

SYNSONICS

WATTEL ELECTRONICS

Die hier angeführten Preise sind Richtpreise.  
Die tatsächlichen Preise sind abhängig von der Menge.  
Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an:  
WATTEL ELECTRONICS, Postfach 10 15 10, D-4000 Düsseldorf 15.  
Telefon (0211) 30 10 10, Telex 9 301 000, Fax (0211) 30 10 10.

52

Produktion: Verlagsgesellschaft Dr. H. Schöler und Partner  
Düsseldorf

Von der Gründerzeit-Villa ins Hochhaus:Der unheimlich starke Aufstieg von Mattel Electronics

Mit drei Mann in drei Zimmern einer Villa aus den Gründerjahren fing es an, heute arbeiten 20 Damen und Herren in zwei Geschossen eines Hamburger Hochhauses für Mattel Electronics, und das ein Dreivierteljahr nach der "Grundsteinlegung". Griffiger ist kaum zu beschreiben, welche rasante Entwicklung der Markt für das Videospiel-System Intellivision im vergangenen Jahr in Deutschland genommen hat.

Dabei traf Gert W. Schmitt (39) auf wenig günstige Startvoraussetzungen: Andere waren schon vor ihm losmarschiert, den Markt zu erobern. Er hatte allerdings ein paar gewichtige Startvorteile in das Rennen um Marktanteile zu werfen. Denn schließlich war Intellivision von Mattel Electronics das erste - und ist noch heute das einzige - Videospiel-System auf dem deutschen Markt nach dem Bausteinprinzip.

Das heißt, der Videospielder braucht seinen Spielecomputer nicht mehr nutzlos in eine Ecke zu packen, wenn er am Umgang mit dem aktiven Fernsehen Spaß gefunden hat und nun ein Programm selbst schreiben möchte, den Schritt zum Heimcomputer vollziehen möchte. Er braucht dafür nur noch ein Zusatzgerät zu kaufen, das bald auf den Markt kommt.

Die Bausteinserie des Intellivision-Systems wird in naher Zukunft nicht nur zusätzliche Handregler für das Spiel zu viert, einen Adapter für den Anschluß einer Computertastatur, und einen Sprachsynthesizer für "sprechende" Spielcassetten umfassen, sondern sogar ein Orgelmanual, mit dem das Videospiel zur Heimorgel wird.

Die stürmische Entwicklung von Intellivision seit Markteinführung im Herbst vergangenen Jahres ist selbstverständlich auch nicht ohne Auswirkungen auf das Management geblieben. Zum Jahreswechsel 82/83 mußten deshalb neue Räume bezogen und die Führungsmannschaft erweitert werden.

Adresse:           Mattel Electronics  
                      Hamburger Straße 11  
  
                      2000 Hamburg 76  
                      Tel.: 040/220 14 81.

Management:       Gert W. Schmitt  
                      Geschäftsführer  
  
                      E. Ulrich Spott  
                      Direktor Vertrieb  
  
                      Dr. Bernhard Steiner  
                      Marketing-Direktor Intellivision-System  
                      und Synsonics Musikinstrumente  
  
                      Rolf Lüke,  
                      Marketing-Direktor Home Computer System  
  
                      Franzjosef Darius  
                      Leiter Werbung und Public Relations  
  
                      Wolfram Püngel  
                      Service-Manager

Firmenporträt

Mattel Electronics entwickelt, produziert und vertreibt unter dem Markennamen INTELLIVISION Spielecomputer für Heim und Familie. Diese eigenständige Division der Mattel Inc. weist das stärkste Wachstum der gesamten Firmengruppe auf.

Die Dachgesellschaft Mattel Inc. wurde 1945 als Hersteller von Puppenmöbeln gegründet. Seit 23 Jahren wird von Mattel Toys die Barbie-Puppe produziert und vertrieben, die bekannteste Anziehpuppe der Welt, von der mehr als 135 Millionen Exemplare verkauft worden sind.

Anschrift:

Mattel Electronics GmbH  
 Hamburger Straße 11, 2000 Hamburg 76  
 Telefon: 040 - 220 14 81, Telex: 2 164 683  
 Geschäftsführer: Gert W. Schmitt

Zentrale:

Mattel Electronics  
 5150 Rosecrans Avenue  
 Hawthorne, California 90250, USA  
 President: Joshua W. Denham

Statistik:

Die Umsätze von Mattel Inc. und seiner beiden wichtigsten Töchter in den letzten drei Geschäftsjahren in Millionen Dollar. Die Geschäftsjahre enden jeweils am 31. Januar.

	<u>79/80</u>	<u>80/81</u>	<u>81/82</u>
Mattel Inc.	805,1	915,7	1.134,3
Mattel Toys	437,3	447,1	503,5
Mattel Electronics	92,9	119,3	287,6

In den ersten drei Quartalen des laufenden Geschäftsjahres, 1982/83, vom 1. Februar bis zum 31. Oktober, verzeichnete Mattel Electronics weltweit einen Umsatz von 467,9 Millionen Dollar, das sind etwa 63 % mehr als der gesamte Umsatz des Vorjahres.

Tennis: Ball, Satz und Sieg

Der Spieler steht an der Mittellinie und starrt auf den Gegner auf der anderen Seite des Netzes. Taktik und Können werden jetzt hart getestet. Aufschlag, schneller Ballwechsel - das ging gerade noch gut. Das Publikum applaudiert. Wimbledon-Atmosphäre breitet sich aus. Das Tennis-Match verlangt Konzentration und Präzision. Wächst die Anspannung, häufen sich die Fehler. Die Entscheidung ist immer noch nicht gefallen. Beim Stand von 6:6 bringt der Tie Break die Entscheidung.

Tennis wie auf dem Centre Court ist jetzt mit dem Videospiel von Intellivision möglich. Man spielt Schmetterball und Lob, Überkopfaufschlag und Netzspiel. Die Zuschauer folgen dem Ball mit den Blicken, und der Computer als Linienrichter läßt keinen Fehler durchgehen. Wenn Tennis-Fans nicht auf einen freien Platz warten wollen, können sie mit Intellivision jederzeit ihren speziellen Aufschlag üben. Und Anfänger werden spielend in die Feinheiten des weißen Sports eingewiesen.

Spielbezeichnung:	Tennis
Spieler:	2
Schwierigkeitsgrade:	4
Preis der Cassette:	DM 149,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Boxen: Kampf über 15 Runden

Volles Haus beim Boxkampf über die Weltmeisterschaftsdistanz von 15 Runden. Der Gong ertönt, und schon hat der rote Boxer seine erste Gerade gelandet. Uppercuts, Schwinger, kurze Haken, wegducken und gleich wieder angreifen - der Schlagabtausch geht in die neunte Runde. Da fliegt der Fighter im blauen Dress in die Seile. Er kommt wieder hoch, kassiert zwei harte Treffer und geht endgültig zu Boden. Der Sieger wirft die Arme hoch.

Jetzt kommt auch vor dem Fernseher Jubel auf. Denn mit der Videospiele-Cassette "Boxing" von Intellivision können auch Leichtgewichte einen Schwerathleten auf die Bretter schicken. Jeder Spieler wählt sich vor Beginn seinen persönlichen Favoriten unter sechs verschiedenen Boxertypen - vom temperamentvollen Angreifer bis zum wendigen Verteidiger. Jeder Treffer wird vom unbestechlichen Computer genau bewertet und gepunktet.

Spielbezeichnung:	Boxing
Spieler:	2
Spieldauer:	bis zum K.O. oder max. 15 Runden
Spielvarianten:	6
Schwierigkeitsgrade:	4
Preis der Cassette:	149,- (unverbindliche Preisempf.)

Bowling: Ein Spiel höchster Präzision

Sorgfältig wählt der Spieler seine Kugel unter zehn verschiedenen schweren aus. Er entscheidet, ob er mit rechts oder links spielt und baut sich am günstigsten Abwurfpunkt auf. Dann wird ausgeholt, im letzten Augenblick bekommt die Kugel den entscheidenden Effet, und sie rollt. Atemlos wartet alles auf das Ergebnis. Der Computer zeigt es präzise an.

Bowling, das Videospiel von Intellivision, läßt sich wie auf der Bahn spielen. Wer im Wettbewerb noch nicht so sicher ist, kann sich im "Abräumen" üben. Der Computer hat 32 Abräum-Situationen programmiert, mit denen die Treffgenauigkeit trainiert werden kann. Wer dort seine 75 Punkte schafft, wird mit einer Siegesfanfare von Tschaikowsky belohnt. Das gibt es noch nicht mal auf der richtigen Bowling-Bahn!

