



## Es geht besser, als Sie denken

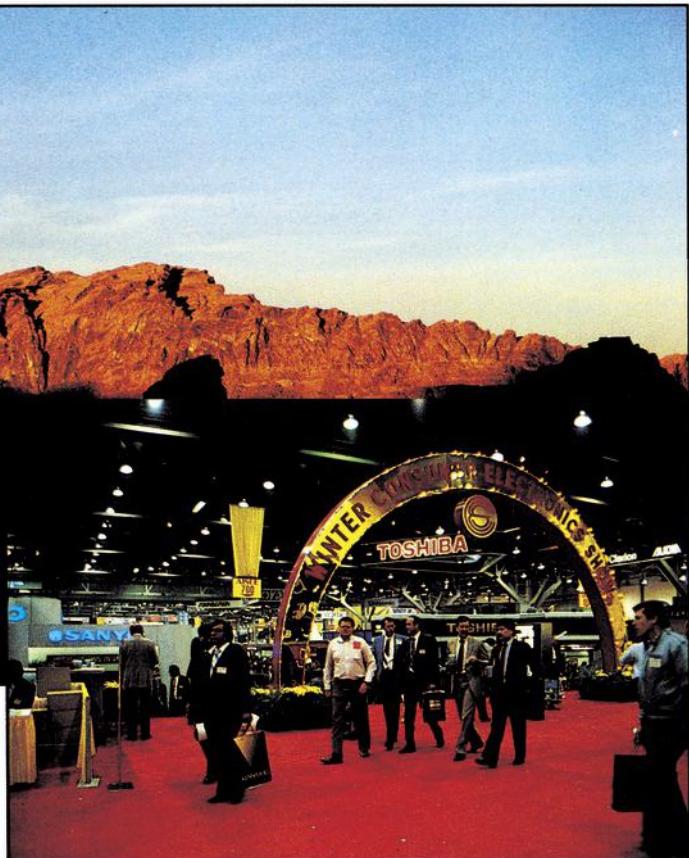
Die Datenfernübertragung gilt vielen noch als Mischung zwischen mühseliger Bastelerei und teurem Luxus. Dabei schließen die einen zu sehr auf die Systeme aus der kommerziellen (Groß)EDV, die anderen zu sehr auf die übertriebenen Versprechungen vieler Anbieter. Dabei läßt sich Datenfernübertragung schon mit dem C 64 und durchaus bescheidenen Zusatzinvestitionen heute sicherer und besser realisieren als das selbst manche Kenner der Materie vermuten: Man muß sich nur die richtigen Produkte aussuchen. Wir zeigen Ihnen in diesem Heft ausführlich, welche Produkte gut funktionieren. Der C 64 ist aber auch für kommerzielle Anwendungen durchaus ernst zu nehmen: Der Düsseldorfer Patentanwalt Helge B. Cohausz empfiehlt beispielsweise diesen Computer Firmen, um vor und während Entwicklungsarbeiten in Datenbanken zu recherchieren und festzustellen, was bisher schon andere veröffentlicht oder gar zum Patent angemeldet haben. Er nutzt den C 64 auch selbst für Datenbankrecherchen. Um sich die Abfragearbeit zu erleichtern, benutzt er nicht nur einen Telefonwahlautomaten — er hat sich die Funktionstasten auch so programmiert, daß das Anwählen und Einstiegen in die Datenbank mit einem Minimum an Tastendrücken erledigt ist. Cohausz: »Ich empfehle den C 64, weil ich zeigen will, daß es auch billig geht. Es wird viel zu wenig recherchiert, bevor man sich an die Realisierung einer Idee macht. Ich will von vornherein dem Argument begegnen, das sei doch alles viel zu teuer.« Das Beispiel ist nicht nur deswegen interessant, weil die Lösung funktioniert — sondern weil in der Kanzlei auch noch ein ziemlich großer Mehrplatz-Computer steht, den man ja auch benutzen könnte, wenn der kleine nicht befriedigend funktionieren würde.

Michael Pauly  
Redaktionsdirektor

# Die Wüste lebt

**Jedes Jahr im Januar fahren Tausende ehrbarer Elektronik-Experten in eine verrufene Stadt mitten in der Wüste von Nevada. Aber dort, in Las Vegas, wollen sie nicht ihre Jahresgehälter verspielen, sondern sich gegenseitig vorführen, was sie im vergangenen Jahr alles an neuen Produkten erarbeitet haben. Wir waren auf der Winter-CES 1986.**

Und wieder einmal läutete in Amerika die Messeglocke: Die CES, sprich Consumer Electronics Show, öffnete erneut ihre Pforten in Las Vegas. In die edlen Messehallen wurde aber nicht jedermann vorgelassen. Obwohl die CES laut Namen eine Konsumenten-Messe ist, haben dort nur Aussteller, Hersteller, Händler und natürlich die Fachpresse Zutritt. Vom Waren-



angebot ist die CES etwa mit der Berliner Funkausstellung vergleichbar: Viel Video und HiFi und ein bißchen Computer am Rande. Denn gegenüber den letztjährigen Messen in Las Vegas und Chicago hat die Zahl der Aussteller, die sich mit Hard- und Software befassen, stark abgenommen. Dies machte sich gerade bei der Hardware bemerkbar: Weder Apple noch IBM noch Commodore waren vertreten. Jack Tramiel hatte mit seinem Atari-Stand also die Messe für sich und bot neben Atari XL- und ST-Modellen auch eine neue Videospielkonsole (Atari 7800) an! Die wenigen anderen Hardware-Produkte, die für Commodore-Computer interessant waren, haben wir in einem Textkasten gesammelt.

