



## Im neuen Gehäuse...

wird sich der Commodore 64 ab Sommer präsentieren. Er sieht damit dem C 128 zum Verwechseln ähnlich. Wenn man einmal von dem ebenfalls neuen Betriebssystem absieht, hat sich gegenüber dem altbekannten C 64 eigentlich nichts geändert. Also kein Grund für die bisherigen Commodore 64 — Besitzer in Trauer auszubrechen oder zu versuchen, ihren »alten« Commodore 64 hektisch und vielleicht sogar unter Wert zu verkaufen und sich den »Neuen« zuzulegen. Und wer sich für Geos — so heißt das neue Betriebssystem — interessiert, der wird es auch für seinen »alten« C 64 nachkaufen können. Wir versuchen von unserer Seite aus jedenfalls alles, um Geos auch den Besitzern der »alten« Commodore 64 zugänglich machen zu können.

Apropos »alt« und »neu«: In Artikeln, in denen es um die Unterschiede zwischen dem »alten« und dem »neuen« Commodore 64 geht oder in denen wir über den »neuen« Commodore 64 berichten, werden Sie häufig auch die Bezeichnungen »C 64 I« oder »C 64 II« finden. »C 64 I« steht für den »alten« Commodore 64 und »C 64 II« für den »neuen«. Diese Kurz-Begriffe verwenden wir intern in der Redaktion. Sie werden sich sicher auch in Artikeln wiederfinden. Ich möchte jedoch betonen, daß es sich dabei nicht um offizielle Bezeichnungen von Commodore handelt.

Nun zu den Preisen: Der C 64 II soll ungefähr gleichviel kosten wie der »alte« Commodore 64 — soweit zumindest die Vorstellungen von Commodore. Im Preis enthalten ist das oben erwähnte neue Betriebssystem Geos, das vom optischen Erscheinungsbild der Benutzeroberfläche des Atari ST, Macintosh oder Amiga stark ähnelt. Wichtig ist noch für alle Besitzer großer Programmsammlungen: Der C 64 II kann natürlich auch noch mit dem »alten« Betriebssystem arbeiten, bringt dann allerdings nicht die faszinierende Optik von Geos auf den Bildschirm. Um die Möglichkeiten von Geos wirklich voll nutzen zu können, müssen neue Programme geschrieben beziehungsweise die alten umgeschrieben werden. Die besten werden wir selbstverständlich in der 64'er veröffentlichen.

Noch ein Hinweis für alle, die sich für den Amiga interessieren: Er wird billiger. 3995 Mark kostet jetzt ein kompletter Amiga mit Farbmonitor. Dieser »Sonderpreis« soll laut Commodore vorläufig nur bis Juni gelten.

Michael Scharfenberger, Chefredakteur

## EUROPÄISCHE GEMEINSCHAFT FÜR COMPUTER-SPIELE

Unter dem Namen »Micropool International Ltd.« haben sich neun Spiele-Distributoren zusammengeschlossen, die insgesamt elf europäische Länder abdecken. Zielsetzung ist es, qualitativ hochwertige Software in ganz Europa mit Anleitungen in der jeweiligen Landessprache und zu günstigen Preisen zu vertreiben.

Micropool kauft Lizenzen für Programme ein, um diese dann selber produzieren zu können. Die meisten Lizenzgeber kommen aus England (Melbourne House, Martech etc.). Mit weiteren europäischen Produzenten laufen Verhandlungen. Eine Ausweitung auf USA und Japan ist noch Ende dieses Jahres geplant, da sich gerade amerikanische Softwarehäuser für eine europaweite Vermarktung durch Micropool interessieren.

