



Start frei ...

... Für unsere Hotline! Ab sofort stehen 2 Mitglieder der 64'er-Redaktion von Montag bis Freitag in der Zeit von 10 Uhr bis 12 Uhr und von 14 Uhr bis 18 Uhr ausschließlich unseren Lesern zur Verfügung. Sie beantworten Fragen zu Artikeln und geben Hinweise zu Listings aus der 64'er oder den Sonderheften, jedoch nicht zu Bedienungsanleitungen und Handbüchern der einzelnen Hard- und Softwarehersteller. Unsere Hotline nennt Bezugsadressen von Produkten, die in der 64'er getestet oder vorgestellt wurden und hilft bei allgemeinen Hard- und Softwareproblemen im Zusammenhang mit dem VC 20, C16/C116, Plus/4, Commodore 64 und 128. Haben Sie bitte dafür Verständnis, daß es auch Fragen gibt, auf die wir keine vollständige Antwort wissen oder die nur mit einem unverhältnismäßig hohen Aufwand zu beantworten sind, der im Interesse der anderen Leser nicht vertretbar ist.

Unsere Hotline ist unter der Telefonnummer 089/46 13-640 erreichbar. Selbstverständlich können alle Fragen auch schriftlich gestellt werden. Die Antwort erfolgt dann per Brief.

Die 64'er-Hotline ist ein, für uns sehr aufwendiger und teurer Service, der allen Lesern und hilfeschenden Computerfans zugute kommen soll. Die Mitarbeiter der 64'er-Hotline beantworten gerne Ihre Fragen, insbesondere dann, wenn sich der Fragesteller gut vorbereitet hat und gezielt fragt. Stellen Sie bitte nicht zu viele und nicht zu umfangreiche Fragen, damit unsere drei Hotline-Telefonapparate nicht ständig belegt sind und niemand mehr durchkommt. Geben Sie auch anderen Lesern eine Chance, diesen neuen Service der 64'er-Redaktion zu nutzen.

Noch eine Bitte zum Schluß: Schreiben Sie uns, wie Sie mit dem Service der Hotline zufrieden sind und was wir noch verbessern können. Konstruktive Kritik freut uns und hilft uns, unseren Lesern einen optimalen Service zu bieten.

Michael Scharfenberger, Chefredakteur

Eine Messe mit vielen Trends und wenig neuen hochinteressanten Produkten, so läßt sich in etwa die diesjährige PCW-Show in London beschreiben.

Die Messe war recht repräsentativ für die britische Computerszene. Es gab nur wenig neue Hardware und überhaupt keine neuen Anwenderprogramme zu sehen. Der größte Teil des öffentlich zugänglichen Messegeländes wurde somit von Spiele-Produzenten belegt. Fast jeder bekannte Name auf dem Spiele-Sektor war vertreten.

Auf der Messe zeigte sich dann allerdings, daß aktuelle Trends den Firmen mehr wert sind als die Entwicklung von neuer Software. So waren mehr als ein Dutzend Spielautomaten zu sehen, die Werbung für Arcade-Umsetzungen machten. Seit die Firma Elite Systems mit Spielen wie »Commando« (in Deutschland »Space Invasion«) und »Bomb Jack« große Verkaufserfolge feiern konnte, hat sich fast die ganze Branche auf Umsetzungen von Spielautomaten »eingeschossen«. Hier ein paar Firmennamen und deren bis Weihnachten geplante Umsetzungen: Elite Systems: »1942«, »Ikari Warriors«, »Commando 86«, »Bomb Jack 2«, »Space Harrier«. Ocean/Imagine: »Galvan«, »Mag Max«, »Terra Cresta«, »Donkey Kong«. U.S.Gold: »Gauntlet«, »Express Raider«, »Breakthru«, »Xevios«, »Crystal Castles«. Electric Dreams: »Tempest«, »Super Sprint«. Melbourne House: »Bazooka Bill«.

