



Elektronische Spiele

44 Superhits

Elektronik und Technik allein machen noch kein gutes Spielzeug. So Volker Hauff, Bundesminister für Forschung und Technologie. Das ideale Spielzeug ist ein Spielzeug, das Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen und auch den älteren Menschen Freude bereitet und nicht Vorurteile bestärkt, Ängste fördert oder Gefahren produziert – somit die gemeinsame Freizeit zu einem Erlebnis machen sollte.

Chip: Elektronische Spiele 44 Superhits

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 12 - Dezember 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



geln für ein oder zwei Spieler. Ein Leuchtball (Leuchtdiode) wird vom Computer automatisch über verschiedene Stationen gespielt, die dann in der Reihenfolge nachempfunden werden müssen; andere Spiele mit ähnlichem System.

⑩ **Senso:** Rasantes Konzentrationspiel für einen oder mehrere Spieler; drei verschiedene Spiele mit vier Schwierigkeitsgraden; Senso gibt eine immer länger und schneller werdende Folge — nach dem Zufallsauswahlverfahren gespeichert — von Lichterfarben und Geräuschen von sich, die wiederholt werden müssen; spielt auf Wunsch die letzte Folge oder die längste, die gelungen ist, noch einmal; ab sieben bis 70 Jahre.

⑪⑫ **Ball Flipper:** Es surrt, blitzt, klingelt, rollt — ein tragbarer Flipper mit Original-Action: Power Bumpers, Glocken, Blinklicht, Zählwerk; auch im Taschenrechnerformat erhältlich; ab sechs Jahre.

①② **Master Mind super-sonic electronic:** Selbst programmierbar, mit Ton- und Zeitsignal; das Intelligenzspiel für zwölf aufregende „Knack-den-Kode“-Variationen; mit der Wahl des Codes bestimmen Sie den Schwierigkeitsgrad; vier Solospiele, 4 Gruppenspiele, vier Zweierspiele mit 1000 bis 1 Mio. Kombinationen; in Taschen- oder Normalausführung; ab acht Jahre.

③ **Little Professor:** Gesellschaftsdenkspiel, das Rechenaufgaben stellt und die Lösung prüft; interessant vor allem als Kind-/Elternspiel mit drei Schwierigkeitsgraden; weitere Spiele möglich wie Lokführer, Zahlenhimmel, Abzählen, Blindkuh, Namensalat u.a.; ab sechs Jahre.

④⑤ **Spelling B:** Aussprache-Lerncomputer; zusätzlich Spiele wie „Starts with“, „Missing Letter“, „Mystery Word“, „Scramble“, drei Schwierigkeitsgrade; aus dem beiliegenden Bilderbuch sollen Begriffe/Bezeichnungen assoziiert und in Sprache umgesetzt werden, Korrektheit wird angezeigt; 264 Ausspracheobjekte, deutsch und englisch; ab acht Jahre.

⑥⑦ **Speak and Spell electronic:** Elektronisches Lernspiel mit Sprachausgabe; in Englisch oder Deutsch; mehrfache Anwendungsvariationen; für mehrere Mitspieler; zum Beispiel Wortradespiel: Der Computer denkt sich ein Wort, zeigt die Buchstabenanzahl an, die geraten werden muß; oder — Buchstabierspiel: Der

Computer sagt ein Wort, dessen Buchstabenfolge eingetastet werden soll; es wird angezeigt, wieviel Worte richtig bzw. falsch waren; ab sieben Jahre.

⑧ **Break-in electronic:** Außergewöhnliches Ballspiel, das eine hohe Konzentration und Schnelligkeit erfordert; nacheinander müssen 24 Punktefelder „ausgelöscht“ werden, um eine Höchstpunktzahl zu erreichen; vier Schwierigkeitsgrade (Ballgeschwindigkeit und Anzahl der Spielbälle kombinierbar); mit Digitalanzeige und Elektronik-sound; für geschickte „Geistes“-Sportler.

⑨ **Volleyball electronic:** Konzentrationsspiel nach Volleyballre-

⑬ **Merlin — der elektronische Zauberer:** Sein Vokabular enthält 20 verschiedene Geräusche, seine Speicherfähigkeit 2000 Byte; sechs verschiedene Spiele sind möglich, vom Tic Tac Toe über Musikstücke komponieren, Erinnerungstest bis hin zum Kode-Brecher; ab sieben Jahre.