Spielbezeichnung:	Bowling
Spieler:	1 bis 4
Spielvariationen:	2
Schwierigkeitsgrade:	10
Preis der Cassette:	DM 149,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Basketball: Wie die Harlem Globetrotters

Der Ball gehört der Heimmannschaft. Noch fünfzehn Sekunden verbleiben auf der Zeituhr. Wo ist der freie Mitspieler zur Abgabe? Keine Möglichkeit, also Dribbeln, um für den Sprungschuß frei zu werden. Und Treffer! Zwei Punkte. Der Gegenangriff wird mit zielgenauen Pässen vorgetragen, bis der Ball mit einem präzisen Sprungwurf im Korb landet. Keine Chance, den Ausgleich zu verhindern.

Beim Videospiel "Basketball" von Intellivision spielen zwei Mannschaften mit je drei Spielern. Und der Computer zählt die Zeit bei jedem Einwurf, Paß oder Schuß. Wer lange übt, könnte es vielleicht mit den Harlem Globetrotters aufnehmen. Der Jubel der Menge belohnt schon auf dem Bildschirm jede gute Leistung, das schnelle Ausbrechen oder den geschickten Doppelpaß. Eine Entscheidung muß fallen, denn ein Unentschieden gibt es nicht. Automatisch wird verlängert, bis eine Mannschaft gewonnen hat.

Spielbezeichnung:	Basketball
Spieler:	2
Spieldauer:	simulierte Spielzeit; bei Unentschieden automatisch Verlängerung
Schwierigkeitsgrade:	4
Preis der Cassette:	DM 149,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Skifahren: Im Slalom über die Rennpiste

Es ist der erste Durchgang des Tages. Die Fahrer stehen oben am Start. Eine gewisse Nervosität läßt sich nicht verkennen. Dann stößt sich der erste ab, und das Rennen beginnt. In rasender Geschwindigkeit geht es durch die Tore der Slalomstrecke. Die Läufer werden schneller und schneller. Die Strecke wird zur echten Herausforderung. Ski kanten, durch die letzte Haarnadelkurve - geschafft! Aber der Sieg steht erst nach dem dritten Durchgang fest.

Abfahrt oder Slalom kann mit der Videospiele-Cassette von Intellivision gefahren werden. Am meisten Spaß macht es im Wettbewerb, denn hier können bis zu 6 Spieler gegeneinander antreten. Ob Anfänger oder Profi - jeder wird seinen Schwierigkeitsgrad finden. Und wer schließlich ohne Sturz durchs Ziel geht, bekommt den verdienten Applaus.

Spielbezeichnung:	Skiing
Spieler:	1 bis 6
Spielvarianten:	2
Schwierigkeitsgrade:	4 Geschwindigkeiten 15 Steilheitsgrade
Preis der Cassette:	DM 149,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Auto Racing: Rennen um den Grand Prix

Start frei - und mit aufheulenden Motoren gehen die Wagen auf den Kurs. Schon in der ersten Kurve trägt es den roten Wagen aus der Bahn. Da nützen auch die quietschenden Bremsen nichts mehr. Ein Hindernis stoppt den Wagen endgültig. Zurück an den Start! Das kostet wertvolle Zeit. Man braucht Fingerspitzengefühl im Wechsel zwischen richtiger Beschleunigung und rechtzeitigem Abbremsen. Nur einer wird gewinnen.

"Auto Racing", das Videospiel von Intellivision, bietet Autorennen auf fünf verschiedenen Rennstrecken von leicht bis super-schwer. Der erfahrene Driver wird sich unter den zur Verfügung stehenden Rennwagentypen den richtigen heraussuchen, die ausgewogene Mischung zwischen hoher Beschleunigung und gutem Kurvenverhalten. Dann kann er sich dem Kampf um Meter und Sekunden stellen.

Spielbezeichnung:	Auto Racing
Spieler:	1 oder 2
Spielvarianten:	5
Schwierigkeitsgrade:	5
Preis der Cassette:	DM 99,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Golf: Mit 30 Schlägen im neunten Grün

Der Platz ist voller Hindernisse: Bunker (Sandlöcher), Bäume und Wasser. Der Spieler wählt mit Bedacht den richtigen Schläger. Neun Löcher sind zu spielen. Das erfordert Konzentration, Koordination und Kontrolle. Man braucht Geduld, um die Entfernungen genau zu schätzen, den passenden Schläger und den richtigen Schwung zu wählen. Bevor der Sonntagsspieler zum Top-Golfer wird, muß er lange üben.

Beim Videospiel "Golf" von Intellivision entscheidet das exakte Zusammenspiel zwischen Aktionstasten und Steuerscheibe über die Richtung, in die der Ball geschlagen wird. Neun verschiedene Schläger stehen zur Auswahl, und mit etwas Glück kann der erfahrene Spieler den Platz mit 32 oder 30 Schlägen bespielen. Jetzt kann man sein eigenes Golf-Turnier veranstalten, wann immer man will. Auf diesem Platz scheint immer die Sonne.

Spielbezeichnung:	Golf
Spieler:	1 bis 4
Schwierigkeitsgrade:	9 verschieden schwierige Löcher
Preis der Cassette:	DM 149,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Horce Racing: Auf den Sieger gesetzt

Eine Melodie ertönt; die Pferde sind bereit zum Start. Nervosität liegt über der Rennbahn. Die Wetten sind gemacht. Wird der Außenseiter das Rennen machen oder der Favorit? Schon donnern die Hufe über die Bahn. Jetzt liegt die Entscheidung bei den Pferden und ihren Jockeys. In der Zielgeraden wird zum Endspurt angesetzt. Dann geht der Sieger mit einer Kopflänge Vorsprung durchs Ziel.

"Horce Racing" ist ein spannendes Videospiele von Intellivision, das die Dramatik des Pferderennens mit dem Nervenkitzel des Wetzens verbindet. Das läßt echte Derby-Atmosphäre aufkommen. Doch erst nach dem zehnten Rennen steht der Sieger des Tages fest.

Spielbezeichnung:	Horce Racing
Spieler:	1 bis 6
Preis der Cassette:	DM 149,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Math Fun: Freude am Rechnen

Hinter jedem Baum lauert ein wildes Tier - und hinter jedem Tier eine Rechenaufgabe. Wer keinen Ärger mit den Tieren bekommen will, sollte die Aufgaben schleunigst lösen. Wenn die Lösung falsch ist, geht es ab in den Fluß, und dort warten schon die Krokodile. Doch keine Angst, wenn es mal falsch war - der Computer weiß die richtige Lösung.

Mit "Math Fun", einem Videospiel von Intellivision, lernen Kinder spielend rechnen. Das ist spannend und macht richtig Spaß. Dabei können zwei Kinder um die Wette rechnen, oder eines allein gegen den Computer, der die Schwierigkeit seiner Aufgaben automatisch dem Fortschritt des Kindes anpaßt. Je besser der kleine Rechner wird, desto höher kann er den Schwierigkeitsgrad wählen.

Spielbezeichnung:	Math Fun
Spieler:	1 oder 2
Schwierigkeitsgrade:	18
Preis der Cassette:	DM 99,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Snafu: Der Schlange eine Falle gestellt

Der Wettkampf hat begonnen, und die farbigen Schlangen kriechen über den Bildschirm. Wer treibt den Gegner in die Enge und stellt ihm die Falle, aus der es kein Entkommen mehr gibt? Nur blitzartiges Reagieren kann den Sieg bringen. Beim zweiten Spiel geht es mit der Giftschlange auf Beutefang. Die gegnerische Schlange muß gebissen werden, ehe sie selber beißt. Im schlängelnden Gewirr entscheiden die besseren Nerven über Sieg oder Niederlage.

"Snafu" ist ein strategisches Videospiel von Intellivision. In der ersten Spielvariante geht es darum, Kollisionen zu vermeiden und den Gegner zu blockieren. Das ist bei den schnellen Bewegungen nicht einfach. Bei den Beißspielen muß der anderen Schlange ein Stück vom Schwanz abgebissen werden. Sieger ist, wer zum Schluß übrig bleibt.

Spielbezeichnung:	Snafu
Spieler:	1 oder 2
Spielvarianten:	12 Fallenspiele 4 Beißspiele
Schwierigkeitsgrade:	4
Preis der Cassette:	DM 99,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Triple Action: Panzer, Auto oder Doppeldecker

Auf einer Straße voller Wahnsinniger 100 Kilometer zurückzulegen, ist nicht ganz einfach. Um ein Haar entgeht der Fahrer einem Autowrack, und ein Sonntagsfahrer raubt ihm den letzten Nerv. Wenn das Auto nicht reicht, kann das Kommando eines schnellen Panzers übernehmen und versuchen, seinen Gegner auszumänuvriieren. Und schließlich kann der Spieler in die Luft gehen und seinen Doppeldecker in waghalsigen Loopings an den Gegner bringen.

