

MATCH

TELE

Video-Spiele Computer-Spielprogramme Elektronik-Spiele

Mit
**electronic
GAMES**
Magazine

**Jetzt 92
seiten!**

**Übersicht:
Die Systeme
im Vergleich**

**Riesen-Test-
programm:
100 neue
Spiele**

**Start frei:
TeleMatch-
Meister-
schaft**

Dazu Tips, Tricks, Trends, News, Aktion



CREATIVISION: DI

Videospiele der dritten Generation gibt es reichlich. Gemeinsam ist ihnen die Ausbaufähigkeit zum Heimcomputer-System. TeleMatch-Mitarbeiter Peter Schneider hat sich ausführlich mit dem „Asiaten“ beschäftigt.

Als ich das Gerät auspackte, sah ich gleich, daß der CREATIVISION sowohl vom Platz als auch von der Optik her sich gut in jede Wohnzeimereirichtung einfügt. Mit einer Fläche von 24x35 cm und einer Gesamthöhe mit Sticks von 9 cm paßt der „Kleine“ in fast jeden Winkel, wenn man es nicht sogar vorzieht, ihn ständig spielbereit auf einem Tisch vor dem Fernseher zu placieren. Das Netzteil ist zwar ungewöhnlich groß dimensioniert, wenn man aber weiß, daß es auch die Stromversorgung des anschließbaren Cassettenrecorders übernimmt und damit ein weiteres Netzteil (und somit Kabelsalat) entfällt, schätzt man diesen Vorteil.

Schnell und problemlos erfolgt der Anschluß: Der mitgelieferte Antennenumschalter macht lästiges Umstöpseln beim Wechsel auf TV-Empfang oder zurück überflüssig. Die Länge des Antennenkabels mit ca. 2,50 m ist so großzügig bemessen, daß auch bei großen Bildschirmen ein ausreichender augenschonender Abstand von der Röhre eingehalten werden kann.

Eine Besonderheit des CREATIVISION sind die beiden Spielkontroll-Elemente, sprich Steuerknüppel. Diese sind mit dem Hauptgerät über ein bis auf etwa ein Meter dehnbares Spiralkabel verbunden. Sind die Handkontrollen in das Computergehäuse eingelegt, verschwinden die Kabel und beide Kästchen zusammen ergeben mit ihren Folientasten eine Computer-Tastatur. Zum Spielen werden die 8x15 cm großen Elemente herausgenommen, denn nur so sind die an beiden Schmalseiten (hallo, Linkshänder!) angebrachten kleinen „Feuer“-Knöpfe zu erreichen. Die Doppelfunktion der Handkontrollen als halbe Tastatur verhindert allerdings eine optimale Formgebung, so daß die Lage in der Hand zu wünschen übrig läßt. Die eigentlichen Sticks sehen aus wie Steuerscheiben mit aufgesetztem Griff. Sie erlauben durch kurze Hebel und rasche Rückkehr in die Ausgangslage nach meiner Auffassung ein sehr schnelles und präzises Spiel, wobei eine gewisse Eingewöhnungszeit aber notwendig sein kann. Die Steckerverbindung zum Hauptgerät ist übrigens sehr fest und noch extra gesichert, so daß selbst bei den heißesten Spielen ein Herausziehen und Herausrutschen ausgeschlossen ist.

Außer den Sticks mit der Tastatur befinden sich lediglich noch ein Ein/Aus-Schiebeschalter und die Reset-Taste als Bedienelemente am CREATIVISION, was die Bedienung auch für den Neuling sehr erleichtert. Die kompakten Spielcassetten werden

seitlich in das Gerät geschoben. Dabei gab es in keinem Fall die geringste Schwierigkeit. Die gegenüberliegende Seitenwand kann entfernt werden; dort wird bei Benutzung als Computer der Cassettenrecorder fest mit der Konsole verbunden.

Das Wesentliche dieses Systems ist, daß es nicht nur ein Videospielgerät mit einer ganzen Palette von Spielcassetten ist, sondern durch die BASIC-Cassette zu einem richtigen Heimcomputer wird. Bei allen Spielen fielen mir die kräftigen, leuchtenden Farben und die für diese Preisklasse schon recht hohe Grafik-Auflösung auf. Auch die Ohren kommen nicht zu kurz: Alle Aktionen sind von realistischen Geräuschen begleitet.

