

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Das Heimcomputerjahr 1984

André Eymann am Samstag, dem 28. Dezember 2002

**Das Jahr 1984 war aus Sicht der Computertechnik in vielerlei Hinsicht interessant. Der Siegeszug der Heimcomputer in den privaten Haushalte war bereits in vollem Gange und verdrängte den bisherigen Star des Wohnzimmers: die Videospielekonsole.**

Dieser Beitrag fasst die Highlights des Jahres 1984 zusammen und stellt die damals aktuellen Neuigkeiten, Spiele und Heimcomputer vor. Ich war dreizehn Jahre alt und bereits ein begeisterter Videospieleler. Im Dezember 1984 bekam ich dann meinen ersten eigenen Heimcomputer, einen ZX81 von Sinclair, zum Weihnachtsfest geschenkt. Ab sofort war ich regelmäßiger Leser der Zeitschrift [HC Mein Home-Computer](#) von [Wolfgang Taschner](#) aus dem Vogel-Verlag, deren Informationen diesem Artikel zu Grunde liegen.

Eine der Neuigkeiten zu Beginn des Jahres war der BASIC-Interpreter für das Philips-Videospiel G7400, den man für 398,00 DM kaufen konnte. Das Modul verwandelte den Videopac-Boliden in einen echten Heimcomputer mit einer Z80-CPU, 12 Kilobyte RAM, acht Farben, neun Geräuschen und 320 x 230 Pixeln Grafikauflösung. Als Speichermedium diente ein handelsüblicher Kassettenrecorder, der über das eingebaute Microsoft-BASIC angesteuert werden konnte. Die Erweiterung wurde ähnlich wie bei anderen Videospielekonsolen, beispielsweise beim CompuMate von [Spectravideo](#) für den

Atari 2600, in Form eines Spielmoduls in die Konsole eingesteckt.



Das Philips G7400 mit BASIC-Interpreter und Kassettenrecorder. Erweiterungsmöglichkeiten für die Spielkonsole. (Bild: Vogel-Verlag)

Aus England kam der acorn electron auf den deutschen Heimcomputermarkt. Er war sozusagen der kleine, aber vollständig kompatible Bruder des BBC-Mikrocomputers und kostete ca. 200 englische Pfund.

Im electron arbeitete ein 6502A Prozessor mit 2 MHz Taktfrequenz und insgesamt 64 Kilobyte, davon 32 Kilobyte RAM, Speicher. Eine Besonderheit des Rechners war sein komfortables Shorthand-BASIC. „Shorthand“ deshalb, weil durch einen einzigen Tastendruck ganze BASIC-Befehle geschrieben werden konnten. Alternativ konnte man den Befehl aber auch ausschreiben. Anders als der Sinclair ZX Spectrum besitzt der electron eine echte Schreibmaschinentastatur.



Der acorn electron aus England bot eine echte Schreibmaschinentastatur und ein „Shorthand-BASIC“. (Bild: Vogel-Verlag)

Atari veröffentlichte sein Autorennspiel Pole Position für den Atari 400/800 und 600 XL und setzte damit einen neuen Standard für Autorennspiele auf Heimcomputern. Für 149,00 DM konnte sich der Spieler innerhalb von 73 Sekunden auf der schwierigen Strecke, für den Grand Prix qualifizieren. Auf dem Bildschirm wurden dabei der gewählte Gang, der Punktezähler, der Rundenzeitmesser, der Geschwindigkeitsmesser und Wettrennmesser eingeblendet.

## Heimcomputer Top-Ten (Anfang 1984)

Die Hitparade der Heimcomputer wurde am Anfang des Jahres deutlich vom Commodore 64 angeführt. Atari folgte mit dem 600 XL auf dem zweiten Platz. Den letzten Platz belegten die Computer von Spectravision.

