  
verwandelnden Krieger

Zusammenfassung: Ein Aktionsspiel, das nicht hält, was es verspricht. Es gibt bessere.

**Gesamturteil:** 3 –

## **Atlantis**

Hersteller: Imagic

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Nehmen wir mal an, es habe Atlantis gegeben. Nein, nicht so, wie Sie vielleicht meinen im Stil der alten Ägypter oder Griechen. Stellen Sie sich eine Super-Zivilisation vor, friedlich im Meer plaziert. Und eines Tages kommt, was kommen muß: Angriff aus dem Weltall. Ahnen Sie, worum's bei diesem Spiel geht? Genau! Ums Schießen und sonst gar nichts.

Immerhin: Wenn Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen, haben Sie was von dieser Programm-Cassette. Eines in jedem Fall, und das ist kein Spruch: Ich habe selten so hochauflösende Grafik und derart gute Soundeffekte erlebt wie hier.

Zwei Spieler können sich das Vergnügen teilen, Atlantis zu verteidigen. Womit die Schießerei etwas gerechtfertigt scheint. Als Einzelspieler können Sie zwischen drei Varianten wählen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 2-3  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Wenn Ihr Atlantis zerstört ist,

entschwindet ein UFO aus den Trümmern und kreist überm Meer, um dann ins All zu entschwinden. Der eigentliche Gag: In der Cassette »Cosmic Ark« wird das Spiel quasi fortgesetzt

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel, das einem steife Hände beschert, wenn man die ersten hunderttausend Punkte hinter sich hat. Hübsch anzusehen.

**Gesamturteil:** 2

## **Atlantis**

Hersteller: Imagic

System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Atlantis schießenderweise vor dem Untergang bewahren. Die Details dieses Spiels finden Sie bei den Atari-Spielen. Aber natürlich ist diese Cassette nicht identisch mit der gerade genannten. Dazu ist das IntelliVision-System doch technisch viel perfekter.

Also einige Extras drauf: Drei Bildschirm-Ebenen bzw. Tageszeiten, als da wären Tag, Dämmerung, Nacht. Dazu Suchscheinwerfer, die den Himmel abtasten, und als Dreingabe eine Abwehrkanone, die hin- und herfahren kann – sofern Sie sie entsprechend steuern. Unterm Strich: Ein ausgezeichnetes Bildschirmabenteuer – auch wenn's letztlich bedeutet: Baller man los!

*Die Wertung:*

Spielwitz:	4
Aktion:	1
Grafik:	1
Sound:	2 – 3
Gimmicks:	Auch hier enteilt das berühmte Raumschiff, um eine Fortsetzung anzudeuten.

Zusammenfassung: Ein grafisch ausgezeichnetes Spiel, bei dem etwas zu viel geballert wird.

**Gesamturteil:** 2

## **Barnstorming – Die tollkühnen Flieger**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Tollkühn, wie's der deutsche Titel verheißt, kann man diese Fliegerei im Grunde nicht nennen. Die Aufgabe, die sich Ihnen stellt, ist, Ihr Flugzeug durch Scheunen und über Windmühlen zu steuern. Dies in schnellstmöglicher Zeit. Ein Handicap sind allenfalls die »Gänse«, die gleich in Schwärmen auftauchen und Ihnen kostbare Zeit rauben.

»Barnstorming« ist für einen Spieler konzipiert, der zwischen vier Varianten wählen kann. Auch diese Varianten mit phantasiereichen Namen und Bezeichnungen wie »Tiefflieger«, »Insektensprühflugzeug«, »Kunstflieger« und »Luftakrobat« sollten nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Spiel schlicht ist. Apropos Varianten: Die vier unterscheiden sich lediglich durch die



Anzahl der zu überfliegenden Scheunen und verschiedenen Kurse.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1 – 2 (anfangs), bleibt 3  
Aktion: 1 – 2  
Grafik: 1  
Sound: 1  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Beim Zusammenprall der  
Maschine mit den »Gänsen«  
gehen diese rasch auf Distanz

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel, dessen Reiz nach einigen Durchgängen nachläßt.

**Gesamturteil:** 2 –

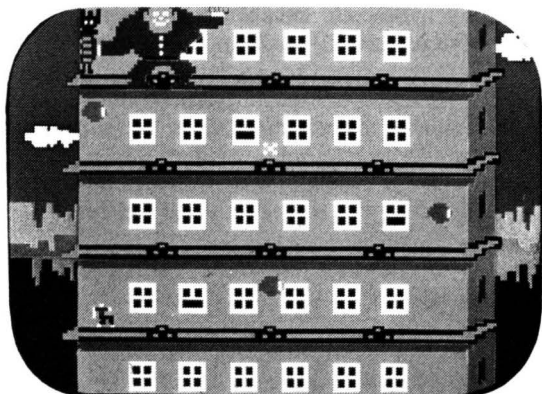
## **Beauty & The Beast**

Hersteller: Imagic

System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: »King Kong« bzw. »Donkey Kong« auf Imagic-Art. Elf mal vier sind 44, Stockwerke versteht sich. Die haben Sie zu erklimmen. Kommt zwar nicht ans Empire State Building ran, ist aber auch eine Bildschirmreise wert.



Steigen Sie also hinauf, weichen Sie Fledermäusen und Ratten aus und retten Sie Ihr Elektronik-Liebchen, das Ihnen Herzen aus dem Stoff, aus dem die Videospieldräume sind, zuwirft. Klar, daß Sie dabei auch Punkte sammeln. Und um die geht's bei diesem wie bei jedem Bildschirmspaß. Ein Spaß nämlich ist dieses Spiel.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 2-3  
Grafik: 2  
Sound: 3  
Gimmicks: Die Herzchen wurden bereits erwähnt.

Zusammenfassung: Eines der sehr populären Kletterspiele, bei denen es auf Reaktion ankommt.

**Gesamturteil:** 2-3

## **Boxing – Box Champion**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

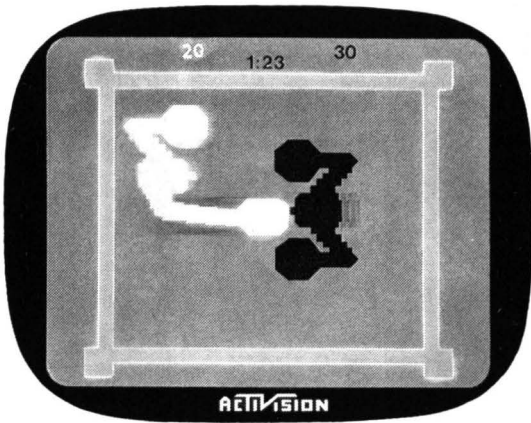
Spielidee: Geben Sie dem Computer eines auf die Nase – eine linke oder rechte Gerade etwa. Oder zeigen Sie mal Ihrem Göttergatten, daß Sie ihn auch K.O. setzen können. Kurzum: Es darf geboxt werden. Gegen den Computer als Sparringspartner oder mit einem Mitspieler.

Wie im richtigen Boxer-Leben sammeln Sie Punkte für lange Gerade und kurze Haken. Und wenn Sie 100 davon zusammen haben, ist Ihr Gegner k.o. (Mir ist das bislang noch nicht gelungen, aber Sie schaffen's sicher bei entsprechender Ausdauer!) Zwei Spieler dürfen sich tummeln und können dazu noch zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen. Was wichtig bei den Geraden ist. Tja, soviel zu diesem Boxen. Mir fehlt da die richtige Einstellung.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 2-3  
Grafik: 2-3  
Sound: 3-4  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein »Sport«-Reaktionsspiel, das dem Freude bringt, der's mag.

**Gesamturteil:** 3



## **Bridge – Bridge**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

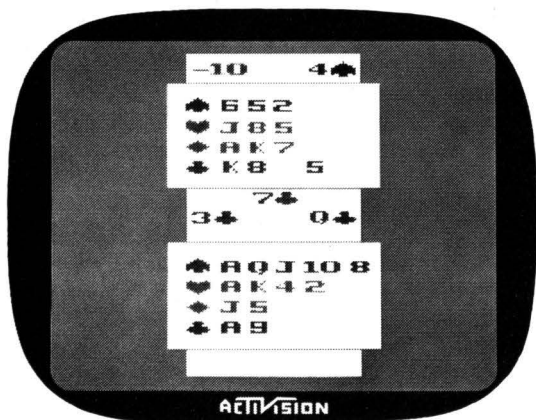
Spielidee: Der Hammer kommt gleich vorweg. Mit dieser Programm-Cassette können Sie Bridge üben, wenn Sie Bridge können. Lernen werden Sie Bridge per Videospiegel-Computer nicht. Es sei denn, Sie, lesen die einschlägige Literatur oder belegen einen Kurs. Offen gestanden: Ich habe weder das eine noch das andere getan. Was mir bleibt, ist der staunende Blick auf den Bildschirm. Und ein weiterer Blick in die Bedienungsanleitung verriet mir, daß es sieben Spielmöglichkeiten gibt. Basta!

*Die Wertung:*

Spielwitz:	6
Aktion:	6
Grafik:	3
Sound:	4
Bedienungs- anleitung:	–
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein Bridge-Trainingsprogramm, das, wie mir gerade eine Bridge-begeisterte Nachbarin zuraunt, »ganz interessant« aussieht.

**Gesamturteil:** Sie finden eins in der nächsten Ausgabe dieses Buches, falls ich bis dahin Bridge gelernt haben werde.



## Buck Rogers

Hersteller: Sega

System: Atari/ColecoVision

Steuerung: Joystick

Spielidee: Ein Spiel in bester Arkadenqualität war angekündigt. Geblieben indes ist, gemessen an der Computerversion oder anderen vergleichbaren Spielen, wenig. Enttäuschend wenig.

Als »Buck Rogers« (nicht im Bild) rast man in einem Raumschiff über den berühmt-berüchtigten »Planet of Zoom«. Ob und wie schnell man rast, hängt von der Intensität ab, mit der per Joystick Gas gegeben wird. Grafisch macht sich das so bemerkbar, daß unterschiedlich dicke Balken, die die Planetenoberfläche andeuten, einem entgegenfliegen. In regelmäßigen Abständen tauchen dann sich je nach Tempo schnell oder langsam verengende »Tore« auf, denen man zwecks Vermeidung

eines Schiffsverlustes ausweichen sollte. Danach fliegen einem feindliche Schiffe entgegen, die von Gebilden flankiert werden, die Ähnlichkeiten mit den »Recognizern« aus dem Computerfilm »Tron« haben.

Hinreichende Trefferquoten vorausgesetzt, gelangt man in den nächsten Screen, der das Weltall darstellen soll. Hier sieht es in jeder Hinsicht finster aus: Ein schwarzer Schirm, über den schließlich Raumschiffe huschen, die ... klar: sie müssen abgeschossen werden. Schließlich taucht auf, was in der Bedienungsanleitung als »Mutterschiff« bezeichnet wird. Und so weiter. Alles schon, zumal besser, dagewesen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 3  
Grafik: 2  
Sound: 2

**Zusammenfassung:** Ein zweifellos schnelles Videospiele mit interessanten Sound- und Grafik-Effekten. Unterm Strich aber zu wenig, um länger daran Spaß zu haben.

**Gesamturteil:** 4

## **Cakewalk**

Hersteller: CommaVid

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Backe, backe Kuchen, den Spruch kennen Sie ja. Nun stehen Sie als elektronischer Bäcker am Fließband, das in einem fort Pasteten, Kuchen oder wie immer Sie's nennen wollen, heranbringt. Was Sie zu tun haben? Darauf achten, daß die Pasteten nicht zu Boden fallen. Sie müssen Sie also auffangen und zum rechten Bildschirmrand tragen. Klingt leicht, ist aber schwer, denn das Tempo wird immer schneller. Hilfsmittel, wenn der Streß zu groß wird: Die Notbremse ziehen! Das schafft Luft für wenige Sekunden. Danach geht's heiter weiter. Schikane im Spiel: Gegenstände, die eigentlich nicht aufs Band gehören, tauchen auf und sollten liegen bleiben. Als Gag nach dem Mißerfolg des Herunterfallens kommt eine fegende Elektronikfigur, die alles »rein macht«.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 3  
Grafik: 3  
Sound: 3-4

Zusammenfassung: Lustige, aber nicht sonderlich aufregende Unterhaltung, ein harmloses Spielchen, ideal für Kinder.

**Gesamturteil:** 3

## **China Syndrome**

Hersteller: Spectravision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Bitte, bleiben Sie ganz ruhig, auch wenn's schwerfällt. Wie wär's zur Abwechslung denn mal mit einer kleinen Atomkraftwerk-Explosion im Wohnzimmer. Können Sie haben – mit dieser Cassette. Die ist ganz liebevoll ausgestaltet.

Sie befinden sich in Spectraville, genauer im dortigen Kernkraftwerk. Dummerweise sind da im Reaktor ein paar Partikel durcheinandergeraten, die Sie per Robotarm wieder trennen sollen, bevor's zum großen Knall kommt.

Wenn Sie sich vergreifen, verlieren Sie Ihre Roboterarme. Und haben Sie alle verloren, beginnt die Kernverschmelzung bis zum ... Lassen wir's lieber. Über Geschmack läßt sich bekanntlich nicht streiten.

*Die Wertung:* Spiel»Witz«: Kein Kommentar  
Aktion: Kein Kommentar  
Grafik: 4  
Sound: 4

Zusammenfassung: Ersparen Sie mir die.

**Gesamturteil:** Nicht empfehlenswert, denn hier hört der Spaß auf!

## **Chopper Command – Captain Helicopter**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Stellen Sie sich vor, beim Video-Computerspiel gäb's Krieg und keiner ... na, Sie wissen schon! Hier jedenfalls soll der Krieg am Bildschirm ausgetragen werden, wobei die Begleitumstände etwas verharmlost dargestellt sind. Das liest sich beim Hersteller so: »Sie fliegen zum Schutz über einen LKW-Konvoi mit wichtigen Arzneimitteln. Doch einige Bösewichter wollen, daß Sie Ihr Ziel nicht erreichen«. Der Rest ist Ballern. Wenn Sie als Einzelspieler Langeweile haben, können Sie ja mal versuchen, den »Himmel mit Laser-Raketen vollzupumpen«. Ein Blick auf den Radarschirm hat mir jedenfalls gereicht.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3 - 4
Aktion:	1
Grafik:	1
Sound:	3
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

*Zusammenfassung:* Ein Ballerspiel, bei dem's um schnelle Reaktion geht und sonst nichts.

**Gesamturteil:** 3 - 4



## **Communist's Mutants from outer Space**

Hersteller: Starpath

System: Atari (mit Supercharger!)

Steuerung: Joystick

Spielidee: »Space Invaders« nebst Anhang lassen herzlich grüßen, denn »Auf, auf zum fröhlichen Ballern« heißt es hier. Dies bei Schwierigkeitsgrad neun in einem Tempo, daß einem Hören, Sehen und Action-Knopf-Drücken vergeht. (Nebenbei: Mit einem »normalen« Joystick gewinnen Sie hier keinen Blumentopf. So schnell ist das!) Die Wahl der verschiedenen Optionen, so die Aktivierung der »Shields«, der »Zeitschleife« (was eine Verzögerung der herabsinkenden Angreifer bewirkt), durchschlagende Feuerkraft etc. ermöglichen eine Reihe individueller Spielkombinationen. Ein Fast-Action-Game der Spitzenklasse.

Wieso aber, zum Teufel, die »Mutanten aus dem All« ausgerechnet Kommunisten sein müssen, dafür gibt's keine Erklärung, oder? Wie auch immer: Mit der Bildschirmrealität hat die auf der Verpackung und in der Bedienungsanleitung erzählte, aufgeblasene Geschichte, die zudem albern ist, nicht die Bohne zu tun. Und Fast-Action hin, Tempo her: Es bleibt ein simpler, akustisch farbloser »Space Invaders«-Aufguß, der eine gute Note lediglich durch die Action verdient hat. Die schwächste Cassette für den Supercharger!

*Die Wertung:*

Spielwitz:	4
Aktion:	1
Grafik:	3
Sound:	4

Zusammenfassung: Ein Weltraumballerspiel wie gehabt, bei dem lediglich das Tempo überdurchschnittlich ist.

**Gesamturteil:** 3-4

## **Cosmic Arc – Kosmische Arche**

Hersteller: Imagic

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Zunächst mal – das ist ein durchweg positives Spiel, schon vom Spielgedanken her. Sie, als Kommandant der »Kos-



mischen Arche«, sollen nämlich die Planeten eines Sonnensystems evakuieren, dessen Zentralgestirn dabei ist, sich zur Super Nova aufzuladen. Also retten Sie, was Sie retten können.

Vor Erreichen des Punkthöchststandes haben die Erfinder dieses Spiels den Schweiß gesetzt. Und überdies einige Schikanen eingebaut, die der »Kosmischen Arche« besonderen Spielreiz geben. Während Sie noch suchend herumkurven, kommen von allen Seiten Meteoriten angesaut, derer Sie sich zu erwehren haben. Die Evakuierung der Planeten ist auch nicht ohne: Die Himmelskörper sind mit einem Verteidigungssystem ausgestattet, das Ihnen das »Beamen« (beim »Raumschiff Enterprise« ist es kaum schöner!) erschwert.

Die sechs Varianten (davon zwei für zwei Spieler), alle in zwei Schwierigkeitsstufen spielbar (Position a – große Arche, b – kleine Arche) bieten viel Spiel für's Geld. Eh' ich's vergesse: Falls Sie »Atlantis« kennen und gespielt haben, wird Ihnen die »Arche« bekannt vorkommen!

*Die Wertung:* Spielwitz: 1

Aktion: 1

Grafik: 1

Sound: 1

Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Herrliche Farbeffekte beim Spiel

Zusammenfassung: Zwar »nur« ein Reaktionsspiel mit schöner Geschichte, aber was für eins!

**Gesamturteil:** 1 +

## **Cosmic Creeps**

Hersteller: Telesys

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sind Sie denn noch zu retten? Die Frage sollten Sie nicht zu persönlich nehmen. Immerhin wird uns aber in der Bedienungsanleitung klargemacht, daß das Ende der Zivilisation bevorsteht, sofern es uns nicht gelingt, die »kosmischen Kinder« zu retten. Dazu muß man zunächst sicher auf einem Planeten landen, womit der nicht ganz einfache erste Teil der Mission er-

füllt ist. Dann erst geht's ans Punktesammeln: Das liest sich indes leichter, als es tatsächlich ist. Die Cassetten-Titelhelden nämlich, die »Kosmischen Scheusale« (frei übersetzt), nutzen jede Chance, die Rettung der Kinder zu verhindern. Das Rettungsmanöver gestaltet sich derart, daß die Kinder an Bord unseres Raumers zu beamen sind. Unvermittelt tauchen Ufos auf, die ebenfalls Kinder an Bord zu beamen versuchen. Feindliche Ufos übrigens! Ihnen bleibt die Möglichkeit, Laserstrahlen einzusetzen. Gehen Sie zu leichtsinnig mit dieser Waffe um, treffen Sie aber möglicherweise die zu Rettenden. Womit ich beim Kritikpunkt, dem einzigen, wäre: Hier wird die Sache reichlich makaber!

Grafisch wie akustisch ist das Programm recht ordentlich gemacht. Da es zudem darum geht, die Rettungsmission in limitierter Zeit zu vollenden, kommen Videospiele zu relativ reichlichem Spielvergnügen. Was E.T. dazu meint, habe ich nicht in Erfahrung bringen können. Von wegen der steten Diskriminierung Außerirdischer.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 2  
Grafik: 1  
Sound: 2

**Zusammenfassung:** Ein Actionspiel mit erwähntem makabren Touch, bei dem allerdings das strategische Element überwiegt und somit ausgleichend wirkt.

**Gesamturteil:** 2

## **Cosmic Swarm**

Hersteller: CommaVid

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Erzfressende Termiten greifen Sie auf dem Bildschirm an und vermehren sich und vermehren sich und ... na ja, sofern Sie dieser Vermehrung bzw. dem vorhergehenden Nestbau nicht mittels gezielter Schüsse den Riegel vorschieben: Ach, kennen Sie schon? Sehen Sie, dachte ich mir. Ich nämlich auch. Auf dem Bildschirm nichts Neues, und reizvoll ist die Geschichte nicht mal ansatzweise. In diesem Sinne

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	3-4
	Aktion:	3
	Grafik:	4
	Sound:	4

Zusammenfassung: Reaktionsspiel ohne Witz und Pfiff. Bumm, bumm – nicht mehr.

**Gesamturteil:** 4

### **Death Star Battle** (Star Wars III)

Hersteller: Parker

System: Atari/ColecoVision

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sieh einer an, was der Kleine kann – wenn das Programm stimmt. Der Kleine ist das oft belächelte Atari-VCS-System. Die Parker-Programmierer zeigen, was man aus ihm herausholen kann. Nämlich: Hervorragende Grafik, superschnelle Action und Langzeit-Spielspaß.

In der ersten Spielphase sind die Tie Interceptors des Imperiums (erwähnte ich schon, daß dies die dritte Star Wars-Cassette ist?) aus dem Weg zu räumen, um mit dem Millenium Falcon, als dessen Pilot man agiert, den im Hintergrund langsam anwachsenden Todesstern anfliegen zu können. Eine dünne, graue Energiebarriere schützt ihn. In unregelmäßigen Abständen schießt der Todesstrahl aus dem bedrohlichen Gebilde. Klafft eine Lücke im Stern, heißt es: Achtung, Hypersprung. Das ist gut realisiert. Danach geht es in die vollen. Im Zentrum des Todessterns ist als roter Punkt der berühmte Entlüftungsschacht erkennbar, der getroffen werden muß. Darunter wandert ein grünes Geviert, das die Todesstrahlen abfeuert – je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad nur über einen Teil des Bildschirms.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1
	Aktion:	1
	Grafik:	1
	Sound:	3

Zusammenfassung: Nicht nur für Star-Wars-Freunde ein Genuß. Ein exzellentes Fast-Action-Programm mit film-logischem Hintergrund.

**Gesamturteil:** 1

## **Decathlon**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Zehnkampf elektronisch – das Super-Spielvergnügen. Meine Einstellung zu elektronisch umgesetzten Sportspielen anderer Art habe ich auf mehreren Seiten vermittelt. Hier aber liegt die Sache völlig anders:

Auf der Consumer Electronics Show in Chicago im Sommer 1983 war der Activision-Messestand allein wegen dieses Spiels dicht umlagert. Wer zählt die Joysticks, die zerbrachen, die Leute, die sich mühten, 100 Meter mit der, halten Sie sich fest, Handinnenfläche zu »laufen«.

Das Prinzip bei allen zehn olympischen Sportarten ist dasselbe: Das Tempo, mit dem der Joystick vom Spieler bewegt wird, entscheidet über die Geschwindigkeit der Spielfigur auf dem Schirm. Je schneller also die Handbewegungen, desto besser die Zeit bei den Laufdisziplinen, vorausgesetzt, Sie halten durch.

Bei Hoch- und Weitsprung, aber auch beim Speer- und Diskuswerfen kommt es zusätzlich darauf an, im richtigen Augenblick den Actionknopf zu drücken und nicht überzutreten. Denn – wie im richtigen Sportlerleben – solche Fehler werden geahndet.

Das Tolle bei Decathlon, deshalb auch meine entsprechende Vorbemerkung, ist: Sie geraten ins Schwitzen, wenn Sie Höchstleistungen erbringen wollen. Und Ihre Mitspieler nicht anders. Die Höchstpunktzahl wird festgehalten, solange die Konsole eingeschaltet bleibt. Ein Problem wurde bis heute noch nicht gelöst, nämlich: Wie kriegt man den Joystick langfristig unversehrt über die Runden? Der Verschleiß an »Freudenknüppeln« ist bei dieser Cassette und intensivem Spielen enorm.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1
	Aktion:	1
	Grafik:	1
	Sound:	2

Zusammenfassung: Das beste Videosportspiel – ideal für die ganze Familie. Auch langfristig ein Vergnügen.

**Gesamturteil:** 1 +

## **Demon Attack**

Hersteller: Imagic

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Unheimliche Kreaturen nähern sich dem Eisplaneten Krybor, auf dem Sie vor Kälte schlotternd in Ihrem Bunker sitzen und überlegen, woher Sie dieses Spiel wohl kennen. Richtig: Die »Space Invaders« lieferten den Spielgedanken. Haarscharf schließen Sie daraus, daß Sie wohl wieder schießen müssen, getreu dem Motto: Je mehr Treffer, desto mehr Punkte. Genau so ist es. Gleich zehn Möglichkeiten bietet dieses Weltraum-Abenteuer, bei dem der Einzelspieler zwischen vier Varianten zuzüglich zweier Schwierigkeitsgrade wählen kann und zwei Spieler sich die restlichen sechs Varianten Schulter an Schulter teilen. Interessant: Bei Spiel neun und zehn bekommt der »überlebende« Partner Extrapunkte gutgeschrieben. Gemeinheit: Treffen Sie einen der »Dämonen«, teilen sich die Vierer ab der 5. Welle!

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1 – 2
	Aktion:	1
	Grafik:	1
	Sound:	1 – 2
	Bedienungs- anleitung:	1
	Gimmicks:	Das unirdische Gezwitscher der bösen Burschen!

Zusammenfassung: Ein sehr schnelles Reaktionsspiel, bei dem man aller Konzentration zum Trotz noch manchmal lachen kann!

**Gesamturteil:** 1 – 2

## **Demon Attack**

Hersteller: Imagic

System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Der »Dämonenangriff« nach »Phoenix«- und »Space Invaders«-Vorbild, für Atari programmiert in der »IntelliVision«-Version. Wegen der größeren Kapazität des Systems sind

selbstredend mehr Möglichkeiten drin in Sachen Grafik und Sound. Das Tempo – Sie können sich beim Probespielen davon überzeugen – leidet indes darunter.

Immerhin: Ein ausgezeichnetes Spiel.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1 – 2  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1 – 2  
Gimmicks: Wie gehabt.

Zusammenfassung: Ein relativ schnelles Reaktionsspiel.

**Gesamturteil:** 1 – 2

## **Dracula**

Hersteller: Imagic

System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe

Spielidee: Falls Sie immer schon Ambitionen hatten, mal Herr der Vampire zu sein, und sich lieber an Blut denn an Selters zu laben – hier bietet sich Ihnen die Gelegenheit.

Als Untoter ruhen Sie bei Spielbeginn auf düsterem Friedhof, erwachen dann und dürfen Ihr (Un)Wesen treiben, indem Sie Passanten auslutschen. Nun ist diese Imagic-Cassette keine Horrorshow, sondern das Verhältnis zum Roman-Dracula stellt sich etwa so dar, wie das der Dracula-Filme der Hammer Productions zu Polanskis »Tanz der Vampire«. Woraus Sie ersehen mögen: Es darf gelacht werden.

Sie fliegen aus Ihrem Sarg als Fledermaus in die Stadtmitte, verwandeln sich dann in den eckzahnbewehrten Menschenbeißer und stellen im Spielverlauf fest, daß auch Sie nicht sicher sind. Denn Werwölfe und unheimliche Nachtvögel sind ihrerseits bereit, Sie blutsaugenderweise anzuzapfen. Was den Verlust eines Vampirlebens zur Folge hat. Schaffen Sie's bis zum Morgendämmer nicht, Ihre Blutkonserve aufzufüllen, heißt es ebenfalls: ade, schöne Videospieldwelt. Aber es gibt ja einen Game-Reset-Schalter.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 3

**Zusammenfassung:** Eine Cassette, die nach meiner Auffassung nur Leute ernst nehmen können, die schlicht verbissen sind. Spaßig und gagig aufbereitet, atmosphärisch voll. Kurzum: Echter Videospielepaß!

**Gesamturteil:** 1

## **Dragonfire**

Hersteller: Imagic

System: ColecoVision/IntelliVision

Steuerung: Joystick bzw. Steuerscheibe

Spielidee: König sucht, da alternd, Nachfolger. Der muß sich durch Herbeischaffen von Schätzen, die in einem Drachenschloß versteckt sind, bewähren (und die Staatsfinanzen nach erfolgreich durchgeführter Mission in Ordnung bringen). Potentieller Nachfolger, sprich: Prinz, sind Sie – der Spieler.

Bevor Sie in die Schatzkammer des feuerspeienden Drachen gelangen, ist eine Brücke zu überqueren. Das gelingt nach kurzer Übung durch gekonntes Springen und Ducken. Danach können Sie »abräumen«. In fortgeschrittener Spielphase ändert sich das – bei der IntelliVision und ColecoVision-Version: Ein Bogenschütze verteidigt die Drachenburg und erschwert den Brückenübergang durch gezielte Pfeilschüsse. Das wär's.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	2
Sound:	3

**Zusammenfassung:** Trotz Story weiß eigentlich niemand genau, warum man macht, was man macht. Ein eben nur befriedigendes Spiel, kein Muß!

**Gesamturteil:** 3

## **Dragonstomper**

Hersteller: Starpath

System: Atari (mit Supercharger!)

Steuerung: Joystick

Spielidee: Ein einst glückliches Königreich, so die Spielgeschichte, wurde durch ein magisches Amulett, das in den Besitz

eines Drachens geriet, verwüstet. Nun herrschen Terror, Angst und Schrecken. Allein der »Dragonstomper« (das sind Sie!) kann den Drachen bezwingen, falls es ihm gelingt, die im Spielverlauf ständig wechselnden Hindernisse und Gefahren zu überwinden, geschickt mit Geldmitteln umzugehen und mit seinen Kräften hauszuhalten bzw. diese zur rechten Zeit einzusetzen. Bei Spielbeginn erscheint eine sogenannte »verwunschene Landschaft« auf dem Schirm. Unter dem Aktions-, also dem Spielfeld, sind Anweisungs- oder Informationsfelder, die Auskunft über den jeweiligen Spielstand geben und in denen nach dem nächsten Zug gefragt wird. Im ersten Feld werden die möglichen Bewegungsrichtungen aufgezeigt. Mittels Joystick begibt man sich in die gewünschte Richtung. Tauchen Gegner oder Hindernis auf, erfolgt im Informationsfeld eine entsprechende Mitteilung. Dann wechselt das Feld ins sogenannte »Menü«. Man kann nun aus vier Alternativen wählen, wobei diese durch Joystickbetätigung aktiviert werden.

Das Spiel gipfelt im Einstieg in die Drachenhöhle und in das aktionsreiche Finale. Ohne Bleistift und Papier ist man als »Dragonstomper« hilflos. Genaue Buchführung, ständige Information und Kombination sind unerlässlich. Das eben macht den Reiz des Spiels aus, das mit immer neuen Überraschungen aufwartet.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1
	Aktion:	1
	Grafik:	3
	Sound:	2

**Zusammenfassung:** Ein empfehlenswertes Spiel, dessen einziger »Haken« darin liegt, daß man des Englischen mächtig sein muß, um ihm richtig und erfolgreich beikommen zu können.

**Deshalb Gesamturteil:** 2

## **Dragster – Dragster-Rennen**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Bei Dragster müssen Sie schneller als der Gegner sein oder Ihre eigene Bestzeit unterbieten. Dragster sind bekannt-



lich die superschnellen Rennwagen für Kurzstrecken. Hier können Sie ohne Risiko die nicht ungefährlichen Rennen selbst fahren.

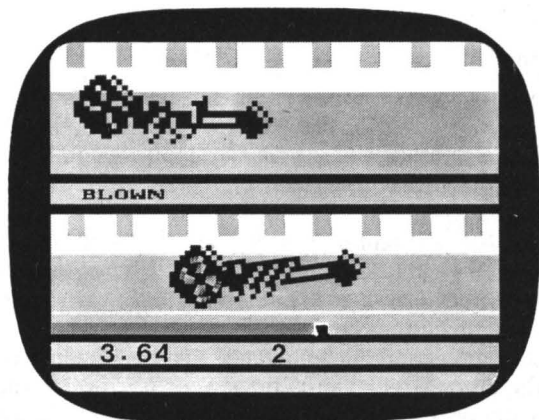
Der Hersteller sagt: Das ist ein Spiel, das man erst erlernen muß. Und das stimmt. Denn Sie müssen Gefühl fürs Schalten, fürs rechtzeitige Beschleunigen bekommen. Sonst fliegt Ihnen das Ding um die Ohren. Schalten heißt denn auch tatsächlich Kuppeln und Schalten. Auf gerader Strecke (Spiel 1) geht das ja noch, weil Sie sich nicht um die Lenkung kümmern müssen. Genau das aber wird von Ihnen bei Spiel 2 verlangt. Ein Spiel mit enormem Nervenkitzel. Besonders erfreulich, daß man diese Programm-Cassette zu zweit genießen kann!

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	2
Sound:	1
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Falls Ihr Dragster explodiert, meldet der Computer auf dem Tachostreifen trocken »Blown«!

**Zusammenfassung:** Hier werden Reaktion und Fingerspitzengefühl gleichermaßen gefordert. Eines meiner Lieblingsspiele!

**Gesamturteil:** 1



## **Eggomania**

Hersteller: Carrère

System: Atari

Steuerung: Paddle

Spielidee: In ihrer Eigenschaft als »Küchenbär« müssen Sie Eier mit dem Kopf auffangen, die ein äußerst arrogantes Huhn in immer schnellerem Tempo vom oberen Bildschirmrand hinunterwirft. Gelingt Ihnen das nicht, hauchen Sie ein Bildschirmleben nach dem anderen in einer Flut von Rührei aus.

Man mag mir ein kindliches Gemüt nachsagen, aber dieses Spiel ist einfach Spitze! »Eggomania« strotzt von Gimmicks, sei das nun das herumstolzierende Huhn, das sich nach einem Treffer von unten der Federn entledigt sieht, oder die gesamte Spielatmosphäre.

Ähnlich wie bei Activisions »Kaboom« wird auch bei »Eggomania« die Zahl der heruntergefallenen Eier immer größer, und damit zugleich das Wurftempo. Sind alle Eier eines Durchgangs erfolgreich aufgefangen, hat der Spieler Gelegenheit, sich mit gezieltem Eierwurf beim Huhn zu revanchieren.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	1
Sound:	1

Zusammenfassung: Ein herrlicher Familienspaß, bei dem aus gutem Grunde auf fadenscheinige Hintergrundstories verzichtet werden konnte. Empfehlenswert.

**Gesamturteil:** 1

## **Enduro**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Fahren, fahren, fahren – durch den Tag, durch die Nacht, durch Nebel, Regen, Schnee und Eis. Wem die »Pole-Position«-Strecke auf Dauer zu eintönig ist, der wird mit dieser Renn-Cassette bestens bedient.

Rund 200 konkurrierende Fahrzeuge sind bei ständig wechselnden Bildschirm-Straßenverhältnissen zu überholen am sogenannten ersten Tag dieses Dauerrennens, das zum Glück nicht

in »Echtzeit« läuft. Sind 99 Zeiteinheiten um, sollte das vorgenannte Ziel, also die Überholung der Fahrzeuge, geschafft sein. Und wenn Sie dann noch Lust und Laune und vor allem die im Cassettentitel direkt geforderte »Ausdauer« haben, können Sie gleich weiterfahren, um am zweiten Tag 300 Fahrzeuge zu überholen. Und so weiter.

Das klingt recht schlicht, ist es aber in der Durchführung keineswegs. Die Positionierung auf Platz 1 der amerikanischen Videospiele-Hitparade dieser Cassette, übrigens lange wechselnd mit »Pole Position«, kommt nicht von ungefähr. Mehr braucht man dazu nicht zu sagen: Spielen Sie Enduro!

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 2  
Sound: 3

**Zusammenfassung:** In Enduro sind Grundelemente verschiedener älterer Fahr- bzw. Rennspiele (so etwa »Night Driver«) gekonnt vereint. Die etwas bescheidene Grafik tut dem Gesamtspielvergnügen auch langfristig keinen Abbruch. Empfehlenswert!

**Gesamturteil:** 1

## **Escape from the Mindmaster**

Hersteller: Starpath

System: Atari (mit Supercharger!)

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Man »erwacht« in einem Alptraum, befindet sich in einem Labyrinth, das grafisch hervorragend in Quasi-3-D auf einen einwirkt. Aus diesem Labyrinth gilt es zu entweichen, verschiedene, unterschiedlich schwere Tests zu bestehen und einem ebenfalls im Labyrinth befindlichen Ungeheuer zu entkommen. Der »Mindmaster«, dessen Gefangener man ist, hat nur dann mit Ihnen Erbarmen, wenn Sie ausreichend Spiel-Intelligenz beweisen. Die wird ebenso getestet wie Gedächtnisstärke, Koordinationsvermögen und Reflexe – je nach Spielstufe.

Zwei der insgesamt sechs Labyrinth sind zu Beginn zu durchwandern. Als Hilfe steht eine Art Übersichtsplan zur Verfügung, der die Ermittlung des eigenen Standorts ermöglicht. Da-

neben befindet sich ein »Monitor«, in dem, ebenfalls abhängig vom Spielverlauf, Puzzlestücke gezeigt werden, die Sie lokalisieren müssen, falls »Mindmaster« danach fragt. Neben der Übersicht zeigt eine Tafel die Blickrichtung durch Pfeil an, ferner die Chancen, die »Mindmaster« Ihnen noch einräumt. Wer erstmals die Flucht wagt, wird erstaunt sein, wie schnell die 50 Startpunkte verbraucht sind.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 2

**Zusammenfassung:** Eine kombinierte Herausforderung für Spieler, die es knifflig und abenteuerlich mögen. Vor allem: Geschossen wird nicht.

**Gesamturteil:** 1

## **Fast Food**

Hersteller: Telesys

System: Atari

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Warum heißt der Schnellimbiß wohl Schnellimbiß? Weil man schnell bedient wird. Garantiert: So schnell wie bei diesem Spiel sind Sie noch nie bedient worden. Anders als im wirklichen »Hamburger«-Leben sollten Sie dem aufgetischten Junkfood aber nicht trotzig den Mund verschließen, sondern Sie haben zu futtern, was auf den Schirm kommt: Hamburger, Pizzas, Eis am Stiel und im Becher, Hot Dogs, Sandwiches und Gurken. Das bringt, schließlich haben wir's ja mit einem Videospiel zu tun, Punkte.

Was wäre nun ein Spiel ohne Schikanen? Diese haben bei »Fast Food« Farbe und Gestalt von lila Gurken, die nicht verzehrt werden sollen, da sie Magenbeschwerden bereiten und das Reaktionsvermögen lähmen. Nach Verspeisen gewisser Essensmengen signalisiert Ihnen das Programm: »Sie werden fatter.« Ist ja logisch!

In diesem Fall drücken besagte Gurken aber besonders heftig auf den Magen, und haben Sie davon zuviel vertilgt, kommt es zu jener Reaktion, die gesellschaftlich gemeinhin als »ungehörig« betrachtet wird: einem unschicklichen Rülpsen, den Sie zu-

dem grafisch als »BURP« (Reminiszenz an die Comic-Sprache »RÜLPS«) dargestellt finden.

»Leicht zu spielen, aber nicht zu meistern!« verspricht der Hersteller. Recht hat er, probieren Sie's!

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1
	Aktion:	1
	Grafik:	1
	Sound:	3

Zusammenfassung: Ein Top-Fast-Action-Game mit Gimmicks angereichert und auch länger Spaß bereitend. Das Spiel ist sein Geld wert!

**Gesamturteil:** 1

## **Fathom**

Hersteller: Imagic

System: Atari/ColecoVision

Steuerung: Joystick

Spielidee: Neptuns Tochter Neptuna ist auf dem Meeresgrund in einem Kerker/Gitterkasten gefangen. Proteus, Verehrer der Schönen, schickt sich an, die Schöne zu befreien (Proteus sind übrigens Sie!)

Dazu muß der magische Dreizack gefunden werden, dessen Teile im Meer bzw. in der Luft zu suchen sind. Der Spieler kann dazu die Gestalt eines Delphins oder einer Seemöwe annehmen. Was man dann nach »Power On« sieht, ist einfach schön: Da springt ein hervorragend animierter Delphin aus dem Wasser und taucht wieder ein. Über ihm fliegt eine grafisch ebenso gut gestaltete Möwe. Durch Heranziehen des Joysticks und ständiges Drücken des Actionbuttons können Sie tauchen, um so mit der Suche zu beginnen.

Plötzlich tauchen Kraken auf (die ebensogut als Quallen angesehen werden können). Dazwischen schwimmen Seepferdchen herum. Den Kraken ist auszuweichen, die Seepferdchen müssen berührt werden, a) um Punkte zu sammeln, b) um eine wundersame Verwandlung zu erleben. Haben Sie nämlich zwei Seepferdchen berührt, erscheint ein Seestern, der sich, wiederum nach Berührung, in einen Teil des gesuchten Dreizacks verwandelt. Aufgetaucht wird durch Drücken des Sticks in entge-

gegengesetzte Richtung bei gleichzeitiger Betätigung des Action-buttons. Bevor Sie weitersuchen bzw. sich in eine Möwe verwandeln können, müssen Sie genügend Punkte gesammelt, also weitere Seepferdchen berührt haben. Als Signal erscheint daraufhin ein Vogelfuß. Die Möwe kann in alle Richtungen fliegen. Großartig dabei der sich stets verändernde Bildschirm und die gesamte Animation.

Sind Sie in die falsche Richtung geflogen, stoßen Sie auf einen feuerspeienden Vulkan, der das Ende bedeutet. Raben begegnen Ihnen auf dem Flug nach oben, denen Sie ausweichen müssen. Rosarote Wolken dagegen sind anzusteuern, um weitere Punkte (= Lebensenergie) zu bekommen. Handicap dabei: Sie verfärben sich grau und werden dann gefährlich.

Lassen Sie mich hier die Schilderung der Bildschirmereignisse beenden. Das müssen Sie gespielt – und das heißt zugleich erlebt – haben!

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	1
Sound:	1

Zusammenfassung: Eines der derzeit schönsten Videospiele, mit einem Niveau ohnegleichen!

**Gesamturteil:** 1 +

## **Fireball**

Hersteller: Starpath

System: Atari (mit Supercharger!)

Steuerung: Joystick

Spielidee: »Superbreakout« könnte dieses Programm fast heißen, denn die Ähnlichkeiten sind sehr stark. Indes machen die Unterschiede den Reiz bei der Cassette aus, die Ihnen Videospiele »pur« beschert – mit fünf Varianten dieses Bildschirm-Oldies.

Firetrap, Marching Blocks, Knock-A-Block, Migrating Blocks und Cascade, dazwischen können Sie wählen, und Sie finden sich als Elektronik-Mini-Mensch auf dem Bildschirm wieder, der je nach Position den linken oder rechten Arm zum Fangen bzw. Zurückwerfen des Spielballs hebt.

Bei Firetrap tauchen Kästen auf dem Schirm auf, in denen Ku-

geln schweben. Eine dritte Kugel wird geworfen, um die Kästen zu durchbrechen und die anderen Kugeln freizusetzen. Danach nimmt das Tempo zu. Verpaßt man eine Kugel, greift vom linken Bildschirmrand ein feuriger Haken nach dem Bildschirm-Ich und ein elektronisches Leben geht verloren. Pro Spieler (übrigens können maximal vier mitmischen) gibt's fünf Versuche. Bei Marching Blocks ist ebenfalls eine Mauer zu durchbrechen, die sich dem unteren Bildschirmrand bei Kugelkontakt im Zeilensprung nähert. Auch hier taucht der feurige Haken bei Mißerfolg auf. Knock-A-Block bringt einen bereits nach dem »Abräumen« des ersten Blocks in Schwierigkeiten; wieder müssen zwei Kugeln gefangen werden. Die Migrating Blocks gibt es in ähnlicher Form und auch Cascade. Dennoch wird mit dem Gesamtprogramm bewiesen, daß auch vom Thema her einfache Spiele in der Umsetzung beträchtlich gesteigert werden können und so neuen Spielanreiz schaffen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	2
Grafik:	2-3
Sound:	4

Zusammenfassung: Oldies but Goldies kann man hier nur sagen. Einziger Minuspunkt: Die unattraktive Soundkulisse.

**Gesamturteil:** 2

## **Fire Fighter**

Hersteller: Imagic

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Kennen Sie den Katastrophenfilm »Hochhaus in Flammen«? Sehen Sie, schon sind wir beim Thema. Auch wenn Sie keinen Feuerwehrhelm im Schrank daheim haben: Sollten Sie auf diese Programm-Cassette »einsteigen«, wissen Sie bald mit allen Widrigkeiten bei Bränden im Hochhaus umzugehen. Und dann heißt's »Wasser, Marsch!« Sie als »Fire Fighter« müssen nämlich einen Mann aus einem brennenden Hochhaus retten. Auf Ihr Geschick kommt's an, ob die Leiter des Feuerwehrowagens richtig liegt, ob das Wasser an die gefährdeten Stockwerke gelangt und schließlich, ob der Mann gerettet wird.

Das verspricht ja, ganz schön aktionsgeladen zu werden. Ist es auch.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Falls Sie den Mann retten oder  
Ihre Aufgabe, das Löschen, in angemessener  
Zeit lösen, spielt Ihnen der Computer  
»For He Is A Jolly Good Fellow« vor.  
Ist doch was!

**Zusammenfassung:** Ein witziges Spiel, bei dem Kopf und Hand gut zusammenwirken müssen. Grafik und Sound muß man erlebt haben.

**Gesamturteil:** 1

## **Fishing Derby – Schneller als der Hai**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Klar – hier soll geangelt werden, und zwar in Form eines Wettangelns. Wer zuerst 99 Pfund frischen Fisch anlandet, hat gewonnen. Wie könnte es beim Angeln – und bei Videospiele – anders sein: Die Sache hat noch einen Haken – außer dem Angelhaken. Und der heißt Hai. Dieser Hai schwimmt scheinbar träge dicht unter der Oberfläche und wartet nur darauf, daß Sie einen Fisch an Land bringen. Wenn Sie nicht aufpassen – schnapp! –, haben Sie das Nachsehen.

Zwei Spieler können sich im Angeln üben und haben überdies die Wahl zwischen zwei Schwierigkeitsgraden. Beim Lernen (wohl meist im Spiel gegen den Computer) sollte man mit Schwierigkeitsstufe b fischen. Dann beißen die Schuppentiere schon, wenn das Ende der Angelschnur in Maulnähe gerät. Punkte bzw. Pfunde hängen von der Wassertiefe ab, aus der man die Fische hochbefördert.



<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1 – 2
	Aktion:	1
	Grafik:	1
	Sound:	3 – 4
	Bedienungs- anleitung:	1
	Gimmicks:	Der unvermittelt zuschnappende Hai steigert die Spannung beträchtlich.

**Zusammenfassung:** Eine Kombination aus Geschicklichkeits- und Reaktionsspiel, mit der auch Anfänger zufrieden sein werden. Bei uns artete das zu einem regelrechten Dauerwettangeln aus.