Von den mir vorliegenden Spielen gefielen mir **TENNIS**, **MOUSE PUZZLE** und **ASTRO PINBALL** besonders. Wer jetzt bei CREATIVISION-Tennis etwa an den Urhaken **PONG** denkt, ist völlig auf dem Holzweg. Es ist fast unglaublich, was innerhalb weniger Jahre aus den simpelsten Anfängen entstanden ist. Wir blicken in einer ganz famosen räumlichen Darstellung von der Tribüne des Center-Courts in Längsrichtung auf den Platz; in 16 verschiedenen Spielarten (allein gegen Computer oder zu zweit, unterschiedliche Spielgeschwindigkeiten, mit oder ohne Handicap für einen oder zwei Spieler) erleben wir hier die Stimmung und Faszination eines Herren-Einzel-Finales in Wimbledon. Herrlich, wie realistisch sich Spieler, Schläger und Bälle bewegen.

MOUSE PUZZLE ist von der Idee her mal was Neues: Eine kleine Maus läuft auf der Suche nach ihrem Futter durch ein Labyrinth von Rohren, das sie in bestimmter Zeit gefunden haben muß. Bei den höheren Spielvarianten kommt noch die böse City Kitty dazu, die unser Mäuslein selbst als Abendessen wünscht. Der Trick aber ist, daß der Spieler (oder die Spieler) nicht die Maus steuern, sondern in einem 4x4 Felder großen Puzzle die einzelnen Rohrstücke so schieben und bewegen müssen, daß die Maus nie in eine Sackgasse läuft, alles Futter findet und schon gar nicht der Katze zu nahe kommt. Hier heißt es schnell denken, vorausplanen und manuell schnell und geschickt realisieren. Diesem Spiel möchte ich das Prädikat „wertvoll“ verleihen, denn es fördert in einer sehr spannenden und amüsanten Weise sowohl vorausplanende Intelligenz, Konzentration und schnelle Reaktion. Dieses auch optisch und akustisch sehr ansprechende Spiel sollten sich einmal gewisse Leute ansehen, die Videospiele

pauschal für aggressionsfördernd und intelligentenfeindlich halten.

Eine überraschend schnelle Version einer Flipper-Simulation ist **ASTRO PINBALL**. Was hier auf dem Bildschirm los ist, kann schon einen ausgebufften Real-Flipper Freak begeistern.

Gut gemacht sind auch die Cassetten **TANK ATTACK**, **DEEP SEA ADVENTURE** und **AUTO CHASE**, wobei hinter den ersten beiden allerdings ein etwas bedenklicher Spielgedanke steht, denn eine realistisch aufgezeichnete Panzerschlacht zu führen, ist für mich kein Spiel. Das zweite ist eine **Defender**-Abart unter Wasser. Hier geht es — schön farbenfroh — darum, daß ein Taucher möglichst schnell viele Unterwasser-Lebewesen harpuniert. In **AUTO CHASE** versuchen lt. deutscher Spielbeschreibung Freiheitskämpfer in einem von einem üblen Diktator beherrschten Land größere Bargeldmengen einzusammeln. Der in diesem Fall bösen Polizei darf man natürlich dabei nicht in die Hände fallen. Als Waffe hat man Giftnebel, den man versprühen kann, wenn die Verfolger zu nahe sind. Eine Hilfe bei dieser Action-reichen Mission ist der am oberen Bildschirmrand gezeigte Lageplan der Stadt mit der eigenen Position und der Position der Polizei und der einzusammelnden Geldsäcke.



Etwas schwächer kam mir die Cassette **POLICE JUMP** vor. In dieser **Kong**-Abart verfolgt ein Polizist einen Ausbrecher. Leider ist durch die Darstellung der Hochhausfassade im linken Bildschirmdrittel die für die eigentliche Spielhandlung zur Verfügung stehende Fläche unverhältnismäßig weit eingeengt. Auch von der Grafik-Auflösung und Tempo fällt diese Cassette (auch im Vergleich mit Mitbewerbern) etwas ab. **CRAZY CHICKY** ist unschwer als Pac-

E SPIELMASCHINE

Man-Variante zu erkennen, was an sich ja noch kein Nachteil ist. Aber daß man gleichzeitig mit einem Partner spielen kann oder daß in den schwierigen Spielstufen die Wände des Labyrinths zeitweilig verschwinden, reicht nicht aus, die Schwächen dieses Spiels auszugleichen.