Auf dem Gebiet der Software sah es da schon besser aus, auch wenn der eine oder andere Anbieter nicht in der Messehalle, sondern nur in einem gemieteten Hotelzimmer anzufinden war (Und dann auch nur gegen persönliche Einladung!). Beim Softwareangebot fiel auf, daß semi-professionelle Anwendungen kaum vertreten waren, sondern daß für typische Heimcomputer auch nur Heimanwendungen produziert werden. In Amerika setzt kaum jemand seinen C 64 als Büro-Computer ein.

Springboard, bekannt durch den »Newsroom«, stellte zwei Zusatzdisketten zum »Newsroom« vor, auf denen insgesamt über 1400 neue Bilder enthalten sind.

Einige Beispiele zeigt Bild 1. Weiterhin präsentierte Springboard die Apple-Version des »Graphics Expander«. Dies ist ein Erweiterungsprogramm zum »Print Shop«, das 300 neue Grafiken, sowie stark verbesserte Editorien bietet. Außerdem kann man Ausschnitte aus beliebigen HiRes-Bildern in den »Print Shop« übernehmen. Die C 64-Version ist fast fertig. Dies dürfte das erste Mal auf dem Heimbereich sein, daß eine Software-Firma einen Zusatz zu einem Konkurrenz-Produkt veröffentlicht. Der Anwender freut sich, kann dies doch nur zur Qualitätssteigerung beitragen.

Wer noch gar keinen »Print Shop« hat, dem wird mit »Print Master« von Unison World eine echte Alternative geboten. Die Ähnlichkeiten zum »Print Shop« sind verblüffend, der »Print Master« kann aber wesentlich mehr. So lassen sich beispielsweise auch Kalender drucken, man hat mehr Zeichensätze und größere Grafiken zur Verfügung und kann sich seine Kreationen vor dem Ausdruck am Bildschirm ansehen (Bild 2). »Print Master« gibt es für viele verschiedene Computer, vom IBM-PC und Atari ST bis hin zum C 64. Für den deutschen Vertrieb werden höchstwahrscheinlich sogar Umlaute integriert, hier wollte man sich aber noch nicht völlig festlegen. Auch ein genauer Preis steht noch nicht fest.

Für die Freunde der Textverarbeitung auf dem C 64 gibt es

ein neues Programm namens »Fontmaster II«, das aus fast jedem grafikfähigen Drucker einen NLQ-Drucker (NLQ steht für Schönschrift) macht. Nebenbei ist »Fontmaster II« noch eine recht einfach zu bedienende und komfortable Textverarbeitung, die nur sehr wenige Wünsche offen lässt. Einige Features von »Fontmaster II« sind: über 30 verschiedene mitgelieferte Zeichensätze, eingebaute Zeicheneditoren, Anpassung an fast alle Fremdsprachen möglich (sogar hebräisch und arabisch), Proportionalsschrift mit Blocksatz, sehr viele Formatierungsmöglichkeiten, und, und, und... Ein Testmuster befindet sich schon in der Redaktion, so daß Sie bald mit einem ausführlichen Test rechnen können. »Fontmaster II« wird in den USA vom Hersteller Xetec für knapp 50 Dollar angeboten, nach einem Vertrieb in Deutschland wird noch gesucht.

Das letzte große Anwendungsprodukt für den C 64 heißt »Geos« und ist ein komplett neues Betriebssystem. »Geos« ähnelt nicht nur vom Namen her dem bekannten Betriebssystem »GEM« von Microsoft. Bis auf einige Kleinigkeiten und die verwendeten Icons (Bildsymbole) sind »GEM« und »Geos« praktisch identisch (Bild 3). Zum System werden ein Zeichen- und ein Textprogramm, mit »GeoPaint« und »GeoWrite« bezeichnet, mitgeliefert. Diese beiden erinnern wiederum sehr an »MacPaint« und »MacWrite« auf dem Macintosh. Größter Unterschied besteht in der geringeren Ausführungsgeschwindigkeit, die aber zum normalen Arbeiten noch ausreichend ist. Der Joystick wird als Maus eingesetzt. Außerdem wurde ein Floppy-Speeder integriert. Software-Entwickler, die Programme unter »Geos« entwickeln möchten, sollen sich an den Produzenten Berkeley Softworks wenden, um Unterlagen zu erhalten. Der Preis für »Geos« mit »GeoPaint« und »GeoWrite« soll knapp 60 Dollar betragen, wird also weit unter 200 Mark liegen.

