

# ATARI®

CLUB MAGAZIN

DM 1,50

2/83



Jungle Hunt! Centipede!

Galaxian!

Deutscher Centipede-Meister gesucht!

So durchquert Ihr Earthworld

In den Ferien mehr erleben:

Computer-Camps

Mit Riesen Poster!



**Die Prominenz spielt ATARI.**

## INHALT

### Videospielszene

News, Informationen, Post-Box, Nachrichten und Aktuelles aus dem Club leben **4**

### Sportlich

Jetzt gib's von ATARI ein Videospiel-Sportprogramm der Sonderklasse die Real-Sports Cassetten, Fußball, Tennis und so weiter **5**

### Witzig

Mit gleich drei neuen Arkaden-Hits bringen wir noch mehr Abwechslung in Euren ATARI **6**

### Einsteiger

Noch nie war es so leicht „auf den Computer zu kommen. Das bedeutet Teile neue Spiele, selbst programmieren, spielen Lernen Und das alles zu einem echten Freundschaftspreis. Alles über den ATARI 400 und das Computer Compact Paket **8**

### Poster

Ein neues Motiv zum Planen fürs elektronische Spielzimmer oder Euer Clubhaus. Laßt Euch über raschen... **10/11**

### Wissen

In der 2 Folge der ATARI-Erfolge-Story stellen wir Euch berühmte Videoautomaten in Wort und Bild vor... **12**

### Meister

Das schnelle Spiel, von dem jeder spricht, steht im Mittelpunkt der Deutschen Meisterschaft wie der Weltmeisterschaft von ATARI CENTIPEDE-Daten, Fakten, Preise **16**

### Training

Wir doch gelacht, wenn Ihr bei EARTH-WORLD nicht ans Ziel kamt! Deshalb bringen wir eine perfekte Lösungshilfe **17**

### Gewinner

Preise „saft“ gab's in den letzten Monaten zu gewinnen. Die Preisträger findet Ihr hier auf einen Blick **18**

## IMPRESSUM

Das ATARI Club Magazin erscheint vierteljährlich herausgegeben und verantwortet ATARI Elektronik GmbH, Bobelallee 10, 2000 Hamburg 90, Clubzeitung: Postfach 8061 88, 2000 Hamburg 80

## Hier spricht Captain ATARI



### Liebe Clubmitglieder,

vorweg ganz, ganz herzlichen Dank für die Komplimente, die Ihr uns zum neuen Clubmagazin gemacht habt und die vielen Einsendungen, Vorschläge und Tips. Die Clubzentrale ist voll damit beschäftigt, diese Berge von Briefen zu lesen, an die Magazin-Redaktion weiterzugeben und zu beantworten.

Eure Reaktion beweist, wie aktiv ATARI-Clubmitglieder sind. Aktions-Bonbon in diesem Sommer ist natürlich die Centipede-Meisterschaft, über die wir in dieser Ausgabe ausführlich vorab berichten. Nicht nur, daß wir im Sommer die Deutschen Centipede-Meister in mehreren Altersklassen (Junioren und Senioren) ermitteln: Am 16. September wird in München der Centipede-Weltmeister erspielt. Wir drücken allen Teilnehmern beider Meisterschaften die Daumen und hoffen, daß bei der Weltmeisterschaft wieder ein Mitglied unseres Clubs ganz weit vom ist. Doch über die Centipede-WM berichten wir in der nächsten Ausgabe ganz ausführlich!

Die Resonanz auf unsere Bitte, Bildschirmfotos von Höchst-Punktzahlen einzusenden, war bereits

überwältigend. Macht weiter so! Beginnend mit dem nächsten Clubmagazin werden wir ständig Rekord-Tabellen veröffentlichen. Diesmal haben wir uns aus Platzgründen auf eine Zusammenfassung beschränken müssen.

In dieser Ausgabe findet Ihr Neuerungen, die auf Euren Vorschlägen basieren. So z.B. die Kontaktwünsche von begeisterten ATARI-Spielern. Aber auch wir haben weitere Anregungen für noch aktiveres Clubleben: Schreibt uns, was Ihr macht. Schickt Fotos, wenn Ihr Clubräume habt. Nennt uns Eure Lieblingsspiele.

So, nun wünsche ich Euch viel Spaß an der neuen Ausgabe und noch mehr Erfolg beim Spiel!

Herzlich Euer

Captain ATARI

ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & TM Off. © 1983 Atari Inc. All Rights Reserved. Real Sports, ATARI 1983; Centipede™, Jungle Hunt ist ein Warenzeichen der Taito America Corporation; Space Invaders ist ein Warenzeichen der Taito America Corporation; Galaxian ist ein Warenzeichen der Namco Ltd.; Pac-Man ist ein Warenzeichen der Namco Ltd.; Caverns Of Moth ATARI 1981; Lowina, ATARI 1980; Defender ist ein Warenzeichen von Williams Electronics Inc.; Vanguard ist ein Warenzeichen von Century, Inc.; Swordquest™.

# CLUB MAGAZIN NEWS



**André ATARI-Masche**

Na, welche Mütter oder gar begeisterte ATARI-Spielern macht es der Mütter von Andre Soujan aus Seretzts nach? Sie hat den ersten PAC-MAN-Berzark Space Invaders-ET-ATARI Pullover gestrickt. Eine tolle Leistung und wozu dazu!

## Clubmitglieder geben Tips

### Ran an Defender

Stefan Glas aus Neustadt hat folgenden herausgefunden, „Sobald bei Defender eine Welle angebrochen ist, bei der man dem Lander aufwärts nicht mehr folgen kann, sollte man sein Raumschiff hinter die Stadt bewegen und auf den Radarschirm schauen. Wo gerade eine Station entführt wird, schnell hinterherfliegen, den Lander abschließen und die Station auf fangen. Nach dem Aufhängen die Station bis zum Wellenende nicht mehr absetzen. So können keine weiteren Menschenoiden gerädet werden.“

## ATARI-Spielcenter - selbstgebaut

Ein tolles Ding hat Wolfgang Kuntz in BS98 Waldenstorf entwickelt. In seinem Spielcenter sind alle überflüssigen Kabel inklusive Netzteil versteckt. Dazu

hat er einen Schalter an der Frontseite eingebaut, so daß das Netzteil recht immer ein- und ausgesteckt werden muß. Das aus Center hat sogar eine Beleuchtung fürs Cassettenschloß. Der Antennenumschalter befindet sich an der rechten Seite



## Neu in der ATARI Club Boutique

Die Macher der Club Boutique sind dabei, eine schicke Jacke für schnelle Spiele zu entwickeln. Sie soll schon weich, dabei luftig gesteppt und mit abnehmbaren Ärmeln ausgestattet sein. So wird aus dem Blouson eine praktische Weste. Material: Besonders pflegeleichte Textilien. Wenn Ihr Interesse daran habt, bescheid Euch doch bitte gleich an die Club Boutique. Ihr könnt dann im voraus bestellen.

## Poster vergiffen

Deko-Material und Poster können wir zur Zeit nicht mehr liefern, da unsere Vorräte vergiffen sind. Fordert deshalb diese Artikel bitte nicht mehr an. Wie schon im letzten Clubmagazin angekündigt, ist eine Sortieraktion in Vorbereitung. Also noch etwas Geduld!

## Wichtige Anschriften

Achtung, Clubfreunde in der Schweiz und in Österreich! Hier sind Eure ATARI-Kontaktadressen: Phonag AG, Wartstr. 6, 8401 Winterthur/Schweiz; W.D. Warren Ges. m.B.H., Lohnergasse 5, 1210 Wien/Österreich.

