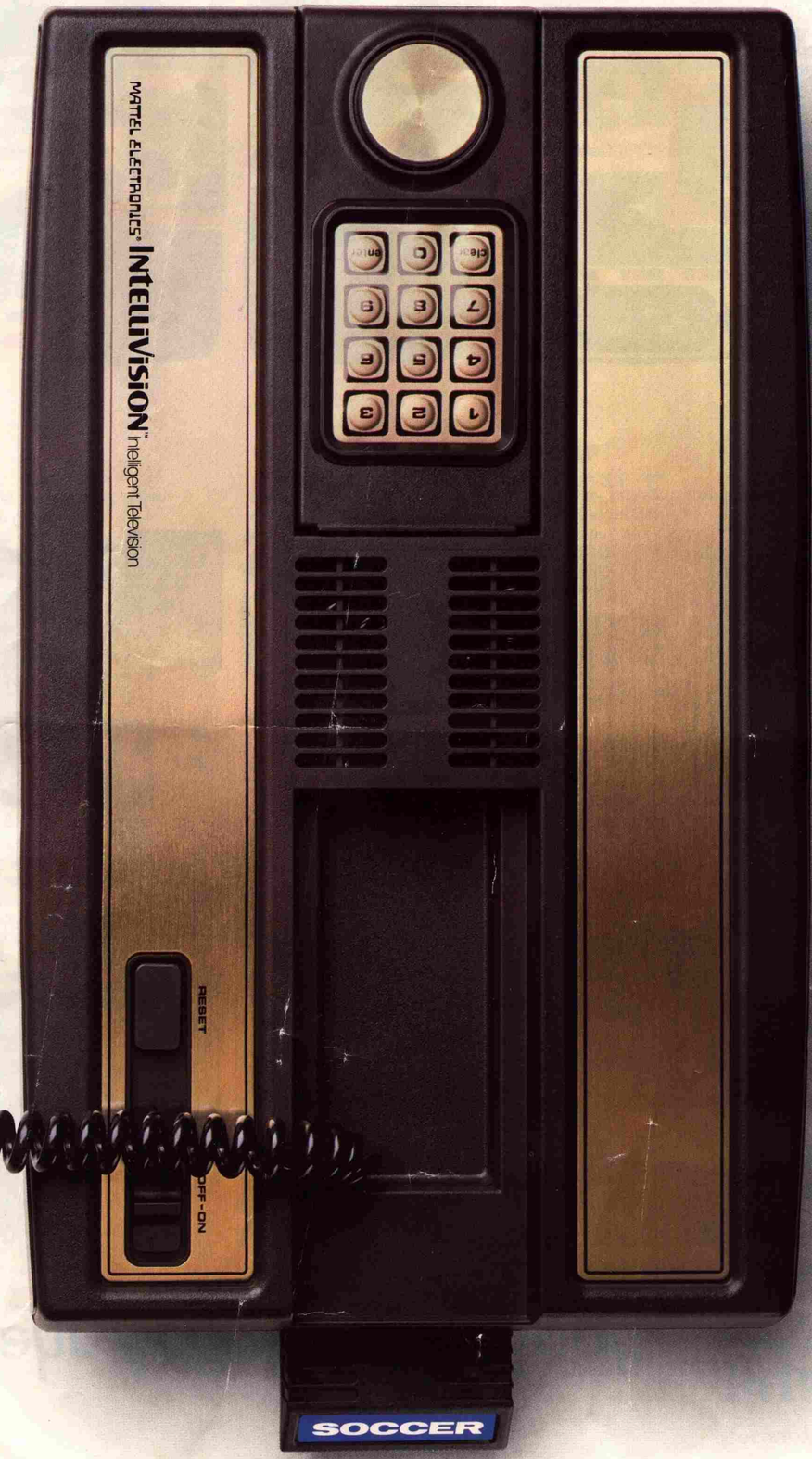
MATTEL ELECTRONICS 1983

Intellivision, der intelligente Spiele-Computer.