1. Commodore 64
2. Atari 600 XL
3. Commodore VC 20
4. Colour Genie
5. Dragon 32
6. Sinclair ZX81
7. Atari 400
8. Atari 800 XL
9. TI 99/4A
10. Spectravideo SV-318/328



Kleines Geheimnis: der BIT 90 aus Taiwan war auch in der Lage Atari- und Colecovision-Software zu nutzen. (Bild: Vogel-Verlag)

Mit der Überschrift „Zum Spielen geboren“ wurde der BIT 90 beworben. Der Taiwanese kam mit einer 3,85 MHz getakteten Z80A-CPU daher und bot 18 Kilobyte RAM die auf

insgesamt 64 Kilobyte RAM ausgebaut werden konnten. Mit eher günstigen ca. 500,00 DM Anschaffungskosten lag er im Mittelfeld des Marktes. Zusammen mit dem ZX Spectrum, Atari 600 XL und VC 20.

Die guten Klangmöglichkeiten über drei Ton- und Rauschgeneratoren konnten seinen Programmierern und Nutzern zu den vielfältigsten Geräuscheffekten verhelfen. Außerdem war er in der Lage sämtliche Atari- und Colecovision-Software zu verarbeiten. Dadurch erschloss sich dem BIT 90 eine umfangreiche Sammlung an fantastischen Spielen. Die grafischen Qualitäten: 70 Symbole bei entweder 64 x 48 Pixel oder 256 x 192 Pixel und 16 Farben, unterstützen den Spielspaß. Kaufen konnte man den BIT 90 bei Conrad Eletronic in Hirschau.



Der Competition Pro Joystick von Dynamic ist bis heute der Inbegriff des Joysticks. (Bild: Vogel-Verlag)

Dynamics Competition Pro Joystick ermöglichte Videopspielern Zuhause die gleiche Qualität und Reaktionszeit wie in der Spielhalle. Der Joystick wurde mit fast abnutzungsfreien Mikroschaltern ausgestattet, was seinerzeit durchaus nicht üblich war. Durch die solide Technik des Joysticks waren Spitzenrekorde bei Decathlon, Pole Position oder anderen Hochleistungssportspielen möglich. Activision brachte River Raid und Kaboom! für die Atari Homecomputer auf den Markt und setzte damit seine Serie ausgezeichneter Steckmodule fort. Atari selbst lieferte die von den Videospieldkonsolen bekannten Hits ebenfalls ab sofort für die eigenen Homecomputer aus. Darunter befanden Klassiker wie Donkey Kong, Qix, Caverns of Mars sowie Dig Dug. Der Bann war gebrochen: nun stand das Spieleangebot für Heimcomputer mit dem Angebot für Videospieldkonsolen auf Augenhöhe. Dennoch bedeutete dies nicht den Untergang der Konsolen.

Synapse Software aus Kalifornien (USA) bot eine Sammlung verschiedener Spiele an, die unter Ariolasoft vertrieben wurden. Die legendären Spiele Blue Max, Fort Apocalypse, Pharaoh's Curse, Drelbs, Necromancer und Shamus fanden ihren Weg in die Verkaufsregale.



Neue Spiele von Synapse Software: „Eigentlich schon Spiele von morgen.“ (Bild: Vogel-Verlag)

Allesamt großartige Titel, die die Spielewelt nachhaltig beeinflussen sollten. In Shamus (99,00 DM bei Ariolasoft) musste der Spieler durch ein Labyrinth in die Höhle des Shadow gelangen, um diesen dort zu vernichten. Der Weg dorthin führte über unterschiedliche Ebenen, von denen jede in 32 Räumen aufgeteilt war. Als Verteidigung gegen Roboter-Androiden und Schnapp-Springern dienten in Shamus Ionenstrahlen die der Held in alle acht Bewegungsrichtungen abfeuern konnte. Außerdem gab es überall im Labyrinth Fragezeichen, die bei Berührung angenehme oder unangenehme Überraschungen feilboten.

## Der Weichgummi-ZX81

Kurios: der Power 3000 kam als Jedermann-Computer daher. Die ZX81-Kopie von Creon

Enterprises aus Hong Kong wurde für nur 38 US-Dollar angeboten und bot eine Weichgummitastatur die wesentlich besser zu bedienen war, als die Original-Folientastatur des ZX81. Er konnte sowohl mit dem Sinclair ZX-Printer, als auch mit der 16 Kilobyte-Erweiterung seines Vorbilds betrieben werden.