Für den C 128 konnten wir nur von zwei Firmen interessante Software-Produkte entdecken:

Timeworks bietet eine Reihe semiprofessioneller Programme für den C 128 an. »Word Writer 128« ist eine Textverarbeitung, »Swift Calc 128« eine Tabellenkalkulation und »Data Manager 128« eine Datenverarbeitung. Alle drei lassen den Datenaustausch untereinander zu. Interessant ist das in »Swift Calc« integrierte »Sideways«, das den Ausdruck von Tabellen erlaubt — allerdings quer, um breitere Tabellen ohne viel Kleberei auszudrucken. Als letztes gibt es von Timeworks noch »Partner

128«, eine Sammlung von verschiedenen integrierten Hilfsprogrammen. Darunter befinden sich ein Taschenrechner, ein Notizblock, ein Adreßverzeichnis, ein Terminkalender und einiges andere mehr. Angekündigt ist »Partner 128« für den März, die anderen Programme sind in Amerika schon erhältlich. Wann und ob man in Deutschland mit diesen Programmen rechnen kann, ist noch nicht geklärt.

Ein Zusatzmodul für den C 128 von Access-Software ist »Mach 128«. Es beschleunigt den Ladevorgang von der 1541 und der 1571 im C 64- und C 128-Modus um das Fünf- bis Zehnfache. Geliefert wird »Mach 128« mit einer Zusatzdiskette, auf der sich Maschinensprache-Monitore, eine Disketten-Verwaltung und andere zahlreiche Hilfsprogramme befinden.

## Unterhaltung war Trumpf

Dominierend war dieses Jahr auch wieder die »Entertainment«-Software, eine typisch amerikanische Umschreibung für alles, das mit Computerspielen zu tun hat. Bei manchen Produkten war die Grenze zwischen Entertainment und Anwendung allerdings nicht einfach zu ziehen. Ein Beispiel dafür ist »Create with Garfield« von DLM Educational Software. Wer Comics, Poster oder Aufkleber des fetten, gelbschwarzgestreiften Lasagne-Spachlers entwerfen möchte, hat mit »Create with Garfield« seinen Lebenszweck gefunden (Bild 4). Comics mit Garfield, Jon, Odie, Nermal, Pooky und allen anderen Garfield-Figuren sind ganz einfach zu erstellen, zu speichern und auszudrucken. Lieferbar ist »Create with Garfield« für Apple II und C 64 und kostet knapp 30 Dollar. Uns wurde versprochen, daß das nicht das letzte Garfield-Programm gewesen sei.

Ebenfalls in den Entertainment-Bereich fällt »The Great Paper Airplane Construction Kit« von Simon and Schuster. Damit lassen sich per Computer alle nur denkbaren Papierflieger mit entsprechenden Aufdruckern konstruieren. Die C 64-Umsetzung dieses Macintosh-Programms ist nun fertig. Wir werden den Papierfliegermacher demnächst genauer unter die Lupe nehmen und Ihnen sagen, ob stimmt, was auf der Packungsrückseite steht: »Die erste Software, die Sie aus dem Fenster werfen sollten...«

Kommen wir aber nun zu den Programmen, die Unterhaltung satt versprechen: die Spiele.

Daß die Sportspiele nach ihrem grandiosen Erfolg im Jahr 1985 auch 1986 noch ihre Da-

seinsberechtigung haben, zeigten bekannte Firmen wie SubLogic, Accolade und Access. Gera-de Access überraschte nach ihren nicht zu Unrecht umstrittenen Erfolgen »Beach Head« und »Beach Head II« mit einer sehr guten 3D-Golfsimulation namens »Leader Board«. Das Programm war zur CES noch nicht ganz fertiggestellt, einige Löcher des digitalen Golfplatzes konnten aber schon bespielt werden (Bild 5). Der Golfplatz wird wahleise als Übersichtskarte oder aus der Perspektive des Spielers dargestellt. Die Simulation ist sehr realitätsgerecht, da vom Höhenunterschied bis zum Wind alles Wesentliche berücksichtigt wurde.

Accolade zeigte die schon erhaltene Baseball-Simulation »Hardball«. Der herausragende Punkt von »Hardball« (Bild 6) ist die sehr gut ausgearbeitete Grafik mit großen, gut animierten Spielfiguren.

SubLogic, hauptsächlich durch seine Flugsimulatoren bekannt, entwickelt gerade eine Football-Simulation. Die ersten Demos zeigten, daß es hier nicht auf großartige Grafik, sondern auf besonders realistisches Spiel mit möglichst allen taktischen Elementen des echten Football ankommt (Bild 7). Leider sind die beiden Sportarten Football und Baseball in Deutschland recht unbekannt, was einem großen Erfolg wohl im Wege stehen wird.

Wo wir gerade beim Thema Simulationen sind: SubLogic wird in den nächsten Wochen »Flight Simulator II« und etwas später dann auch »Jet« für den Amiga ausliefern. Beide machen ausgiebig von den Fähigkeiten des Amiga Gebrauch, so werden auch Windows und Pull-Down-Menüs verwendet.