Chip: Elektronische Spiele 44 Superhits

14 **Tennis electronic:** Das erste voll-elektronische Tennisspiel der Welt mit verschiedenen Schlagvariationen und Ballwechsel; der Heimtennis-Crack kann durch Tastendruck den Abschlag original nachempfinden; ein Übungsspiel, zwei Geschwindigkeiten, Spielfeld mit Anzeige von sechs Spielerstellungen, Flugbahn des Balles und Digitalanzeige des Spielstandes nach jedem Punktegewinn, Aufschlagtaste; fehlt der Partner, hilft der Computer aus; ab sechs Jahre.

15 **Touch me:** Drei Spiele in einem, basierend auf Licht und Ton, Ton, Farbe; für einen oder mehrere Spieler; einzelne Abläufe müssen per Tastendruck nachgespielt werden, nach drei Fehlversuchen startet ein neues Spiel; für jedes Alter.

16 **Space Alert:** Elektronisches Science-Fiction-Spiel im Welt-raummilieu; für alle, die gegen das Unbekannte im All kämpfen wollen; mit akustischen Signalen und LED-Anzeige der Spielsituation; Tasten für Entsicherung der Raketen, Lenkung, Trefferanzeige, des Zündknopfes; Signale für Raketenzündung, Treffer, Erfolg und Mißerfolg.

17/18 **Autorennen:** Beliebtes, simuliertes Autorennen im Taschenrechnerformat; mit vier Geschwindigkeiten, drei Spuren, vier Runden; über einen Spurwechselschieber vermag der Pilot anderen Fahrzeugen auszuweichen; akustische Signale sorgen für Spannung bei Tempo und Kollision; für jedes Alter, in verschiedenen Ausführungen.

19/20/21 **Zodiac — der astrologische Computer:** Erstellen Sie Ihr Horoskop selbst; arbeitet auf der Basis persönlicher Daten und nennt die Eigenschaften des einzelnen Menschen, errechnet Vorhersagen für jeden x-beliebigen Tag, erteilt „Ratschläge“ auf wichtige Lebensfragen wie Kompatibilität; läßt sich ohne astrologische Vorkenntnisse bedienen; als Beilage eine Auslegung der astrologischen Zeichen und ihrer Bedeutung; verschiedene Ausführungen im Design.

22/23 **Elektronisches Fußballspiel:** Leuchtdioden simulieren die Spielphasen; eine Uhr mit 2 x 45 Minuten zeigt den Ablauf an; zwei Geschwindigkeiten, vier Spielrichtungstasten, zwei Kicktasten; das Besondere: akustische Schiedsrichterpeife nach Tor-treffer, ein dreifacher Schlußpfiff beendet das Spiel; für jedes Alter, verschiedene Ausführungen.

24 **Elektronisches Basketballspiel:** Mit exakter Darstellung für Ball-sportfans, die ihr Favoritenspiel immer bei sich tragen wollen; 24-Sekunden-Uhr, zwei Ballwurfknöpfe, vier Spielrichtungsarten, zwei Geschwindigkeiten; Schiedsrichterpeife, Fanfare nach Korbtreffer; für jedes Alter.

25 **Galaxis:** Computergesteuertes Weltraumspiel für ein bis zwei Spieler; drei Spielmöglichkeiten; mit zwei Raumsektorbildschirmen, um Positionen der Raumschiffe und -bojen abzustecken, sowie mehreren Informationsmarkierungen; Peiler sucht das

All nach Objekten ab, deren Funksprüche analysiert werden müssen, eine Lagekarte wird geführt; blinkende Lampen zeigen den Sucherfolg an; taktisches Spiel, ab zehn Jahre.