**Gesamturteil:** 2 +

## **Freeway – Das verrückte Huhn**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Warum das verrückte Huhn unbedingt bei so starkem Verkehrsaufkommen über die zehnspurige Fahrspur auf die andere Seite will, weiß der Henker. Aber spätestens, wenn man das Spiel begonnen hat, ist das auch völlig nebensächlich. Da geht's nur darum, in 2,16 Minuten den Körnerfresser so oft wie möglich zwischen den Autos hindurchzusteuern.

Was beim Spiel 1, deklariert als »Lake Shore Drive, Chicago, 3 Uhr früh« noch lässig zu machen ist, scheint bei den anderen Varianten schier unmöglich.

Zwei Personen können sich den Spielspaß mit acht Varianten teilen und haben zudem die Wahl zwischen zwei Schwierigkeitsstufen. Typisch für die Qualitätsspiele von Activision die völlig zutreffenden Bezeichnungen für die Varianten. Bei Spiel 3 »Santa Monica, Los Angeles, 10 Uhr vormittags« ist wirklich was los. Vor allem: Es dauert lange, bis sich eine gewisse Systematik im Spielverlauf erkennen läßt.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1
	Aktion:	1

Grafik:	1 – 2 (hier ist die Illustration auf der Verpackung sehr irreführend)
Sound:	1
Bedienungsanleitung:	1
Gimmicks:	Bei den Spielen 4 bis 8 variiert das Tempo der Fahrzeuge, was dem Ganzen zusätzlichen Reiz vermittelt.

Zusammenfassung: Ein ausgesprochen witziges Reaktionsspiel, das den Spieler ganz fordert.

**Gesamturteil:** 1

## **Frogger**

Hersteller: Parker

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Frösche, wollt ihr ewig hüpfen? – Das etwa ist das Motto, das diesem Spiel zugrundeliegt. Jedoch: Ewig währt das Spiel nicht unbedingt. Denn die Zeit, in der fünf Frösche vom Straßenrand über Straße, Flußufer und Fluß bis zum heimatlichen Frosch-Schlafplatz gelangen müssen, ist begrenzt. Wie beim »großen« Vorbild in den Spielhallen. Und vor die nächste Runde haben die Videospieldmacher den Schweiß gesetzt – und viel Konzentration und Reaktion.

Die Straße zum Überqueren gelingt auch dem Anfänger. Schwierig wird's dann, wenn es gilt über Schildkröten, Alligatoren und Baumstämme das Ziel zu erreichen, zwischendurch noch Fliegen zu fangen oder – bei fortgeschrittener Runde – unvermittelt auftauchenden Schlangen am Flußufer auszuweichen.

Dennoch: Ein gelungener Spielspaß für maximal zwei Personen, die ihr Geschick in drei Schwierigkeitsstufen messen können. Und der Einzelspieler hat dieselbe Auswahlmöglichkeit.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1
	Aktion:	1 – 2
	Grafik:	2
	Sound:	2



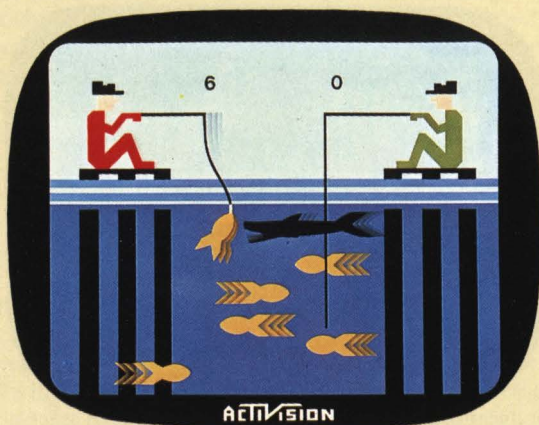
Atlantis, Seite 85



Demon Attack, Seite 99



Barnstorming – Die tollkühnen Flieger, Seite 86



Fishing Derby – Schneller als der Hai, Seite 110

Bedienungs-

anleitung: 1

Gimmicks: Ich mag Frösche. Aber Sie freuen sich ja vielleicht, wenn's »Flatsch!« macht und die Elektronikfrösche plötzlich sehr flach aussehen.

Zusammenfassung: Ein Reaktions- und Geschicklichkeitsspiel, dem man mit entsprechender Übung aufs »Programm« kommt. Lohnend!

**Gesamturteil:** 2 +

## **Frogger**

Hersteller: Starpath

System: Atari (mit Supercharger!)

Steuerung: Joystick

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

Gut: Die Grafik wirkt hervorragend und kommt dem von Sega lizenzierten Arkadenspiel relativ nahe. Sagen wir's so: Wer einen Supercharger hat, aber »Frogger« noch nicht besitzt, und das Programm perfekt spielen möchte, dem sei die Cassette wärmstens empfohlen. Ausschließlich für diesen Kreis ist die Starpath-Version interessant.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1

Aktion: 2

Grafik: 2

Sound: 2

Zusammenfassung: Eine beachtliche Heimversion des gleichnamigen Arkadenhits. Interessant aber nur unter den genannten Voraussetzungen.

**Gesamturteil:** 2

## **Frostbite**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Bauen Sie einen Iglu, indem Sie von Scholle zu Scholle hüpfen, um Baumaterial zusammenzubekommen und es an Land bringen. Gelingt Ihnen das, bevor die Temperatur unter den Gefrierpunkt sinkt, kommen Sie weiter. Andernfalls erfrieren Sie bzw. Ihr elektronisches Ich auf dem Bildschirm.

Der Autor ist nicht ganz unbeteiligt daran, daß diese witzig gemachte Cassette in Deutschland erhältlich ist. Nach einem zweitägigen Vorabtest war er von der Qualität dieses Spiels hundertprozentig überzeugt und stellte es positiv in »TeleMatch« vor. Die Ariola entschloß sich (glücklicherweise!), das Spiel ins Programm zu nehmen.

Ich führe das einmal an, weil doch so manche Cassette nicht offiziell nach Deutschland gelangt, obwohl die Spiele teilweise mehr bieten als jene, die hier nach dem Willen ihrer Importeure Hits werden sollen.

Zum Spiel: Das Hüpfen von Scholle zu Scholle bis an den unteren Bildschirmrand und wieder nach oben ist nur am Anfang einfach. Als Gegenspieler schwirren da Möwen in Schollentreibrichtung, die Sie ins Wasser ziehen, wenn Sie nicht rechtzeitig ausweichen.

Das schafft im ersten Durchgang kaum Probleme. Danach aber kommen Krabben erschwerend ins Spiel und ein Braunbär, der Ihnen den Zugang zum fertiggestellten Iglu verwehrt. Iglu fertig oder nicht: Sie erfrieren, wenn Sie nicht taktisch richtig vorgehen. Größe und Treibtempo der Schollen verändern sich, und statt des braunen Meister Petz sehen Sie sich plötzlich einem ausgewachsenen Eisbären gegenüber.

Es liegt in Ihrem Ermessen, ob Sie die auftauchenden Fische zum Sammeln von Bonuspunkten vorziehen. Da das einfach geht, ist die Versuchung groß, obwohl die Temperatur gefährlich sinkt. Ein Spiel, das soll damit verdeutlicht sein, in dem auch Taktik erforderlich ist.

Schaffen Sie's, den Iglu vor Ablauf der zur Verfügung stehenden Zeit fertigzustellen, gibt es Bonuspunkte. Und die zum Iglubau verwendeten Schollen werden ebenfalls in Punkte umgesetzt.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	2
	Aktion:	1
	Grafik:	1
	Sound:	3

Zusammenfassung: Ein Spielvergnügen für die ganze Familie, eine Art kurzer Zeichentrickfilm mit Gag-Einlagen (die Bären z. B.), die lange Freude machen. Prima!

**Gesamturteil:** 2 +

### **Gangster Alley**

Hersteller: Spectravision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: »Makaber macht lustig« war mal der Titel eines Kabarett-Programms. »Spiele« wie diese scheinen mir nicht nur geschmacklos, sondern pervers. Ich erlaube mir dennoch eine Kurzschilderung und verzichte auf eine »Bewertung«, außer dem Hinweis, daß dieses »Spiel« keinen Wert hat. Und gäbe es eine Indizierungsliste für Videospiele: Diese Cassette gehörte darauf.

In der Gangstergasse lauern sechs Ganoven, die auf Sie schießen oder Sie mit Bomben bewerfen. Sie sind Polizist und natürlich zum Schießen befugt. Die Gangster tauchen in unregelmäßigen Abständen in den Fenstern eines Hauses auf. Also, Feuer!

Bis hierher ist das Geschehen noch gerade vertretbar. Nun aber kommt, was keiner aus dem Kollegenkreis begreift: Wenn Sie Pech haben, treffen Sie eine Geisel. Den Rest dürfen wir wohl vergessen ...

### **Ghost Manor/Spike's Peak**

Hersteller: Xonox

System: Atari

Steuerung: Joystick

Als »Double-Ender« kamen sie auf den deutschen Markt, die Cassetten mit zwei Spielen – zum Preis von einer. Preise indessen sind noch keine Garantie für Qualität, will sagen: Spielqua-

lität. Zu diesen Spielen bzw. zu den Spielideen kann man zusammenfassend sagen: Alles schon in irgendeiner Form dagewesen. Aber gut.

Spielidee »Ghost Manor«: Wir befinden uns auf einem Friedhof, der sich vor dem »Geisterhaus« ausbreitet. Zu mitternächtlicher Stunde haben wir die unangenehme Aufgabe, dieses Haus zu betreten, um »einen Freund zu retten«. Geisterhaft leuchten die Nacht erhellende Blitze auf und auf dem Friedhof rührt sich was. Was? Geister natürlich, mit denen man »Fangen spielen« darf. Freundliche Geister helfen nämlich im weiteren Spielverlauf. Und dann geht es wie bekannt und in anderen Spielen bereits gehabt weiter. Durcharbeiten von einer Etage zur nächsten, sich durch Labyrinth hindurchfinden, Vampiren ausweichen und schließlich retten. Finito.

Wer's mag – warum nicht? Fünf Screens, recht gute Animation und beachtliche Soundeffekte sind ihr Geld wert, zumal diese Cassette inzwischen stark reduziert wurde.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	2
	Aktion:	1
	Grafik:	1
	Sound:	2

Zusammenfassung: Ein nettes Fang-, Such- und Ausweichspielchen für fortgeschrittene Videospieldanfänger.

**Gesamturteil:** 2

Bemerkenswert auch die »Rückseite« mit folgender Spielidee: Spike (diese Rolle übernimmt der Videospieler) hat den Peak, den Gipfel also, zu erklimmen. Daß unterwegs Gefahren mannigfacher Art lauern, versteht sich wohl von selbst.

Flaggen symbolisieren die jeweiligen, noch zur Verfügung stehenden Leben, ein blinkender Punkt am Berg zeigt den Standort des Bildschirmakteurs, der sich Screen um Screen zum Gipfel vorzuarbeiten hat. Da tauchen aber bereits auf der Bergwiese aggressive Adler auf, Bären lauern und überdies ist der Boden schlüpfrig. Im folgenden Bild darf man seine Joystick-Kletterkünste unter Beweis stellen, hat danach einem echten Videospiel-Yeti auszuweichen und – nun ja – das ist dann der Gipfel. Clou bei der ganzen Geschichte aber, die andernfalls ja wirklich zu einfach wäre: Im Spielverlauf nimmt die Körpertem-



peratur kontinuierlich ab, je mehr man sich bewegt und somit Energie verbraucht. Unterm Strich ist »Spike's Peak« ein Rennen gegen die Zeit.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 2

Zusammenfassung: Ein Spiel, das auch länger Spaß und Spannung bringt.

**Gesamturteil:** 1

## **Gopher**

Hersteller: Carrère

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie agieren als Gärtner (natürlich: Ihre zu steuernde Spielfigur) und haben ein Karottenbeet zu hüten, an dem sich eine Wühlmaus, eben »Gopher«, gütlich tun will. Fazit: Alle Karotten weg – Spiel beendet.

Auch diese Cassette begeisterte mich auf Anhieb! Ursache dafür: Das enorme Spieltempo, die »Angriffsgeschwindigkeit« der freßbesessenen Wühlmaus. Sie wetzt links und rechts aus dem Bildschirmrand. Ihnen bleibt nur, abzuwarten und im – hoffentlich! – geeigneten Augenblick auf die entstandenen Schächte zu schlagen, um sie so wieder zu schließen. Ein, wie sich im Spielverlauf zeigt, fast hoffnungsloses Unterfangen. Denn: Irgendwann läßt die Konzentration nun mal nach.

Gag an dieser Geschichte: Hat »Gopher« den Durchbruch nach oben geschafft, wetzt er in unglaublichem Tempo zum Beet, und klaut die Möhre.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 2

Zusammenfassung: Ein Fast-Action-Spiel für die ganze Familie. Besonders für Hobby-Gärtner geeignet, die ihren Frust loswerden wollen.

**Gesamturteil:** 1

## Grand Prix

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Als »Grand Prix«-Rennfahrer müssen Sie in kürzester Zeit Ihren Formel-I-Rennwagen über die Strecke bringen. Der Titel klingt mal wieder gut, hält aber nicht, was er verspricht, obwohl die Programm-Cassette zunächst sehr reizvoll ist.

Die Fahrerei entpuppt sich als reines Rennen gegen die Zeit. Ich finde es schade, daß die Streckenführung, die man nach wenigen Durchgängen im Kopf hat, schnurgerade ist. Daran ändern auch die Bewegungen der computergesteuerten »Konkurrenten« nichts. Das Spielschema war bereits nach zwei Durchgängen völlig klar. So weiß man, wo die Öllachen auf der Strecke sind und wann man einem Wagen besser die »Vorfahrt« läßt.

Ich habe die Probe aufs Exempel gemacht und den Wagen mal ganz langsam fahren lassen. Ergebnis: Kurz vorm Ziel blieben die computergesteuerten Fahrzeuge einfach stehen.

»Grand Prix« ist wieder ein Spiel für Einzelmenschen. Der Rest der Familie sitzt nur anfangs noch interessiert herum. Dann löst sich die Versammlung auf, weil's relativ lange dauert, bis der Nächste dran ist. Auch die Varianten sind nicht sonderlich umwerfend: Spiel 1 kommt als gerade Strecke, Spiel 2 (»Brands Hatch«) mit einer Brücke, Spiel 3 dann mit zwei und Spiel 4 (»Monaco«) mit drei Brücken.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3 – 4
Aktion:	3 – 4
Grafik:	1
Sound:	2 – 3
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel, das lediglich durch die Grafik überzeugt.

**Gesamturteil:** 3

## Happy Trails

Hersteller: Activision

System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Ein elektronisches Verschiebespiel folgenden Inhalts: Sheriff verfolgt Bankräuber und sammelt unterwegs die Beute ein. Die Festnahme gelingt aber nur, wenn die Spielfeldteile zuvor durch entsprechendes Verschieben logisch geschlossen wurden, Wege also nicht plötzlich abbrechen oder in eine Sackgasse führen, und der Spieler vor Berührung des Flüchtigen seinen Sheriffstern gefunden hat.

Nun ja, ein nettes Puzzlespielchen, dem ich persönlich nicht sonderlich viel abgewinnen konnte, obwohl es langfristig reizvoll sein mag. IntelliVision bietet eine vergleichbare Cassette namens »Locomotion«. Erwähnenswert vielleicht noch, daß Carrol Shaw, Game-Designerin des Activision-Dauerhits »River Raid«, das Programm austüftelte.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	3
Sound:	3

Zusammenfassung: Wer Verschiebespiele nicht in die Hand nehmen will und etwas Bewegung im Bild mag, wird sich ordentlich bedient fühlen. Zu zweit kann man die Cassette auch spielen.

**Gesamturteil:** 3

## Hell Driver

Hersteller: ITT

System: Atari VCS

Steuerung: Joystick

Spielidee: »Ich will Spaß, ich geb' Gas«, sang der Star der Neuen Deutschen Welle, Marcus. Gas gegeben wird auch hier, und gefahren. Im Grunde wie im von Jahrmärkten bekannten Auto-Selbstfahrer bzw. Auto-Scooter. Mit dem Unterschied, daß Zusammenstöße zu vermeiden sind und so lange wie möglich gefahren werden muß. Bremsen, Spur wechseln, Ausweichen und so weiter. Und zwischendurch rutscht man halt. Das isses. Mehr nicht.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	4
	Aktion:	4
	Grafik:	4
	Sound:	4

Zusammenfassung: Ein Fahrspiel, das bereits bei Erscheinen überholt war, da es ein Nachklapp zu bereits existierenden Cassetten ist. Wer diese noch nicht hat, bitte sehr ...

**Gesamturteil:** 4

## **Ice Trek**

Hersteller: Imagic

System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe

Spielidee: Falls Sie immer schon mal eine nordische Gottheit – in diesem Fall Thor – sein wollten, bietet Ihnen diese Cassette Gelegenheit dazu. Versuchen Sie, das Schloß (oder soll man wirklich sagen die Festung?) der Eisriesen zu stürmen und so Punkte zu sammeln. (Am Rande bemerkt: Den mythologischen Background dieser Begebenheit empfehle ich Ihnen als videospiel-entspannende Abendlektüre. Alle Einzelheiten dazu finden Sie in der Edda.)

Bei Spielbeginn stürmen Rentiere auf Sie zu, denen Sie ausweichen müssen. Danach haben Sie einen Fluß zu überwinden, indem Sie eine Brücke aus Eisschollen bauen. Schaffen Sie's dann noch, die besagte Eisfeste zum Einsturz zu bringen, ohne von herabfallenden Eiszapfen getroffen zu werden, sind Sie eine Runde weiter. Es wird – relativ – schwieriger. Story hin oder her, die Grafik ist zwar gut, umwerfend finde ich das nicht. Ein Spielchen dann und wann aber ist es wert.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	3
	Aktion:	3
	Grafik:	1
	Sound:	3

Zusammenfassung: Eines der ersten »mythologischen« Spiele von Imagic, und für eine Videospielsammlung allemal gut. Zum längeren Spielen indes nur bedingt geeignet.

**Gesamturteil:** 3

## **Jawbreaker**

Hersteller: Tigervision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Schon mal was von »Pac Man« gehört? Sehen Sie, dann wissen Sie bereits, worum's geht. Fast jedenfalls. Denn wiewohl der gelbe Winzling zu einer Fülle von Nachahmungen herausforderte – »Jawbreaker« ist der Beweis dafür, daß es durchaus witzige und zugleich eigenständige Varianten geben kann, die ebensoviel Freude machen, wie das Original.

Der »Jawbreaker«, ein unverdrossen klackendes Gebiß mit strahlend weißen Zähnen, nascht in einer Zuckerfabrik und vertilgt, was ihm an Süßigkeiten in der Klappe kommt. Einige fröhliche Knilche lauern aber an den Packstraßen und setzen das Gebiß außer Gefecht. Es sei denn, es gelingt einem vorher, die berühmte Vitaminpille zu vertilgen. Dann wird der Spieß für kurze Zeit umgedreht. Als Lohn fürs Abräumen der Tafel kommt eine riesige Zahnbürste auf den Bildschirm, von wegen der Hygiene. Und es geht wieder von vorn los.

Zwei Spieler können sich den Spaß an vier Variationen in je zwei Schwierigkeitsstufen teilen. Und ein Einzelspieler hat ebenfalls vier Chancen – zum Üben.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	2 (da kein Original!)
	Aktion:	3
	Grafik:	2 – 3
	Sound:	3
	Bedienungs- anleitung:	3
	Gimmicks:	Die lautkruschende Bürste ist wirklich »einer drauf«, wie man sagt.

Zusammenfassung: Ein Reaktions- und Geschicklichkeitsspiel, das ich für eine Bereicherung halte.

**Gesamturteil:** 2

## **Jedi Arena** (Star Wars II)

Hersteller: Parker

System: Atari

Steuerung: Paddle

**Spielidee:** Falls Ihnen daran liegt, mal in die Haut Luke Skywalkers (oder für wen immer Sie sich halten wollen, wenn Ihnen an der Identifikation mit einem der Star-Wars-Helden liegt) zu schlüpfen, bitte sehr: Hier dürfen Sie sich das Laserschwert schwingend, mit einem Partner oder dem Computer messen und Ihre Umgebung vergessen. Erinnern Sie sich an die Sequenz aus »Das Imperium schlägt zurück«, in dem Luke den Umgang mit der Laserwaffe trainierte? Eben dies können Sie, einige Phantasie vorausgesetzt, hier nachvollziehen. Und wer zuerst drei Punkte hat bzw. Runden für sich entscheiden konnte, kommt weiter. Sie können weiterspielen, wenn Sie sich mit der abstrakten Darstellung, zumal aus der Vogelperspektive, zufriedengeben und ansonsten keinen Cassettenvorrat haben. Umwerfend ist das nämlich nicht gerade.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	2
Grafik:	3–4
Sound:	4

**Zusammenfassung:** Ein Programm, das lediglich vom großen (Film)Namen lebt, ansonsten wenig bietet. Muß nicht sein.

**Gesamturteil:** 3 –

## **Kaboom! – Schneller als der Knall**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Paddle

**Spielidee:** Der clevere Typ mit Augenbinde à la Panzerknacker und gestreiftem Anzug läßt sich und Ihnen zunächst mal Zeit. Langsam gleitet er über den Bildschirm und wirft gelassen zehn Bomben, die verdächtig zischen. Und schon sind Sie dran: Mit Ihren drei Wassereimern müssen Sie die Bomben auffangen und die Luntten zum Verlöschen bringen. Sonst knallt's. Nach dem ersten – einfachen Durchgang – legt der Bursche an Tempo zu und gleich zehn weitere Bomben drauf. So steigert er sich in eine Hektik sondergleichen, und ich mache mit Ihnen jede Wette, daß Sie spätestens ab der fünften Bombengruppe – da wirft er 50! – ins Schleudern kommen.

Maximal zwei Personen können an diesem Spaß teilhaben, der

darin endet, daß es auf dem Bildschirm knallt, wenn Sie auch nur eine Bombe nicht auffangen.

Zu spielen in zwei Schwierigkeitsstufen – Eimer in normaler und halber Größe.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1 (mit gewissen Ermüdungserscheinungen nach mehrfachem Spielen)

Aktion: 1

Grafik: 2

Sound: 1–2

Bedienungsanleitung: 1

Gimmicks: Eine »bombige« Kettenreaktion, sobald eine Bombe den Boden berührt.

*Zusammenfassung:* Ein witziges Reaktionsspiel, das ein Höchstmaß an Konzentration erfordert.

**Gesamturteil:** 2

## **Keystone Kapers**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

*Spielidee:* Verfolgen Sie einen Ausbrecher durch die Spielwarenabteilung eines Kaufhauses. Sie sind Polizist, knüppelbewehrt, und müssen den Gestreiften stellen, bevor Ihre Zeit abläuft.

Das klingt wieder einmal einfach, ist aber eine rundum gelungene Veranstaltung, sowohl was den Spielablauf, den Spielgedanken als auch die grafische Umsetzung angeht.

Der Ausbrecher wirft dem verfolgenden Polizisten in den Weg, was nicht niet- und nagelfest ist. Das sind unter anderem Luftballons, die berechenbar und doch unberechenbar herumschweben, lospreschende Modelleisenbahnen und Flugzeuge. Das Ausweichen ist zeitraubend, und darum eben geht es bei diesem Programm: schnell und richtig zu reagieren, sich zu ducken oder zu springen. Auf welcher Kaufhausetage Sie und der Flüchtling sich befinden, zeigt Ihnen eine Art Radarschirm am

unteren Bildrand. Via Rolltreppe gelangen Sie von einer Etage zur nächsten. Aufgrund der »Radarschirm«-Information können Sie Ihre Vorgehensweise relativ taktisch einrichten.

Berühren Sie eines der Flugzeuge, verlieren Sie einen Gesetzeshüter. Alle anderen Kontakte mit behindernden Gegenständen gehen zu Lasten Ihres Zeitkontos.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1
	Aktion:	2
	Grafik:	1
	Sound:	3

**Zusammenfassung:** Ein witziges, stets aufregendes Spiel, das man gern länger in der Konsole hat. Dabei, trotz aller Aktion, in keinem Stadium aggressiv oder gar brutal. Empfehlenswert!

**Gesamturteil:** 2 +

## **King Kong**

Hersteller: Tigervision

System: Atari

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Na, was mag »King Kong« wohl anders sein, als der berühmte Film-Riesenaffe? Nun, z. B. ein Videospiele, bei dem sich die Macher alle nur erdenklichen Freiheiten gelassen haben. Dieser »King Kong« etwa ist grün. Doch das nur am Rande. Die Geschichte vom Riesenenaffen, der sich in die weiße Frau verliebt und schließlich auf dem Empire State Building zur Strecke gebracht, die sollten Sie allerdings vergessen.

Hier nämlich geht's darum, daß ein Männchen die heftig winkende Frau einige Stockwerke höher erreicht, kletternder und hüpfender Weise. Denn der King, also Kong, wirft mit Bomben um sich, worunter, je nach Spiel, zum Glück auch magische Bomben sind, die den Retter eine Etage höher befördern. So weit, so schlecht, würde ein Filmkritiker anmerken. Schlecht ist dieses Spiel jedoch keinesfalls. Im Gegenteil: Wenn Sie das Ziel – Dach und damit Frau – erreicht haben, steigert sich das Tempo. Und rein theoretisch könnte ich jetzt, statt an der Maschine zu sitzen und das zu tippen, mir die Daumen am Joystick wunddrücken.

Einfach, wenn man entsprechend übt. Acht Spiele mit zwei Schwierigkeitsgraden und zwei weiteren »Extras« pro Gattung



(mit und ohne magische Bomben) lassen bei den maximal zwei Spielern keine Langeweile aufkommen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 – 3  
Aktion: 2 – 3  
Grafik: 3  
Sound: 4  
Bedienungs-  
anleitung: 3  
Gimmicks: Fällt der Retter um, nachdem  
ihn die »Bombe« getroffen hat,  
naja ... auch ein »Gimmick«.

Zusammenfassung: Ein schnelles Aktionsspiel.

**Gesamturteil:** 2 – 3

## **Laser Base**

Hersteller: ITT

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Roboter greifen an. Todesstrahlen drohen. Spinnen schlurfen herum. Kurzum: Im Bildschirm-Weltall ist mal wieder der Teufel los. Einzige Rettung (für die Erde, die Raumstation, das Raumschiff / Zutreffendes bitte ankreuzen!) sind Sie und Ihr schneller Feuerdaumen.

Drehen und wenden Sie es, wie Sie's wollen. Da huschen abstrakte Symbole durch die Landschaft und – es muß/darf/soll/kann (auch hier wieder: Zutreffendes bitte ankreuzen!) geschossen werden. Unterschied zu geübten Spielen dieser Art – der Aktionsbereich verkleinert sich im Spielverlauf. Aller Spitzfindigkeit zum Trotz ist bei diesem Programm eines sichergestellt: Schnelle Aktion.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 2  
Grafik: 3  
Sound: 4

Zusammenfassung: Ein modifiziertes Weltraumballerspiel. Für überzeugte Freunde des Genres vielleicht sogar gut. Für mich allenfalls

**Gesamturteil:** 3

## **Laser Blast – Duell im Weltall**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Falls Sie sich mal wie Wilhelm der Eroberer aus dem Weltall fühlen wollen – bitte sehr! Vorausgesetzt, Sie bringen genügend Phantasie mit, können Sie sich als solcher betrachten. Sie sollen nämlich einen Planeten mit ihrer Raumflotte erobern. Einziges Handikap bei diesem Unterfangen: Der Planet ist von »feindlichen« Bodentruppen besetzt, die sich ihrer Haut wehren und versuchen, Sie mit Radar und Kraftfeldern zu orten und Ihre Schiffe zu zerstören. Kennen Sie schon? Natürlich. »Laser Blast« läuft ähnlich ab wie »Missile Command« – nur, daß die Rollen vertauscht sind.

Immerhin: Wenn Sie sich vom »Kadetten« (Schwierigkeitsstufe 1) zum Kommandeur (Stufe 4) rauf bzw. runter (auf den Planeten) arbeiten wollen, dann ran. Womit Sie bereits wissen, daß Sie zwischen vier Spielen wählen können. Sie allein, denn – leider – ist auch dieses Spiel offensichtlich von einem Single konzipiert. Für Einzelspieler, was der Spannung keinen Abbruch tut.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2 – 3
Aktion:	1 – 2
Grafik:	3
Sound:	3
Bedienungs- anleitung:	2
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein anregendes Reaktionsspiel – wie viele andere auch.

**Gesamturteil:** 3

## **Laser Gates**

Hersteller: Imagic

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Erinnern Sie sich noch an die Jagd durch die Tunnelsysteme, um endlich zum »Großen Gond« zu gelangen? Jenem Finsterling, den es mit dem »Vanguard« im gleichnamigen Ata-

ri-Spiel zu zerstören galt? Eben diese Cassette diente den Imagic-Programmierern als Vorbild. Denn auch hier durchheilt ein Schiff als letzte Rettung des gesamten Universums ein Tunnel-system. Auch bei »Laser Gates« stürzen sich Widersacher unterschiedlichster Art von allen Seiten auf den »Dante Pfeil«, so der Name dieses Schiffes.

Angesiedelt ist diese Geschichte im Innern eines gigantischen Computers. (Reminiszenz an TRON?). Nicht irgendeines Computers, da seien die Programmierer vor, sondern des kryptischen Computers, der auf Zevon, so die Bedienungsanleitung, den Frieden zunächst erhielt, nun aber durchgedreht ist und – jetzt kommt's – mit vier ausfallsicheren Sprengzündern die Selbstzerstörung des Universums vorzunehmen gedenkt.

Was da auf den Bildschirm kommt, ist aller Ironie zum Trotz, interessant! An Abwechslung gibt es keinen Mangel, ob es sich bei den elektronischen Gegnern nun um Byte-Fledermäuse, Felsenfresser oder ferngelenkte Raketen handelt. Alles dreht sich um die namengebenden Lasertore in bemerkenswerten, farbigen Spectren, alles bewegt sich ungeheuer schnell. So kommt Action ins Spiel.

Inwieweit Action auch langfristig erhalten bleibt, sei dahingestellt. Ich sah und sehe mich aber unverändert motiviert, zu höheren Punktzahlen zu gelangen. »Laser Gates« ist kein reines Ballerspiel im herkömmlichen Sinne!

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 1  
Grafik: 2  
Sound: 3

Zusammenfassung: Eine Sache für Taktiker und Liebhaber des Schießspiels gleichermaßen.

**Gesamturteil:** 3

## **Lost Luggage**

Hersteller: Apollo

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Zuweilen ist es ja nach dem Fliegen am Zielflughafen zum Verrücktwerden. Etwa dann, wenn man ankommt, aus unerfindlichen Gründen aber kein Gepäck da ist.

Seltener scheint eine Situation, wie sie dieser Cassette zugrundeliegt. Das Transportband bei der Gepäckausgabe dreht durch und schleudert die Koffer in der Gegend herum. Damit ist die Aufgabenstellung klar: Sie sollen nämlich das Gepäck einsammeln und verhindern, daß die Koffer sich öffnen. Mit jedem Durchgang kommen mehr Koffer. Machen Sie sich auf was gefaßt.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 2  
Grafik: 3  
Sound: 4  
Gimmicks: Erreichen die Koffer den Bildschirmrand, marschieren Kleidungsstücke und Reiseutensilien heraus.

Zusammenfassung: Ein soweit witziges Reaktionsspiel, das an »Kaboom!« erinnert. Weniger witzig ist die Version, bei der »Terroristen« im Spiel sind. Unmöglich aber die sogenannte »deutsche« Bedienungsanleitung!

**Gesamturteil:** 2 – 3

## **M.A.D.**

Hersteller: Carrère

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Retten Sie die Erde! Schießen Sie mit Hilfe Ihrer Photonenkanone alles ab, was sich auf Sie zubewegt. Und so weiter.

Dieses überstrapazierte Spielmuster darf als hinlänglich bekannt vorausgesetzt werden. Die Einzelheiten, ohnehin nicht umwerfend, können wir uns getrost schenken. Vielleicht sollte ich Ihnen aber zwecks Vollständigkeit verraten, was hinter den Buchstaben steckt, nämlich: Missile Attack and Defense. Angriff und Abwehr deshalb, weil man im Spiel zu zweit die Rollen wechseln kann. Na, denn ...

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 4  
Grafik: 3  
Sound: 4

Zusammenfassung: Ein Ballerspiel wie viele andere auch. Geht so eben noch, deshalb

**Gesamturteil:** 4

## **Mangia**

Hersteller: Spectravision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: »Manche lieben's dick«, könnte man in Abwandlung des Filmtitels zu dieser Cassette sagen. Da wird ein Junge (sofern man die Pünktchen als solche zu interpretieren bereit ist) mit »Pfannkuchen« gefüttert, und dies, bis er platzt. Was es zu verhindern gilt.

Mama fährt ständig auf. Junior bleibt nur die Möglichkeit, Hund und Katze im geeigneten Augenblick den einen oder anderen Happen zuzuschieben. Mißlingt das, folgt eine »Strafportion«, die die Gefahr des erwähnten Platzens vergrößert. Ist doch komisch, oder?

*Die Wertung:*

Spielwitz:	4
Aktion:	4
Grafik:	3-4
Sound:	4

Zusammenfassung: Vom Spielgedanken nicht verkehrt. In Sachen Ausführung (sprich: Programm) kaum umwerfend. Kein Muß.

**Gesamturteil:** 4

## **Marauder**

Hersteller: Tigervision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Wenn rings feindliche Roboter lauern, dann schenke ihnen nichts, vor allem keine Zeit. Die nämlich brauchen Sie selber, um als »Marauder« (eigentlich ja was Negatives, ein Plünderer) durch neun Irrgärten zu hetzen, um den »Kosmischen Schatz« zu finden und zu retten. Und nebenbei quasi sollen Sie den Robotern auch noch den Garaus machen. Soweit die

schillernde Beschreibung dieses zweifellos spannenden Spiels, frei nach »Berzerk«!

Allerdings: Auch hier wurde wieder kräftig abstrahiert, und Sie brauchen schon eine gehörige Portion Phantasie dazu, um sich in dem weißen Pünktchen als Held wiederzuerkennen. Von den dreieckigen blau-grauen »Robotern« mal abgesehen. Die Geschichte ist eben aus der Vogelperspektive angelegt. Also lassen wir's mit dem Rumgemeckere sein.

Es gibt vier Spiele auf der Cassette, mit einigen Raffinessen übrigens: Je nachdem, wie erfolgreich Sie in den Durchgängen sind, werden Sie plötzlich mit fünf oder sechs Gegnern konfrontiert. Das Original dieses Spiels stammt übrigens von On Line und ist für den Computer entwickelt worden.

Spaß macht die Geschichte, und reaktionsschnell müssen Sie auch sein.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1 – 2
Aktion:	1 – 2
Grafik:	2 – 3
Sound:	4
Bedienungs- anleitung:	3
Gimmicks:	Die »magische Rüstung« sollten Sie suchen, dann erleben Sie beim Spiel eine angenehme Überraschung!

**Zusammenfassung:** Ein interessantes Aktions- und Reaktionspiel gegen die Zeit, bei dem man auch Köpfchen haben muß. Leider nur für einen Spieler und kein Original.

**Gesamturteil:** 2

## **Megamania**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Kennen Sie die »Space Invaders«? Gut, dann wissen Sie in etwa, wie »Megamania« läuft. Aber wirklich nur in etwa. Die Activision-Leute haben Steigerungen in das Spiel gebracht, die einem den Atem rauben.

Mit Ihrer Rakete (drei stehen Ihnen zur Verfügung) sollen Sie

feindliche Raumschiffe und außerirdische Kreaturen abwehren. In den ersten sieben Durchgängen geht das ja noch relativ ruhig. Dann aber wird's hektisch. Ich bin sicher, daß »Megamania« auch bei Ihnen zur Manie wird; einfach um rauszukriegen, wo die nervliche Belastungsgrenze liegt. Als Einzelspieler können Sie zwischen vier Varianten wählen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 (da kein Original)  
Aktion: 1 +  
Grafik: 1  
Sound: 3  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel, das einen mitreißt.

**Gesamturteil:** 2 +



## **Meteor Defense**

Hersteller: ITT

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Asteroiden sausen durchs Bildschirmall. Folglich müssen sie zwecks Verhinderung der Zerstörung des vom Spie-

ler zu steuernden Raumschiffes zuvor zerstört werden.

Was schließen wir daraus? – Eine schlichte Variante von »Asteroids«. So ist es. (Siehe dort!)

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 4  
Grafik: 5  
Sound: 5

Zusammenfassung: Erwarten Sie ernsthaft eine?

**Gesamturteil:** 4 –

## **Microsurgeon**

Hersteller: Imagic

System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Mal angenommen, Sie werden mikroskopisch klein gemacht und befänden sich an Bord einer Mikrosonde im Körper eines Menschen, dessen Organismen angeschlagen sind. Sie sollen die Ursachen herausfinden und beseitigen und somit – jetzt kommt's – den Patienten retten. Wie Sie durch den Körper kommen? Natürlich durch das Gefäßsystem.

Jetzt sollen Sie »Aha!« rufen. Denn selbstverständlich kennen Sie den Film »Die fantastische Reise.« (Hauptrollen: Steven Boyd und Raquel Welch). Eben diese Handlung wurde hier nachvollzogen und etwas anders verpackt. Was urheberrechtliche Gründe hat. (Die 20th Century Fox nämlich bietet seit einigen Wochen die soeben erwähnte »Fantastische Reise« als Computer-Programm an.) Klar?

Sollte Ihnen also eine Arterienwanderung Freude machen, ein Spaziergang in der Lunge und die Begegnung mit einer defekten Herzkammer – bitte sehr: Bei Microsurgeon (wörtlich »Mikrochirurg«) sind Sie am richtigen Platz.

Eine Warnung wollen wir nicht vergessen: Zwar werden Sie mit Symptomen von Krankheiten vertraut und lernen auch Innereien des Homo Video-Sapiens besser kennen. Eine Allgemeinpraxis sollten Sie jedoch nicht eröffnen.

Dazu reicht's nicht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3



Grafik:	3
Sound:	3
Gimmicks:	Falls Sie einen hektischen Herzschlag bei Fehlschüssen als Gimmick sehen wollen, bitte sehr ...

Zusammenfassung: Ein Ballerspiel, bei dem der Körper, der kranke, reine Alibi-Funktion hat. Motto: Was krank ist, wird zerstört. Und falls der Patient draufgeht – »Game Reset« drücken. Neuer Patient, neues Spiel. Oder sollte sich das Ding gar an Ärzte wenden, ans »Krankenhaus am Rande der Stadt«?

**Gesamturteil:** 3

### **Miner 2049er**

Hersteller: Tigervision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Computerspielfreaks schwärmen in den höchsten Tönen, wenn die Rede vom Miner Fortyniner, so das Insiderkürzel des Programms, ist. Atari-Besitzer können's nun auch, denn selten ist die Umsetzung eines Computerprogramms für die kapazitätsmäßig ja beschränkte Atari-Konsole so gelungen wie hier. Bounty Bob, so der Name des Bildschirmakteurs, seines Zeichens Mitglied der Royal Mounted Police (berittener Polizist also), werkt in einer radioaktiv verseuchten Mine, um Schätze und Gegenstände zu finden, die einer der Altvorderen dort liegen ließ. Wobei nicht unerwähnt bleiben sollte, daß wir uns im Jahre 2049 befinden. Drei Spielebenen (im Gegensatz zu den zehn in der Original-Computerversion) sind zu schaffen, um zum Ziel zu gelangen. In der Mine turnen Mutanten herum, denen ausgewichen werden muß. Die Stollen der einzelnen Bildschirmeneben sind zu sichern (durch Überschreiten), bevor man – je nach Szenarium – auf die nächst höhere Ebene gelangt. Der dritte Screen ist nur durch richtiges Laden einer Kanone mit TNT zu packen, – eine Prozedur, an der sich mittlerweile' so mancher Spieler die Finger wundgespielt hat. Auch wenn die sich ständig wiederholenden Takte des Songs »Oh, my Darling Clementine« – bei Spielbeginn – etwas nerven: Das alles ist witzig gemacht, inklusive der Grafik, und sein Geld wert.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 2-3

Zusammenfassung: Packendes Labyrinth- bzw. Kletterspiel, das vom Spieler viel verlangt und lange Spaß macht. Ein Hit!

**Gesamturteil:** 1

### **Mines of Minos**

Hersteller: CommaVid

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Auf dem Planeten »Minos« bzw. in dessen Minen oder auf gut deutsch »Bergwerken« haben Roboter das Kommando übernommen. Oder sind es Monster? Oder wer? Oder was? Kurzum: Ihr elektronisches anderes Ich hat mal wieder den berühmten Kampf einer gegen alle auszutragen. Ihr anderes Ich ist laut Bedienungsanleitung ein Roboter, der nun aus in den Gängen des Bergwerks herumliegenden Einzelteilen andere Roboter zusammenbauen muß, um so Punkte zu bekommen und Minos zu retten. All dies geschieht natürlich unter ständigen Attacken der Ungeheuer (der Roboter, na, Sie wissen schon) und findet in einem Labyrinth statt. Dort also geht's rund. Ob Sie's mögen, sei dahingestellt. Umwerfend ist es jedenfalls nicht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 2-3  
Grafik: 5  
Sound: 4

Zusammenfassung: Kombiniertes Labyrinth/Ballerspiel, das recht bald langweilt.

**Gesamturteil:** 4 -

### **Mogul Maniac**

Hersteller: Amiga

System: Atari

Steuerung: Joyboard

Spielidee: Ski-Slalom im Wohnzimmer, aber eben nicht mittels

Joystick und den Händen, sondern auf einer Art Trainingsgerät, eben dem Joyboard.

Ein wenig unwohl fühlte ich mich auf diesen »Brettern« anfangs schon. Und sicher ist es nicht Sache jedes Videospielers, den Körper zur Spielsteuerung einzusetzen. Eine gewisse Hemmschwelle will da halt überschritten sein. Ist das erreicht, erleben Sie ein Videospielvergnügen, das geradezu unvergleichlich ist, in dem die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit verwischen.

Sie können zwischen verschiedenen schweren Pisten wählen und maximal 63 Tore durchfahren – in Rekordzeit, sofern Sie nur fit genug sind. Die Steuerung des Joyboards – und damit die Laufrichtung – entspricht genau der der »echten« Bretter.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 3  
Sound: 3

**Zusammenfassung:** Ein Familien-, ein Partyspaß, der durch die etwas schwache Grafik beeinträchtigt wird. Mit dem Joyboard bekommen Sie auch bei vielen anderen Cassetten ein wahrhaft »völlig neues Spielgefühl«, so z. B. bei »Pac-Man«, »Space Invaders« etc. Unbedingt ausprobieren. Neue Cassetten speziell für Joyboard kommen in den nächsten Wochen auch nach Deutschland.

**Gesamturteil:** 2

## **Moonsweeper**

Hersteller: Imagic

System: Atari, ColecoVision

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Als Kommandant eines Rettungskreuzers der »Gesellschaft zur Rettung Mondbrüchiger« haben Sie die Aufgabe, in Lebensgefahr geratene Bergarbeiter auf verschiedenen Monden unterschiedlicher Planetensysteme zu retten und – wie könnte es im Videospiele-Weltraum anders sein – bei dieser Aktion, Gegner zu eliminieren.

Das klingt mal wieder nach Klischee. Indes: »Moonsweeper« ist, das gilt für beide Versionen, eines der schönsten, vielseitig-

sten und anspruchsvollsten Weltraumspiele, das Reaktions- und Konzentrationsvermögen gleichermaßen fordert.

Bevor die Rettungsaktion beginnen kann, muß gekonnt ein Mond angefliegen werden, wobei vier verschiedene Monde unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades (mit entsprechend verschiedenen Punktzahlen) zur Auswahl stehen. Zu beachten ist dabei, daß Satelliten und Meteoriten durchs All fliegen, die die Mission durch Kollision »impossible« machen. Einmal im Anziehungsbereich des Mondes, jagen Sie mit dem Schiff über die Mondoberfläche und sehen dann, unterstützt durch Radaranzeige, die zu Rettenden. Haben Sie – je nach System – fünf bzw. sechs Bergleute an Bord gebracht, wird Ihr Können als Pilot gefordert: Sie müssen einen bestimmten Kurs fliegen, um entsprechende Geschwindigkeit zu bekommen, die die Überwindung der Gravitation möglich macht.

Ein Spiel, an dem zwei Personen Spaß haben.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	1
Sound:	2

Zusammenfassung: Das derzeit wohl stärkste Science-fiction-Spiel mit herausragender Grafik und geradezu brillanter Action.

**Gesamturteil:** 1

## **Mountain Man**

Hersteller: ITT

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Auf Skiern jagen Sie allerlei Wild, das Ihnen selbstredend zu entkommen versucht. Fuchs und Wolf, Elch und Bär geben sich ein munteres Bildschirm-Stelldichein. Und zwischendrin hängen Sie, und müssen versuchen, Bäumen und Felsen auszuweichen, später dann auch Lawinen.

Sehen wir das aber mal nicht so negativ; Ballerei als unlogischer Selbstzweck ist hier ja nicht gefragt. Sondern: Der »Mann aus den Bergen« (er nämlich stand für die Programmieridee bei der Cassette Pate) sammelt durch seine Trophäenjagd Punkte. So ist das nun einmal bei Jägern, ob in Kanada oder auf dem Bild-

schirm. Obwohl man, ganz eng gesehen, über Sinn oder Unsinn solcher Spiele streiten kann.

An der grafischen Qualität dieser Cassette indes ist nicht zu rütteln. Und auch nicht an der ausgesprochen schnellen Aktion. Deshalb folgende *Wertung*:

Spielwitz:	3
Aktion:	2
Grafik:	1
Sound:	3

*Zusammenfassung*: Ein sehr gut gestaltetes Action-Spiel, das man nehmen sollte, wie es ist. *Tip für Eltern*: Sagen Sie Ihren Sprößlingen, daß man so nur auf dem Bildschirm vorgeht.

**Gesamturteil:** 2

## **Nexar**

Hersteller: Spectravision

System: Atari

Steuerung: Joystick

*Spielidee*: Der Kosmos ist total verrückt. Sie werden's garantiert auch, wenn Sie dieses quasi-dreidimensionale Spiel erstmal in Ihrer Konsole haben.

Auf dem Weg durchs All verheddern Sie sich in einer Raum-Zeit-Schleife. Darin fliegen radioaktive Leuchtfeuer und Untertassen herum, die Sie beseitigen müssen.