Angefangen hatte die 68000-Entwicklung mit »Radar Raiders«, einem auf Action getrimmten Flugsimulator, der für die Firma Amiga entwickelt wurde.



## Hardware auf der CES

An Peripherie und Zubehör gab es für den C 64 auf der CES wenig zu sehen. Seiko stellte eine neue Armbanduhr mit Datenspeicher zum Anschluß an den C 64 vor. Von Casio gab es zur reichhaltigen Synthesizer-Palette auch die passenden MIDI-Interfaces. Einige Aussteller zeigten Roboter-Interfaces und Sprachein-/ausgabe-Module. Überragende technische Neuheiten auf diesen Gebieten gab es aber nicht. Preiswert und nützlich ist ein Monitor-Adapter von Batteries Included für den C 128. Damit soll der Anschluß jedes handelsüblichen Monitors an die RGB-Buchse für nur acht Dollar möglich sein.

An Grundlagen-Produkten, die vielleicht auch für den C 64 oder Amiga interessant werden dürften, gab es CD-ROMs und farbige LC-Displays zu sehen. CD-ROMs ermöglichen die Speicherung von rund 550 Megabyte auf einer handelsüblichen Compact-Disc. So kann man ein zwanzigbändiges Lexikon auf einer Handfläche unterbringen. Aus der Entwicklung der Taschenfernseher, die auf der CES zahlreich zu sehen waren, kann man schon bald auf die ersten farbigen LC-(Flüssigkristall-)Displays für Heim- und Kleincomputer schließen. Unser Bild zeigt einen Prototypen der neuen »Monitor«-Generation von Seikosha.

(M. Lang/bs)

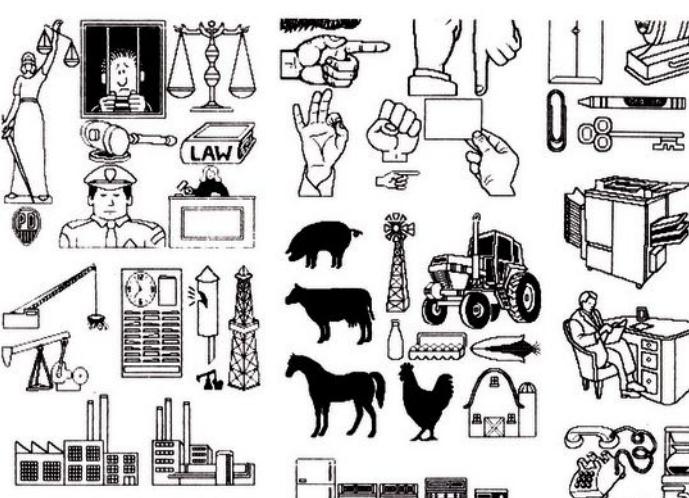


Bild 1. Ein paar von 1400 neuen Bildern für den »Newsroom«

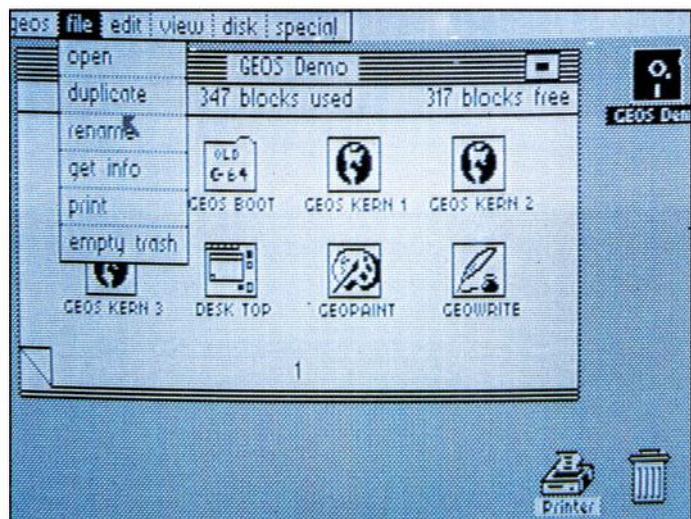


Bild 3. Ein Hauch von 16 Bit: »Geos«-Betriebssystem für C 64

de. Da Commodore nach dem Erwerb von Amiga aber nicht mehr so sehr an Spielprogrammen interessiert war, kaufte SubLogic die Rechte an »Radar Raiders« zurück. »Radar Raiders« wird definitiv nicht auf den Markt kommen, Teile des Programms werden aber in der Amiga-Version des »Jets« verwendet.

Eine weitere Simulation für den C 64 und auch Amiga ist »Gunship« von Microprose. Hier handelt es sich nicht, wie man vermuten könnte, um eine Schiffs-, sondern um eine Hubschrauber-Simulation, die sich allerdings recht kriegerisch gibt. Die C 64-Version (Bild 8) wird in Amerika jetzt schon verkauft, von der Amiga-Version war auf der CES ein Kurz-Demo zu sehen. Weiterhin zeigte Microprose »Acro Jet«, die Simulation eines Mini-Jets (Bild 9). Beide Programme weisen eine sehr schnelle 3D-Grafik auf, die bei »Gunship« den Ausblick aus dem Cockpit, bei »Acro Jet« hingegen Flugzeug und Landschaft von schräg oben zeigt.