Gleich drei Videospiele bietet "Triple Action" von Intellivision: Panzerschlacht, Autorennen oder Luftkampf mit dem Doppeldecker. Spannende Action-Spiele, die schnelle Reaktionen erfordern. Es geht darum, auf der Autobahn die 100 Kilometer möglichst rasch zu fahren oder bei den anderen Spielen 15 Punkte zu erreichen, entweder gegen den Computer oder gegen einen zweiten Spieler.

Spielbezeichnung:	Triple Action
Spieler:	1 oder 2
Spieldauer:	unterschiedlich
Spielvarianten:	2 bis 4
Preis der Cassette:	DM 99,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Reversi: Gewinnchance bis zur letzten Spielminute

Wer hier gewinnen will, muß dem Gegner immer um einen Zug voraus sein. Sinn des Spiels ist es, die Spielsteine des Gegners durch "Einklammern" waagrecht, senkrecht oder diagonal in die eigene Spielfarbe umzuwandeln. Wer die Außenkanten- oder Eckpositionen besetzt, liegt bereits vorn. Es kommt auf jeden Zug an. Ein einziger Fehler kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Das Videospiel "Reversi" von Intellivision ist ein Strategiespiel. Nicht Reaktionsgeschwindigkeit, sondern Vorausdenken ist entscheidend. Der Computer bietet die Möglichkeit, einen Zug im voraus zu analysieren. Oft ist der Sieg bis zur letzten Minute offen. Ein spannendes Spiel, mit dem taktisches Denken geschult wird.

Spielbezeichnung:	Reversi
Spieler:	1 oder 2
Spieldauer:	15, 30 oder 60 Minuten
Spielvarianten:	3
Schwierigkeitsgrade:	3
Preis der Cassetteß	DM 99,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Dame: Ein altes Spiel, das es in sich hat

Wer glaubt, das ehrwürdige Dame-Spiel zu kennen, wird in der elektronischen Version eines besseren belehrt. Der Computer kennt eine Menge Tricks, und diese Dame hat es in sich. Taktik, Geduld und Erfahrung verhelfen zum Sieg. So haben die meisten Dame noch nie gespielt, und die grauen Zellen werden ziemlich beansprucht, bis die Steine des Gegners vom Brett geräumt sind.

"Checkers" heißt das Dame-Spiel in Amerika, und das ist auch der Titel des Videospieles von Intellivision. Im Wettkampf mit dem Computer kann man seine Fähigkeiten überprüfen. Wer das Spiel noch nicht beherrscht, lernt es spielend und wird zum ausgefuchsten Profi. Der Gewinner hört am Schluß die Siegesmelodie, während der Verlierer nur ein hämisches Zischen erntet.

Spielbezeichnung:	Checkers (Dame)
Spieler:	1 oder 2
Spieldauer:	bis zum Sieg einer Partei
Schwierigkeitsgrade:	2
Preis der Cassette:	DM 99,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Backgammon: Das Spiel für Taktiker

Hier rollt der Würfel elektronisch, aber die Faszination des Spiels bleibt die gleiche. Wer als erster seine 15 Spielsteine ins Ziel und vom Feld gebracht hat, ist Sieger. Backgammon ist ein Spiel für Taktiker, das einerseits eine aggressive Vorwärtsstrategie verlangt, andererseits defensiv gespielt werden muß, um den Gegner zu blockieren.

Backgammon, eines der beliebtesten Brettspiele unserer Zeit, gibt es als Videospiele von Intellivision. Profis können ihr Spiel gegen den Computer vervollkommen, Anfänger können es lernen. Dabei spielt der Computer auf Wunsch konservativ oder raffiniert und gewagt. Selbstverständlich können auch zwei Spieler gegeneinander antreten. Die Feinheiten des Spiels lernt man erst mit der Zeit.

Spielbezeichnung:	Backgammon
Spieler:	1 oder 2
Spielvarianten:	2
Schwierigkeitsgrade:	2
Preis der Cassette:	DM 99,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Poker & Blackjack: Gegen das Casino

Halten, erhöhen oder passen? Wer nimmt es mit dem cleveren Kartengeber des Casinos auf? Die Atmosphäre knistert. Ein neues Spiel, neues Glück. Blackjack, Draw Poker oder Stud - die Regeln von Las Vegas gelten. Wer gewinnt, kann den Betrag ins nächste Spiel mitnehmen. Falls er gewinnt, denn der computergesteuerte Kartengeber ist ein smarterer Typ. Wer ihn schlagen will, muß raffiniert spielen. Doch es ist alles nur ein Spiel.

Mit dem Videospiele "Poker & Blackjack" von Intellivision lassen sich die berühmten Casinospiele nach allen Regeln der Kunst spielen. Der Computer hält die Bank oder macht den dritten Mann beim Poker. Er spielt sehr gut, aber einem Royal Flush hat auch er nichts entgegenzusetzen.

Spielbezeichnung:	Poker & Blackjack
Spieler:	1 oder 2
Spiele:	3
Preis der Cassette:	DM 99,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Las Vegas Roulette: Rendezvous mit Lady Luck

Nur ein Knopfdruck, und auf dem Bildschirm entstehen Spannung und Nervenkitzel wie in Las Vegas. Die Einsätze werden gemacht, dann rollt die Kugel. Wohin fällt sie? Rien ne va plus! Die Glücksdame lächelt, und der Gewinn stapelt sich. Aber wenn der Spieler auf der Verliererstraße ist, gibt der Computer keinen Kredit. Und wer die Bank sprengen will, der muß das Glück gepachtet haben.

9.999 Dollar sind der Höchsteinsatz beim Videospiel-Roulette von Intellivision. Und das schöne ist, daß man bis zu dieser Höhe seinen Einsatz selbst bestimmen kann - nur durch Knopfdruck. Denn Roulette bleibt hier ein Spiel. Eine Portion Glück ist so oder so notwendig, und das todsichere System gibt es weder hier noch dort. Doch der Spaß am Spiel ist vielleicht höher, wenn es nicht um echte Dollars geht.

Spielbezeichnung:	Las Vegas Roulette
Spieler:	1 oder 2
Spieldauer:	bis zur Sprengung der Bank oder Verlust des Einsatzes
Preis der Cassette:	DM 149,- (unverbindliche Preis- empfehlung)

Sea Battle: Entscheidung auf See

Die beiden feindlichen Admirale bringen ihre Flotten in Position: Flugzeugträger, Schlachtschiffe, U-Boote, Zerstörer, Minenleger. Wer manövriert seine Flotte in die günstigste strategische Stellung? Auf der großen Übersichtskarte ist zu sehen, wie die Gegner sich aufeinander zubewegen. Dann sind die Schiffe in Reichweite, und auf dem Bildschirm erscheint das Gefechtsfeld. Die Schlacht ist eröffnet.

"Sea Battle" ist ein interessantes, strategisches Videospiel von Intellivision, bei dem es darauf ankommt, die feindliche Flotte zu vernichten und die eigene Basis zu schützen. Das erfordert gründliche Planung und taktisches Denken - aber der Gegner denkt mit!

Spielbezeichnung:	Sea Battle
Spieler:	2
Preis der Cassette:	DM 99,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Sub Hunt: Als U-Boot-Kommandant auf Konvoi-Jagd

Die feindlichen Konvois kommen näher, begleitet von Geleit-Zerstörern. In der Tiefe lauern die U-Boote. Mit dem Seerohr wird die Wasseroberfläche abgesucht. Auf der Sonarkarte erscheinen die Konvoi-Schiffe als blinkende Punkte. Die Taktik ist klar. Der Angriff beginnt. Maschinen volle Kraft voraus und dann: Torpedos los! Doch wenn der U-Boot-Kommandant nicht aufpaßt, haben ihn die feindlichen Zerstörer in der Zange. Da hilft nur tauchen!

Mit dem Videospiele "Sub Hunt" von Intellivision kann sich der Spieler als U-Boot-Kommandant versuchen, der mit seinem Geschwader sechs feindliche Konvois angreift, um eine Invasion zu verhindern. Eine Vielfalt von unterschiedlichen Manövern erfordert taktisches Geschick und schnelle Reaktionen.