Das klingt nicht nur nach Ballern, das ist eine einzige Schießerei. Aber versuchen Sie mal 99 (!!!) Durchgänge zu schaffen! Fast unmöglich.

Der Softwarehersteller »Sirius« fand dieses Programm für den Computer nicht witzig genug. Probieren Sie's ruhig aus. Eine neue Spieldimension – und ein Rennen gegen die Zeit.

<i>Die Wertung</i> :	Spielwitz:	1
	Aktion:	1
	Grafik:	1
	Sound:	2
	Gimmicks:	Keine

*Zusammenfassung*: Ein enorm schnelles Reaktionsspiel.

**Gesamturteil:** 2 +

## **No Escape**

Hersteller: Imagic

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Jason, der Argonaut, tritt gegen die berühmten Furien an, die in einem Tempel das Sagen haben. Durch gezielte Steinwürfe sind diese zu eliminieren.

Mit überaus gekonnten, intelligenten Spielen brillieren die Software-Leute von Imagic seit je (Ausnahmen bestätigen natürlich auch hier die Regel!). Spannung und Action, geschickt miteinander verbunden, lassen wohl nur den sehr Eingeweihten darauf kommen, daß es sich hier um eine grafisch hervorragende Variante von »Breakout« und Verwandten handelt. Oder sogar weiter reduziert: »Pong« – aber das hinsichtlich der Spielwertigkeit hoch drei!

Werden die rhythmisch herumfliegenden Furien (eigentlich ja Harpyien) durch Herabfallen der Ziegel des Tempeldaches getroffen, kommen sie in veränderter, schnellerer Form wieder auf den Schirm. Trifft man die Unholde direkt, vervielfachen sie sich wieder. Das erinnert an Sisyphus-Arbeit – und eine solche ist das Spiel. Mit fortlaufender Handlung werden die Furien raffinierter und werfen elektronischen Kot ab. Trifft dieser auf Jason, ist ein Bildschirmleben verloren. Die Temposteigerung bei »No Escape« beeindruckte mich besonders. Gimmick bei Spielende: Ein »Pegasus« entschwindet gen Screen-Oberkante. Was immer das zu bedeuten haben mag!

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	1
Sound:	3

Zusammenfassung: Empfehlenswert! Reaktion, Konzentration, alles gefragt. Und der Ehrgeiz, die nächsten Furien auf dem Bildschirm zu sehen, wird immer wieder neu geweckt.

**Gesamturteil:** 1

## **Nova Blast**

Hersteller: Imagic

System: Atari, ColecoVision, IntelliVision

Steuerung: Joystick bzw. Steuerscheibe

**Spielidee:** Machen wir's kurz: Stadt, nein, Städte werden unentwegt von ominösen Angreifern attackiert. Sie, in Ihrer Eigenschaft als Pilot, haben die Städte aufklärungsfliegerweise zu schützen. Wie? Indem Sie schießen, wenn's erforderlich wird und solange es geht. Seien Sie versichert: Es wird erforderlich und nach einiger Übung relativ lange. Aber eben nur relativ. Erwähnen wir als Dreingabe noch den Radarschirm, von dem Sie in anderen, vergleichbaren Spielen auch schon gehört oder gesehen haben. Mehr ist nicht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 2  
Grafik: 3  
Sound: 4

**Zusammenfassung:** Ein Ballerspiel. Es gibt weitaus bessere!

**Gesamturteil:** 4 –

## **Nuts**

**Hersteller:** TechnoVision

**System:** Atari

**Steuerung:** Joystick

**Spielidee:** Wollen Sie mal mit Nüssen werfen bzw. beworfen werden? Dann spielen Sie »Nuts«! Sie wissen ja: »Nuts« ... Verzeihung – wir wollten keine Werbung machen.

Mehr, wirklich mehr ist in diesem sogenannten Spiel auch nicht drin. Außer, daß Ihnen (Sie sind übrigens ein Eichhörnchen) von Ihrem Gegenspieler – einem Wiesel – Nüsse geklaut werden, die Sie eigentlich als Wintervorrat gesammelt haben. Geschieht dies, haben Sie ein Leben verloren. Da alles dies so aufregend ist, habe ich gleich die Lust am Spiel verloren. Mag sein, daß es Ihnen anders geht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 4  
Grafik: 4  
Sound: 4

**Zusammenfassung:** Der kläglich gescheiterte Versuch, ein witziges Spiel zu programmieren. Ohne Höhepunkte, bar jeder Spannung.

**Gesamturteil:** 4

## **Octopus**

Hersteller: Carrère

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Abenteuer unter Wasser haben Sie durchzustehen, insofern, als Sie in die Rolle eines Tauchers schlüpfen, der einen Schatz auf dem Meeresgrund zu bewachen hat.

Die Sache wäre natürlich nichts, wenn es da nicht einen offensichtlich sehr hungrigen Hai gäbe, der immer tiefer und zugleich immer schneller schwimmt, und Sie verschlingen will. Ja, und dann haben wir noch den Titelhelden, besagten Octopus, der seine Tentakel in Ihre Richtung streckt und Ihnen ebenfalls den Garaus machen will.

Ihre Luftreserven sind zwangsläufig nicht unbegrenzt. Oben, am Bildschirmrand, taucht denn dann und wann Ihr – computer-gesteuerter – Sauerstoffversorger auf, der Ihnen einen Luftschlauch runterreicht. So können Sie durchhalten.

Zur Abwehr von Hai wie Octopus bedienen Sie sich einer Harpune, die mit einer unbegrenzten Pfeilmenge ausgestattet ist. Ende der Vorstellung? Wenn Sie dreimal »geschluckt« wurden oder aber der Octopus Ihnen den Schatz, auf den er Besitzansprüche erhebt, komplett genommen hat. Klingt komisch? Auf dem Bildschirm ist eben alles möglich.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 2  
Grafik: 1  
Sound: 3

Zusammenfassung: Eine liebenswert gemachte Cassette, die den Anschaffungsaufwand lohnt, auch mittelfristig.

**Gesamturteil:** 2

## **Oink!**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie befinden sich in einem Haus, das von Schweinchen bewohnt wird. Ein Wolf versucht, den Schweinchen ans Fett und Feist zu kommen, indem er das Haus abbaut. Das gelingt ihm auch, wenn Sie's nicht schaffen, die Lücken wieder zu



schließen. Ehe ich's vergesse: Das Schwein(chen) sind in diesem Fall Sie. Es geht ja um Ihre Punkte.

Walt-Disney-Fans werden die Ähnlichkeit zu Ede Wolf und der dauerhaften Auseinandersetzung mit den drei kleinen Schweinchen erkennen. Das ist natürlich kein Zufall, auch wenn der Name der Cassette mit keiner Silbe darauf hinweist. Aber so geht's nun mal, wenn Lizenzen nicht gezahlt werden sollen.

Im Spielverlauf wird der Wolf mit seiner Pusterei immer schneller, das Lückenfüllen artet zur Schweißarbeit aus. Sind alle Schweinchen, drei stehen Ihnen zur Verfügung, außer Gefecht gesetzt, heißt es halt »Oink!« – Spielende.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 3  
Sound: 4

Zusammenfassung: Ein für Kinder geeignetes Actionspiel, das nach meiner Einschätzung nicht lange fesselt.

**Gesamturteil:** 3 (mit starker Tendenz zur 4)

## **Peter Penguin**

Hersteller: ITT

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: »Pengo« heißt das Original. Und Ähnlichkeiten zu diesem (von Atari) sind keineswegs zufällig. Nur, daß »Peter Penguin« einige Monate zuvor hier auf den Markt kam. Was geschieht? Peter Penguin wird bedrängt von anderen Pinguinen (es lebe die Abwandlung) und erwehrt sich derselben durch Verschieben von Eisschollen. Erwischt er die Artgenossen gibt's Punkte. Mehr noch: Schätze gibt es im antarktischen Eis auch und folglich dafür Punkte.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 3  
Sound: 4

Zusammenfassung: Die Preiswert-Variante von Ataris Arkadenadaption »Pengo«. Unter beiden Gesichtspunkten interessant.

**Gesamturteil:** 3

## **Pharao's Curse**

Hersteller: TechnoVision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Schauen Sie einfach nach, was ich unter »Dig Dug« geschrieben habe, stellen Sie sich vor, daß die Akteure andere Namen tragen, und bedenken Sie schließlich, daß dieses Spiel preiswerter ist. Dann haben Sie den Inhalt und Spielablauf von »Pharao's Curse«. Mehr ist nicht.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	4
Sound:	4

Zusammenfassung: Eine fernöstliche Preiswert-Variante von »Dig Dug«, getreu dem Motto: »Es lebe das Plagiat.« Falls Sie das Original nicht haben, aber schon immer mal so etwas spielen wollten.

**Gesamturteil:** 3-4

## **Phaser Patrol**

Hersteller: Starpath

System: Atari (mit Supercharger!)

Steuerung: Joystick

Das Thema ist bekannt, die Spielidee ebenfalls: Alarm im Weltall könnte man sie überschreiben. Doch gehört »Phaser Patrol« nun mal zum Lieferumfang, wie's so schön im Handelsdeutsch heißt, des »Supercharger«.

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

Beeindruckend bei diesem Programm sind Spieltempo und Grafik. Kommandostrukturen, Soundkulisse und Abfolge indes stimmen mit den vorgenannten Cassetten überein. Ob das nun Schadensmeldungen sind oder der Wechsel auf die inzwischen überstrapazierte galaktische Karte. In diesem Punkt also nichts Neues auf Starpath. Ansonsten gilt das bereits zu »Frogger« Gesagte: Wer die Spiele (und den Supercharger) besitzt, wird sei-

nen Spaß haben. Unter dieser Prämisse ist »Phaser Patrol« ein herausragendes Spiel.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 2

**Zusammenfassung:** Ein exzellentes Weltraumspiel, in dem Reaktion und Strategie gefordert werden.

**Gesamturteil:** 1

## **Pitfall**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Die Pointe muß ich hier einfach vorwegnehmen, denn wenn einer Cassette das Prädikat »Spiel des Jahres« gebührt, dann dieser!

Auf der Suche nach verborgenen Schätzen in einem verbotenen Dschungel sind Sie und Ihr elektronisch dargestellter Partner »Pitfall Harry« ständig wechselnden Gefahren ausgesetzt. Neben Fallgruben, Treibsand, um die harmloseren Tücken zuerst zu nennen, lauern gefräßige Krokodile, giftige Skorpione und schwarze Klapperschlangen auf Sie. Dazu droht Ihnen Feuer,



und herumrollende Baumstämme machen Ihnen den Bildschirm zur Dschungelhölle. Sollte es Ihnen gelingen, in den ersten Tagen mehr als 50.000 Punkte zu bekommen, lassen Sie's mich wissen!

Ich wiederhole: Ein Superspiel!!

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1 (legen Sie Handtücher zum Abtrocknen bereit!)  
Grafik: 1  
Sound: 1  
Bedienungsanleitung: 1  
Gimmicks: Über 200 verschiedene (!) Bildszenen werden auf Ihrem Fernseher erzeugt.

Zusammenfassung: Dieses Spiel gehört in jede Videospieldibliothek!

Ein spannendes Aktions- und Reaktionsspiel, das äußerste Konzentration erfordert. Da ist die ganze Familie dabei.

**Gesamturteil:** 1 mit Prädikat

## **Planet Patrol**

Hersteller: Spectravision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie schießen und wehren Feinde ab und sammeln Punkte. Ach, es ist ein Trauerspiel, daß vornehmlich Baller-Varianten auf den Markt kommen, die sich nur durch ein bißchen Grafik (bessere oder schlechtere) voneinander unterscheiden. Mehr ist hierzu nicht zu sagen. Doch: Vier Spiele für maximal zwei Spieler.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 2-3  
Grafik: 2-3  
Sound: 4  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Eines der üblichen Reaktionsspiele.

**Gesamturteil:** 3-4

## **Plaque Attack**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Kampf der Karies – elektronisch.

Eine Art Lernspiel, das Zahnärzten in spe zweifellos ein falsches Krankheitsbild vermitteln würde, schreitet doch die Krankheit in einem Maße fort, das – glücklicherweise – in Wirklichkeit in diesem Tempo nicht möglich ist.

Ein makellos weißes Bildschirm-Gebiß wird Attacken ausgesetzt, die Nahrungsmittel unterschiedlicher Art, so etwa Kuchen und Obst, bergen. Sobald diese Eßbarkeiten den einen oder anderen Zahn berühren, verfärbt sich dieser und ... fällt aus; falls es nicht gelingt, die Plaque (aus der Fernsehwerbung inzwischen ja hinlänglich bekannt) mittels einer Zahnpastatube bzw. deren Inhalt zu bekämpfen.

Nun stehen die zahnzerstörenden »Angreifer« selbstverständlich lediglich symbolisch für die Folgen ungenügender Zahnpflege. Summa summarum haben wir's mit einem Actionspiel zu tun, das sich von anderen des Schießgenres lediglich durch die recht gelungene Grafik unterscheidet, den pseudo-hygienepädagogischen Charakter einmal unbeachtet gelassen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	2
Grafik:	2
Sound:	4

Zusammenfassung: Der Spaß hält sich in Grenzen; ein zwar befriedigendes Spiel, aber keines, das ein »Muß« für die Videospieldbibliothek wäre.

**Gesamturteil:** 3 –

## **Polaris**

Hersteller: Tigervision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Man sollte sich nicht vom ersten Eindruck dieser Cassette zu voreiligen Beurteilungen verleiten lassen. Natürlich ist »River Raid« ähnlich, und U-Boot-Spiele sind nichts Neues. Nur haben wir es hier mit einem Original-Arkadenspiel bzw.

seiner Heimversion zu tun, die bemerkenswert gut umgesetzt wurde.

Das Spiel ist kriegerisch: Punkte werden durch Zerstören gegnerischer Flugzeuge und Abräumen von Minenfeldern gesammelt. Im Spielverlauf indes steht das nicht mehr im Vordergrund, man abstrahiert und setzt Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen nur mehr zum Punktesammeln ein. Gespielt wird in jeweils drei Ebenen. Zu Beginn sind »Bomber« auszuschalten, die tun, was der Name verspricht. Unter Wasser kreuzt gleichzeitig ein rotes U-Boot, dem auszuweichen ist. Nach Beseitigung der Bomber taucht mit sehr realistischem Motorengeräusch ein U-Boot-Jäger auf, der Torpedos abfeuert. Das Ausweichen und richtige Einschätzen der Sinktiefe ist nicht leicht, zumal die Maschine Loopings dreht und mit jedem Schwierigkeitsgrad schneller wird. Ist sie getroffen, wandelt sich das Bild zu einer relativ abstrakten Unterwasserlandschaft, die beim ersten Durchgang minenfrei ist. Von einem Screen zum nächsten mehrt sich die Zahl der Objekte über und unter Wasser. Parallel dazu wird das Tempo gesteigert.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2-3  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 3-4

Zusammenfassung: Ein schnelles Reaktionsspiel, bei dem das Piepen des »Echolots« etwas nervt. Ballern ja, aber irgendwo logisch integriert, dabei jedoch abstrakt.

**Gesamturteil:** 2

## **Pooyan**

Hersteller: Gakken/Konami

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Falls Ihnen der Videoautomat nicht vertraut ist, hier die Story: Wölfe attackieren eine Schweinefamilie, die friedlich, in die Abwehr gedrängt, aber nichtsdestoweniger energisch mit allen gebotenen Mitteln, als da sind Pfeil und Bogen, jene vom Domizil und damit dem Gefressenwerden, abzuhalten versucht. Die Wölfe gleiten auf der linken Bildschirmseite an Ballons herunter und werfen mit Steinen. Am seidenen Fädchen (oder zu-

mindest einem ähnlichen Textil) baumelt ein bewaffnetes Schwein, weicht aus und schießt zurück. Hat einer der Wölfe den Boden (die Talsohle) erreicht, kann er in die schweinische Behausung stürmen und an den Ferkeln naschen. Ist dieser Sturm ohne Verlust überstanden, halten's die Wölfe umgekehrt: Sie steigen nun an Ballons auf und schicken sich an, Felsen aufs Mutterschwein zu werfen. Und so weiter.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3-4  
Aktion: 4  
Grafik: 3  
Sound: 4

Zusammenfassung: Ein Programm ohne Witz, ohne Überraschungen. Reaktion, sprich: ballern, als Selbstzweck!

**Gesamturteil:** 3 mit starker Tendenz zur 4

## **Popeye**

Hersteller: Parker

System: Atari/ColecoVision

Steuerung: Joystick

Spielidee: Der berühmte Comic-Held muß Liebesbezeugungen seiner Herzensdame Olivia Oil auffangen und sich der Attacken seines ewigen Gegenspielers Brutus erwehren.

Im Grunde haben wir es in beiden Variationen mit einem Kletterspiel zu tun, das – der Bedienungsanleitung zufolge – auf einem Schiff stattfindet. Die Unterschiede der Programme für die beiden Systeme sind geringfügig: In der Coleco-Version ist die, ebenfalls bekannte, »Seehexe« für Sekunden mit im Spiel. Als Begleitfigur gewissermaßen. Popeye selbst hat, wie oben erwähnt, Herzen, Noten und Küßchen zu haschen, bevor sie ins Wasser fallen. Er darf über Leitern klettern, auf Trampoline springen, muß Plattformen erreichen und kann, nach Zuführung des gelegentlich auftauchenden, kraftspendenden Spinats, Brutus mit gezieltem Hieb punkteträchtig niederschlagen bzw. ins Wasser werfen. Ein netter Comic-Spielspaß, der amüsiert.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 2  
Grafik: 1  
Sound: 1

Zusammenfassung: Witzige Grafik, viel Action in beiden Varianten. Empfehlenswert!

**Gesamturteil:** 1

### **Q\*Bert**

Hersteller: Parker

System: Atari/ColcecoVision

Steuerung: Joystick

Spielidee: Ein merkwürdiges Kuschelbällchen hüpfte auf einer dreidimensional wirkenden Pyramide herum, muß dabei die Plattformen durch Berührung umfärben und gleichzeitig Kugeln, Schlangen und anderen Widersachern ausweichen. Zudem, und das macht besondere Freude, dürfen einmal umgefärbte Flächen nicht wieder besprungen werden, da sie andernfalls ihre Ursprungsfarbe erneut annehmen. Womit der Sprung- bzw. Spielkreislauf von vorn beginnt.

In der Halle war dieses sehr originelle Spiel aus unerfindlichen Gründen ein Flop. Für Zuhause ist das Programm ein Muß und für mich unverändert ein Hit. Also, spielen Sie mit!

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	1
Sound:	1 (Atari: 3)

Zusammenfassung: Herrlicher Videospaß der Sonderklasse. Empfehlenswert!

**Gesamturteil:** 1 +

### **Quick Step**

Hersteller: Imagic

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Wenn Sie Q\*Bert, den undefinierbaren Titelhelden des Parkerspieles kennen und Ihnen der Spielablauf gegenwärtig ist, wissen Sie so ungefähr, wo's hier langgeht. Sie müssen durch Bespringen farbige Flächen (als Trampoline bezeichnet) verändern, bevor das Ihr Gegenspieler, sei's ein Spielpartner menschlicher Art oder der Computer, tut.

Und dies in einem fort, pausenlos.



Die Kontrahenten sind Eichhörnchen und Känguruh. Berührt das Känguruh ein Feld, wird's grün, landet das Eichhörnchen drauf, wird's blau.

Bei »Quick Step« wurde wieder das System des »Rolling Screen«, des rollenden Bildschirms – vertikal – verwendet. So entsteht der Eindruck des endlosen Spielablaufes ohne merkliche Unterbrechung. Neben den normalen Feldern gibt es rosa-farbene, für die bei Berührung drei Extrapunkte gutgeschrieben werden. Da sich die Felder nach unten aus dem Schirm bewegen, besteht eine weitere Möglichkeit, an Zusatzpunkte zu kommen. Sogenannte Zaubermatten fungieren schließlich als »Joker«. Besetzt man nämlich sie, erstarrt der Gegner vorübergehend. Folge: Er wird aus dem Spiel geworfen, wenn er entsprechend ungünstig plazierte war. Das Spring- bzw. Überspringprinzip erinnert an Brettspielklassiker wie die gute alte Dame, lassen wir den Videospielekollegen Q\*Bert einmal außer acht. Gefragt sind Reaktionsvermögen und eine beträchtliche Portion Taktik!

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	2
	Aktion:	2
	Grafik:	4
	Sound:	4

Zusammenfassung: Ein auch langfristig witziges Spiel, aber mit enttäuschender Grafik! Darum

**Gesamturteil:** 3

### **Rabbit Transit**

Hersteller: Starpath

System: Atari (mit Supercharger!)

Steuerung: Joystick

Nach dem »Springer« von Tigervision spielt auch bei Starpath ein Kaninchen die Hauptrolle in einer – das Wort mag seltsam klingen – entzückenden Cassette.

Wie für alle Starpath-Spiele ist auch hier der Besitz des Superchargers Voraussetzung für den Spielgenuß. Was nach dem Laden kommt, fasziniert auf Anhieb, es sei denn, man hat prinzipiell etwas gegen »liebe Spiele«.

Spielidee: Das Kaninchen möchte in ein Land, in dem es sich ständig ... vermehren kann. Per Joystick wird der ausgezeichnet animierte Albino diagonal zwischen Zäunen und herumhüpfen-

den Bällen zum Flußufer gesteuert, wo gelegentlich eine transportbereite Schildkröte auftaucht, die das Kaninchen ins Kaninchenparadies zu befördern bereit ist.

Unvermittelt sieht sich der Nager einem steinewerfenden Mann ausgesetzt, der ihn daran zu hindern versucht, einen Komplex farbiger Balken zu durchhüpfen, um so Punkte und Nachkommen zu gewinnen. Eine relativ leichte Aufgabe. Danach versuchen Schlangen das Kaninchen am Erreichen des Flußufers zu hindern, wo – Kompliment an die Programmierer – als Gimmick ein Schmetterling über Blumen fliegt. Ist der rettende Schildkrötenrücken erreicht, kommt unser »Rabbit« wieder ins Kaninchenwunderland. Nicht zu vergessen: Nach erfolgreichem Durchstehen der elektronischen Gefahren paart sich, von uns unbeobachtet, der Vierbeiner, um dann unvermittelt mit Weib und Kinderschar ins Bild zu marschieren. Intoniert wird dazu »For He Is a Jolly Good Fellow«. So geht das Schirm um Schirm weiter, wird schwieriger, und während des Spiels läuft unerbittlich die Zeit. Ein grafisch schönes Spiel, das gutes Reaktionsvermögen erfordert und einen mitreißt.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1

Zusammenfassung: Spielspaß für die ganze Familie. Lohnt sehr!

**Gesamturteil:** 1

### **Ram it!**

Hersteller: Telesys

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Hier haben wir's mit einer »Superbreakout«-Umkehrung zu tun. Sie befinden sich in der Bildschirmmitte auf einer Vertikalachse. Links und rechts davon sind Reihen verschiedenartiger Blöcke aufeinandergetürmt, die plötzlich nach innen zu wachsen beginnen und Sie zu erdrücken drohen. Man wäre kein Videospieleur, wüßte man nicht, was in solchen Fällen zu tun ist: Feuer frei!

Und damit beginnt ein Konzert der Sonderklasse, ein Farbge-

schwelge. Sofern die Blöcke, die sich zu Balken entfalten, nicht am Wachstum gehindert werden, wird der Spielraum – und dies ist wörtlich zu nehmen – immer mehr eingegrenzt. Erschwerend kommt hinzu, daß Sie einen schier aussichtslosen Kampf gegen die Zeit führen, denn die Uhr zählt den Countdown ab 5000 und dies unerbittlich.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 3  
Sound: 1

Zusammenfassung: Ein relativ abstraktes Reaktionsspiel, das aber Freunde finden mag.

**Gesamturteil:** 2

## **The Riddle Of The Sphinx – Das Rätsel der Sphinx**

Hersteller: Imagic

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Verdammt kompliziert, das Ganze! Sie sollen das Rätsel der Sphinx lösen. Um das zu verdeutlichen, versuche ich mal, Ihnen in Kurzform zu erklären, was auf 16 Seiten (!) Bedienungsanleitung der Programm-Cassette dargelegt ist.

Fertig? Angenommen, Sie wären ein ägyptischer Prinz und hätten die undankbare Aufgabe, das Land der Pyramiden und Pharaonen vor einem drohenden Fluch – ausgerechnet ausgesprochen vom bösen Gott Anubis! – zu bewahren. Und stellen Sie sich weiter vor, um das zu schaffen, müßten Sie durch die Wüste laufen, ständig Gefahren ausgesetzt: Diebe wollen Sie überfallen, giftige Skorpione drohen und Durst haben Sie auch. Können Sie mir folgen? Gut. Ehrlich, ich lege bei solchen Aussichten keinen Wert darauf, Prinz im alten Ägypten zu sein. Aber das Spiel verlangt's nun mal.

So stößt man auf heilige Stätten wie Pyramiden, Tempel der Götter Isis und Anubis und die Sphinx. Tunlichst sollte man dann Opfertgaben bereithalten, die dargebracht werden, um die Götter versöhnlich zu stimmen. Hat man Glück (wie ich gleich am Anfang), begegnet einem die Isis bei bester Laune und baut einen wieder auf. Kräftemäßig. Hat man Pech (wie ich bei fort-

geschrittenem Spielstand), berührt einen der böse Anubis und ... Ende der Vorstellung.

Zugestanden: Das ist das bisher komplizierteste Spiel, das mir in den Videospiel-Computer gekommen ist. Und ich habe das Rätsel der Sphinx nicht lösen können. Leider kann einem dabei auch niemand helfen, weil's ein Spiel für einen Spieler ist. Mit drei Variationen. Im Grunde Unfug, wenn ich Ihnen sage, daß die zweite und dritte noch schwerer sind. Aber ich krieg' das raus, das Rätsel!

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	2
Sound:	2
Bedienungs- anleitung:	2 – 3 (daran kann's aber nicht liegen!)
Gimmicks:	Das Spiel besteht nur aus Gimmicks!

**Zusammenfassung:** Ein außerordentlich anspruchsvolles Spiel, das zudem aktionsgeladen ist und gutes Reaktionsvermögen verlangt, sowie ein Höchstmaß an Konzentration fordert. Für Anfänger ungeeignet!

**Gesamturteil:** 1 +

## **River Raid**

Activision

Kontrolle/Steuerung: Joystick

Wurde ja langsam Zeit, daß eine Frau sich im Programmierergeschäft – sonst offensichtlich ein reiner Männerjob – profiliert. Daß dies nun ausgerechnet über ein recht kriegerisches Spiel erfolgt mag Anlaß zum Nachdenken geben. Doch, egal:

Sie als Jagdflieger haben nur eins im Sinn, während Sie Patrouille – längs einem Fluß, wie's der Name halbwegs verrät – fliegen: Nämlich, zu zerstören, was Ihnen in den Weg kommt. Und das ist einiges. Von Hubschraubern über Schiffe, Brücken, Treibstofftanks und feindliche Düsenjäger.

Unverhofft tauchen, wenn Sie Gas geben, Inseln, Halbinseln, Uferböschungen und dergleichen auf. Da haben Sie nur die

Chance auszuweichen oder Sie zerschellen. Was ich Ihnen zu tun empfehle, wenn Sie die etwas sinnlos anmutende Ballerei leid sind.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3-4  
Aktion: 1  
Grafik: 2-3  
Sound: 3

Zusammenfassung: Ballerspiel, durch Grafik und Spieltempo aufgemotzt.

**Gesamturteil:** 3

## **Robot Tank**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Computer- oder robotergesteuerte Panzer sind außer Kontrolle geraten. Sie verfügen über den letzten Abwehrpanzer dieser Erde und haben just unseren Heimatplaneten zu retten. Wie? Indem Sie draufhalten und feuern, was der Joystick hergibt.

»Battlezone« heißt Ataris Gegenstück zu »Robot Tank«. Im Grunde gilt das dort Gesagte trotz der Unterschiede in der Bedienungsanleitung (Hintergrundstory) und in Sachen Gestaltung auch hier: ein recht fragwürdiges Ballerspiel. Schießen ist alles, Spiellogik, Strategie oder Taktik nichts.

Im Gegensatz zu »Battlezone« spielen zwar noch die Elemente eine Rolle – Schnee und Nebel bringen eine gewisse Unberechenbarkeit ins Spiel, ansonsten – vergessen Sie's. Einziger Pluspunkt ist die vergleichsweise abwechslungsreiche Aktion, gepaart mit einer Grafik, die mir nach längerem Spiel gefiel. Anfangs, dies zur Information, mochte ich nicht mehr ballern.

*Die Wertung:* Spielwitz: 5  
Aktion: 2  
Grafik: 3  
Sound: 4

Zusammenfassung: Ballerei ohne akzeptablen Hintergrund. Muß man nicht haben.

**Gesamturteil:** 5

## Room of Doom

Hersteller: CommaVid

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Schlagen Sie einfach unter Atari, Stichwort »Berzerk« nach, dann wissen Sie, was hier abgeht. Unterschiede gibt's nämlich kaum, abgesehen von einem von Mattels »Tron« übernommenen Element. Schießen und getroffen werden, dies in einem von Robotern, Monstren oder was auch immer bewachten Raum, in dem sich ein zu eliminierendes Monster befindet. Aus und basta. Gelingt es Ihnen da herauszukommen, dürfen Sie weiterschießen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 3  
Grafik: 4  
Sound: 4

Zusammenfassung: Müde Variante des oben genannten Spiels, die unterm Strich kaum mehr bringt als großes Gähnen nach kurzer Zeit.

**Gesamturteil:** 4

## Safecracker

Hersteller: Imagic

System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe

Spielidee: Ein Lernspiel für angehende Bankräuber, rein oberflächlich betrachtet. Nachdem Sie eine Bank mittels Herumfahrens ausfindig gemacht haben, und zuvor Polizeifahrzeugen ausgewichen sind, können Sie in den Tresorraum »einsteigen« und dürfen sich mühen, die richtige Kombination des Safes in kürzest möglicher Zeit zu »knacken«.

Anhaltspunkte dafür gibt es nur wenige. Punkte dagegen viel. Knobelspiele dieser Art sind, trotz guter Grafik wie hier, nicht mein Fall. Die Geschichte scheint mir etwas zu konstruiert und, langfristig gesehen, nicht spannend genug. Mehr zu sagen, erübrigt sich.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 5

Grafik: 2  
Sound: 4

Zusammenfassung: Herr Zufallsgenerator ist stark im Spiel, das sich somit als »Glückssache« darstellt. Ein durchschnittliches Produkt.

**Gesamturteil:** 3

### **Save Our Ship**

Hersteller: TechnoVision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Segelschiff wird von Piraten angegriffen. Sie sind Kapitän, wetzen von vorn nach achtern, und versuchen, die enternenden Burschen durch gezielte Schläge abzuwehren, bzw. »das Schiff zu retten« (wie schon der Titel sagt). Das klingt vielversprechend, ist aber grafisch wie spielerisch schlicht enttäuschend.

Ursache dafür: Möglicherweise die sehr diffizile Joystick-Steuerung und die Banalität der Aktion schlechthin.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 3  
Grafik: 4  
Sound: 4

Zusammenfassung: Mangelnde Originalität zeichnet dieses »Me too«-Spiel aus. Interessant allenfalls unter dem Gesichtspunkt Preis. Ansonsten: »Forget It!«

**Gesamturteil:** 4

### **Sea Quest**

Hersteller: Activision

Steuerung: Joystick

Falls Sie zu den tauchenden Schatzschuchern gehören, dabei aber immer Angst vorm Wasser und vor Haien haben (die Piraten lassen wir zunächst mal außen vor), sollten Sie sich dieser Cassette zuwenden. Sie nehmen in einem – elektronischen, versteht sich – U-Boot Platz und überwachen die Bergungsarbeiten Ihrer Kollegen.

Dummerweise haben es auf diese recht gefräßige Haie abgesehen. Und zu allem Überfluß halten sich auch noch Untersee-Piraten in der Gegend auf, die, wie's sich für Piraten nun mal schickt, die geborgenen Schätze erbeuten wollen – Das nun sollen Sie verhindern, Ihre Kameraden retten und ... klar, Punkte sammeln. Problem: Der Sauerstoffvorrat ist begrenzt.

Interessiert? Na, dann sehen Sie sich doch mal die Wertung an.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 2  
Grafik: 1–2  
Sound: 3

Zusammenfassung: Ein relativ schnelles Aktionsspiel, ein Rennen gegen die Zeit

**Gesamturteil:** 3

## **Shark Attack**

Hersteller: Apollo

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Eine Pac-Man-Variante, also eines der noch immer sehr beliebten Labyrinth-Spiele.

Sie befinden sich unter Wasser und sollen Perlen und ähnliche Schätze sammeln. Im Zentrum des Bildschirms hängt Ihr Haischutzkäfig, in dem Sie nach Bedarf Schutz vor den angriffslustigen Biestern suchen können, die ständig durchs Wasser gleiten. Wäre da nicht dieses undefinierbare gefräßige Monster, vor dem Sie auch der Käfig nicht schützen kann, man könnte das Spiel fast vergessen. Es gibt schönere Labyrinthspiele!

Ursprünglich war dieses Spiel als »Jaw« angekündigt.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 3  
Sound: 4  
Bedienungs-  
anleitung: 6 (!)  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Eines der üblichen Labyrinthspiele. Nicht sonderlich eigenständig.

**Gesamturteil:** 3



## **Sir Lancelot/Robin Hood**

Hersteller: Xonox

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Gedrückt wird, wie 's gefällt. Der Actionknopf des Joysticks nämlich, mit dem unser Bildschirmheld zwecks Rettung einer Maid in die Lüfte gehoben wird, um sich im ritterlichen Kampf mit Monstern unterschiedlichster Art zu messen. Als da wären fliegende Schlangen, Monster-Bienen, Mörder-Libellen und Drachen unterschiedlichen Namens.

Kommt Ihnen bekannt vor? Der Spielablauf sicher. »Joust« diente da als Vorbild. Wer den elektronischen Gegner von oben mit der Lanze erwischt, hat gut lachen, da dieser seines Lebens ledig wird. Wofür es Punkte gibt. Ist die Rettungsaktion gelungen (und macht der stets pumpen müssende Daumen noch mit) heißt es: Start frei zur nächsten Rettungsrunde.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	2
Grafik:	2
Sound:	3

Zusammenfassung: Ein Actionspiel, in dem ständig etwas passiert, das grafisch reizvoll ist. Erkundigen Sie sich aber vorsichtshalber nach Massagemöglichkeiten (speziell für Damen!) in Ihrer näheren Umgebung – vor Spielbeginn.

**Gesamturteil:** 3 +

In den wohlbekannten Sherwood-Forest entführt Sie die andere Seite dieses Double-Enders, denn das macht ja den (Kauf)-Reiz dieser Cassetten aus: Zwei Spiele für den Preis von einem. Nur: Mit dem anderen Ende ist das so eine Sache.

Wie jedermann weiß, setzte der Sheriff von Nottingham alles daran, Freund Robin das Leben schwer zu machen, ihn dingfest zu bekommen. Seine Schergen durcheilten die Wälder, um den grüngewandeten Bogenschützen zu fassen. Und, wie ebenfalls bekannt, gelang es dem Halunken denn auch, Robins Freundin Marian gefangenzunehmen. Das ist – im Roman – verbürgt. Folgerichtig geht es im Spielprogramm um eben diese Auseinandersetzung. Und ebenso folgerichtig hat der Spieler danach zu trachten, die Unterdrücker zwecks Wiedereinführung der Bildschirmgerechtigkeit aus dem Wege zu räumen.

Über Roheit, gar Brutalität – ob verbal oder optisch – mag sich aufregen wer will. In diesem Fall, so meine ich, nützen Beschönigung oder Verharmlosung durch eine Romanvorlage herzlich wenig. Über Sinn oder Unsinn einer solchen Cassette kann man allenfalls diskutieren, bevor sie programmiert wird. So aber ist sie unter den genannten Gegebenheiten zu beurteilen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 2  
Grafik: 2  
Sound: 3

**Zusammenfassung:** Ein Fast-Action-Spiel, das man auch sehr verbissen sehen kann. Der Begriff »Spielwitz« bei der Bewertung sollte dementsprechend relativiert werden.

**Gesamturteil:** 3

## **Skiing – Ski-Weltcup**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Wenn's dem Videospieler zu wohl wird, steigt er auf die Bretter und übt sich im Slalom oder Abfahrtslauf. Keine Angst: Sie brauchen keine Erfahrung im Umgang mit Skiern zu haben. Fallen werden Sie so oder so, anfangs zumindest. Dann haben Sie den Bogen raus, durchfahren sämtliche Tore, weichen den Schneehaufen (Mugel) sowie den Bäumen aus und fahren nur noch gegen die Zeit. Das ist es. Wobei mir unverständlich bleibt – die Grafik einmal außer acht gelassen –, warum »Skiing« 1981 den »Arcade Alley Award« (Bestes Spiel des Jahres) bekam.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 4 (Es sei denn, Sie entscheiden sich für eigene Varianten)  
Grafik: 1  
Sound: 3  
Bedienungsanleitung: 1  
Gimmicks: Keine

**Zusammenfassung:** Ein Reaktionsspiel mit dem Handicap aller

Sportspiele am Bildschirm: Hier wird nur ein schnelles Auge und schnelle Hand gefordert. Die Körperkondition bleibt auf der Strecke.

**Gesamturteil:** 3

### **Sky Jinks**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Steuern Sie eine Flugmaschine um verschiedenste Hindernisse in möglichst kurzer Zeit herum. Je nach Wahl mittels Selectschalter können Sie zwischen 25 und 198 sogenannte Wendemarken umfliegen. Sky Jinks ist eines jener Spiele, das ich sehr rasch wieder aus der Konsole genommen habe. Grafisch (Rolling Screen) zwar nett gemacht, ansonsten aber ein Programm ohne Höhepunkte. Das Motorengeräusch nervt wie schon bei »Barnstorm«.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	4
Aktion:	4
Grafik:	1
Sound:	4

Zusammenfassung: Trotz der Möglichkeit, gegen einen Partner zu spielen, kann ich dieser Cassette nichts abgewinnen. Daran ändert auch die Fülle der Varianten nichts.

**Gesamturteil:** 4

### **Sky Skipper**

Hersteller: Parker

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie in der Rolle eines Tierschützers, der in bester »Serrengeti darf nicht sterben«-Manier mit dem Flugzeug auf Rettungsmission geht. Hört sich gut an, es ist aber wenig dran: Eine Art Labyrinthspiel präsentiert sich nach dem obligaten »Power On«. Gorillas halten kleinere Tiere gefangen. Sie haben die Gorillas durch gezielte Schüsse zu betäuben, müssen dabei aufmerksam Ihre Maschine manövrieren, um nicht irgendwo beim

Schießen anzuecken, anschließend die aus den Käfigen eilenden Tiere durch Berühren einzusammeln und – ab ins nächste Labyrinth. Handikap bei diesem Unterfangen: Der Treibstoff ist begrenzt. Was wohl inzwischen selbstverständlich zu sein hat: Im folgenden Durchgang wird's schwerer. Es haut einen nicht um.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3–4  
Aktion: 4  
Grafik: 3–4  
Sound: 3

Zusammenfassung: Ein Labyrinthspiel wie viele andere auch. Eher etwas schlechter.

**Gesamturteil:** 3–4

### **Sneak 'n' Peak**

Hersteller: Carrère

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie und Ihr Partner, im Zweifelsfall der Computer, suchen einander bzw. verstecken sich. Dem Mitspieler bleibt im Wechsel die jeweils andere Rolle.

Das ist bei »Sneak 'n' Peak« recht nett umgesetzt, besonders in grafischer Hinsicht. Sie befinden sich in einem Haus mit mehreren Räumen, wenn Sie den Auftaktscreen, der das Haus im Umfeld zeigt, durchschritten haben und durch die Tür eingetreten sind. Pro Raum gibt es mehrere Verstecke. Die Schauplätze wechseln ständig, bedingt durch das Türenöffnen und -schließen, sogenannte »sich verändernde« Verstecke (in diesen Fällen ist die Lage am Ende eine andere als anfangs) und dergleichen mehr.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 1  
Sound: 3–4

Zusammenfassung: Dieses Programm ist sicherlich nur für einen bestimmten Spielertyp interessant, wenngleich gerade die Version gegen den Computer (mit allen weiteren möglichen Varianten) auch dem normalen Videospieleler Freude bereiten mag.

**Gesamturteil:** 3

## Space Cavern

Hersteller: Apollo

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Die Space Invaders, aber witzig modifiziert. Ich war von der ausgezeichneten Grafik sehr angetan: Fast transparent. Die untere Horizontale wird ins Spielgeschehen einbezogen. Sie müssen sich also nach drei Seiten verteidigen.

Von oben sinken quallenähnliche Gebilde herab, die den winzigen wackeren Astronauten zu verbrennen drohen. Bei einem Treffer verwandeln sich die Dinger in Lampions.

Parallel zu den Attacken von oben schiebt sich in unregelmäßigen Abständen ein Höhlenwesen namens Electrosaurus ins Geschehen, das Ihrem elektronischen Partner an den Raumanzug will.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	2
Grafik:	1 - 2
Sound:	3
Bedienungs- anleitung:	6
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein Ballerspiel zwar, aber mit neuen Elementen angereichert. Ob's länger Freude macht?

**Gesamturteil:** 2

## Space Chase

Hersteller: Apollo

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Der Weltraum ist zum Ballern da, stimmt's? Die Weltraumjagd verlangt von Ihnen nur ein schnelles Auge und einen raschen Daumen. Pausenlos werden Sie von Außerirdischen attackiert. Sie haben die Wahl zwischen 24 Varianten, davon 12 für zwei Spieler.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	3
Sound:	4

Bedienungs-  
anleitung: 6  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Weltraumspiel der Durchschnittsklasse.

**Gesamturteil:** 3

### **Space Jockey**

Hersteller: Carrère

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie werden auf allen Bildschirmenebenen (das ist nur hinsichtlich des einen Screens zu verstehen) pausenlos angegriffen – von Hubschraubern, Düsenjägern, Jagdflugzeugen, etc. Wenn Ihnen also daran liegt, zu treffen, um nicht getroffen zu werden, und Sie Freude am ständigen Ballern haben, gibt es eigentlich keinen Hinderungsgrund, diese Cassette einmal auszuprobieren. Erwarten Sie allerdings mehr und vor allem anspruchsvollere Videospieldunterhaltung, investieren Sie in ein anderes Programm. Das muß es wahrlich nicht sein.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 3  
Grafik: 2  
Sound: 4

Zusammenfassung: Ein entbehrliches Ballerspiel nach Schema X.

**Gesamturteil:** 4

### **Space Shuttle**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Eine perfekt gemachte Videospield-Simulation des Space-Shuttle-Fluges. Von Ihrem Geschick und Ihrer »Ausbildung« hängt es ab, ob Sie die Mission zu einem erfolgreichen Ende führen.

Sie müssen das Space Shuttle ins All bringen, an Satelliten andocken und wieder sicher auf die Erde zurückbringen. Bemerkenswert bei dieser Cassette ist, daß alle Elemente (Schalter)

der Atari-Konsole in den Spielablauf einbezogen sind. Dafür wurde dem Programm je eine Schablone für die beiden unterschiedlichen, im Markt befindlichen Atari-Konsolen beigelegt. Bei der neuen Version befinden sich die Schwierigkeitsschalter auf der Rückseite!

Es würde zu weit führen, die unzähligen, sich aus dem Spielablauf ergebenden Varianten en Detail darzustellen. Nur soviel: Schalten Sie zunächst auf den siebenminütigen Demo-Mode! Der Computer zeigt Ihnen, was Sie erwartet. Dieser ausdrückliche Hinweis deshalb, weil einige Zeitgenossen offensichtlich noch immer nicht mitbekommen haben, daß diese »Variante« (Spiel 1) ein reines Demonstrationsprogramm ist und folglich nicht beeinflußt werden kann.

Was Sie erwartet? Ein Videospiegelvergnügen, das Ihnen und Ihrer Familie monatelang Spannung und Unterhaltung beschert.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1

Zusammenfassung: Die derzeit mit beste Cassette im Programmangebot für Atari VCS.

**Gesamturteil:** 1 mit Prädikat

## **Spider Fighter**

Hersteller: Activision

Kontrolle: Joystick

Wenn die Weltraumspinnen mal so richtig loslegen, bleibt keine Hand mehr trocken. Loslegen heißt in diesem Falle: Tempo kommt ins Spiel. Und Liebhaber schneller Actionsspiele werden von dieser Cassette sicherlich nicht enttäuscht. Anfangs mutet das recht harmlos an. Da gleiten Kokons über den Bildschirm aus denen spinnenähnliche Wesen in relativ faßbaren Geschwindigkeiten schlüpfen. Problem dabei: Die Wesen sind darauf erpicht, die am oberen rechten Bildrand befindlichen Früchte (so z. B. Bananen, Erdbeeren, Weintrauben – je nach Spielstadium) in ihren Besitz zu bringen. Was es selbstverständlich zu verhindern gilt. Und gelingt es Ihnen, den geballten Angriff – eine Attacke besteht aus drei Wellen – erfolgreich abzuwehren, bekommen Sie obendrein noch Bonus-Punkte.

**Kurzum:** Ein Spielspaß, der nicht sonderlich anspruchsvoll ist; und man könnte geneigt sein zu glauben, hier wird geballert – um des Ballerns willen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 1  
Grafik: 2 +  
Sound: 3

**Zusammenfassung:** Extrem schnelles Ballerspiel. Reaktion ist alles. Mitdenken nicht gefragt.

**Gesamturteil:** 2-3

## **Spider Man**

Hersteller: Parker

System: Atari

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Der Marvel-Superheld »Spider Man« (in Deutschland als »Die Spinne« bekannt) muß eine Bombe aufspüren, die sein Erzgegner, der »Green Goblin« (der »Grüne Kobold«), auf einem Wolkenkratzer versteckt hat.

Die führende amerikanische Videospielezeitschrift »Electronic Games« hatte die Situation schon Mitte vergangenen Jahres erkannt: Neben Filmstoffen werden bald auch Comic-Stories auf den Bildschirm gebracht – als Videospiel selbstverständlich. Bitte sehr: Sicher gehört viel Phantasie dazu, sich unter den verschiedenfarbigen Pünktchen die Spinne oder den Kobold vorzustellen. Aber gut: Sie dürfen die berühmte »Netzflüssigkeit« versprühen und sich so am Wolkenkratzer hochschaukeln. Beim Klettern tauchen zudem Verbrecher auf, die »Spider Man« gefangennehmen muß – durch einfaches Darüberschwingen – bevor es an die eigentliche Aufgabe, das Bomben entschärfen geht. Mißlingt das, explodiert die »Super Bombe«. Sechs Varianten für maximal zwei Spieler.