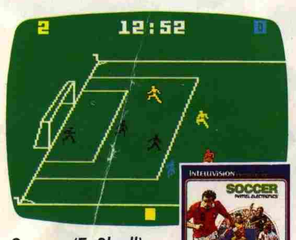
Intellivision kommt auf den deutschen Bildschirmen immer mehr ins Spiel. Was ist das Erfolgsgeheimnis von Intellivision?
Der Name Intellivision bedeutet intelligentes Fernsehen. Intellivision ist abwechslungsreich, verblüffend realistisch und immens kreativ in den Spieltechniken.
Wie das kommt ? Der wichtigste Baustein des Intellivision-Systems ist das Steuerpult. Es ist mit einem 16 Bit-Mikroprozessor ausgestattet und darum „intelligenter" und vielseitiger als Telespiele mit nur 8 Bit oder weniger.

Man sieht, wie fortschrittlich die Intellivision-Technologie ist: scharfe Bilder, feine Zeichnung, viele Details, dreidimensionale Effekte durch perspektivische Darstellung. Ein eingebauter Tongenerator sorgt für Stimmung: Spielgeräusche bis hin zum musikalischen Dreiklang.
Intellivision ist außergewöhnlich komfortabel. Da gibt es kein Kabelgewirr. Das übersichtliche Steuerpult hat herausnehmbare Handsteuergeräte an Spiralkabeln. Umstöpseln ist nicht nötig, ein praktischer Antennen-Umschalter liegt bei. Die Bedienung ist kinderleicht; es gibt ausführliche Anleitungen fürs Steuerpult und zu jeder Cassette. Die Handsteuerregler ermöglichen hervorragende Beweglichkeit der Spielfiguren in alle Richtungen. Es gibt Aktionstasten an beiden Seiten, die machen das Spielen auch für Linkshänder bequem.
Die Programme von Intellivision bringen noch mehr Abwechslung, mehr Action, mehr Spaß auf den Bildschirm. Über 30 muntere Spiele hat Ihr Fachhändler im Angebot, weitere TV-Kontrastprogramme kommen in Kürze. Der Spaß ist riesig mit Intellivision: Da können Sie beim Boxen mit dem Nachbarn in den Clinch gehen. Oder beim Fußball den Papa vom Platz putzen. Oder beim Bowling mal 'ne flotte Kugel schieben. Oder beim Eishockey den Hausfreund aufs Glatteis führen.
Oder beim Poker das Taschengeld aufbessern.
Das alles kommt bei Intellivision fast live auf den Bildschirm: Kicker haben Hand und Fuß, können dribbeln und flanken, in alle Richtungen rennen und über Kopf einwerfen. Boxer können ihre Kräfte verlieren und k. o. gehen. Eishockeyspieler müssen nach einem Foul auf die Strafbank, Tennis-Cracks können ein As schlagen oder Doppelfehler machen. Schiedsrichter pfeifen, Zuschauer johlen. Da kommt Freude auf.



Wann lassen Sie sich Intellivision, den superintelligenten Spiele-Computer von Mattel Electronics, von Ihrem Fachhändler vorführen?

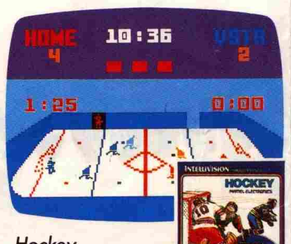
Intellivision '83. Mehr Abwechslung, mehr Action, mehr Spaß.



Soccer (Fußball)
Fußball wie im Stadion – mit Abstoß, Einwurf, Eckball, weichen Pässen, harten Schüssen und räumlichem Spielfeld. Für 2 Spieler.

Tennis
Ein Centre Court mit zwei Spielern und Publikum: Überkopf-Aufschlag, Schmetterball, Lob und Tie-Break bei 6:6. Für 2 Spieler.

