

## 11-1982, DM-Magazine: Computer-Spiele (Teurer Spaß mit Sargon II)

Uit nostalgische overweging kon ik er niet toe komen om het onderstaande artikel uit DM zo-  
maar weg te gooien. Ik dacht natuurlijk ook aan Luuk die het wel zal kunnen waarderen, om  
een dergelijke oude huiscomputer als bijvoorbeeld de Commodore VC 20 op te nemen in de  
databank. Ook enkele andere oude 'huiscomputers' komen in dit artikel beknopt aan bod.

DM-Titel

### Computer-Spiele **Teurer Spaß**

**Nur als Spielzeug sind sie zu teuer, als Personal- und Heimcomputer aber perfekt. Wer sich also ein Elektronen-Hirn zulegen will, muß genau kalkulieren. DM sagt, wie.**

Jetzt wollen es die Hersteller von Privat-, Heim- und Personalcomputern wissen: Auf breiter Front sinken die Preise für die unterste Leistungsklasse moderner Datenverarbeitungsanlagen. Commodore reduzierte den Preis für seinen VC-20 (Grundgerät mit 3,5-KiloByte-Arbeitsspeicher) von 899 auf 759 Mark. Texas Instruments senkte den TI 99/4a (Grundgerät mit 16-KiloByte-Arbeitsspeicher) von 1248 auf 998 Mark. Und US-Marktführer Atari schoß den Vogel ab. Der Preis für das Modell 400 (16-KiloByte-Speicher) sackte von 1495 Mark auf 995 Mark, der ausbaufähigere Bruder, das Modell 800 (Grundversion 16 KiloByte) kostet jetzt nur noch 1995 statt 2494 Mark. Begründung: „rationellere Fertigung“ und „Nachfragebelebung“ (Texas Instruments).

In den Radio- und Fernsehgeschäften und in den Kaufhäusern sind die Computer-Winzlinge meist nicht weit von den Tele-Spielen angesiedelt – etwa nach dem Motto: „... noch besser läßt es sich natürlich auf einem richtigen Computer spielen.“ Bei den neuen Preisen liebäugelt dann auch so mancher Spiel-Interessent mit einem richtigen Computer. Die Frage heißt deshalb auch: 500 Mark für ein Nur-Telespiel oder 750 bis 1000 Mark für den Computer ausgeben?

Es gibt eine sehr konkrete Entscheidungshilfe. Telespiele sind für unproblematisches Spielen konstruiert: Gerät einschalten, Kassette rein, und schon flimmert die Weltraumjagd, das Fußballspiel oder das Autorennen über den Bildschirm – in Farbe, besonders beim Mattel-System recht realistisch dargestellt und meist in mehreren Schwierigkeitsgraden. Die Auswahl an Spielen ist beachtlich: Allein für das Atari-System stehen 47 Spielkassetten zur Verfügung, zu allerdings recht hohen Preisen zwischen etwa 70 und 150 Mark. Bedienungsfehler bei den Telespiel-Geräten sind ziemlich unwahrscheinlich. Sie haben (bis auf eine Ausnahme) nämlich keine Tastatur und nur wenige Knöpfe und Schalter. Handregler sind im Preis inbegriffen.

Ganz anders ist das bei den preiswerten Computern in der Klasse von 750 bis 1500 Mark. Vorab festgestellt: Zum Spielen sind sie zu schade. Und gleichzeitig viel zu teuer. Das erklärt sich so: Die in der Werbung stark betonten und tatsächlich schon sehr niedrigen Computer-Preise beziehen sich auf die Grundversion des Gerätes. Und die entspricht etwa dem nackten Standardmodell eines Autos mit der schwächsten Motor-Variante und ohne alle Extras. Natürlich lassen sich die Privat- oder Personalcomputer an die meisten Farbfernsehgeräte anschließen. Aber erstens bringen sie nicht an jedem Gerät gleich gute Bildqualität. Zweitens läßt sich der Computer in den seltensten Fällen dauerhaft, funktionell und praktisch so vor dem Familien-Fernsehgerät unterbringen, daß er jederzeit ohne große Umstände benutzt werden kann. Die Praxis erfordert ein Fernseh-Zweitgerät, einzig für den Computer. Es muß zwar kein großer Bildschirm sein, aber auch ein TV-Gerät mit kleinerer Röhre kostet in Farbe 1000 bis 1500 Mark. Da die meisten kleinen Computer farbig denken und schreiben, wäre ein



VC-20: Privatcomputer von Commodore. 760 Mark

**Computer-Spiele: Teurer Spaß (mit Sargon II)**  
(Quelle: DM Verbraucher-Magazin - November 1982)





## Seit Arnold den Commodore VC-20 hat, kommt er auch gegen Großmeister zum Zug.

Denn der Commodore VC 20 ist eine echte Herausforderung für jeden begeisterten Schachspieler. Durch Sargon II, das stärkste Schachprogramm der Welt. Selbst „Großmeister“ finden in ihm den richtigen Partner. Natürlich ist der Commodore VC 20 nicht nur ein hochwertiger Schachcomputer. Er kann unter anderem auch Nachhilfelehrer, Berater, Steuerungscomputer, Musikinstrument oder Spielgestalter sein. Der Commodore VC 20 repräsentiert eine neue Generation von Mikrocomputer, Musiksynthesizer und Videospiele-Computer.

**Ihr freundlicher  
Computer-Kontakt-Coupon**  
Bitte schicken Sie mir VC 20  
Info-Material mit Händlernachweis.

Name: \_\_\_\_\_  
Anschritt: \_\_\_\_\_

Einsenden an: Commodore GmbH  
Abt. DM 1 · Lyoner Str. 38  
6000 Frankfurt 71

DM 759,- (unverbindliche Preisempfehlung incl. MwSt. für VC 20 Zentraleinheit). Beim Commodore-Vertragshandel, in führenden Warenhäusern, guten Rundfunk- und Fernsehfachgeschäften und beim Großversandhaus Quelle.

Professional Partners



**Computer-Spiele: Teurer Spaß (mit Sargon II)**  
(Quelle: DM Verbraucher-Magazin - November 1982)



## DM-Titel

Modell 400: Privatcomputer von Atari.  
1000 Mark



TI 99/4a: Privatcomputer von Texas Instruments.  
1000 Mark



### Ali Baba und der Hochseetanker

Ausgesuchte Programm-Spiele für Heimcomputer

#### Waldbrand

Empfohlener Computer: Atari  
Nötige Speicherkapazität: 8 KByte  
Programmform: Diskette/Kassette  
Spieler befindet sich in brennendem Wald und muß Löschkaktion koordinieren. Wind, Wetter, Gelände und immer wieder neue Feuerherde erschweren die Aufgabe.

#### Valdez

Empfohlener Computer: Diverse Systeme  
Nötige Speicherkapazität: 16 KByte  
Programmform: Diskette/Kassette  
Valdez ist der Name eines Super-Tankers im Prinz-William-Sund (Alaska). Spielaufgabe ist die Computer-Navigation auf Seekarte, navigiert wird nach Sicht und Radar-Anzeige. Eigenwilliges Verhalten des Tankers, Strömungen, Wind und andere Großtanker schaffen gefährliche Situationen.

#### Flugsimulator

Empfohlener Computer: Apple, Atari, Commodore, Tandy, Texas Instruments  
Nötige Speicherkapazität: 16 KByte  
Programmform: Diskette/Kassette  
Spieler sitzt im Cockpit eines Computer-Flugzeugs und soll die Maschine nach Anweisungen der Flugleitstelle steuern. Starts, Landungen, Kurswechsel und Einhalten bestimmter

Flughöhen werden von Technik und Wetter erschwert.

#### Isaac Newton

Empfohlener Computer: Tandy, Apple II, Commodore, Atari  
Nötige Speicherkapazität: 16 KByte  
Programmform: Diskette  
Bis zur vier Spieler müssen unterschiedliche Probleme lösen. Anwendung der Naturgesetze nötig. Logisches Denken und physikalische Kenntnisse erforderlich.

#### Ali Baba und die 40 Räuber

Empfohlener Computer: Diverse Systeme  
Nötige Speicherkapazität: 32 KByte  
Programmform: Diskette  
Ali Baba muß die schöne Prinzessin aus dem Palast des grausamen Tyrannen befreien. Aber Achtung: Zauberei ist im Spiel.

#### Adventure

Empfohlener Computer: Apple II  
Programmform: Diskette  
Schatzsuche in gigantischem Höhlensystem. Kein Action-Spiel für Liebhaber rauchender Bordkanonen, sondern Frage-/Antwortspiel zwischen Computer und Spieler. Piraten, Zauberei und allerlei Höhlenmonster spielen mit. Witz, Spürsinn und gute Englischkenntnisse erforderlich.

Bezug dieser Spiele über: Computer-Hersteller, Computer-Shops  
Preise: Je nach Anbieter 80 bis 140 Mark (Kassette) und 120 bis 230 Mark (Diskette).

Schwarzweißgerät eine Fehlinvestition.

Ein Computer merkt sich im Regelfall die Daten nur, solange er eingeschaltet ist. Die Regeln für ein Spiel oder auch ein anderes Programm müssen ihm also immer mühsam bei jedem Einschalten neu eingetippt werden. Das ist umständlich und zeitraubend. Daher gibt es für Computer wie beispielsweise den VC-20 von Commodore, den Atari 400 oder den Texas Instruments 99/4a auch sogenannte Programm-Kassetten. Sie werden genau wie die Telespiel-Kassetten behandelt: Einstecken, und Spiel ab. Im Vergleich zu den reinen Telespielen ist die Auswahl jedoch bescheiden. Und wer von den Computerkassetten entscheidend mehr als von den Telespielkassetten erwartet, sieht sich enttäuscht. Grund: Die Speicherkapazität der Kassetten ist beschränkt, Super-Spiele finden darauf keinen Platz.

Natürlich gibt es für Computer auch aufwendigere Spiele. Aber die gelangen per Kassette über einen Außenspeicher, einen speziellen Kassettenrecorder, in den Computer. So ein Recorder kostet 150 bis 300 Mark. Aber die meisten Spiele von der Kassette verlangen einen Computer mit einem Arbeitsspeicher von mindestens 16 Kilo-Byte, und da können einige Modelle in der Grundversion schon nicht mehr mithalten. Mit einem Zubehöriteil zum Preis von etwa 350 Mark (Commodore VC 20) allerdings läßt sich der Computer schon auf beachtliche 16 KiloByte Speichergröße erweitern.

Die wirklich interessanten Spiele – und das gilt auch für ernsthaftige Programme aller Art – benötigen eine sogenannte Diskettenstation. Das ist eine Art kleiner Plattenspieler, der auf seiner eingebauten (Magnet-)Platte Daten statt Musik speichert und bei Bedarf in den Computer eingibt. Diese Daten-Platte heißt Diskette. Für ihren Betrieb ist wieder ein größerer Computer-Speicher nötig, 24, 36 oder 48 KiloByte sind keinesfalls die Ausnahme. Da kostet eine Spielcomputer-Anlage schon 5000 Mark und mehr. Außerdem muß bedacht werden, daß aufwendige Computerspiele meist über die bloße Action hinaus Denk- und Planspiele darstellen. Dennoch: Computer taugen auch als Spielzeug. Es gibt für sie in jeder Größenordnung auch interessante Spiele (Kasten). Aber wer sich einen Computer nur als Spielzeug anschafft, wirft Geld zum Fenster hinaus. Gerade die Leistungsfähigkeit auch der kleinen Personalcomputer prädestiniert sie nämlich in erster Linie für ernsthaftige Rechenprogramme – von der Steuererklärung über die Adressenverwaltung bis hin zur Geldanlage. **DM**

**Computer-Spiele: Teurer Spaß (mit Sargon II)**  
(Quelle: DM Verbraucher-Magazin - November 1982)