## POST-BOX

K. Häringer aus Restbach hat sich einige Spielversionen für „Pac-Man“ ausgedacht, die ihr auch auf andere Spiele übertragen könnt. Er schreibt: Setzt eine genaue Zeit fest, z. B. fünf Minuten und seht, wie viele Punkte ihr in diesem Zeitraum schafft. Oder schaut, wie viele Punkte ihr mit einem Pac-Man zusammenbringt. Oder setzt eine genaue Punktzahl fest, z. B. 2000, 5000 oder 8000 Punkte und seht, in wie kurzer Zeit ihr diese Punktzahl erreicht. Entdeckt selbst solche Regeln, auch für andere Spiele.

Wir bedanken uns auch im Namen aller Clubfreunde. Sicher habt ihr ähnliche Vorschläge auf Lager. Dann schickt sie uns, damit Eure Mitspieler auch was davon haben.

Teh habe am 2.3.1983 meine al-

te Höchstmarke in „Defender“ von 611.550 auf 986.550 Punkte erhöht. Leider hatte ich einige Probleme mit der Fotoaufnahme vom Fernseher, aber ich hoffe, Sie können die etwas verschwommenen Zahlen erkennen. Im übrigen finde ich Ihr neues Club-Magazin äußerst gelungen. Gerd Jaracz, 2354 Hohenwestedt. Herzlichen Glückwunsch, lieber Gerd. Natürlich haben wir die Zahlen lesen können. So hoch, daß wir die Fotos nicht veröffentlichen können. Und danke für das Kompliment.

## Rekorde - Rekorde - Rekorde

Wolfgang Grimm in 7070 GD-Herfakofen hat nach 31,2 Stunden „Defender“-Spasien

1242.300 Punkte erreicht. Michael Kronhot in 3210 Elao 1 schaffte bei Defender 907.500 Punkte. Er wäre weitergekommen, meinte aber, daß er Probleme bei der foto-graphischen Beweisführung hatte. Keine Sorge. Wir glauben das! Detlef Zander in 4300 Essen 14 brachte es bei Vanguard auf 131.800 Punkte. Rainer Hoseneder in 7100 Heilbronn kam bei Vanguard auf 171.900 Punkte. Unseren Glückwunsch und danke für die Fotos.

## Clubmitglieder suchen Kontakte

★ Ralf Wagner, Obghesmerweg 11, 7585 Biebigheim sucht Mitglieder für seinen ATARI-Club, der bisher vier Mann stark ist. ★ Harald Koll, Brandelweg 9, 4000 Düsseldorf, Tel. 02 11 / 21.97.87 wurde gegen ATARI-

Cassetten tauschen. ★ Carsten Grunhe, Ophagen 1, 2000 Hamburg 19 freut sich über ATARI-Spieler zwischen 10 und 13, die Lust haben, in einem Club mitzuspielen. ★ Auch Stephan Meuritz, Koopmanstr. 16, 4100 Duisburg 12 (Meisdrich) will mit Jungen und Mädchen, die vom ATARI-Fieber gepackt sind, in Verbindung treten und einen Club gründen. Schreibt ihm. ★ Stephan Schwarz, Reinbrandstr. 12, 5650 Solingen 19 ist 17 Jahre alt, spielt gerne ATARI und liest Science Fiction. Er sucht eine gleichaltrige Brieffreundin. ★ Der „ATARI Club Monkey“ freut sich über Jungen und Mädchen zwischen 13 und 17 Jahren, die mitspielen wollen. Hier die Anschrift: Volker Mastaly, Bornstr. 2a (nahe Wehrhahn), 4000 Düsseldorf, Tel. 02 11 / 35.75.92.



## REAL SPORTS

# Joystick vor – noch ein Tor

**Das ist ein Hat-Trick, wie's so schön in der Fußballsprache heißt: Gleich drei völlig neue Sportspiel-Cassetten gibt's ab sofort bei Eurem ATARI-Händler. Perfekt in Grafik und Spielform. Und dabei spannend und unterhaltsam zugleich.**

**A**tan's „Pele's Soccer“ war ja bereits ein Rosenrotter. Nun aber kommt für Kenig Fußball mit dem VCS wie im Fußballstadion erleben! „Real Sports Soccer“ heißt die Programm-Cassette, die man einfach erlebt haben muß. Vorbei die Zeit, wo noch viel Phantasie nötig war, um sich unter Elektronenpunktlernen Fußballspieler vorstellen zu müssen! Jetzt laufen echte Spieler aufs Feld. Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an, und Ihr merkt an der Hintergrundgeräuschkulisse, daß Ihr Publikum habt.

Ob Ihr nun gegen den Computer (das ist einzigartig bei ATARI Videospiele!) oder gegen Freund oder Vater antretet. Bei „Real Sports Soccer“ wird Gedächtnis und Zugespielt wie auf dem richtigen Rasen.

Gut! Manchmal gibt einem der ATARI die Chance, durchzusturmen. Aber sein Koffer folgt blitzschnell. Dann heißt es aufpassen! Fouls sind auch hier nicht drin. In dem Punkt ist der elektronische Schiedsrichter unbestechlich. Vielleicht wird er eine oder andere von Euch bemängeln, daß es pro Mannschaft „nur“ drei Spieler gibt. Doch wenn Ihr auf dem Bolzplatz seid, könnt Ihr ja auch nur eine Position einnehmen. „Real Sports Soccer“ ist ein Fußballspiel, an dem auch „Kaiser Franz“ (Beckenbauer) seinen Spaß hat.

Wer in Björn Borgs Fußstapfen treten will, der ist mit der „Tennis“-Cassette der „Real Sports“-Serie genau richtig bedient. Ob Einzel oder Doppel. Auf dem ATARI-Center Court sind die tollsten Spiele möglich. Da macht's Spaß, am Netz zu spielen. Da zeigt sich, wie's um Vor- und Rückhand bestellt ist. Da kommen sogar Profis an.



Schwitzen. Besonders dann, wenn Ihr gegen den ATARI spielt. Das Video Computer System ist ein Trainingspartner, der den Anfänger glatt observiert.

Natürlich macht auch hier Übung allein den Meister. Gimmicks werden bei „Real Sports Tennis“ mitgegeben. Da kommen zum Spielanfang die Kontributen auf den Platz und Eure Namen werden in die Anzeigetafel eingegeben. Um nur ein paar Beispiele zu nennen. Das ist ein erleichtertes Spielspaß, der viele Freunde finden wird. Wer weiß? Vielleicht sendet Ihr ja Eure Erfolgsmeldungen schon in den nächsten Wochen an die Clubzentrale. Und dann können wir ganz stolz vermelden: „Spiel und Satz gingen an...“

Volleyball gehört bekanntlich zu den schnellsten und aufregendsten Mannschaftsspielen. Klar, daß dieses Spiel in der Real Sports-Reihe ebenfalls zu haben ist! Die Mannschaften sind zwar auf nur zwei Spieler reduziert. Doch mit diesen beiden perfekt umzugehen, verlangt achtlos Können. Wenn Ihr gegen den ATARI antretet, merkt Ihr nach wenigen Sekunden, was da eingeht. Der Computer schmettert Bälle übers Netz und legt ein Zuspiel vor, von dem man nur lernen kann. Zu zweit macht „Real Sports Volleyball“ ebensolchen Spaß. Club-Freunde, die Gelegenheit hatten, diese Cassette schon mal anzuprüfen, waren begeistert von der Aktionsgeschwindigkeit und der neuartigen, realistischen Darstellung der Spieler. Ein Punkt, der selbstverständlich für die gesamte „Real Sports“-Serie gilt, was ja übersetzt „echter Sport“ heißt.