Vom Grundgedanken ist »Spider Man« mit »Donkey Kong« oder »King Kong« identisch.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 1 – 2  
Grafik: 2 – 3  
Sound: 3  
Gimmicks: Mir sind keine aufgefallen



Zusammenfassung: Ein ganz witziges »Kletterspiel«. Um erfolgreich zu spielen, muß man strategisch denken. Erfreulich, daß nicht geballert wird!

**Gesamturteil:** 2

## **Springer**

Hersteller: Tigervision

System: Atari/ColecoVision

Steuerung: Joystick

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

Der »Zauberhase«, so die Bezeichnung des Bildschirmgeschöpfes in der Bedienungsanleitung, verfügt über wahrhaft wunderliche Kräfte. Kann er doch durch bloßes Überspringen Drachen ins Bildschirmjenseits befördern. Karikierende Kritik aber ist im Grunde nicht angesagt, da dieses Spiel wirklich schwer wird. Punktgenaue Steuerung allein bringt einen weiter. Und das Rennen entpuppt sich als Kampf gegen die Zeit, symbolisiert durch die am oberen Bildrand langsam sinkende Sonne. Dieser Kampf geht zwangsläufig verloren, wenn die Tücken des Objekts (sprich: der Gegner) nicht überwunden werden können. Hat man das Ziel, die Sonne erreicht, geht es schwieriger und schneller durch dieselben drei Screens weiter.

Auch Strategen werden erst nach einiger Übung den »kürzesten Weg zur Sonne« finden. Relative Schwachstellen in diesem Programm ist der Sound.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1
	Aktion:	1
	Grafik:	2
	Sound:	4

Zusammenfassung: Ein schweres Spiel, an dem man leicht zweifeln kann. Für Leute mit viel Geduld und Ausdauer interessant.

**Gesamturteil:** 2

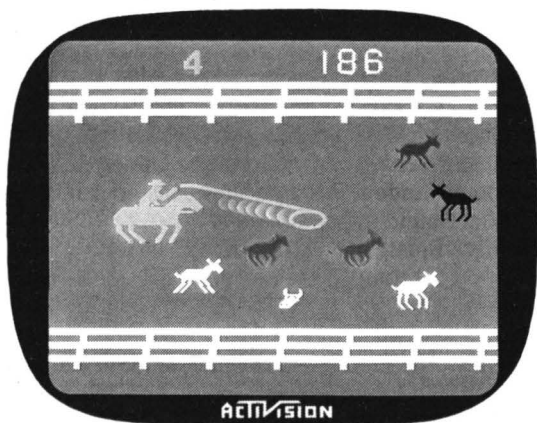
## Stampede – Lassohelden

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Wenn Sie eigentlich immer schon mal Cowboy spielen wollten, dann ist das Ihr Spiel! Da rennen die Rinder völlig entnervt vor und neben Ihnen her und Sie sollen einfangen, was Sie nur kriegen können. Ein Zeitlimit ist dabei nicht gegeben: Von Ihnen und Ihren Lassowerf-Fähigkeiten hängt's ab, wie lange das Spiel läuft. Natürlich warten auch ein paar Hindernisse auf Sie. Stolpert Ihr Pferd über einen der ausgebleichten Schädel, verlieren Sie die Tiere, die Sie gerade eingefangen haben. Taucht gar ein schwarzer Stier auf – als »Black Angus« bezeichnet – und Sie prallen mit ihm zusammen, ist Feierabend. Spielende ist auch dann, wenn zu viele Rinder hinter Ihnen zurückbleiben. Die Stiere bringen je nach Farbe eine bestimmte Punktzahl. Leider kann sich nur ein Spieler mit den Ausbrechern messen. Phantasievoll dagegen die acht Varianten. Sie müssen lange üben, bis Sie sich vom Sidekick über Pilgrim, Cowpoke, Wrangler, Top Hand, Trail Boss und Rancher zum erfolgreichen Cattle Baron hochgearbeitet haben. Zwei Schwierigkeitsgrade (kurzes und langes Lasso) steigern



das Vernügen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein spannendes, unterhaltsames Reaktionsspiel, an dem man sich kaum »satt«-spielen kann.

**Gesamturteil:** 1

### **Stargunner**

Hersteller: Telesys

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Unverdrossen wird geschossen, das ist es – mehr nicht. Denn einziger Sinn oder Unsinn der Cassette: Sie müssen ständig den Feuerknopf drücken, ominösen außerirdischen Angreifern ausweichen und diese, wo immer sie auftauchen, eliminieren. Kennen Sie die Situation? Eben drum!

Grafik und Tempo des Spiels faszinieren, kurzfristig zumindest.

Ansonsten: Nichts Neues.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 1  
Grafik: 2  
Sound: 3

Zusammenfassung: Fast-Action-Game, das schon bald unbefriedigend wirkt, weil man nur drauflosballern darf.

**Gesamturteil:** 4

### **Starmaster – Kommando Galaxis**

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Im Weltall ist der Teufel los. Sie, als Kommandant eines schnellen Raumschiffes, haben die Aufgabe, die gegnerischen Raumschiffe auszuschalten und zu verhindern, daß Ihre Raumstationen zerstört werden.

Faszinierend an diesem Weltraumspiel, das für Videospieleanfänger ungeeignet ist, waren für mich zunächst die beiden Spielerebenen. Der Umschalter »Schwarz/weiß-Farbe« bringt nämlich eine zweite Dimension ins Geschehen. Er zeigt eine Weltraumkarte mit den Positionen der eigenen Raumstationen und der gegnerischen Raumschiffe. Zugleich vermittelt Ihnen der Computer per Display die für das Spiel wichtigen Informationen. Er zeigt an a) die Spielstufe (Starmaster kann in vier Schwierigkeitsstufen gespielt werden), b) die Höchstgeschwindigkeit für die Überbrückung der Entfernung zwischen den Raumsektoren, c) die verbleibende Zeit, d) die noch zur Verfügung stehende Energie sowie e) den Schiffszustand (ob und welche Beschädigungen). Das Display beschreibt durch unterschiedliche Farbgebung ebenfalls, ob der angesteuerte Sektor leer ist, ein Feindsektor ist oder ob sich eine eigene Raumstation darin befindet.

Nach Druck auf den Feuerknopf beginnt die Reise durchs All, und das sehen Sie tatsächlich auf dem Bildschirm. Nun ist es mit einfachem herumballern, wie bei so vielen Weltraumspielen, nicht getan. Ihre Lasergeschütze können ebenso beschädigt werden, wie die Schutzschirme, der Antrieb oder das Radar. Strategie ist hier gefragt und ständige Kommunikation mit Ihrem Bordcomputer. So bleibt das Spiel stets spannend und Sie haben sich in kürzester Zeit zu entscheiden, ob Sie zwecks »Reparatur« eine Raumstation anfliegen oder »bis zur letzten Patrone« kämpfen, weil Sie die Entfernung nicht mehr überbrücken können.

Wirkliche Topspiele, die einen immer wieder Freude machen, gibt es selten. Dies ist ein Topspiel!

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1
	Aktion:	1
	Grafik:	1
	Sound:	1
	Bedienungs- anleitung	2 – 3 (etwas mangelhafte Übersetzung aus dem Amerikanischen)
	Gimmicks:	Je nach Spielverlauf »sagt« der Computer, was er von Ihrer Arbeit hält.

**Zusammenfassung:** Ein Strategiespiel, das höchste Anforder-

rungen an den Spieler stellt. Und ich wiederhole: Für Anfänger ungeeignet, da diese nur »ballern«.

Anmerkung: »Starmaster« ist eine bessere Variante des Computerspiels »Star Raiders« (für den ATARI 400/800 Computer).

**Gesamturteil:** 1



## **Star Trek**

Hersteller: Sega

System: Atari/ColecoVision

Steuerung: Joystick

Spielidee: Egal, welchen Helden der »Enterprise«-Crew Sie bevorzugen: Mit »Star Trek« haben Sie die Möglichkeit, Ihre strategischen Fähigkeiten mit denen der »Originale« zu messen. Zum Spiel selbst: Sie führen den immerwährenden Kampf der Föderation gegen die Klingonen auf dem Bildschirm fort. Dazu müssen Sie sich in entsprechende Bereiche des Weltraums begeben, dort die Gegner zunächst orten und dann ... Feuer frei. Womit nicht gesagt sein soll, daß es sich hier um ein Ballerspiel handelt.

Der Bildschirm ist eine Art Informationszentrum, der Ihnen eine strategische Karte bietet und unterschiedliche Funktionen (Scanner, Radarschirm etc.) aufzeigt. Es gilt, mit den Ihnen zur

Verfügung stehenden Energie-Einheiten optimal umzugehen, um Ihr Ziel – die Ausschaltung des Gegners – zu erreichen. Das setzt strategisches Denken und vorausplanende Übersicht voraus. »Trigger happy« darf der Spieler nur in bescheidenem Umfang sein. Dann nämlich, wenn nichts anderes mehr geht.

Die Grafik ist – ähnlich dem Arkadenvorbild – vergleichsweise minimiert. Mehr wäre wünschenswert gewesen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 3  
Grafik: 3  
Sound: 4

**Zusammenfassung:** Ein strategisches Videospiele mit Ballerelementen, das durchaus reizvoll ist, auch längerfristig. Grafisch aber extrem karg ausgestattet.

**Gesamturteil:** 2

## **Star Voyager**

Hersteller: Imagic

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: An spannenden Geschichten sind die Imagic-Cassetten alle nicht arm. Damit Sie wissen, warum Sie sieben Sternentore durchfliegen und gegnerische Raumschiffe abschießen sollen, statt gemütlich im Sessel zu sitzen, zu lesen und Kaffee zu trinken, bietet der Hersteller diese Informationen. Dann ist Ihr Interesse geweckt. Garantiert!

Der Raumkreuzer »Star Voyager«, und damit Sie als sein Kommandant, war in geheimer diplomatischer Mission unterwegs. Wer meldet sich da zu ewig-kosmischer Stunde übers Intercom? Die Hauptstadt Starport. Die Zakoraner haben angegriffen. Und wer kann die Galaxis noch retten? Sie. Also, lassen Sie Kaffee und Lektüre stehen und tun Sie was für den Fortbestand der menschlichen Rasse. Zudem winkt Ihnen, Erfolg vorausgesetzt, eine Beförderung. Als Alternative, nun ... anfangs bleibt Ihnen bei diesem Spiel nur die Alternative, abgeschossen zu werden.

Doch im Ernst: »Star Voyager« fasziniert. Wieder mal haben Sie nur einen bestimmten Treibstoffvorrat, der beim Passieren eines Sternentores automatisch aufgefüllt wird. Wären da nicht

diese schwer zu treffenden gegnerischen Schiffe. Kommt Ihnen bekannt vor? Stimmt! Activisions »Starmaster« ist ähnlich. Und natürlich der »Star Raider« von Atari.

Witzige Variante: Sie können »Star Voyager« zu zweit spielen, indem Sie Arbeitsteilung vornehmen. Ein Mann als Pilot, der Mitspieler als Bordschütze. Ein schwerer Brocken, dieses Beispiel – für Profis und solche, die es werden wollen. Wollen Sie?

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1 – 2  
Bedienungs-  
anleitung: 1 – 2  
Gimmicks: Im Falle Ihres Ablebens in  
treuer Pflichterfüllung fürs Wohl der Galaxis  
summt Ihnen der Computer ein paar  
»Eroica«-Töne.

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel mit Glücksspielcharakter, denn es ist nicht leicht, auf dem Mini-Radarschirm am unteren Bildrand rechtzeitig die Sternentore zu finden. Aber jede Menge Aktion.

**Gesamturteil:** 1

## **Star Wars – The Empire Strikes Back**

Hersteller: Parker

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Falls Sie gern Luke Skywalker spielen wollen, liegen Sie hier richtig. Denn bei dieser Kassette wird der »Krieg der Sterne« am Bildschirm fortgesetzt.

Zur Erinnerung: Die Programm-Cassette enthält jene Sequenz, in der die »Snowspeeders« die monströsen »Imperial Walkers« attackieren, um zu verhindern, daß die Rebellenbasis auf dem Eisplaneten Hoth vernichtet wird. Also eine reine Verteidigungsschlacht, die Sie zu schlagen haben.

Ihnen stehen fünf Snowspeeders zur Verfügung, dazu eine Art »Radarschirm« (allerdings in Bandform), auf dem Sie die herantappenden Feinde sehen. Pro »Walker« brauchen Sie 48 Schuß zum Ausschalten desselben. Sie kommen mit weniger

hin, wenn Sie mit einem gezielten Schuß eine der Bomben eines geschwächten Walkers treffen. **Gemeinheit:** Je mehr »Walker« Sie abschießen, desto mehr tauchen auf. Und werden dabei immer schneller! Dies ist eine der ersten in Deutschland lieferbaren Cassetten, die Filmstoffe nachspielbar machen.

Für maximal zwei Personen stehen 32 Varianten zur Verfügung, wobei die Spiele 1 bis 16 für Einzelspieler sind.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	1
Sound:	3
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Die »Walker« verändern nach je acht Treffern die Farbe.

**Zusammenfassung:** Faszinierendes Aktions- und Reaktionspiel.

**Gesamturteil:** 1

## **Stronghold**

**Hersteller:** CommaVid

**System:** Atari

**Steuerung:** Joystick

**Spielidee:** Schießen Sie auf alles, was sich im Videospiegel-Welt-  
raum bewegt – nehmen Sie abstrakte Symbole als Raumschiffe  
oder was immer Sie wollen und drücken Sie ständig auf den Ac-  
tionbutton, bevor Sie erdrückt werden.

**Kurzum:** Vergessen Sie dieses Spiel auf dem Vorwege, da hier  
wirklich nichts geschieht, was es noch nicht in dieser oder jener  
Form gäbe. Und den Begleittext in der Bedienungsanleitung  
können Sie sich somit ebenfalls schenken. Was ich auch tue.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	5
Aktion:	2
Grafik:	4
Sound:	5

**Zusammenfassung:** Ein überflüssiges Ballerspiel, das sein Geld  
nicht wert ist.

**Gesamturteil:** 5



## **Suicide Mission**

Hersteller: Starpath

System: Atari (mit Supercharger!)

Steuerung: Joystick

Spielidee: Retten Sie den Patienten! Wie bei Imagics »Microsurgeon« (für IntelliVision) oder »Fantastic Voyage« (von Sirius für Atari-Computer) spielen Sie Minisonde, um im Körper eines herzkranken Patienten Bakterien, Viren und ähnliche Erreger zu eliminieren, den Patienten zu retten und dabei Punkte zu sammeln. Verblüffenderweise entpuppt sich das Programm dann aber als »Asteroids«-Variante, kann mit dieser aber weder grafisch noch akustisch ernsthaft konkurrieren.

Der Reiz des Spiels besteht allenfalls in der Masse der »Angreifer« und im Tempo. So gesehen ist die Aussage in der Bedienungsanleitung richtig, wo es heißt: »Ihre Chancen stehen eins zu eine Million.«

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	2
Grafik:	4
Sound:	4

Zusammenfassung: Wer Höchstpunktzahlen unter schweren Bedingungen erreichen will und ans Umfeld keine hohen Anforderungen stellt, ist relativ gut bedient. Muß aber nicht sein.

**Gesamturteil:** 3 –

## **Super Cobra**

Hersteller: Parker

System: Atari/Coleco

Steuerung: Joystick

Spielidee: Als Hubschrauberpilot fliegen Sie durch die Gegend und werden unvermittelt aus allen Richtungen attackiert. Bomben, Blitze und Granaten fliegen auf Sie zu. Mit dem Ergebnis, daß Sie sich Sorgen um Ihren Treibstoff machen müssen. Den wiederum können Sie aber nachfüllen, indem Sie gegnerische Treibstofftanks zerstören. Gelingt Ihnen das durch alle zehn Spielebenen, die mal als Bergspitzen, mal als Labyrinth in Höhlen- oder Wolkenkratzerform gestaltet sind, können Sie in der gegnerischen Basis landen und ... weitermachen. Mehr? Ist nicht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 2  
Grafik: 3  
Sound: 4

Zusammenfassung: Eines der gehabten Ballerspiele ohne besonderen Pfiff.

**Gesamturteil:** 3–4

## **Super Kung Fu**

Hersteller: Xonox

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Auf dem Bildschirm sind Sie Karategi. Chuck Morris, US-Karatefilm-Star, stand – zumindest bei der Repräsentation dieses Programms im Juni vergangenen Jahres – publicityträchtig Pate. An den Erfolg seiner Filme, in denen es um den ständigen Kampf gegen böse Ninjas geht, versuchte Xonox (K-tel) anzuknüpfen.

Daraus ist eine in Teilen recht unbeholfen wirkende Cassette geworden. (Denn wie zum Teufel praktiziert man mittels Joystick Handkantenschläge und gezielte Fußtritte, ausgeführt von einem Elektronikwicht auf dem Bildschirm?) Aber gut: Es ist etwas los und »man schlägt sich so durch«, um ins Zentrum der bösen Buben zu gelangen. Ist dies gelungen, geht die Keilerei von vorne los. Für den jedenfalls, der so etwas mag.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 3  
Sound: 4

Zusammenfassung: Ein Abenteuerspiel, bei dem es Schlag auf Schlag geht. Vergleichsweise abstrakt in der Darstellung. In sich gesehen nicht sonderlich logisch vom Spielablauf, aber guter Durchschnitt – auch unter dem Gesichtspunkt Preis.

**Gesamturteil:** 3

## **Swords & Serpents**

Hersteller: Imagic

System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe

Spielidee: Wer gerne durch Labyrinth läuft, mit Heißhunger scheinbar aussichtslose Situationen meistern mag und zudem noch – in seiner Phantasie zumindest – tollkühne Abenteuer bestehen möchte, der sollte sich den in diesem Jahr beliebten Rollenspielen zuwenden. Etwa der Art wie »Schwerter und Dämonen«. Einen kleinen Vorgeschmack auf das, was per Videospiele in diesem Genre möglich ist, vermittelt diese Cassette. Einen kleinen Vorgeschmack, darauf liegt die Betonung. Die Spieler haben sich durch ein Labyrinth hindurchzuarbeiten, das verschiedene Ebenen umfaßt, müssen zum Weiterkommen Schätze einsammeln, um sich schließlich mit einem Drachen auseinanderzusetzen.

Ich selbst habe mich mit diesem Spiel nicht lange beschäftigt. Der Briefflut aber konnte ich entnehmen, daß »Swords & Serpents« frustrierend sein muß, wenn man's länger spielt. Wer nach Plan vorgeht, und sich die einzelnen Spielstationen und möglichen Situationen aufschreibt, kommt rasch immer wieder ans Ziel. Mehr passiert dann nicht. Mir persönlich ist das zu wenig, weil ich mich in meinem bereits nach kurzem Spielen gefällten Urteil bestätigt sah.

Ein zweifelhaftes Videospiele-Vergnügen.

<i>Die Wertung:</i> Spielwitz:	3
Aktion:	4
Grafik:	3
Sound:	4

**Gesamturteil:** 3 mit starker Tendenz zur 4

## **Tape Worm**

Hersteller: Spectravision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: »Slinky«, der sogenannte »Spectrawurm«, frißt Bohnen. Dabei wächst er und es besteht Gefahr, daß er sich verheddert. Gefahr droht aber auch durch Störenfriede, als da sind ein Vogel, eine Spinne und ein geheimnisvoller Käfer.

Sie müssen Bohnen abräumen; zusätzlich bieten sich Früchte wie Äpfel, Orangen, Weintrauben und dergleichen zum Naschen an. Ja, und Punkte sammeln sollen Sie natürlich auch. Vier Spielversionen für maximal zwei Spieler.

Wenn Ihnen das alles nicht zu merkwürdig vorkommt – wie mir –, dann sollten Sie zumindest mal probespielden.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2 – 3
Aktion:	3
Grafik:	3
Sound:	4
Gimmicks:	Keine

**Zusammenfassung:** Eine Art Komik-Spiel, bei dem etwas Strategie gefragt ist. Nicht uninteressant.

**Gesamturteil:** 3

## Tennis

Hersteller: Activision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: So kommen Sie im Sessel sitzend zu dem berühmten Tennisarm. Zudem bietet Ihnen dieses Tennisspiel, das nach den richtigen Tennisregeln gespielt wird, die Möglichkeit, auch noch einen Tennisdaumen zu bekommen. Mit dem nämlich machen Sie den Aufschlag.



Vier Varianten bieten dem Einzelspieler oder dem Partner doch eine gewisse Auswahl. Wer trainiert, findet im Computer einen relativ fairen Partner. Als Einsteiger in den »Weißen Sport« wählen Sie tunlichst Spiel 3. Da geht's mit verminderter Geschwindigkeit übers Netz. Erfreulich bei dieser Programm-Cassette, daß durch Betätigung des Schwierigkeitsschalters die Varianten auf acht erhöht werden können.

Die Auszeichnung mit dem »Arcade Alley Award« als »Bestes Wettbewerbs-Spiel« kann ich guten Gewissens gelten lassen. Eine saubere Sache.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	2 – 3
Sound:	4
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Sie wundern sich über die Benotung trotz der Auszeichnung? Ich mache wieder das »Sport am Bildschirm«-Argument geltend. Simulation ist zwar schön, aber Kondition holt man sich auf dem Centre Court.

**Gesamturteil:** 3

## **Threshold**

Hersteller: Tigervision

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Vorweg: Ich bin vielleicht durch verschiedene Weltraumspiele zu verwöhnt. Dieses hier ist eines, daß trotz aller Aktion nicht nach meinem Geschmack ist.

Stellen Sie sich vor, Sie hätten Ihre Türschwelle (das nämlich heißt »Threshold«) gegen Eindringlinge zu verteidigen. Die Schwelle ist rein zufällig im Weltall, Sie sind Kommandeur eines Raumschiffes, und die Eindringlinge – naja, wer soll's schon sein? Außerirdische mit unterschiedlichen Schiffen. Je nachdem, wie schnell man ist, werden's bis zu elf Typen, die über den Bildschirm geistern. Dazu läuft die Zeit, und Sie sammeln Punkte. Eine Einschränkung will ich machen: Mag sein, daß diese Cassette technische Kinken hatte. Drei Variationen für je

ein oder zwei Spieler werden geboten. Dazu können Sie noch die Waffenlenkung über Schwierigkeitsschalter »Game Difficulty« wählen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 4  
Sound: 4  
Bedienungs-  
anleitung 4  
Gimmicks: Ich konnte keine feststellen.

Zusammenfassung: Ein Weltraumspiel, bei dem's um »Durchhalten« und Reaktionsvermögen geht. Wer will, der ballere los. Die Grafik ist enttäuschend schwach.

**Gesamturteil:** 3 – 4

## **Trick Shot – Pool Billard**

Hersteller: Imagic

System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Wie wär's mit einer Partie Billard um halb Acht? Diese Cassette macht's möglich, wobei Ihr Fernseher einen fast perfekten Billardtisch zeigt, auf dem Sie mit einem Partner (bei Trick Shot und Pool) und allein – das Englische Lochbillard in jedem Fall mit Partner – bis zur Vollendung spielen lernen können. Überdies bietet sich Ihnen noch eine Variante für Trick Shot-Übungskombinationen.

Mein Einwand, den ich sonst bei Sportspielen bringe, sei auch hier angemeldet: Gute Grafik hin, saubere Steuerung her – ich halte das Queue lieber in der Hand und hör die echten Kugeln klicken. Da stört mich dann auch die Kreide an der Hand nicht. Es gibt Spiele, die muß man »richtig« spielen. Dieses gehört dazu.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3 – 4  
Grafik: 1 – 2  
Sound: 3 – 4  
Bedienungs-  
anleitung 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem man zwar auch Nachdenken darf, aber ein schlechter Ersatz für echtes Billard.

**Gesamturteil:** 3 – 4

### **Tropical Troubles**

Hersteller: Imagic

System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe

Spielidee: Mädchen von Bösewicht geklaut, auf Insel verschleppt, darf nunmehr gerettet werden.

Das kommt nicht nur Ihnen bekannt vor! Eine Fortsetzung zu »Beauty & The Beast« zu vermuten (natürlich ebenfalls von Imagic), liegt auf der Hand.

Die Hatz nach der ihr Taschentuch werfenden Schönen über eine Insel ist nicht leicht: Da spielt ein King-Kong-Abkömmling mit, ein Affe, der Kokosnüsse wirft, da sind Lavabrocken hinderlich bei der Suche (wie's der Videospiele-Zufall will, bricht auf besagter Insel im rechten Augenblick ein Vulkan aus) und schließlich begegnet man dem Gegenspieler namens »Horrible Hank« auf einer Brücke. Und so weiter. Sammelt man Taschentücher auf, hat das so eine Art »Superman«-Effekt zur Folge: Für Sekunden ist man in allen Lebenslagen ungefährdet. Ein Spiel, das einen nicht vom Hocker haut, aber auch länger Spaß macht. Beeindruckend hier wieder die Imagic-Grafik – so muß man's wohl mal nennen – und die vielen verschiedenen Screens!

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	1
Sound:	3

Zusammenfassung: Kann man lassen.

**Gesamturteil:** 3

### **Tutankham**

Hersteller: Parker

System: Atari/Coleco

Steuerung: Joystick

Spielidee: Im weiteren Sinne haben wir es mit einem der belieb-

ten Labyrinth-Spiele zu tun, angereichert durch Elemente, wie sie aus »Swordquest« oder »Haunted House« bekannt sind. (Also Aufnehmen von Gegenständen, Abwehr von Angreifern.)

Der Spieler führt einen Archäologen (drei stehen ihm zur Verfügung), der mit Laserpistole ausgerüstet ist und als »Superwaffe« einen Laserblitz einsetzen kann, durch vier Grabkammern. Darin wimmelt es von gefährlichen Kreaturen aller Art, von Königskobras über Skorpione und Riesenfledermäuse bis hin zu bössartigen Schildkröten und Virusmutanten.

Über die Erläuterungen zu diesen Wesen in der Bedienungsanleitung kann man nur schlicht schmunzeln. Indes gehört einiges an Phantasie dazu, die Kreaturen als solche zu erkennen, ist doch die Darstellung stark abstrahiert.

Der Grund dafür: Derart viele bewegte wie unbewegte Objekte in ein Programm zu packen – Varianten mitgerechnet, sind es 36 – kostet Speicherplatz. Detaillierte Grafik wäre zu Lasten des Aktionstempos gegangen, und das ist wahrhaftig schnell. Simple mutet, anfangs zumindest, der Spielverlauf dennoch an. Das Auftauchen der Kreaturen wird akustisch angekündigt, und man weiß nach relativ kurzer Einspielzeit, wo welche Wesen wie schnell nahen werden. Nach Ende der ersten Runde ändert sich das. Grafisch unbefriedigend ist der sehr starre Aufbau der Grabkammern, den man, für die Spielstrategie vorteilhaft, bald aus dem Effeff kennt.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	2
	Aktion:	1
	Grafik:	2
	Sound:	3

**Zusammenfassung:** Ein schnelles Spiel, in dem Reaktion und Kombination gefordert werden. Auch langfristig erfreulich.

**Gesamturteil:** 2

## **White Water**

Hersteller: Imagic

System: IntelliVision

Steuerung: Joystick/Keypad

Spielidee: Kanufahren auf dem Bildschirm und in elektronischem Wildwasser. Sie müssen paddeln und haben darauf zu achten, daß Sie nicht auf Sandbänke fahren, Uferbefestigungen



und ähnliches rammen (und somit versinken) oder gar in einen Strudel geraten.

Alternativ bietet sich die Möglichkeit, den Strand anzusteuern und Schätze einem Eingeborenenstamm, der sich speerwerfend wehrt, zu rauben oder die Strecke in Minimalzeit zu schaffen.

Los ist einiges, Spaß bringt die Sache auch, vor allem wegen der brillanten Grafik.

<i>Die Wertung:</i> Spielwitz:	2
Aktion:	2
Grafik:	1
Sound:	3

**Zusammenfassung:** Eine Art Geschicklichkeitsspiel, das relativ friedlich über den Bildschirm geht und auch länger interessant scheint.

**Gesamturteil:** 2

## **Wing War**

Hersteller: Imagic

System: Atari/ColecoVision

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Steigen Sie ins Reich der Phantasie ein und nehmen Sie die Gestalt eines Drachens an, der – wie im Märchen – bei seinen Flügen durch eine Zauberwelt Edelsteine sammelt. Haupt-»Person« dieser (in der Coleco-Version) überragenden Cassette ist der Drache, der bei Spielbeginn in einer tiefen, von Tropfsteinen durchsetzten Höhle wohnt. Durch stete Pumpbewegung (Betätigung des Actionbuttons) hebt sich der Geflügelte und muß zunächst aus dem Höhlenlabyrinth gesteuert werden, in dem bereits vielfältige Gefahren lauern, die seinem Leben ein rasches Ende setzen können. Ist der Ausgang gefunden, findet man sich in einer Bildschirmwelt wieder, die grafisch an die Illustrationen des englischen Illustrators Roger Dean erinnert: Fliegende Felsen, die zum Verweilen einladen, perfekt gestaltete Landschaften usw. Auch hier wimmelt es von Gegnern unterschiedlicher Art, die der Drache durch seinen feurigen Atem abwehren kann. Da dieses »Waffenarsenal« aber begrenzt ist, und das Beschaffen der Edelsteine spielentscheidend, also punktebringend, ist – spielen diese unvermeidbaren Auseinandersetzungen im Grunde eine Nebenrolle. Wenngleich sie

ständig Action in den Ablauf bringen. Tüftler und Kombinierer unter den Videopspielern werden ihren Spaß haben, wenn es darum geht, gefundene Edelsteine – sie stehen für die Elemente Luft, Feuer und Wasser – in die Höhle zu bringen, da sie nur in bestimmter Reihenfolge nebeneinander plazierte werden dürfen. So etwa ist es verhängnisvoll für den Drachen, wenn ein »Feuer«-Edelstein und ein »Wasser«-Edelstein nebeneinander liegen: Die Reaktion ist bekannt, und das Videospieldende in der betreffenden Runde unvermeidbar.

An dieser Cassette (für die Atari-Version gilt das nur in sehr bescheidenem Umfang) muß man einfach Spaß haben, vor allem wegen der beispielhaften Grafik und Animation mit nahezu unendlich vielen Bildschirmen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1 mit Prädikat  
Sound: 2

**Zusammenfassung:** In der Coleco-Version der Traum jedes anspruchsvollen Videospielders (übrigens auch für zwei Personen spielbar). Die Atari-Variante läßt grafisch zu wünschen übrig. Dennoch ein Spiel, daß ich nur empfehlen kann.

**Gesamturteil:** 1 mit Prädikat

## System ColecoVision

Im Juni 1983 kam ein Video-Computerspiel auch nach Deutschland, das man – vorerst – schlicht und ergreifend als Spielcomputer der Superlative bezeichnen muß. Das gilt auch für die Software, die Programm-Cassetten.

Hier muß ich mich auf eine sehr kurz gefaßte Übersicht beschränken, die (Stand: Anfang April '83) aber vollständig ist. Grund: Bei der Präsentation im Dezember war nur kurz Gelegenheit zum Spielen, und bei meinen US-Aufenthalten in den letzten Monaten waren noch nicht alle Spiele verfügbar.

**Donkey Kong:** Zimmermann Mario, Held dieses Spiels, müht sich, seine vom Affen gestohlene Braut zu befreien. Die bekannten Hindernisse – Gerüst, Leitern, Wolkenkratzer – hindern ihn daran. Eine hervorragende Umsetzung des Arkadenspiels, mit einer Einschränkung: Statt der üblichen vier sind bei der Heim-Version nur drei Szenarios auf dem Bildschirm.

Gesamturteil: 1

**Wizard Of Wor** ist ebenfalls ein Arkadenrenner. Und eines der ersten Colecospiele, die hier angeboten werden. Ein Fantasy-Spiel, bei dem Sie Drachen bekämpfen sollen und gegen »Garwors« und »Thorwors« antreten dürfen. Ein Radarschirm hilft Ihnen bei der Ortung. Schließlich stehen Sie dem Wizard, dem Zauberer, direkt gegenüber. Mein Kurzeindruck: 1

**Carnival** war ein Arkadenhit von SEGA. Mir unverständlich, denn letztlich ist es ein, wenngleich grafisch aufwendiges, Schießspiel, eine »Shooting Galery«. Motto: Soviel Beute erlegen, wie mit der vorhandenen Munition möglich. Grafisch schön, aber Gesamturteil: 3

**Gorf:** Ähnlichkeiten mit gewissen Weltraumspielen sind kaum zu leugnen. »Space Invaders« und »Phoenix« und einige andere Arkadenspiele dienten als Vorbild. 1979 bzw. 1980 brachte Midway die Spiele »Gorf« und »Galaxians« heraus. Dies ist eine Mischung. Bumm bumm. Gesamturteil: 2 – 3

**Zaxxon** ist der Top-Hit in der ColecoVision-Kollektion spannender Spiele. Das Quasi-dreidimensionale Arkadenspiel in unglaublich guter Umsetzung. Schwer zu spielen, aber ein garantierter Langzeitspaß. Wer das Arkadenspiel schon mal bis zum Ende durchstehen konnte, freut sich auf die Begegnung mit

dem Titelhelden, dem gewaltigen Roboter Zaxxon. Das Originalspiel stammt aus dem Hause Sega. Mein Urteil: 1 + (was wohl sonst?)

**Cosmic Avengers:** Na, verkneifen wir uns mal böse Bemerkungen. Bis auf diese: Die »Kosmischen Rächer« sind vom Spielgedanken her (in Teilen sogar von der Umsetzung) mit dem »Defender« und ähnlichen Spielen eng verwandt. Nichtsdestoweniger: stark. So lautet auch das Gesamturteil: 1 – 2

**Space Panic:** Nach meinen Erfahrungen war dieser Automat (Hersteller: Universal) in den Hallen etwas vernachlässigt. Ich mag dieses Spiel, das sehr starke Ähnlichkeit mit »Donkey Kong« hat, nicht sonderlich. Zwar eines der sehr beliebten »Kletterspiele«, aber nicht originell genug. Deshalb (auch in der wirklich guten ColecoVision-Umsetzung) Gesamturteil: 3

**Smurfs:** Die Smurfs kennen Sie besser als »Schlumpfe«. Und die sind seit einigen Monaten Lieblinge bei den Amerikanern. Ob nun als Comic, als Arkadenspiel oder Film. Ein Kinderspiel nicht gerade, wenn der Schlumpf sich auf den Weg macht, um seine liebste Schlumpfin aus dem Verließ zu befreien. Doch nicht sonderlich originell vom Spielgedanken her. Hier besticht nur die hervorragende Grafik. Gesamturteil: 2 – 3

**Sword And The Sorcerer:** Talon, der Hüter und Träger des magischen Schwertes, soll die edle Alana aus den Händen des bösen Zauberers Xusia befreien. Klar: Sie sind Talon und sollen gegen die Tücken des Magiers angehen. Ein wahrhaft fantastisches Abenteuerspiel mit beeindruckenden grafischen wie akustischen Elementen. Gesamturteil: 1

**Horse Racing:** Ein Pferderennen, wie's im Buche steht: Perfekt in Grafik und Sound. Allerdings: Die Atmosphäre bekommen Sie wie stets nur auf dem Rennplatz vermittelt. Aufgrund dieses Vorbehalts eben – wie immer bei solchen Spielen: 3

**Rocky:** Auch ColecoVision pflegt das »Movie Tie In«. Das Boxspiel (Boxkampf) wurde durch Anknüpfung an den Erfolgsfilm der United Artists aufgemotzt. Schön: Man kann die Kämpen unterscheiden. Aber »Rocky« werden Sie nur mit sehr viel Phantasie wiedererkennen. Gesamturteil: 2

**Buck Rogers:** »Planet Of Zoom« hieß das Weltraumspiel von SEGA. Bei ColecoVision bevorzugte man den Comic – und inzwischen ja »Filmhelden« wegen der Namensgebung. Grafisch

beeindruckend und ein Topspiel von der Aktion her. Natürlich wird geschossen. Gesamturteil: 1 – 2

**Black Jack Poker:** Die übliche Glücksspiel-Variante mit exklusivem Beiwerk: Poker-Papst Ken Uston, in den USA ein Begriff, gab der Cassette seinen aufwertenden Namen. Meine Einstellung dazu können Sie an anderer Stelle nachlesen. Gesamturteil: 3 – 4

**Space Fury:** Von SEGA lizenziert, aber eines der weniger erfolgreichen Arkadenspiele. Angriff aus dem Weltall etc. Muß man nicht haben. Gesamturteil: 3 – 4

**Turbo:** Zu diesem Wahnsinns-Autorennen erübrigt sich jeder Kommentar. Traumhaft! Dazu brauchen Sie ein Erweiterungsmodul: Das Minilenkrad nebst Gaspedal. Von wegen der richtigen Rennatmosphäre. Gesamturteil: 1 +

**Wild Western:** Eisenbahnräuber wollen einen Zug überfallen. Sie sind elektronisch am Zug, halb aus der Vogelperspektive. Einige Handicaps sind eingebaut. Und lizenziert ist das Arkadenspiel (zur Zeit bei uns im Test in den Hallen!) von Taito. Gesamturteil: 2 – 3

**Destruction Derby:** Dahinter verbirgt sich »Auto-Crash« elektronisch. Grafisch wie von der Aktion her nicht aufregend. Zu spielen mit dem Erweiterungsmodul. Gesamturteil: 3 – 4

**Lady Bug:** Die »Universal«-Kopie des erfolgreichen »Pac-Man« und seiner Bally-Midway-Familie. Ich mag das Spiel in der Halle. Die Umsetzung fürs ColecoVision-System ist perfekt. Das müssen Sie haben!! Gesamturteil: 1 +

**Looping:** Von »Venture« lizenziert. Aber dazu kann ich nichts sagen. Nur kurz auf dem Bildschirm gesehen.

**Frenzy:** Das ist »Berzerk« auf ColecoVision-Art. Zwangsläufig etwas besser in der Grafik. Lizenzgeber folgerichtig »Stern Electronic Inc.«, die sowohl »Frenzy« als auch »Evil Otto« (Der böse Otto) in die Hallen brachten. Gesamturteil: 1 – 2

Angekündigt sind zudem **Venture** (ein Abenteuerspiel, das an »Haunted House« erinnert), **Donkey Kong jr.** (die Home Version des beliebten Arkadenspiels), **Tunnels & Trolls** (ebenfalls ein Abenteuerspiel, sogar ein »Oldtimer«, 1975 entwickelt).

Dazu kommen der Obervampir **Dracula**, die Sportcassette **Skiing, Pepper II** (nach dem Arkadenspiel gleichen Namens), eine weitere Schlumpf-Cassette (Titel: **Smurfette's Birthday**) und die Heim-Version von **Mr. Do**, der in den Spielhallen die

Hitliste der Videoautomaten monatelang anführte. Blicke nachzutragen die Home-Version von **Victory**.

Summa summarum: Ein Top-Spielangebot. Vorgesehen sind monatlich jeweils vier neue Cassetten.

## System Hanimex

### Hanimex-Spiele generell

Einige Spiele dieses Herstellers lagen mir zum Testen nicht vor. Aber: Die meisten dieser Spiele sind mit denen von »Palladium« identisch (in Sachen Programm). Von der Geometrie her (also der Cassettengröße) sind sie nicht kompatibel. Die Spiele, die Sie unter Hanimex hier nicht finden, suchen Sie bitte unter Palladium. Dort habe ich die entsprechenden Spielbezeichnungen gegenübergestellt oder Anmerkungen gemacht.

### Alien Invaders – Invasion aus dem Weltall (Cassette 8)

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Nanu, dachte ich, aus der Unendlichkeit des Welt- raums mit all seinen Möglichkeiten wird doch wenig gemacht, wenn's um neue Spiele geht. Und so haben wir eine weitere Va- riante der »Space Invaders«. Überdies – aber das kommt davon, wenn man alle Systeme hat und kennt, kam mir diese Variante sehr bekannt vor. Woher? Nun, vom System »Poppy« (bei Nek- kermann heißt das »Palladium«). Da nämlich gibt's eine völlig identische Cassette. So hab' ich sie beiseite gelegt, weil ja klar war, was los ist. Ballern!!!

Ein Spieler darf sich mit einer einzigen Variante begnügen. Wohl eine Kostenfrage beim Programmieren.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	2
Sound:	3
Bedienungs- anleitung:	2–3
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Gekupferte »Space Invader«-Version, also ein Reaktions-Ballerspiel.

**Gesamturteil:** 3

## **Brain Quiz (Cassette 20)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Bitte, erschlagen Sie mich nicht. Das sind Spiele, die ich überhaupt nicht mag. Drei an der Zahl auf einer Programm-Cassette ist ja schön. Aber das nun ... Beim »Mind Breaker« dürfen Sie die Position von Zahlen erraten, die der Computer sich ausgedacht hat. Wie lange Sie die Position am Gerät halten, sei dahingestellt. Ich hab' da keine Ausdauer. Und Ihr Partner? Sie können's ausprobieren. Auch beim zweiten Spiel, dem »Maxit«. Da gilt's Ziffern vom Bildschirm verschwinden zu lassen. Wenn ich Ihnen jetzt verrate, daß das dritte Spiel »Hangman« heißt, ahnen Sie möglicherweise schon, wo's langgeht. Nämlich wieder in eine Richtung, die ich nicht gut finde, die sehr makaber, um nicht zu sagen geschmacklos ist. Hier soll eine fünfstellige Buchstabenkombination, die ihr Mitspieler eingibt, erraten werden. Treffen Sie einen falschen Buchstaben, bildet sich der Körperteil eines zu Hängenden auf dem Bildschirm. Haben Sie (oder Ihr Mitspieler) häufiger danebengetippt, macht's »Knack« und dann baumelt ein Elektronikmännchen am Galgen.

Also auch geklaut, das Ganze. Und ebenso mies wie »Metropolis« von Interton. Lassen wir's dabei.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4 – 5

Aktion: 4 – 5

Grafik: 3

Sound: 4

Gimmicks: Wenn Sie über oben Gesagtes lachen können und die Melodie noch witzig finden, bitte schön!

Zusammenfassung: Ein schlicht-gestricktes »Denkspiel« mit drei Varianten, für das Schablonen benötigt werden.

**Gesamturteil:** 4 – 5

## **Breakaway (Cassette 17)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Das klingt doch wie »Breakout«? Genau darum geht's. Nur ein paar Etagen tiefer. Also sammeln Sie Punkte, in-



dem Sie Ihren Ball bzw. den Flug und Rückprallwinkel desselben richtig einschätzen. Wenn nicht: Ende der Vorstellung. Da hilft auch die Vergrößerung oder Verkleinerung des Schlägers wenig.

Die 16 Varianten mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden für maximal zwei Personen helfen auch kaum darüber hinweg, daß die Steuerung außerordentlich lahm ist und kaum richtig und schnell reagiert. Besser abgucken!

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 – 3  
Aktion: 3  
Grafik: 3 – 4  
Sound: 3 – 4  
Bedienungs-  
anleitung: 2  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein im Grunde nicht dummes Plagiat von »Breakout« oder Geschicklichkeit ist Trumpf. Nur spielt die Steuerung überhaupt nicht mit. Was systembedingt ist.

**Gesamturteil:** 3

## **Capture – Strategiespiel (Cassette 19)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Ein Reversi-Spiel, präziser: Othello – und das nicht schlecht. Leider ist die Geschichte etwas mühsam übers Keyboard mit Überlegschablonen zu bedienen. Ansonsten werden Systembesitzer erstklassig bedient.

Zwei Personen können sich maximal tummeln. Und Spaß macht auch der Fight mit dem Computer. Da erweist sich als Handikap die nicht ganz so gute Grafik.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 2 – 3  
Grafik: 2 – 3  
Sound: 3  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Eine im Grunde sauber gelöste »Othello-Variante«, also ein Strategiespiel, bei dem Grips gefordert wird.

**Gesamturteil:** 2

### **Cat Trax (Cassette 24)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Wenn eine Katze von allen Hunden durch ein Labyrinth gehetzt wird, sich zwischendurch nährt und im Gefahrenfall zu einem Lastwagen wird, liegt der Verdacht nahe, daß Herr Pac-Man Pate gestanden hat. Natürlich ist dem auch so. Die Verwandlung Katze-Lastwagen mutet zwar etwas sehr phantastisch an, aber warum eigentlich nicht?

Schade, daß wir's auch hier wieder mit einem Einzel-Spiel zu tun haben. Die Varianten? Vier insgesamt. Und das Schirmbild läßt sich überraschenderweise einfrieren. Sogar da hat man dazu gelernt.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	1 – 2
Grafik:	3
Sound:	3
Bedienungs- anleitung:	3
Gimmicks:	Keine – mal von der Katzen- Lastwagenverwandlung abgese- hen.

Zusammenfassung: Eines der geübten Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele.

Anmerkung: Mit Schablone zu spielen

**Gesamturteil:** 2 – 3

### **Crazy Gobbler (Cassette 1)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Es war einmal ein Labyrinth – so fangen alle »Pac Man«-Kopien an –, in dem sich neben Vitaminpillen und »Gobblerfrüchten« auch Monster tummeln. Und die verfolgen den Gobbler, Mampfer, Pac Man, wie immer das Spiel heißen

mag. So auch hier. Nachdem drei Leben verschleudert sind, heißt es: Labyrinth frei zur nächsten Runde. Die Qual der Wahl bleibt Ihnen als Einzelspieler erspart: Eine Variante bringt Spielvergnügen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 – 3 (da kein Original)  
Aktion: 2  
Grafik: 2 – 3  
Sound: 3  
Bedienungs-  
anleitung: 2  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Pac Man-Variante, die sich lediglich durch Labyrinth und die Bezeichnung der Typen unterscheidet. Für das System schön! Also ein Reaktionsspiel in erster Linie.

**Gesamturteil:** 2

## **The End**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Die hinlänglich bekannten Weltraumbanditen der vierten Videospieldart versuchen. Ihre Verteidigungsbasis zu stehlen. Ist das gelungen, sehen Sie auf dem Bildschirm *expressis verbis*, was der Cassettentitel verheißt, nämlich »The End«. Parallelen zum »Klassiker« Space Invaders sind auf Anhieb deutlich. Ansonsten haben die Fernost-Programmierer, die für Hanimex arbeiten, bei sich selbst Anleihen gemacht, so u. a. bei »Alien Invaders«.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 2  
Grafik: 3  
Sound: 3

Zusammenfassung: Ein akzeptables Spiel des Weltraum-Baller-Genres, aber halt nicht sonderlich originell im Sinne von Innovation.