Weitere bisher erhältliche Cassetten sind: **AIR/SEA ATTACK, SONIC FIGHTER, PARACHUTE** und anderen. Allen Spielen gemeinsam sind die ausführliche deutsche Anleitung, die vielfältigen Möglichkeiten (z.B. Wahl ob ein, zwei oder mehr Spieler, diverse Schwierigkeitsgrade oder andere Spielvarianten) und zwei über die Tastatur aufschiebbarer Plastikfolien, mit der einigen der darunterliegenden Tasten Spielfunktionen zugewiesen werden.

Eine Cassette ganz besonderer Art ist **BASIC**. Mit der Cassette wird eine ausführliche Beschreibung in englisch und deutsch geliefert, nach der es möglich ist, im Selbststudium Programmieren zu lernen. Allerdings sollte man dann auch die spezielle Tastatur mit den bedienerfreundlichen Gummitasten erwerben, denn es ist zwar theoretisch möglich auf der Joystick-Folientastatur zu schreiben, praktisch aber eine Folter. Nicht nur die Sticks sind den Händen

ständig im Weg, auch die Folie verlangt nach recht kräftigem Druck. Des weiteren ist der Cassettenrecorder zum Speichern von Programmen und Daten unerlässlich. Eine Erweiterung des Systemspeichers von 16 K RAM auf max. 64 K ist möglich. Außerdem ist ein Interface zum Betrieb eines Druckers, einer Floppy-Disk und eines Telephon-Modems vorgesehen. Mit diesen Zusätzen mauert sich der CREATIVISION dann zu einem kompletten Heim-Computer-System, das in seiner universellen Verwendbarkeit eine nützliche Hilfe für Schule, Beruf und Haushalt werden kann. Allerdings wird es eine Weile dauern, bis ein breites Angebot an Anwender-Programmen für die verschiedensten Bedürfnisse erhältlich sein wird.

Wer den Kauf dieses Gerätes als Computer in Erwägung zieht, um, selber Spiele oder andere Programme zu schreiben, sollte folgendes wissen: Der Bildschirm besteht aus 24 Zeilen zu 32 Zeichen, Grundfarbe ist grün auf schwarz, Anzahl darzustellender Zeichen: 59 (Großbuchstaben, Ziffern, Satz- und Rechenzeichen), 16 verschiedene Farben, (incl. transparent), 3 unabhängige Sound-Kanäle. 16-farbige Grafik mit einer Auflösung von 256x192 Punkten ist möglich (aber umständlich), durch Charakter-set-Umdefinition mit HEX-Werten und anschließendem PLOT. (Jeder Charakter besteht aus 8x8 Punkten, die einzeln gesetzt werden können; für jede Gruppe von acht Charakteren ist die separate Wahl von Hintergrund und Zeichenfarbe möglich.)

Cursor-Steuerung ist nur links-rechts möglich, d.h. eine fehlerhafte Zeile nach Eingabe von 'RETURN' muß komplett neu geschrieben werden; bei diesen miserablen Editiermöglichkeiten ist es schon als Vorteil zu sehen, daß maximal ein BASIC-Befehl pro Zeile stehen darf. BASIC-Worte können weder abgekürzt noch über Kontrollfunktions-Tasten erzeugt werden (nur LET kann weggelassen werden). String (Text) -Verarbeitung wird mit den eingebauten Funktionen LEFT RIGHT MID CHR STR LEN VAL ASC + und unterstützt; weitere implementierte Funktionen sind: SQR INT RND ABS SGN COS SIN EXP TAN LOG; logische Operationen: AND OR NOT. Die Abfrage der Sticks und Trigger per Programm erfolgt durch den JOY-Befehl, ausserdem sind PEEK und POKE möglich. (Leider ist die Information über die Speicherorganisation und das Betriebssystem gleich Null, so daß diese Funktionen ihre ganze Mächtigkeit dem Benutzer nicht offenbaren.) Die Rechengeschwindigkeit ist leider wie bei vielen BASIC-Interpretern dieser Klasse eher gering, für den Hausgebrauch aber durchaus genügend.

Fazit: Dieser CREATIVISION ist in erster Linie eine Telespielmaschine mit guten Spielen zu einem akzeptablen Preis. Wer Programmieren lernen möchte (oder aus schulischen oder beruflichen Gründen sogar muß), findet hier ein schrittweise ausbaufähiges Einsteiger-System, das dem Anfänger in seiner Unkompliziertheit entgegenkommt. Aber auch gestandene Programmierer, insbesondere mit Grafik- und Sound-Erfahrung, könnte dieses Gerät zu neuen Taten reizen, denn viele Programme warten noch darauf, geschrieben zu werden.