Der Power 3000 von Creon Enterprises. Ein ZX81 für 38 Dollar inklusive Monitoranschluß. Im Hintergrund des Fotos ist sein Vorbild, der ZX81, zu sehen. (Bild: Vogel-Verlag)

Zusätzlich bot der Power 3000 verschiedene Neuerungen, die dem ZX 81 von Haus aus fehlten. Dazu gehörten beispielsweise:

- Die Möglichkeit zum Anschließen eines Monitors.
- Ein Anschluss für einen handelsüblichen Atari-Joystick.
- Akustische und zusätzlich durch Buchstaben gekennzeichnete Fehlermeldungen.

Die Nachteile des Power 3000: lange Lade- und Speicherzeiten mit dem Kassettenrecorder, keine Farbdarstellung und eine mangelhafte Grafikauflösung von ebenfalls nur 22 Zeilen mit jeweils 32 Zeichen.



Der Jungle-Held bei seiner Lieblingsbeschäftigung. (Bild: Vogel-Verlag)

Woran denkt ihr bei Sätzen wie „Lianen im Urwald“ oder „Kannibalen und hübsche Mädchen“? Na klar: an Jungle Hunt natürlich! Nun hatte der bereits auf dem Atari 2600 berühmt gewordene Abenteurer endlich auch auf den Atari-Computern eine Heimat gefunden. Und so schwang er sich durch den Urwald, schwamm durch Schwärme von Krokodilen, hütete sich vor Steinlawinen und trickste am Ende die Speere der Kannibalen aus, um seine Südseeschönheit umarmen zu können. Für 99,00 DM konnte man sich, wenn man geschickt war, als Held im Jungle beweisen und bei seinen Freunden mit bestandenen Gefahren der grünen Hölle prahlen.

Im Frühling 1984 fand die 10. Sinclair „ZX-Microfair“-Messe in London statt. Wo auch sonst? Die Hauptattraktionen waren eindeutig die neuen Microdrives, Sinclairs neues Speichermedium, und der lang ersehnte QL (engl. Quantum Leap), mit dem Sinclair den Personalcomputer-Markt erobern wollte. Die Sound-Box von Cheeta für ca. 30 englische Pfund brachte dem ZX81 oder dem ZX Spectrum das Sprechen bei.



Ein Stand mit Fachbüchern auf der 10. Sinclair ZX-Microfair-Messe. (Bild: Vogel-Verlag)

Für englische 45 Pfund bot die Firma A. G. F. Hardware ein Interface plus Joystick für den ZX Spectrum an, so daß endlich auch die Spielernaturen ihres Lieblings zufriedengestellt wurden. David Husband bot für 30 Pfund ein Forth-ROM für den ZX81 mit einer 16 Kilobyte-Erweiterung an, das dem kleinen Riesen zu einem neuen Leben verhalf. Mit dem Modul konnten ZX 81-Besitzer eine neue Programmiersprache erlernen.

„Das Unterhaltungssystem Vectrex schafft die Atmosphäre eines Spielautomaten“. So wurde Milton Bradleys (MB) Vectrex in der Mai-Ausgabe der HC von 1984 vorgestellt. Und tatsächlich wurde die Konsole, seit ihrer Einführung auf der Nürnberger Spielwarenmesse 1983, sehr beliebt. Das Grundgerät war für ca. 300,00 DM zu haben

und die bereits 24 vorhandenen Spielkassetten kosteten nur etwa 50,00 DM das Stück. Die Grafikdarstellung der Vectrex wurde über Vektoren vorgenommen, einer Technik die sich durch eine äußerst genaue Abbildung und hohe Bildauflösung auszeichnet. So waren echte 3D-, Zoom- und Dreheffekte möglich, die man sonst nur aus der Spielhalle kannte. Die Spiele der Vectrex umfassten alle Bereiche. So gab es typische Ballerspiele wie Bedlam, Scramble und Star Wars aber auch Berzerk, Soccer oder Pac-Man. In Deutschland wurde das System von der Grosshandelskette Metro vertrieben.

