

Tastendruck hin- und hergeschaltet werden.

Natürlich fehlen auch bei Colossus die anderen üblichen Optionen nicht. Spielstände abspeichern und laden, Problemanalyse und Blindspiel sind für Colossus keine Probleme. Die Bedienung ist sehr komfortabel, es kann entweder über Joystick oder über die Cursortasten oder über die normale alphanumerische Tastatur gespielt werden.

Bei Colossus gibt es keine Schwierigkeitsstufen, sondern sechs verschiedene Spielmodi, die alle mit Zeitlimits versehen werden können. So spielt Colossus im Turniermodus X Züge in Y Minuten, wobei X und Y vom Benutzer wählbar sind. Andere Modi sind der Blitzschachmodus oder der Gleichheitsmodus, in dem Colossus seine Bedenkzeit an die des Spielers anpaßt. Deswegen ist

auch eine Schachuhr vorhanden.

In der Analysestufe kann Colossus nicht nur einfache Mattprobleme, sondern auch Selbstmatt- und Hilfsmattprobleme lösen. Die maximale Tiefe beträgt sieben volle oder vierzehn Halbzüge.

Colossus bietet auch noch eine 3D-Darstellung des Schachbrettes, die aber auf Wunsch abgeschaltet werden kann.

Fazit

Die ersten Spiele unseres Turniers zeigen, daß die drei Programme Chess 7.0, Sargon III und Colossus 4.0 ungefähr gleichauf liegen, während Grandmaster von allen dreien übertrumpft wird. Betrachtet man die Preise der einzelnen Programme, so entpuppt sich der Colossus 4.0 allerdings als kleine Sen-

sation. Mit weit unter hundert Mark (der genaue Preis steht noch nicht fest) kann sich Colossus hervorragend gegen die jeweils knapp 200 Mark teuren Programme Sargon III und Chess 7.0 behaupten.

In der Tabelle 1 haben wir die wichtigsten Daten der Programme noch einmal zusammengefaßt.

Unsere Turnierauswertung in der nächsten Ausgabe wird dann an den Tag bringen, welches der vier Programme das spielstärkste ist. Dann treten sie auch gegen den neuen Weltmeister der Schachcomputer — Mephisto Amsterdam — an. (bs)

Info: Grandmaster: Kingsoft, Fritz Schäfer, Schnakebusch 4, 5106 Roetgen, 39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)
Chess 7.0: Softline, Rut Alverdes, Schwarzwaldstr. 8a, 7602 Oberkirch, 198 Mark (Diskette)
Sargon III: Softline & Fun-Tastic, Tannhäuserplatz 22, 8000 München 81, 185 Mark (Diskette)
Colossus 4.0: Rushware, An der Gumpesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, zirka 40 Mark (Kassette), zirka 70 Mark (Diskette)

Die Renner 1985

Das Jahr 1985 ist bald zu Ende. Deswegen haben wir uns bei den Händlern umgehört, welche Spiele in diesem Jahr am meisten verkauft wurden.

Der Commodore 64 ist eigentlich ein Spielecomputer. Das sagen zumindest die Umsatzzahlen der Software-Händler in Deutschland, denn Spielprogramme haben sich weit besser verkauft als Anwendungssoftware. Grund genug für uns, die Händler auch mal zu fragen, welche Spiele sich am besten verkauft haben.

Wollten wir das gesamte Jahr 1985 analysieren, so könnte dieser Artikel frühestens in der März-Ausgabe 1986 erscheinen, bedingt durch unseren redaktionellen Vorlauf. Um Ihnen aber schon jetzt eine Jahresbilanz geben zu können, untersuchten wir den Zeitraum von Oktober 1984 bis September 1985. Somit hatten wir gleichzeitig Zahlen aus dem letztjährigen Weihnachtsgeschäft vorliegen und konnten auf das diesjährige vorausblicken.

Fangen wir mit dem absoluten Spitzenreiter an, der im letzten Jahr glatt das Rennen machte und bis heute wahrscheinlich das meistverkaufte Programm für den C 64 überhaupt ist. Die Rede ist von »Ghostbusters«. Die Computerumsetzung des Kino-Kassenschlagers ging hauptsächlich im letzten Weihnachtsgeschäft wie wild über die Ladentische und konnte sich dann noch lan-

ge Zeit mit sehr guten Verkaufszahlen halten. Inzwischen ist der Boom natürlich abgeflaut. Daß »Ghostbusters« einen solchen Erfolg haben würde, war fast abzusehen. Schließlich wurde das Programm ja tatkräftig von den Medien unterstützt. Film, Schallplatte und Buch konnten weltweit Rekord-Umsatzzahlen vermelden. Gekoppelt mit intensiver Werbung und großer Berichterstattung in den Computerzeitschriften, waren die Verkaufszahlen fast vorprogrammiert. Das Programm selber, das witzig und aufwendig gemacht ist, tat sein übriges dazu.