Accolade, eine junge Software-Firma, die von zwei ehemaligen Activision-Mitarbeitern gegründet wurde, zeigte drei neue C 64-Programme. Neben dem oben beschriebenen »Hardball« konnte man »Psi-5-Trading Com-

pany«, eine grafisch wie spielerisch sehr gut gelungene Weltraum-Handels-Action-Simulation (Bild 10) und »Law of the West«, ein Wild-West-Action-Adventure, bewundern.

Bei Spinnaker, denen auch die Adventure-Firma Telarium gehört, wird es erst im Spätsommer neues geben. Als kleiner Vorgeschmack wurde uns aber schon ein Titel der in Arbeit befindlichen Adventures genannt. Harry Harrisons Romanzyklus um »The Stainless Steel Rat« (Die rostfreie Edelstahlratte) wird in ein Science-fiction-Adventure umgesetzt. Dieser Spitzname eines terranischen Geheimagenten steht für spannende, aber auch nicht ernstzunehmende, Space-Operas. Außerdem dürfte im Sommer endlich die C 64-Version des Rollenspiels »Shadowkeep« erscheinen.

Für Europa wenig Neues gab es bei Firebird. Das englische Softwarehaus hat nun auch eine amerikanische Filiale. Dementsprechend wurden auf der Messe in Europa schon bekannte Firebird-Spiele wie »Elite« und »Revs« vorgestellt. Eine Première hatte hingegen eine Schweizerfirma von Firebird namens Rainbird, die das Grafik-Adventure »Pawn« vorstellte. Das Besondere an »Pawn« ist der Parser, in dem mehrere Jahre Ent-



Bild 4. Garfield gibt es jetzt auch als Comic-Programm

wicklungszeit stecken. Die Eingabe auf dem Bildschirmfoto in Bild 11 lautet: »remove the clothes then get the tools, tie them except the trowel together using the clothes except the shirt«. Und das ist nur eine der einfacheren Anweisungen, die der Parser von »Pawn« versteht und innerhalb von Sekundenbruchteilen analysiert. Der Parser bietet einen Grundwortschatz von weit über 1000 Wörtern, der aber beliebig aufgestockt werden kann. Außerdem soll eine Übersetzung in andere Sprachen problemlos sein. Infocom und Synapse, die bisherigen Könige der Parser-Technologie, müssen wohl auf ihrem Thron etwas zusammenrücken.

Ganz nebenbei präsentierte »Pawn« mit über 150 exzellenten Grafikbildern. »Pawn« gibt es schon für den Sinclair QL, die, im Foto gezeigte, Atari ST-Version ist fast fertig. Der Parser und das Adventure sollen auf viele verschiedene Systeme konvertiert werden, so auch C 64. Geplanter Erscheinungstermin ist Mai. Daß es weitere Adventures von Rainbird geben wird, ist abzusehen.

Was aber tut sich bei den ganz großen Spiele-Produzenten Amerikas, namentlich Infocom, Broderbund, Epyx, Activision und Electronic Arts?

Infocom war überhaupt nicht auf der Messe vertreten, was gerade die Presseleute sehr schmerzte, waren doch die Abendveranstaltungen von Infocom bisher immer der Höhepunkt einer CES. Bei einem zufälligen Treffen mit Infocom-Mitarbeitern am Firebird-Stand erfuhren wir, daß ihr nächstes Adventure »Ballyho« heißen soll. Es handelt sich dabei um eine Mördersuche im Zirkus-Milieu. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest, es ist Ende April im Gespräch.

Auch Broderbund hat augenblicklich kein neues Produkt in Aussicht, und war deswegen auch nur als Besuchergruppe vertreten. Bis April werden nur einige Umsetzungen von Broderbund-Programmen auf verschiedene Computer erscheinen. Für die C 64-Besitzer interessant ist »Where In The World Is Carmen Sandiego?«, ein geographisches Lehr- und Kriminalspiel. Enttäuschend ist, daß Broderbund bisher noch keine Anstrengungen gemacht hat, den »Print Shop Companion« für den C 64 umzusetzen. Die Apple-Version dieses Erweiterungsprogramms zum »Print Shop« ist in Amerika seit drei Monaten erhältlich und schon auf Platz 2 der amerikanischen Verkaufshitparade. Die C 64-Besitzer müssen