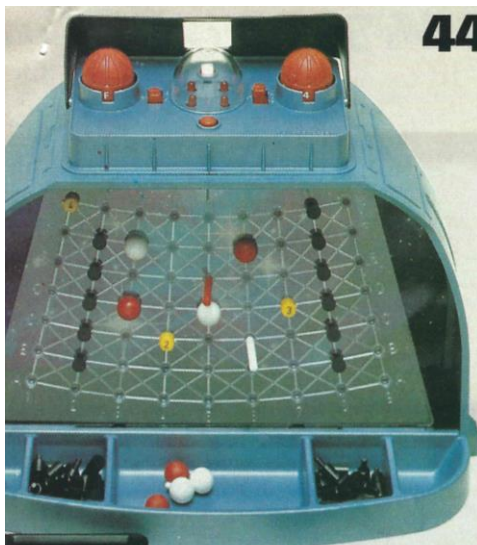
26 **Jacks:** Geschicklichkeitsspiel für ein bis zwei Personen; zehn Geschicklichkeitsstufen für Spiele bis zu zwölf Jacks (Steine) mit je fünf verschiedenen Geschwindigkeiten; Licht- und Tonsignale reichen die Spannung an; allein zu spielen oder gegen einen Spiel-partner; für jedes Alter.



Chip: Elektronische Spiele 44 Superhits

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 12 - Dezember 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

44 Superhits



25



28



27



29



31

lich, aber trotzdem für jedes Alter geeignet.

29 Armor Battle: Noch ein Manöverspiel, dieses Mal eine Panzerschlacht; Lagedarstellung auf einem Leuchtschirm; wer knackt die meisten der gegnerischen Tanks? ab sechs Jahre.

30 Star Wars: Was der Film verspricht, ist nun mit diesem Spiel zu halten — Action; urige, futuristische Tonsignale unterstützen

27 Stopp bei Rot: Verkehrsspiel mit einer elektronischen Reflexampel; testet die Reaktion in sechs Schwierigkeitsstufen; ein Wettrennen zwischen zwei Spielern oder allein; für jedes Alter.

28 Sub Chase: Seemanöverspiel — Zerstörer gegen U-Boot; das Geschehen wird auf einem zentralen Leuchtschirm dargestellt; Sonartöne helfen das U-Boot zu orten; Wasserbombentreffer und Torpedotreffer während des Seegefechtes entscheiden über den Erfolg oder Nichterfolg; martia-

den taktischen Raumkampf; im Stil eines Cockpits werden sämtliche Ereignisse auf dem Panel dargestellt: mit Verfolgungsradar, Autopilot, Fluglagenradar u.a.; ab zehn Jahre.

31 Chess Challenger Voice: Erster Schachcomputer mit Sprachausgabe, immer noch beliebt wegen seiner Spielstärke und Exaktheit; vielzählige, vorprogrammierte Züge, die Sie überraschen und öfters in Zugzwang bringen werden; als Trainingsgerät oder für Eremiten.

Chip: Elektronische Spiele 44 Superhits

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 12 - Dezember 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

44 Superhits

②③

Supervogel – Operationsbasis:

Für jedes Alter gedacht ist das Spiele-Set Supervogel/Operationsbasis, die getrennt zu kaufen sind; wird die Nase des Raumschiffes, dem Space Shuttle nachempfunden, nach oben gedrückt, reagiert die Elektronik mit Heultönen, die die Start- und Beschleunigungsphase simuliert; nach unten gedrückt, setzt der „Vogel“ zur Landung an, was er mit reduzierender Geräuschkulisse kundtut; während der Flugsimulation kann über einen Knopf im oberen Teil eine Laserkanone in Betrieb gesetzt werden, die Lichtblitze aussendet.

③④

bigtrack: Programmieren, Manövrieren, Kippen, Ankuppeln – was Sie über die im Taschenrech-

nerformat gestaltete Tastatur am Chassis des Transporters eingeben, bigtrack führt es aus: Der Hänger wird angekuppelt, das gewünschte Programm eingeben – z.B. Kurvenfahren zu einem bestimmten Platz und Anhänger abkippen – die „Out-Taste“ gedrückt, dann die „Go-Taste“, und schon fährt bigtrack los, löst zu dem eingegebenen Zeitpunkt den Abkippvorgang aus und setzt die Fahrt fort; für Elektronik-Freaks jeden Alters.