**Gesamturteil:** 3

## Escape – Irrgarten (Cassette 25)

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Gute Ideen sind da, um auf andere Systeme übertragen zu werden. So auch hier. »Escape« ist identisch mit Ataris »Berzerk«. Nur ohne Background-Story. Sie als Männchen haben Ihren durchaus plastisch wirkenden Corpus aus einem Labyrinth, das von kleinen Monstern besetzt ist, in Sicherheit zu bringen, indem Sie diese beseitigen, sofern Sie sie treffen, und alle Schikanen überwinden. Die Wände des Labyrinths z. B. dürfen Sie nicht berühren.

Schön und zugleich schade, daß ein Spieler zwischen 16 Varianten wählen kann. Jedenfalls sonst sauber gemacht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3 (das Originalspiel hat nur 2)

Aktion: 3

Grafik: 2 – 3

Sound: 3

Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Nu ja, das Männchen fällt um, wenn's erwischt wird. Ist aber nicht sonderlich aufregend. Mini-Gimmick quasi.

Zusammenfassung: Ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem man sich konzentrieren muß.

**Gesamturteil:** 3

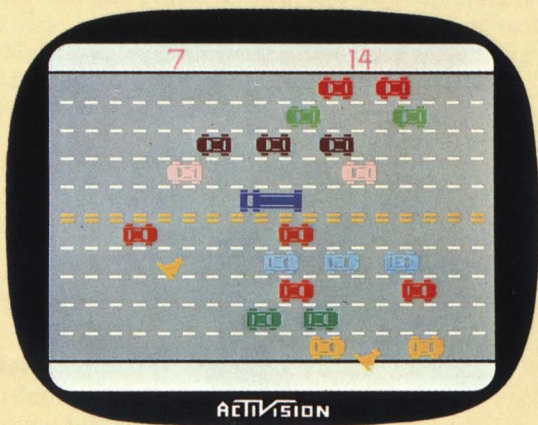
## Jump Bug

Hersteller/System: Hanimex

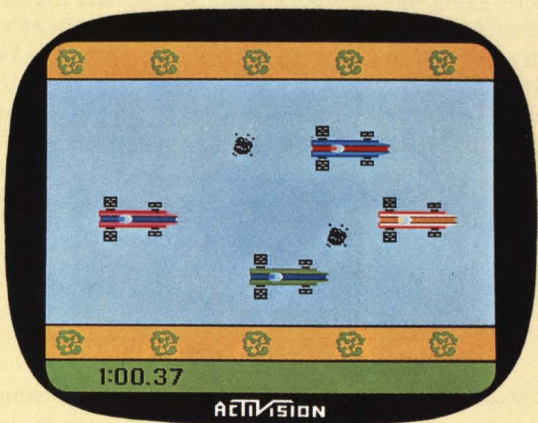
Steuerung: Joystick

Spielidee: Haben Sie schon mal, vorausgesetzt Sie sind Besitzer eines VW-Käfers, Geldsäcke eingesammelt? Würden Sie wohl gern, was? Oder stellen Sie sich, wie ich mir, die Frage, was das eigentlich soll? – Nun, Spaß bereitet das Spiel in jedem Fall.

Elf verschiedene Screens warten darauf, durchfahren zu werden. Wobei Sie den »tollen Käfer«, aus gleichnamigen Disney-Filmen ja bekannt, durch wahrlich phantastische Bildschirm-landschaften steuern müssen. Über Vulkane geht es, über Wolkenkratzer, und sogar Unterwasserabenteuer und damit ver-



Freeway – Das verrückte Huhn, Seite 111



Grand Prix, Seite 118



Kaboom! – Schneller als der Knall, Seite 122



Laser Blast – Duell im Weltall, Seite 126

bundene Kämpfe gegen Kraken sind im Programm inklusive. Langeweile kommt da nicht auf, wenn man nicht weiter über Spiel-Sinn oder -Unsinn nachdenkt. Als Belohnung gibt es einen 12. Screen, je nach angehäufter Geldsackmenge.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 2  
Grafik: 2  
Sound: 3

**Zusammenfassung:** Ein unbeschwerter Nonsens-Bildschirm-spaß, den man auch länger zu zweit spielen mag.

**Gesamturteil:** 2

### **Jungler – Dschungelkampf (Cassette 4)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick/Keyboard

Spielidee: Na, der Titel trifft nicht ganz zu. Aber damit Sie sich ein Bild machen können: Haben Sie schon mal versucht, 'nen Drachen am Schwanz zu ziehen? Sehen Sie – genau darum geht's hier. Wobei Sie selbst ein Drache sind, den man ebenfalls am Schwanz ziehen bzw. treffen kann. Dafür gibt's Punkte.

Wäre das so einfach, wär's ja schön. Doch irgendwie kommen einem Labyrinth und ähnliches bekannt vor. Zur Beruhigung: Dies ist keine Pac Man-Variante, sondern ein neues Spiel.

Ausprobieren müssen Sie's leider allein. Das gilt für alle acht Varianten. Zuvor jedoch können Sie Spiel 9 als Demonstration laufen lassen, damit Sie wissen, wie's wo langgeht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 1 – 2  
Grafik: 2  
Sound: 2  
Bedienungs-  
anleitung: 2 – 3  
Gimmicks: Eine Siegesmelodie

**Zusammenfassung:** Ein schnelles Reaktionsspiel, das von »Kio-nami« kreiert wurde.

**Anmerkung:** Es wird mit Schablonen gespielt, wobei das rechte Keyboard lediglich zum »Einfrieren« und »Abtauen« des Bildschirms verwendet wird.

**Gesamturteil:** 2

## **Missile War – Raketenangriff (Cassette 10)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick/Keyboard

Spielidee: Machen Sie Punkte, indem Sie angreifende Außerirdische abschießen, die versuchen, Ihre vier Städte und zwei Raketenbasen zu eliminieren. Tja, kann man da nur trocken zitieren: »Das Spiel ist beendet, wenn alle Städte zerstört sind.«

Es geht also für den Einzelspieler ums Ballern. Mag sein, falls Sie sich als Verteidiger motiviert fühlen, daß ... aber das geht wohl zu weit.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	2 – 3
Grafik:	2
Sound:	2
Bedienungs- anleitung:	2 – 3
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel.

Anmerkung: Hier werden Schablonen fürs Spiel benutzt.

**Gesamturteil:** 2 – 3

## **Pleiades**

Hersteller: Hanimex

System: Hanimex (HMG 2650)

Steuerung: Joystick

Spielidee: Wenn Sie die Spiele »Space Invaders«, »Demon Attack« und »Phoenix« in der Abfolge des Geschehens auf einer Cassette zusammenpacken, wissen Sie, was Sie mit »Pleiades« erwartet – nämlich ein Konglomerat.

Anders gesagt: In Ihrem Wohnzimmer finden sich sämtliche Schrecken des Videospielduniversums vereint wieder. Sie haben die Aufgabe, sich ihrer zu erwehren. Nicht mehr und nicht weniger. Beeindruckend, und deshalb erwähnenswert bei diesem Programm, die ungewöhnlich scharfe Grafik. Plagiat hin oder her: Für das System ein Fast-Action-Game, das bei Freunden des Genres Zustimmung findet.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1



Grafik: 2 +  
Sound: 3

Zusammenfassung: Sieht man von der »spinnerten« Bedienungsanleitung und der darin enthaltenen Story zum Spiel einmal ab, bekommt man eine Menge Unterhaltung fürs Geld.

**Gesamturteil:** 2

### **Robot Killer (Cassette 3)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Da irrt ein Männchen durch ein Labyrinth (Hört, hört!) in dem viele Roboter sind. Reimt sich, was? Gut. Diese Roboter gilt es zu erlegen, bevor sie dem Männchen, sprich Ihnen, den Garaus machen. Und damit sammeln Sie Punkte.

Wäre da nicht die verblüffende Ähnlichkeit mit dem »Berzerk« von Atari, würde ich sagen: Endlich mal ein Originalspiel für ein neues System. Aber auch so ganz sauber.

Leider wieder ein Spiel für Singles, wenngleich die 28 möglichen Spielkombinationen recht verlockend sind.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 – 3 (da kein Originalspiel)

Aktion: 2

Grafik: 3

Sound: 3

Bedienungs-  
anleitung: 2

Gimmicks: Keine. Dafür sind eine Menge Tücken in den Spielablauf eingebaut. Eben wie beim Original!

Zusammenfassung: Ein schnelles, aktionsgeladenes Reaktions- und Geschicklichkeitsspiel.

Anmerkung: Hier wird eine Überlegschablone mitgeliefert.

**Gesamturteil:** 3

### **Space Attack (Cassette 2)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Wer greift da aus dem Weltall an? Richtig, Außerir-

dische! Und was haben Sie zu tun? Abschießen! Sehen Sie, so einfach ist das. Und einfach ist diese Mischung aus »Space Invaders« und »Phoenix« tatsächlich zu spielen. Leider nur für einen Mann und nur in einer Variante. Nun ja, dann wollen wir mal werten.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 3  
Sound: 3  
Bedienungs-  
anleitung: 2  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Eines der geübten Weltraumballerspiele, nur sehr schlicht gemacht. Reaktion und Daumendrückvermögen sind gefragt.

**Gesamturteil:** 3

## **Space Raiders – Streifzug im Weltraum (Cassette 26)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Kurz und bündig: Das Abschießen von Außerirdischen und dabei Punkte sammeln!

Sie streifen mit Ihrem Raumbegleiter durchs All. Ihre Energiereserven sind begrenzt. Nun kommt, was bei Weltraumspielen kommen muß: Der Krieg der Sterne. Sie werfen Bomben, laden Energie auf, bauen welche ab. Haben Sie schließlich fünf Raumgleiter zu Bildschirmschrott geflogen, ist das Spiel zu Ende – und Ihnen schmerzen die Hände. Diesen Schmerz teilt allenfalls der unbeteiligte Zuschauer, denn wieder heißt es: Solo für Videospiele.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 4  
Grafik: 4  
Sound: 4  
Bedienungs-  
anleitung: 3 – 4  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein Reaktions-Ballerspiel, bei dem es müßig ist, die ganzen Vorbilder aufzuzählen.  
Anmerkung: Mit Schablone zu spielen!

**Gesamturteil:** 4

### **Space Squadron – Weltraum-Schwadron (Cassette 5)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie fliegen mit einem Raumgleiter durch die Landschaft und haben sich verschiedener Angreifer («Marsmenschen» und feindliche Gleiter) zu erwehren. Das alles geschieht über einer bemerkenswert ausgestalteten Landschaft, und sie »fahren« via Bildschirm darüber hinweg. Dennoch: Ähnlichkeiten mit vorhandenen Spielen sind keineswegs zufällig. Da haben die »Asteroids« und die »Space Invaders« kombiniert Pate gestanden. Und herausgekommen ist ein anständiges Spiel für maximal 2 Personen, woraus sich auch die Spielvarianten – nämlich 2 – erklären.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	1 – 2
Grafik:	1
Sound:	2
Bedienungs- anleitung:	Klein, aber oho – 2
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein schnelles Reaktionsspiel, das auch langfristig Freude macht, nicht zuletzt wegen der »neuen« Optik.

**Gesamturteil:** 2

### **Space Vultures – Geier im Weltraum (Cassette 7)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Hol's der Geier – der Titel klingt unglücklich, trifft aber zu. Wenn Sie schon mal »Phoenix« oder »Galaga« gespielt haben – in der Halle! –, wissen Sie, worum's geht. Und das ist eigentlich gar nicht so schlecht. Wenn, ja wenn da nicht gewisse

Haken und Ösen wären, die bei der Umsetzung für den heimischen Bildschirm dem Originalspiel etwas von seinem Reiz genommen haben. Zudem sind Sie als Spieler alleingelassen mit einer einzigen Spielmöglichkeit.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 (da kein Original)  
Aktion: 1 – 2  
Grafik: 3  
Sound: 4  
Bedienungs-  
anleitung 2 – 3  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein Ballerspiel, bei dem Außerirdische abgeschossen werden müssen.

Anmerkung: Spielschablone zum Auflegen.

**Gesamturteil:** 3

## **Spiders**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Spätestens seit Activision die Cassette »Spider Fighter« herausbrachte, wissen VCS-Spieler, zu welch ungeheuerlichen Dingen die Achtbeiner fähig sind, haben sie erst einmal eine gewisse Größe erreicht. Ähnlich die Situation bei dem vorliegenden Programm: Auf dem Bildschirm befindliche rote Spinnenkokons müssen abgeschossen werden. Folgerichtig verwandeln sich die Kokons im Zuge (vielleicht elektronischer?) Metamorphose in richtige Spinnen, die zudem – im fortlaufenden Spielstadium – auch noch Wasserstrahlen einsetzen und so nur eines im (Un)Sinn haben, nämlich uns außer Gefecht zu setzen.

Ein Ballerspiel also, das aber nicht ohne ist. Der/die Spieler hat/haben sich nebst oder mit dem obligatorischen Raumschiff der Insektengefahren zu erwehren und Punkte zu sammeln. So geht das Schirm um Schirm. Wenn Ihnen das Spaß macht, warum nicht?

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 2  
Grafik: 3  
Sound: 3

**Zusammenfassung:** Das Tempo der Cassette steigert sich nach jeder erfolgreich abgesch(l)ossenen Runde. Ein Fast-Action-Game wiederum, bei dem gutes Reaktionsvermögen Voraussetzung für High-Scores ist. Nicht jedermanns Sache.

**Gesamturteil:** 3

### **Supergobbler**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Pac-Man heißt hier natürlich Supergobbler. Oder anders: Was dem einen sein Supermampfer bzw. dessen Rache, dem zweiten seine Mrs. Pac-Man, ist Hanimex der Supergobbler. Spiel erkannt? Richtig! Ab durchs Labyrinth und Punkte gesammelt.

Spielzutaten: Die unverzichtbaren Monster als Verfolger und Vitaminpillen oder wie man sie sonst hier nennen mag, zwecks Punktezuwachs. Wer meint er müßte das auch noch haben – in Pac-Mans Namen denn ...

*Die Wertung:*

Spielwitz:	4
Aktion:	3
Grafik:	2
Sound:	3

**Zusammenfassung:** Eben Pac-Man auf Hanimex-Art. Ich kann die Dinger langsam nicht mehr sehen. Vorbei ist vorbei! Ansonsten

**Gesamturteil:** 3 –

### **Tanks a lot – Panzergefecht (Cassette 27)**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick/Keyboard

Spielidee: Ach, ich mag's ja gar nicht schreiben, aber es ist ja klar. Rennen Sie mit Ihrer Panzerfaust durch ein Labyrinth und schießen Sie die gegnerischen Panzer ab. Je nach Farbe der Getroffenen bekommen Sie Punkte. Schade drum, aber es ist halt ein Ballerspiel. Und gegen die hab' ich was, wenn's Ballern Selbstzweck ist. Sie aber, als Einzelspieler, können das ja ganz unauffällig tun. Am besten dann, wenn niemand aus Ihrem

Haushalt zusieht. Dann dürfen Sie auch aus vier Varianten mit zusätzlich Optionen (= 16 total) wählen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 1 – 2 (es passiert, objektiv gesehen, eine Menge)  
Grafik: 2  
Sound: 4  
Bedienungs-  
anleitung: 2 – 3  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein strategisches Reaktionsspiel, bei dem durch Ballern Punkte geholt werden.

Anmerkung: Wird mit Schablonen gespielt.

**Gesamturteil:** 3 – 4

## **Turtles**

Hersteller/System: Hanimex

Steuerung: Joystick

Spielidee: Wer den gleichnamigen Videoautomaten kennt, weiß, daß auch Schildkröten zuweilen absonderliche Wege gehen (müssen), wenn's an die Substanz geht. In diesem konkreten Fall wurden Schildkrötenbabys geklaut und in ein Parkhaus befördert. Schildkrötenmama, die sich verständlicherweise sorgt, macht sich Etage um Etage auf die Suche nach den Kleinen, wird dabei aber von Lastwagen verfolgt. Zur Abwehr (wer hätte das wohl bei Schildkröten gedacht?) stehen ihr Bomben zur Verfügung.

Ironie und Anspielungen beiseite: Turtles in dieser Version ist eine rundum gelungene Umsetzung des Arkadenspiels. An diesem Eindruck ändert auch der Umstand nichts, daß wir's unterm Strich – mit einer Pac-Man-Variante, also einem Labyrinthspiel, zu tun haben.

Gags, so der Lift, der die Schildkrötenmama nach erfolgreich durchsuchter Etage in die nächste befördert, tragen zum rundum gelungenen Videospieldenken bei.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 2

Zusammenfassung: Ein Labyrinthspielspaß, den man zu zweit genießen sollte. Nicht nur für dieses System empfehlenswert, aber leider nicht für alle anderen zu bekommen.

**Gesamturteil:** 1

# System IntelliVision

## Advanced Dungeons & Dragons

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

Fantasy- und Rollenspiele erfreuen sich auch bei uns immer größerer Beliebtheit. Kein Wunder, daß das Hitspiel »Dungeons & Dragons« in eine – lizenzierte – Videospieldversion umgewandelt wurde.

Spielidee: Als elektronischer Abenteurer begibt man sich in die fantastische D & D-Welt, um zwei Hälften einer legendären Königskrone zu finden, die irgendwo in den Höhlen der sogenannten Cloudy Mountains (Wolkenberge) verborgen sind. Aus dem Begriff Höhlen schließt der erfahrene Videospieler sofort, daß er es im Prinzip mit einem Labyrinthspiel zu tun hat. Das trifft zu. Es geht also darum, sich durch das verzweigte System zu arbeiten und dabei den vielfältigen Gefahren gekonnt zu begegnen.

Selbstverständlich gehören zu einem solchen Fantasyspiel Monster, und die kommen denn auch reichlich. Ob Dämonen oder Drachen oder ganz »normale« (Un-)Wesen wie Fledermäuse, Ratten und Spinnen. Zur Vollendung und Durchführung der Mission ist das Aufnehmen von Gegenständen erforderlich, wie z. B. Schlüssel oder Pfeile.

Dieses komplexe Spiel spricht sicher nur einen kleinen Kreis von Videospelfreunden an, da es doch weit mehr als bloßes Reaktionsvermögen verlangt. Darin aber liegt der Reiz dieses Bildschirmabenteurers: Logik, Kombinationsvermögen, Konzentration, Planung – all das gepaart und geschickt eingesetzt führt zum Erfolg und macht auch langfristig Spaß.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	2
Grafik:	1
Sound:	1

Zusammenfassung: Ein perfektes Videospieldabenteuer, das Appetit auf »mehr« macht.

**Gesamturteil:** 1



## **Armor Battle**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Baller man los!

Gut: Was dem einen sein Weltraumkrieg ist dem andern seine Panzerschlacht (so heißt die Geschichte ja etwa richtig übertragen). In Deutschland nennt man die Cassette behutsam »Panzermanöver«, was das Kriegerische an diesem Produkt nicht auszumerzen vermag.

Gebäude, Wasser und Wald bilden das Szenarium, in dem Blau gegen Schwarz rumfeuert. Dazu kommen noch die unentbehrlichen Minen, die so hübsche Geräusche von sich geben. Und wissen Sie, wer gewinnt? Wer am Ende die meisten Panzer übrigbehält! Doll, was?

*Die Wertung:*

Spielwitz:	4
Aktion:	3
Grafik:	2
Sound:	4
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ich mag solche Spiele nicht, vor allem, wenn um die Sache herumgeredet wird. Dazu ist die Situation auf dem Bildschirm zu offensichtlich. Strategie hin oder her: Hier wird zerstört und sonst nichts!

**Gesamturteil:** 3 – 4

## **Astrosmash**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe

Spielidee: Ihr Wohnzimmer ist also ein verlassener Stern, wahrscheinlich, weil Ihnen Ihre Frau abhaut, wenn Sie diese Cassette länger spielen. Und Sie sollen sich gegen alles wehren, was über den Bildschirm prasselt, als da sind Meteoriten, Wirbelbomben, Lenkraketen, Ufos. Dabei werden Punkte gesammelt. Je mehr Sie treffen, desto besser. Klar, wo's langgeht? Richtig! Baller, baller. Dabei ist das auch schon dagewesen. Und das gleich zweimal: Astrosmash entpuppt sich als Mischung aus »Space Invaders« und »Asteroids«. Bei allem Spaß an dieser sonst recht interessanten Variante: auf Dauer kommt da keine Freude auf:

Sie können nämlich spielen, solange die Daumen mitmachen.  
Ein Spiel für Einzelkämpfer. Varianten gibt's keine.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 2  
Grafik: 2-3  
Sound: 3-4  
Bedienungs-  
anleitung: 2  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Schnelles Reaktions- sprich Ballerspiel.  
Muß man nicht haben.

**Gesamturteil:** 3-4

### **Auto Racing**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Halt Autorennen auf verschiedenen Strecken.

Fünf verschiedene Strecken haben Sie zur Auswahl und die müssen Sie schnellstmöglich durchfahren. Zudem können Sie zwischen fünf Fahrzeugen mit unterschiedlichen Eigenschaften und verschiedenen Höchstgeschwindigkeiten wählen. Weiteres, sehr wichtiges Auswahlkriterium: Die Fahrzeuge haben unterschiedliches Kurvenverhalten. Bei einem Rundkurs ja ganz wichtig.

Soviel dazu. Ich mag keine Autorennen in der Form.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 1  
Sound: 2  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein rasches Spiel, bei dem's auf Reaktionsvermögen ankommt.

**Gesamturteil:** 3

### **Backgammon**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Das beliebte Spiel elektronisch.

Hier gilt das an anderer Stelle Gesagte. Umsetzung technisch gut. Das Original macht mehr Spaß.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 3  
Grafik: 1  
Sound: 3  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Siehe oben.

**Gesamturteil:** 2 – 3

## **NBA Basketball**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Basketball elektronisch.

Auch wieder eine Spitzenleistung dieses neuen Systems. Brillante Farben, ausgezeichnete Grafik, quasi 3-D-Wirkung der Akteure. Realistische Figuren.

Wie alle anderen Sportspiele von Mattel Electronics besticht »Basketball« durch die wirklichkeitsnahen Spielmöglichkeiten. Natürlich ein Spiel, das danach schreit, in der Familie gespielt zu werden.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 2  
Grafik: 1  
Sound: 1  
Gimmicks: Beifallsrufe der Zuschauer,  
aufbrausender Beifall,  
Schiedsrichterpfeife.

Zusammenfassung: Eine gelungene Umsetzung, auch wenn die Mannschaften nur drei Mann stark sind. Perfekt.

**Gesamturteil:** 1

## **Bowling**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Keyboard/Steuerscheibe

Spielidee: Hierbei darf abgeräumt werden, wie im richtigen Bowlingleben. Und das nicht ganz ohne für die maximal vier Spieler, die zwischen zwei Varianten wählen können.

Die Dateneingabe wirkt nur auf den ersten Blick kompliziert. Schwierig für kleinere Kinder bleibt allerdings der Umgang mit der Kugel und der richtige Wurf.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 – 3  
Aktion: 3  
Grafik: 1  
Sound: 1  
Bedienungs-  
anleitung: 2  
Gimmicks: Siegesfanfare nach erfolg-  
reichem Abräumen

Zusammenfassung: Elektronisches Sportspiel, wo wieder mal gilt: Ich bin lieber auf der Bahn. Söhnchen teilt die Meinung.

**Gesamturteil:** 2 – 3

## **Boxen**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Hauen Sie Ihren Ehemann K.O. Oder legen Sie Ihre bessere Hälfte mit einer gekonnten Geraden auf die Matte. Es darf richtig geboxt werden.

Aber im Ernst: Mein Sohn hat das zum Lieblingsspiel auserkoren. Vielleicht, weil er mich in die Seile bekommt. Denn hier können Sie alles anbringen, was Art und Schlag hat, wenn Sie erst mal die nicht ganz leicht zu bedienenden Steuerelemente im Griff haben. Da müssen Sie sich einiges merken, bevor's richtig losgeht.

Zwei Personen dürfen sich hier messen: Im Trainingslager, in der Vorrunde oder im Hauptwettkampf. Bemerkenswert: »Ihren« Boxer können Sie nach bestimmten Eigenschaften auswählen. Da gibt's dann einige Möglichkeiten von »Starke Abwehr« bis »Unvorhersagbar«.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1  
Bedienungs-  
anleitung 1 – 2

**Gimmicks:** Haben Sie Ihren Partner k.o.-geschlagen und wird er ausgezählt, reißt Ihr elektronisches Ebenbild die Arme hoch. Nur der Siegeskranz wird nicht verliehen. Und das Publikum pfeift. Auf IntelliVision-Art, versteht sich.

**Zusammenfassung:** Ein aktions- und reaktionsgeladenes Sportspiel. Hier muß ich mir die Einschränkung »Richtig ist's schöner« verkneifen – so gelungen ist das.

**Anmerkung:** Die Steuerscheibe macht sich unangenehm bemerkbar. Vielleicht liegt's aber an meinem Testgerät.

**Gesamturteil:** 1

## **Bump 'n' Jump**

**Hersteller/System:** IntelliVision

**Steuerung:** Steuerscheibe/Keypad

**Spielidee:** Das gleichnamige Arkadenspiel, selbstverständlich Vorbild für dieses Mattel-Programm, hatte bei uns vergleichsweise wenig Erfolg. Hier wie da steuert man sein Fahrzeug über eine belebte Straße und hat sich ausnahmsweise nicht um die sonst gültigen Verkehrsregeln zu kümmern. Im Gegenteil: Nur wer »crashed«, gewinnt. Und nur wer vorsätzlich rammt oder zeitig genug ausweichen kann, kommt weiter – zu Höchstpunktzahlen und durch die Jahreszeiten.

Sie steuern ein Fahrzeug, das über etwa jene Fähigkeiten verfügt, die aus dem Film »Ein toller Käfer« bekannt sind: Es kann bei Bedarf fliegen. Unter anderem. Dann, wenn verschiedenen entgegenkommenden Fahrzeugen ausgewichen werden muß, wenn sonst gar nichts mehr geht. Denn diese Fahrzeuge wollen Ihrem Gefährt allesamt an den Lack und ans Blech. Die Namen der beräderten Gegner sprechen für sich: Piratenautos, Traktoren, gepanzerte Fahrzeuge und dergleichen mehr.

Auf diesem Highway ist tatsächlich die Hölle los: bedingt durch die Straßenführung (zunächst schnurgerade, dann immer kurven- und windungsreicher mit zu überspringenden Kanälen als Höhepunkt) und die daraus resultierenden Schwierigkeiten. Kanäle z. B. können nur übersprungen werden, falls eine bestimmte Mindestgeschwindigkeit erreicht ist. Im Spielverlauf

werden die Kanäle breiter, sind dann aber, um Zwischenlandungspunkte zu geben, von Inseln durchsetzt.

Schön, daß man diese Cassette auch zu zweit spielen kann. Ein hochkarätiger Bildschirmspaß!

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 2

Zusammenfassung: Eine rundum gelungene Umsetzung mit herrlichen Grafik-Effekten.

**Gesamturteil:** 1

## **Burgertime**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

Spielidee: Die Heimversion des gleichnamigen Arkadenspiels.

Kennen Sie's? – Also bitte: In Ihrer Bildschirmküche drehen die Zutaten (Brötchen, Käsescheiben, Gemüse, Gehacktes) durch.

Dennoch sollen Sie (Ham-)Burger schaffen! Da sich die Lebensmittel aber außerordentlich aggressiv gebärden, ist die Burger-Produktion nicht ungefährlich. Im Gegenteil! Spiegeleier wie Würstchen verfolgen Sie durch ein labyrinthähnliches Bildschirmgebilde.

Hier eben setzt die Logik des Spieles ein: Locken Sie allen Attacken zum Trotz die Zutaten in die entsprechenden Kanäle, um das Kochwerk dennoch zu einem »schmackhaften« Ende zu bringen. Was bedeutet: Brötchen unten, Hack drauf, danach Gemüse, Brötchenoberhälfte – und fertig ist der Hamburger. Das bringt Punkte.

Im Spielverlauf wird das wegen der sich ständig verändernden Elemente immer schwieriger. Allzu aufdringlichen Lebensmitteln können Sie mit Gewürzen aus der großen Sprühdose Paroli bieten. Und je weiter Sie kommen, über desto mehr Bonusobjekte – und damit Punkte – dürfen Sie sich freuen. Ein echter Spaß!

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 2

**Zusammenfassung:** Die gelungene Umsetzung des gleichnamigen Arkadenspiels macht – besonders im Spiel zu zweit – langfristig Freude und reizt zu immer neuen Durchgängen!

**Gesamturteil:** 1

### **Buzz Bombers**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

Spielidee: Bienen machen Ihnen das Videospieleben schwer, wobei Sie sich auf dem Bildschirm in Form einer Spraydose repräsentiert finden. In dieser Dose ist selbstredend ein Gegenmittel, damit Sie Ihrerseits sich der Bienen erwehren können. Gelingt es den Insekten, den unteren Rand des Schirms, eine Wiese darstellend, zu erreichen, wachsen an der betreffenden Stelle Blumen, die Sie in Ihrem Bewegungsspielraum einengen. Treffen Sie eine Biene, verwandelt sie sich in eine Honigwabe oder einen Bienenkorb, der wiederum nach Anstoßen durch eine andere Biene weiter nach unten rückt. An Ihrer Seite nascht ein Kolibri gelegentlich an den Waben, um so den Bienenansturm zu unterbinden. Als Steigerung der Bienenattacke sind schließlich noch sogenannte »Killerbienen« im Spiel, die folgerichtig schneller fliegen und unberechenbarer agieren und schließlich besonders wachstumsfördernd wirken, sofern sie den Boden erreicht haben.

Gimmicks gibt's ebenfalls: Ein Bär läuft nach Level fünf über den Schirm bei Level zehn gesellt sich ihm ein Tanzbär zu.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	2
Grafik:	1
Sound:	4

**Zusammenfassung:** Ein sympathischer Bildschirmspaß mit kleinen Schwächen.

**Gesamturteil:** 2 +

### **Checkers**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Da haben Sie die gute alte Dame elektronisch, mit in-

teressanten neuen Elementen, die – und das ist besonders wichtig – Ihnen völlig neue Tricks verraten.

Anschließend steigen Sie wahrscheinlich wieder aufs richtige Brett um. Aber dran bleiben sollten Sie an dieser Cassette eine Weile.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 4 (spielbedingt)  
Grafik: 2  
Sound: 3  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein ausgezeichnetes Trainingsspiel, bei dem Sie zwischen fünf Varianten wählen können. Bei allen Vorbehalten empfehlenswert!

**Gesamturteil:** 3 +

## **Frog Bog (Froschspiel)**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe

Spielidee: Zwei Frösche sitzen friedlich auf Seerosenblättern. Und wonach steht ihr Sinn? Natürlich nach Insekten, nach Fliegen und Libellen, die über den Fröschen kreisen. Sie sollen nun einen Appetit auf diese Frosch-Delikatessen entwickeln und mit dem Fangen Punkte sammeln. Hört sich leicht an, aber Ihnen steht nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Denn: Punktesammeln, einfach so, kann ja jeder.

Erfreulich, das muß hier betont werden (weil's momentan bei IntelliVision fast die Ausnahme ist), daß man dieses Spiel auch zu zweit spielen kann. Drei Varianten haben Einzel- und Doppelspieler zur Auswahl.

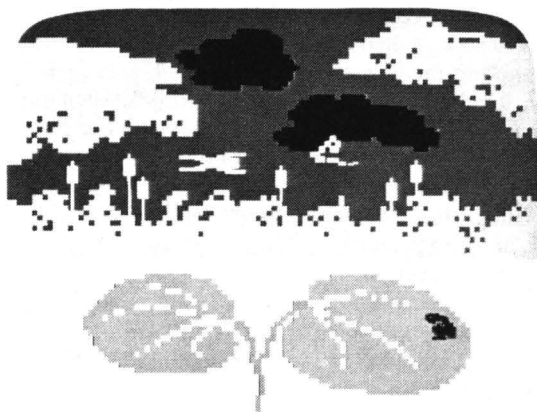
*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1  
Bedienungsanleitung: 1  
Gimmicks: Mann, wo fang' ich an? Das Spiel an sich ist ja ein Gimmick – ob nun das Ins-Wasser-Platschen, das Grillen-Gezirpe, der Wechsel vom Tageslicht über Dämmerung



bis zur Nacht (je nach gewähltem Spiel) oder die Glühwürmchen, die herumflimmern.

**Zusammenfassung:** Ein außerordentlich liebenswertes Geschicklichkeitsspiel, eine Herausforderung an jeden Video-Computerspieler.

**Gesamturteil:** 1 +



## **Golf**

**Hersteller/System:** IntelliVision

**Steuerung:** Steuerscheibe/Keyboard

**Spielidee:** Golf elektronisch.

Dem ist nichts hinzuzufügen. Außer vielleicht, es ist besser als die anderen Golfspiele. Die mag ich persönlich aber auch nicht. Beachtlich allerdings: Maximal vier Spieler dürfen hier mitmischen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	4
Aktion:	4
Grafik:	2
Sound:	3
Gimmicks:	Keine

**Zusammenfassung:** Eines der nach meiner Auffassung eher überflüssigen Videospiele.

**Gesamturteil:** 4

## **NHL Hockey**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Eishockey elektronisch.

Bei IntelliVision-Sportspielen liegt die große Gefahr der Wiederholung nahe. Dann, wenn man sie begeistert darstellt, wie's in diesem Buch ja mehrfach passiert. Dennoch: Damit Sie sich ein Bild machen können, einige Worte zum Eishockey.

Auf einem sehr realistischen Feld, dem Eis, tummeln sich zwei Mannschaften mit jeweils vier Spielern. Der Schiedsrichter ist zwar unsichtbar, meldet sich aber in Zweifelsfällen mittels Pfeife. Etwa zum Spielbeginn. Oder dann, wenn Sie einen Gegenspieler anrempeln, ohne daß dieser im Besitz des Puck ist. Dann geht's auf die Strafbank für – simulierte – zwei Minuten. Alles in allem: Ein perfekt gemachtes Sportspiel!

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1
	Aktion:	1
	Grafik:	1
	Sound:	1
	Gimmicks:	Wie zuvor erwähnt: mit begeistert brüllender Menge.

Zusammenfassung: Eine Wucht!

**Gesamturteil:** 1

## **Horse Racing – Pferderennen**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe

Spielidee: Hopp, hopp, hopp, Pferdchen macht Galopp? Kennen Sie? Prima! Hier geht's ums Galopprennen, bei dem Sie auch noch wetten und gewinnen dürfen. Sicher: Denn Bares verlieren Sie ja nicht. Schlimmstenfalls Ihre gute Laune, weil Sie – wie ich anfangs – das System nicht ganz durchschauen.

Aber: Haben Sie's erstmal, dann macht's Spaß. Also versuchen Sie mit maximal fünf Partnern auf Sieg oder Einlauf zu setzen, wie auf der richtigen Bahn. Und dann geben Sie Zuckerbrot (in Form von gutem Zureden) und Peitsche (in Form derselben) als Jockey.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	3 – 4
	Aktion:	Teil 1 (Wetten): 3 Teil 2 (Rennen): 4
	Grafik:	1 – 2
	Sound:	3
	Bedienungs- anleitung:	4 (wahnsinnig kompliziert!)
	Gimmicks:	Die »Wilhelm Tell«-zitierende Ouvertüre

Zusammenfassung: Ein Glücksspiel für den Bildschirm.

**Gesamturteil:** 3 – 4

### **Las Vegas Poker & Black Jack**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Zocken. Glücksspiel. Also: Setzen Sie Ihr Pokerface auf, blicken Sie ernst Ihren Mitspieler an und dann nichts wie ran. Immerhin: Einen Einstieg in Poker (Stud oder Draw) und Black Jack (oder 17 + 4) bekommen Sie nirgendwo preiswerter!!

Wenn es Sie also in den Fingerspitzen juckt – wählen Sie diese Programm-Cassette. Sie können zwischen vier Varianten wählen. Maximal zwei Personen sind im Spiel.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	3 – 4
	Aktion:	3 – 4
	Grafik:	2
	Sound:	3 – 4
	Bedienungs- anleitung:	1
	Gimmicks:	Optisch Klasse – der Karten- geber oder Bankhalter grinst, wenn die Bank gewinnt und schaut – falls nicht – böse drein. »Soßig« ist das Mischen. Vom Sound her.

Zusammenfassung: Ein Glücksspiel für den Bildschirm, wobei zu bedenken ist: Poker ist vom Spielgedanken her kein reines Glücksspiel, auch wenn's in der Trivialliteratur so dargestellt wird. Das geht hier völlig flöten. Etwas anders bei Black Jack.

**Gesamturteil:** 3 – 4

## Las Vegas Roulette

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Sie waren noch nie in Monte Carlo oder Las Vegas? Keine Spielbank in Ihrer Nähe? Und Sie haben 'n paar hunderttausend Emmchen, die Sie gerne loswerden möchten? Na, dann nehmen Sie Platz am Roulette-Tisch! Verprassen Sie Ihr Geld elektronisch.

Gut: So spielt man Roulette nur in den USA. Schlecht: So kann man nicht Roulette spielen, weil der Bildschirm nichts rüberbringt. Keine Atmosphäre, schlechte Optik. Und so weiter.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4 – 5

Aktion: 4 – 5

Grafik: 4 – 5

Sound: 4

Bedienungs-

anleitung: 2

Gimmicks: Was erwarten Sie denn dabei?

Zusammenfassung: Glücksspiel auf Bildschirm – das lohnt nicht!

**Gesamturteil:** 4 – 5

## Lock 'n' Chase

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

Spielidee: Dieb klaut Geldsäcke aus Bank, Polizist jagt hinterher. Oder anders ausgedrückt: Pac-Man frißt Pillen, Inky, Blinky und Winky jagen hinterher. Oder ..., aber das erläuterten wir ja soeben. »Pac-Man« für IntelliVision heißt also »Lock 'n' Chase«. Das obligate Labyrinth wird hier als Tresorgang bezeichnet. Was dort Vitaminpillen, sind hier Münzen.

Gut: IntelliVision-Besitzer können Pac-Man nicht spielen. Und so gesehen stimmt die Geschichte. Aber eben nur so. Haben Sie Lust? Bitte sehr.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2

Aktion: 2

Grafik: 2

Sound: 3

**Zusammenfassung:** Ein Labyrinthspiel, das, aufs System bezogen, einiges hat. Wer aber die Vorbilder kennt, wird sich das Programm verkneifen.

**Gesamturteil:** 2

### **Maze-A-Tron**

**Hersteller/System:** IntelliVision

**Steuerung:** Steuerscheibe/Keypad

**Spielidee:** Vorausgesetzt, Sie haben den Computer-Film »Tron« gesehen und verfügen über ein überdurchschnittliches Quantum an Phantasie, ist das Ihr Spiel! Stellen Sie sich vor, Sie befänden sich im Inneren eines Computers und hätten sich nun durch die Bestandteile der Platine hindurchzuarbeiten und dabei Zahlenkombinationen zu erfassen. Wozu? Um Punkte zu bekommen, selbstverständlich. Der Begriff »Maze« verdeutlicht Ihnen bereits, daß wir's mit einem Labyrinth zu tun haben. Lassen Sie's mich so ausdrücken: Die Verwirrung bei diesem Spiel ist nicht allein durch das Labyrinth groß. Niemand weiß genau, wo's langgeht, sofern die Bedienungsanleitung nicht parat liegt. Meinem Kollegen Helge Andersen ging's genauso. In diesem Sinne die

<i>Wertung:</i>	Spielwitz:	4
	Aktion:	4
	Grafik:	3
	Sound:	4

**Zusammenfassung:** Ein Verwirrspiel mehr denn ein Labyrinthspiel, hochgradig abstrakt und letztlich unattraktiv, trotz des Bezugs zum Film.

**Gesamturteil:** 4 -

### **Mission X**

**Hersteller/System:** IntelliVision

**Steuerung:** Steuerscheibe/Keypad

**Spielidee:** Bomben Sie drauf los, zerstören Sie alles, was Ihnen bzw. Ihrem Bomber in den Weg kommt. Und das ist einiges: Straßen, Eisenbahnen, Panzer, Schiffe, Brücken, gegnerische Flugzeuge, Lastwagen. Und so weiter. Dies Tag wie Nacht mit kleinen Unterbrechungen. Ach, richtig: Angegriffen werden

Sie dann und wann auch; Sie müssen Geschossen ausweichen, und wenn Sie nicht getroffen sind und die Sicherung nicht rausgeflogen ist, dann spielen Sie noch heute. Falls Sie diese Cassette nicht schon vorher dorthin geworfen haben, wo sie hingehört. Auf den Müll nämlich!

*Die Wertung:* Spielwitz: 5  
Aktion: 2  
Grafik: 2  
Sound: 2

Zusammenfassung: Eine sinnlose Baller-Cassette, deren Gesamtbewertung man eben nicht aus dem arithmetischen Mittel der Einzelwertung errechnen kann. Deshalb

**Gesamturteil:** 5

## **Royal Dealer**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

Spielidee: Las Vegas auf dem Bildschirm elektronisch. Dies aber gut gelöst mit vielen bemerkenswerten Varianten, grafisch einwandfrei und akustisch sogar reizvoll (Kartenmischvorgang). Angereichert mit Gimmicks (Augenbewegungen des Dealers, Veränderung der Mundwinkel).

Vier Spielvarianten von »Mau Mau« (im Original »Crazy Eights«) über Rommé (in zwei Versionen) bis hin zu »Hearts«. Bis zu drei Computer-Mit- bzw. Gegenspieler legen ihre Karten auf den Tisch. Naja, wer's mag ...

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 4  
Grafik: 1  
Sound: 2

Zusammenfassung: Die Kartenspiel-Cassette für Solisten.

**Gesamturteil:** 3

## **Sea Battle**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Eine Art »Schiffe versenken« – nur weitaus realistischer und perfekter.

Als ich das Spiel erstmals auf dem Bildschirm hatte, überlegte ich, wieso mir das bekannt vorkam. Dann fiel mir's wie Schuppen von den Augen: Die »Seeschlacht« von Hanimex (auch bei Palladium) muß denselben Programmierer haben. Oder aber, Mattel hat das Spiel beim selben Hersteller gekauft.

Egal, wie: Perfekt gemacht ist das schon. Zunächst taucht eine Seekarte auf dem Bildschirm auf, in den die gegnerischen Seestreitkräfte eingetragen sind. Sie haben – wie Ihr Gegner – 13 Schiffe, die es zu versenken gilt. Als da wären: Flugzeugträger, Truppentransporter, Schlachtschiff, U-Boot – kurz, eine komplette Flotte.

Da Sie aufgrund der Karte wissen, wer wo ist, geht's zur Sache mit Minen, Schiffsartillerie und Torpedos. Zugegeben: Es wird geballert. Aber Grips gehört dazu.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 – 3  
Aktion: 2 – 3  
Grafik: 1  
Sound: 2 – 3  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein Spiel, das mit Strategie und Reaktion durchzustehen ist.

**Gesamturteil:** 2 – 3

## **Shark! Shark!**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

Spielidee: »Haie und kleine Fische« könnte man diese Cassette überschreiben, die – bedingt durch die »tierischen« Akteure – entfernt an Mattels Debüt-Programm »Frog Bog« erinnert. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Fisches, der durch stete Nahrungsaufnahme, nämlich das Fressen anderer Fische, wächst und wächst und wächst.

Ungefährlich ist diese Prozedur selbstredend nicht. Wo bliebe auch sonst der Videospiele-Sinn? An Gegnern gibt es keinen Mangel, ob das nun aufmüpfige Krabben oder hinderliche Quallen und schließlich der dem Spiel seinen Namen gebende Hai sind. Ein schwarzer Hai übrigens! Durch gekonnten Biß in die Hinterteile des aggressiven Herrn kann aber auch dieser eli-

miniert werden – sofern er sich nicht kurzfristig und überraschend zum Umdrehen entschließt.

Ein nettes Spiel, aber ohne sonderliche Höhepunkte.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 2  
Grafik: 1  
Sound: 1

Zusammenfassung: Harmloser Familienspaß, der nicht unbedingt langfristig fesselt. Mit hübschen Gimmicks angereichert.

**Gesamturteil:** 2

## Sharp Shot

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

Spielidee: Bumm-bumm! Im Grunde erübrigt es sich, auf diese banale Cassette mit vier Spielmöglichkeiten näher einzugehen. Beim sogenannten »Football«-Training (Kenntnis der Regeln vorausgesetzt) könnte man im Zweifelsfall noch ein oder zwei Augen zudrücken. Aber dann dürfen Sie Monster beschießen, Schiffe versenken und im Weltraum ballern und ... Vergessen Sie am besten den Cassettentitel gleich wieder. Albern und dämmlich.

*Die Wertung:* Spielwitz: 5  
Aktion: 4  
Grafik: 4  
Sound: 5

Zusammenfassung: Schon oben geschehen!

**Gesamturteil:** 4 –

## Skiing

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Ideal für begeisterte Skiläufer, die bei Sturmflut in Nordfriesland Slalom- oder Abfahrtslauf durchziehen möchten. Im Ernst: IntelliVision ist hier eine gekonnte Umsetzung, besonders grafisch, gelungen. Und es mag Sportspießfreunde geben, denen diese Cassette etwas gibt.



Wenn Sie also den Weg durch die Bildschirmlandschaft unbedingt haben wollen: Bitte, ein sauberes Spiel. Besonders geeignet für sechsköpfige Familien, da maximal sechs Spieler mitlaufen können.

Training, das sei hier deutlich gesagt, ist Voraussetzung für den Erfolg.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3 – 4
Aktion:	2 – 3
Grafik:	1
Sound:	3
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein schön umgesetztes Sportspiel. Für Anfänger ungeeignet.

**Gesamturteil:** 2 – 3

## **SNAFU**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Sie müssen mit Ihrem »Wurm« (das ist Snafu) durch den Bildschirm wetzen und dabei versuchen, Ihrem Gegenspieler den Weg abzuschneiden. In einer zweiten Spielart, bei insgesamt 16 Variationen auf dieser Cassette, geht's ums »Schwanz-abbeißen«.

Auf die Spieltechnik wollen wir weiter nicht eingehen. Interessant aber bei diesem Spiel ist der Streit, den es verursachte. Das berühmte Rennen in dem Computerspiel-Film »Tron« wird auf »Snafu« zurückgeführt. Sagen Mattel-Freunde. Atari-Anhänger indes behaupten, »Surround« sei die Vorlage. So scheiden sich die Geister und sollten doch einig sein. Denn vom Spielgedanken her sind »Snafu« und »Surround« identisch.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2 – 3
Aktion:	3
Grafik:	3
Sound:	3
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein witziges Reaktions- und Strategiespiel für maximal zwei Personen.