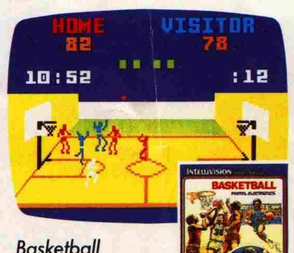
Auto Racing
Autorennen auf fünf verschiedenen Rennstrecken von leicht bis superschwierig mit unterschiedlichen Rennwagentypen. Für 1 oder 2 Spieler.



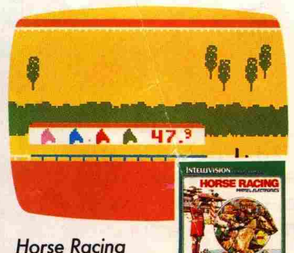
Hockey
Eishockey wie im Sportpalast – schnell und spannend, mit Bodychecks, scharfen Schüssen und Strafbank nach Fouls. Für 2 Spieler.

Skiing (Skirennen)
Slalom und Abfahrtslauf auf Kursen mit Schikanen. Die Zeit wird automatisch gestoppt. Für 1 oder mehrere Spieler.

Boxing
Boxkampf, bei dem die Spieler zwischen verschiedenen Boxertypen und 4 Geschicklichkeitsstufen wählen können. Für 2 Spieler.



Basketball
Die Spieler laufen, dribbeln, passen, erobern Abpraller und erzielen unter dem Beifall des Publikums die Körbe. Für 2 Spieler.



Horse Racing (Pferderennen)
Bis zu sechs Spieler studieren die Form-Liste der Pferde und setzen dann Wetten – aber Pferde sind unberechenbar.

Golf
Bis zu vier Spieler wählen vor jedem Schlag ihren besonderen Schläger für eine Runde über neun Grüns.

Bowling
Man wählt das passende Kugelgewicht und kann die Laufkurve der Kugel vorher programmieren. Der Computer zählt. Für 1 oder mehrere Spieler.

Poker/Black Jack
Las-Vegas-Spiele: verschiedene Poker-Varianten und das auch in deutschen Casinos gespielte Black Jack. Für 1 oder mehrere Spieler.

Las Vegas Roulette
Atmosphäre wie in der Welt-Hauptstadt des Glücksspiels mit einem elektronischen Croupier und viel Spannung. Für 1 oder mehrere Spieler.

Backgammon
Für zwei Spieler (gegeneinander) oder allein gegen den Computer in zwei Schwierigkeitsstufen.

Checkers (Dame)
Man spielt zu zweit gegeneinander oder allein gegen den Computer, der seine Züge schnell und logisch setzt.

Snafu
Geschicklichkeitsspiel mit Musik. Es geht darum, den Gegner (oder den Computer) taktisch auszutricksen. Für 1 oder 2 Spieler.

Math Fun (Lerncassette Rechnen)
Kinder lernen spielend, daß Rechnen spannend ist. Die Grundrechenarten in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Für 1 oder 2 Spieler.

Utopia
Zwei Spieler bauen ihr eigenes Inselreich auf mit Industrie, Landwirtschaft und Fischerei. Gefahren lauern!

Frog Bog (Froschspiel)
Spannung ohne Schüsse. Zwei Frösche im Teich jagen sich die Mücken ab. Fröhliches Geschicklichkeitsspiel. Für 2 Spieler.

Reversi
Ein spannendes Geschicklichkeitsspiel, in dem man die vom Gegner oder Computer gesetzten Steine einkreisen muß.

Night Stalker (Höhlenwanderung)
In einem Höhlen-Labyrinth sucht der Spieler den Weg nach draußen – gegen unheimliche Lebewesen und Roboter. Für 1 oder 2 Spieler.

Armor Battle (Panzerkommandeur)
Zwei Spieler sind Panzerkommandeure, die sich gegenseitig durch Schüsse und Minen bekämpfen.

Space Battle
Ein oder zwei Spieler treten gegen den Computer an, der feindliche Eindringlinge steuert. Mit Radar- u. Kampfbild.