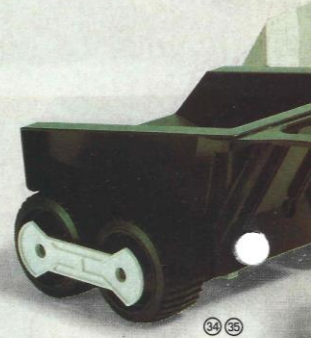
⑤

Elektronikgitarre: Gitarrespielen für jedermann, problemlos einfach; die erste computergesteuerte Gitarre der Welt vermag zwölf gespeicherte Songs automatisch wiederzugeben; über die Sensor-Griffplatte ist es möglich, im freien Spiel Melodien mit

zwölf Tönen in zwei Oktaven (Tonlagen) selbst zu spielen; auch eine Taste für Hawaieffekt fehlt nicht; der Gag – das Gerät kann eigene Songs aufnehmen, speichern und im „Playback“-Verfahren wiedergeben.

⑥

Musikus – elektronische Kinderorgel: In Gestalt eines Tambourmajors können Kinder auf simple Art Melodien spielen lernen; über sechs doppelseitige Liederkarten mit Farben-, Zahlen- und Symbolfeldern lassen sich verschiedene Kindermelodien nachspielen; Karte eingeschoben, die entsprechenden Felder gedrückt, schon ertönt in der richtigen Folge das Lied; zwei Oktaven; die Batterie nutzt sich nur ab, wenn gespielt wird; von drei bis neun Jahren.