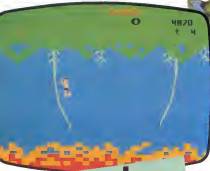
## Auf zur Dschungel-Jagd

Schon schön, wenn man sich den Luxus leisten und auf Selten gehen kann. Poch nur, wenn einem bei der Gelegenheit die Begleiter von Eingeborenen entführt wird und man nun durch den Urwald hetzen muß, um sie zu retten!

Videospieler frohlocken jetzt garantiert – das klingt doch nach dem Arkaden-Hit „Jungle King“? – Gewiß! „Jungle Hunt“ heißt das Spiel bei ATARI und ist mindestens ebenso spannend und herausfordernd. Zunächst mal müßt Ihr zeigen, inwieweit Ihr das Urwald-Lernen im Griff habt. Denn den ersten Teil des unwirtlich-unwegsamen Geländes kann man nur laien-schwingerweise zurücklegen. Ein vergleichsweise einfaches Unterfangen.

In der nächsten Spielphase kommt Ihr beweisen, was gut Ihr schwimmen und tauchen kommt. Harmlos? Nichts da. Der See, den Ihr überqueren müßt, ist nämlich mit Krokodilen geradezu überfüllt. Und die kommen in Massen und lassen Euch keine Ruhe. Zum Glück seid Ihr mit einem Dolch bewaffnet und habt die Chance, Euch zu wehren.

Wer diese Gefahren überstanden hat, findet kaum Zeit zum Verschnaufen. Jetzt nämlich geht's bergauf. Und die Wälder lassen riesige Felsbrocken bergabwärts rollen, um Jane's Rettung zu verhindern. Geschwindigkeit und Reaktionsvermögen sind hier Trumpf. Mit Erfahrung allein geht



# Wir haben neue Arkaden-Hits für zu Hause

gar nichts, auch nach zig Spielen, weil die Abfolge der Felsen, die mal rollen, mal hupfen, sich dauernd ändert.

Danach wird's bedrohlich – und wirklich. Die Wilden muß man gesehen haben! Die kommen mit Speer und Schild und greifen an, um ihre Beute zu verdrängen.

Klingt alles einfach? Hmm, „Jungle Hunt“ ist ein Spiel, bei dem nur der zu Höchstpunktzahlen kommt, der die gestellten Aufgaben und drohenden Gefahren in kürzester möglicher Zeit meistert. Und eben auf diese kürzeste Zeit kommt es an, um besonders viel Punkte zu bekommen. Jede Sekunde, die Ihr bei Jane's Rettung spart, wird Euren Punktekonto gutgeschrieben. Vor-



Wenn sich Safari-Sam (links) von Liane zu Liane schwingt, ist im Dschungel was los. Der Tausendfüßler Centipede (rechts) bringt ATARI-Spieler mit Tempo aus der Fassung



leicht auszuweichen kann. Danach kommen die flinken Fliegen allein, zu zweit, zu viert oder gar zu sechst aus unterschiedlichsten Richtungen. Da bleibt kaum eine Hand trocken, so aufregend ist das

### Vorsicht! Fliegen!

Na, was soll schon dabei sein, fragt man sich, wenn die „Galaxians“ erstmals wohlgeordnet auf dem Bildschirm auftauchen. Sehen aus wie die „Space Invaders“ und werden wahrscheinlich genauso zu bezwingen sein. Von wegen! Ihr kommt alles vergessen, was Ihr beim „Space Invaders“-Spiel gelernt habt. Die „Galaxians“ sind unverschämte clever und bleiben nicht stur und einfach hocken.

Wenn nach entsprechender Erfahrung die Sache wieder erwarten zu einfach wird, kann sich ja mit den Galaxians in einer der anderen acht Spielarten messen. Wozu auch ihr diejenigen, die das Top-Arkadenspiel nicht kennen, klar ist. Mit den „Galaxians“ macht Videospiele auf ATARI VCS noch mehr Spaß!

### Centipede

Immer wieder haben uns Videospielefreunde gefragt, ob und wann es denn „Centipede“, den Kruller unter den Automatenspielen, fürs ATARI VCS gäbe. Jetzt könnt Ihr das aufregende Abenteuer im Champagnerwald zu Hause selbst erleben.

Worum es geht? Da ist Centipede, der im Grunde recht sympathische und doch neugierige Tatzelwurm, der nichts anderes im Sinn hat, als im Pilzwald Unruhe zu stiften. Ihr als Spieler nehmt bei diesem Videospaß die Rolle des Gärtners ein, der den Störenfried mit seiner Sprühpistole zu bändigen versucht. Leicht ist das nun wirklich nicht. Centipede hat nämlich einige Ver-

bündete, die alles daran setzen, Euch klar zu machen, wer Herr im Garten ist.

Da hüpfelt zum einen ständig eine hektische Spinne herum, deren Bewegungen recht unmotiviert und zufällig wirken. Genau das aber kann sehr rasch verhängnisvoll sein. Weil nämlich die Spinne immer im ungeeignetsten Augenblick auftaucht. So, wenn man sich gerade voll auf den trappelnden Tausendfüßler Centipede konzentriert. Mit dem hat's eine besondere Bewandnis: Ihr kommt ihn zwar mit der Sprühpistole treffen. Aber ähnlich wie bei einem getriebenen Regenwurm manövrieren die Halben oder Drittel (je nach Treffer) in verschiedene Richtungen, und vergiften bei dieser Gelegenheit den Pilzwald. Die Teile von Centipede, die getroffen werden, verwandeln sich in Pilze und bilden so wiederum Hindernisse für den Spieler.

Damit aber nicht genug. Im fortgeschrittenen Spielstadium unterstützen Flobes des Tausendfüßlers Attacken. Sie füllen mit großem Geräusch auf einen zu. Und in unregelmäßigen Abständen wetzt ein giftiger Skorpion horizontal durch den Pilzwald, und vergiftet, was sich ihm in den Weg stellt. „Centipede“, der Arkadienthriller des vergangenen Jahres, ist auch in unserer Version kaum zu schlagen. Mal abwarten, was bei uns an Punktständen einbeißt!

ausgesetzt, daß es gelingt, Liane zu retten. Gut, was? Dann nichts wie man in die aufregende Jagd im Dschungel!

Sinn der Sache ist's wie stets, Punkte zu sammeln. In der ersten Runde (vier Leben habt Ihr), geht das ja noch ruhig an, falls Ihr reaktionsschnell genug seid. Danach jedoch wird es ernst und hektisch: Die „Galaxians“ bewegen sich ständig schneller und kurven nach schier undurchschaubarem Muster über den Bildschirm und die Abwehrkanone.

Damit nicht genug (sonst wären die Chancen ja auch sehr ungleich verteilt). Die bunten Brüder aus dem All werfen explosive Eier ab, denen man nur anfangs



# KOMMT ZUM COMPUTER!

**B**eim Videospielen am ATARI wird der eine oder andere unter Euch bestimmt schon mal gedacht haben: „So ein Spiel, das würde ich gerne selber mal entwickeln.“ Und vielleicht waren ja auch schon richtig gute Spielideen da. Problem nur: Womit macht man ein Spiel für den Bildschirm?

