

Elektronik als Freizeitpartner

Bericht von der 31. Internationalen Spielwarenmesse Nürnberg

Die erste Nürnberger Spielwarenmesse der 80er Jahre, die vom 2. bis 8. Februar stattfand, ist wegen ihrer Bedeutung als Treffpunkt der Branche, Neuheitenmarkt und internationaler Brennpunkt nicht nur eine Messe wie jede andere der Vorjahre auch. Sie war dieses Mal noch ein bißchen mehr, nämlich der Messeauftakt für ein neues Jahrzehnt, das mit vielen Fragezeichen versehen ist.

Bei der diesjährigen Internationalen Spielwarenmesse mit Fachmesse Modellbau, Hobby und Basteln waren 1719 Firmen (Vorjahr 1697) aus 41 (37) Ländern vertreten, darunter 700 (697) Firmen aus dem Ausland, was einem Anteil von über 40 % entspricht. Auf einer Bruttofläche von ca. 80 000 m² wurden mehr als 250 000 verschiedene Artikel ausgestellt. Wie auch schon im letzten Jahr, fanden auf der Nürnberger Spielwarenmesse vor allem die verschiedenen elektronischen Spiele besondere Beachtung, die in letzter Zeit derart verbessert wurden, daß ihre Vorläufer schon fast antiquarisch wirken.

Bei den meist ausländischen Anbietern von elektronischen Spielen fiel in Nürnberg besonders die starke Beteiligung von Herstellern aus Hongkong auf.

Übereinstimmenden Aussagen der Spielwarenhändler zufolge haben die elektronischen Spiele im Weihnachtsgeschäft 1979 noch nicht die in sie gesetzten Hoffnungen erfüllt. Lediglich die Schachcomputer waren einmal mehr der ganz große Renner. Für sie wurde 1979 ein Betrag von ca. 60 Millionen DM ausgegeben, mehr Geld als für alle anderen elektronischen Spiele zusammen.

Neben bereits bekannten wurden in Nürnberg auch einige neue Schachcomputer gezeigt, die in einigen Wochen bzw. Monaten den bundesdeutschen Markt bereichern werden. Die Münchner Firma Sandy Exports präsentierte in Nürnberg aus dem Angebot der amerikanischen Firma Chafitz Inc. den Schachcomputer „Sargon ARB“ für 2498 DM.

Schachfreunden, denen der „Sargon ARB“ (siehe FUNKSCHAU 1980, Heft 3, Seite 83) zu teuer ist, bietet das seit Ende Dezember 1979 erhältliche MGS- (Modular Game System-) Multispielsystem eine echte Alternative. Das 998 DM teure Gerät verfügt ebenfalls über das spielstarke Schachprogramm Sargon 2,5, befolgt jedoch durch einfachen Austausch seines Spielmoduls auch die

Regeln anderer Strategiespiele. Folgende Module sind u. a. in Vorbereitung: Dame, Backgammon, 17 und 4. Für das MGS-Multispielsystem ist zum Preis von 108 DM ein Akkusatz erhältlich, der dem Gerät einen ca. achtstündigen netzunabhängigen Betrieb ermöglicht.

Ein reichhaltiges Angebot verschiedener Computerspiele präsentierte die Berliner Firma MI-GmbH, die u. a. zwei neue Schachcomputer vorstellte. Paradestück war der „Chess Challenger Sensory Voice“, Nachfolger des ersten sprechenden Schachcomputers „Chess Challenger Voice“ (FUNKSCHAU 1980, Heft 3, Seite 81). Das mit einem Holzgehäuse ausgestattete Gerät ist ab Mitte 1980 zum Preis von 998 DM erhältlich. Exklusive Besonderheiten dieses bemerkenswerten Schachcomputers sind u. a. eine reichhaltige Eröffnungsbibliothek (64 Varianten!) und ein Repertoire der 64 bedeutendsten Weltmeisterschaftspartien, das Einblick in weltmeisterliche Strategien vermittelt. Weitere interessante Merkmale des „Chess Challenger Sensory Voice“ sind: Sensor-Bedienung, eingebaute Schachuhr, Druckeranschluß, 9 Spielstufen. Im Unterschied zum „Sargon ARB“ erfolgt die Befehlseingabe nicht über Reed-Kontakte, sondern über konventionelle Sensortasten.