Sub Hunt (U-Boot-Kommandant)
Der Spieler steuert nach Kompaß und feuert seine Torpedos ab, während er die Küste gegen Angreifer verteidigt.

Space Armada
Weltraumspiel in zwei Geschicklichkeitsstufen. Wenn man scheinbar gewonnen hat, kommen neue Flotten des Gegners. Für 1 Spieler.

Space Hawk
Weltraumspiel, in dem sich der „Held" gegen UFOs, Meteore, gefährliche Bakterien und giftige Gase verteidigen muß. Für 1 Spieler.

Star Strike
Schnelle Reaktionen sind gefragt, wenn der Spieler die Erde gegen feindliche Raumschiffe verteidigen muß. Für 1 Spieler.

Triple Action
Drei Spiele in einer Cassette: Panzerkampf zu zweit, eine Luftschlacht oder Autorennen gegen die Uhr. Für 1 oder 2 Spieler.

Astrosmash
Raumkampf mit Laser-Kanonen gegen feindliche Raumschiffe, Riesen-Meteoriten und gefährliche Bomben. Für 1 Spieler.

Tron 1
Die erste von zwei Cassetten nach dem Disney-Film „Tron". Der Spieler kämpft mit Wurfscheiben gegen seine Feinde. Für 1 Spieler.

Tron 2
Ein Kampf gegen unbekannte Gefahren im Inneren eines Riesen-Computers. Die „Bits" greifen an! Für 1 Spieler.

Sea Battle
2 Spieler sind Admirale, die sich gegenseitig mit Bordgeschützen, Torpedos und Taktik bekämpfen.

Nur in Englisch erhältlich:

Word-Fun
(englisches Buchstabierspiel)

Baseball

Football

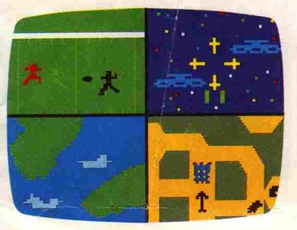
Programm-Vorschau.*

Royal Dealer
Vier verschiedene Kartenspiele gegen computergesteuerte Gegner. Der Computer gibt die Karten und zählt die Punkte. (1. Quartal)

Chess (Schach)
Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad, spielen Sie gegen den Computer oder einen Mitspieler. Für Anfänger und Meister. (ab Februar)

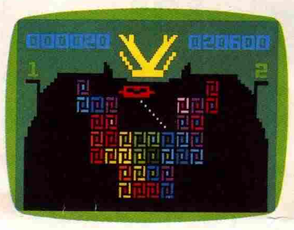
Winter Olympics
Erleben Sie die Spannung der Olympischen Winterspiele. Gegen den Computer oder einen Mitspieler müssen Sie die höchste Punktzahl oder die beste Zeit erreichen. Für 1 oder 2 Spieler. (2. Jahreshälfte)

Shark! Shark!
Fressen, aber nicht gefressen werden. Der gefährlichste Feind ist der Hai. Je mehr kleine Fische Sie fressen, um so größer wird Ihr eigener Fisch. Für 1 oder 2 Spieler. (1. Quartal)



Sharp Shot
Vier verschiedene Spiele für Videospiel-Anfänger: Spaß beim Scheibenschießen, Kampf gegen Raumschiffe, gegnerische Schiffe und gegen Monster im Labyrinth. Für 1 oder 2 Spieler. (1. Quartal)

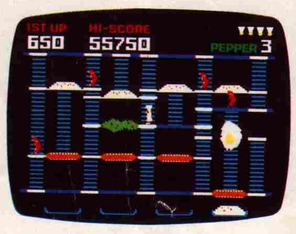
Mystic Castle
Ein Phantasiespiel aus dem Mittelalter: Sie sind ein Ritter in Rüstung und müssen Drachen und andere Ungetüme bekämpfen. (2. Jahreshälfte)