Oder ein anderer Fall: Geschwindigkeit ist für den ATARI 2600 wahrhaftig keine Hexerei. Doch ob's bei den Aktionspielen nicht noch schneller geht?

Und eine dritte Situation: Videospiele sind ja schön und gut. Kann ich denn nicht mehr machen? – Dreimal „Ja!“ Ihr könnt. Die Antwort heißt ATARI 400. Das ist ein perfektes Computersystem zu einem enorm günstigen Preis. Den „Einstieger“, so der Name für dieses Computer Compact System, solltet Ihr Euch jetzt unbedingt bei Eurem Fachhändler ansehen, um Euch über die vielen Möglichkeiten zu informieren, die damit geboten werden.

Vorab: Dieser Computer wird wie Euer ATARI VCS an den Fernseher angeschlossen. Also einfach das Verbindungskabel in die Antenneneingangsbuchse stecken.

## Das leistet der ATARI 400

Seine feste Speicherkapazität beträgt 16 K RAM. (Für die wenigen Leser unter den ATARI-Freunden hier die Erklärung für das Fachchinesisch: RAM ist die Abkürzung für Random Access Memory, das, frei übersetzt, „schreib- und lesbare Speicher“ des Computers, in dem Daten nur so lange gespeichert werden, wie der Computer eingeschaltet ist.) Der ATARI 400 verfügt über ein fest eingebauties 10 K ROM Betriebssystem (ROM steht für Read Only Memory – Nur-Lese-Speicher), das durch Programm-Module erweitert wird.

Farbenfreunde werden besonders begeistert sein. Dieses Gerät bietet 16 Farben in jeweils acht Intensitäten. Und die grafische Auflösung kann man schlicht nur als hervorragend bezeichnen: 320 x 192 Punkte sind auf dem Bildschirm möglich. Was bedeutet, daß das Bild gestochen scharf ist. Für alle, die mehr als nur perfekt spielen wollen – und eben dafür wurde dieser Privat-Computer ja entwickelt – wird es interessant sein zu wissen, daß neben den 57 alphanumerischen Tasten (Groß- und Kleinschreibung selbstverständlich) noch vier spezielle Funktionstasten zur Verfügung stehen. Und was ungewöhnlich ist: Negative Zeichendarstellung (das sogenannte inverse video) gehört dazu.

An den ATARI 400 können über die Input/Output (Eingangs-/Ausgangs-)Buchse ganz einfach unterschiedlichste Periphe-

In den vergangenen Monaten wurden die Spiele für Euren Atari 2600 immer anspruchsvoller: Mehr Aktionsebenen, noch bessere Grafik mit realistischerer Darstellung, noch beeindruckendere Soundeffekte. Dazu schnellere Aktion und raffiniertere Aufstellungen. Aber wißt Ihr eigentlich, daß es eine „Maschine“ gibt, die diese Möglichkeiten noch übertrifft? Die weit mehr bietet als spannendes Spiel? ATARI 400 heißt der Computer, der das kann.

ATARI CLUB prämiert...  
...das Computer-Compact Paket  
DER EINSTIEGER



Leichter Einstieg in die Computerspiele mit dem „Computer Compact Paket“. Dazu gehört der Atari 400 (1) und (2), der Programm Recorder 410 (3), die BASIC-Einführungscassette sowie die Spiele „Coverns of Mars“ (4), „Lawrie“ (5) und die Computer-Version der „Space Invaders“ (6).





nen (das sind die „Randgeräte“) angeschlossen werden, so die zum Spielen wichtigen Steuergeräte wie Joysticks, Dreifinger und dergleichen mehr.

Und wie „spricht“ man nun mit dem Computer? Ist das nicht alles sehr kompliziert? Ganz um Gegenteil! Findige Leute haben eine Computersprache entwickelt, die Ihr in wenigen Stunden im Griff habt. (Zum Spielen braucht Ihr die ohnehin nicht.) Diese Sprache heißt BASIC (die Abkürzung für Beginners All Purpose Symbolic Instruction Code).

Da aber der Atari über einige Extras verfügt, die andere Computersysteme nicht haben, müssen die natürlich auch zugehörig bearbeitet werden. Unsere Techniker haben deshalb ein spezielles ATARI-BASIC entwickelt. Genau genommen eine erweiterte Computersprache. Diese zusätzlichen Befehle sind wichtig, wenn Ihr – darauf kommen wir gleich – z. B. Spielprogramme selber schreiben wollt. Und für alle, die's gerne genau wissen wollen: Auf dem Atari 400 könnt Ihr auch mit anderen Computersprachen arbeiten. So mit ATARI-Microsoft, mit PILOT und ASSEMBLER/EDITOR. Doch nun Schluß mit der Technik. Denn zunächst wollen wir ja noch besser spielen.

Für Mitglieder des ATARI-Clubs, aber



auch für neue ATARI-Freunde, haben wir eine spezielle Spiel-Cassette entwickelt, die jedem etwas bringt. Darauf sind drei Top-Spiele, die, und das ist sehr wichtig, lange Freude bereiten.

## Die Computer-Spiele

Was denkt Ihr wohl, wenn Ihr das Wort „Lawne“ hört? – Ja, da fällt normalerweise Schnee herunter in einem atemberaubenden Tempo. Bei diesem Spiel kühlen Folgebrosen über den Bildschirm, die aufgeflogen werden müssen, bevor sie den Boden erreichen. Lawne ist eines der Spiele, die jeden zum Schwitzen bringen. Denn wenn man auch anfangs meint „Kein Problem“ – mit jeder Lawne wird das Spiel schneller und unberechenbarer.

Von den Höhlen auf dem Mars hat wohl jeder schon mal geträumt. „Caverns Of Mars“ ist einer der Computerspiel-Hits in den USA. Eine Spielklasse für sich. Zu Beginn sind wir auch der Auffassung gewesen: Was ist da schon dran? Aber bereits nach zehn Sekunden hatten wir unsere Meinung geändert.

Wenn Ihr Euer Raumschiff durch die Höhlen des Mars steuert, begegnen Euch ständig neue Gefahren. Der Treibstoffvorrat des Raumschiffes ist begrenzt. Also müßt

Ihr rechtzeitig tanken. Die Mars-Höhlen sind eng, kantig und verschlungen. We beim richtigen Fliegen, ist jede Berührung mit den Höhlenwänden verhängnisvoll. Habt Ihr diese Gefahr durchstanden, strömen Euch Wellen von Raumschiffen entgegen, die Euer Schiff zu rammen versuchen. Seid Ihr auch diesem Frontalangriff glücklich entgangen (mit entsprechendem Punktegewinn natürlich), kommt – aber wir wollen die Spannung nicht nehmen. Das solltet Ihr mal selbst spielen.

Dritter Reizner auf dieser Spezial-Cassette ist der Hit „Space Invaders“. Noch schneller, noch herausfordernder, noch unberechenbarer als die Version, die Ihr vom ATARI 2600 kennt. Wozu? Der Computer leistet beträchtlich mehr und deshalb ist das Programm auch stärker.

Unter uns: Für das ATARI 400-System gibt es zig Spiele. Wenn wir richtig gerechnet haben, an die zweihundert. Und die Spielebibliothek wird ständig erweitert. Ihr bekommt die Spiele teilweise als Steckmodul oder als Cassette für den ATARI 410 Programm-Recorder. Den braucht man auch, um Daten (Programme) speichern und wieder laden zu können. Damit sind wir bei einem bemerkenswerten Punkt. Denn wir haben Euch das

## Programmieren leicht gemacht

So lautet der Titel unserer Programm-Cassette, mit der Ihr in wenigen Lektionen alles lernt, was fürs Programmieren und den perfekten Umgang mit dem Computer nötig ist. Tagesschausprecherin Dagmar Berghoff hilft Euch dabei. Vom Band, versteht sich. Zunächst erfahrt Ihr, wie Ihr mit der Tastatur umgehen müßt und wie die Technik beim ATARI 400 funktioniert. Dann zeigen wir Euch, welche Möglichkeiten der ATARI 400 bietet. Das Schöne daran: Ihr könnt sofort mitmachen und „begreif“ den Computer im Sinne des Begriffes.

Eine runde Sache, nicht wahr? Ja. Und diesen Computer findet Ihr jetzt bei Eurem ATARI-Fachhändler zu einem Sonderpreis. Für unter tausend Mark bekommt Ihr ein Komplett-Paket, bestehend aus dem ATARI 400 plus BASIC-Modul plus ATARI 410 Programm-Recorder plus Spezial-Spiel-Cassette mit „Lawne“, „Caverns Of Mars“ und „Space Invaders“ plus der Einführungscassette „Programmieren leicht gemacht“ mit Dagmar Berghoff. Dieses Angebot können wir natürlich nicht alle Tage und unbegrenzt machen. Deshalb haben wir die Stückzahl auch begrenzt. Wenn Ihr noch weitere Fragen habt, spricht doch einfach mit Eurem ATARI-Fachhändler. Er wird Euch gerne helfen.





**ATARI**  
CLUB MAGAZIN

*Galaxion*

# DIE ATAR

## Die neue Generation der ATARI-Automaten

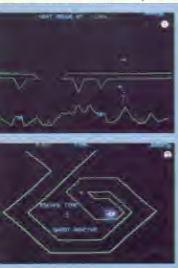
Gravitar® wurde 1982 herausgebracht und die

Videospieler waren begeistert. Aufgabe war es, zu fernen Planeten zu fliegen, die sich in unterschiedlichen Universen befinden. ① zeigt den 3.

Planeten im ersten Sonnensystem, ② das Innere des Roten Planeten, über den man ins nächste System gelangte. Glanzpunkt

1977: das Spiel Canyon Bomber ④. Die Asteroids

⑤ waren 1979 der Hallen-Top-Hit.



# HISTORY



Im letzten Club-Magazin berichteten wir von dem geradezu phänomenalen Erfolg und Siegeszug der ATARI-Videoautomaten und stellten Euch einige der schönsten Arkadenspiele aller Zeiten vor. Damit, könnte man meinen, seien nun auch keine Steigerungen mehr möglich. Irrtum! Lest selbst, wie es weiterging, was kam und ... noch kommen wird; Erst für den Automaten und dann für zu Hause.

**A**m 5. November 1976, nur drei Tage, nachdem „Sprint 2“ vorgestellt worden war, präsentierte ATARI ein völlig neuartiges Arkadenspiel: Sein Name: „F 1“. Ein sogenanntes Projektionspiel, das enorme Raumwirkung und einmalige Wirklichkeitsnähe geschaffen wurden. Nicht nur, daß der Spieler glaubte, tatsächlich im Cockpit eines Rennwagens zu sitzen. Die Piste spulte in atemberaubendem Tempo ab und forderte alles. Mit diesem Spieß begann übrigens ATARI's Zusammenarbeit mit dem japanischen Spiegegiganten NAMCO, von dem unter anderem ... „Pac-Man“ entwickelt wurde. Doch dazu später mehr.

Knapp vierzehn Tage nach dieser Premiere erreichte ATARI in einem anderen Be-

reich der Unterhaltungselektronik Aufsehen, bei den „Prinbill“-Maschinen, den Flippern! Die Kalifornier stellten den sogenannten „wide-body“-Gerätetyp vor, der sich von den bis dahin bekannten Flippern in Größe und Formgebung unterschied, und noch spannenderes, noch abwechslungsreicheres Spiel mit den flitzenden Kugeln erlaubte.

Flipper wie „Time 2000“, „Auricom Avenger“ oder „Space Rider“ wird der eine oder andere von Euch sicher mal gesehen haben. Einer der schönsten, vielleicht sogar der beste aber war „Middle Earth“ mit unbetreffender Grafik.

In den folgenden beiden Jahren gab es zwei Gänzfische: „Canyon Bomber“ (im November 1977) und „Avalanche“ (April



# DIE ATARI STORY

1978). Der Grundgedanke dieses Spiels, Aufhängen von Bomben, wird bis auf den heutigen Tag von vielen Spiele-Programmiern kopiert.

1978, es war Oktober, brachte dann eine weitere Sensation: ATARI hatte Le Trak Ball entwickelt, die Supersteuerung, den Traum aller Arkaden- und inzwischen auch Home-Videospieler. „Football“ hieß der Autzenst, der in den USA die Massen begeisterte. Konner spielten bis zu einer Stunde davon. Und ein' wir's vergessen. Einen Monat zuvor hatte ein anderer, wohlbekannter Hit das Licht der Arcades erblickt: „Super Breakout“.

Von Riesen und Giganten hat sicher jeder schon gehört. Aber kennt ihr den Riesentflipper? Die größte Pinball-Maschine aller Zeiten? „Hercules“, der ATARI-Flipper, stellte mit 2,50 Meter Länge, 2,20 Meter Höhe und über einem Meter Breite alles in den Schatten, was es bisher (und danach) gegeben hatte. In dem Veröffentlichungsjahr (1979) endete die Flipper-Ära vorläufig.

Konner kennen keine Pause und ruhen



Tempest (oben) gilt als eines der anspruchsvollsten Videospiele, die bisher entwickelt wurden. Um ein elektrisches Feld herum wird ein stromführendes Kabel (A) geführt, mit dem unterschiedlichste Symbole gefangen werden müssen: Da sind die „Tankers“ (B), die „Flippers“ (C), die „Spinners“ (D), für die es je 100 bzw. 150 Punkte gibt, dann die langsamen „Spikers“ (E) – je 50 Punkte. Für die „Spikes“ (F) wird kein Punkt gegeben. Die „Fussballs“ indes (G) liefern bis zu 750 Punkte, je nach Spielstand. „Pulsars“ (H) schließlich sind 200 Punkte wert. ATARI-Hits: Centipede ①, Lunar Lander ② und Time Pilot ③.



sich nicht auf ihren Lorbeeren aus. So sah der Sommer 1979 wiederum einen neuartigen Automaten aus dem Hause ATARI in den Arkaden, den „Lunar Lander“. Der deutsche Importeur schwärzte verständlicherweise und bewarb den Automaten als „das realistischste Mondland-Spiel der Welt“. Auch wenn die Superlative wie Übertreibung anmuten: Es stimmt! Technisches Geheimnis von „Lunar Lander“ mit der fantastischen Grafik war die erstmalige Anwendung der sogenannten „Vector-Gratik“, die überhöht dreidimensionale Wirkung vermittelt.

Die Bildinformationen werden beim Programmieren mit einem X-Y-Z-Koordinatensystem festgehalten, wobei X die Horizontal-, Y die Vertikal- und Z die Tiefenachse (Koordinate) darstellt. Ergebnis: Millimetergenaue Darstellung mit enormer Bildschärfen. Beim „Lunar Lander“ wurde eine Mondlandung simuliert. Je häufiger das gelang, desto mehr Punkte erzielte der Spieler.