## Heimcomputer Top-Ten (Mitte 1984)

In der Mitte des Jahres stellte sich die Hitparade der Heimcomputer bereits anders als zum Jahresbeginn dar. Der Atari 800 XL ist nun dicht auf den Fersen des Commodore 64.

1. Commodore 64
2. Atari 800 XL
3. Atari 600 XL
4. Commodore VC 20
5. Laser 210
6. Eaca Colour Genie
7. ZX Spectrum
8. VZ 200
9. Spectravideo SV-318/328
10. TI 99/4A

Zwischenbewertung: Atari konnte seine neuen Heimcomputer sichtbar auf dem Markt etablieren. Der Sinclair ZX81 wurde von seinem großen Bruder ZX Spectrum abgelöst und Texas Instruments sowie Spectravideo bilden weiterhin das Schlusslicht.

Profis wechselten vom Amateur-Joystick zur neuen Generation der Steuerknüppel, die das Gefühl der Spielhalle in den eigenen vier Wänden boten. Beim Arcade Professional von Emax wurden die Feuerknöpfe des Joysticks in eine 36 x 20 cm grosse Konsole integriert. Das lästige halten des Joysticks in der Hand entfiel somit und optimale Ergebnisse auf dem Bildschirm wurden möglich. Das Gerät konnte für 139,00 DM bei der Firma Eckard Begerow bezogen werden.



Der Arcade Professional von Emax Computing: Zocken wie in der Spielhalle. (Bild: Vogel-Verlag)

Was auf dem Atari 2600 mit Adventure schon seit 1980 Realität war, nahm nun auch Einzug in die Heimcomputerwelt. Die sogenannten „Adventure games“ kamen und brachten neue Ausblicke für Computerspieler mit. Helden waren nicht mehr länger seelenlose Killer, sondern wandelten sich zu phantasievollen Kombiniern. Auf einmal ging es um ein flexibles Programmgeschehen, daß direkt vom Spieler beeinflusst wurde. Für 49,00 DM konnte man das Spiel Galahad – Schloss des Grauens von Douglas Crockford für seinen Atari-Homecomputer kaufen und in ein nahezu endloses Abenteuer stürzen. Es galt als Ritter Galahad den heiligen Gral in König Arthurs Mittelalter zu finden. Vier Burgen, die auf insgesamt 16 Bildschirmen verteilt waren, verbargen ein Geheimnis.



Das Spiel Galahad von Douglas Crockford. Hier ist phantasievolles Kombinieren gefragt. (Bild: Vogel-Verlag)

Dabei wechselte das Spiel zwischen Grafik- und Dialogdarstellung, mischte aber auch manche Momente. Im Englischen hieß das Spiel übrigens Galahad and the Holy Grail und war einer der größten Hits für den Atari 800 Serie im Jahr 1982.

## Grüße von der Southfork-Ranch

Im Sommer 1984 schlug „J. R.“ zu. Richtig, es handelte sich um die ölreiche Ewing-Familie, die zumindest virtuell mit The Dallas Quest von Datasoft auf dem Commodore 64 für ca. 160,00 DM ins Adventure-Geschäft einstieg. Die ausgezeichnete Grafik versetzte den Spieler unmittelbar in Verzückung. Wenn man nicht weiter wusste, oder keine Lust mehr hatte, konnte man den aktuellen Spielstand auf Diskette abspeichern.



Das C64-Spiel The Dallas Quest von Datasoft verlängert den TV-Erfolg der Ewings in die Heimcomputerwelt. (Bild: Vogel-Verlag)

Wichtig zu wissen: The Dallas Quest konnte man nur auf Englisch spielen und somit waren die Spieler gezwungen Englisch während des Spiels zu erlernen. Aber so haben wir eben spielend Englisch gelernt. Denn aufregender als der konstruierte Unterricht in der Schule war das Southfork-Rätsel natürlich in jedem Fall.



Der Schneider CPC 464. (Bild: Vogel-Verlag)

Der CPC 464 von Schneider trat gegen den Commodore 64 an und stellte sich als eine würdige Konkurrenz heraus. Schon optisch kam der CPC gänzlich anders als sein Mitbewerber daher. Eine echter Tasten-Zehnerblock, vier einzelne Richtungstasten und ein Kassettenrecorder waren direkt in das Gehäuse integriert. Ein Z80A-Prozessor mit 4MHz Taktfrequenz bot ausreichend Rechenleistung für verschiedenste Aufgaben.

Auf der Rückseite konnte ein Joystick, ein Monitor: in grün oder in Farbe, Audiogeräte, ein Centronics-Drucker, eine 180 Kilobyte 3 Zoll Diskettenstation oder andere Erweiterungen angeschlossen werden. Im „High-Resolution-Mode“ konnten 640 x 200 Pixel bei zwei Farben dargestellt werden. Sein LOCOMOTIVE-BASIC war damals schon in der Lage mit „Windowing“ die Bildschirmausgabe auf bis zu sieben verschiedene Bildschirmausschnitte zu verteilen. Der Programmierer allerdings konnte mit dem des Commodore 64 nicht mithalten und gestaltete sich umständlicher. Auch fehlte ihm die Möglichkeit Sprites darzustellen. Zusammen mit einem Farbmonitor kostete der CPC im Handel 1.398,00 DM.

„BASIC unter heisser Sonne“, hiess es 1984 im tunesischen Ferienclub Aldiana. Neben dem Segeln, Malen oder Bogenschiessen wurde hier auch BASIC lernen am Strand und Videospiele angeboten. Atari hatte die Kurse gemeinsam mit dem Club entwickelt. Ein Angebot kostete für eine Woche mit Flug und Vollpension 849,00 DM. Dafür wurden einem in dem eigens von Atari geschaffenen Kurs die Grundbegriffe der Programmiersprache BASIC auf dem Atari 600 XL vermittelt. Ein Konzept, das sich übrigens auch auf andere Urlaubsorte in Form von [Computercamps](#) ausgebreitete.

So bot der Club Méditerranée das gleiche auf der griechischen Insel Kos, Horten Commodore-Kurse im andalusischen Atalaya-Park oder Karstadt Kurse im Harz an. Auch auf Schloss Dankern im Emsland wurden ebenfalls Programmiersprachen gelehrt. Dort gab es Kurse für BASIC, LOGO oder Maschinensprache. Wenn einem der Lehrstoff zuviel wurde, konnte man sich bei einem Puddingwettbewerb entspannen oder einfach Schwimmen gehen. Das Schloss und seine Umgebung bot hierzu vielfältige Freizeitmöglichkeiten an.

## Digitale Schönheiten

Pokern und dabei schönen Frauen an die Wäsche zu gehen? Das versprach Strip Poker von Artworx. Melissa und Susi gaben sich mit dem Spieler ein Stelldichein, mal um kühle Bluffs, mal um kleine Gewinne. Nur wer einen klaren Kopf behielt, konnte dem Computer-Pinup Stück für Stück ein Kleidungsstück entlocken. Die Geräuschkulisse des einfachen Draw-Pokerns wurde tadellos imitiert. Das Mischen, Aufblättern und Klingeln der Münzen erzeugten eine fast realistische Atmosphäre.



Strip Poker von Artworx. Pixelerotik bis zur letzten Bluse. (Bild: Vogel-Verlag)

Durch flotte Sprüche wurde das Spielgeschehen noch weiter aufgelockert. Sobald das Mädchen ein Kleidungsstück verlor, setzte sich das Diskdrive in Bewegung um ein weiteres Foto nachzuladen. Die unnötige Frage „Shall we continue?“ wurde eifrig mit dem Feuerknopf bestätigt. Wer fleissig übte wurde am Ende dafür belohnt. Kaufen konnte man das Spiel für 130,00 DM bei der Firma Ready in Hamburg.



Zaxxon von SEGA: 3D-Action wie in der Spielhalle. (Bild: Vogel-Verlag)

Zaxxon von SEGA kam aus der Spielhalle und hatte sich auch bereits auf dem Atari 2600 einen Namen gemacht. Nun gab es den Bestseller endlich auch für Homecomputer. Der Space-Shooter Zaxxon punktete mit 3D-Grafik, einem diagonalen Scrolling und den Soundeffekten der Originalversion. Das klassische Weltraumspiel wurde von Synapse entwickelt und versetzte den Spieler in die Kommandozentrale eines Raumschiffes. Der Spieler musste sich durch Maueröffnungen, bewegliche elektronische Barrieren und heftiges Raketenfeuer kämpfen. Die Schwierigkeit dabei war die richtige Flughöhe im Auge zu behalten. Die C64-Version wurde von Ariolasoft angeboten erobert die Herzen der Commodore-Spieler im Sturm.

Rund 300.000 Videospieleautomaten waren 1984 in Deutschland aufgestellt. Die meisten davon standen in Gaststätten oder Spielhallen. Der neuste Hit war TX-1, ein Autorennen ähnlich wie Pole Position. Allerdings saß der Spieler hier in einer Kabine die mit drei Bildschirmen ausgestattet war, um einen naturgetreuen Rundumblick zu garantieren. Dazu gab es ein echtes Lenkrad sowie Gaspedal und Bremse. Ein Beispiel dafür, wie interaktiv die Spiele durch neue Technik werden konnten. Die Automaten bestanden im Grossteil aus den gleichen Elementen: Monitor, Spielplatine, Bedienbord, Münzeinheit, Lautsprecher, und Spannungsversorgung. Für ein fünf Minuten andauerndes Spiel musste man im Durchschnitt eine Mark einwerfen. Somit wurde der Sieg bei Centipede schnell zu einer Rechenaufgabe.

## Heimcomputer Top-Ten (Ende 1984)

Die Hitparade der Heimcomputer gegen Ende des Jahres sah folgendermaßen aus:

1. Commodore 64
2. Commodore VC 20
3. ZX Spectrum
4. Triumph-Adler Alphatronic PC
5. Atari 600 XL
6. Atari 800 XL
7. Eaca Colour Genie
8. Sinclair ZX 81
9. Sharp 1500 A
10. Laser 210

Fazit: Commodore führte die Spitzenpositionen deutlich an und überholte Atari auch mit seinem VC 20. Triumph-Adler konnte seinen Alphatronic im vorderen Mittelfeld platzieren und Spectravideo konnte seinen SV-318/328 nicht mehr behaupten.

Das Spiel Summer Games war zweifellos einer der größten Hits von 1984. Sieben olympische Sommerdisziplinen wurden in überzeugender Weise mit menschlichen Bewegungsabläufen simuliert. Die Version für den Commodore 64 von Epyx brauchte sich keineswegs hinter seinem Spielhallenvorbild Hyper Olympics verstecken.



Summer Games von Epyx setzt neue Maßstäbe für das gemeinsame Spielen. (Bild: Vogel-Verlag)

Insgesamt konnten bis zu acht Spieler eine eigene Nationalität auswählen und gegeneinander zum Spielen antreten. Dabei gab es für jedes Land eine eigene Hymne die aus den Lautsprechern ertönte. Ein erhabenes Gefühl. Danach ging es der Reihe nach zu den sportlichen Disziplinen. Es galt sich in den folgenden Wettkämpfen zu beweisen:

- Stabhochsprung
- Turmspringen
- 4 x 400-Meter Staffellauf
- Sprint (100-Meter Lauf)
- Geräteturnen
- Schwimmen
- Tontaubenschiessen

Die Vielfalt der Bewegungsabläufe und eine Menge kleiner Details ließen Summer Games zu einem Spiel werden, daß alle anderen Sportspiele in den Schatten stellte. Der direkte Zweikampf mit einem Mitspieler garantierte langen Spielspass, auch wenn die Ladezeiten nach jeder Sportart etwas störend waren.



Das Reparaturset für Atari-Joysticks. Ersetzen statt Neu-Kaufen. (Bild: Vogel-Verlag)

Nicht zuletzt Decathlon oder Soccer haben dem eigenen Atari-Joystick oft zugesetzt, so daß nach vielen Stunden Spielspass der Joystick plötzlich ausfiel. Fall bot Atari das Joystick-Reparaturset für den klassischen Atari CX40 Joystick an, daß man im Fachhandel kaufen konnte. Damit konnte das wichtigste Utensil des Spielers wieder auf Vordermann gebracht werden, ohne gleich einen ganz neuen Joystick kaufen zu müssen. Das somit gesparte Geld konnte man besser in ein neues Spiel investieren.

Wer sich gerne in Höhlen rumtrieb, wurde mit Atari's neuem Spiel Cavelord beglückt. Auf einer Ente reitend, die eigentlich eher einer Mischung aus Pegasus und Starfighter glich, galt es ein phantastisches Höhlenlabyrinth zu erforschen.

Vor sich hinplätschernde Teiche, unmengen Grünzeug und Wasserfälle verliehen dem Rätsel viel Atmosphäre. Ziel war es die Teile einer Krone zusammenzusuchen, die verteilt in den Kavernen umherlagen. Dazu musste man geschickt Schlüssel, Zauberringe oder funkelnde Kristalle einsetzen. Tipps gaben einige Hinweise in der Textleiste am unteren Bildschirmrand. Da das Labyrinth sehr gross war, empfahl es sich eine Karte anzufertigen. Damit waren die Chancen etwas besser. Die dramatische Reise von Peter Finzel kostete ca. 50,00 DM auf Floppydisk.



Cavelord von Atari. Ein phantastisches Labyrinthspiel von Peter Finzel. (Bild: Vogel-Verlag)

Ein weiteres Labyrinth-Rätsel war Gateway to Apschai von CBS-Software, die Fortsetzung des preisgekrönten Titels Temple of Apschai. Ähnlich wie bei Rollenspielen, gab es hier Punkte für Gesundheit, Glück, Ausdauer und Kraft. In mehr als 400 Grabkammern musste man nach Schätzen, Waffen und Rätseln suchen. Ein aufregendes Abenteuer, daß einen schier in sich hineinsog.

## **Spiel des Jahres**



Der Flugsimulator für Commodore 64 oder Atari wird zum Spiel des Jahres gewählt. (Bild: Vogel-Verlag)

Das Spiel des Jahres wurde der Flugsimulator von Microsoft für den Commodore 64 oder Atari. Das Cockpit war bereits mit allen Instrumenten ausgestattet, die ein richtiger Pilot braucht. So fanden sich ein Höhenmesser, ein Richtungsanzeiger sowie ein Kompaß wieder. Die mitgelieferten Karten verzeichneten fast alle Flughäfen der Vereinigten Staaten, mit deren Koordinaten so daß man den Kurs zu ihnen berechnen konnte. Ebenso konnten Schlechtwetter- und Nachflug simuliert werden. Mit so vielen Spielvarianten bot der Flugsimulator eine Menge Abwechslung.

Mittelklasse-Homecomputer konnten für 600,00 DM bis 1.000,00 DM erworben werden. Und am Ende des Jahres 1984 hatte sich im Wesentlichen nicht viel Neues getan. Die etablierten Prozessoren waren Zilogs Z80 (8-Bit) und Motorolas MC 6809 (8-Bit), sowie der MC 68000 (16/32-Bit).

Der Markt wurde unter den Herstellern Atari, Commodore, Tandy, Schneider, Sharp und Spectravideo aufgeteilt. Bei dem vorhandenen Angebot an Spielesoftware gab es genug Auswahl für jedes System. Und wenn einem dies nicht ausreichte, konnte man eines der zum Teil sehr guten Listings in den Computerzeitschriften abtippen. Hier wurde fast jede

Idee in ein Spiel umgesetzt.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 28. Dezember 2002 um 18:43 Uhr in der Kategorie: [Videospielgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>