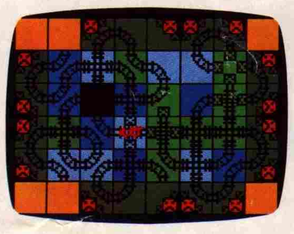
Vectron
Ein aufregendes Spiel aus der Spielhalle. Abstrakte, farbige Darstellungen, tolle Klangeffekte und verschiedene Schwierigkeitsgrade. Für 1 Spieler. (2. Quartal)

Buzz Bombers
Sie jagen Bienen und nehmen ihnen den Honig weg. Je mehr Honigwaben Sie erobern, desto größer wird Ihr Bienenstock und damit Ihr Punktekonto. Für 1 oder 2 Spieler. (2. Jahreshälfte)

Mission X
Sie fliegen einen Bomber im Tag- und Nachteinsatz. Gegnerische Jagdflugzeuge machen Ihnen das Leben schwer. Für 1 oder 2 Spieler. (2. Jahreshälfte)

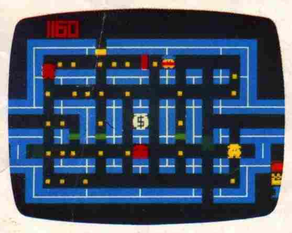


Burger Time
Der Spieler steuert einen Koch, der in einem komplizierten Labyrinth „Hamburger" zusammenstellen muß. Das ist leichter gesagt als getan! Für 1 oder 2 Spieler. (2. Quartal)



Locomotion
Ein Eisenbahn-Spiel in verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Sie müssen Zusammenstöße verhindern, Reisende mitnehmen und vor allem schnell sein. Für 1 oder 2 Spieler. (2. Jahreshälfte)

Dungeons & Dragons
Ein richtiges Abenteuerspiel. Sie müssen einen Schatz finden - und dabei dem Drachen aus dem Weg gehen. (ab Februar)



Lock'n'Chase
Die Spieler befreien sich aus einem komplizierten Labyrinth, um einen Schatz zu heben. Ein spannendes Spiel, mit dreidimensionalen Effekten. (ab Februar)

Weiterhin erscheinen im Laufe des Jahres 1983:

Motocross
(2. Jahreshälfte)

Treasures of Tarmin
(Abenteuerspiel, 2. Quartal)

Pinball
(Flipper, 2. Jahreshälfte)

Air Battle
(Luftkampf, 2. Jahreshälfte)

Arctic Squares
(Abenteuerspiel, 2. Jahreshälfte)

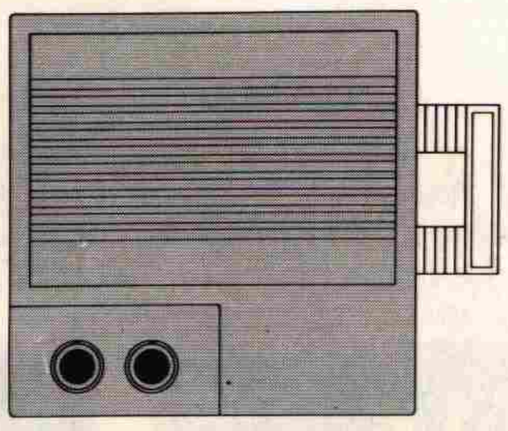
*Änderungen vorbehalten

MATTEL ELECTRONICS®
INTELLIVISION®
Technologie, die Spaß macht.

Intellivision. In Zukunft noch mehr.

Der Spiele-Computer von Intellivision kann viel mehr als spielen. Sein „Intelligenzquotient" von 16 Bit ist so hoch, daß Sie ihn in Zukunft spielend zum Computer für die ganze Familie ausbauen können: z. B. für Schularbeiten oder als elektronisches Haushaltsbuch, für die private Buchführung, als Sprach-Synthesizer oder als Instrument für die Hausmusik. Gucken Sie mal, was Intellivision in Zukunft noch alles zu bieten hat.