Spielbezeichnung:	Sub Hunt
Spieler:	1
Spieldauer:	nach 36 versenkten Schiffen ist das Spiel gewonnen
Schwierigkeitsgrade:	5
Preis der Cassette:	DM 149,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Panzerschlacht: Gefecht wie auf der Manöverschule

Rasselnd fahren die Panzverbände ins Gefecht. Die Manövergegner steuern die schweren Kampfwagen, leiten das Geschützfeuer oder legen unsichtbare Panzerminen. Das Gefecht läuft über ständig wechselndes Gelände - vom Computer aus 240 gespeicherten Landkarten ausgewählt. Da gibt es Wälder, Gebäude oder Wasserhindernisse. Das zwingt die Spieler, fortwährend umzudenken und ihre Taktik immer wieder einer neuen Situation anzupassen.

Beim Videospiel "Armor Battle" von Intellivision kommt es darauf an, Fahrtasten, Steuerscheibe und Feuertasten wirkungsvoll zu koordinieren. Jeder Spieler verfügt über zwei Panzer pro Gelände. Sind sie vernichtet, kann eine neue Kampfzone gewählt werden. Der Computer zählt die Punkte. Aber Vorsicht: erst drei Treffer setzen einen Panzer endgültig außer Gefecht.

Spielbezeichnung:	Armor Battle
Spieler:	2
Spieldauer:	unterschiedlich, je nach Geschicklichkeit
Spielvarianten:	240
Schwierigkeitsgrade:	4
Preis der Cassette:	DM 149,- (unverbindliche Preis- empfehlung)

Tron: Die tödlichen Scheiben

Computergesteuerte Angreifer nehmen Tron in die Zange und versuchen, ihn mit Laser-Scheiben auszuschalten. Tron schlägt zurück, aber immer neue Wellen von Angreifern tauchen auf. Je weiter das Spiel fortschreitet, desto schwieriger wird es. Tron blockt eine der tödlichen Scheiben ab, wird aber selbst von der nächsten getroffen. Da hilft nur trickreiche Flucht, doch die Angreifer lassen ihn nicht entkommen.

Nach dem berühmten Science Fiction-Film der Walt Disney-Studios entstand das Videospiel "Tron" von Intellivision. Es ist ein Action-Spiel, das eine geschickte Taktik erfordert. Gespielt wird um eine möglichst hohe Punktzahl. Zielsicherheit und gute Nerven sind Bedingung.

Spielbezeichnung:	Tron Deadly Discs
Spieler:	1
Spieldauer:	je nach Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrade:	4
Preis der Cassette:	DM 99,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Star Strike: Alarm für die Erde

In der Tiefe des Weltalls lauert eine außerirdische Raumstation und wartet darauf, daß sich die Erde vor die Abschußrampe schiebt. Der Angriff muß verhindert werden. Mit Laserwaffen wird die Raumstation angegriffen. Aber da tauchen feindliche Raumjäger auf. Die Zeit wird knapp, denn die Erde bewegt sich weiter auf ihrer Bahn. Wenn sie in das Schußfeld der Raumstation gerät, ist es zu spät.

"Star Strike" ist ein spannendes und dramatisches Action-Video-spiel von Intellivision. Der Spieler muß nicht nur Punkte sammeln, sondern auch gegen die Zeit kämpfen. Seine Belohnung ist die Rettung der Erde aus tödlicher Gefahr. Aber die Aufgabe ist schwierig und verlangt höchste Konzentration.

Spielbezeichnung:	Star Strike
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrade:	6
Preis der Cassette:	DM 99,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Space Armada: Invasion aus dem Weltall

Unerbittlich rückt die Monsterarmee aus dem Weltall näher. Sechs Laser-Kanonen und drei Bunker, hinter denen er sich verstecken kann, stehen dem Verteidiger zur Verfügung. Er darf keinen der Angreifer entkommen lassen, denn wenn der erste den Boden berührt, ist das Spiel vorbei. Und außerdem kommen die Invasoren mit einem tückischen Arsenal von Angriffswaffen.

"Space Armada" von Intellivision gehört zu den bekanntesten Versionen der Weltraumspiele. Um die unermüdlich näherkommenden Monsterreihen aufzuhalten, bedarf es guter Nerven und präziser Steuerung der Laser-Kanone - bis der letzte Fehler gemacht ist. Im Wettbewerb entscheidet die höchste Punktzahl.

Spielbezeichnung:	Space Armada
Spieler:	1 oder 2
Spieldauer:	je nach Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrade:	2
Preis der Cassette:	DM 149,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Space Battle: Schlacht im Weltraum

Alarm! Fünf feindliche Geschwader nähern sich aus den Tiefen des Weltraums dem Mutterschiff. Drei eigene Geschwader stehen für die Verteidigung zur Verfügung. Die feindlichen Positionen müssen auf dem Radarschirm genau analysiert werden, ehe die Verteidiger sich ihnen entgegenwerfen. Es kommt zum Kampf, aber einige feindliche Geschwader nähern sich weiter unbehelligt dem Mutterschiff. Wird die Zeit reichen, sie ebenfalls abzuwehren?

"Space Battle" ist ein spannendes Weltraumspiel von Intellivision, bei dem es auf geschicktes Taktieren und schnelles Reagieren ankommt. Für Fehlschüsse ist die Zeit zu knapp, und eine falsche taktische Entscheidung kostet den Sieg. Wenn es gelingt, alle feindlichen Schwadronen zu vernichten, ertönt die Siegesfanfare, und auf dem Bildschirm erscheint der Schriftzug "All Clear".

Spielbezeichnung:	Space Battle
Spieler:	1
Spieldauer:	je nach Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrade:	5
Preis der Cassette:	DM 149,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Space Hawk: Jäger im Weltraum

Allein streift der Jäger durch den unendlichen Weltraum. Mit seiner Gasgebläsewaffe ist er auf der Suche nach dem weißen Raum-Falken. Tödliche Gefahren lauern unterwegs: Gasblasen, Kometen oder pulsierende Amöben. Wenn der Jäger ihnen begegnet, ist er verloren - falls er die Gefahr nicht beseitigt oder sich in den Hyperraum rettet. Aber wenn er den Raum-Falken trifft kann er Punkte sammeln.

"Space Hawk" ist ein spannendes Weltraum-Videospiel von Intellivision. Es geht um das Erreichen einer möglichst hohen Punktzahl. Das Spiel ist erst vorbei, wenn alle Jäger verloren sind. Das ist eine Herausforderung für den Wettkampf untereinander. Wer jagt den Falken am besten? Doch Vorsicht! Der Falke hinterläßt eine Spur von tödlichen Blasen - und sie kommen genau auf den Jäger zu.

Spielbezeichnung:	Space Hawk
Spieler:	1 oder 2
Spieldauer:	je nach Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrade:	4
Preis der Cassette:	DM 149,- (unverbindliche Preisempfehlung)

Intellivision Fußball gewinnt DM Hit-Liste mit der Note

Sehr gut

Zu diesem Urteil kommt das kritische Verbraucher-Magazin DM in seiner jüngsten Ausgabe 11/82. Im Wettstreit der Telespiele erhielt die Fußball-Cassette von Intellivision als einzige die Bestnote „sehr gut“.



Der Test bewertete Telespiel-Cassetten von insgesamt acht Herstellern. Die übrigen am Test beteiligten Cassetten wurden mit „gut“ bzw. „zufriedenstellend“ benotet.

MATTEL ELECTRONICS®  
**INTELLIVISION®**

Technologie, die Spaß macht.

Die neuen Spiele

# Invasion auf dem Bildschirm



Mit elektronischen Wunderwaffen zielt die Industrie auf den Spieltrieb des Menschen – und trifft. Zu Weihnachten drängt eine neue Geräte-Generation auf den Markt. DM prüfte, was die Tele-, Taschen- und Computer-Spiele bieten, was sie kosten und wieviel Vergnügen Sie damit haben können.