Natürlich ist »Ghostbusters« nicht der einzige Verkaufshit gewesen. Doch kein anderes Spielprogramm konnte so hohe Verkaufszahlen wie »Ghostbusters« erreichen. Eine kleine Spitzengruppe von 14 Programmen erreichte allerdings ebenfalls ungewöhnlich hohe Umsätze. Diese Spitzengruppe stellen wir Ihnen nun im einzelnen vor.

Bei den Sportspielen konnte sich die Fortsetzung eines Spiels aus dem Jahre 1983 durchsetzen. »Summer Games II« schaffte, direkt nachdem es bei den Software-Händlern auftauchte, enorme Verkaufszahlen. Hier waren wohl Mundpropaganda und Zeitschriften-Berichte entschei-

dend für den grandiosen Start. Manche Händler wußten sogar ein Klagelied von »Summer Games II« zu singen. Der Grund: Die Zeitschrift Happy-Computer konnte den »Summer Games II«-Test schon in der Ausgabe 8/85, die Mitte Juli erschien, veröffentlichen. Doch das Programm selbst war bei den Händlern zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht erhältlich. Bei denen liefen wochenlang die Telefone heiß, wann denn nun endlich »Summer Games II« lieferbar sei. Als es dann in den Läden erschien, waren die ersten Exemplare auch gleich wieder vergriffen. Erstaunlicherweise zog »Summer Games II« den ersten Teil mit. Der Verkauf vom alten »Summer Games« war fast eingeschlafen, als mit dem Erscheinen der Fortsetzung die Nachfrage erneut enorm anzog.

Viel getan hat sich auch im Bereich der Flugsimulationen. Drei Programme konnten sich sehr gut verkaufen. Da wäre als erstes der Dauerbrenner »Flight Simulator II« zu nennen, der schon seit über einhalb Jahren immer in den oberen Rängen der Verkaufslisten zu finden ist. Leider ist der »Flight Simulator II« recht teuer. Gerade deswegen wird sich wohl der »Super Huey«, ein Hubschrauber-Simulator, so gut ver-