Ein gutes Jahr darauf folgte ein weiterer weltberühmter ATARI-Videoautomat, mit dem sich das Unternehmen wiederum technisch an die Spitze der Industrie setzte: „Bertie Zone“. Die Grafik und der Umgang mit dem Automaten beeindruckten die Militärs im Pentagon derart, daß ATARI beauftragt wurde, eine modifizierte Version für Trainingszwecke bei der Army zu entwickeln.

Richtig, da hätten wir ja fast was vergessen: VCS-Fans müssen sich dem 6. November im Kalender anstreichen. An diesem Tag nämlich kam im Jahre 1979 ein ganz anderer Renner heraus: „Asteroids“, das – bis Pac Man zu fressen begann – zum bestver-

kauften Spiel aller Zeiten wurde. Ursprünglich sollte es als „Cosmos“ auf den Markt kommen. Und „Cosmos“ wiederum war ein Spiel, das eigentlich den Titel „Planet Grab“ tragen sollte. „Planet Grab“ schließlich war von der Spielidee eine genaue Umkehrung des Endergänzesses. Da ging's nicht darum, einen Planeten (Asteroiden) zu zerstören, sondern ihn, der Name sagt's ja schon, durch „Grabbing“ (= Berührung) in Besitz zu nehmen. Folglich: Je mehr Berührungen, desto mehr Punkte. Für ganz Weißbegerige: Das Programm der „Asteroids“ schrieb Ed Logg, Elektronikingenieur Howard Dolman (von dem auch „Super Bug“ und „Canyon Bomber“ stammen) konstruierte die Platine. Die „Asteroids“-Idee hatte ATARI's Lyle Rans.

Da wir gerade bei Namen sind: Den Namen Donna Bailey sollten Ihr Euch merken. Diese Frau, eine der wenigen, die im Elektronikgeschäft als Ingenieurin arbeiten, programmierte den Arkaden-Hit „Centipede“, der im Juni 1981 vorgestellt wurde, und seitdem laut und laut und laut... ist doch

## Hallen-Hits

Nicht zu schlagen:  
 Drag Race ©,  
 Liberator © und  
 Space Duell ©.

klar, daß endlich ein „Weltmeister“ ermittelt werden muß. Wovon an anderer Stelle im Clubmagazin die Rede ist.

Drei Monate später funkte es wieder in den Spielhallen der Welt. Und wieder bestagerte ein ATARI-Videoautomat Fans und Freaks und gewann dieser Unterhaltungsform neue Freunde. Das Spiel, „Tempest“. Auch „Tempest“ arbeitete auf der Basis Vectorgrafik. Eine Weltneuheit aber war, daß diese Vectorgrafik in „Tricolor“, in Farbe gezeichnet wurde. ATARI nannte sein Verfahren „Quadra Scan Color“. Es gibt kaum einen Automaten, der sich in Vielfalt der möglichen Spielfelder und Schweregraden mit „Tempest“ messen kann. 99 Schweregraden kann man durchstehen, in denen sieben verschiedene Ziele zu bekämpfen sind. Der Krüller: 16 verschiedene Spielfelder sind möglich! Da kann man sich als ATARI-Fan ja nur wünschen, daß es dieses Superpiel irgendwann mal (hoffentlich bald!) auch mal für zu Hause gibt.

Dave Theurer, den Mann, der „Tempest“ programmierte, sollten Ihr auch kennen. Von ihm nämlich stammt ein weiterer ATARI-Hit: „Missile Command“.

Tja, damit sind wir fast schon durch: „Dig Dug“ kam im April 1982 und recent bei uns bis heute in den Spielhallen. Und auch „Kangaroo“ ist ein Produkt des Jahres 1982 – der völlig verrückt-komische Videospieldaß, bei dem die „Kangaroo“-Mutter sich mit den Widerwartigkeiten des Urwalds auseinandersetzen hat. Sagten wir „fast schon durch“? –

Fortsetzung folgt!



# DEUTSCHER CENTIPEDE-MEISTER GESUCHT!



Endlich: Start frei, Vorhang auf, die Joysticks geölt und ran an die Konsolen! Es ist soweit: Wir suchen den ATARI-Centipede-Meister. Jetzt dreht sich alles um den tausendfüßigen Tatzelwurm mit dem nervigen Getrappel und seinen verwerflichen Verbündeten.

**W**o und wann Ihr Euch beteiligen solltet, um CENTIPEDE zu bezwingen und Meistertiteln (und natürlich Preise!!!) zu erkämpfen? Das seht Ihr unten auf der Übersicht.

Der Riesenruck mit CENTIPEDE drauf und CENTIPEDE drauf rollt gute vier Wo-

chen durch deutsche Lande. Wenn er in Eure Nähe kommt, heißt es Arme! hoch, hin an den Truck und an die Joysticks.

Ein paar Spezialregeln müssen selbstredend sein. Deshalb treten jeweils zehn Meisterschaftsteilnehmer unter Aufsicht eines Oberspielleiters und freundlicher aber be-

stimmter Zeitnehmer zur Punktejagd an. Die Zeit, die Ihr habt, ist allerdings begrenzt. Das genaue Zeitlimit wird noch festgelegt.

Gespielt wird in zwei Altersgruppen. In der jüngeren Klasse sind alle Wettbewerber bis 18 Jahre vereint, und in der Senioren-Klasse gehen alle über 18 Jahre auf CENTIPEDE-Punktejagd. So ermittelt wir für jedes Bundesland den jeweiligen Landesmeister. Diese werden a) von uns automatisch nach der Punkteauswertung direkt benachrichtigt und b) zur Austragung der Deutschen Meisterschaft extra eingeladen. Zeit und Ort der Meisterschaft geben wir rechtzeitig im nächsten Clubmagazin bekannt.

Und was ist mit Berlin? fragen jetzt garantiert die Berliner. Keine Sorge: Berliner ATARI-Freunde sollten sich den 18. und 19. Juli freihalten. Den genauen Standort des Trucks geben wir Euch mit separatem Club-Fanzschreiben bekannt.

Richtig, die Preise, die's zu holen gibt, wollt ihr ja auch wissen. Der Sieger erhält einen ATARI 800 Personalcomputer mit Diskdrive und einem dicken Software-Paket. Dem Zweiten winkt ein ATARI 400 mit Programm-Recorder und einem Software-Paket. Und der Dritte bekommt ein ATARI 2600 VCS mit fünf brandneuen Hit-Spielen.

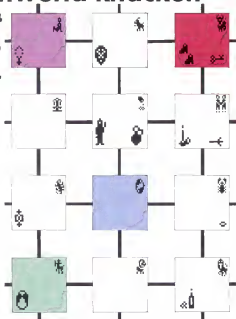
Da in zwei Klassen gespielt wird, werden diese Preise selbstverständlich jeweils zweimal vergeben. Wichtig für Nordrhein-Westfalen: Dort - und nur dort! - ist der große weiße RTL-Truck vom 1. bis zum 31.8. unterwegs. Nichts wie hin!