Atari-Steuergerät, Parker-Telespiel "Krieg der Sterne": Abbau von Aggressionen

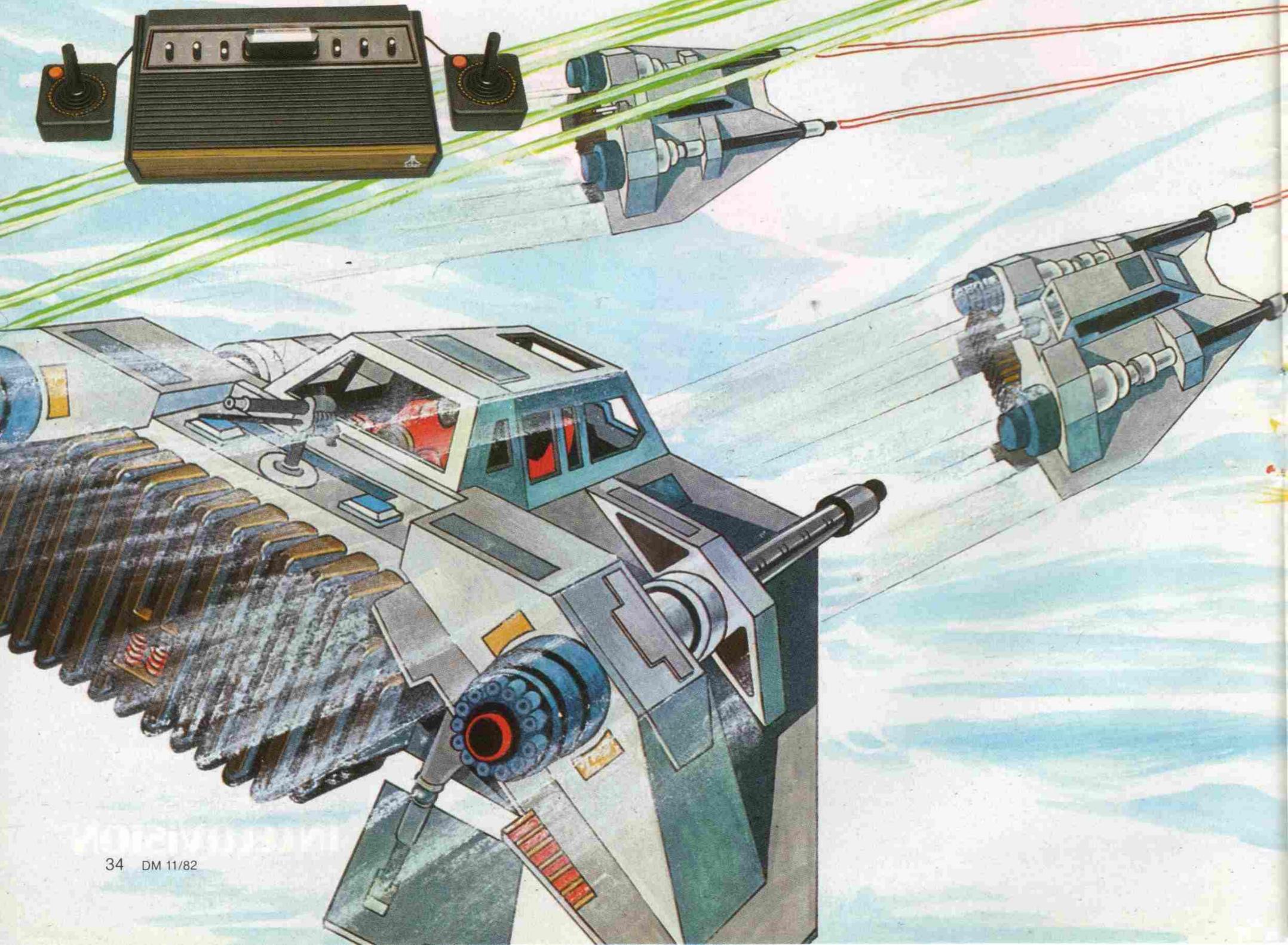




Illustration: K. Kende

## Telespiele

# Von Pong bis Pac

**Die Lust am Wettkampf und der Nervenkitzel machen den Reiz der Bildschirmspiele aus. Doch wer nicht sorgfältig wählt, hat sich schnell verkauft.**

Der 26jährige Mathematik-Student Johann Beiderbeck aus Regensburg, verheiratet, Vater eines Kindes, gewann als erster den Weltmeister-Titel im Telespiel Pac Man. Wer glaubt, der angehende Diplom-Mathematiker habe das Championat mal so nebenbei gewonnen, irrt; denn die Konkurrenten kamen aus zwölf Ländern, und der stärkste Gegner des Pac Man-Meisters war ein französischer Arzt, dessen Nerven nicht durchhielten.

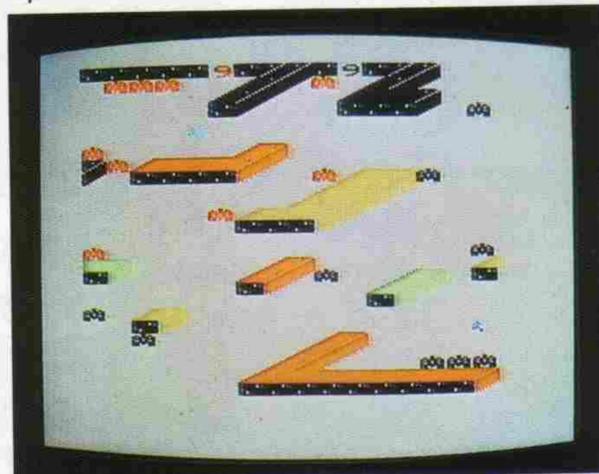
Pac Man aus dem gleichnamigen Atari-Telespiel ist ein kleiner, kugelrunder Vielfraß, den der Telespieler durch ein Labyrinth lenken muß. Je mehr Pac Man unterwegs von den im Tele-Irrgarten verstreuten Videowaffen und Kraftpillen verschlingt, desto mehr Punkte sammelt der Spieler. Der Fresser wird dabei von Geistern, die Heißhunger auf Vielfraße haben, gejagt – ein relativ anspruchsloses Bildschirmvergnügen folglich. Es stellt sich also die Frage: Was bringt einen Mathematiker, was treibt einen Doktor der Medizin, was animiert etliche Millionen anderer Pac Man-Spieler dazu, elektronische Männchen über die Mattscheibe zu jagen?

Ob sie wie Johann Beiderbeck Entspannung vom Umgang mit abstrakten Formeln suchen oder auch nur die wilde Begeisterung ihres Jagdfiebers austoben wollen, das hat noch kein Psychologe erforscht. Fest steht indes: Die Telespiel-Manie herrscht weltweit. Allein die Amerikaner geben in diesem Jahr, so sagen Hochrechnungen voraus, 2,8 Milliarden Dollar für Bildschirmspiele aus. Und für die Bundesrepublik wird kalkuliert, daß bis Weihnachten etwa 350000 Geräte abgesetzt werden. Schätzungen aus der Branche sprechen von 50 Prozent Umsatzsteigerung im kommenden Jahr.

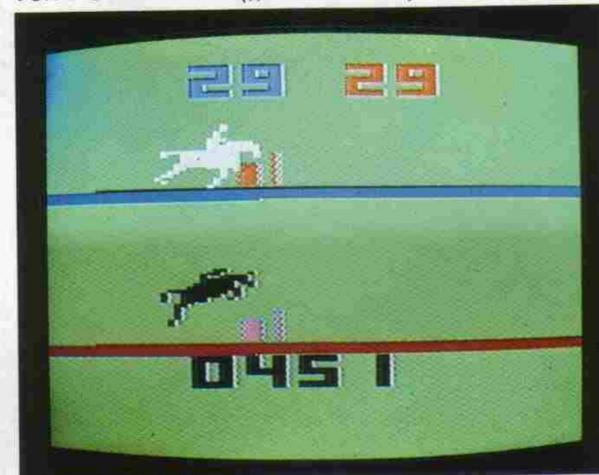
Den größten Brocken aus diesem Kuchen schneidet sich die Firma Atari heraus, ein Tochterunternehmen des US-Medienkonzerns Warner Brothers. Atari will alleine von Pac Man bis Ende '82 weltweit sieben Millionen Telespiel-Kassetten unter Volk bringen.



Atlantis: Verteidigung der Sagenstadt; Spielkassette von Harman („Imagic“)



Panzerspiel: Gefechtsfeld auf dem Bildschirm; von Neckermann („Palladium“)



Hippodrom: Pferderennen auf der Hindernisstrecke; von Interton Electronic



Super-Mampfer: Eine Art „Pac Man“ für den Spielcomputer G 7000 von Philips



Fußball: Spielszene auf einer Kassette des neuen Telespiel-Systems von Mattel



## Einzel-Kämpfer

Tagelang lieferte sich Professor Wolfgang Stuckenhoff (46) Pistolenduelle mit Robotern und Gegnern aus dem All, raste in Autos und Jets durch Kurven und Sternenstraßen, suchte in Spukschlössern Schätze und versenkte Schiffe – alles nur am Bildschirm: Der Kunst- und Spielpädagoge von der Universität Dortmund stellte dabei für DM eine subjektive Hitliste der interessantesten Telespiele (siehe Kasten) zusammen.