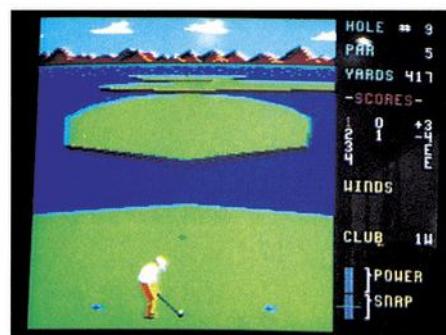


Bild 5. 3D-Golf mit »Leader-Board«

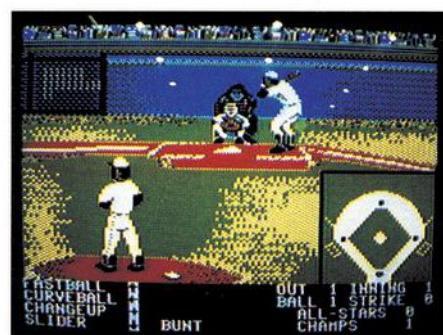


Bild 6. »Hardball« von Accolade

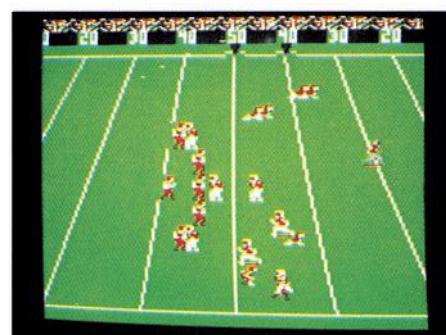


Bild 7. Football-Simulation von SubLogic



Bild 8. Im Anflug: Hubschrauber-Simulator »Gunship«

vorerst also auf die neuen Menüpunkte, Zeichensätze, Grafiken und Editoren des »Companion« verzichten. Im ganzen will Broderbund die Marktentwicklung noch abwarten. So sind Überlegungen im Gange, ob es sich noch lohnt, Spiele zu produzieren, oder ob man nicht lieber vollkommen auf Anwendungssoftware wie »Print Shop« umsteigen soll.

Die Mitarbeiter von Epyx waren ebenfalls nur als Besucher auf der CES zu finden. Deswegen machten wir vor Messebeginn noch einen kleinen Besuch beim »International Headquarter« von Epyx, mitten im Silicon Valley. Dort bekamen wir schon Demos von zwei neuen Produkten zu Gesicht, die aber erst in den nächsten Monaten erscheinen werden. Es handelt sich dabei um »Movie Monster«, ein grafisch eindrucksvolles Spiel, bei dem man als ungeheuerlicher Bösewicht Städte vernichten kann, und um »Destroyer«, eine Kriegsschiff-Simulation.

Wer neues von Electronic Arts sehen wollte, mußte sich vom Messegelände weg in ein etwas außerhalb gelegenes Hotel begieben. Dort zeigte man, daß nach einer Denkpause von einigen Monaten wieder Software für den C 64 kommt. So ist die C 64-Version des Apple-Rollen-

spiels »Bard's Tale« fertiggestellt. »Bard's Tale« ist besonders umfangreich und bietet sehr schön animierte Grafik (Bild 12). In Deutschland noch nicht lieferbar ist »Heart of Africa«, ein Nachfolgespiel für »Seven Cities of Gold« (Bild 13). Hier darf man sich als Afrika-Forscher betätigen und nach alten Schätzen suchen. Das Spielfeld, der gesamte afrikanische Kontinent, ist schier unendlich. Viele Details machen das Spiel besonders interessant. So führt der Computer zum Beispiel ein Tagebuch über die Erlebnisse des Spielers, das man jederzeit durchblättern kann. »Heart of Africa« wird von Electronic Arts gerade ins Deutsche übersetzt. Hierzulande wird nur die deutsche Version exklusiv bei Ariolasoft erscheinen. Auch bei »Bard's Tale« spielt man mit dem Gedanken einer deutschen Übersetzung. Etwas enttäuschend ist »Touchdown Football«, ein zwei Jahre altes Football-Spiel, das Electronic Arts von der Pleite gegangenen Firma Imagic gekauft hat, und dem man sein Alter ansieht. Ebenso enttäuscht waren wir über ein neues Spiel für den Amiga namens »Arcticfox« von den »Stellar 7«-Entwicklern Dynamix. Das Spiel hält grafisch und geschwindigkeitsmäßig nicht, was der Amiga verspricht.



Bild 9. Kunstflug mit dem Mini-Jet mit »Acro Jet«

Sehr gut gefallen hat uns hingegen »Instant Music«, ein Musikprogramm für den Amiga, das völlig ohne Noten auskommt. So kann jeder sein Glück bei der Komposition versuchen.

Das lange erwartete »Marble Madness« wurde noch nicht offiziell vorgestellt (bei einem Besuch von ECA-Mitarbeitern in der 64'er-Redaktion konnten wir allerdings bereits ein Grafik-Demo bewundern; siehe Amiga-Test, Seite 25). Es wird bald nicht nur die Amiga-, sondern auch eine C 64-Version geben.