**Gesamturteil:** 3

## NASL Soccer

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

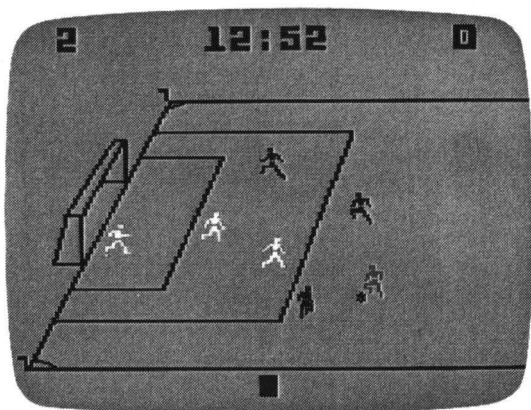
Spielidee: Fußball auf dem Bildschirm.

Allen Sportspiel-Vorbehalten zum Trotz: Wer bis September vergangenen Jahres glaubte, Bildschirm-Sportspiele seien nicht merklich steigerungsfähig, der wurde durch die Einführung des IntelliVision-Systems generell und durch dieses Fußballspiel speziell eines besseren belehrt.

Mit »Soccer« ist die fast perfekte Umsetzung eines so beweglichen Spieles auf den Bildschirm gelungen. Stürmen, Dribbeln, Eckstöße, Elfmeter – alles wird auf Knopfdruck möglich. Dazu eine großartige grafische Darstellung und ausgezeichnete Soundeffekte. Ein Spiel, das im Familienkreis Spaß macht und geradezu danach verlangt, an und mit ihm interfamiliäre Meisterschaften auszutragen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	2
Grafik:	1
Sound:	1
Gimmicks:	Schiedsrichterpfiff bei Anstoß und Einwurf, Beifallsgeschrei des Publikums bei Toren.



Zusammenfassung: Mit »Soccer« hat Mattel Electronics Maßstäbe für Sportspiele gesetzt. Hervorragend!  
Das Spiel gehört in jede Programmbibliothek.

**Gesamturteil:** 1 +

### **Space Armada – Weltraum-Armada**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Sie schützen Planeten, Feinde greifen an. Sie schießen. Die schießen. Und wer zuletzt schießt, lacht am besten oder hat die meisten Punkte. Im Zweifelsfall tun Ihnen die Daumen weh. Um mit »IntelliVision« zu sprechen: »Galaktische Armada im Anflug – Alarm! In vier Staffeln dringen die Kampfroboter etc. ...« Nee, Leute, so nu nicht. Die »Space Invaders« sind ein schönes Spiel. Ist auch schön, daß es das für »IntelliVision« gibt. Nur: Das Original ist nicht zu schlagen. Sorry. Überdies: Die »Space Armada« bietet nur eine Variante für einen Single.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	2
Sound:	3
Bedienungs- anleitung:	2 (aber was gibt's da zu erklären?)
Gimmicks:	Wie denn, wo denn, was denn?

Zusammenfassung: Eine ausgesprochen schwache Kopie des Originals, trotz speichermäßig größerer Kapazität des »IntelliVision«.

Anmerkung: Ich empfinde das Prinzip »Steuerscheibe« gerade hier als außerordentlich nachteilig!

**Gesamturteil:** 3

### **Space Hawk**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Was wären Videospiele ohne Geschichten? Hier ist

mal wieder eine, die Ihre Phantasie anregt. Sie, als Jäger im unendlichen All, sollen den »Kosmischen Falken« jagen (die Übersetzung »Weißer Raum-Falke« ist wie bei vielen Anleitungen von IntelliVision sehr unglücklich!). Doch wie's im Weltall nun mal ist: Da lauern Gefahren jeglicher Art. Gasblasen, Amöben, Kometen. Und der Hyperraum ist auch im Spiel. Kurzum: Sie sollen Punkte sammeln, allein oder zu zweit. Wobei »zu zweit« bedeutet, daß Sie eine Arbeitsteilung vornehmen. »Variationen« im Sinne von Umschalten gibt's keine.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 2  
Grafik: 1 – 2  
Sound: 2 – 3  
Bedienungs-  
anleitung: 4 – 5 (Bis man schnallt, was überhaupt los ist, vergeht einem fast die Lust. Wie oben gesagt: Eine sehr unglückliche Übersetzung. »Huckepack-Raketenkraft« soll ja wohl die militärische Tornisterrakete sein. Und was ist eine »Gasgebläsewaffe«? Mal 'n paar Science-fiction-Romane lesen, Leute!)

Gimmicks: Nee.

*Zusammenfassung:* Ein recht spannendes, grafisch attraktives Spiel, bei dem Reaktion gefordert wird. Aber es dauert zu lange, bis ein Erfolgserlebnis eintritt.

**Gesamturteil:** 2–3

## **Star Strike**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Den »Krieg der Sterne« kennen Sie ja. Nun, dann ist Ihnen auch die Schlußsequenz auf dem »Todesplaneten« bekannt, in dem Darth Vader hockt und sich der Rebellen zu erwehren versucht. Dies etwa ist die Situation, in der Sie sich befinden, wenn Sie ins Spiel gehen.

Daß nun nicht »Star Wars« auf der Cassette steht, hat einfach Lizenzgründe. Die Rechte dafür liegen bei Parker Brothers.

Ihre Aufgabe als Pilot eines Raumschiffes ist es, zu verhindern, daß der vor Ihnen langsam größer werdende Planet »Erde« eliminiert wird. Fremde Raumschiffe greifen in raschem Tempo an. Fünf dieser Zielobjekte müssen Sie treffen, andernfalls löst sich die Erde in Wohlgefallen auf. Kein einfaches Spiel, nicht zuletzt wegen der etwas unverständlichen Bedienungsanleitung. Aber hervorragend gemacht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1 – 2  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 2  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein strategisches Ballerspiel. Sie müssen Köpfchen beweisen und richtig reagieren.

**Gesamturteil:** 2 +

## Tennis

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Tennis, natürlich elektronisch.

Hier wird's kritisch, weil mit dem Tennis ein Grenzfall erreicht ist. Das Spiel macht Spaß, unzweifelhaft. Aber bis man soweit ist, daß es Spaß macht, müssen Sie ganz schön trainieren.

Da lob ich mir doch echten Tennis-Unterricht. Ist zwar eine Kostenfrage, bringt Sie aber weiter. Auch körperlich.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1

Gimmicks: Jede Menge. Die Zuschauer drehen die Köpfe, während sie dem Ball folgen und geben ihr »IntelliVision-Beifallsgeraune« von sich. Und der Schlag wird auch akustisch begleitet.

Zusammenfassung: Ein bemerkenswertes Sportspiel – mit obigen Einwänden.

**Gesamturteil:** 1

## **Thin Ice**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

Spielidee: Spaß in der Antarktis! Was hier, dies vorweg, an hervorragender Grafik, exzellenten Soundeffekten, ungewöhnlicher Animation und Abwechslung, angereichert mit Gimmicks am laufenden Band geboten wird, ist großartig. Ein kleiner Pinguin, der auf dem antarktischen Eis Schlittschuh läuft, spielt die Hauptrolle. Um ihn tummeln sich Artgenossen, die eingekreist, eigentlich »eingeviereckt«, und somit ins Wasser befördert werden müssen, falls es gelingt, den Eisausschnitt zu vervollständigen.

Unser Held wird seinerseits von einer Robbe verfolgt, die ihn aus dem Spielverkehr ziehen will. Aber auch die Robbe kann reingelegt werden. Bonuspunkte gibt es, falls es dem Pinguin gelingt, auf dem Eis befindliche Feuer anzufahren. Eine artwidrige Aufwärmtechnik im Grunde. Erwischt die Robbe den Pinguin, wirbelt sie ihn in bester Zirkusmanier auf der Nase herum. Nach erfolgreich abgeräumtem Screen stapft ein Mammut fegend über das Eis. Und irgendwann wird der geduldige Spieler auch jene Phase erreichen, in der ein ausgewachsenes Walross mit von der Partie ist.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1
	Aktion:	1
	Grafik:	1
	Sound:	1

Zusammenfassung: Ein rundum gelungenes Spiel, witzig aufbereitet und gekonnt gemacht. Empfehlenswert!

**Gesamturteil:** 1

## **Treasure Of Tarmin**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

Spielidee: Wer mit »Advanced Dungeons & Dragons« fertig geworden ist und Spaß daran gefunden hat und schließlich den erwähnten Appetit auf »mehr« bekam: Bitte sehr – hier ist mehr. Die Steigerung vorgenannter Cassette nämlich.

Arbeiten Sie sich durch 256 Verliese, durchqueren Sie die viel-

fältigen Labyrinth des Schlosses Tarmin und finden Sie die im Cassettentitel angekündigten Schätze, um Mitglied der Mattel-Abenteurergilde zu werden.

Ein herrlich animiertes, grafisch schön aufbereitetes Adventure-Game, in dem vornehmlich Mitdenken gefragt ist (und Lage- bzw. Bewegungsskizzen beim Weiterkommen helfen). Und wer aufs Schießen nicht verzichten möchte: das darf man hier – logisch in den Spielablauf eingebunden – auch. Ein erstklassiges Fantasy-Spiel!

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 2  
Grafik: 1  
Sound: 3

Zusammenfassung: Ein Muß für Freunde phantastischer Abenteuer, ein Spaß für Tüftler und Knobler!

**Gesamturteil:** 1

### **Triple Action**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Wieder mal ein Kompakt-Angebot von – der Name sagt es schon – drei Spielen auf einer Programm-Cassette.

Ihre Möglichkeiten: Entweder beschießen Sie sich per Panzer. Oder Sie veranstalten ein Auto-Rennen. Oder Sie machen einen auf »Richthofen« im Flugzeug.

Bei der Panzerschlacht müssen Sie 15 Punkte zuerst gewinnen, um zu siegen. Beim Autorennen haben Sie »100 Kilometer« in Bestzeit zu durchstehen, und bei »Doppeldecker« dürfen Sie aufs gegnerische Flugzeug und aufsteigende Ballons schießen. Haben Sie zuerst 15 Punkte, sind Sie fein raus. Bumm, Bumm!

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 3  
Sound: 3  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Drei Baller- bzw. Reaktionsspiele zum Einstieg ins Videospielevergnügen. Nun ja.

**Gesamturteil:** 3

## **Tron – Deadly Discs**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keyboard

Spielidee: Die »Frisbee«-Kampfsequenz aus dem Computerspiel-Film »Tron« für den Bildschirm aufbereitet.

Ein relativ rasches Aktionsspiel, das sich in verschiedenen Schwierigkeitsgraden, besser »Tempi«, spielen läßt: Langsam bis schnell. Der Filmhandlung entsprechend marschieren gegen Tron (der Titelheld sind Sie) Gegner auf, die Ihnen die bewußten tödlichen Scheiben entgegenschleudern. Sie müssen abblocken, ausweichen und Ihrerseits werfen.

Bemerkenswert bei dieser Cartridge: Die Akteure des Films sind alle vorhanden, so die unterschiedlich starken Krieger und das Monstrum namens »Recognizer«, das die sogenannten Paralyisierungs-Sonden schleudert.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	1
Grafik:	1
Sound:	1
Gimmicks:	–

Zusammenfassung: Ein spannendes Videospiel, so, wie's sein muß. Zwar nur für einen Spieler, aber das gehört in jede Programm-bibliothek!

**Gesamturteil:** 1

## **USCF Chess**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

Spielidee: Schach, was sonst? – Machen wir's kurz: Vergessen Sie dieses völlig überflüssige Schach-Programm, mit dem Mattel Electronic von Anfang an Probleme hatte!

Anekdote dazu: Die bereits fertige erste Version hatte einen entscheidenden Programmierfehler. Dame und König waren bei »Weiß« vertauscht. Und da wunderten sich die Leute, warum es immer so schnell zu einem Matt kam.

Ansonsten gibt es Schwierigkeiten beim Erkennen der Figuren und schier endlose Wartezeiten auf die Gegenzüge des Computers. Wollen Sie also Schach spielen, suchen Sie sich einen



menschlichen Gegenspieler – oder einen gescheiterten Schachcomputer!

*Die Wertung:* Spielwitz: 5  
Aktion: 5  
Grafik: 5  
Sound: 5

Zusammenfassung: Eine der überflüssigsten Cassetten überhaupt!

**Gesamturteil:** 5–6

## Utopia

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

Spielidee: Sie regieren eine Insel und haben folglich für das Wohl Ihrer Bürger zu sorgen, indem Sie richtige Entscheidungen treffen, etwa für Industrialisierung sorgen, die Fischfangquoten erhöhen, sich um Schutz vor Eindringlingen kümmern und so weiter. Alle diese Maßnahmen gehen Hand in Hand mit der sich in Punkten niederschlagenden Erhöhung der Lebensqualität.

Das Wetter spielt ebenfalls eine Rolle und beeinflusst die Entwicklung des Geschehens in Ihrem Bildschirmstaat. Ziel dieses ungewöhnlichen Spiels ist es eben, »Utopia« zu schaffen – im positiven Sinne.

Ein solches Programm ist natürlich nicht jedermanns Sache, aber so reizvoll, daß Sie's zumindest versuchen sollten. Denn: Köpfchen wird gefragt und strategisches Denken, kurzum – ein Spiel mit ernstem Anliegen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 3  
Grafik: 2  
Sound: 4

Zusammenfassung: Eine Bildschirm-Staatsutopie mit allen nur erdenklichen Einflußmöglichkeiten und vielen computergesteuerten Imponderabilien. Für die ganze Familie empfehlenswert!

**Gesamturteil:** 2 +

## **Vectron**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

Spielidee: Wie im gleichnamigen Arkadenspiel haben Sie farbige Symbole aneinanderzureihen, dabei darauf zu achten, daß diese Aufreihung bzw. Aneinanderreihung nicht gestört wird, und wenn ein Abschnitt fertig ist, wird's auf dem Bildschirm bunt.

Sollte es Ihnen, wie mir, bei dieser Schilderung zu bunt werden, lassen Sie die Cassette doch gleich, wo sie ist, im Regal nämlich. Falls Sie der Farbzauber aber reizt, bitte sehr – es geht Runde um Runde schwieriger werdend weiter.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	2
Grafik:	3
Sound:	3

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel abstrakten Inhalts, für Freunde des Genres allenfalls interessant.

**Gesamturteil:** 3 –

## **Video Pinball**

Hersteller/System: IntelliVision

Steuerung: Steuerscheibe/Keypad

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

Daß es auch anders geht, beweist diese neue »Pinball«-(also Flipper-)Cassette von Mattel. Hier wurde die Maschine fast perfekt auf den Bildschirm gebracht, mit ganz minimalen Abstrichen. Da kann man flippern, tilten, Prellstopper hochholen und wieder verschwinden lassen. Da saust die – elektronische – Kugel auf berechenbare und doch zufällige Art. Wahrscheinliche Ein- und Ausfallswinkel müssen blitzschnell berechnet werden, kurzum: Jederzeit Aktion und Tempo im Spiel.

Die drei Ebenen, die man im Idealfall erreichen kann, bieten nur wenige »echte« Flipper. Dazu kommt, daß das Programm

fair gemacht ist. Insofern, als man bei Überschreitung des Zeitlimits nur in die nächsttiefere Flipper-Ebene befördert wird. Mehr ist zu dieser Cassette nicht zu sagen, außer: Spaß am Spiel auch zu zweit.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 3

Zusammenfassung: Ein gelungenes Bildschirmvergnügen.

**Gesamturteil:** 1

# System Interton

## Autorennen

Cassette 1

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick

Spielidee: Am Autorennen soll man sie erkennen – die Qualität von Spielen und Systemen. Da es sich hierbei um die erste Interton-Cassette handelt, könnte man zu einem vorschnellen Urteil kommen. Sie haben die Möglichkeit, allein oder zu zweit, einen Rennwagen über unterschiedliche Pisten zu bringen. Beim »Grand Prix« gibt der Computer Ihnen in der ersten Spielvariante 2 Minuten und 45 Sekunden Zeit, in der Sie möglichst viele Kilometer zurücklegen müssen. Die »Rallye« ist identisch mit Atari's »Night Driver« – Sie sollen Zusammenstöße vermeiden. Mehr nicht. Bleiben die Slalomstrecken unterschiedlichen Charakters. Insgesamt 10 Varianten.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3 – 4
Aktion:	4
Grafik:	3 – 4
Sound:	4
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Eines der älteren Reaktionsspiele, an dem man rasch die Lust verliert.

Anmerkungen: Die Steuerung erweist sich hier als schwergängig!

**Gesamturteil:** 3 – 4

## Ballspiele

Cassette 3

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Paddle

Spielidee: Angeboten werden hier »Tennis, Eishockey, Tischtennis, Volleyball, Basketball, Pinball und Whipe Out«, wozu eine Menge Phantasie gehört. Bei den Ballspielen handelt es sich schlicht und ergreifend um Varianten des Telespiel-Uropas

»Pong« – ein bißchen farbiger, ein wenig modifiziert und da und dort eben auch Klang zum Bang.

Die Varianten bzw. Spiele 46/47 bis 50 sind identisch mit dem Breakout/Superbreakout, was den Spielgedanken anbelangt.

Die der Cassette beigelegten Schablonen sind paßgenau.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 2 – 3  
Sound: 4 – 5  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Einer der alten Telespielbestseller neu aufgelegt als variantenreiches »Ball«-Spiel gleich Reaktionsspiel.

**Gesamturteil:** 3

## **Blackjack**

Cassette 2

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Elektronische Version von »17 + 4«, wie's bei uns treffender heißt. Da fehlt halt doch der Ruch des echten Kartenspiels. Immerhin kann man aufgrund der Bedienungsanleitung das Spiel lernen.

Zwei Wahlmöglichkeiten: für ein bzw. 2 Spieler.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 4  
Grafik: 3 – 4  
Sound: 4  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Eines der überflüssigen elektronischen Glücksspiele.

**Gesamturteil:** 4

## **Bowling/Kegeln**

Cassette 25

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick

Spielidee: Diese Bahnspiele elektronisch.

Auch eine der älteren Cassetten und ziemlich schlicht. Dafür dürfen Sie aber zwischen 16 Varianten wählen mit so vielversprechenden Kegelfiguren wie »Abräumen zu zweit« oder »Fuchsjagd« oder »Tandem Kegeln«.

Es gibt bessere Kegel- bzw. Bowling-Cassetten, von meiner sonst geäußerten Position zu elektronischen Sportspielen einmal abgesehen. Leider aber nicht für dieses System. Wenn Sie also wollen, spielen Sie zu zweit.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3 – 4
Grafik:	4
Sound:	3
Gimmicks:	Für den Sieger wird eine »Siegesmelodie« gespielt.

Zusammenfassung: Na und?

**Gesamturteil:** 3 – 4

## **Boxkampf**

Cassette 18

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick

Spielidee: Boxen elektronisch.

Schön: Was da passiert, können Sie sich vorstellen. Eines der älteren Spiele halt mit relativ schlichter Grafik und dem üblichen »Klong Klong« an Geräusch dazu. Nett und niedlich für Kinder. Mehr nicht.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3 – 4
Aktion:	3
Grafik:	3
Sound:	4

Zusammenfassung: Muß nicht sein.

**Gesamturteil:** 3 – 4

## Casino

Cassette 31

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Auch Interton-System-Besitzer können sich den Weg ins Spielcasino schenken. Roulette und der »Einarmige Bandit« warten auf Sie. Jedoch: Was so gut klingt, erweist sich in der Praxis als recht fade. Weil, nun weil alles doch sehr simpel ist. Sie können mit Ihrem Partner zwischen drei Varianten wählen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	4 (Roulette für Arme)
Aktion:	4
Grafik:	2 – 3 (bei One Armed Bandit: 5)
Sound:	3 – 4
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein sehr simpel übertragenes Glücksspiel. Macht keinen Spaß.

Anmerkung: Mit Schablone zu spielen.

**Gesamturteil:** 4 –

## Circus

Cassette 17

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick

Spielidee: Lassen Sie sich nichts vormachen! Zwei Springer sind wechselweise in eine »Zirkuskuppel« per Wippe zu hieven und müssen dabei Ballons treffen. Vormachen, weil Sie wie bei allen sogenannten »Zirkusspielen«, die im Angebot sind, doch ein gehöriges Maß an Phantasie mitbringen müssen, um einen »Zirkus« zu sehen. Von den »Clowns« einmal ganz abgesehen.

Dennoch: Ihre Reaktion wird gefordert.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3 – 4 (für Kinder: 2)
Aktion:	4 (für Kinder: 2)
Grafik:	3 – 4
Sound:	4 – 5
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

**Zusammenfassung:** Ein Reaktionsspiel, das nach gewisser Zeit ermüdet. Ideal allerdings für Kinder!

**Anmerkung:** Der Joystick erweist sich hier als sehr unpräzise von der Führung.

**Gesamturteil:** 4 (für Kinder: 2)

## Cockpit

Cassette 28

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick/Keyboard

**Spielidee:** Wollten Sie immer schon mal Pilot sein, eine kleine Einmotorige oder einen Jumbo steuern, das prickelnde Gefühl von Start und Landung bei starken Turbulenzen haben? Darum geht es hier. Und ich will eins gleich vorwegnehmen – ein Top-Spiel der Super-Klasse. Oder umgekehrt.

Der Bildschirm wird Ihr Cockpitfenster. Und was Sie zu tun haben, ist sofort klar. Nämlich eine Maschine starten, fliegen und landen. Und das ist nicht ohne! Ihr Bordcomputer sagt Ihnen zwar, ob die Trimmung stimmt, aber ... das müssen Sie gespielt haben! Fünf Schwierigkeitsgrade warten darauf, bewältigt zu werden.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 1  
Sound: 1 – 2

Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Jede Menge: Schaffen Sie's nicht, die Maschine zu halten, können Sie immer noch aussteigen. Per Fallschirm natürlich. Während Ihr Flugzeug explodiert, dürfen Sie sich darauf konzentrieren, auf einer Landefläche zwischen zwei Kakteen sicher anzukommen. Je nachdem, ob Sie das schaffen oder nicht, werden Erfolg oder Mißerfolg mit einer Sieges- oder Trauermelodie belohnt.



**Zusammenfassung:** Ein Geschicklichkeits-, Reaktions- und Lernspiel, das eine ausgezeichnete Flugsimulation vermittelt. Und wie gesagt: Ein Topspiel!  
**Anmerkung:** Eine Schablone gehört dazu.

**Gesamturteil:** 1 +

## **Flipper**

Cassette 23

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Keyboard

**Spielidee:** Na, klar! Flippern auf dem Bildschirm. Dazu ein paar Takte. Auch hier kommt nicht viel Freude auf, weil der gute alte Flipper nun mal nicht zu ersetzen ist, was Atmosphäre und vor allem das »Gefühl« anbelangt.

Wenn Sie aber wollen, bitte sehr: Vier Versionen für Einzelspieler, dieselbe Menge für ein Paar.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4 – 5 (denn hier spielt der Computer einfach zu sehr mit!)

Aktion: 5

Grafik: 2 – 3

Sound: 2 – 3

Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Keine

**Zusammenfassung:** Ein Reaktionsspiel, das an den echten Flipper mit Abstand nicht rankommt.

**Anmerkung:** »Flipper« wird mit Schablonen gespielt. Das »Tilt« kommt bei großdaumigen Menschen zu häufig ungewollt.

**Gesamturteil:** 4 – 5

## **Fußball**

Cassette 24

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick/Keyboard

**Spielidee:** Fußball elektronisch.

Eines der älteren Fußballspiele, bei dem noch manches verbes-

serungsbedürftig ist. Dennoch sind Elemente wie »Abseits«, »Einwurf«, »Ecke« und »Torabstoß« Spielbestandteile. Insgesamt wirkt dieses Fußballspiel schwerfällig. Aber im Augenblick ist fürs System noch nichts besseres zu haben.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 3  
Sound: 4

Zusammenfassung: Ein Familienspiel, das trotz der Einschränkungen Spaß macht.

**Gesamturteil:** 3

## **Golf**

Cassette 27

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick/Keyboard

Spielidee: Natürlich Golf elektronisch.

Man mag zu solchen Spielen stehen, wie man will. Ich war dahingehend positiv überrascht, als die Programmierer von Interton einen eigenen Weg der Umsetzung beschritten haben. Die Perspektive unterscheidet sich wohlthuend von der üblichen »Golfplatz«-Darstellung. Dazu kommt, daß man auf die Entfernung des Schlagenden bezogen zum Loch die Schlagstärke eingeben kann. Noch verrückter: Der Ball kann, falls zu hart geschlagen, hinterm Horizont verschwinden.

Falls Sie also Golf trainieren wollen, ist das Ihr Spiel. Auch mit einem Partner durchzuziehen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2-3  
Aktion: 3  
Grafik: 2-3  
Sound: 3  
Gimmicks: Erfüllen Sie Ihre Schlagsollzahl pro Loch, spielt Ihnen der Computer einen auf. Dazu oben Erwähntes.

Zusammenfassung: Eine ganz bemerkenswerte Golfvariante, die ihren Reiz durch Eigenständigkeit bekommt.

**Gesamturteil:** 2-3

## Hippodrom

Cassette 11

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Wollten sie immer schon mal im Parcourt antreten? Wenn Ihnen ein Pferd zu teuer ist, Sie aber Reitspaß trotzdem nicht missen möchten, ist das Ihr Spiel. Stellen Sie sich vor, bei den nächsten Meisterschaften als Springreiter dabei zu sein. Was kümmern Sie Oxer, Barren oder Doppeloxxer und Graben ..., falls Sie das Spiel im Griff haben? – Nichts. Und Sie sammeln Punkte in acht Disziplinen, wobei für eben diese acht auch noch Platz für einen Gegenspieler bleibt, vorausgesetzt, Sie entscheiden sich für die Zweier-Version. Spaß, soviel schon jetzt, macht das Hippodrom. Einzige Einschränkung: Nach einer gewissen Zeit hat man den Sprungrhythmus raus. Jedoch, was soll's?

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1 – 2
Aktion:	2
Grafik:	1
Sound:	2
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein grafisch beeindruckendes Reaktions-  
spiel, das nach Eingewöhnung etwas verliert.

**Gesamturteil:** 2 +

## Hyperspace

Cassette 38

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick/Keyboard

Spielidee: Plötzlich haben's alle drauf – die Sache mit zwei Spiel-  
ebenen. Da ist einmal die »Galaktische Karte«, wie's so schön  
heißt, und dann das Weltall mit dem Kampfgeschehen an sich.  
Hier gilt es: »Halte Deine Galaxis sauber«. Von Außerirdi-  
schen. Dazu gehört das Springen durch den Hyperraum – daher  
ja der Name – unter Berücksichtigung der vorhandenen Ener-  
gie. Und wer die meisten Punkte hat, gewinnt wie stets.

Sie können zwölf Varianten durchspielen und gemeinsam mit einem Partner antreten.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 (da kein Originalspiel!)  
Aktion: 2  
Grafik: 2 – 3  
Sound: 2 – 3  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein Reaktions- und Denkspiel auf zwei Ebenen, dabei aber eines der vielen Plagiate des Super-Computerspiels »Star Raiders« – auf die Möglichkeiten des VC 4000 heruntergekocht. Dafür aber gut gelungen.

Anmerkung: Wird mit Schablone gespielt.

**Gesamturteil:** 2 – 3

## **Intelligenz I**

Cassette 9

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick

Spielidee: Die Zeit läuft und Sie sollen sich durch unterschiedlich komplizierte Labyrinth durchwuseln. Nun ja: ein nicht verkehrtes Spiel mit einer Menge Möglichkeiten. Maximal zwei Spieler können sich hier messen und zwischen sieben Labyrinth wählen. Also stellen Sie sich einfach vor, Sie stecken mitten drin ...

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 – 3  
Aktion: 2 – 3  
Grafik: 3  
Sound: 3 – 4  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein durchaus witziges Denk- und zugleich Geschicklichkeitsspiel, wobei sich der unpräzise zu führende Joystick nachteilig bemerkbar machte.

**Gesamturteil:** 3

## Intelligenz II

Cassette 15

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Bekannt ist das ganze als »Vier in einer Reihe«. Auf unterschiedlich großen Spielflächen mit Felderzahlen, die sich nach dem gewählten Programm richten (42 bzw. 48 Spielfelder) sind vier Steine senkrecht, waagrecht oder diagonal in die Reihe zu bringen. Wer das zuerst schafft, hat gewonnen.

Sicher: Solche Spiele sind nicht jedermanns Sache – wie eigentlich ja alle Videospiele. Nur, das hier ist doch sauber gelöst und fordert heraus.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 (läßt nach gewisser Zeit natürlich nach)

Aktion: 3 – 4

Grafik: 3

Sound: 3

Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Keine, sieht man mal vom hektischen Ton ab, wenn die »Vier« in eine Reihe gebracht sind bzw. die Partie unentschieden steht.

Zusammenfassung: Ein unterhaltsames Denkspiel, an dem aber Singles eher Spaß haben werden.

**Gesamturteil:** 3

## Intelligenz III

Cassette 16

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Eine Art Zahlenraten.

Der Computer wählt per Zufallsgenerator eine Zahl aus, die Sie mit maximal acht Versuchen erraten müssen. Dabei können Sie aus den Zahlen 1 bis 8 wählen in der »schwierigsten Version«. Bei den weiteren Spielen dieser Cassette sind statt der Zahlen Geheimsymbole in der richtigen Abfolge zu ermitteln.

Die Cassette bietet 24 Varianten für maximal zwei Spieler.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	4
	Aktion:	4
	Grafik:	4
	Sound:	4
	Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Eigentlich ein elektronisches Knobelenspiel, bei dem Sie auch kombinieren müssen. Nicht verkehrt, aber auch nicht berauschend.

**Gesamturteil:** 4

## **Intelligenz IV/Attacke**

Cassette 21

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick/Keyboard

Spielidee: Das ist ein elektronisches »Reversi-Spiel« und wie so oft, ist die Programm-Cassetten-Illustration maßlos irreführend. Sie haben nämlich ein schlichtes Spielbrett mit 64 Feldern, von denen vier mit je zwei Steinen unterschiedlicher Farbe besetzt sind. Es geht nun darum, die gegnerischen Steine durch »Einkreisen« senkrecht, waagrecht und diagonal in Steine eigener Farbe zu verwandeln. Denn das heißt »Reversi« (= Umdrehen).

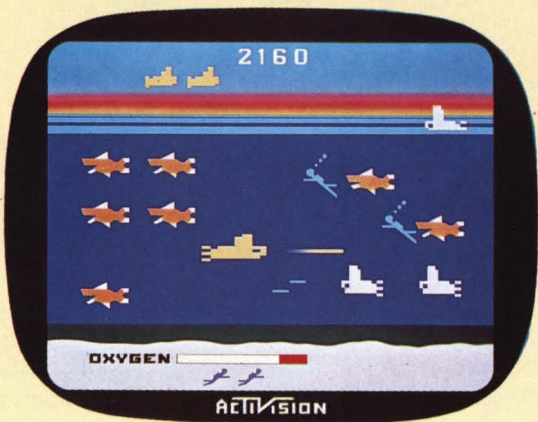
Dazu ein Wort: Das Brettspiel »Reversi« wurde mit zweifarbigem Steinen gespielt. Die Mühe des ständigen Umdrehens nimmt uns der Video-Spiel-Computer freundlicherweise ab.

93 Spielprogramme versprechen zwar Vielfalt, aber das muß relativiert werden. Es gibt drei Grundprogramme (zwei Spieler, ein Spieler gegen Computer – Spieler beginnt – und Computer gegen Spieler, wobei der Computer zuerst am Zug ist). Dann folgen Programmvarianten in Dreiergruppen, die nach einer Tabelle um verschiedene Schwierigkeitsstufen modifiziert werden können. Soweit das.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	2
	Aktion:	2
	Grafik:	2 – 3
	Sound:	3 – 4
	Bedienungs- anleitung:	1
	Gimmicks:	Keine



River Raid, Seite 152



Sea Quest, Seite 155



Skiing – Ski-Weltcup, Seite 158



Spider Fighter, Seite 163



**Zusammenfassung:** Die elektronische Umsetzung eines Brettspiels strategischer Art, bei dem Denkvermögen gefordert wird. Eine immer neue Herausforderung.

**Gesamturteil:** 2

## **Jagd**

Cassette 12

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Keyboard

**Spielidee:** Auf, auf zum fröhlichen Jagen, dachte ich, heißt's hier. Allein: Das ist so 'ne Art elektronischer Schießstand, bei dem man je nach gewähltem Programm (32 stehen zur Verfügung, wahlweise für ein oder zwei Personen und mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen) sein Reaktionsvermögen üben kann. Ob Fisch im Wasser, Gans oder Hase: Wir schießen auf alles, was sich bewegt. Soviel zum Spiel. Tja. Und?

*Die Wertung:* Spielwitz: 3 – 4

Aktion: 3 – 4

Grafik: 2 – 3

Sound: 3 – 4

Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Keine (Nicht mal Halali wird  
geblasen!!)

**Zusammenfassung:** Ein sehr durchschnittliches Schieß- (also Reaktions-) Spiel mit einer Reihe von Varianten, die keine sehr wesentlichen Unterschiede aufzeigen.

**Gesamturteil:** 3 – 4

## **Krieg im Weltraum**

Cassette 19

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Also ran an die Außerirdischen! Holen Sie den Gegner ins Fadenkreuz und feuern Sie, was der Laser hält. Das wäre eine Möglichkeit. Oder versuchen Sie, Ihr Raumschiff an eine Raumstation anzudocken. Oder ... gut, dies alles müssen Sie und Ihr Partner in je 99 Sekunden über den Bildschirm bringen.

Acht Varianten stehen zur Auswahl, davon zwei für einen, die restlichen sechs für zwei Spieler.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3 – 4  
Grafik: 3 – 4  
Sound: 3  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Schaffen Sie die gestellte  
Aufgabe, bekommen Sie drei  
Töne aus »Star Wars« zu  
hören.

Zusammenfassung: Eines der weniger interessanten Weltraum-Ballerspiele, bei denen schnell ein Eingewöhnungsprozeß stattfindet.

Anmerkung: Steuerung sehr schwerfällig.

**Gesamturteil:** 3 – 4

## **Luftkampf/Seegefecht**

Cassette 7

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick

Spielidee: Haben Sie Bock auf Wasserbomben? Meiden Sie von Berufs wegen Minen? Rasseln Sie gern mit Raketen? Auwei, dann wär das wohl ein Spiel für Sie. Auch hier wird wieder geballert – in alle Himmelsrichtungen und fast alle Elemente.

Maximal zwei Personen können sich in 20 »Spielen« darin üben, als Kreuzer »große U-Boote« zu versenken (aber auch kleine, für unsere Kleinen wahrscheinlich!), mit einem Bomber gegen einen Raketenwerfer anzutreten oder gar mit Raketen gegen Schiffe und Flugobjekte vorzugehen. Da kommt aber gewaltig Freude auf!

*Die Wertung:* Spielwitz: 5  
Aktion: 4 – 5  
Grafik: 3  
Sound: 3 – 4  
Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Das Spiel schaltet sich leider nicht von selbst aus!

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel der überflüssigen Art!

**Gesamturteil:** 4 – 5

## **Mathematik I + II**

Cassette 5/6

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Das ist nun mal kein Spiel, sondern hier sollen Sie oder Ihre Kinder spielend lernen. Und zwar Mathematik. Der »Computer« stellt Ihnen Aufgaben, wobei Sie vorher festlegen können, wievieltellig die Rechenaufgaben sein sollen. Wobei zwei Dinge zu berücksichtigen sind: Die Zahleneingabe erfolgt von hinten nach vorn. So geben Sie z. B. bei 12 erst die zwei ein. Die Cassette 6 bietet mehr, nämlich neben Addition und Subtraktion das Dividieren und Multiplizieren. So lernen dann Leute spielend »Blitzrechnen«. Naja, dagegen ist ja nichts einzuwenden. Aber, was erwarten Sie wohl, kommt bei der Beurteilung heraus? Zuvor: Zwei Personen können sich hier messen. Varianten? Unendlich, bis Kollege Computer ins Glühen kommt.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2 (für alle, die gerne rechnen) Rest: 5
Aktion:	2 (für alle, die gerne rechnen) Rest: 5
Grafik:	2
Sound:	1 – 2
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Bei richtiger Lösung spielt Ihnen der Computer eine Siegesmelodie.

Zusammenfassung: Bezeichnen wir das mal als Denkspiel und fragen uns, ob das seinen Preis wert ist. Ich meine, nein.

**Gesamturteil:** 2 (für Rechenfreaks zwischen 7 bis 10), 5 für den Rest der Menschheit.

## Memory I/Motivsuche

Cassette 8

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick/Keyboard

Spielidee: Das kennen Sie sicher: Unter den umgelegten Karten ist die, die Sie suchen sollen. Besser gesagt: Ihre Junioren. Aber Vorsicht! Was eigentlich ganz harmlos als Kartenlegespil ist, wird hier auf etwas merkwürdige Art »hochgepowert«. Dreht man nämlich die falsche Karte um, geht eine »Sprengmine« hoch. Das muß nun wirklich nicht sein, weil's sich doch um ein Kinderspiel handelt. Acht Varianten für 1 bzw. 2 Spieler stehen zur Verfügung. Ein normales Memory ist da weit preiswerter.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2 (für Kinder)
Aktion:	2 – 3 (für Kinder)
Grafik:	3 – 4
Sound:	3
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Über die Mine kann ich nicht lachen!

Zusammenfassung: Ein »Denkspiel« für Anfänger – und solche, die es werden wollen. Nichts für fortgeschrittene Erwachsene.

**Gesamturteil:** 3 (für Kinder)

## Memory II

Cassette 20

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Die Bezeichnung ist irreführend, wenngleich sich ein akustisches Memory ebenfalls auf dieser Programm-Cassette befindet. Also: Programm 1 bietet eine Art »Grundkurs« in Musik. Die Spieler können Tempo und Tonart einer fest programmierten Melodie verändern. Bei Programm 2 ist der Versuch erlaubt, die Welt mit eigenen Melodien zu beglücken, sprich: zu komponieren.

Bei den Folgeprogrammen geht's ausschließlich um Gedächtnisschulung, Memory im eigentlichen Sinne. Vier der insgesamt acht Programme sind für zwei Personen spielbar. Da werden

dann vom Computer vorgegebene Melodien nachgespielt, oder Sie müssen Töne zuordnen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2 (Ich habe festgestellt, daß das auch Erwachsenen Spaß macht)
Aktion:	3
Grafik:	2 – 3
Sound:	2 – 3
Bedienungsanleitung:	1
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein Denk- und Lernspiel, das zudem »kreative« Anregungen gibt. Natürlich nichts für »bombige« Unterhaltung. Aber das haben solche Spiele halt an sich.

Anmerkung: Hier wird mit Auflageschablonen fürs Keyboard gearbeitet.

**Gesamturteil:** 2

## **Metropolis/Hangman**

Cassette 29

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Vorstellen kann man sich darunter zunächst mal nichts. Erst im Kasten entpuppt sich die Programm-Cassette als »Städteraten« mit dem Handicap, daß die Städtenamen in der jeweiligen Landessprache geschrieben werden.

Was nun das Raten mit dem Hängen zu tun hat? Ja, das weiß der Henker. Oder der etwas makaber veranlagte Erfinder dieses Spiels. Nach dem Laden der Cassette erscheint nämlich ein Galgen auf dem Bildschirm. Und wenn Sie beim Raten einen falschen Buchstaben eingeben, taucht ein Männchen, eben »Hangman« auf, wobei der Computer Ihnen noch »Sorry« signalisiert. Raten Sie den Städtenamen nicht, dürfen Sie sich für das Hängen des Elektronik-Knaben verantwortlich fühlen. So weit, so schlecht. Drei Varianten für eine Person.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3 – 4 (aus vorgenannten Gründen)
Aktion:	6
Grafik:	2 – 3

Sound: 2  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Eigens für Sie hat der Computer  
»Tom Dooley« gelernt. Wenn Sie was  
Falsches eingeben, spielt er ein paar Takte  
– bis zum bösen Ende.

Zusammenfassung: Ein Denk- wohl besser: ein Ratespiel, über dessen »Witz« wohl nur Leute mit entsprechender Begabung lachen können.

Anmerkung: Wird mit Schablone gespielt.

**Gesamturteil:** 4

## **Monster-Man**

Cassette 37

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick

Spielidee: Besser dran mit Monster-Man, wenn Sie Pac Man nicht spielen können. Ansonsten geht's um ein kopiertes Labyrinth, durch das irgendein hektisch fressendes Wesen eilt, das seinerseits von boshaften Kreaturen verfolgt wird. Nach dem Motto: Friß, oder du wirst gefressen.

Warum das Monster Monster heißt, weiß ich nicht. Und die herumsausenden Insekten ... nun ja.

Immerhin haben Sie 12 Möglichkeiten, sich mit diesen Fragen auseinanderzusetzen und Punkte zu sammeln, je nach Variante.

Also, knabbern Sie mal schön!

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 – 3 (da kein Original)

Aktion: 2

Grafik: 2 – 3

Sound: 2 – 3

Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Die obligate Siegesmelodie wird nach erfolgreichem Vertilgen der herumrasenden Insekten gespielt.

Zusammenfassung: Ein rasches Geschicklichkeits- und Reaktionsspiel, wobei mir das Original immer noch lieber ist. Aber

für Interton eben nicht erhältlich. Deshalb aus der Not eine Tugend gemacht ...

**Gesamturteil:** 2-3

## **Motocross**

Cassette 14

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Kombination Joystick/Keyboard

Spielidee: Zunächst einmal ist die Spielbezeichnung völlig irreführend. Motocross entpuppt sich als hervorragendes »Dragster«-Rennen. Das heißt, Sie müssen eine kurze Strecke so schnell wie möglich zurücklegen und dürfen dabei Kuppeln und Schalten wie im richtigen Leben. Mein Eindruck bei beiden Varianten, die wahlweise für ein oder zwei Personen angeboten werden, war auch nach mehrstündigem Spielen unverändert: Sport, Spiel, Spannung. Das prickelt und macht Spaß!

*Die Wertung:* Spielwitz: 1-2

Aktion: 1-2

Grafik: 2

Sound: 2

Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Dem jeweils Schnellsten wird eine Siegesmelodie gespielt, wobei der Sieger auf dem Podest steht und auch grafisch »ausgezeichnet« wird. Mit »Record«. Unterbietet man innerhalb eines Spielabends die Punktzahl, kommt »New Record«. Bleibt man im Durchschnitt, heißt es schlicht »Motocross«.

Zusammenfassung: Ein sehr gut gemachtes Reaktionsspiel, daß ich mir mit diesen Gimmicks auch für andere Systeme wünsche. Eines meiner Lieblingsspiele.

**Gesamturteil:** 2 +

## **Panzerschlacht/Luftkampf**

Cassette 4

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick

Spielidee: Na, die können Sie sich an den zehn Fingern abzählen.

len! Es darf geballert werden. Und so können sich künftige Generäle im lautstarken Spiel Panzer contra Panzer duellieren oder in die Luft steigen, um mit Propeller- oder Düsenmaschinen, zumal noch in Formation, Krieg zwischen und über den Wolken zu führen. Dazu haben Sie noch eine Version für »Düsenjäger-Luftkampf mit Dauerfeuer«. Wem's da nicht graust, dem sei verraten, daß es insgesamt 26 Varianten gibt. Phantasie müssen Sie allerdings mitbringen, getreu dem Motto: Es ist nicht alles Panzer oder Flugzeug, was sich so nennt.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3 – 4  
Grafik: 3 – 4  
Sound: 4 – 5  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

**Zusammenfassung:** Eines der Ballerspiele, bei dem nur Reaktion mitgebracht werden muß.

**Gesamturteil:** 3 – 4

## Schach

Cassette 13

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick/Keyboard

**Spielidee:** Klar! Das Schachspiel, nur brauchen Sie Brett und Figuren dazu, und der »Computer« gibt Ihnen und Ihrem Partner seinen Rat. Dem allerdings sollten Sie nicht trauen, denn siehe: Ob »Schäfermatt«, »Seekadettenmatt« oder das Nachspielen der Partie »Giachimo Greco – Unbekannt« – bei der sogenannten Beratung war Herr Computer außerstande, die richtige Empfehlung zu geben.

*Die Wertung:* Spielwitz: Müssen wir hier  
Aktion: außer acht lassen  
Grafik: 3 – 4  
Sound: Keine Wertung, liegt in der  
Natur des Spiels  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Bedienung: Kompliziert



Zusammenfassung: Sehr mühsam – das bringt keine Freude am Schach.

**Gesamturteil:** 4 –

## **Solitär**

Cassette 30

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Das »Solitaire«-Spiel wurde im achtzehnten Jahrhundert in Frankreich entwickelt und der Spieler hat normalerweise sechsdreißig Steine auf dem Brett, das er – je nach Spielart – bis auf einen oder mehrere Steine durch Überspringen abräumen muß. Bei dieser elektronischen Version, die auch ganz reizvoll ist, wenngleich sie das Gefühl – und das im Sinne des Begriffes – für Spielsteine zwangsläufig vermissen läßt, müssen Sie sich mit nur 32 Steinen befassen. Die Umsetzung des Solitär ist gut gelungen. Als vereinsamer Einzelspieler können Sie zwischen drei Varianten wählen – und sich fesseln lassen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	4
Grafik:	2 – 3
Sound:	3 – 4
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Bleiben Sie in der Zeit oder räumen Sie alle Steine ab, gibt's die obligate Siegesmelodie.

Zusammenfassung: Ein witziges Denkspiel, von dem man nicht ablassen kann, sofern die Familie einen läßt.

**Gesamturteil:** 2 – 3

## **Super Invaders**

Cassette 33

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick

Spielidee: Ernsthaft Fragen? Natürlich: Das sind die »Space Invaders« mit Dreingabe. Und die ist wahrhaft nicht schlecht. Die Außerirdischen landen nämlich und bauen so nebenher eine

eigene Basis auf. Was es selbstredend zu verhindern gilt. Die Leute haben sich allerlei Schikanen einfallen lassen, um den Spielgedanken nicht überzustrapazieren. Etwa, daß Teile der Basis auch wieder abgebaut werden, falls Sie im richtigen Augenblick einen Treffer erzielt haben. Oder, daß das angreifende UFO kurzerhand in den Hyperraum verschwindet. Und dergleichen Dinge mehr.

15 Varianten stehen zur Auswahl (unterschiedliche Tempi), einschließlich Variationen in der Zählweise. Für maximal zwei Spieler.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1 – 2
Aktion:	1 – 2
Grafik:	1 – 2
Sound:	1 – 2
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

**Zusammenfassung:** Ein aktionsgeladenes Reaktionsspiel, konsequente Weiterführung der »Space Invaders« mit eigenständigen Elementen.