## Die Termine auf einen Blick!

1.7.	Mannheim	Piazza SB, Mannheimer Landstr. 2	9.30 - 12.30 Uhr
1.7.	6381 Bruhl	Neßplatz	13.30 - 18.30 Uhr
4.7.	Heilbronn	Kiliansplatz	12.00 - 18.30 Uhr
5.7.	Karlsruhe	Stefansplatz	12.00 - 18.30 Uhr
6.7.	Saarbrücken	Saar-Bazar, Einkaufszentrum	12.00 - 18.00 Uhr
7.7.	Kaiserslautern	Marktstraße	12.00 - 18.30 Uhr
11.7.	Ulm	Neukauf, Jungingerstr.	12.00 - 18.00 Uhr
12.7.	Regensburg	Donau-Einkaufszentrum, Weichser Weg 5	12.00 - 18.00 Uhr
14.7.	München	Perlacher Einkaufspassage, Ollenhauser Str.	12.00 - 18.00 Uhr
15.7.	Augsburg	Kleiner Exerzierplatz	12.00 - 18.30 Uhr
16.7.	Nürnberg	Jakobspatz	9.30 - 13.00 Uhr
21.7.	Henstedt-Utzburg	Allkauf, Kirchweg	9.30 - 12.00 Uhr
	Hamburg	Schauland, Nedderfeld oder Harburg	13.00 - 18.00 Uhr
22.7.	Flensburg	Sudermarkt	12.00 - 18.30 Uhr
23.7.	Kiel	Plaza, Winterbecker Weg	9.30 - 13.00 Uhr
25.7.	Bremen	Bahnhofsvorplatz	12.00 - 18.30 Uhr
26.7.	Göttingen	Lob-Markt, Kieseestr., Göttingen-Geusmar	12.00 - 18.30 Uhr
27.7.	Hannover	Bahnhofsvorplatz	12.00 - 18.00 Uhr
28.7.	Hagen	Johanneskirchplatz	12.00 - 18.30 Uhr
29.7.	Ther	Viehmarktplatz	12.00 - 18.30 Uhr
30.7.	Frankfurt	Paulsplatz	9.30 - 13.00 Uhr



# Earthworld knacken – Schritt für Schritt



Vor wenigen Monaten brachten wir die Abenteuer-Cassette „Swordquest“, Teil 1: „Earthworld“ heraus. Seitdem laufen in der Clubzentrale die Telefone heiß und mit hunderten von Briefen melden sich ATARI-Freunde und bitten um Lösungshilfe. Da und dort werden sogar Stimmen laut, daß doch ein Programmfehler vorliegen müsse, weil viele Spieler nicht weiterkommen. Nun, eines vorweg: Die Aufgabe von „Earthworld“, nämlich das Schwert des Kriegers zu finden, ist natürlich lösbar. Nur braucht es dazu Geduld, Kombinationsvermögen und Zeit. Für alle Entmutigten und Zweifler geben wir Euch hier Lösungshilfe bis zur fünften Sequenz. Also: Aufgepaßt, die Cassette ins Gerät und Schritt für Schritt mitgespielt. Der Rest kommt von allein...

**D**ie Aufgabe bei „Earthworld“ besteht bekanntlich darin, die richtige Kombination von Gegenständen in die richtigen Räume zu bringen und dort zu lassen. Es gibt, den Symbolen des Tierkresses entsprechend, zwölf Räume. Im Spiel sind insgesamt sechzehn Gegenstände, die einem helfen, Aufgaben zu lösen. Bis zu sechs dieser Gegenstände kann man auf einmal tragen.

Stellt Euch die zwölf Räume auf einer Fläche ausgebreitet vor, die wie folgt gegliedert ist. Je drei Felder nebeneinander waagrecht und je vier Felder untereinander senkrecht. Das erste Feld wird vom Zei-

chen „Jungfrau“ belegt. Wenn Ihr auf den Bildschirm schaut, seht Ihr, daß sich dort das „Halskettchen“ befindet.

Im nächsten Feld unter der Jungfrau ist das Zeichen „Wasse“ beheimatet. Dieser Raum ist bei Spielbeginn leer. Unter diesem Raum, Ihr könnt das leicht nachspielen, befindet sich das Feld des „Skorpion“. Dort liegt am Anfang das „Amulet“. Im folgenden Feld entdeckt Ihr das Zeichen des „Schützen“ und als Gegenstand den „Unschreibkettenschnang“. Darauf kommt das Feld „Steinbock“ mit dem „Schild“, dann der „Wassermann“ mit „Passage-Talisman“ und „Wassereimer“ im folgenden Raum, Fi-

sche“ gibt's anfangs nichts. Er ist leer, ebenso wie das Feld „Widder“. Beim „Steinbock“ findet Ihr die „Schlüsselbuche“ und den „Schlüssel“, bei den „Zwillingen“ die „Lampe“ und das „kurze Schwert“. Im Feld des „Krebs“ liegt der „Ring“ und beim „Lowen“ ruht das „Essen“.

Noch einmal in Kurzform: Jungfrau, Waage, Skorpion und Schütze bilden hintereinander die erste senkrechte Reihe. Jungfrau, Steinbock und Sber die oberste waagerechte Reihe. Das bedeutet, Ihr kommt von der Jungfrau nach rechts gehen und kommt zum Steinbock. Von der Jungfrau nach links geht's zum Stee. Von der Jungfrau nach unten kommt Ihr zur Waage und geht Ihr von der Jungfrau nach oben, seid Ihr beim Lowen. So schließen die Tierkreiszeichen aneinander an. Klar? Am besten Ihr zeichnet Euch diese Felder einmal auf und probiert das aus.

In der ersten Spielsequenz befindet Ihr Euch im Raum der Jungfrau. Von dort geht Ihr zum Raum des „Skorpion“. Die erste Stufe ist geschafft. Nun bringt Ihr den Schild, der beim „Steinbock“ liegt, in den Raum des „Schützen“. Wieder ertot die Fanzire. Den Geißelstock muß Ihr in das Feld des „Widder“ tragen. Womit bereits die dritte Stufe geschafft ist. Jetzt begehrt Ihr Euch in den Raum des „Krebs“, nehmt den Ring, geht mit dem Ring ins Feld der „Jungfrau“ und holt außerdem noch die Halskette und tragt beides in den Raum des „Skorpion“. Damit habt Ihr bereits die vierte Stufe geschafft.

In der fünften begehrt Ihr Euch in den Raum der „Zwillinge“, nehmt die Lampe und tragt sie zum „Wassermann“. Aus dem Raum des „Wassermann“ nehmt Ihr Wasser mit und bringt das zum „Steinbock“.

Wenn Ihr alles genau wie beschrieben gemacht habt, erort nun wieder die Earthworld-Fanzire und auf dem Bildschirm erscheinen der „Dolch“ und das „Essen“. Und wie weiter? Ja, Freunde! Die nächsten Stationen sind, zugegebener, etwas schwächer, aber auf ähnliche Art zu lösen. Nur, das sei noch verraten, bei den nächsten Aufgaben muß Ihr jeweils zwei und kurz vorm Ziel sogar drei Gegenstände in die nächsten Kammern bringen. Ein Tip noch zum Auftakt für den nächsten Schritt: Holt das Amulet und die Halskette und bringt es nun, mit ein wenig Tüfeln und Überlegung habt Ihr das bald raus. Also, nun!