Dabei sind leider viele der Spiele inhaltlich absolut identisch und unterscheiden sich meist nur in Hintergrundgrafik und Sprites. Bestes Beispiel hierfür sind drei Spiele von Elite Systems: Bei »1942«, »Ikari Warriors« und »Commando 86« geht es darum, möglichst viele Flugzeuge, Panzer und nicht zuletzt Soldaten abzuschießen. Der einzige Gag bei »Ikari Warriors« und »Commando 86« ist, daß zwei Spieler gleichzeitig die Waffen sprechen lassen dürfen. Diese Liste ließe sich mit weiteren Spielen beliebig fortsetzen.

Daß der Markt damit voll gesättigt ist und sich sicherlich nicht alle diese Spiele in hohen Stückzahlen verkaufen lassen, stört die Firmen wenig. Jede ist fest davon überzeugt, mit ihren Produkten die absoluten Weihnachtshits zu haben.

Leider waren nur wenige der Spielhallen-Umsetzungen wirklich zu sehen, denn viele Firmen beschränkten sich darauf, dem Publikum den grafisch natürlich wesentlich eindrucksvolleren Automaten zu präsentieren. Da ließ sogar so mancher Geschäftsmann die Aktentasche stehen, um ein Spielchen zu ris-

kieren. Zu den wenigen Programmen, die es schon in der C 64-Version zu sehen gab, gehört »Paperboy« von Elite Systems (Bild 1).

Zusammenfassend kann man sagen, daß das Spielautomaten-Fieber im diesjährigen Weihnachtsgeschäft voll zuschlagen wird. Es bleibt allerdings die Frage offen, ob die Softwarekäufer bereit sind, sich mit all diesen Spielen einzudecken oder lieber auf einfallsreichere Produkte umsteigen.

Von der Leinwand zum Computer-Monitor

Ein weiterer Trend der letzten Monate hat auf der Messe seinen absoluten Höhepunkt erreicht: Die Umsetzung von Kinofilmen und Fernsehserien in Computerspiele. Auch hier eine kleine Liste: Ocean: »Cobra«, »Highlanders«, »Short Circuit« (»Nummer 5 lebt!«), »Top Gun«, »It's a Knockout« (»Spiel ohne Grenzen«), »Street Hawk«. Electric Dreams: »Aliens«, »Big Trouble in little China«. Activision: »Howard the Duck«, »Labyrinth«, »Transformers«. Piranha: »Nosferatu«. Beyond: »Star Trek« (»Raumschiff Enterprise«). Mastertronic: »Flash Gordon«. Melbourne House: »Asterix and the Magic Cauldron«.

Auch für diesen Bereich galt weitgehend: Viel Promotion, aber keine Spiele. So hatte Beyond für das Star-Trek-Spiel seinen Messestand wie die Brücke der Enterprise gestaltet. Zu sehen gab es einige tolle Grafikdemos von einem Videoband. Diese Demos stammten aber von der Atari ST-Version. Somit kann augenblicklich niemand sagen, wie Star Trek auf den C 64 umgesetzt wird. Ähnlich spektakulär ging es bei Electric Dreams zu, die mit zwei finsternen Statisten und Original-Modellen aus dem Film Reklame für »Aliens« machten (Bild 2). Auch hier gab es vom Spiel nichts zu sehen. Bei fast allen anderen angekündigten Umsetzungen mußte man sich mit Film-Trailern vom Videoband oder sogar nur mit Plakaten begnügen.

Aber auch wer nach neuen Produkten suchte, die nicht aus Spielhallen oder Kinos stammen, konnte fründig werden. Wer zum Beispiel Liebhaber gepflegter Adventures ist, dürfte sich für die C 64-Version des Atari ST-Renners »The Pawn« interessieren, die bei Rainbird zu sehen war. The Pawn ist ein illustriertes Textadventure. Die insgesamt 30 Bilder sind also nicht zur Lösung des Adventures notwendig. Diese Bilder sind allerdings mit Abstand die besten, die je in einem Adventure verwendet wurden. Ein Beispiel zeigt Bild 3. Bei The Pawn muß-