**Gesamturteil:** 2 +

## **Super-Space**

Cassette 40

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Sie befinden sich auf Patrouille über einem Planeten. »Zylonen« greifen Ihre Basen an. Nichts wie hin, um die Gegner auszumerzen, bevor die Basen zerstört werden.

Wie immer bei solchen Konzeptionen spielen Bomben, Raketen, Schutzschirme und dergleichen Elemente eine bedeutende Rolle im Geschehen.

Diese Cassette kam am letzten Tag vor Redaktionsschluß auf den Tisch. Deshalb nur ein kurzer, erster Eindruck: Die Grafik läßt noch zu wünschen übrig. Das Spiel selbst beweist deutlich, daß man auch in Deutschland ausgezeichnete Spiele machen (also: programmieren) kann. Hier müssen nur Talente entdeckt werden.

Für Interton-Besitzer jedenfalls eine erfreuliche Neuerscheinung, die viele Freunde finden wird!

*Die Wertung:* Spielwitz: 1 – 2

Aktion: 2

Grafik: 3

Sound: 3

Gimmicks: Mir fielen keine auf.

**Zusammenfassung:** Ein Weltraumabenteuer, bei dem zwar auch geschossen wird, für das aber Fingerspitzengefühl erforderlich ist und Konzentration verlangt wird. Zwei Spieler können zwischen 12 Varianten wählen.

**Gesamturteil:** 2

## **Weltrauminvasoren**

Cassette 32

Hersteller/System: Interton

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Hier läuft sie also, die Invasion aus dem Weltall. Und wieder mal dürfen Sie, als Kommandant einer Raumbasis, den Angriff abschmettern. Kommt Ihnen sicher bekannt vor, wenn Sie alter Videospiele-Hase sind. Ist es auch. Die Interton-Version der berühmten »Space Invaders«. Und wenn man keine wunden Finger hat, ballert man durch – die ganze Nacht.

*Somit zur* Spielwitz: 2 (da kein Original)

*Wertung:* Aktion: 2

Grafik: 2

Sound: 2

Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Keine

**Zusammenfassung:** Gut gekupfertes Reaktionsspiel der Atari »Space Invaders«, an dem lange gespielt werden kann. Also, retten Sie die Erde!

**Gesamturteil:** 2

## System Palladium

### Palladium-Spiele generell

Nanu, denken Sie. Nanu, dachte ich, nachdem die ersten vier Palladium-Spiele über den Bildschirm gegangen waren. Woher kamen mir die Geschichten so bekannt vor? Dann fiel's mir wie Schuppen von den Augen. Natürlich: Hanimex hatte doch diese Spiele.

Ich griff zu einer Cassette für den HMG 2650, versuchte, sie in den »Palladium«-Spielcomputer zu stecken – Fehlanzeige. Dennoch: Bis auf die hier genannten Palladium-Spiele, sind alle identisch mit denen von Hanimex. Einziger Unterschied: Die sogenannte Geometrie des Cassettenschachtes. Die Programm-Cassetten sind auch nicht kompatibel.

Invasion aus dem Weltall	= Alien Invaders
Seeschlacht	= Ocean Battle (Marine-Strategie)
Video Fußball	= Soccer (Fußball)
Video Breakout	= Breakaway (Mauerzerstörer)
Bowling	= Bowling
Video Autorennen	= Grand Prix
Angriff der Ufos	= Missile War (Raketenangriff)

### Basketball

Hersteller/System: Palladium

Steuerung: Keyboard/Joystick

Spielidee: Basketball elektronisch.

Schlicht gestrickt, nicht aufregend gemacht. Für Liebhaber von bequemen Spielen vorm Bildschirm, die die Turnhalle scheuen. Aber ein schlechter Ersatz!

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	3 – 4
	Aktion:	4
	Grafik:	3
	Sound:	3 – 4
	Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Siehe oben. Mehr gibt's nicht zu sagen.

Anmerkung: Schlecht steuerbar. Programmfehler!

**Gesamturteil:** 3 – 4

## **Intelligenzübung**

Hersteller/System: Palladium

Steuerung: Keyboard

Spielgedanke: Üben Sie Ihre Intelligenz, falls Sie so um die zehn Jahre alt sind. Ältere Spieler (auch ältere Kinder) werden kaum Spaß an diesen »Übungen« haben.

Drei Spiele sind auf der Cassette vereint, nämlich »Mind« mit zwei Spielen bzw. Varianten, »Hangman« (1 Variante) und »Maxit« (vier Spiele).

Alles weitere sollten Sie unter »Interton« bzw. Philips bei den entsprechenden Cassetten finden. Denn vom Aufbau her – und beinahe auch Grafik und Sound – ist diese Cassette mit jenen identisch.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	4
Aktion:	4
Grafik:	3 – 4
Sound:	4
Gimmicks:	Über den zu hängenden Elektronik-Knaben habe ich mich bereits an anderer Stelle ausgelassen.

Zusammenfassung: Zwar ausreichend insgesamt, aber überflüssig.

**Gesamturteil:** 4

## **Pferderennen**

Hersteller/System: Palladium

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Sie schließen auf automatisch laufende Pferde Wetten ab. Vom Spielgedanken erinnert das an IntelliVisions Pferderennen.

Falls Sie's also mit Glücksspielen haben, bei denen Sie außer einem Erfolgserlebnis nichts gewinnen können, ist das Ihr Spiel. Insgesamt für acht Personen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3 – 4
Aktion:	4
Grafik:	3 – 4
Sound:	4
Gimmicks:	Keine

**Zusammenfassung:** Ein Glücks-, besser Zufalls-Spiel mit komplizierter Eingabe.

**Gesamturteil:** 4

### **Video-Lexikon**

Deutsch/Englisch – Englisch/Deutsch

Hersteller/System: Palladium

Steuerung: Keyboard

**Spielidee:** Wie der Name schon verrät: Kein Spiel, sondern ein Lexikon. Ein verdammt kompliziertes, das gleich vorweg. Immerhin aber, und das kann der Hersteller mit Fug und Recht in Anspruch nehmen, der erste »Farbfernsehübersetzer der Welt«. Was immer Sie sich darunter vorstellen mögen.

**Funktionsweise:** Sie stecken die insgesamt drei Module in den Cassettenschacht und wählen per Keyboard, aus welcher Sprache Sie einen Begriff suchen. Ob der Videospiele-Computer ihn findet oder überhaupt in seinem »Vokabular« hat, ist eine andere Frage. An die 1000 Wörter sind jedenfalls vorhanden.

**Problem:** Umständlich in der Handhabung. Ein Lexikon der guten, alten Art ist da schneller. (Und billiger!)

*Die Wertung:* Spielwitz: entfällt

Aktion: entfällt (sieht man mal von dem Schweiß ab, der Ihnen beim Suchen und Eintippen auf der Stirn steht).

Grafik: 3 – 4

Sound: –

**Zusammenfassung:** Ein Gag, mehr nicht. Siehe oben. Nicht empfehlenswert.

**Gesamturteil:** 4 – 5

### **Videomühle**

Hersteller/System: Palladium

Steuerung: Keyboard

**Spielidee:** Die sogenannte »Mühle« entpuppt sich als »Reversi-Spiel«. Nachzulesen unter Philips bzw. IntelliVision bzw. Ataris »Othello«. Soviel zum Spiel, das ansonsten passabel umgesetzt ist.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	1
	Aktion:	2 – 3
	Grafik:	2 – 3
	Sound:	3
	Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Eines jener Strategie-Spiele, das in jede System-Spielsammlung gehört.

Anmerkung: Die Plazierung der elektronischen Spielsteine ist ausgesprochen kompliziert.

**Gesamturteil:** 2

### **Video-Panzerspiel**

Hersteller/System: Palladium

Steuerung: Keyboard/Joystick

Spielidee: Zwei Panzereinheiten bekämpfen sich bis zur Vernichtung. Sie wissen ja: Es darf geschossen werden. Und wer am schnellsten schießt, hat gewonnen. Ich mag's nicht. Ein Zwei-Personen-Spiel.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	5
	Aktion:	3 (ist ja immer so)
	Grafik:	3
	Sound:	3
	Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ballerspiel, das man rasch satthat.

Anmerkung: Läuft bei Hanimex als »Tanks a Lot«.

**Gesamturteil:** 4

### **Video-Schach**

Hersteller/System: Palladium

Steuerung: Keyboard/Joystick

Spielidee: Schach modifiziert, auf quasi 3-D-Ebene.

Mit dem herkömmlichen Schachspiel hat diese Programm-Cassette nur in wenigen Grundbestandteilen zu tun. Die Spielfiguren sind zwar vom »Spiel der Könige« her vertraut, aber sie können einiges mehr. Die Spiel-Designer haben einfach ein paar Zutaten aus der Dose »Weltraumspiele« dazugetan.

Ergebnis: Sie können Figuren nicht einfach schlagen, sondern müssen sie einem »Laserfeuer« mehrfach aussetzen. Und natür-

lich ist auch ein Sprung durch den Hyperraum möglich. Wobei es durchaus passieren kann, daß Sie schlechte Karten haben: Sie werden »eliminiert«.

Eine witzige Schachvariante, selbstverständlich für zwei Personen, die ich in ähnlicher oder auch nur annähernd vergleichbarer Form bei keinem anderen Hersteller gefunden habe. Lohnt sich!

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 2 – 3  
Grafik: 2  
Sound: 2  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein aktionsgeladenes strategisches Spiel. Grund, Palladium zumindest als Zweitgerät bzw. System im Hause zu haben!

**Gesamturteil:** 2

## **Weltraum-Abenteuer**

Hersteller/System: Palladium

Steuerung: Keyboard/Joystick

Spielidee: Irgendwo hab' ich beim Testen festgestellt: »Im Weltraum nichts Neues«. Irrtum: Hier ist was. Schön in der Optik. Überraschend in der Umsetzung. Kurzum: Witzig gemacht. Und das sinnigerweise von einem sogenannten »kleinen System«.

In einem Satz: Sie sollen eine Raumstation in befristeter Zeit aus vier Einzelteilen zusammenbauen. Dabei lauern im All jede Menge Tücken – bis hin zum kosmischen Sturm, der Ihre Mission beendet.

Ballerei hin oder her: Hier ist das mit so viel Liebe zum optisch-grafischen Detail ausgestattet, daß ich fast versucht bin zu sagen, besorgen Sie sich unbedingt »Palladium«, nur, um das mal zu sehen. Aber der Reihe nach:

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 1  
Optik: 1  
Sound: 2  
Bedienungs-  
anleitung: 3



**Gimmicks:** Jede Menge optischer Art,  
angefangen vom Raketenstart à la »Krieg der  
Sterne« bis zum »Kosmischen Sturm«.

**Zusammenfassung:** Ein bemerkenswertes Weltraumspiel für  
eine Person, bei dem Reaktionsvermögen und Geschicklichkeit  
auf die Probe gestellt werden.

**Anmerkung:** Einziger Wermutstropfen ist – systembedingt – die  
Ungenauigkeit der Steuerung.

**Gesamturteil:** 2 +

## **System Philips**

### **Cassette 1 (Autorennen)**

**Hersteller/System:** Philips

**Steuerung:** Joystick/Keyboard

**Spielidee:** Gleich drei Spiele kommen mit dieser Cassette ins  
Haus, wobei die Mischung etwas zu denken gibt. Da sind zwei  
Autorennspiele – einmal das »Autorennen«, bei dem gegen die  
Zeit gefahren wird und in zwei Minuten eine möglichst lange  
Strecke zurückgelegt werden muß, und »Wirbelwind«. Hier ist  
eine Rundstrecke abzufahren und Sie können zwischen ver-  
schiedenen Schwierigkeitsstufen wählen.

Als dritte Spielmöglichkeit wird »Geheimschrift« angeboten.  
Über die Tastatur des G 7000 schreiben Sie – nicht sichtbar für  
den Mitspieler – einen Text auf den Bildschirm, verschlüsseln  
ihn und Ihr Partner darf raten. Wer's mit den wenigsten Fehlern  
schafft, hat gewonnen.

Immerhin bekommt man sieben Varianten zusammen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3 – 4

Aktion: 2 – 3

Grafik: 3

Sound: 3

Gimmicks: Keine

**Zusammenfassung:** Geschicklichkeit und Reaktion werden in  
den ersten beiden Spielen gefordert. Spiel drei kann man als  
Denkspiel werten. Spielaufbau und Umsetzung sind aber sehr  
schlecht gestrickt.

**Gesamturteil:** 3

## **Cassette 2 (Memory)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick/Keyboard

Spielidee: Ebenfalls ein Dreifach-Spielangebot unterschiedlicher Spieltypen. Neben einem schlichten »Memory« (für ein und zwei Personen) können Sie sich ans »Rendezvous im Weltall« wagen. Sie erlernen den Umgang mit Bremsraketen und das Ankoppeln von Raumschiffen ans Mutterschiff. Bleibt das »Knobeln«. Der Computer ermittelt eine Zufallszahl, die Sie raten dürfen.

Die echte Spielfreude, vor allem langfristig, will bei all dem nicht aufkommen.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	4 (beim »Rendezvous« 2)
Grafik:	3-4
Sound:	4
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Das notwendige Fingerspitzengefühl beim »Andocken« (Spiel 2) wird von der Taste »hart« übersetzt.

**Gesamturteil:** 3 - 4

## **Cassette 3 (Rugby)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: American Football elektronisch.

Dazu erübrigt sich jeder Kommentar, mal abgesehen von einer Kurzbeschreibung. Ist doch diese »Football«-Art, das »Rugby«, hierzulande so gut wie unpopulär.

Sie haben die Wahl zwischen zwei Schwierigkeitsgraden und dürfen mit einem Gegenspieler um Punkte ringen. Wie beim Originalspiel geht's darum, den Ball über die »Mal-Linie« zu bringen. Naja.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3 - 4
Grafik:	3 - 4
Sound:	4
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein Sportspiel älterer Bauart. Mal abwarten, ob's fürs System was Neues gibt.

**Gesamturteil:** 3 – 4

### **Cassette 4 (See- und Luftkrieg)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Natürlich darf auch beim G 7000 der Bildschirm in ein Schlachtfeld verwandelt werden. Für Elektronik-Feldherren und Strategen gibt's denn auch gleich die Kombination »Luft-/Seekrieg« und »Panzerschlacht« en bloc.

Wie's sich bei solchen Spielen schickt, sollen Sie eigentlich nur dies: Ballern. Dabei wird Ihre Phantasie auf Trab gebracht mit so bemerkenswerten Schikanen wie »Minenlegen«, »Steuerung der Lenkwaffen« und ähnlichem mehr. Sie können zwischen sechs Varianten wählen.

Falls Ihnen also die Wirklichkeit zu ruhig erscheint, wär' das ein Spiel für Sie. Und das Schöne ist: Sie können mit Ihrem Junior Krieg spielen, ohne daß extra ein Sandkasten eingerichtet werden muß. Fein, was?

*Die Wertung:* Spielwitz: 3 – 4  
Aktion: 3 – 4  
Grafik: 3 – 4  
Sound: 4  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine (Wär' ja auch gelacht!)

Zusammenfassung: Eines der offensichtlich umgänglichen Reaktionsspiele. Muß man nicht haben!

**Gesamturteil:** 4

### **Cassette 5 (Blackjack)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Blackjack (17 + 4) auf dem Bildschirm.

Falls es Sie nach einem Glücksspielchen gelüftet und das Kleingeld nicht so locker sitzt, haben Sie hier eine preiswerte Alterna-

tive zur Spielhalle. Das ist's denn auch – wechselweise für ein oder zwei Personen.

Ansonsten gilt: Atmosphäre vermittelt der Videospiele-Computer nicht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 4  
Grafik: 4  
Sound: 4  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Reines Glücksspiel

**Gesamturteil:** 4

### **Cassette 6 (Bowling)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Ist Ihnen nach »Bowling« oder »Basketball« in Hausschuhen und ohne Bewegung? Schieben Sie diese Programm-Cassette in den Kasten und machen Sie auf sportlich. Ihre Phantasie wird hier extrem gefordert: Denn es gehört einiges dazu, sich unter den bunten Pünktchen eine Bowlingbahn oder eine Basketball-Spielfläche vorzustellen.

Beim Bowling können immerhin bis zu vier Personen mitmischen. Basketball ist für zwei gedacht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 4  
Grafik: 4  
Sound: 4  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Geschicklichkeit und Reaktion sollen gefordert werden. Aber: Es hapert mit der Präzision der Steuerung, und Basketball ist hochgradig witzlos.

**Gesamturteil:** 4

## Cassette 7 (Der kleine Mathematikus)

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Keyboard

Spielidee: Was steht da so treffend? Der »kleine Mathematikus«. Wie wahr. Sind Sie also klein und wollen mit dem Computer Rechnen üben – etwa die Aufgabe  $3 + 6 = ?$  –, dann können Sie mit dieser Cassette Ihre Fähigkeiten verbessern.

Im Ernst: Natürlich ist das als Lernprogramm für Vorschule und Erstklässler gedacht und hat so gesehen zumindest Lehr-Nährwert.

Um Gedächtnisschulung und Verbesserung des Konzentrationsvermögens geht es beim zweiten »Spiel« dieser Cartridge. »Paß auf« ist als Aufforderung zu verstehen, sich zu konzentrieren. Dann bringt der Videospiegelcomputer Zahlen und Zahlenfolgen auf den Bildschirm, die wiederholt werden müssen. Auch was für Kleinkinder.

<i>Die Wertung:</i> Spielwitz:	3 – 4 (für Kinder, die in ihrer Freizeit lieber Schule spielen)
Aktion:	5
Grafik:	3 – 4
Sound:	3
Bedienungsanleitung:	1
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein Lernspiel für Kleinkinder

- Gesamturteil:** a) 3 unter pädagogischen Gesichtspunkten betrachtet  
b) 4 – 5 hinsichtlich des Spiel- und Unterhaltungswertes

## Cassette 8 (Baseball)

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Bildschirm-Baseball.

Dieses hier unpopuläre Spiel gibt's also auch bei uns in der Elektronik-Version. Schon mal Baseball gespielt? Sehen Sie: Eine Cassette zum Vergessen. Falls es Sie aber doch interessiert,

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 4  
Grafik: 3 – 4  
Sound: 4  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Lahmes Sportspiel, aus oben genannten Gründen. Sie finden keine? Klar. Können Sie mir welche liefern? Na, bitte!

**Gesamturteil:** 4

### **Cassette 9 (Computer programmieren)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Keyboard

Videospiel-Cassette steht zwar drauf, drin aber befindet sich eine Einführung in »Computer-Programmierung«.

Das eben ist das Besondere am Philips G 7000 mit seinem Sensor-Keyboard: Bis zu 100 Programmschritte kann man eingeben und so ein Mini-Programm laufen lassen. Wenngleich die Bezeichnung »Heim-Computer« bei diesem von der Kapazität arg begrenzten Gerät etwas vermessen scheint.

Ein ausführliches Begleitbuch/Lehrbuch mit einer »Schritt-für-Schritt«-Grundeinführung ins Computerleben liegt der Cassette bei.

Ganz interessant. Aus naheliegenden Gründen wollen wir hier auf eine Spielwertung verzichten.

### **Cassette 10 (Golf)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie dürfen Golf elektronisch spielen. Besser: das, was die Spielmacher sich so unter Golf auf dem Bildschirm vorstellen. Hier gilt das in solchen Fällen bereits mehrfach Gesagte: Die Um- und Übersetzung von Sportarten gelingt nur in wenigen Fällen. Hier ist sie nicht gelungen.

Maximal vier Personen treiben die Bälle über das Grün: 9 Löcher und 36 Schläge sind Vorgabe.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	4
	Aktion:	4
	Grafik:	3 – 4
	Sound:	3 – 4
	Bedienungs- anleitung:	1
	Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein lahmes Geschicklichkeitsspiel.

**Gesamturteil:** 4

### **Cassette 11 (Krieg im Weltall)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielgedanke: Der »Krieg im Weltall« findet hier in modifizierter Form statt. Und »Krieg« steht gleichbedeutend für die Austilgung Außerirdischer, die sich dem eigenen Sternenschiff mit Namen »Centurion« nähern.

Dabei ist im Grunde rätselhaft, woraus der »Kosmische Konflikt« – so der Titel der US-Version – resultiert. Zehn der insgesamt 15 gegnerischen Schiffe sind nämlich waffenlos und gleiten einfach so über den Bildschirm. Die fünf restlichen Fregatten indes bilden eine Art gefährlichen Begleitschutz, der ohne Vorwarnung zur Attacke übergeht.

Haken bei dieser Weltraum-Ballerei: Spielen (sprich: Schießen) können Sie nur, solange Sie über ausreichend Treibstoff verfügen. Ein kombiniertes Rennen gegen Gegner und Zeit also.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	3
	Aktion:	2–3
	Grafik:	3
	Sound:	3
	Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein Weltraum-Action-Ballerspiel für Singles mit Phantasie.

**Gesamturteil:** 3

## **Cassette 12 (Das Millionenspiel)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Bitte, nicht aufregen, sondern erstmal zuhören. »Roboter«, so die Bedienungsanleitung, sollen die Wirtschaftsfaktoren des Lebens symbolisieren. Dabei dürfen Sie hinter Erfolg (= Roboter) in dem »Labyrinth des Lebens« herjagen und vor Mißerfolgen (= Roboter) weglaufen. So einfach ist das also. Vorausgesetzt, Ihnen erscheint das nicht ebenso abstrus und unrealistisch wie mir, können Sie's ja mal mit einem Partner spielen. Nee, dazu gehört eine Menge Phantasie.

Dies ist wahrscheinlich auch der Grund, warum soviel Wert auf die Feststellung gelegt wird, daß man theoretisch 2000 Jahre lang Tag und Nacht spielen könnte, ohne daß derselbe Irrgarten zweimal erscheint. Mag ja theoretisch möglich sein. Praktisch fasse ich das Spiel nicht mehr an.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 3  
Grafik: 3  
Sound: 3 – 4  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein Geschicklichkeits- und Reaktionsspiel, das gewisse Parallelen zu »Berzerk«, »Marauder« und ähnlichen Spielen aufweist. Vom Spielgedanken reichlich verkorst.

**Gesamturteil:** 3 – 4

## **Cassette 13 (Vorschulrechnen)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Spielend Rechnen lernen. Und das ist witzig gelöst. Wobei die Betonung auf »spielend« liegt. Die Game-Designer haben sich was einfallen lassen.

Rechenaufgaben sind hier für Kleinkinder gestellt, die durch »Fangen« der richtigen Zahlen und Symbole gelöst werden können. Kinder haben bei dieser Art von Rechnenlernen Spaß. Weil Aktion damit verbunden ist.



*Die Wertung:*

Spielwitz:	2
Aktion:	2
Grafik:	2
Sound:	3
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Bei richtiger Lösung führt das »Männchen« einen Freudentanz auf, bei falscher stellt es sich in die Ecke und schämt sich. Das siegende Männchen bläht sich vor Stolz auf.

Zusammenfassung: Als Lernspiel für Kleinkinder ausgezeichnet. Aber eben nur für diese.

**Gesamturteil:** 2

### **Cassette 14 (Revolverhelden)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: High Noon. Zwei Pistolenschützen treten gegeneinander an und versuchen, des Gegners Elektronikleben auszupusten. Wem das zuerst zehnmal gelungen ist, hat gewonnen.

Bemerkenswert ist der Hinweis in der Bedienungsanleitung: 0 Spieler. Richtig gelesen! Der Computer schießt auf sich selber. Ob man das Spiel schon von Werksseite für so uninteressant hält?

Ansonsten können bis zu zwei Spieler sich im Faustrecht der Prärie üben.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	2 – 3
Grafik:	3 – 4
Sound:	4
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel, das sehr schnell langweilig wird.

Anmerkung: Die sogenannten »Felsen« sehen mehr wie Bäume aus. Abwechslung bietet diese Programm-Cassette nicht.

**Gesamturteil:** 3 – 4

## **Cassette 15 (Samurai)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Eine Variante des strategischen Spiels »Reversi«, das auch als »Othello« oder »Reversi« von anderen Anbietern gebracht wird.

Wie üblich, müssen die gegnerischen Steine waagrecht, senkrecht oder diagonal eingeschlossen werden, um sie in Steine der eigenen Spielfarbe zu verwandeln. Wer die meisten Felder belegt hat, gewinnt. Sie können in verschiedenen Schwierigkeitsstufen mit dem Computer spielen oder mit einem Partner. Zusätzlich lassen sich Zeitlimitierungen eingeben.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1 – 2 (ich habe mir allerdings von erfahrenen Reversi-Spielern sagen lassen, daß nach kurzer Zeit kein Interesse mehr da ist – wegen der Spielschwäche des Computers im Grad »fortgeschritten«)

Aktion: 2 – 3

Grafik: 3 – 4

Sound: 3 – 4

Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Die Spieler haben ein elektronisches Ebenbild, ein Männchen. Das sitzende Männchen hüpf und blinkt.

Zusammenfassung: Ein strategisches Spiel, das durch die schlechte Überschaubarkeit des »Spielbrettes« verliert.

**Gesamturteil:** 3

## **Cassette 16 (Schiffe versenken)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Wieder zwei Spiele auf einer Cassette. Einmal das »Schützenfest« (für einen Spieler), bei dem der Bildschirm die Funktion einer elektronischen Schießbude hat und sie in wählbaren Zeiten Punkte sammeln. Die Ungenauigkeit des Joysticks bzw. seiner Führungsmöglichkeiten wird hier besonders deutlich.

Spiel zwei »Schiffe versenken« (ebenfalls für einen Spieler):

Wie sonst auf dem Papier, müssen Sie U-Boote unterschiedlicher Größe suchen und versenken.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3 – 4  
Grafik: 3  
Sound: 4 (bei Spiel 2: 3)  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Der Computer spielt bei Spiel 2 einen sogenannten »Siegestusch«.

Zusammenfassung: Schlichte Reaktionsspiele, die rasch langweilig werden.

**Gesamturteil:** 3

### **Cassette 17 (Chinesische Logik)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Tüfteln und Knobeln Sie gerne? Haben Sie's mit kniffligen Problemen, für deren Lösung Sie sehr viel Zeit haben? Gut.

Auf dem Bildschirm sehen Sie ein Liniensystem mit vier Punkten. Sie können nun verschiedene Zahlenkombinationen (zwei- bis neunstellig wahlweise) eingeben und Sie von A zu einem beliebigen anderen Punkt Ihrer Wahl bringen. Die Tücke bei diesem »Verschiebebahnspiel« besteht darin, daß auf den Abstellgleisen nur Ziffern mit niedrigerem Wert plaziert werden können. Berücksichtigen Sie dabei noch, daß für die Versetzung einer neunstelligen Zahl mindestens 511 Züge nötig sind, wissen Sie, wieviel Zeit Sie brauchen.

*Die Wertung:* Spielwitz: (Nur für geduldige Problemlöser) 1 – 2  
Aktion: 3 – 4  
Grafik: 3  
Sound: 3  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Eine Lösungsfanfare ertönt.

Zusammenfassung: Kein Spiel für jedermann, für Singles mit viel Zeit.

**Gesamturteil:** 3

### **Cassette 18 (Laser-Krieg)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Was dem einen sein »Space Invaders« ist bei Philips der »Laser-Krieg«. Also schießen Sie los.

Ein Weltraumspiel, das Philips-System-Besitzer beglücken wird. In gewissen Grenzen allerdings nur. Sie müssen sich vorstellen, Sie seien auf Raumpatrouille und sollen den Zusammenstoß mit Asteroiden vermeiden. Quasi nebenher haben Sie die Bildschirm-Galaxis gegen Invasoren zu verteidigen. Eine dankbare Aufgabe für lange Winterabende.

Erfreulich bei diesem Baller-Geschehen: Ihre Rakete taucht wieder auf, sobald Sie Feuerknopf und Schalthebel bei Aufleuchten eines Asteroiden in der betreffenden Farbe drücken. Einfach mal ausprobieren mit einem Partner. Probespielenderweise.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	3
Sound:	3 – 4
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein Geschicklichkeits- und Reaktionsspiel der Weltraumklasse. Nicht mehr. Vor allem: Kein Muß!

**Gesamturteil:** 3

### **Cassette 19 (Fang den Ball)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: »Fang den Ball« und »Drei mal drei«. – Schon mal gehört? Sehen Sie, dann sind Sie ja voll im Bildschirmgeschehen. Beim ersten Spiel sollen Bälle gefangen werden, die durch ein sehr simples Labyrinth rollen und irgendwo landen – dem Gesetz der Schwerkraft und der Vorschrift des Zufallsgenerators folgend. Aha!

Und bei »Drei mal Drei« geht's darum, drei Felder diagonal, vertikal oder horizontal zu belegen, bevor's der Gegenspieler tut. Was an »Vier in einer Reihe« erinnert. Ist wohl die Sparausgabe.

Zwei Spieler – wohl mehr Kinder – dürfen sich mit Ballfangen vergnügen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 4  
Grafik: 3 – 4  
Sound: 3 – 4  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein Kinderspiel, wobei Reaktion in Maßen und Denken im Ansatz gefordert werden.

**Gesamturteil:** 4

## **Cassette 20 (Burgenschlacht)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Bei dieser »Burgenschlacht« sollen Sie die Festung Ihres Gegenspielers per Katapult zerstören. Klingt einfach, ist einfach, spielt sich aber herrlich. Eine Cassette, die Spaß macht. In der Bildschirm-Mitte liegt der Wassergraben, der nicht überschritten werden kann. Geht's dann ans Katapultieren mit der Steinschleuder, kommen Sie aus dem Lachen kaum raus.

Das Spiel erfordert das Mitmischen Ihrer besseren Hälfte, was natürlich eine Frage der Betrachtung ist. Üben ist Voraussetzung dafür, Gefühl für die Wurfweite der Steinschleuder zu bekommen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 1 – 2  
Aktion: 1 – 2  
Grafik: 2  
Sound: 3  
Gimmicks: Einfach schön! Wird die Schleuder getroffen, zieht der elektronische Gegenspieler sie betroffen vom Feld. Erwischen Sie den gegnerischen »Artilleristen«, marschiert er hinter die Linien. Nach Zerstörung der Burg schwenkt der Besiegte die weiße Flagge, und der Sieger stößt ins Horn.

**Zusammenfassung:** Ein Genuß für die ganze Familie. Lohnt sich.

**Anmerkung:** Eine neue, weiter verbesserte Cassette dieses Typs wird gegen Jahresende angeboten werden.

**Gesamturteil:** 2

### **Cassette 21 (Das Geheimnis der Pharaonen)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Wenn Ihnen elektronisches Steineschleppen auf Dauer nicht zu langweilig ist, können Sie sich hier als Pyramidenrätsellöser betätigen.

Sie haben eine dreistufige Pyramide – Ihr Gegenspieler ebenfalls –, in deren Reihen Steine an der richtigen Stelle zu plazieren sind. Und wer's zuerst schafft, hat ... aber das können Sie sich ja denken.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3

Aktion: 3 – 4

Grafik: 3 – 4

Sound: 3

Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Der Sieger stößt ins Horn, der Gegner sinkt »erschöpft« zu Boden.

**Zusammenfassung:** Ein Denk- und Kombinationsspiel, dessen Reiz rasch nachläßt. Der Joystick hakt bei der Führung der Männchen beträchtlich.

**Gesamturteil:** 3 – 4

### **Cassette 22 (Das Weltraum-Monster)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

**Spielidee:** Auch wenn's »Weltraum-Monster« heißt – das Vorbild ist klar: Die »Space Invaders« haben mal wieder Pate gestanden.

Wie immer greifen Außerirdische an, und irgendein Planet muß

verteidigt werden. Dazu stehen Ihnen Schutzbunker und Raketenbasen zur Verfügung. Der Gegner aus dem All hat ebenfalls Schutzschilde. Wer zuerst 10mal die Schlacht für sich entschieden hat, ist Sieger nach Punkten.

Übrigens ist dies eine schlechte Kopie, weil die Chancen doch etwas ungleich stehen. Ersatz für seinen getroffenen Hauptakteur bekommt nur der Computer, mit dem Sie sich stundenlang auseinandersetzen können. Wie ich feststellen konnte, bleibt das »Monster« auch eine Viertelstunde in seiner Ecke, wenn Sie den Joystick beiseitelegen, falls Sie keine Lust haben weiterzumachen.

Auffällig dabei besonders: Die schwerfällige Reaktion.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	3 (sehr schlecht kopiert)
	Aktion:	3 (da sehr begrenzt)
	Grafik:	3 – 4
	Sound:	4
	Bedienungs- anleitung:	1
	Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein gewiß schnelles Spiel, wobei einem aber der Spaß durch die vorgenannten Handicaps genommen wird.

**Gesamturteil:** 3 –

## **Cassette 23 (Einarmiger Bandit)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Der Bildschirm wird zum Spielautomaten. Eine elektronische Umsetzung der herkömmlichen Geldspielgeräte, ob's nun Las Vegas heißt oder Spielbank Obertuttelsheim, Bahnhofskneipe »Zum linden Wurm«.

Hier gilt das mehrfach Festgestellte: Ein Glücksspiel als Videocomputerspiel ist, abgesehen von der »Ersparnis«, Unsinn. Da können Sie gleich das Geld in ein Groschengrab tragen, mit der Chance, doch eine »Super 7« zu holen, um sich gescheiterte Spiele zu kaufen. Aber vielleicht nehmen Sie ja Ihren maximal drei Mitspielern eine Spielgebühr ab. Nicht vergessen: Dann brauchen Sie eine Konzession.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	5
	Aktion:	4 – 5 (falls man das Stoppen überhaupt als Aktion bezeichnen will)
	Grafik:	4
	Sound:	4
	Bedienungs- anleitung:	2
	Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Simplex Glücksspiel, bei dem die Relation Preis – Unterhaltungswert nicht vertretbar ist.

**Gesamturteil:** 5

### **Cassette 24 (Flipper)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Flippern auf elektronisch. Ebenso unerfreulich, wie die Videospieldflipper aller anderen Hersteller. Sempel, weil Sie viel zu wenig beeinflussen können.

Ein Tip: Für das Geld bekommen Sie fast einen alten gebrauchten Flipper. Hören Sie sich mal um.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	5
	Aktion:	5
	Grafik:	3 – 4
	Sound:	4
	Bedienungs- anleitung:	1
	Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein völlig überflüssiges Reaktionsspiel, das keine Freude macht.

**Gesamturteil:** 4 – 5

### **Cassette 25 (Ski-Rennen)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Skifahren. Auf dem Bildschirm versteht sich. Viel zu sagen gibt's da nicht. Das Programm ist nicht sonderlich neu



und, gemessen an anderen Systemen, hinkt's hinterher – in jeder Hinsicht. Vielleicht ändert sich das ja.

Sie können wählen zwischen Riesenslalom und Abfahrtslauf und haben drei Varianten bei der Wahl. Immerhin besser als gar kein Schnee.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3 – 4  
Aktion: 3 – 4  
Grafik: 3  
Sound: 3 – 4  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Eine der üblichen Sportcassetten älteren Stils. Zur Zeit liegt für dieses System noch nichts besseres vor.

**Gesamturteil:** 3 – 4

### **Cassette 26 (Korbball)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Das ist so eine Mischung zwischen Pelota und Korbball. Selbstverständlich für unser Medium umgesetzt. Viel anfangen kann man damit nicht. Dazu ist das Spiel zu diffus, trotz der starken Beschreibung. Ersparen Sie mir und sich Ausführlichkeit.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 3 – 4  
Sound: 4  
Gimmicks: Ach, was!

Zusammenfassung: Technisch zufriedenstellend, ansonsten lächerlich.

**Gesamturteil:** 4 – 5

### **Cassette 27 (Tischfußball)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Tischfußball elektronisch.

Mein Gott – warum wird sowas eigentlich für den Computer adaptiert? Die Möglichkeiten des richtigen Tischfußballs kön-

nen nicht mal im Ansatz nachvollzogen werden. Überhaupt kein Vergleich mit dem Original.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4  
Aktion: 4 – 5  
Grafik: 3 – 4  
Sound: 4  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel, das besser im Original gespielt werden sollte.

**Gesamturteil:** 4 –

### **Cassette 28 (Volleyball)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Volleyball auf den Bildschirm übertragen – nur: So geht's natürlich nicht. Grafisch ist die Kiste sehr unglücklich gelöst, der Joystick macht nicht, was er soll. Spannung und Aktion des Spiels sind nicht adaptierbar.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4 – 5  
Aktion: 3 – 4  
Grafik: 3 – 4  
Sound: 4 – 5  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel, dessen Wert ich doch stark anzuzweifeln wage.

**Gesamturteil:** 4

### **Cassette 29 (Dämme sprengen)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Leider lag kein Muster zum Testen vor, weshalb ich auf eine Beurteilung verzichten muß.

## **Cassette 30 (Schlachtfeld)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Nehmen Sie zehnmal den gegnerischen General gefangen und Sie gewinnen einen Bildschirmkrieg.

Sowas hört man doch gern. Daß dabei die Soldaten auch schießen müssen (und erschossen werden können), kommt etwas später. Interessiert ja auch keinen. Oder haben Sie in Geschichtsbüchern je was über Soldaten gelesen? Sehen Sie, die Generale, die kennt eben jeder.

Nein: Sinn, besser Unsinn dieses Spieles ist, daß Sie binnen kurzer Zeit gleich mehrere Kriege führen können. Diese finden stets in einem Wald statt, durch den die vier Mann starken Mini-Armeen ziehen. Angeführt von dem General, dem logischerweise feindliche Kugeln nichts anhaben können. Und dergleichen Blödsinn mehr.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4 – 5

Aktion: 4 – 5

Grafik: 4

Sound: 4

Gimmicks: Bei so'ner Cassette natürlich.

Wahrscheinlich von einem strammen Preußen programmiert. Der General grüßt seinen Gegner, hüpfert beim Spielverlauf vor Freude, wenn ein Bildschirm-Landser getroffen ist oder ärgert sich über eine Niederlage. Am Ende bläst sich der siegreiche General auf. (Und das, mit Verlaub, scheint mir richtig aus dem Leben gegriffen!)

Zusammenfassung: Lächerlich. Vergessen Sie's!

**Gesamturteil:** 4 – 5

## **Cassette 31 (Musikant)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Keyboard

Musikant nennt man diese Cassette. Und wirft man einen Blick auf die Verpackung, ist man angetan. Sieht ja auch toll aus. Da steht ein Mann (ein Pop-Musiker?) am Keyboard und spielt strahlend. Neben ihm ein Mädchen, das unzweifelhaft eine Ta-

statur auf dem Computer bedient. Wie beim richtigen kleinen Klavier.

Nur: Das ist in diesem Package nicht drin: Neben der Cassette eine schlichte Auflage-Folie fürs Keyboard und ein 28seitiges Begleitheft mit Noten. Darunter Evergreens wie »Hänschen klein« und »Heute kommt der Weihnachtsmann«.

Was das soll? Hab' ich mich auch gefragt. Sicher, ein paar Musik-Kenntnisse werden geliefert. Und sonst wenig fürs Geld.

Als *Wertung* nur der Hinweis: Kaufen Sie lieber eine richtige Orgel für Ihren Sprößling. Für Erwachsene ist das Ding geradezu lächerlich!

### **Cassette 32 (Labyrinth)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick/Keyboard

Spielidee: Zwei auf einer Programm-Cassette, was der Vielseitigkeit ja keinen Abbruch tut. Bei »Superhirn« müssen Sie einen entweder vom Computer oder von Ihrem Gegenspieler eingegebenen »Code« knacken, der aus vier Symbolen besteht. Je weniger Versuche Sie benötigen, um die richtige Kombination zu finden, desto besser.

Das »Labyrinth« ist ausgesprochen simpel, und das in allen Varianten. Sie sollen aus einem Labyrinth herausfinden, in möglichst kurzer Zeit. Was so gewaltig klingt, erweist sich in der Praxis als rasch ermüdend. Das gilt für »Superhirn« wie fürs »Labyrinth«. Dauerndes Spielvergnügen ist damit nicht gegeben.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3 – 4
Grafik:	3
Sound:	3 – 4
Bedienungs- anleitung:	1
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Zwei Denk- bzw. Kombinationsspiele, die rasch ermüden.

**Gesamturteil:** 3 – 4

### **Cassette 33 (Kunstspringer)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Da sind sie wieder, die berühmten »Clowns auf der Wippe«, die's hochzuschleudern gilt, um dabei verschiedene Reihen von Ballons zu stechen. Und Sieger ist wie stets, wer die höchste Punktzahl hat.

Auch diese Philips-Version hat die Tücken und Nachteile der Konkurrenten. Man braucht doch sehr viel Phantasie, um sich Zirkusatmosphäre vorstellen zu können. Dazu kommt – wieder mal – die Schwerfälligkeit des Joystick.

Maximal zwei Spieler können zwischen 18 Varianten wählen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3 – 4 (für Kinder: 2)

Aktion: 4 (für Kinder: 2)

Grafik: 3 – 4

Sound: 4 – 5

Bedienungs-  
anleitung: 1

Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Ein Reaktionsspiel, das nach gewisser Zeit Erwachsene ermüdet. Ideal, wie bei der Konkurrenz, für Kinder!

**Gesamturteil:** 4 (für Kinder: 2)

### **Cassette 34 (Satelliten-Angriff)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Weltraumspiele erfreuen sich großer Beliebtheit. Renner der Spielhallen – etwa »Asteroids« – regen natürlich die Spielmacher zum Nachmachen erfolgreicher Spiele an. So auch hier: Als Kommandant eines Raumkreuzers haben Sie die Aufgabe, Asteroiden zu zerstören. Während Sie dieser friedvollen Beschäftigung nachgehen, tauchen unvermutet »feindliche Satelliten« auf, die's darauf abgesehen haben, Ihnen den Job zu verleiden und Sie abzuschießen. Trauerspiel bei diesem Spiel: Wenn Ihr Raumkreuzer zerstört wird, ist das Spiel zu Ende – oder anders: Das Ende flinker Hände.

Ihre Umgebung muß übrigens zusehen, während Sie spielen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 (kein Original)  
 Aktion: 2  
 Grafik: 3  
 Sound: 3  
 Bedienungs-  
 anleitung: 1  
 Gimmicks: Der Mann oder die Frau mit der  
 höchsten Punktzahl kann sich  
 namentlich verewigen.

Zusammenfassung: Ein schnelles Reaktionsspiel, bei dem's um Sein oder Nichtsein geht. Das Original gefällt mir besser.

**Gesamturteil:** 2

### **Cassette 35 (Billard)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: So falsch wie die Schreibweise von »Billard« auf dem Cassettencover ist das Spiel, von dem's heißt, man könne »Eight Ball« und die »Rotation« auf dem Tisch durchziehen.

Ein Rat: Vergessen Sie die Cassette und gehen Sie an einen richtigen Pool-Billardtisch. Versuchen Sie dort, den Umgang mit dem Queue zu lernen. Sie haben mehr davon. Der Joystick ist ein unbefriedigender Ersatz und hier besonders unpräzise zu führen.

*Die Wertung:* Spielwitz: 4 – 5  
 Aktion: 5  
 Grafik: 4  
 Sound: 4  
 Bedienungs-  
 anleitung: 1  
 Gimmicks: Keine

Zusammenfassung: Eine mißlungene Adaption des Originalspiels. Überflüssig.

**Gesamturteil:** 4 –

## **Cassette 36 (Fußball/Eishockey)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: »Eishockey« und »Fußball« in unserem Lieblingsstadion – dem Bildschirm.

Zwar eines der relativ neuen Spiele – und doch uralt, was Umsetzung und Technik generell betrifft. Innerhalb des Systems aber nun mal das einzig vorhandene.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3 – 4
Aktion:	4
Grafik:	4
Sound:	4
Gimmicks:	Keine

Zusammenfassung: Ein Sportspiel für zwei Personen, das wenig Freude macht. Hoffentlich kommt bald was anderes. Das System kann mehr!

**Gesamturteil:** 4

## **Cassette 37 (Affenjagd)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Möchten Sie mal 'nen Affen anfassen? Hier können Sie's elektronisch. Voraussetzung: Sie begeben sich in einen Affenkäfig und langen mal hin. In der Bedienungsanleitung wird Spannung versprochen. In der Praxis – auch bei mehreren Mitspielern – artet's in Langeweile aus. Weil niemand das Affen-Anfassen witzig findet. Trotz der »unendlichen« Varianten. Und obwohl Sie weiter die Möglichkeit haben, zwischen Blindspiel, Affenschach und Bananas zu wählen.

Problem bei dieser Geschichte, obwohl sie sicherlich aktionsreich ist: Die rechte Motivation fürs Punktesammeln kommt nicht.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	3
Sound:	3
Bedienungs- anleitung:	1

Gimmicks: Affen, die Sie berührt haben,  
werden vor Wut rot und können  
Ihnen das »Leben nehmen«.

Zusammenfassung: Ein kombiniertes Geschicklichkeits-, Reaktions- und (in Version »Affenschach«) Denkspiel, das irgendwas vermissen läßt.

**Gesamturteil:** 3

### **Cassette 38 (Supermampfer)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: »Pac Man« auf Philips-Art. Ihr Held, der »Mampfer«, ist durch ein variables Labyrinth zu steuern und wird auf der Nahrungssuche von »Supermampfern« gejagt. Erreichen Sie die »Mampferchen« in einer der Labyrinth-Ecken, können Sie sich für kurze Zeit wehren und die gegnerischen Burschen vertilgen. Was Sie mit all dem erreichen sollen? Klar: Höchstpunktzahlen.

In Amerika hat »Munchkin« viele Freunde gewonnen. Wohl nicht zuletzt wegen der Variationsmöglichkeiten des Labyrinths, die Sie via Sensortasten bis zum »Geht-Nicht-Mehr« nutzen können. Allein: Der Grundgedanke ist geblieben. Und dieses Spiel ist spannend – in dieser oder jener Variante.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2 (kein Originalspiel)  
Aktion: 1  
Grafik: 3  
Sound: 3  
Bedienungs-  
anleitung: 1  
Gimmicks: Keine neuen.