# MITMACHEN & GEWINNEN ATARI CLUB MAGAZIN

## Die Gewinner im E.T. Preisausschreiben



Sven Watzlaw, einer der glücklichen Gewinner der E.T. Aktion

Andreas Sanft, 8000 München 70; Oliver Grub, 6450 Hanau 1; Michael Aermout, 4130 Moers 1; Fritz Zawieja, 5090 Leverkusen 1; Peter Ziermger, 8360 Deggendorf; Stephan Lüttkus, 3180 Wolfsburg; Ralf Stucke, 4700 Hamm 4; Michael Steiner, 8400 Regensburg; Retner Jahn, 2850 Bremerhaven; Franz Deuser, 5300 Bonn 1; Alexandra Henkel, 4030 Ratingen 8; Olaf Marquardt, 2820 Bremen 71; Gunter Baumgärtel, 6900 Heidelberg; Dirk Muszanski, 1000 Berlin 27; Maik Lukas, 2850 Bremerhaven-Lehe; Hans Heinrich, 1000 Berlin 51; Wolfgang Gentemann, 3070 Nienburg; Marc Shepany, 1000 Berlin 19; Thomas Nitzon, 8351 Schönberg; Thomas Klücke, 1000 Berlin 20; Michael Altvater, 3500 Kassel; Matthias Möller, 6300 Gießen; Hans-Ulrich Bienenr, 2900 Oldenburg; Marius Gühring, 7031 Steinhilber; Jürgen Kresue, 1000 Berlin 42; Albert Creeken, 5000 Köln 60; Volkert Woyak, 5340 Bad Honnef 6; Heinrich Wierzer, 4791 Kleinenberg; Christoph Kiesberger, 3412 Norten-Hardenberg; Frank Quert, 6148 Heppenheim; Andreas Kernitz, 4200 Oberhausen 1; Joachim Tietz, 1000 Berlin 62; Torsten Nolte, 3420 Herzberg; Thomas Keime, 4030 Ratingen 1; Heko Senkel, 4300 Essen 18; Torsten Russick, 3180 Wolfsburg 12; Hans Schumenger, 6094 Bachtoltsheim; Ralf Kaiser, 5560 Wittlich; Thilo Hopf, 7301 Dessau; Dirk Grabenhorst, 3340 Wollensbüttel; Christian Borchert, 1000 Berlin 26; Götz Bruchman, 8500 Nürnberg 10; Jörg Seiger, 5620 Velbert 15; John Christian, 7121 Ingersheim 1; Peter Mordtner, 7500 Karlsruhe 1; Widera Bernward, 7500 Karlsruhe 41;

Axel Dobbert, 1000 Berlin 51; Horst Schmidt, 2000 Hamburg 71; Jens Peter Thiele, 2000 Hamburg 72  
Wir gratulieren! Die Preise sind unterwegs

## Hier die Gewinner der Freundschaftswerbung:

1. Preis **Christian Mrosek**, Prinzeß-Louise-Str. 103, 4330 Mülheim a. d. Ruhr, im Februar; **Stefan Saß**, Lerchenweg 38, 7031 Grafenau 1, im März; **Maik Hundeborn**, Im Leherfeld 16, 4370 Marl, im April 2. Preis **Kurt Siebenwurst**, Rosenstr. 18, 8070 Ingolstadt, im Februar; **Christian Schwencker**, Neudorfer Str. 26, 3200 Hildesheim, im März; **Michael Koehler**, Wundtstr. 20, 8000 München 45, im April 3. Preis **Manfred Huber**, Forstenerdor Allee 4 a, 8000 München 71, im Februar; **Michael Herold**, Lindnerstr. 8, 5270 Gummersbach, im März; **Dirk Hansel**, Guleskoher Str. 81, 5000 Köln 9L, im April

## Freundschaftswerbung

Bitte denkt daran: An der Verlosung kann nur teilnehmen, wer uns die Nummern von der Geräteunterseite *mitschickt!* Damit es keine Irrtümer mehr gibt, haben wir eine Musternummer abgebildet



# Hier könnt Ihr was erleben: Ataris Computer-Camps

„Jetzt weiß ich endlich über Computer genau Bescheid. Ich hab' soviel erlebt und gelernt, daß ich ein Leben lang was davon haben werde. Und ich freue mich schon aufs nächste Mal.“ So begeistert aufborte sich der 13jährige Evan Katz nach seinem ersten Aufenthalt in einem ATARI Computer Camp. Was das ist, darüber berichten wir ausführlich, denn diese Camps finden nun endlich auch in Deutschland statt.

Vom Namen „Computer-Camp“ solltet ihr Euch nicht verwirren lassen, obwohl es natürlich in diesen Sommerlagern um Computer geht! Doch dazu gehört ein herrliches Sport- und Freizeitprogramm, wie man es sich schöner kaum wünschen und vorstellen kann. Computer Camp bedeutet Tennis spielen, reiten, schwimmen, wandern, Lagerfeuerabende. Und es bedeutet auch BASIC lernen,

im Umgang mit den ATARI-Computern spielend vertraut werden (das Spielen spielt selbstverständlich eine große Rolle – auch hier!) und neue Freunde finden. In diesem Jahr also kommt Ihr erstmals Computer-Ferien machen. Ihr habt die Auswahl zwischen mehreren Terminen. Im Hotel „Sauerlandstem“ in der zweiten Julihälfte und in den ersten beiden Augustwochen im „Steigensberger Sporthotel“ in

Bayreuther Wald (Konzil) für ab 23 Juni stattfinden.

Die eigentlichen Computer-Seminare dauern drei bis vier Stunden täglich. Daran können maximal jeweils 15 Computerfreunde (und solche, die es werden wollen) im Alter zwischen zehn bis 19 Jahre teilnehmen. Die Altersgruppen sind verständlicherweise getrennt, um es so leicht wie möglich zu machen.

Nach der Arbeit kommt dann das vorgeordnete Vergnügen. Exklusiv für ATARI-Clubmitglieder gibts eine Menge für wenig Geld. 14 Tage im Hotel „Sauerlandstem“ (Vollpension, also Unterbringung und Verpflegung) einschließlich Seminar kosten weniger als tausend Mark. Im Hotel sind alle Sportarten möglich. Und im „Steigensberger Sporthotel“ kostet der ungewöhnliche Ferienspaß nur 1995 Mark.

Wir finden diese Idee großartig. Sprech doch mal mit Euren Eltern darüber. Ein wenig Blei ist jedoch wegen der bevorstehenden großen Ferien empfehlenswerter, denn die Nachfrage wird groß sein. Motto: Wer zuerst kommt, macht zuerst Ferien. Interessiert? Dann schreibt an ATARI Elektronik Vertriebs GmbH, Postfach, 2000 Hamburg 60 oder ruft einfach an Tel. (040) 511 80 90

## Und das bringt Euch das nächste Club-Magazin



### **ATARI präsentiert:**

#### **Die Super-Spielmaschine**

Seit Monaten wird geredet, gemunkelt und gekunktelt über unseren neuen Video-Computer. Wir lüften das Geheimnis.

#### **Wo, bitte, geht's zum Bazar?**

Nur nicht gleich den Joystick aus der Hand legen, wenn Indiana Jones als „Jäger des verlorenen Schatzes“ nicht weiterzubringen ist. Wir helfen Euch weiter mit Tips und Thcks.

#### **Ich und Du – Kangarool**

Noch mehr Arkadenspielspaß für zu Hause mit ATARI.

#### **Was so ein Meister schafft bei der Meisterschaft.**

Fakten und Informationen über die CENTIPEDE-Meisterschaften.

#### **Neue Aktionen, tolle Gewinne!**

Der Extraspaß für alle Clubmitglieder.

#### **Ferner:**

Club intern, News, Rekorde, Kontakte, Berichte.