④ ⑤



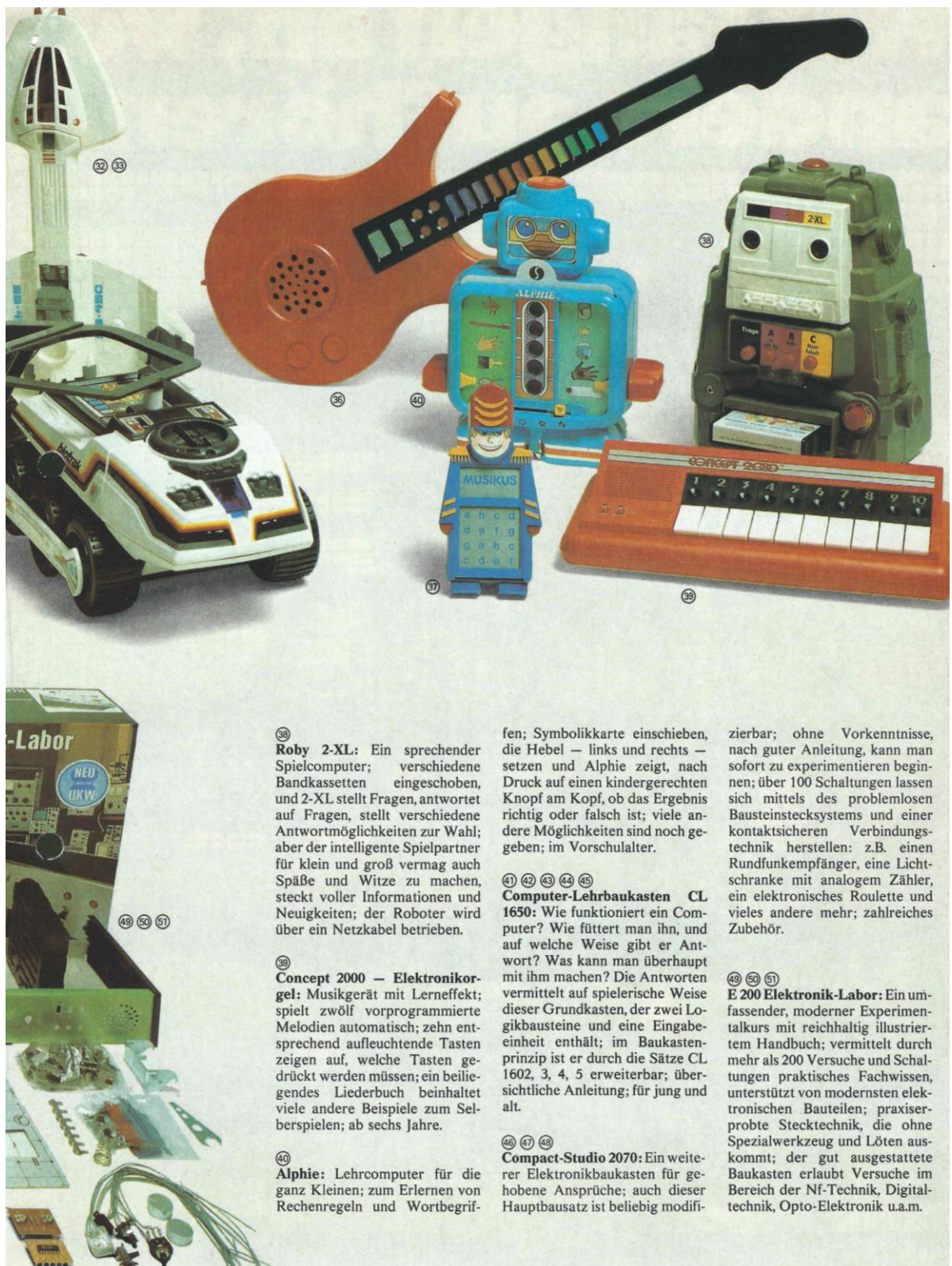
④① ④② ④③ ④④ ④⑤

④⑥ ④⑦ ④⑧

Realisation: Fa. Obletter-Spielwaren, Karlsplatz, 8000 München 2.

Chip: Elektronische Spiele 44 Superhits

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 12 - Dezember 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



36
Roby 2-XL: Ein sprechender Spielcomputer; verschiedene Bandkassetten eingeschoben, und 2-XL stellt Fragen, antwortet auf Fragen, stellt verschiedene Antwortmöglichkeiten zur Wahl; aber der intelligente Spielpartner für klein und groß vermag auch Späße und Witze zu machen, steckt voller Informationen und Neuigkeiten; der Roboter wird über ein Netzkabel betrieben.

38
Concept 2000 – Elektronikorgel: Musikgerät mit Lerneffekt; spielt zwölf vorprogrammierte Melodien automatisch; zehn entsprechend aufleuchtende Tasten zeigen auf, welche Tasten gedrückt werden müssen; ein beliebiges Liederbuch beinhaltet viele andere Beispiele zum Selberspielen; ab sechs Jahre.

40
Alphie: Lehrcomputer für die ganz Kleinen; zum Erlernen von Rechenregeln und Wortbegrif-

fen; Symbolkarte einschieben, die Hebel – links und rechts – setzen und Alphie zeigt, nach Druck auf einen kindergerechten Knopf am Kopf, ob das Ergebnis richtig oder falsch ist; viele andere Möglichkeiten sind noch gegeben; im Vorschulalter.

41 42 43 44 45
Computer-Lehrbaukasten CL 1650: Wie funktioniert ein Computer? Wie füttert man ihn, und auf welche Weise gibt er Antwort? Was kann man überhaupt mit ihm machen? Die Antworten vermittelt auf spielerische Weise dieser Grundkasten, der zwei Logikbausteine und eine Eingabeinheit enthält; im Baukastenprinzip ist er durch die Sätze CL 1602, 3, 4, 5 erweiterbar; übersichtliche Anleitung; für jung und alt.

46 47 48
Compact-Studio 2070: Ein weiterer Elektronikbaukasten für gehobene Ansprüche; auch dieser Hauptbausatz ist beliebig modifi-

zierbar; ohne Vorkenntnisse, nach guter Anleitung, kann man sofort zu experimentieren beginnen; über 100 Schaltungen lassen sich mittels des problemlosen Bausteinstecksystems und einer kontaktsicheren Verbindungstechnik herstellen: z.B. einen Rundfunkempfänger, eine Lichtschranke mit analogem Zähler, ein elektronisches Roulette und vieles andere mehr; zahlreiches Zubehör.

49 50 51
E 200 Elektronik-Labor: Ein umfassender, moderner Experimentalkurs mit reichhaltig illustriertem Handbuch; vermittelt durch mehr als 200 Versuche und Schaltungen praktisches Fachwissen, unterstützt von modernsten elektronischen Bauteilen; praxiserprobte Stecktechnik, die ohne Spezialwerkzeug und Löten auskommt; der gut ausgestattete Baukasten erlaubt Versuche im Bereich der Nf-Technik, Digitaltechnik, Opto-Elektronik u.a.m.

Chip: Elektronische Spiele 44 Superhits

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 12 - Dezember 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)