Weiterhin angekündigt wurde »Amnesia«, ein Vier-Diskenteil-Textadventure von Science-fiction- und Fantasy-Autor Thomas M. Disch. Hier irrt man ohne Gedächtnis durch New York, um verschiedene Rätsel zu lösen: Die Polizei sucht Sie wegen Mordes, ein Killer versucht Sie umzubringen und eine sehr seltsame Frau besteht darauf, daß Sie sie heiraten. Laut Programmierer ist ganz Manhattan mit über zehntausend einzelnen Orten im Adventure enthalten. Bis »Amnesia« auf den Markt kommt, werden aber noch ein paar Wochen vergehen. Ebenso verhält es sich bei zwei weiteren Ankündigungen: »Starflight«, ein Science-fiction-Rollenspiel, und »Lords of Conquest«, ein Strategie-Kriegs-Spiel.

Activision hatte es sich mit seinen neuen Produkten im zentral gelegenen »Desert Inn«-Hotel von Las Vegas gemütlich gemacht. Dort konnten wir drei Spiele vorab begutachten.

Als erstes wäre da »Riverboat« zu nennen, ein klassisches Mystery-Adventure mit animierter Grafik (Bild 14). Auf einem Mississippi-Dampfer schleicht sich ein Mörder herum, den man möglichst schnell finden sollte. Das ganze Adventure wird mit dem Joystick gespielt, so daß man anstelle von »Go North, Take Umbrella« seine Spielfigur auf dem Bildschirm bewegt. Sollten kompliziertere Aktionen nötig sein, zeigt der Computer immer ein umfangreiches Auswahlmenü an, aus dem man einen Satz auswählen oder zusammenstellen kann. Somit ist die Tastatur nur noch notwendig, um den LOAD-Befehl am Anfang einzugeben.

Die zweite Neuveröffentlichung war die Piratensimulation »Crossbones« (Bild 15). Man hat dreißig Jahre Zeit, um sich als Pirat in der Karibik auszutoben um sich dann zur Ruhe zu setzen. Grafisch und spielerisch ist sehr viel los: Da kann man Bündnisse eingehen, Schiffe angreifen und entern, Schätze vergraben etc. Gespielt wird auf einer vier Bildschirme großen, hochauflösen-



Bild 2. »Print Master« für C 64



Bild 12. Rollenspiel »Bard's Tale«

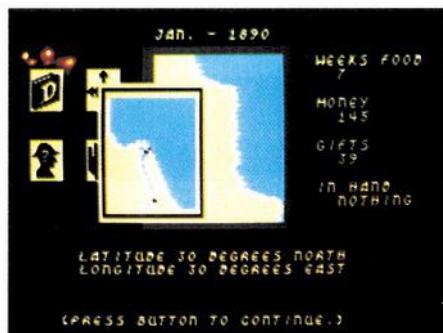


Bild 13. »Heart of Africa«



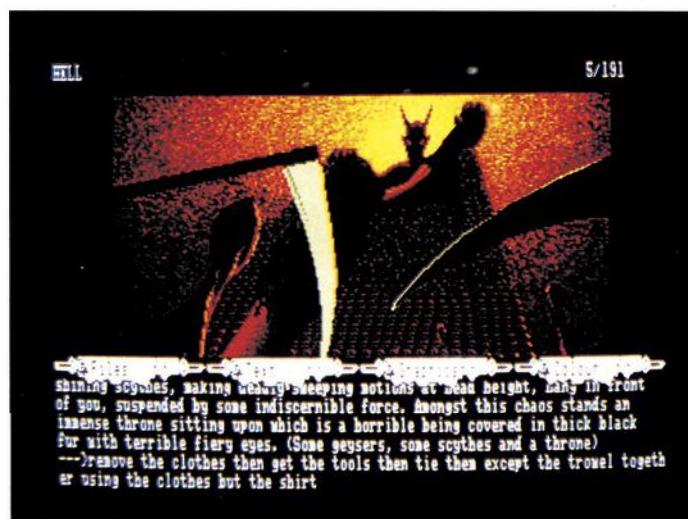
**Bild 10. (Wirtschafts-)Krieg der Sterne mit »Psi-5-Trading«**

den Karte der Karibik, auf der jeder einzelne von 256000 Bildpunkten einen tatsächlich vorhandenen Ort darstellt. Also Vorsicht beim Schatzvergraben, daß man ihn später auch wiederfindet. Zum großen Umfang gesellt sich eine hohe Detailtreue. So werden beispielsweise die »Fahrzeiten« des Schiffs nach sehr vielen Faktoren wie Wetter, Beladung und ähnlichem berechnet.