Wie ungeheuer dieser Markt explodiert, macht gerade das Beispiel Atari anschaulich: 1972 gegründet mit vier Mann Personal, machte der Zwerg acht Jahre später schon vier Millionen Dollar Umsatz. 1981 waren es 35 Millionen, für 1982 ist die 110-Millionen-Dollar-Marke angepeilt.

Die Atari-Story steht auch für die Geschichte der Telespiele. Die erste Generation baute Atari 1972 für die Spielhallen: „Pong“ war auf Anhieb ein Volltreffer, obwohl dabei nur ein imaginärer Ball von zwei Schlägern auf dem Bildschirm hin und her geschleudert wurde. Diese Schlichtform des Elektronik-Tennis eroberte dann 1975/76 als Telespiel die Wohnzimmer in aller Welt. Dann verlor Pong rasch an Attraktivität. Doch rechtzeitig, bevor der Boom endgültig abflaute, schob Atari die zweite Generation der Telespiele nach. Dabei dient ein Grundgerät als Spielcomputer. Er wird mit auswechselbaren Kassetten gefüttert. Für dieses System gibt es inzwischen von Atari 47 Spiele zu Preisen zwischen 85 und 140 Mark das Stück.

Das Nonplusultra an Elektronik-Spielen bildet diese Form allerdings noch nicht. Dazu sind Spielfeld und -figuren noch zu grob und zu schlicht.

Was Spielwitz und attraktive Gestaltung der Kassetten angeht, hat Atari-Konkurrent Mattel Electronics die Nase vorn mit seinem System Intellivision. Da findet der

## Weltraum-Monster, Roboter und Vampire

Die Hit-Liste der interessanten Telespiele

Hersteller/ Vertrieb	Kassetten-Titel	Charakteristik	Spielwert	Varianten	Spiel- anleitung	Urteil *
Activision/Ariola (passend zu Atari-System)	Kommando Galaxis	Kampf- und Strategiespiel. Schnelle Reaktion im Kampf gegen Raumschiffe verlangt.	● ● ● ●	—	● ●	Gut
	Tennis	Sportspiel.	● ●	—	● ●	Zufrieden- stellend
Atari	Yar's Revenge	Kampf- und Geschicklichkeitsspiel. Gute Fliegen und böse Roboter bekämpfen einander.	● ● ●	●	● ●	Gut
	Pac Man	Lustiges Geschicklichkeitsspiel. Fabelwesen frißt sich durch Labyrinth.	● ● ●	—	● ●	Gut
	Pele Soccer	Amüsantes Fußballspiel.	● ● ●	●	● ●	Gut
	Defender	Kampfspiel. Düsenjäger verteidigen eine Stadt gegen Angreifer aus dem All.	● ● ●	●	● ●	Gut
Imagic-Harman (passend zu Atari-System)	Atlantis	Kampfspiel. Atlantis muß gegen Angreifer aus dem All verteidigt werden.	● ● ●	—	● ●	Gut
	Fire Fighter	Geschicklichkeitsspiel. Feuerwehrmann muß Mann aus brennendem Kaufhaus retten.	● ●	—	● ●	Zufrieden- stellend
Parker (passend zu Atari-System)	Star Wars (Das Imperium schlägt zurück)	Kampfspiel. Düsenjäger bekämpfen Truppentransporter auf Eisplanet.	● ● ●	—	● ●	Gut
Interton	Intelligenz I	Geschicklichkeitsspiel. Objekt muß aus Labyrinth heraus- manövriert werden.	● ● ●	●	● ●	Gut
	Pferderennen	Geschicklichkeitsspiel. Pferde müssen über Hindernisse dirigiert werden.	● ●	—	● ●	Zufrieden- stellend
Mattel Electronic	Fußball	Sport- und Strategiespiel mit Fußball- Atmosphäre.	● ● ● ●	●	● ●	Sehr gut
	Utopia	Strategiespiel. Inselstaaten müssen gegründet werden.	● ● ●	●	● ●	Gut
	Basketball	Sport- und Strategiespiel.	● ● ● ●	—	● ●	Gut
	Night Stalker	Kampf- und Strategiespiel. Mann kämpft in Labyrinth gegen Roboter, Vampire und Riesenspinnen.	● ● ● ●	●	●	Gut
Neckermann	Panzerspiel	Kampfspiel. Zwei Panzer-Einheiten im Gefecht.	● ● ●	—	● ●	Gut
	Fußball	Sport- und Geschicklichkeitsspiel mit einigen Strategiemöglichkeiten.	● ●	—	● ●	Zufrieden- stellend
Philips	Golf	Sportspiel.	● ● ●	—	● ● ●	Gut
	Memory, Rendezvous im All, Knobeln	Kurzweiliges Geschicklichkeits- und Gedächtnistraining (Kassette mit drei Spielen).	● ● ●	●	● ●	Gut
	Weltraummonster	Kampfspiel. Monster und Roboter greifen an.	● ●	—	● ●	Zufrieden- stellend

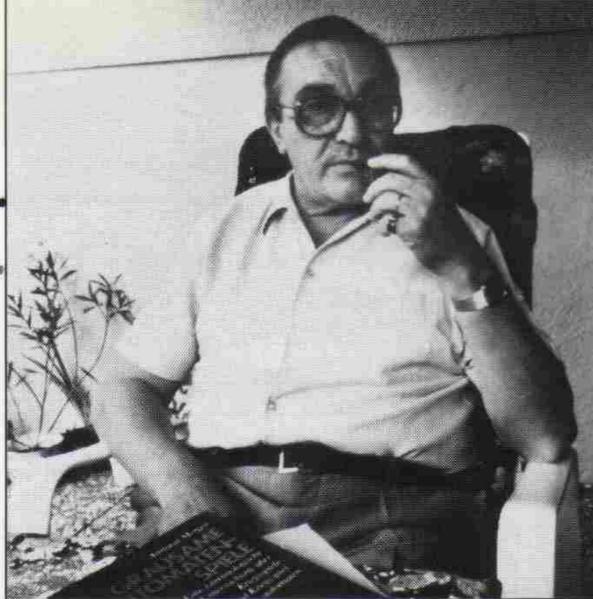
\*) Insgesamt maximal 8 Punkte sind zu vergeben:

Für ein Sehr gut 7 bis 8 Punkte, davon 4 Punkte für den Spielwert. Für ein Gut 5 bis 6 Punkte, davon 3 Punkte für den Spielwert.

Für ein Zufriedenstellend 4 Punkte, davon 2 Punkte für den Spielwert und 1 Punkt für die Spielanleitung.

Keinen Punkt (—) gibt es in der Spalte Varianten für Spiele ohne oder mit sehr wenigen Varianten,  
einen Punkt für Spiele mit mehreren Varianten.

DM sprach mit Armand Mergen, Professor der Kriminologie an der Universität Mainz, über Telespiele und Aggression. Der zweifache Doktor veröffentlichte unter dem Titel „Grausame Automaten Spiele“ eine kriminologische Untersuchung über Kriegsspiele und Kriegsspielautomaten.



Kriminologe Armand Mergen: Wettkampf macht nicht kriminell

## Familien-Spaß

**DM:** Professor Mergen, es gibt unter den Telespielen zahlreiche Kampf- und Kriegsspiele. Führt das zu einer Verharmlosung des Krieges oder zu einer schleichenden Brutalisierung der Spieler?

**Mergen:** Nein. Ich sage immer, solange die Leute Krieg spielen, machen sie keinen. Nach dieser Definition müßte doch auch Krieg spielen, wer sich im Karneval als Cowboy oder Indianer verkleidet, und schließlich auch, wer Fußball spielt. Nehmen Sie nur Schach – das ist ein lupenreines Kriegsspiel.

**DM:** Verleiten Telespiele nicht zu Aggressionen, wecken sie nicht das Bedürfnis, Dampf abzulassen?

**Mergen:** Telespiele sind Wettkampf wie jeder andere. Und wie bei jedem Wettkampf können auch hierbei Aggressionen geweckt werden. Aber das liegt nicht am Spiel, sondern am Spieler. Sehen Sie, es gibt Leute, die sich dabei abregieren können, die dabei sogar ihre Aggressivität abbauen.

**DM:** Ihre Meinung über Telespiele?

**Mergen:** Ich mag sie nicht, weil viele geschmacklose Spiele darunter sind. Aber das ist eine Frage der Ästhetik. Ansonsten habe ich nichts gegen Telespiele. Natürlich hätte ich auch lieber Kinder, die mit Marmeladen spielen. Jedoch hat jede Zeit ihre eigenen Spiele. Und heute sind

eben Telespiele in.

