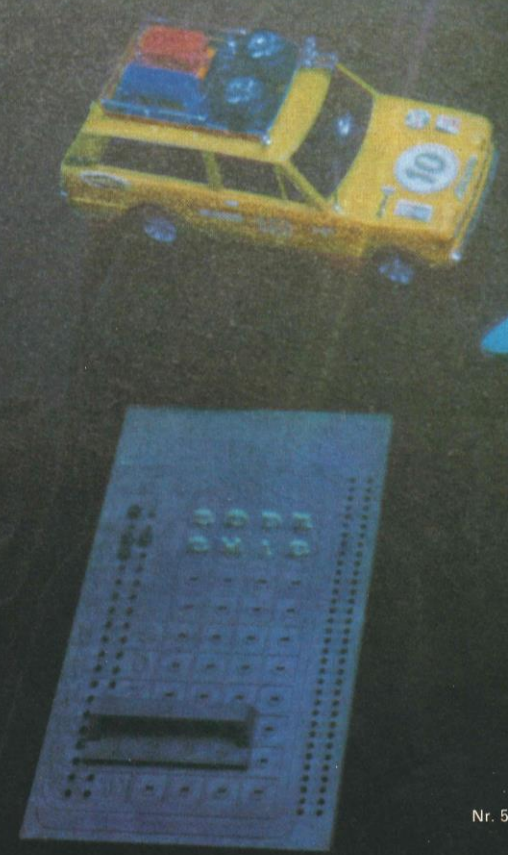


Marktübersicht Computerspiele

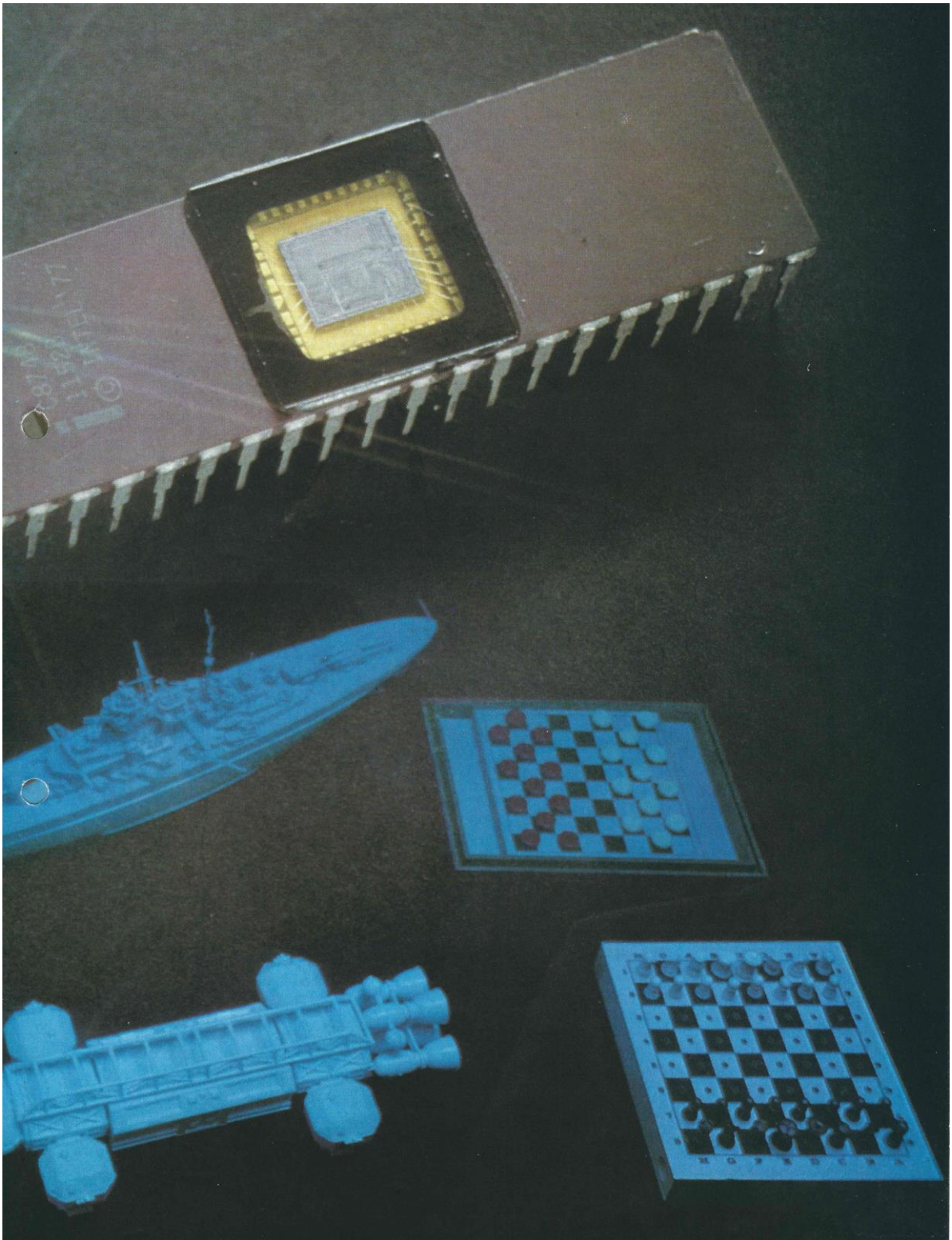
Spiel-partner

Spiele bedeutet wesentlich mehr als das sinnlose Ausfüllen von Freizeit, die dem Bürger hierzulande in größerer Menge zur Verfügung steht. Ein Ausdruck dieser Tatsache ist das Vorhandensein einer großen Zahl von Spielen, die in neuester Zeit durch elektronische Spiele ergänzt bzw. ersetzt wurden. Der folgende Beitrag soll eine Übersicht über das Spiel als solches und über die derzeit am Markt erhältlichen elektronischen Spiele geben.



Spiel-Partner – Marktübersicht Computerspiele

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 5 - Mai 1979) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



Spiel-Partner – Marktübersicht Computerspiele

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 5 - Mai 1979) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

Spiel-Partner

„Arbeit, Gebet, Mahl, Schlaf, Spiel sind die fünf Finger unserer Lebenshand“, sagt Shakespeare und deutet damit bereits an, daß das Spiel zu den grundlegenden Dingen in unserem Leben gehört. Unsere Umwelt mit ihren Vermassungstendenzen, der Automation und der Mechanisierung sowie das steigende Freizeitangebot tragen dazu bei, daß das Spiel in der Welt der Erwachsenen einen immer größeren Raum einnimmt.

Warum Spiel?

Verhaltenspsychologen haben in rückliegenden Jahrzehnten umfangreiche Theorien über den Sinn und die Bedeutung des Spiels erstellt. Die einen erkannten in der Wurzel des Spiels einen Überschuß an Kraft, der Freisetzung verlangt. Andere wiederum sehen im Spiel Vorbereitung auf den täglichen Ernst des Lebens, der mit der Erfahrung im Spiel leichter gemeistert werden kann. Auch die Funktionslust, d.h. die gegenwärtige, nicht auf das Künftige gerichtete Spiel- und Wiederholungstätigkeit ist eine der bestehenden Theorien. „Last not least“ ist das Spiel ein entspannender Ausgleich zum täglichen Leben. Bei der Arbeit brachliegende Kräfte werden im Spiel aktiviert. Dadurch erholt sich der Mensch.

Jede dieser Theorien hat ihre Berechtigung. Ohne Zweifel ist es jedoch die entspannende Funktion des Spiels, die am vordergründigsten die Menschen zum Spielen animiert.

Spielgeschichte

Alle alten Kulturvölker kennen Spiele. So auch die Chinesen, die sich bereits im Jahre 740 v. Chr. mit einem Spiel unterhielten, das es noch heute gibt. Es heißt Tang Ram und besteht aus verschieden geformten Dreiecken, Vierecken und Rhomben, die zusammengesetzt, viele hundert verschiedene Formen erge-

ben. Auch die Brettspiele mit Steinen als Spielfiguren sind sehr alt und heute noch in fast unveränderter Form bei uns üblich.

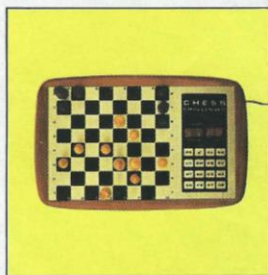
Neuen Auftrieb erhielt das Spielen durch die dritte industrielle Revolution: die Erfindung des Mikroprozessors. Er verstand und versteht es nicht nur, den gegebenenfalls fehlenden Spielpartner zu ersetzen, sondern überrascht den Spielgegner durch eine Vielseitigkeit und Logik, die beispielsweise beim Schach selbst Großmeister zur Verzweiflung bringen kann.

Die ersten elektronischen Spiele, die zu Anfang im Handel erhältlich waren, betrafen einfache Ballspiele, die es zwei Kontrahenten ermöglichen, auf dem Fernsehbildschirm Tennis oder Fußball zu spielen. Hier stand man erst am Anfang einer Entwicklung.

Der nächste Schritt waren die programmierbaren Taschenrechner, die schon fast einem richtigen Spielecomputer nahekommen und die der Kreativität des Benutzers relativ weiten „Spielraum“ lassen. Auch die heute erhältlichen Heimcomputer, zunächst wohl dazu konzipiert, kleinere Aufgaben in Firmen oder am persönlichen Arbeitsplatz zu übernehmen, eignen sich recht gut für Spiele. Man muß nur das richtige Programm haben und das nötige Kleingeld, um sich einen solchen Personalcomputer zulegen zu können.

Der Spiel-Mikroprozessor

Sehr früh erkannte die Industrie hier eine Marktlücke. Sie entwickelte mit Hilfe von Spezialisten Mikroprozessoren, die besondere Spielstärken aufwiesen. Sie sind heute dominierend bei vielen Unterhaltungsspielen, die in Form von Brett- oder Denkspielen des Deutschen Feierabend würzen. Dies sind in erster Linie Logikspiele, Strategiespiele, Knobel-



Chess Challenger 10

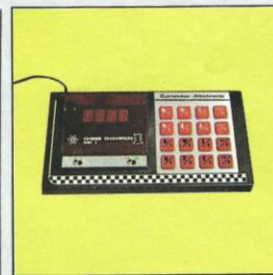
Der seit Herbst 1978 erhältliche Schachcomputer Chess Challenger 10 verfügt über zehn Programmstufen, die sich in sechs Schwierigkeitsgrade und vier Analysestufen einteilen lassen. Die für einen Gegenzug benötigten durchschnittlichen Antwortzeiten des Gerätes betragen 5 s (Stufe 1), 15 s (Stufe 2), 35 s (Stufe 3), 80 s (Stufe 4), 140 s (Stufe 5) und 3 min (Stufe 10). Bei den Stufen 6 bis 9 handelt es sich um Analysestufen, in denen bestimmte Spielsituationen zur Lösung spezieller Schachprobleme eingegeben werden können, wie z.B. „Matt in zwei Zügen“ sowie eine Telefon-Schachpartie oder eine Briefschach-Analyse. Die in Stufe 7 (Fernschach) benötigte Zeit beträgt jedoch mitunter bis zu 24 Stunden. Chess Challenger 10 enthält ein integriertes Schachbrett mit den dazugehörigen Schachfiguren und weist bei einem Gewicht von 1240 g (ohne Netzteil) recht geringe Abmessungen von 34 cm x 21 cm x 3 cm auf. Das Gerät erkennt regelwidrige Züge und zeigt diese an, beherrscht die Spezialzüge Rochade sowie En Passant und führt bei Erreichen der gegnerischen Grundlinie durch einen Bauern dessen Umwandlung in eine Dame durch. Im Verlauf der Partie läßt sich jederzeit die Spielstärke ändern oder die Überprüfung der Stellung sämtlicher Figuren vornehmen. Mittels eines eingebauten Zufallsgenerators ergeben sich immer neue Spielvarianten, da in der gleichen Situation verschiedene Gegenzüge zur Auswahl stehen. Trotz einer relativ schwachen Eröffnung beweist der Chess Challenger 10 im Mittelspiel aufgrund seiner Bestückung mit einem Mikroprozessor Z 80A einen großen „Einfallsreichtum“, wobei er vor jedem Gegenzug bis zu 3 024 000 Stellungen analysiert. Bezugsquellen: Der 698 DM teure Chess Challenger 10 ist in den meisten Kaufhäusern und in vielen Spielwarengeschäften erhältlich.

Positiv:

10 wählbare Programmstufen, eingebauter Zufallsgenerator, integriertes Schachbrett mit Figuren vorhanden, sehr gute Schach-Lernhilfe.

Negativ:

Hoher Preis, schwaches Eröffnungsspiel, netzabhängig.



Chess Champion MK I

Mittleren Ansprüchen wird der Chess Champion MK I gerecht, dessen Preis mit 248 DM recht günstig ist. Das in einem 22 cm x 12 cm x 4 cm großen Plastikgehäuse untergebrachte Gerät wiegt 360 g (ohne Netzteil) und bietet erstaunlich viel in seiner Preisklasse. Chess Champion MK I verfügt über vier Schwierigkeitsgrade und zwei Analysestufen, besitzt einen eingebauten Zufallsgenerator und enthält in seinem Schachprogramm für den Computer auch die Spezialzüge Rochade, En Passant und Baueinwandlung. Der menschliche Gegenspieler muß diese Züge leider manuell auf etwas umständliche Weise eingeben. Die Änderung der Spielstärke und die Überprüfung der Stellung sämtlicher Figuren kann während des Spiels jederzeit vorgenommen werden. Bestimmte Spielsituationen zur Lösung spezieller Schachprobleme, wie z.B. „Matt in zwei Zügen“ können eingegeben werden, und auch Briefschach ist möglich. Die durchschnittlichen „Denkpausen“ betragen 1 s (Stufe 1), 15 bis 20 s (Stufe 2), 15 s bis 15 min (Stufe 3) und 20 s bis 15 min (Stufe 4), wobei vor jedem Zug bis zu 2 000 000 Daten analysiert werden. In der Stufe 6 (Analyse Briefschach) kann die Antwort bis zu 2 Tage dauern. Da der Chess Champion MK I nur mit den schwarzen Figuren spielt und leider auch regelwidrige Züge akzeptiert, erfüllt er nicht die Ansprüche von guten Schachspielern oder gar Turnierspielern, ist jedoch für Anfänger und Fortgeschrittene als Lernhilfe gut geeignet. Bezugsquelle: Der Chess Champion MK I wird von vielen Kaufhäusern und einigen großen Spielwarengeschäften angeboten.

Positiv:

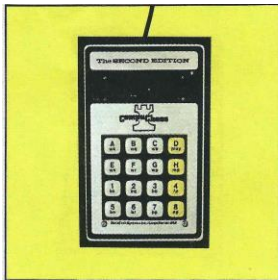
Sechs wählbare Programmstufen, eingebauter Zufallsgenerator, günstiger Preis, Betrieb an 12-V-Autobatterie möglich.

Negativ:

Gerät spielt nur mit den schwarzen Figuren, Annahme regelwidriger Züge, Schachbrett und Figuren sind nicht vorhanden, zu lange Rechenzeit bei Stufe 3 bis Stufe 6.

Spiel-Partner – Marktübersicht Computerspiele

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 5 - Mai 1979) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



Compuchess II

Der seit kurzer Zeit erhältliche Schachcomputer Compuchess II ähnelt stark dem Chess Champion MK I, weist jedoch einige Verbesserungen und zusätzliche Spielmöglichkeiten auf.

Durch Modifikation des Schachprogramms spielt das Gerät sowohl mit den schwarzen als auch mit den weißen Figuren und benötigt etwas kürzere Antwortzeiten als sein Gegenstück. Für den Gegenzug braucht der Compuchess II nunmehr 1 s (Stufe 1), 3 s (Stufe 2) und 10 s bis 9 min (Stufe 3 und Stufe 4).

Der eingebaute Zufallsgenerator ermöglicht abwechslungsreiche Partien bei allen vier Schwierigkeitsgraden. Während des Spiels kann jederzeit die Änderung der Spielstärke und eine Überprüfung der Stellung sämtlicher Figuren erfolgen. Spezielle Schachprobleme, wie z.B. „Schach in zwei Zügen“ können in den beiden vorhandenen Analysestufen durchgespielt werden; Briefschach ist ebenfalls möglich. Die Spezialzüge Rochade, En Passant und Bauernumwandlung sind zwar im Schachprogramm enthalten, müssen jedoch vom menschlichen Gegenspieler mit einigem Aufwand manuell eingegeben werden.

Als Novität beherrscht der Compuchess II die Spielarten „Springerspiel“ und „Amazonenkönigin“. Beim „Springerspiel“ werden Dame, Läufer und Türme durch Springer ersetzt und bei der Spielart „Amazonenkönigin“ können die beiden Damen wahlweise auch Springer ziehen.

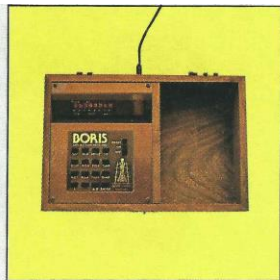
Bezugsquelle: der 600 DM teure Compuchess II ist nur bei der Firma Hobby + Freizeit in Offenburg erhältlich.

Positiv:

Sechs wählbare Programmstufen, eingebauter Zufallsgenerator.

Negativ:

Annahme regelwidriger Züge, hoher Preis, Schachbrett und Figuren sind nicht vorhanden.



Boris

Seit Ende letzten Jahres ist der nach Expertenmeinung gegenwärtig leistungsfähigste tragbare Schachcomputer Boris auch auf dem deutschen Markt erhältlich. Er wurde nicht nach dem ehemaligen Schachweltmeister Boris Spassky benannt, wie vielfach angenommen wird, sondern ist lediglich die Abkürzung für Basic Operation Recreational And Instructional Systems.

Die Spielstärke des Gerätes liegt mit 1600 Punkten nach einem internationalen ELO-Bewertungssystem recht hoch, demzufolge z.B. Bobby Fischer 2800 Punkte, ein Großmeister 2500 bis 2700 Punkte hätte, Internationale Meister bis 2300 Punkte und starke Clubspieler bis zu 1800 Punkte aufweisen würden.

Boris ist mit einer programmierbaren Zeitschaltung ausgestattet, mittels derer beliebige Antwortzeiten zwischen 1 s und 100 Std. eingestellt werden können und verfügt über einen eingebauten Zufallsgenerator, wodurch die Schachpartien abwechslungsreicher werden. Der Rechner kann bis zu vier Züge für beide Seiten im voraus „denken“, spielt wahlweise mit den weißen oder schwarzen Figuren oder sogar gegen sich selbst, um dem menschlichen Gegenspieler bei schwierigen Situationen zu helfen und zeigt auch die von ihm in Betracht gezogenen, jedoch nicht ausgeführten Spielzüge an.

Ein besonderer Gag sind 80 verschiedene Kommentare, die von Zeit zu Zeit auf der achtstelligen, alphanumerischen Anzeige in Laufschrift erscheinen, wie z.B. „I NEED LESS NOISE“, „IS THIS A TRAP?“, „VERY TRICKY“ u.a.

Bezugsquelle: Das 898 DM teure Gerät ist in einigen großen Kaufhäusern, in großen Spielwarengeschäften und bei Sandy Exports (München) erhältlich.

Positiv:

Mehrere wählbare Antwortzeiten, eingebauter Zufallsgenerator, Schachspiel anbei, Symbolanzeige der Stellung sämtlicher Figuren, ausgezeichnete Lernhilfe durch Anzeige von Alternativzügen.

Negativ:

Hoher Preis, netzabhängig.



Master Mind

Mit einem Kostenaufwand von 4 Millionen DM wurde von Invicta Plastics Ltd. (Großbritannien) nach einer Entwicklungszeit von drei Jahren die Elektronikversion des weltbekannten Spiels „Master Mind“ auf den Markt gebracht.