Neben den vorgenannten Computerspielen gehören zum Vertriebsprogramm der MI-GmbH noch der „Reversal Challenger“ (298 DM, lieferbar ab Mitte 1980) für Batterie- und Netzbetrieb und



Bild 1. Der „Mephisto“ ist der erste in Deutschland entwickelte Schachcomputer und arbeitet mit einer LCD-Anzeige

der mobile Computer (MOCOM), bei dem es sich um die erste deutsche Entwicklung eines derartigen Gerätes handelt. Unabhängig von Steckdose und Fernsehgerät ist dieses Universalgerät mit der entsprechenden Modul-Kassette ein Mühle-, Skat- oder Dame-Partner. Eine Reihe von Wort- und Zahlenspielen bieten weitere Unterhaltungsmöglichkeiten. Wer Spaß am Programmieren hat, kann dieses Spielzeug auch als vollwertigen Computer verwenden und vom persönlichen Datenarchiv bis hin zur Buchhaltung einsetzen. Da keinerlei Programmierkenntnisse erforderlich sind, eignet sich das Gerät, das ab September 1980 zum Preis von 698 DM angeboten werden soll, besonders gut für EDV-Laien.

Auf dem Stand der Fa. Henke (353 Warburg-Industriegebiet) wurden der bereits bekannte Schachcomputer „Chess Mate“ und das von der in Hongkong ansässigen Firma Conic entwickelte Gerät „Computer Chess“ ausgestellt. „Chess Mate“ ist seit Ende Februar für 398 DM erhältlich, „Computer Chess“ gab sein Debüt Mitte März.

Der erste in Deutschland entwickelte Schachcomputer war auf dem Stand der Fa. Rudolf Ulbrich oHG (8531 Markt Vestenbergereuth) zu sehen. Das Gerät mit der Bezeichnung „Mephisto“ (Bild 1) soll im Juni 1980 zu einem Preis von unter 500 DM auf den Markt kommen. „Mephisto“ kann nicht nur Schach spielen, sondern eignet sich durch einen austauschbaren Programm-Modul auch für andere Gesellschaftsspiele. Die Spielstärke des von der Münchner Fa. DS Electronic GmbH entwickelten Schachcomputers soll derjenigen der marktbeherrschenden ebenbürtig sein. Aufgrund der verwendeten CMOS-Technologie ist die Stromaufnahme des „Mephisto“ äußerst gering. Mit einem Satz Batterien sollen ca. 1000 Betriebsstunden erreicht werden.

Die Fa. Parker zeigte neben den bereits bekannten Computerspielen „Sector“, „Super Hirn electronic“ und dem vielseitigen „Merlin“ als Neuheiten die

Björn Schwarz: Nürnberger Spielwarenmesse 1980
Vorstellung: Sargon ARB 2.5 – MGS Sargon 2.5 – Mephisto
Chess Challenger Sensory Voice – Chess Mate – Computer Chess

(Quelle: www.funkschau.de/ – Zeitschrift Funkschau – Heft 7 April 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



Bild 2. Für dieses Spielsystem „Microvision“ gibt es mehrere Kassetten für unterschiedliche Spiele

beiden Elektronikspiele „Heiße Spur“ und „Wildfire“. Beim Spiel „Heiße Spur“ werden alle Mitspieler zu Detektiven. Jeder hat den Auftrag, steckbrieflich gesuchte Ganoven aufzuspüren und dingfest zu machen. Allerdings gibt es dabei ein Problem: Die Ganoven sind unsichtbar! Mit Hilfe des Fahndungs-Computers kann ihre jeweilige Spur gefunden werden. Der Computer läßt das Geräusch eines knarrenden Fußbodens hören, ein berstendes Fenster, die Polizeisirene, Schüsse, U-Bahngeräusche oder Treppenlaufen. Auf alle Ganoven ist eine Prämie ausgesetzt. Der Detektiv, der zuerst 2500 Dollar Prämie kassiert hat, ist Sieger. „Heiße Spur“ ist seit März zum Preis von 100 DM in den Kaufhäusern und Spielwarengeschäften erhältlich. „Wildfire“ ist ein echter Flipper für die Westentasche. In Amerika konnte dieses Spiel auf Anhieb bereits 1 Million mal verkauft werden. Das Entwicklungszentrum von Parker hat über

1 Million Dollar investiert, um „Wildfire“ zur Serienreife zu entwickeln. Bis zu vier Spieler können mit „Wildfire“ flippeln, dessen eingebaute Elektronik die Punktzahl über Schlagturm, Puffer, Spinner etc., die Flipper-Reaktionen sowie die Licht- und Tonintervalle steuert. Der Preis für das ab Oktober 1980 erhältliche „Wildfire“ wurde mit ca. 150 DM angegeben.