Das letzte neue Activision-Produkt scheint eines der umfangreichsten Programme zu sein, die jemals geschrieben wurden. »Portal« ist vom Spielprinzip her eine Art »Hacker hoch siebzehn«. Auch hier tritt man mit einem unbekannten Computer in Kontakt und darf alles selber herausknobeln. Ein kurzer Abriß der hochinteressanten Story: Als Sie morgens Ihren C 64 einschalten, erscheint nicht das gewohnte Einschaltbild. Es meldet sich ein grafisch kompliziertes Computersystem mit sehr vielen Datenbanken (Bild 16). Nach stundenlanger Probiererei können Sie mit dem Computer namens Homer in Kontakt treten. Homer ist ein biologischer Computer aus dem Jahre 2106. Homer stirbt langsam ab, denn er wird seit zwölf Jahren nicht mehr gewartet. Um genauer zu sein, seit zwölf Jahren befindet sich kein Mensch mehr im Sonnensystem.

stem! Innerhalb weniger Stunden sind alle überstürzt aufgebrochen, haben dabei alles stehen und liegen gelassen und Homer weiß nicht wohin sie gegangen sind. Da ihm der Zugriff auf einige seiner Datenbanken verwehrt ist, braucht er Hilfe, um den Grund für das Verschwinden herauszufinden und seinen Verfall aufzuhalten. Gemeinsam mit Homer durchstöbern Sie nun Datenbanken, auf der Suche nach den Gründen des Verschwindens der Menschen. Sollten Sie irgendwann mal auf die Lösung gestoßen sein, erhalten Sie vom Programm einen sechzigtausend Wörter langen Roman, der die Geschichte der Menschheit von 1986 bis 2106 erzählt. Außerdem können Sie dann nach sämtliche Daten über alle Menschen, die von heute an leben, abrufen. Natürlich sind die Daten nur fiktiv, was den Spielspaß aber in keinster Weise mindert. Man hat den Zugriff auf Millionen von Daten, egal ob medizinischer, militärischer, familiärer oder sonstiger Natur. Und das alles mit sehr guter hochauflösender Grafik auf nur vier Diskettenseiten ... Wir warten äußerst gespannt auf das fertige Produkt, das in wenigen Wochen in den Geschäften stehen müßte.

Wenn man die CES als Gradmesser des amerikanischen



**Bild 11. »Pawn« – Ein SuperAdventure für den Amiga ST**

Software-Marktes ansieht, dann kühlte sich dieser ziemlich ab. Kleine Firmen mit uninteressanten Krümelprodukten haben nur noch geringe Überlebenschancen und die großen drosseln ihre Produktion und setzen auf hohe Qualität. Die Zeiten des Software-Booms, bei dem Firmen und deren Programme wie Pilze aus dem Boden schossen, scheinen in Amerika vorbei zu sein. Sollte sich die Faustregel, daß der europäische Markt dem amerikanischen um ein bis zwei Jahre hinterherhinkt, bewahrheiten, steht den Europäern noch einiges bevor. Denn in England rollt die Software-Welle wie nie, in Frankreich und den Benelux-Ländern herrscht starker Aufwärtstrend. Lediglich Deutschland war noch nie eine typische Software-Schmiede, und wird es wohl auch nicht mehr werden. Die in Amerika eingetretene Abkühlung des Marktes wird dann wohl nächstes Jahr auch die Engländer treffen — wobei man statt von Abkühlung natürlich auch von Gesundschrumpfung reden kann. Übrigbleiben werden die Firmen, die genügend Kapital zur Entwicklung von Spaltensoftware aufbringen können. In Amerika jedenfalls setzt man immer mehr auf Qualität statt auf Quantität.

Viele der vorgestellten Produkte werden weder in Deutschland noch in Amerika in den nächsten Monaten lieferbar sein. Dennoch geben wir die Adressen der Hersteller/Anbieter bekannt. Dort können Sie gegebenenfalls nähere Informationen zu bestimmten Produkten erhalten. Beachten Sie wegen den Lieferterminen die Anzeigen der Vertriebsfirmen in Deutschland.

Springboard Software Inc., 7808 Creekridge Circle, Minneapolis, Minnesota 55435  
Unison World Inc., 2150 Shattuck Avenue, Berkley, CA 94704

Ketec Inc., 3010 Arnold Road, Salina, Kansas 67401  
Berkeley Softworks, 2150 Shattuck Avenue, Berkeley, CA 94704  
Timeworks, 444 Lake Cook Road, Deer

Access Software Inc., 1560 West Woods

Cross, Utah 84087  
DLM Educational Software, One DLM  
Park Allen, Texas 75002

Simon & Schuster, 1230 Avenue of the  
Americans NY, New York 10020

Accolade, 20863 Stevens Creek Blvd.,  
B-5/E Cupertino, CA 95014

SubLogic Corporation, 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820

Spinnaker Software, One Kendall Square,  
Cambridge, MA 02139

Cambridge, MA 02139  
Firebird/Rainbird, British Telecom, Wel-  
lington House, Upper St. Martins Lane, Lon-  
don, WC2H 0EL

Infocom, 125 Cambridge Park Drive,  
Cambridge, MA 02140

Broderbund Software, 17 Paul Drive, San  
Rafael, CA 94903

Epyx, 1043 Kiel Court, Sunnyvale, CA  
94908

Electronic Arts, 2155 Campus Drive, San  
Mateo, CA 94403  
Activision, Postfach 76 06 80.

2000 Hamburg 76

---

(bs)



Bild 14. »Riverboat«-Adventure



Bild 15. Hochsee-Action mit »Crossbones«



Bild 16. »Portal«: Hacken im Jahre 2106