**DM:** Ist es für die Psyche von Kindern gefährlicher, Raumschiffe abzuschießen als etwa mit Marmeladen zu spielen?

**Mergen:** Etwas zu treffen, gehört zum Wettkampf dazu. Das gab es schon immer. Alle Schießsportarten haben das zum Inhalt. Auch Ballwurf und Fußball. Die Spiele an sich haben sich nicht geändert. Nur ist heute im Zeitalter der Technik eben die Elektronik der Träger der Spiele. Diese Elektronik unseren Kindern einfach zu verbieten wäre kein zeitgemäßes Mittel, um solche Dinge in den Griff zu bekommen. Wir müssen uns vielmehr konstruktiv damit auseinandersetzen.

**DM:** Das heißt?

**Mergen:** Das heißt beispielsweise, daß Eltern ihre Kinder nicht beim Spiel alleinlassen sollen. Sie müssen ihnen das Spielgeschehen erklären, den Spielinhalt vor allem, daß es wirklich nur ein Spiel ist. Ohne Streß und mit zeitlicher Begrenzung. Telespiele bilden also eine Herausforderung an die Eltern.

**DM:** Und keinen Spaß für die Familie?

**Mergen:** Doch, wenn in der Familie als Gruppe gespielt wird. Also weg vom einsamen Bildschirmhelden, hin zu mehr Kommunikation, zum Gespräch, zum Wettbewerb im kleinen Kreis. Spielen ist schön.

Telespieler einen leistungsstarken Computer und Kassetten mit sehr realistischen Darstellungen sowie erstaunlich aufwendigen Spielen. So kann das Mattel-Gerät beispielsweise Szenen perspektivisch darstellen – der Raumjet rast dann plastisch über die Kampfstation.

Nächstes Jahr will Mattel sein Gerät mit einem Sprach-Synthesizer ausrüsten, dessen Computerstimme den Spielablauf kommentiert und Erfolge oder Rückschläge („Achtung Raumschiff-Schutzschirm defekt“) meldet. Auch eine Tastatur und ein Erweiterungs-Modul werden vorbereitet, die aus dem Mattel-Telespiel einen Heimcomputer machen. Dieser technische Komfort hat natürlich seinen Preis: Das Mattel-Grundgerät kostet 500 Mark, die Kassetten kosten zwischen 100 und 150 Mark. Atari hält mit größerem Kassettenangebot und mit dem Preis dagegen: 380 Mark fürs Grundgerät.

Auch beim Atari-Programm kommen immer aufwendigere Kassetten ins Spiel, zum Beispiel Yars Revenge, wo gute Fliegen gegen böse Roboter schwirren müssen, oder Defender, ein Kampfspiel, in dem ein Düsenjäger die Stadt gegen Weltrauminvasoren verteidigen muß.

Gekämpft wird immer und überall, vernichtet häufig auch. Gegen diesen Trend stemmen sich Abenteuer-Spiele, beispielsweise Haunted House von Atari: Die Spielfigur muß aus einem Geisterschloß die Scherben einer Zauber-Urne holen und dabei an Riesenspinnen, bösen Geistern und Vampiren vorbei. Ähnlich geht es beim Adventure zu, wenn in einem Kö-

## Tele-Spaß ab 385 Mark

Die Systeme im Vergleich: Was Computer und Kassetten kosten und was sie bieten

System	Spiel-Computer				Spiel-Kassetten			
	Hersteller/Vertrieb	Modell	Handregler-Typen <sup>1)</sup>	Preis <sup>2)</sup>	Hersteller/Vertrieb	Handelsname	Gesamtzahl	Preis pro Kassette von/bis <sup>2)</sup>
Atari	Atari	Video-Computer-System*	3	380	Atari	Atari	47	85/140 <sup>3)</sup>
					Ariola	Activision	15	85/140
					Harman <sup>4)</sup>	Imagic	7	110/140
					Parker	Parker	6	140
Interton	Interton	Video-Com.VC4000	1	300	Interton	Interton	40	85/110 <sup>5)</sup>
Mattel	Mattel Electronics	Intellivision**	1	500	Mattel	Intellivision	24	100/150
Neckermann	Neckermann	Palladium Video*** Computer-Gama	1	325	Neckermann	Palladium	15	75
Philips	Philips	G 7000	1	380	Philips	Philips	41	80/100

1) Ein Reglertyp ist Standard, weitere gegen Aufpreis 4) Ab Frühjahr 1983 auch passend zu Mattel-System

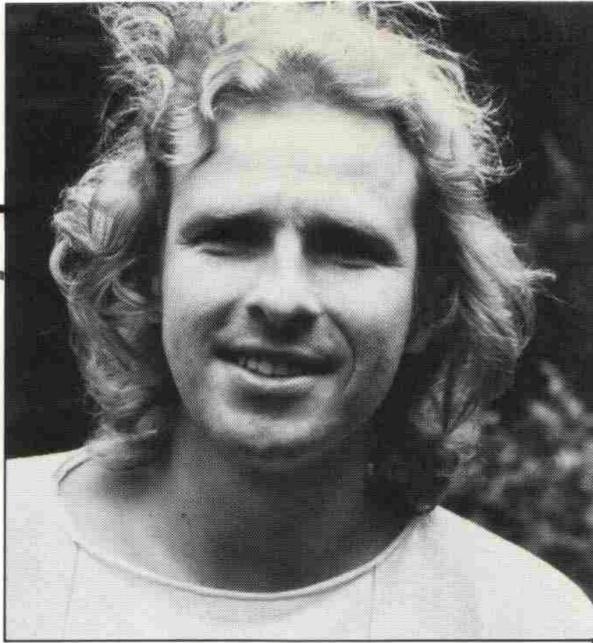
2) Zirkel-Preis in Mark nach Hersteller-Angabe 5) Ausnahmen: Dame 170 Mark, Schach 290 Mark

3) Ausnahme: Kassette „Combat“ nur 55 Mark

\* Umschaltbar für Color- und S/W-Fernsehgeräte.

\*\* Mit Antennenumschalter (kein Umstöpseln nötig). Ausbaufähig zum Heimcomputer (Zubehör 1983). Computer-Stimme (Zubehör 1983).

\*\*\* Alphanumerische Tastatur. Mit Zubehör ausbaufähig zur Miniorgel.



*Thomas Gottschalk:  
Telespiele gehören zu seinem Job,  
aber auch privat liebt er  
den Nervenkitzel beim Bildschirmspaß.*

## **Erfolgreich auf der Pseudo-Ebene**

*Thomas Gottschalk, 32, wurde mit der Südwestfunk-Sendung „Telespiele“ dem TV-Publikum bundesweit bekannt. Ursprünglich wollte Gottschalk Lehrer werden. Er studierte Erziehungswissenschaften und Publizistik. Ein erfolgreich absolviertes Sprecher-Seminar beim Bayerischen Rundfunk beendete die Pädagogen-Laufbahn, bevor sie begann – Gottschalk wurde Rundfunk-Sprecher. Über Verkehrsdurchsagen und Plattenankündigungen hangelte er sich langsam die Erfolgsleiter hoch. Bestes Hilfsmittel: seine spontanen Sprüche und kessen Randbemerkungen. Im Januar 1977 übernahm er beim Bayerischen Regionalfernsehen die Sendung „Szene 77“, im Februar 1980 dann beim Südwestfunk die „Telespiele“. Zur Zeit moderiert er die ZDF-Sendung „Na sowas“, und in Radio Luxemburg plaudert er als „Mister Morning“. DM wollte wissen, was er von Telespielen hält.*

**DM:** *Thomas Gottschalk, Sie gelten als Teleplay-Boy der Nation. Was reizt Sie daran, den Daumen am elektronischen Drücker zu haben?*

**Gottschalk:** *Der unmittelbare Spielreiz, die irren Geräusche, das geht voll aufs Gemüt. Da passiert pausenlos etwas. Da herrscht Spannung. Wenn es kracht, kreischt, blitzt und jault, dann packt das einen doch emotional unheimlich.*

**DM:** *Krach und Blitz – ist das schon alles, damit der Gottschalk auf Touren kommt?*

**Gottschalk:** *Nein, bei Telespielen kann ich auch kämpfen, gegen den Computer oder gegen einen Gegner. Da will ich Sieger, will schneller und geschickter sein. Das ist die elektronische Spielwiese, auf der ich mich austoben kann. Hier hole ich mir als Raumschiff-Kommandant das Erfolgserlebnis, das mir – beispielsweise als Lehrer – im Alltag fehlt. Auch wenn es mal schiefgeht, was passiert denn – Knopfdruck, und meine neue Chance ist da. Also eine Pseudo-Ebene, auf der ich mich intelligent bewege, ohne daß ich Mißerfolge fürchten muß.*

**DM:** *Nun behaupten Kritiker, daß solche Spielereien die Fantasie töten.*

**Gottschalk:** *Unsinn. Da wird mit Sicherheit eine andere Fantasie gefordert als beim Modellbasteln; eben die Fantasie eines Menschen des technischen Zeitalters. Ich setze eine Illusion in eine Beinahe-Realität um. Mal deutlich gesagt: Das Rennauto-Symbol wandelt sich in meinem Kopf in einen Wagen, in dem ich sitze. Steuerknöpfe und -hebel werden zu Armaturen. Ich merke, wie ich mich körperlich verkrampfe, wenn ich auf dem Schirm ins Schleudern gerate; ich warte mit hochgezogenen Schultern auf das Krachen. Da lebt doch Fantasie. Ich meine, wenn dann auf dem Schirm etwas kaputtgeht, dann ist das doch allemal besser, die destruktive Ader – die wohl jeder irgendwo hat – so auszuleben als auf der Straße. Daß Kommunikation unter Telespielen leidet – nun, Tennisspieler unterhalten sich auch nicht beim Match.*

**DM:** *Wie oft spielen Sie am Bildschirm?*

**Gottschalk:** *Theoretisch lehne ich Telespiele ab, weiß ich hübschere Spielereien. Praktisch aber kann ich mich ihrem Reiz nicht entziehen. Wenn ich so ein Ding sehe, juckt es mir in den Fingern. Wer sich intelligent und bewußt mit dem Phänomen auseinandersetzt, seine Vorbehalte prüft und dennoch spielt – warum eigentlich nicht? Es kommt doch nur darauf an, wie ich Telespiele für mich nutze.*

**DM:** *Also doch versteckte Vorbehalte?*

**Gottschalk:** *Keine versteckten. Ich sehe zwei Gefahren. Daß Jugendliche verlernen, sich anderswo Erfolge zu suchen – etwa im Sport. Es ist eben leichter, im Sessel hockend mit dem Gerät zu spielen, als sich auf der Wiese abzustrampeln. Zum anderen bekommt die Flimmerkiste daheim immer stärker einen Stellenwert, der wohl bedenklich werden könnte. Nicht mehr nur Informationsgerät und passiver Unterhaltungsapparat – samt Videorecorder, sondern nun als aktiver Spielpartner.*

**DM:** *Welche Spiele mögen Sie?*

**Gottschalk:** *Die ganz kleinen Dinger, die ich in die Tasche stecken kann. Die sind ungemein pfiffig, lustig und tolle Pausenfüller, wenn ich beispielsweise auf ein Flugzeug warten muß.*

nigreich mit Burgen, Drachen und Fledermäusen der Zauberkegel gefunden werden muß. Spielinhalt und Zutaten richten sich auf den Geschmack (und das Kaufinteresse) kindlicher Zuschauer aus. Damit die den Märchenstiefeln entwachsenen Telespieler am Bildschirm bleiben, will Atari im nächsten Jahr eine besondere Art von Schatzsuche einführen: Jede Kassette baut auf der vorhergehenden auf, das Rätsel der ersten muß gelöst sein, bevor die zweite weitergespielt werden kann.

In den USA ist die Schatzsuche unter dem Titel Sword-Quest in vollem Gange. Da die Nachfrage neue Spielstories fordert, kaufte Atari die Lizenzen, um die Figuren der Walt-Disney-Filme und aus der Sesamstraße verwerten zu können. Den neuesten Atari-Coup gegen die Konkurrenz bildet ein Vertrag mit Steven Spielberg („Der weiße Hai“) über die telespielerische Auswertung seiner Filmstory „Jäger des verlorenen Schatzes“.

Wie Kinoknüller zum Telespiel vermarktet werden, zeigt bereits die Firma Parker mit ihrer Spielkassette Star Wars – das Imperium schlägt zurück. Da greifen wie im Kino gigantische Raumtransporter auf dem Eisplaneten Hoth Stützpunkte der Rebellen an.

Parker, obwohl der Welt größter Spielwaren-Produzent, baut alle Kassetten für Atari-Spielgeräte, weil die Konzernmutter General Mills zwar 139 Steakrestaurants und eine Kette von 328 Fischgaststätten betreibt, Möbel baut und Sportmode schneidert („Lacoste“), aber den Einstieg ins Tele-Business nur stufenweise vollzieht. Die Bilanzsumme von fünf Milliar-

## **Steckbrief Telespiele**

Telespiele bestehen aus Grundgerät und Spiel-Kassetten.

**Grundgerät:** heißt auch Videospiele-Computer. Einfacher Mikrocomputer ohne Tastatur (Ausnahme: Philips). Wird an Antennenbuchse des (Farb-)Fernsehgerätes angeschlossen. Stromversorgung über Netzkabel. Am Grundgerät mit Kabeln angeschlossen, zwei Handregler (Steuerknüppel/Drehregler), für jeden Spieler einen. Damit werden Spielfiguren gesteuert. Preis: 300 bis 500 Mark.

**Kassetten:** Auswechselbares Gedächtnis für Telespiel-Grundgerät. Kassetten etwa so groß wie Spielkarten-Packung. Enthalten elektronische Bauteile („Chips“) als sogenannten Festspeicher. Kassette enthält alle Informationen zum Spiel: Hintergrund, Spielfiguren und Spielregeln. Kassette wird in Grundgerät eingesteckt, dann erscheint am TV-Bildschirm das Spiel in Farbe. Preis: 75 bis 290 Mark.

den Dollar läßt Konkurrenten aber jetzt schon argwöhnen, daß General Mills demnächst auch Kassetten für andere Systeme auf den Markt schieben könnte.

Denn der lockt die Medienkonzerne wie Speck die Mäuse an. Beispiel: Die Bertelsmann-Tochter Ariola – einer der drei größten deutschen Schallplatten-Produzenten – engagiert sich seit einigen Wochen bei Telespielen. Ariola vertreibt die Produkte der US-Firma Activision, 15 Kassetten mit überwiegend „nicht-kriegerischen“ (Ariola) Spielen. Zwölf neue Spiele sollen jedes Jahr dazukommen, alle zum Atari-Spielgerät passend. Beim Barnstorming etwa geht es auch keineswegs tödlich zu. Wenn ein kleines Flugzeug durch Scheunentore hindurch und über Windräder hinweg gelenkt werden muß und dabei wegen der mangelhaften Steuerkunst des Telespiel-Piloten anstößt, erfolgt keineswegs der katastrophale Absturz – der Flieger federt zurück und kann weitersausen.

Wie sehr die Produzenten solcher Spiele auf den Marktführer Atari setzen, zeigt ein anderes Beispiel: Auch die Firma Harman mit ihren Imagic-Kassetten entschied sich fürs Atari-Spielsystem.

Diese Zupassung ist wichtig für den Spiel-Fan, der seine Kaufentscheidung trifft. Denn ähnlich wie bei Videorecordern passen die Kassetten keineswegs in jedes Abspielgerät. Jeder Hersteller (Atari, Mattel, Philips, Interton) und jeder Vertrieb hat sein eigenes System mit eigenem Grundgerät und eigenen Kassetten. Nur Parker, Ariola und Harman bieten eigene Kassetten für ein fremdes System an. (Atari). Mit eigenem System warten auch Philips, Interton und Neckermann auf.

Der Spielcomputer von Philips G 700 verfügt als einziges Gerät schon über eine Tastatur. Mit einer entsprechenden Kassette lassen sich damit einfache Computerprogramme in der Computersprache Basic schreiben. Eine Zubehör-Tastatur plus Kassette macht aus dem G 700 ein einfaches elektronisches Musikinstrument.

Wie die künftige Entwicklung der Telespiele aussehen wird, darüber streiten noch die Marketing-Propheten. Während die einen forschen auf den Trend Computer-Vielseitigkeit setzen, erwarten andere den Erfolg aus Spiel-Varianten. Wie das aussehen könnte, zeigt Custers Revenge (General Custers Rache): Die Kassette, die bald auf den US-Markt kommt, läßt den von Indianern arg geschlagenen Nordstaaten-General einer attraktiven Squaw nachjagen, um ihr in der Prarie seine Potenz zu beweisen – gewiß ein Tele-Heimspiel für besondere Geschmäcker.

**MATTEL ELECTRONICS**

Postfach 13 26 02 · Tel. 0 40/4 10 60 37 · 2000 Hamburg 13