Die nur 8 cm x 13,5 cm x 2 cm große und inkl. Batterien (2 Mignonzellen à 1,5 V) 180 g schwere Computerversion mit der Bezeichnung Electronic Master Mind ist seit etwa einem halben Jahr in Deutschland für 69 DM in fast allen Kaufhäusern und Spielwarengeschäften erhältlich. Aufgabe des Spiels ist es, die mittels eines Zufallsgenerators erzeugte und gespeicherte Zahl herauszufinden. Die Anzahl der Ziffern dieser Zahl und damit der Schwierigkeitsgrad läßt sich vom Spieler bestimmen:

dreistellige Zahl \approx 1000 Kombinationen
vierstellige Zahl \approx 10 000 Kombinationen
fünftellige Zahl \approx 100 000 Kombinationen

Der Computer vergleicht die vom Spieler geschätzte und eingetippte Zahl mit der gespeicherten Zahl und gibt auf einer zweistelligen Anzeige die Anzahl der richtigen Ziffern an, die an der richtigen Stelle stehen und die Anzahl der Ziffern, die zwar richtig sind, aber an der falschen Stelle stehen. Der Spieler notiert diese vom Computer abgegebenen Lösungshilfen auf einer mitgelieferten Liste und bezieht sie in seinen neuen Versuch mit ein. Die neue Zahl wird eingegeben und wiederum mit der gespeicherten Zahl verglichen.

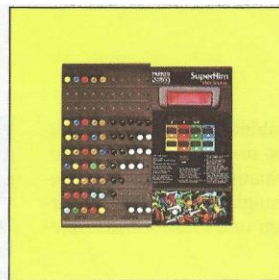
Durch wiederholte Interpretation der vom Computer gelieferten Hinweise versucht nun der Spieler, mit logischem Denken und etwas Glück, den gespeicherten Zahlencode zu finden. Gelingt ihm dies nicht, so verrät der Computer durch Betätigung einer entsprechenden Taste den Geheimcode.

Positiv:

Netzunabhängig, wählbarer Schwierigkeitsgrad, Gerät schult logisches Denken.

Negativ:

Papier und Bleistift notwendig zur Notierung der Zwischenwerte.



SuperHirn

Das erfolgreichste Spiel der letzten Jahre, Master Mind, ist in Deutschland von der Firma Parker unter dem Namen SuperHirn eingeführt worden. Seit einiger Zeit gibt es das Spiel auch in elektronischer Ausführung als SuperHirn electronic.

Das 69 DM teure Gerät hat die Abmessungen 18 cm x 17,7 cm x 3,5 cm und wiegt 280 g (inkl. 9-V-Batterie). Im Gegensatz zum Electronic Master Mind ist keine Zahlenkombination herauszufinden, sondern ein vom eingebauten Zufallsgenerator ausgewählter Farbencode, der entsprechend dem gewählten Schwierigkeitsgrad aus vier oder fünf Farben besteht. Beim Standardspiel muß die Farbe und Stellung von vier aus sechs möglichen farbigen Stiften ermittelt werden, wodurch sich $6^4 = 1296$ verschiedene Kombinationen ergeben. Beim Expertenspiel sind sechs aus acht Farben herauszufinden; dies entspricht $8^5 = 32 768$ möglichen Kombinationen. Nach Eingabe des vom Spieler vermuteten Farbcodes in den Computer teilt dieser zum einen die in Position und Farbe übereinstimmenden Stifte und zum anderen die Anzahl der Stifte mit, die nur bezüglich der Farbe richtig erkannt worden sind.

Für die Aufzeichnung der vom Computer gelieferten Informationen benötigt der Spieler keinen Notizblock, da ein Steckfeld für die Aufnahme der entsprechenden Farbstifte vorhanden ist. Wird die Farbkombination nicht herausgefunden, kann sie per Tastendruck abgefragt werden. Die Eingabe eines Codes durch einen Gegenspieler ist möglich.

Bezugsquelle: das Gerät wird von fast allen Kaufhäusern und von großen Spielwarengeschäften zum Verkauf angeboten.

Positiv:

Kein Notizblock und Bleistift erforderlich, netzunabhängig, logisches Denken wird geschult.

Negativ:

Gerät besitzt nur zwei Schwierigkeitsgrade, teilweise geringer Unterschied zwischen hellen und dunklen Farben einer Sorte.

Spiel-Partner – Marktübersicht Computerspiele

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 5 - Mai 1979) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

Spiel-Partner

Kombinationsspiele, Reaktions- und Testspiele, elektromechanische Spiele mit Bewegungs- und Steuerungsabläufen und Gesellschaftsspiele.

Ein besonderer Renner war in letzter Zeit das Logikspiel „Schach auf elektronischer Basis“. Nach anfänglichen Programmschwierigkeiten gibt es heute Schachcomputer, deren Spielstärke durchaus beachtlich ist, wenn auch in den höchsten Spielstufen sehr lange „Denk“-Zeiten für den jeweiligen Zug vom Computer benötigt werden (Siehe hierzu auch unseren ausführlichen Schachcomputer-Test auf Seite 30).

Schachcomputer gibt es von einigen hundert Mark an aufwärts bis zu etwa dreitausend Mark (Boris Grand Master), wenn man von den wirklich professionellen Groß-Computern absieht (Super-Schachcomputer-Programm Chess 4,8 auf einer Control Data). Und auch für unterwegs ist gedacht: Zur Zeit befindet sich ein Reiseschachcomputer in Entwicklung, der mit Mignonzellen betrieben wird und damit rund zwölf Stunden betreibbar ist.

Ein weit verbreitetes Spiel ist auch „Mastermind“. Es wird von rund 60 Millionen Menschen auf der Welt gespielt. Ziel des Spiels ist es, eine Kombination von drei-, vier- oder fünfstelligen Zahlen zu knacken. Mit einem Kostenaufwand von rund 4 Millionen DM und einer Entwicklungszeit von drei Jahren gibt es nun auch dieses Spiel in einer Elektronikversion im Handel.

Aber auch U-Boot-Spiele gibt es in großer Zahl und relativ preiswert. Weiter findet der Spielfan Geräte, die eine Kombination von verschiedenen Spielen sind. Und natürlich gibt es das berühmte und berüchtigte Fußball, Basketball, Eishockey, Autorennen und Sternenkrieg.

Fernsehspiele – noch nicht der Weisheit letzter Schluß

Die anfänglichen Erfolge der Fernsehspiele waren mehr oder weniger auf das allgemeine Interesse am Neuen, Unbekannten zurückzuführen. Die Geräte, meist nur für zwei Spielpartner gedacht, stellten keine besonderen Anforderungen an die Mitwirkenden. Und nach relativ kurzer Zeit verblaßte das Interesse an einem Spiel, das man in der Regel als monoton bezeichnen kann. Auch ist die Anordnung der Elemente Spielgerät/Fernsehgerät nicht in allen Fällen ideal:

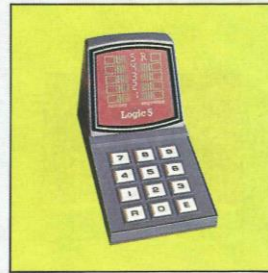
Entweder Spielen oder Fernsehen, heißt dann die Parole, die anschließend vom Familienvorstand entschieden wird.

Das Spiel als familienverbindendes Instrument

Schließlich ist das Fernsehgerät nicht unbedingt als ein Gerät zur Vertiefung der Kommunikation der Menschen untereinander anzusehen. Auch dieser Punkt spricht gegen das Fernsehgerät. Ohne Zweifel sind auch intelligente Spiele, die sich des Fernsehgeräts bedienen, in Vorbereitung oder vereinzelt schon zu haben. Doch hier ist noch viel zu tun, um ein wirkliches Spielgerät am Bildschirm für alle attraktiv zu machen.

»CHIP« hat aus diesem Grunde auf die Darstellung der Fernsehspiele verzichtet, was jedoch nicht heißt, daß die Redaktion die Entwicklung nicht weiterhin aufmerksam beobachtet.

Die nun folgende Zusammenstellung von Spielen soll Ihnen einen Überblick über die derzeit wichtigsten und bereits am Markt erhältlichen Spiele mit eingebautem Mikroprozessor geben. □



Computer-Logic 5

Das Computerspiel Logic 5 der Milton Bradley (MB) GmbH ähnelt bezüglich der Funktion dem Electronic Master Mind, da der menschliche Spieler auch hier die Aufgabe hat, einen drei-, vier- oder fünfstelligen Zahlencode zu knacken.

Da der vom Computer ausgewählte Zahlencode niemals zwei gleiche Ziffern hintereinander aufweist, ist die Anzahl der möglichen Zahlenkombinationen geringer als 1000, 10 000 oder 100 000, der entsprechende Schwierigkeitsgrad somit entsprechend niedriger als beim Electronic Master Mind. Zur Aufzeichnung der vom Computer mitgeteilten Hinweise (richtige Zahl, richtige Stellung) werden ein Bleistift und der mitgelieferte Notizblock benötigt.

Die Grundfläche des pultförmigen, 320 g schweren Gerätes (inkl. 9-V-Batterie) beträgt 10,5 cm x 19 cm und die maximale Höhe ca. 11 cm.

Einblick in die logischen Geheimnisse der Spiele Logic 5, Superhirn und Master Mind bietet das kürzlich zum Preis von 5,80 DM erschienene Master Mind-Handbuch, das über große Spielwarengeschäfte bezogen werden kann.

Bezugsquellen: Das 79 DM teure Gerät ist in großen Kaufhäusern und in Spielwaren-Spezialgeschäften erhältlich.

Positiv:

Netzunabhängiges Gerät, wählbarer Schwierigkeitsgrad, logisches Denken wird geschult.

Negativ:

Papier und Bleistift notwendig zur Notierung der Zwischenwerte, manuelle Eingabe eines Zahlencodes nicht möglich, keine Anzeige der vom Computer gespeicherten Zahl, wenn diese nicht vom Spieler ermittelt wird, großes Gehäuse.



Sector

Ziel von Sector, einem Computerspiel der Firma Parker, mit dem sich bis zu vier Spieler beschäftigen können, ist die Ortung, Torpedierung und Versenkung eines feindlichen U-Bootes. Zur Ortung des U-Bootes tauschen die Kommandanten von vier gegnerischen Zerstörern Informationen aus. Da aber nur einer von ihnen das U-Boot versenken kann, versucht jeder, den anderen vorzuzukommen.

Das pultförmige Gerät hat eine Grundfläche von 33,5 cm x 47 cm mit einer maximalen Höhe von 9 cm und wiegt inkl. der 9-V-Batterie 880 g.

Zur Ausstattung von Sector gehören ein Computer-Informationszentrum, eine abwischbare Nautik-Karte, vier Kursmarkierungsstifte, ein Parallel-Lineal, ein Spezialtuch und neun Mini-U-Boote als Siegerprämie.

Das Computer-Informationszentrum setzt sich zusammen aus Computer, elektronischer Anzeige, Kompaß und Schaltpult. Der Computer überwacht das Spiel und registriert Kollisionen und die Ergebnisse von Schüssen auf das U-Boot. Die elektronische Anzeige teilt den Kommandanten u.a. Geschwindigkeit und Position ihres Zerstörers, Entfernung zum U-Boot und Tauchtiefe des U-Bootes mit.

In die Nautik-Karte trägt jeder Kommandant mit den farbigen Kursmarkierungsstiften Position, Kurs und Geschwindigkeit seines Zerstörers und die mögliche Position des U-Bootes ein.

Bezugsquellen: Das Gerät wird in Kaufhäusern und Spielwarengeschäften für 89 DM angeboten.

Positiv:

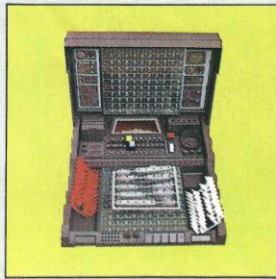
Netzunabhängig, hoher Unterhaltungswert durch spannende Situationen.

Negativ:

Manuelle Kurseintragung erforderlich, großes Gehäuse.

Spiel-Partner – Marktübersicht Computerspiele

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 5 - Mai 1979) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/ (600 dpi))



Computer-Flottenmanöver

Beim Computerspiel Flottenmanöver der Milton Bradley (MB) GmbH handelt es sich um die Elektronikversion des allseits bekannten Spiels „Schiffe versenken“, das sicherlich schon vielen Schülern auf der ganzen Welt eine Eintragung in das Klassenbuch wegen Störung des Unterrichts eingebracht hat.

Ziel des Spiels Computer-Flottenmanöver ist es, als erster die gegnerische Flotte zu versenken.

Bei Spielbeginn besitzt jeder Spieler einen Flugzeugträger, ein Schlachtschiff, einen Zerstörer, ein U-Boot und ein Torpedoboot.

Durch begleitende Geräusche, wie z.B. das Pfeifen eines fliegenden Torpedos oder das Explosionsgeräusch bei einem Torpedotreffer und optische Signale im Verlauf der Kampfhandlungen wird die Spannung erhöht. Der erste Spieler, der alle fünf Schiffe der gegnerischen Flotte versenkt hat, ist Gewinner und hört als Bestätigung ein akustisches Signal. Die Grundfläche des 129 DM teuren Gerätes mißt 26,5 cm × 53 cm und dessen Gewicht, inkl. den beiden 9-V-Batterien, beträgt 1550 g. Durch Befestigung eines Sichtschutz-Aufbaus auf der Spielfeld-Grundfläche ergibt sich eine Gesamthöhe von 22,5 cm.

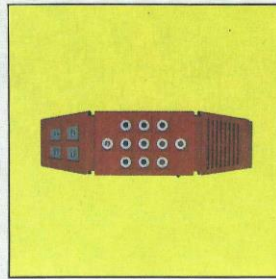
Bezugsquellen: Das Gerät ist in Kaufhäusern und Spielwarengeschäften erhältlich.

Positiv:

Netzunabhängig, hoher Unterhaltungswert durch spannende Spielsituationen, Erhöhung der Spannung durch akustische und optische Signale.

Negativ:

Großes Gehäuse, komplizierte Bedienung, hoher Preis.



Merlin

Auf der diesjährigen Internationalen Spielwarenmesse Nürnberg wurde erstmals das vielseitige Computerspiel Merlin der Firma Parker vorgestellt, das nach einem Zauberer der bretonischen Sage und dem Beschützer von König Artus' Reich benannt wurde. Das mit einem Mikrocomputer TMS 1100 (Texas Instruments) bestückte, 7,5 cm × 24,5 cm × 4 cm große und inkl. der Batterien (6 Stck. 1,5 V Universalzellen) 340 g schwere Gerät (Preis: 89 DM) ist erst in einigen Monaten erhältlich. Folgende sechs Spiele können durchgeführt werden:

Tic Tac Toe

Bei diesem mühleartigen Spiel muß eine aus drei Lämpchen bestehende Reihe (horizontal, vertikal oder diagonal) gebildet werden. Gegenspieler mit demselben Ziel ist Merlin.

Musikmaschine

Bei diesem kreativen Spiel speichert Merlin jede beliebige Melodie, die bis zu 48 Töne und Pausen enthalten darf und wiederholt diese auf Knopfdruck.

Echo

Merlin spielt eine aus 1 bis 9 Tönen bestehende Tonfolge vor, die fehlerfrei nachgespielt werden muß. Bei diesem Spiel werden Reaktion und Gedächtnis geschult.

17 minus 4

Bei diesem 17 und 4-ähnlichen Spiel gegen Merlin gewinnt, wer die höchste Punktzahl unter 14 erreicht.

Magisches Quadrat

Bei diesem Spiel muß durch Betätigung von neun Tasten, denen willkürlich Lämpchen zugeordnet sind, ein aus neun Lämpchen bestehendes Quadrat gebildet werden.