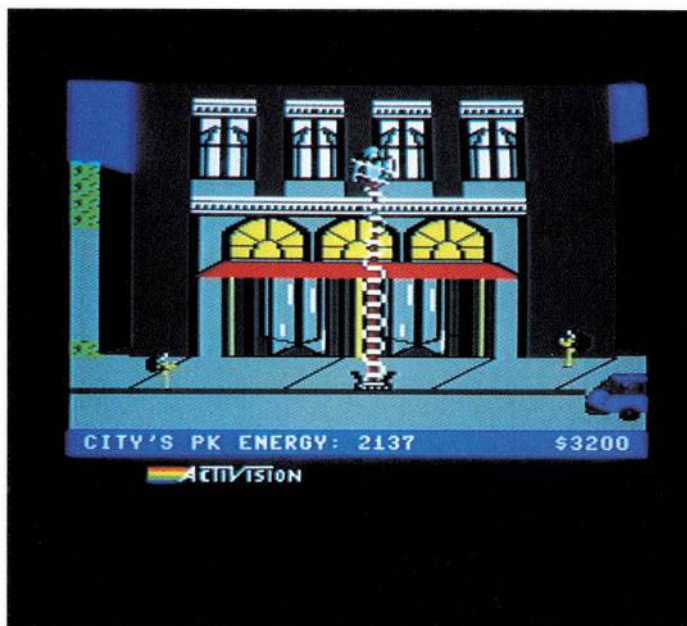


Bild 1. Der Verkaufshit in den letzten zwölf Monaten war Ghostbusters

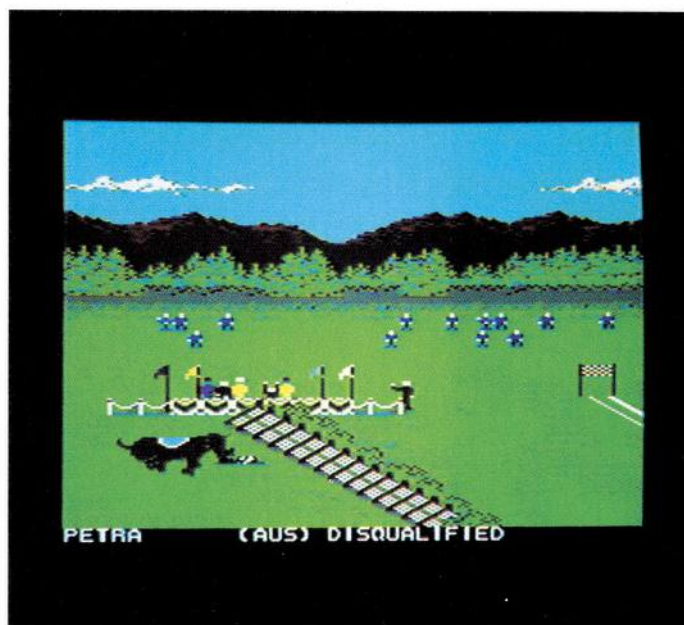


Bild 2. Riesige Verkaufszahlen auch für Summer Games II

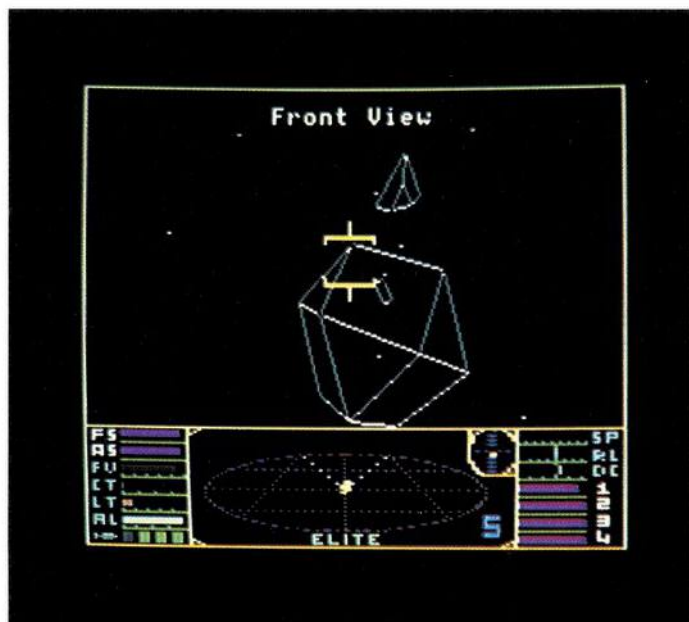


Bild 3. Elite scheint der Renner dieses Weihnachtsgeschäfts zu werden

kauf haben. Denn der »Super Huey« bot zum ersten Mal einen gut gemachten, schnellen und realitätsnahen Simulator für weit unter hundert Mark. Dritter im Bunde ist der actionreiche »Skyfox«. Auch er erreichte aus dem Stand heraus große Verkaufszahlen, denn die Apple-Version war schon monatelang erhältlich und viele C 64-Besitzer fieberten der Commodore-Version entgegen.

Die Adventures konnten im allgemeinen nicht so hohe Umsatzzahlen erreichen wie beispielsweise Actionspiele oder Simulationen. Aber Ausnahmen bestätigen die Regel. Das Grafik-Adventure »Amazon« konnte sich einen Platz unter den Spielerennern 1985 sichern. Ebenfalls noch knapp in der Spitzengruppe drin ist »Das Geheimnis der Aztekenmaske«, die deutschsprachige Version von »Mask of the Sun«.

Die weiteren Renner fallen in die Bereiche Action und Geschicklichkeit. Da wären die beiden Karate-Spiele »Way of the Exploding Fist« und »Karateka«, die augenblicklich sehr gut verkauft werden. Weiterhin im Rennen sind die Wirtschaftssimulation »Kaiser« und das James-Bond-Spiel »A View to a Kill«.

Eine letzte große Gruppe bilden die preiswerten Spiele, die teilweise weit unter dreißig Mark zu haben sind. Absoluter Renner dieses Jahr war die »Hexenküche«. Knapp dahinter kommt schon der Sechserpack von Quelle, der sechs Spiele auf einer Diskette für 30 Mark bietet. Diesem Preis konnten sich wenige Käufer verschließen.

Der Ausblick auf das diesjährige Weihnachtsgeschäft beschert uns eine kleine Sensation. Das Weltraum-Simulations-Handelsspiel »Elite« hat echte Chancen, im diesjährigen Weihnachtsgeschäft den bisherigen Spitzenreiter Ghostbusters vom ersten Platz zu verdrängen. Die deutschsprachige Version von »Elite« wird gerade ausgeliefert. Die Vorbestellungen schlagen alle Erwartungen des Herstellers Firebird und der Vertriebsfirma Rushware.

Dieses Jahr Weihnachten scheinen auch die »Winter Games«, die Fortsetzung zu den beiden Summer-Games-Spielen, zum Verkaufserfolg zu werden. Auch hier stapeln sich die Vorbestellungen der Einzelhändler. Was das Weihnachtsgeschäft aber sonst noch an Überraschungen offenhält, weiß man allerdings erst nachher. Warten wir es also ab. (bs)