Als Neuvorstellung präsentierte MB das Computer-Spielsystem „Microvision“ (Bild 2). Für das Gerät, das ein batteriebetriebenes Spielsystem in Taschenrechnergröße mit eigenem LCD-Bildschirm darstellt, existieren verschiedene austauschbare Kassetten für Strategie-, Geschicklichkeits- und Glücksspiele. Eine Blockbuster-Kassette gehört zur Grundausstattung. Blockbuster fordert den Mitspieler heraus, eine Mauer Stein für Stein abzubauen. Die weiteren, derzeit erhältlichen Spiele sind: Vier gewinnt, Pinball, Bowling und Shooting Star. Das Grundgerät mit dem Spiel Blockbuster soll im Sommer 1980 erhältlich sein.

Die Firma Mattel zeigte mehrere verschiedene, teilweise bereits seit längerer Zeit erhältliche Computerspiele. Zu den ausgestellten Spielen gehörten u.a. die Hand-Elektronikspiele „Fußball II“, „Basketball II“, „U-Boot-Jagd“ und „Manöverspiel“ sowie die beiden neuen Computerspiele „Brain Baffler“ und „Horoscope Computer“, die ab Juli 1980 lieferbar sind. Bei „Brain Baffler“ handelt es sich um ein 150 DM teures Computerspiel, mit dem acht verschiedene, unterhaltsame Wort- und Zahlenspiele durchgeführt werden können: Buchstabensalat, Wörter bilden, Blitzwort, Super-Blitzwort, Zahl im Kopf,

Suchwort, Geheimcode I und Geheimcode II. Mit dem „Horoscope-Computer“ kann für jeden beliebigen Tag ein persönliches Horoskop erstellt werden. Der Preis wurde mit 150 DM beziffert.

Unimex stellte außer dem TV-Spiel VCS-800, für das derzeit 20 verschiedene Spielkassetten in Pal-Version existieren (Luft/Seeschlacht, Sternenkrieg, Scharfschütze, Autorennen, Backgammon, Basketball, Golf, Superman, Schach u. a.), das ebenfalls von der amerikanischen Firma Atari entwickelte Hand-Elektronikspiel „Touch Me“ sowie die Computerspiele „UFO-Abwehr“ und „Astro“ vor. Bei „Touch Me“ handelt es sich um eine Taschenausgabe des Computerspiels „Senso“. Ziel des Spiels „UFO-Abwehr“ ist die Vernichtung der auf einem Display angezeigten, angreifenden UFOs.

Die Firma Interton Electronic präsentierte für ihr bewährtes Fernsehspiel „Video Computer VC 4000“ (Bild 3) eine neu entwickelte Schachkassette. Weitere Spielprogramme sind u.a.: Autorennen, Blackjack, Ballspiele, Panzergefecht/Luftkampf, Backgammon.

Utopische Verhältnisse herrschen beim Weltraum-Spiel „Galaxis“, (Bild 4) des Otto Maier Verlags. Ziel dieses Elektronik-Spiels ist die Suche von vier verschollenen Raumschiffen, wobei der Computer durch Licht- und Tonsignale behilflich ist.

Die vorstehend aufgeführten Spiele erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Erkennbar ist dennoch die zunehmende Bedeutung der Elektronik für die Freizeitgestaltung, ein Trend der sicherlich noch einige Zeit, vermutlich in verstärktem Maße, anhält.

Björn Schwarz



Bild 3. Für den „Video Computer VC 4000“ ist nun auch eine Schachkassette lieferbar

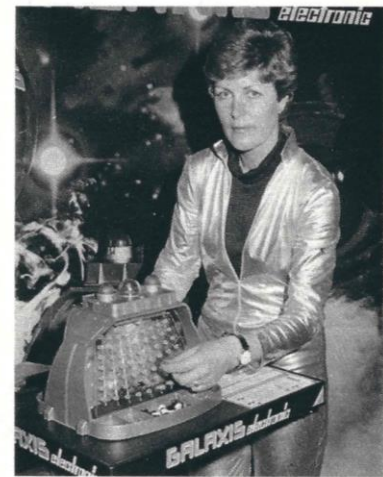


Bild 4. Hier hilft der Computer der Dame bei der Suche nach vier verschollenen Raumschiffen

Björn Schwarz: Nürnberger Spielwarenmesse 1980
Vorstellung: Sargon ARB 2.5 – MGS Sargon 2.5 – Mephisto
Chess Challenger Sensory Voice – Chess Mate – Computer Chess

(Quelle: www.funkschau.de/ – Zeitschrift Funkschau – Heft 7 April 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)