Code-Brecher

Bei dieser „Master Mind“-Variante muß eine von Merlin erzeugte zwei- bis neunstellige Zahl ermittelt werden.

Positiv:

Durchführung von sechs verschiedenen Spielen, netzunabhängig, form-schönes Gehäuse.

Negativ:

Noch nicht lieferbar.



Senso

Zu den Neuheiten der diesjährigen Internationalen Spielwarenmesse gehörte auch das von der Milton Bradley (MB) GmbH vorgestellte Computerspiel Senso.

Bei Senso handelt es sich um ein elektronisches Konzentrations- und Reaktionsspiel in Form einer „fliegenden Untertasse“ (27 cm Ø, 6 cm hoch), die mit je einem roten, grünen, blauen und gelben Sensorfeld versehen ist. Das Gewicht des Gerätes beträgt 930 g (inkl. einer 9-V-Batterie und zwei 1,5-V-Monozellen).

Ziel des Spiels ist es, von Senso vorgegebene Signalfolgen, die immer länger werden, durch Drücken der entsprechenden Farbfelder zu wiederholen. Drei verschiedene Spielvarianten mit jeweils vier Schwierigkeitsgraden für einen oder mehrere Spieler sind möglich.

Bei der ersten Spielart gibt Senso das erste Signal vor. Dieses Signal muß nun durch Drücken desselben Farbfeldes wiederholt werden. „Senso“ wiederholt das erste Signal noch einmal und fügt ein weiteres hinzu. Beide Signale müssen durch Drücken derselben Farbfelder in der richtigen Reihenfolge wiederholt werden, usw. Das Spiel wird auf diese Weise so lange fortgesetzt, wie die Signale in der richtigen Reihenfolge wiederholt werden. Gelingt es nicht, die Signalfolge korrekt wiederzugeben, antwortet Senso mit einem Brummtönen, und das Spiel ist verloren.

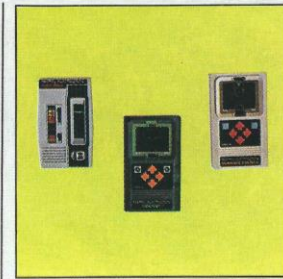
Bei der zweiten Spielart muß dem ersten von Senso vorgegebenen Signal ein weiteres hinzugefügt werden. Die neue Folge ist zu wiederholen und um ein neues Signal zu verlängern, bis ein Fehler gemacht wird. Bei der dritten Spielart drückt jeder Spieler nur die ihm zugeordnete Farbtaste. Bezugsquellen: Senso ist für ca. 98 DM in den meisten Kaufhäusern und großen Spielwarengeschäften erhältlich.

Positiv:

Gutes Konzentrations- und Reaktionstraining, netzunabhängig.

Negativ:

Zwei verschiedene Batteriesorten werden benötigt, Preis etwas zu hoch.



Taschenspielereien

Von der Firma Mattel wurden als Neuheit fünf verschiedene Computerspiele im Taschenrechnerformat (ca. 8 cm × 13,5 cm × 2,5 cm) angekündigt, von denen drei nunmehr auf dem Markt erhältlich sind: Auto Race, Soccer und Basketball. Die beiden übrigen Spiele, Space Alert und Hockey sollen im zweiten Quartal 1979 folgen.

Auto Race

Bei diesem Spiel bewegt sich ein Lichtpunkt, der den Rennwagen symbolisieren soll, vom unteren Ende einer dreispurigen Piste nach oben. Entgegenkommenden Lichtpunkten muß mittels eines Schiebereglers, der die Funktion des Lenkrads hat, ausgewichen werden. Bei jedem Zusammenstoß wird der Rennwagen zurückgedrängt und es erfolgt ein akustisches Signal. Hat der Rennwagen die Ziellinie erreicht, startet er erneut von der Grundlinie. Die Geschwindigkeit des Rennwagens läßt sich mit einem Schieberegler in vier Stufen, entsprechend einer Viergangschaltung, einstellen. Sieger des Spiels ist derjenige, der vier Runden in der kürzesten Zeit zurücklegt. Ist diese Zeit kürzer als 99 s, ertönt ein Doppeltonsignal und die benötigte Fahrzeit erscheint auf der Digitalanzeige; werden die vorgeschriebenen vier Runden innerhalb von 99 s nicht erreicht, verkündet ein Summtönen die Niederlage.

Soccer, Basketball

Bei den Spielen Soccer (Fußball) und Basketball erscheinen schwache Lichtpunkte, die Gegenspieler darstellen und ein heller Lichtpunkt, der den Angriffsspieler symbolisiert, auf einer Anzeigematrix. Innerhalb einer vorgegebenen Spielzeit von ca. 10 Minuten müssen die beiden Mitspieler abwechselnd möglichst viele Treffer erzielen.

Bezugsquelle: Die zwischen 69 DM (Auto Race) und 89 DM (Soccer) teuren Geräte sind in Kaufhäusern und größeren Spielwarengeschäften erhältlich.

Positiv:

Kleines Gehäuse, netzunabhängig.

Negativ:

An das Reaktionsvermögen der Spieler werden zu hohe Ansprüche gestellt, „Lenkrad“ bei „Auto Race“ zu klein.

Spiel-Partner – Marktübersicht Computerspiele

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 5 - Mai 1979) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)