In Deutschland wird Micropool durch die Rushware GmbH vertreten, die gleichzeitig auch den Geschäftsführer und Einkäufer von Micropool stellt. (bs)

Info: Rushware GmbH, An der Gumpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

## DIE KONZENTRATION BEGINNT

Die Großen fressen die Kleinen. Diese Regel wird jetzt auch weltweit in der Computerbranche gültig. So wurden am 19. Februar in Amerika Unterschriften unter einen Vertrag gesetzt, der als einer der größten »Deals« in der amerikanischen Software-Industrie bezeichnet wird. Der Branchenriese Activision kaufte die weltbekannte Adventure-Firma Infocom komplett auf.

Infocom ist bei Adventure-Fans für seine umfang- und detailreichen Textadventures bekannt, die sich durch ungewöhnliche Verpackung mit vielen Gimmicks und anderen Beigaben auszeichnen. Bisher gab es keinen geregelten deutschen Vertrieb für Infocom-Spiele, doch das wird sich mit der Übernahme durch Activision, die sich auch mit einer Filiale in Deutschland stark machen, ändern. Im Endeffekt wird dies natürlich auch die Preise etwas drücken, denn augenblicklich muß man noch bis zu 150 Mark für ein aus Amerika importiertes Infocom-Adventure auf den Ladentisch blättern.

Die Firmenübernahme, die einen Umfang von etwa 7,5 Millionen US-Dollar hat, wird am 30. Juni 1986 endgültig über die Bühne gehen.

Aber nicht nur Activision kaufte ein, sondern auch Amstrad (Schneider Computer) erwarb für viel Geld eine komplette Firma, nämlich »Sinclair Computers Ltd.« Amstrad Consumer Electronics sicherte sich weltweit die Vertriebs- und Produktionsrechte aller Sinclair-Computer (ZX81, Spectrum etc.) und dem Markenzeichen Sinclair. Fünf Millionen Pfund Sterling (7,3 Millionen Dollar) werden als Kaufpreis genannt. Amstrad will die Sinclair-Produkte weiterhin unter dem Namen Sinclair verkaufen. Der Vertrieb in Deutschland, Österreich, Schweiz und den Beneluxstaaten soll von Schneider in Untertürkheim übernommen werden. Die neuorganisierte Sinclair Research Limited, Clive Sinclair und Amstrad wollen in Hinsicht auf die Vermarktung neuer Entwicklungen in Verbindung bleiben.

Auch bei Olivetti und Triumph-Adler tut sich etwas. Olivetti Italien schloß mit dem VW-Konzern einen Vertrag über den Erwerb von Triumph-Adler-Aktien ab. Laut einer Presseinformation von Triumph-Adler heißt es, daß Volkswagen eine anfängliche Beteiligung von 5 Prozent der Olivetti-Aktien übernehme. Im Gegenzug sollen 98,4 Prozent der Triumph-Adler-Aktien, die im Besitz des VW-Werkes sind an Olivetti übergehen. Trotz des Besitzwechsels soll TA seine Identität behalten; mit eigenen Produktprogrammen und Vertriebswegen. Auf den Gebieten Forschung und Entwicklung will man stark zusammenarbeiten.

25 Prozent der Olivetti-Aktien besitzt übrigens der amerikanische Elektronikriese AT&T und weitere 15% die De Benedetti-Familie. (bs/hm)

## LEICHTES SPIEL MIT GAMEKILLER

Mastertronic stellt mit Gamekiller ein neues, interessantes Modul (Preis: 69 Mark) für die Spielefreake vor. Auf Knopfdruck werden aus Spielen die Sprite/Sprite- und Sprite/Hintergrund-Kollisionsabfragen entfernt. Somit kann man nicht mehr mit Gegnern zusammenstoßen und seine Leben verlieren. In einem Kurzttest zeigte sich, daß Gamekiller nicht bei allen Spielprogrammen wirkt. Gerade viele der neueren Spiele verlassen sich nicht mehr auf die Kollisionsabfragen, sondern verwenden eigene Routinen, um den »Tod« des Spielers festzustellen. Trotzdem macht der Gamekiller bei vielen Action-Spielen das Leben leichter. (bs)

Info: Mastertronic Software, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest