

# Schach mit Micky Maus

Technisches und klassisches Spielzeug auf der Spielwarenmesse Nürnberg

Nürnberg (dpa). – Die spektakuläre Sonderschau des Hula-Hoop-Weltmeisters Chico Johnson aus Los Angeles mit den nach Pfefferminz duftenden neuen Reifen, der für ein Ritterspiel posierende „Schwarze Prinz“ und eine „VIP-Game“-Runde in eleganter Gesellschaftskleidung bildeten die augenfälligen Gegensätze der Neuheitenparade auf der 34. Internationalen Spielwarenmesse am Mittwoch in Nürnberg. Einen lustigen Tupfer setzte ein französischer Hersteller mit einem Schachspiel mit Walt-Disney-Figuren: Micky Maus als Dame, Donald Duck als König und Goofy zu Pferd als Springer.

Technisches und klassisches Spielzeug präsentierten sich der internationalen Presse etwa gleichverteilt. Unübersehbar hält der Home-Computer-Einzug in das Kinderzimmer. Solarzellen betreiben interessante Modellbau-Spielzeuge – Windmühlen, Raumfahrzeuge, Hubschrauber – und das in eine modische Sonnenblende eingebaute Radio. Super-schnell arbeitet der Wörterbuch-Computer „Alpha 8 English“ beim elektronischen Nachschlagen mit sofortiger Selbstkontrolle.

Ins Auge stach unter den Neuheiten ein selbst zu bauendes Puppenhaus im Stil eines altenglischen Herrenhauses: Kinder können die dazu passenden Miniaturmöbel selber basteln. Ein Lübecker Puppenhaus verkörperte die Altstadt-Atmosphäre der Hansezeit. Den Freunden des naturgetreuen Kartonmodellbaus boten sich das große Kreuzfahrtschiff „Europa“ und zum Luther-Jahr die Wartburg als attraktive Herausforderungen.

Die Puppenmutter kann einem etwa einjährigen Baby das Laufen beibringen. Wie in

Wirklichkeit muß die 60 Zentimeter große Puppe an beiden Armen geführt werden. Nimmt man ihr den Schnuller aus dem Mund,

schreit sie herzerweichend. Die großen Plüschtiere eines traditionsreichen Herstellers aus Württemberg sind für die Kinder so richtig etwas zum Herumtoben, die neuen niedlichen Schlaftiere ganz lieb zum Träumen und Kuscheln.

Zwei Spiele-Neuheiten unterstreichen die Spannweite der 300 000 Artikel, die bei der am (morgigen) Donnerstag beginnenden Messe von 1739 Ausstellern aus 38 Ländern gezeigt werden. Das eine ist „Gomoku“, ein verführerisch einfach aussehendes, sich doch als geradezu teuflisch erweisendes elektronisches Brett-Kampf-Spiel. Ganz sanft ist dagegen das in zauberhaften Farben gehaltene Puzzlespiel „Die goldene Schnecke“ für die Kleinsten. Die Mitspieler sind nicht Gegner, sondern Partner. Wer sich nicht nett verhält und hilft, kommt nicht vorwärts.



Ein wohlthuender Kontrast zum immer größer werdenden Angebot an hochintelligenten Schachcomputern ist dieses Micky-Maus-Schach, welches auf der Nürnberger Spielwarenmesse vorgestellt wird.

HANDELSBLATT

SPIELWARENMESSA / Mehr Angebote für Jugendliche

## Nostalgie gegen Elektronik

Von URSULA MAURER

Was die Branche lange Zeit nicht wahrhaben wollte, in Nürnberg ist es nicht mehr zu übersehen: Die elektronischen Spiele sind auf dem Vormarsch. Zwar umfaßt der Gesamtanteil der Elektronik, der sich auf Spiele und Antriebe für ferngesteuerte Fahrzeuge verteilt, noch keine volle 10 % des Spielzeugsortiments. Aber diese Quote wurde immerhin in einer Rekordzeit von nur drei Jahren erreicht.

Zu wenig kommunikativ, zu wenig pädagogisch, zu geringer Spielwert, hieß es in der Branche abwertend, als vor einigen Jahren die ersten elektronischen Spiele auf den Markt kamen. Mit Ausnahme des Schachcomputers, der sofort auf große und inzwischen stabilisierte Nachfrage stieß, waren die Einstiegsprodukte primitiv und basierten in der Regel auf einer Pseudowelt-raumhandlung. Sie wurden mittlerweile allerdings längst abgelöst von einem breiten Programm attraktiver Video-Spiele mit realistischer Bildschirmgraphik und einer großen Variationsbreite von Spielmöglichkeiten.

250 000 Grundgeräte (Hardware) und weit über eine Million Kassetten (Software) konnten die Anbieter 1982 auf dem deutschen Markt absetzen. Für das laufende Jahr wird der Bedarf bereits auf 400 000

Grundgeräte und 2 Mill. DM Kassetten geschätzt. Die Pessimisten hatten bei ihren Prognosen eines übersehen: Das neue Spielangebot hat vor allem bei den Jugendlichen eine starke Faszination ausgelöst und damit völlig neue Konsumentkreise erschlossen.

Deutsche Firmen machen auf diesem Markt nur vereinzelt von sich reden, wie z.B. der Münchner Schachcomputer-Produzent Hege-ner + Glaser GmbH, der nach Schätzungen von Fachleuten immerhin 30 % der deutschen Nachfrage abdeckt. Der Markt für Telespiele ist dagegen fest in amerikanischer Hand. Rund 350 000 der bisher in bundesdeutschen Haushalten installierten 400 000 Grundgeräte setzte bisher allein der zum Warner-Konzern gehörende Marktführer Atari ab, der im laufenden Jahr allerdings starke Konkurrenz von seinen Landsleuten Mattel und Colecovision erhält. Die Installation der Grundgeräte, Basis für das lukrative Kassetten-Folgegeschäft, wird von den USA-Firmen mit großem Werbeaufwand unterstützt. Außenseiter können ihr Geschäft allenfalls mit Software machen. Die Zahl der Kassettenanbieter ist in der jüngsten Zeit daher erheblich angestiegen, was bereits zu einem Preiseinbruch geführt hat.

Das Spiel am und über den Bildschirm macht unaufhaltsam seinen Weg, wird sich dabei allerdings immer weiter aus dem eigentlichen Spielbereich entfernen. Das deuten die jüngsten technologischen Entwicklungen bereits an. So enthält das Colecovision-Grundgerät eine Schnittstelle für Erweiterungsmodule, die spätestens 1984 auf den deutschen Markt kommen und die Konsole in einen Heimcomputer verwandeln.

Die mittelständische deutsche Spielindustrie hat bei diesem Millionengeschäft keine Chance. Sie braucht um ihre Zukunft dennoch nicht zu fürchten. Mit ihrem klassischen Programm, dem größten und vielfältigsten in der ganzen Welt, kann sie im Kinderzimmer der neuen Technik durchaus Paroli bieten. So befürchtet auch niemand mehr, daß das amerikanische Beispiel bei uns Schule machen könnte. Rund 40 % des Spielzeugsatzes entfallen in den USA heute auf Elektronikspiele, ein Siegeszug, den neben den US-Konsumgewohnheiten vor allem das verarmte Spielzeugsortiment ermöglicht hat.



## 34. Internationalen Spielwarenmesse 1983 (Prototyp Micky-Maus-Schach)

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> (Bayern-Rochade) Februar 1983) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)