Zusammenfassung: Ein strategisches Reaktionsspiel, bei dem Sie Ihre Supermampfer-Vertilgungsstrategie je nach Labyrinth wählen dürfen. Fürs System sicher eines der besten Spiele. Objektiv gesehen halt ein Plagiat, deshalb nur

**Gesamturteil:** 2 +



## **Cassette 39 (Freiheitskämpfer im Weltall)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielgedanke: Wie finden Sie das? – »Sie haben unsere Galaxis gegen den einfallenden Feind zu schützen. Sie müssen versuchen, alle Gefangenen zu befreien, die der Feind in seine Gewalt gebracht hat!« – Originaltext Bedienungsanleitung. – Sie tippen richtig, wenn Sie dahinter ein Action- und Schieß-Spiel vermuten. Betitelt ist diese Cassette »Freiheitskämpfer im Weltraum«. Zugegeben: Das Abschießen feindlicher Raumschiffe ist hier weniger gefragt. Vorrangig geht's darum, Menschen aus roten Kapseln zu befreien. Dafür wird Ihr Punktekonto um jeweils 20 Punkte erhöht. Gelingt es Ihnen darüber hinaus, sogenannte »Minen« und »Raumschiffe« zu zerstören, bekommen Sie Einzelpunkte.

Nun, ja. Für Besitzer des Philips G 7000 eine interessante Weltraumspiel-Variante. Doch sicherlich keines der Top-Spiele des Genres.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	2–3
Aktion:	2
Grafik:	3
Sound:	3

Zusammenfassung: Eines der fortschrittlicheren Weltraumspiele in Sachen Aufbereitung, aber nicht umwerfend.

**Gesamturteil:** 3

## **Cassette 41 (Die Eroberung der Erde)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Besonderheiten: Kombinationsspiel Video-Brett

Spielidee: Ähnlich wie bei Mattels »Utopia«, nur hier mit Spielbrett, sind Sie aufgerufen, Reichtum und Macht für Ihr Land zu schaffen, wobei letztere allerdings im Vordergrund steht, denn: Hier wird gekämpft mit Panzern, Schiffen und Flugzeugen.

In drei Gefechten, die nach Spielbrett-Vorgeplänkel auf dem Bildschirm stattfinden, entscheidet sich, wer die Welt erobert. Zuvor können Sie noch Bündnisse mit einem Ihrer bis zu fünf Mitspieler schließen. Und falls es Ihnen Spaß macht, führt China Krieg mit den USA. Ist doch nett als Gesellschaftsspiel, nicht

wahr? Aber im Ernst: Spiel- und Variationsmöglichkeiten gibt es viele. So gesehen ein ganz akzeptables Programm, das wechselweise auf Brett und Schirm stattfindet. Mehr aber auch nicht.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 3  
Grafik: 3-4  
Sound: 4

**Zusammenfassung:** Ein kombiniertes Reaktions- und Strategie-Spiel, in das nur nach ausführlichem Studium der Bedienungsanleitung eingestiegen werden kann. Als Gesellschaftsspiel an sich reizvoll, in der Umsetzung eher mißlungen.

**Gesamturteil:** 4

### **Cassette 42** (Die abenteuerliche Suche nach den Ringen)

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Besonderheiten: Kombinationsspiel Video-Brett

Spielidee: Suchen und finden Sie die »zehn Ringe der Macht« in einem Land, das in bester Fantasy-Manier auf dem Spielbrett und dem Bildschirm besteht.

Wieder können sich bis zu fünf Spieler miteinander messen, ihre Waffen wählen (auf dem Bildschirm versteht sich), dann zu einer der 23 Burgen marschieren und anschließend den Computer programmieren. Nun erst wird's spielernst. Nach Ort X transferiert begegnen Ihnen alle Arten von dämonischen oder/und teuflischen Wesen, die Ihnen jede Menge Schwierigkeiten bereiten können. Nicht zu vergessen der wichtigste Gegner: die Zeit. Die ist wiederum begrenzt. Müßig eigentlich, die zahlreichen Möglichkeiten dieses Programms aufzuzeigen, an dem Fantasy-Spielanfänger besonderen Spaß haben werden: Ausprobieren, und das schnell!

*Die Wertung:* Spielwitz: 1  
Aktion: 1  
Grafik: 3  
Sound: 4

**Zusammenfassung:** Kombiniertes Brett/Videospiel, an dem nur die gerade noch befriedigende Grafik stört – und der Sound. Ansonsten Empfehlenswert!

**Gesamturteil:** 2 +

## **Cassette (Killer Bees)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Der gleichnamige Film hat wohl die Herren und Damen (bzw. umgekehrt) Programmierer der N.A.P. (North American Philips) veranlaßt, die Handlung zu abstrahieren und in Bits und Bytes zu übertragen. Falls gerade Sie es noch nicht wissen: Bienen (Killerbienen!) wollen Ihr Leben entscheidend verkürzen und greifen in gewaltigen Schwärmen unentwegt an. »Bienlinge« heißen die Kreaturen in bestem Videospieldrang und geben sich in Blau, Rot und Grün aggressiv. Dies parieren Sie durch gezieltes Actionbutton-Drücken, worauf die Geflügelten zunächst gelähmt werden und dann das Zeitliche segnen. Erkennbar an dem an ihrer Stelle auf dem Bildschirm auftauchenden Grabstein. Was man ja als Gag positiv bewerten kann. Und so geht's dann weiter über 26 Schwierigkeitsgrade, falls Sie nicht vorher im Honig erstickt sind.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	3
Aktion:	3
Grafik:	3
Sound:	3

Zusammenfassung: Ein vergleichsweise nettes Reaktionsspiel, mehr aber auch nicht.

**Gesamturteil:** 3

## **Cassette (Morse)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick/Keyboard

Spielidee: Diesmal keine. Es darf gelernt werden. Wie der Cassettenname verrät, das Morsen. Und dieses Lernprogramm ist gut gemacht. Vier Übungsteile geben dem G 7000-Besitzer die Möglichkeit, sich stetig steigend in die Morse-Geheimnisse einzutasten bzw. zunächst Morsezeichen dechiffrieren zu lernen. Profis werden indes mit diesem Programm kaum etwas anfangen können. Da gibt es ja einiges an Morse-Lehr- und Lernmitteln. Ansonsten: Eine interessante Abwechslung auf dem Bildschirm und in der Konsole.

Die Wertung fassen wir der Einfachheit halber mal so zusammen: Ein hübsches Lernprogramm.

## **Cassette (Nightmare)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Angenommen, Sie befänden sich in einem Spukhaus. Was würden Sie tun, um den herumhuschenden Geistern zu entgehen und sich nicht zu sehr zu gruseln? Sie würden versuchen, ins Freie zu gelangen. (Vielleicht, um ins Kino zu gehen, weil es da möglicherweise spannender zugeht!)

Eben diese Spannung fehlt bei dieser als »alptraumhaft« bezeichneten Cassette völlig. Mehr noch: Der Spielablauf wird – nicht nur für den verwöhnten Videospieleler – zu einem Alptraum ... von Langeweile. Man weicht den Gespenstern auf dem Weg zur sogenannten Dachluke aus, steuert vor und zurück, und hat das unbestimmte Gefühl, zuviel Geld für zu wenig Spiel ausgegeben zu haben.

Denn im Grunde geschieht nichts, außer in der Variante Spieler gegen Spieler. Vorausgesetzt, Sie haben einen phantasievollen Partner. Einziger Pluspunkt: Sehr attraktive Grafik.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	5
Aktion:	4
Grafik:	2
Sound:	4

Zusammenfassung: Eine müde Cassette, die ihr Geld kaum wert ist.

**Gesamturteil:** 4 –

## **Cassette 43 (Pickaxe Pete)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie befinden sich in einem Labyrinth (einem Bergwerk) und suchen nach Gold. Dazu steht Ihnen eine Axt (ein Pickel) zur Verfügung, mit dem Sie Gestein zertrümmern können, das Sie rollenderweise attackiert.

Haben Sie einen sogenannten »magischen Schlüssel« gefunden, können Sie sich in eine von drei Drehtüren begeben und geraten – je nach Türfarbe – in ein anderes Labyrinth, das nunmehr mit Leitern, die ständig ihre Position ändern, durchstiegen werden kann. Aber nicht muß! Denn Sackgassen gibt es auch, Abgrün-

de und unsichtbar werdende Labyrinth. Summa summarum: Ein durchaus reizvolles Labyrinthspiel, in dem Kombinations- und Reaktionsvermögen gefragt sind.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 2  
Grafik: 3  
Sound: 3

**Zusammenfassung:** Für Systembesitzer zweifelsfrei eine Bereicherung. Schade, daß man nicht mehr in Sachen Grafik gemacht hat!

**Gesamturteil:** 2

### **Cassette (Supermampfers Rache)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Was dem »Pac-Man« mit »Mrs. Pac-Man« recht, ist dem Philipsschen Mampfer billig: Die obligatorische Steigerung des Spiels ins »Super«. Oder soll man einfach sagen, eine überflüssige Neuauflage eines alten Themas, die sich nur durch Details vom Original unterscheidet?

Nun ja, ganz so harsch ist es nicht. Ein neues Labyrinth wurde geschaffen, ein neuer, gefährlicher Gegner, so eine Art raupenähnliches Gebilde nebst Anhang im Duo. Wieder darf gefressen werden, muß man ausweichen und ... Punkte sammeln. Was auch sonst? Die Mampfer- und Supermampfer- und Pac-Man- und so weiter Zeiten sind eigentlich doch längst vorbei. Die Luft ist raus. Indes: Wer die Originale nicht kennt, die Erstaufgaben, der sollte sich schon mal die Wertung ansehen. Für den könnte es (noch) witzig werden.

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 2  
Grafik: 2  
Sound: 3

**Zusammenfassung:** Variante eines der erfolgreichen Labyrinth-Fang-mich- Freß-mich-Spiele. Für Nichtbesitzer der »Originale« reizvoll. Und für Komplett-Sammler.

**Gesamturteil:** 2

## **Cassette** (Terra Hawks)

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie sind im Weltraum als Mitglied einer Erdverteidigungsgruppe (Eliteverband übrigens, der mit dem dicken Videospieldaumen und den rechteckigen Augen) namens »Terra hawks« und haben sich, bzw. Ihr Gerät bzw. Ihr Wohnzimmer oder so Sie wollen auch die Erde zu verteidigen. Gegen wen? Na, gegen Angreifer aus dem All selbstredend. Zelda heißt die vorgeblich aggressive Roboterdame, die mit allen Arsenalen kommt, die die Videospieldwelt bietet.

Verzichten wir auf die Zitate jener Spiele und Programme, die hier Pate standen. Baller man los, heißt die Devise, und mehr ist nicht.

<i>Die Wertung:</i>	Spielwitz:	4
	Aktion:	3
	Grafik:	3
	Sound:	4

Zusammenfassung: Eines dieser – toller Name hin oder her – Weltraumschießspiele, deren Hauptmerkmal Einfallslosigkeit ist. Freude kommt da nicht auf. Allenfalls Ärger übers rausgeschmissene Geld.

**Gesamturteil:** 4

## **Cassette** (The Mousing Cat)

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Spielidee: Spielen Sie mal Katz und Maus, wechselweise! Der Hintergrund liegt auf der Hand. Katze fängt Maus, dann Rollenwechsel. Mit dem Unterschied zu herkömmlichen Jagden, daß der Spieler zunächst mal seine Mausefalle aufbauen, ein Labyrinth auf den Bildschirm zaubern darf. Wird die Maus eingeschlossen, heißt es »Täterätetä«: eine Runde gewonnen. Gelingt es der Maus hingegen, der Falle zu entweichen und Käsestücke zu naschen, gibt es Punkte.

Sollte, wie es eben nur bei Videospiele üblich und möglich ist, die Maus gar das Käsefreßlimit überschreiten, entwickelt sie sich kurzfristig zur Supermaus, die gar der Katze an den Pelz

kann. Wird die Maus geschnappt, gibt sich das Bildschirmszenarium komisch. Ist das komisch? Na ja. Und so weiter.

*Die Wertung:* Spielwitz: 3  
Aktion: 4  
Grafik: 3  
Sound: 3

Zusammenfassung: Ein Schlichtspiel, das zwar – von wegen des »perspektivischen Bildeindrucks« – auf dem G 7400 besser wirkt, aber Schnee von gestern ist. Die technische Entwicklung ist doch ein wenig weiter.

**Gesamturteil:** 3 –

### **Cassette (Turtles)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Heim-Versionen von Arkadenspielen gehören im Philips-Programm zur Ausnahme. Eine solche ist »Turtles«, eine Verfolgungs- bzw. Rettungsjagd in, na, sagen wir »Pac-Man«-Manier. Spielidee: Schildkrötenbabys sind entführt worden und Mama Schildkröte hat nun die Aufgabe, die Winzlinge zu retten. Dies alles findet sinnigerweise in einem Hotel (im Arkadenoriginal und in der Hanimex-Umsetzung ist es übrigens ein Parkhaus) statt. Böse, böse Hotelinsassen!

Mama Schildkröte kämmt nun ein Stockwerk nach dem anderen durch – mittels Fahrstuhl – und rettet Babys, so gut es geht. Statt der sonstigen bösen Buben gibt's diesmal böse Käfer, die im Spielverlauf immer schneller werden. Die Schildkrötenmutter wehrt sich mit – wie könnte es bei Videospiele anders sein? – Antikäfer-Bomben. Für die Rettung der Winzlinge gibt es ebenso Punkte wie für die Eliminierung der Käfer. That's it!

*Die Wertung:* Spielwitz: 2  
Aktion: 2  
Grafik: 3  
Sound: 3

Zusammenfassung: Eine nach meiner Auffassung nicht sonderlich gelungene Umsetzung des Arkadenspiels mit Schlichtgrafik. Unverständlich insofern, als das System weit Besseres bringen könnte, wenn die Programmierer nur wollten.

**Gesamturteil:** 3

## **Cassette (Wall Street Fortune Hunt)**

Hersteller/System: Philips

Steuerung: Joystick

Besonderheiten: Kombinationsspiel Video-Brett

Spielidee: Werden Sie Dollar-Millionär, zumindest auf dem Bildschirm und mit besagtem Brett. Falls Sie des Englischen mächtig sind (eine deutsche Bedienungsanleitung gibt es nämlich nicht), erleben Sie hier im Familienkreis ein bemerkenswertes Börsensimulationsspiel, bei dem Sie unter Beweis stellen können, was Sie vom Kapitalmarkt verstehen und inwieweit Sie aktien- und börsenkundig sind.

Dies weiter auszuführen ist für den normalen Leser uninteressant, da die Jagd nach dem Glück auf der Wall Street sehr viel Insider-Wissen voraussetzt. Oder wissen Sie etwa aus dem Stand, wie Sie sich bei steigenden bzw. fallenden Aktienkursen zu verhalten haben, können Sie Börsenkurse richtig interpretieren und mit spezifischen Formularen arbeiten? Na, sehen Sie! Als Gesellschaftsspiel ist dieses Programm, vor allem für Erwachsene mit entsprechendem Interesse, allemal gut.

*Die Wertung:*

Spielwitz:	1
Aktion:	2
Grafik:	4
Sound:	4

Zusammenfassung: Eine reizvolle Börsensimulation, aber eben nur für Englischkundige mit Bank-Background spielbar. Unter diesem Gesichtspunkt auch die Wertung.

**Gesamturteil:** 2



## System Unimex

### Zum Video Computer-System »Mark X«

Spiele zum Testen konnte man mir nicht überlassen. Aufgrund der Screen-Shots (der Bildschirmfotos) im Prospekt war aber offensichtlich, was woher kommt bzw. eigenständig ist. Hier die Spiele:

**Olympische Spiele** Vorbild: Video Olympics von Atari, also alle »Pong-Varianten«.

**Grand Prix** Vom Programm her identisch mit dem Autoren- bzw. »Grand Prix« von Palladium/Hanimex/Interton.

**Blackjack** Das übliche 17 + 4-Spiel.

**Treibjagd** Die »Shooting Gallery« muß mit der von Interton identisch sein.

**Pferderennen** Eindeutig ebenfalls ein Interton-Programm (siehe dort).

**Boxkampf** Programm von Interton.

**Video-Fußball** Der Optik nach ein müder Abklatsch von Atari's »Pelé's Soccer«, das ja auch nicht umwerfend ist.

**Gold** Nicht identifizierbar.

**Checkers** Identisch mit Interton-»Dame«.

**Schach** Ein Spielprogramm mit unbekannter Herkunft.

**Bowling** Herkunft unbekannt.

**Cowboy** Schießspiel nach Atari-Vorbild.

**Grundmathematik** Ein Schnell-Rechenprogramm, garantiert nicht für Schulkinder *und* Erwachsene.

**Superhirn** Aus der Reihe der sogenannten »Intelligenzspiele«. Sie müssen wie bei »Codebreaker« oder wie immer die Spiele heißen, mit so wenig Versuchen wie möglich die vom Computer vorgegebene Zahlenkombination finden.

**Mathematik II** Siehe auch: Grundmathematik. Übernommen von Interton.

**Computer-Übung** Nicht eindeutig identifizierbar. erinnert an Philips' »Vier in einer Reihe«.

**Programmier-Übung** Ähnlich wie Philips »Basic-Einführung« bzw. Ataris »Basic«. Garantiert nicht, wie im Prospekt angekündigt, »eine Herausforderung an den Studenten«!

**Musik-Komponist** Offensichtlich ein Programm aus dem Hause Philips; zumindest diene dies als Vorbild.

**Memory** Eines der üblichen Konzentrationsspiele für Kinder.  
**Zeichenspiel** Eine Umschreibung von »Snafu« (IntelliVision) oder »Surround« (Atari) – siehe dort. Von der Spieldarstellung her und dem Gedanken nach identisch.

**Strategie-Übung** Nach den Abbildungen nicht identifizierbar.

**Panzer/Flugzeugspiel** Vermutlich eine Variante von »Combat«.

**Luft/See-Angriff** Der Optik nach identisch mit dem »Interton«-Spiel.

**Labyrinth** Das sieht nicht nach einer »Berzerk«-Variante aus, sondern entspricht einer Autoverfolgungsjagd à la Ataris »Indy«.

**Zirkus** Hier haben Sie die überstrapazierten Clowns auf der Wippe. Motto: Lustiges Ballonstechen, »Zirkus Atari« etc.

**U-Boot-Spiel** Im Prospekt nur vage illustriert. Garantiert »Schiffe versenken«.

**Fernseh-Flipper** Noch simpler als die der anderen Hersteller: Flippern auf dem Bildschirm.

**Durchbruch** Klar: Breakout in Schlichtform.

**UFO-Angriff** Selbstredend sind Ähnlichkeiten mit »Space Invaders« und Verwandten rein zufällig.

**Krieg der Raumschiffe** Eines der Space-Spiele aus Urgroßvaters Zeiten. Der Grafik zufolge sehr schlicht, was heißt: Schlecht!

Soviel zur Mark X-Übersicht. Eine Wertung kann aus verständlichen Gründen nicht erfolgen. Wo ich mir allerdings über die Herkunft der Spielprogramme sicher war und Urheber-Angaben gemacht habe, können Sie bei dem jeweiligen System Näheres und eine Wertung erfahren. Und sollte ich mich nicht sehr täuschen, ist »Mark X« eine Billig-Version von »Interton«!

# **Es darf weitergespielt werden oder: Keine Angst vorm Computer**

Rund 200 Videospiele wurden auf den vorhergehenden Seiten vorgestellt. Die Spiele und ihre Wertungen spiegeln jene Entwicklung wieder, die sich in den vergangenen Monaten in einem Umfang vollzogen hat, der selbst Branchen-Insider überraschte.

Neben den reinen Spielcomputern, den »Fachidioten« gewissermaßen, mit dem bewährten, inzwischen überholten 8-Bit-Mikroprozessor bestückt (so etwa der Atari 2600 oder der Interton 4000), sind Geräte auf den Markt gekommen, die eine Art Bindeglied darstellen. IntelliVision wie ColecoVision mit ihrer 16-K- bzw. 48-K-Kapazität werden als Herzstücke eines kompletten Mikro-Computersystems angeboten. Was bedeutet: Die Konsolen können durch Ergänzungs(Steck)Module zum Heim-Computer erweitert werden. Zudem wurden neue Steuereinheiten angeboten, die das Herz jedes Videospieles höher schlagen lassen. Da gibt es die unterschiedlichsten Arten von Joysticks (vornehmlich für das Atari-System passend) und – ganz neu in Deutschland – die Trakball-Steuerung für ultimativen Spielspaß.

IntelliVision erweiterte die Spielmöglichkeiten um die Größe »Sound« mit dem Sprach-Synthesizer »IntelliVoice«. Für ColecoVision (Markteinführung Mitte bis Ende Juni) ist ein vergleichbares Modul angekündigt.

Und selbst für den Marktführer weltweit, Atari, haben sich findige Hersteller etwas einfallen lassen, um den Veteranen VCS 2600 aufzuwerten: Von »Starpath« kommt der »Super Charger« (in Deutschland im Vertrieb der Unimex), mit dem bisher unvorstellbare Spielmöglichkeiten auf diesem System gegeben sind.

Das neue Atari-System, der 5200, ab Frühsommer auch in Deutschland erhältlich, ist nicht als Herzstück eines Heim-Computersystems konzipiert. Und doch ist diese Super-Spielmaschine mit ihren 64 K leistungsfähiger als die meisten Mikro-

computer (üblich sind maximal 48 K!). Nach dem Willen der Konstrukteure soll damit hundertprozentige Arkadenspielqualität daheim erreicht werden. Das bisher bekannte Spielangebot für das neue System indes überzeugte nicht ganz. Da jedoch Atari in Deutschland eine eigene Produktpolitik betreibt, darf damit gerechnet werden, daß bei der Einführung hier echte Spitzenspiele im Programm sind. Von Milton-Bradley ist das »Vectrex«-System für den Frühsommer angekündigt, jene Kombination von Spezialbildschirm und integriertem Spielcomputer. Von der brillanten Bildauflösung, die mit der eines herkömmlichen Fernsehgeräts nicht zu vergleichen ist, den schnellen Spielmöglichkeiten und den quasi-dreidimensionalen Zoomeffekten konnte ich mich im Januar in den USA selbst überzeugen.

Und doch sind die alten Video-Spielcomputer, wie die der sogenannten »dritten Generation« (ColecoVision, Atari 5200) mit ihren vielfältigen Spielmöglichkeiten nur die berühmte »Spitze des Eisbergs«. Die meisten Videospieler wissen kaum etwas vom Spielangebot für den richtigen Mikrocomputer. So gibt es allein für den Apple II weit über tausend (!) Spiele. Das Angebot für den Atari 400 und Atari 800 liegt bei etwa 400 Spielen (als Cartridge oder auf Floppy). Für den TI 99/4 A stehen rund 200 Spiele zur Verfügung. Der populäre VC-20 von Commodore wartet mit einer ähnlichen Menge an Spielmöglichkeiten auf.

Ich glaube, daß sich jeder Videospieler über kurz oder lang die Frage stellen wird, inwieweit es für ihn nicht sinnvoller ist, sich gleich für einen »richtigen« Mikrocomputer zu entscheiden. Die Gründe liegen auf der Hand: Mikrocomputer sind vergleichsweise preiswerter als Videospielcomputer. Sie bieten mehr Möglichkeiten, nicht nur beim Spiel. Vor allem aber machen sie sich bezahlt. Um den Begriff »preiswerter« zu verdeutlichen: Natürlich kostet ein Mikrocomputer etwa 300 bis 400 Mark mehr als ein Videospielcomputer. Dafür aber kann man mit ihm organisieren, archivieren, Texte verarbeiten, Buchhaltung und Finanzen in den Griff bekommen, Musik darauf machen, Zeichnen, kurzum: er ist universell einsetzbar.

Das Spielen auf dem Mikrocomputer ist der beste, weil einfachste Einstieg – das zumindest ist meine Erfahrung – in die »Computerei«. Sie erlernen spielend den Umgang mit dem scheinbar

so komplizierten Gerät. Mir wurde die so weit verbreitete Computer-Schwellenangst (= unverständliche Technik; es dauert lange, bis man so ein Ding bedienen kann) durchs Computerspielen genommen. Ein Argument, das ich diesbezüglich aus dem Freundes- und Bekanntenkreis oft hörte, möchte ich Ihnen abschließend nicht vorenthalten. Irgendwann möchte man mehr, als nur mit dem Computer spielen. Ob es aus purer Neugier oder aus Spaß an einer faszinierenden Technik ist, die unser aller Leben nachhaltig beeinflusst – Videospiele ist ein Übergang. Das Spielen mit dem Computer ist der Anfang.

# Anhang

## Kleines Videospiele-Lexikon

Arkaden (eigentlich: Arcades)	So nennt man die Spielhallen in den USA. In Deutschland bürgert sich diese Bezeichnung langsam auch ein.
Assemblersprache	Symbolische »Sprache«, in der Computerprogramme, wozu ja auch die Spiele gehören, geschrieben werden.
BASIC	Abkürzung für <b>B</b> eginners <b>A</b> llpurpose <b>S</b> ymbolic <b>I</b> nstruction <b>C</b> ode. In Dartmouth entwickelte, einfache Computersprache, die auf fast allen Mikrocomputersystemen in verschiedenen Stufen verwendet wird. Man kann auch in BASIC Spielprogramme schreiben, die allerdings – bedingt durch die Befehlswortlänge und die damit verbundene Belegung von Speicherkapazität – wenig »Spiel«-Raum zulassen, relativ einfach sind.
Bit	Kürzel: »binary digit« oder Binärziffer. Informationen und Daten werden in Bits verschlüsselt. Ein Bit entspricht einem Wert von 0 oder 1 (aus/an). Die Leistungsfähigkeit von Mikroprozessoren wird in Bits ausgedrückt. Acht Bits sind ein <b>Byte</b> .
Byte	Ein Byte benutzt man zur »Darstellung« eines Zeichens. Anweisungen im Mikrocomputer haben eine durchschnittliche Länge zwischen ein bis drei Bytes.
Cartridge Chip	Software (Spiele) in Cassettenform. Das berühmte Siliziumplättchen, durch dessen Erfindung Videospiele (und zuvor natürlich die Privatcomputer) erst möglich wurden.

Computer	Nichts anderes als ein Rechner (Kapazitätsabhängig). Für den Haus- und Spielgebrauch gibt es eine Reihe von Computern, bei denen die Rubrizierung stört, etwa Home-, Personal- oder Family-Computer. Die Definitionen sind unzulänglich. Richtig ist der Begriff Mikrocomputer (also: Kleincomputer).
CPU	<b>C</b> entral <b>P</b> rocessing <b>U</b> nit = eines der Herzstücke des Computers. Es holt, dekodiert Anweisungen und führt sie aus. Im Videospielcomputer steckt zwangsläufig auch eine – kleine – CPU.
Diskette (auch Floppy)	Eine flache Scheibe, ähnlich einer Single-Schallplatte, auf der Informationen gespeichert werden. Computerspiele für Mikrocomputer werden meist auf Diskette geliefert. Disketten rotieren in einer Spezialhülle, in der sich eine Öffnung befindet. Die Lese-/Speicherköpfe der Disketten-Station entnehmen hier die Informationen und laden sie in den Computer.
EPROM	<b>E</b> rasable (user-) <b>P</b> rogrammable <b>R</b> ead- <b>O</b> nly <b>M</b> emory Dieser PROM – wird mehrfach verwendet, da er löscherbar ist, z. B. durch starke Ultraviolettstrahlung. Es gibt auch EPROMs, die elektrisch löscherbar sind. Ist hier von EPROMs die Rede, bedeutet das: Dem Autor lag nicht unbedingt die endgültige Form eines Spieles vor, da eben noch Änderungen möglich waren.
Floppy IC	siehe »Diskette«. = <b>I</b> ntegrated <b>C</b> ircuit (= integrierte Schaltung). Ihre Erfindung war Mitvoraussetzung für die Entwicklung

	der Videospiele. ICs sind auf CHIPS untergebracht.
Joystick	Eigentlich: »Freudengriffel«, natürlich das populärste Steuerelement bei Videospiele-Computern. Darin ist der Action-(Feuer-)Knopf integriert.
Konsole	Bezeichnung für ein Videospielegerät, einen Computer.
Keyboard	Alphabetische oder numerische, auch alphanumerische Tastatur, die für die Steuerung vieler Videospiele wichtig ist. Keyboards gibt es als Zubehör (so beim ATARI VCS 2600), als Festbestandteil (so bei IntelliVision und Interton) – in diesen Fällen als durch Kabel mit der Konsole verbundene Handregler oder (so beim Philips G 7000) integriert. Bei letzterem liegt auf der Konsole ein komplettes Sensor-Keyboard.
Mikroprozessor	Kompletter Prozessor auf einem einzigen Chip, die CPU eines Mikrocomputers oder Videospiele-Computers.
Paddle	Drehregler zur Steuerung bei bestimmten Spielen. Bewegung ist nur horizontal oder vertikal möglich.
PROM	<b>P</b> rogrammable <b>R</b> ead <b>O</b> nly <b>M</b> emory, ein ROM, der durch den Benutzer geändert werden kann.
RAM	<b>R</b> andom <b>A</b> ccess <b>M</b> emory = Schreib-/Lese-Speicher. »Gedächtnis« des Computers/Videospielecomputers, in dem Punktzahlen registriert und notiert werden.
REG	<b>R</b> andom <b>E</b> vent <b>G</b> enerator, Zufallsgenerator, der für Abwechslung im Spielverlauf sorgt. Eine Vorhersage für das Auftauchen bestimmter Akteure oder Gegenstände auf dem Bildschirm ist so unmöglich.



ROM	<b>Read Only Memory</b> (= Nur Lese Speicher). Darin sind sämtliche Konstanten für den Spielverlauf, also Form, Farbe, Regeln unveränderbar programmiert.
Silicon Valley	Das »elektronische Herz« Amerikas, vielleicht sogar der Welt. Hier sitzen fast alle bedeutenden Computer- und Video-Computer-Hersteller. Eine Vielzahl von Software-Firmen und Zulieferunternehmen. Der Computer, so witzelt man da, ist ein Ergebnis der »kalifornischen Atmosphäre«. Ohne die gäb's keine Chips und nicht diese Entwicklung.
Software	Programme (= Spiele), die auf einem Computer/Videospielcomputer laufen, in Form von Cartridges oder Disketten/Floppys.
Software kompatibel	Mikroprozessoren, deren Instruktionssatz (die Sprache) übereinstimmt. Eine bestimmte Software kann dann auf verschiedenen Geräten benutzt werden. Die Kompatibilität hängt in zweiter Linie von der Geometrie der Software ab. Beispiel: Programme für Hanimex und Palladium sind identisch, passen aber aufgrund der unterschiedlichen Cassettenformate nicht.
System	Kurzform für »Computersystem«
Trak Ball	Kugelsteuerung, die Bewegungen in allen Winkeln des Vollkreises von 360° ermöglicht und Grundlage für superschnelles Spielen.

# Die Spiele auf einen Blick

Schlüssel: (A) = Atari, (Act) = Activision, (AM) = Amiga, (Ap) = Apollo, (Ca) = Carrère, (Com) = CommaVid, (G) = Gakken, (Ha) = Hanimex, (Im) = Imagic, (In) = IntelliVision, (Inter) = Interton, (ITT) = ITT, (K) = Konami, (Pal) = Palladium, (P) = Parker, (Ph) = Philips, (S) = Sega, (Spect) = Spectravision, (Star) = Starpath, (T) = TechnoVision, (Tel) = Telesys, (Tiger) = Tigervision, (X) = Xonox

## Für ATARI

- |                        |                             |
|------------------------|-----------------------------|
| Adventure (A)          | Fishing Derby (Act)         |
| Air-Sea Battle (A)     | Freeway (Act)               |
| Amidar (P)             | Frogger (P)                 |
| Asteroids (A)          | Gangster Alley (Spect)      |
| Atlantis (Imag)        | Golf (A)                    |
| Backgammon (A)         | Grand Prix (Act)            |
| Barnstorming (Act)     | Haunted House (A)           |
| Basic Math (A)         | Humon Cannonball (A)        |
| Basic Programming (A)  | Indy 500 (A)                |
| Basketball (A)         | Jawbreaker (Tiger)          |
| Berzerk (A)            | Kaboom (Act)                |
| Bowling (A)            | King Kong (Tiger)           |
| Boxing (Act)           | Laser Blast (Act)           |
| Brain Games (A)        | Lost Luggage (Ap)           |
| Bridge (Act)           | Marauder (Tiger)            |
| Casino (A)             | Maze Craze (A)              |
| Centipede (A)          | Megamania (Act)             |
| China Syndrom (Spect)  | Missile Command (A)         |
| Chopper Command (Act)  | Ms. Pac-Man (A)             |
| Circus Atari (A)       | Nexar (Spect)               |
| Codebreaker (A)        | Night Driver (A)            |
| Combat (A)             | Othello (A)                 |
| Concentration (A)      | Outlaw (A)                  |
| Cosmic Ark (Imag)      | Pac-Man (A)                 |
| 3-D Tic Tac Toe (A)    | Pelé's Soccer (A)           |
| Defender (A)           | Phoenix (A)                 |
| Demon Attack (Imag)    | Pitfall! (Act)              |
| Demons To Diamonds (A) | Planet Patrol (Spect)       |
| Dodge'em (A)           | Raiders Of The Lost Ark (A) |
| Dragster (Act)         | Real Sports                 |
| E. T. (A)              | – Basketball (A)            |
| Fire Fighter (Imag)    | – Soccer (A)                |
|                        | – Tennis (A)                |

- Volleyball (A)  
The Riddle Of The Sphinx  
  (Imag)  
River Raid (A)  
Sea Quest (A)  
Shark Attack (Ap)  
Skiing (Act)  
Sky Driver (A)  
Slot Racers (A)  
Space Cavern (Ap)  
Space Chase (Ap)  
Space Invaders (Ap)  
Space War (A)  
Spider Fighter (A)  
Spider Man (P)  
Stampede (Act)  
Starmaster (Act)  
Star Raiders (A)  
Star Voyager (Imag)  
Star Wars  
  (The Empire Strikes  
  Back) (P)  
Street Racers (A)  
Super Breakout (A)  
Superman (A)  
Surround (A)  
Swordquest  
- Earthworld (A)  
- Fireworld (A)  
Tape Worm (Spect)  
Tennis (Act)  
Threshold (Tiger)  
Trick Shot (Imag)  
Vanguard (A)  
Video Checkers (A)  
Video Chess (A)  
Video Olympics (A)  
Video Pinball (A)  
Warlords (A)  
Yars' Revenge (A)

## **Für COLECOVISION**

Blackjack/Poker (Col)  
Buck Rogers (Col)  
Carnival (Col)  
Cosmic Avengers (Col)  
Destruction Derby (Col)  
Donkey Kong (Col)  
Donkey Kong jr. (Col)  
Dracula (Col)  
Frenzy (Col)  
Gorf (Col)  
Horse Racing (Col)  
Lady Bug (Col)  
Looping (Col)  
Mr. Do (Col)  
Pepper II (Col)  
Rocky (Col)  
Skiing (Col)  
Smurfette's Birthday (Col)  
Smurfs (Col)  
Space Fury (Col)  
Space Panic (Col)  
Sword And The Sorcerer  
  (Col)  
Turbo (Col)  
Wild Western (Col)  
Wizard Of Wor (Col)  
Zaxxon (Col)

## **Für HANIMEX**

Alien Invaders (Ha)  
Brain Quiz (Ha)  
Breakaway (Ha)  
Capture (Ha)  
Cat Trax (Ha)  
Crazy Gobbler (Ha)  
Escape (Ha)  
Jungler (Ha)  
Missile War (Ha)  
Robot Killer (Ha)

Space Attack (Ha)  
Space Raiders (Ha)  
Space Squadron (Ha)  
Space Vultures (Ha)  
Star Chess (Ha)  
Tanks A Lot (Ha)

### **Für INTELLIVISION**

Armor Battle (In)  
Astrosmash (In)  
Atlantis (Imag)  
Auto Racing (In)  
Backgammon (In)  
Basketball (In)  
Beauty & The Beast (Imag)  
Bowling (In)  
Boxing (In)  
Checkers (In)  
Frog Bog (In)  
Golf (In)  
NHL Hockey (In)  
Horse Racing (In)  
Las Vegas Poker & Black  
Jack (In)  
Las Vegas Roulette (In)  
Micro surgeon (Imag)  
Sea Battle (In)  
Skiing (In)  
Snafu (In)  
NASL Soccer (In)  
Space Armada (In)  
Space Hawk (In)  
Star Strike (In)  
Tennis (In)  
Triple Action (In)  
Tron – Deadly Discs (In)

### **Für INTERTON**

Autorennen (Inter)  
Ballspiele (Inter)  
Blackjack (Inter)  
Bowling/Kegeln (Inter)  
Boxkampf (Inter)  
Casino (Inter)  
Circus (Inter)  
Cockpit (Inter)  
Flipper (Inter)  
Fußball (Inter)  
Golf (Inter)  
Hippodrom (Inter)  
Hyperspace (Inter)  
Intelligenz I (Inter)  
Intelligenz II (Inter)  
Intelligenz III (Inter)  
Intelligenz IV (Inter)  
Jagd (Inter)  
Krieg im Weltraum (Inter)  
Luftkampf/Seegefecht  
(Inter)  
Mathematik I (Inter)  
Mathematik II (Inter)  
Memory I/Motivsuche  
(Inter)  
Memory II (Inter)  
Metropolis/Hangman  
(Inter)  
Monster-Man (Inter)  
Motocross (Inter)  
Panzerschlacht/Luftkampf  
(Inter)  
Schach (Inter)  
Solitär (Inter)  
Super Invaders (Inter)  
Weltrauminvasoren (Inter)

## **Für MARK X**

Blackjack (M)  
Bowling (M)  
Boxkampf (M)  
Checkers (M)  
Computer-Übung (M)  
Cowboy (M)  
Durchbruch (M)  
Fernseh-Flipper (M)  
Golf (M)  
Grand Prix (M)  
Grund-Mathematik (M)  
Krieg der Raumschiffe (M)  
Labyrinth (M)  
Luft-/Seeangriff (M)  
Mathematik II (M)  
Memory (M)  
Musik Komponist (M)  
Olympische Spiele (M)  
Panzer-/Flugzeugspiel (M)  
Pferderennen (M)  
Programmier-Übung (M)  
Schach (M)  
Strategie-Übung (M)  
Superhirn (M)  
Treibjagd (M)  
U-Boot-Spiel (M)  
UFO-Angriff (M)  
Video-Fußball (M)  
Zeichenspiel (M)  
Zirkus (M)

## **Für PALLADIUM**

Angriff der UFO's (Pal)  
Basketball (Pal)  
Bowling (Pal)  
Intelligenzübung (Pal)  
Invasion aus dem Weltall  
(Pal)  
Pferderennen (Pal)

Seeschlacht (Pal)  
Video-Autorennen (Pal)  
Video-Breakout (Pal)  
Video-Fußball (Pal)  
Video-Lexikon (Pal)  
Video-Mühle (Pal)  
Video-Panzerspiel (Pal)  
Videoschach (Pal)  
Weltraum-Abenteuer (Pal)

## **Für PHILIPS**

Cassette 1  
Autorennen/Wirbelwind/  
Geheimschrift (Ph)  
Cassette 2  
Memory/Rendezvous im  
Weltall/Knobeln (Ph)  
Cassette 3 – Rugby (Ph)  
Cassette 4  
See- und Luftkrieg/Panzer-  
schlacht (Ph)  
Cassette 5 Blackjack (Ph)  
Cassette 6 Bowling/Bas-  
ketball (Ph)  
Cassette 7  
Der kleine Mathematikus/  
Paß auf! (Ph)  
Cassette 8 Baseball (Ph)  
Cassette 9 Computer  
Programmieren (Ph)  
Cassette 10 Golf (Ph)  
Cassette 11 Krieg im Welt-  
all (Ph)  
Cassette 12 Das Millionen-  
spiel (Ph)  
Cassette 13 Vorschul-  
Rechnen (Ph)  
Cassette 14 Revolverhel-  
den (Ph)

- Cassette 15 Samurai (Ph)  
 Cassette 16 Schiffe versenken/Schützenfest (Ph)  
 Cassette 17 Chinesische Logik (Ph)  
 Cassette 18 Laser-Krieg (Ph)  
 Cassette 19 Fang den Ball/Drei mal drei (Ph)  
 Cassette 20 Burgen-schlacht (Ph)  
 Cassette 21 Das Geheimnis der Pharaonen (Ph)  
 Cassette 22 Das Welt-raum-Monster (Ph)  
 Cassette 23 Las Vegas (Ph)  
 Cassette 24 Flipper-spiel (Ph)  
 Cassette 25 Ski-Rennen (Ph)  
 Cassette 26 Korbball (Ph)  
 Cassette 27 Tischfußball (Ph)  
 Cassette 28 Volleyball (Ph)  
 Cassette 29 Dämme sprengen (Ph)  
 Cassette 30 Schlachtfeld (Ph)  
 Cassette 31 Musiker (Ph)  
 Cassette 32 Labyrinth (Ph)  
 Cassette 33 Kunst-springer (Ph)  
 Cassette 34 Satelliten-Angriff (Ph)  
 Cassette 35 Billard (Ph)  
 Cassette 36 Fußball/Eishockey (Ph)  
 Cassette 37 Affenjagd (Ph)  
 Cassette 38 Super-Mampfer (Ph)  
 Cassette 39 Freiheits-kämpfer im Weltall (Ph)

# Videospiel-Literatur

## Bücher:

- Albin, Len*, Secrets Of The Video Game Super Stars, Avon Books, New York, 1982
- Andersen, Helge*, Spaß auf der Mattscheibe, Bastei Verlag, Bergisch Gladbach
- Blanchet, Michael*, How To Beat The Video Games, Simon and Schuster, N.Y., 1982
- Bloom, Steve*, Video Invaders, Arco Publishing, New York, 1982
- Blumenschein, Peer u. Ulrich*, Videospiele, Knaur Verlag, München
- Blumenthal, Howard J.*, The Complete Guide To Electronic Games, New American Library, New York, 1981
- Hirschfeld, Tom*, How To Master Home Video Games, Bantam Books, New York, 1982
- Hoye, David*, The Family Playbook For IntelliVision Games, Citadel Press, Secaucus, 1982
- Katz, Arnie/Kungel, Bill*, The Player's Strategy Guide To ATARI Home VCS Video Games, Penguin Books, 1982
- Kubey, Craig*, The Winners' Book Of Video Games, Warner Books, New York, 1982
- Obermair, Gilbert*, Tele Spiele Report '84, Heyne Verlag, München
- Prager, Emily*, The Official I-Hate-Video Games Handbook (köstliche Satire!), Pocket Books, New York, 1982
- Rovin, Jeff*, The Complete Guide To Conquering Video Games – How To Win Every Game In The Galaxy – Collier Books, New York, 1982
- Uston, Ken*, Buying and Beating The Home Video Games, New American Library, New York, 1982

## Zeitschriften

- Electronic Games*, New York – monatlich
- Joystick* (How To Win At Video Games), Skokie, Illinois – monatlich
- Video Games*, Pumpin Press Inc., New York – monatlich
- Video Games Player*, New York, monatlich
- Videogaming Illustrated*, Bethel, Connecticut – zweimonatlich
- TeleMatch Computer Software Magazin*, TeleMatch Verlag GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, monatlich, Abo-Preis: 50 Mark für 12 Ausgaben

## **Anschriften Hersteller**

### *Hardware*

- ATARI Elektronik, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60  
COLECOVISION, Arxon Spiel und Freizeit GmbH, Rodgau 3, Klöcknerstr. 3  
HANIMEX, (Deutschland) GmbH, Postfach 1644, 3012 Langenhagen  
INTERTON Electronic (Türk & Türk), Bergisch-Gladbacher Str. 406,  
PALLADIUM, Neckermann AG, Postfach, 6000 Frankfurt  
PHILIPS, GmbH, Mönckebergstr. 7, 2000 Hamburg 1  
UNIMEX, Unicom Consumer Electronics GmbH, Schöne Aussicht 44,  
6200 Wiesbaden

### *Software*

- ACTIVISION, Ariola-Vertrieb Tele-Spiele, Postfach 80 01 49, 8000  
München 80  
AMIGA c/o TELDEC  
APOLLO, SANDY ELECTRONIC Vertriebs GmbH, Widenmayerstr.  
49, 8000 München 2  
Concept Video GmbH, Winfriedstr. 11, 8000 München 19  
CARRÈRE c/o TELDEC  
COLECO, Rodgau 3, Klöcknerstr. 3  
COMMAVID, Ariola Vertrieb Tele-Spiele, Postfach 80 01 49, 8000  
München 80  
GAKKEN c/o LINDY  
IMAGIC, c/o Priebe & Partner Werbeagentur, Postfach 2823, 7100  
Heilbronn  
ITT FAMILY GAMES, ITT, Schaub-Lorenz Vertriebsgesellschaft,  
Postfach 17 20, 7530 Pforzheim  
KONAMI c/o LINDY  
PARKER, General Mills, Rodgau 3, Klöcknerstr. 5  
SEGA c/o TELDEC Spiel- und Freizeit Service, Postfach 20 12 51, 2000  
Hamburg 20  
SPECTRAVISION, c/o UNIMEX, Unicom Consumer Electronics  
GmbH, Karl-Bosch-Str. 10, 6200 Wiesbaden  
STARPATH, c/o UNIMEX  
TECHNOVISION c/o LINDY Elektronik GmbH, Postfach 1428, 6800  
Mannheim 1  
TELESYS c/o Concept Video GmbH, Winfriedstr. 11, 8000 München 19  
TIGERVISION c/o TELDEC Spiel- und Freizeit Service, Postfach 20 12  
51, 2000 Hamburg 20  
XONOX K-tel International GmbH, Schlitzer Str. 6, 6000 Frankfurt 61





Mit der scheinbar so banalen Erfindung des Amerikaners Nolan Bushnell, der 1971 das elektronische Tischtennis-Spiel „Pong“ vorstellte, begann eine gigantische Revolution im Unterhaltungsmarkt: Eine wahre Flut von VIDEO-SPIELEN, die sich an Spannung, grafischer Perfektion und Spielwitz überbieten, überschwemmte den Markt – die Wahl wird zur Qual.

Eine unentbehrliche Entscheidungshilfe bietet dieses HANDBUCH DER VIDEO-SPIELE. Es stellt die wichtigsten Systeme mit ihren Vor- und Nachteilen vor und beschreibt ausführlich über 200 Spiele: Überlisten Sie außerirdische Lebewesen, werden Sie Revolverheld im Wilden Westen, Admiral einer U-Boot-Flotte oder Bildschirmssportler...

Hartmut Huff, erfahrener Fachjournalist und Chefredakteur der Zeitschrift „TELEMATCH“, hat die vorgestellten Spiele getestet und mit einem Punktesystem Technik, Spielwitz, Aktion, Grafik, Sound etc. bewertet. Lassen Sie sich von ihm beraten – aber Vorsicht: Videospiele kann süchtig machen!

**Mit zahlreichen Abbildungen**

**ORIGINAL  
AUSGABE**

980



HARTMUT HUFF

4954

RAT-  
GEBER

DAS GROSSE HANDBUCH DER VIDEOSPIELE