Für den Ausbau. Der Computer-Adapter

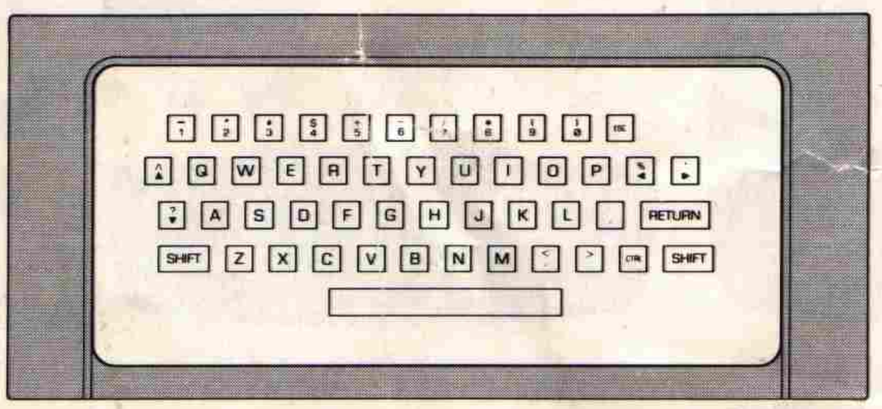


Damit können Sie den Spiele-Computer ganz einfach zum Familien-Computer-System ausbauen. Kernstück des fortschrittlichen Systems ist der Computer-Adapter. Zum Anschluß der Computer-Tastatur, des Musik-Synthesizers oder zusätzlicher Handregler. (Lieferbar 2. Halbjahr.)

Hört, hört. Der Musik-Synthesizer.

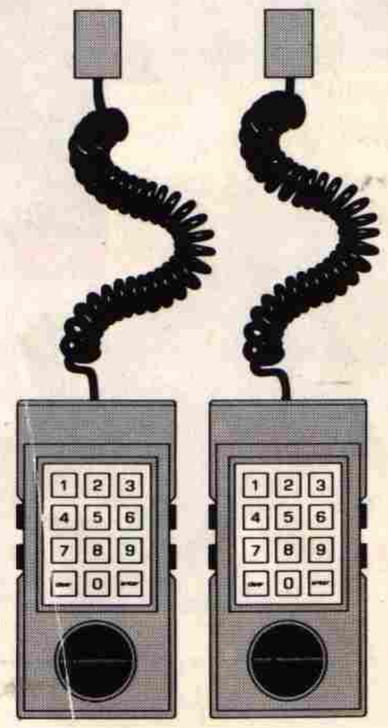
Damit wird's kinderleicht, Musik zu lernen und zu machen. Der Intellivision Musik-Synthesizer hat ein normales 49er Manual, wie bei einer Heimorgel. Und genauso einfach läßt er sich auch spielen. (Lieferbar 2. Halbjahr.)

Prima und praktisch. Die Computer-Tastatur.



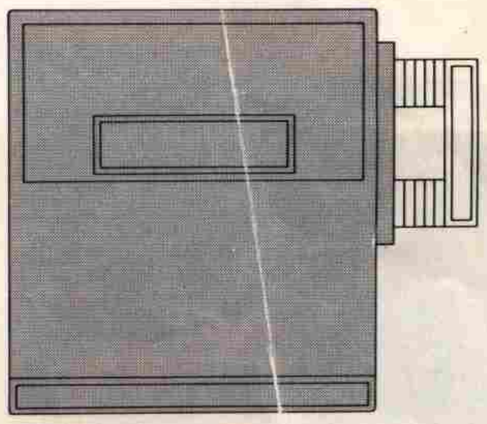
Mit einem Handgriff in den Computer-Adapter einschieben. Und fertig ist der Familien-Computer. Eine prima Sache und außerordentlich praktisch. Leicht zu programmieren, fortschrittlich in der Technik, vielseitig in der Anwendung. (Lieferbar 2. Halbjahr.)

Mehr Spaß. Die zusätzlichen Handregler.



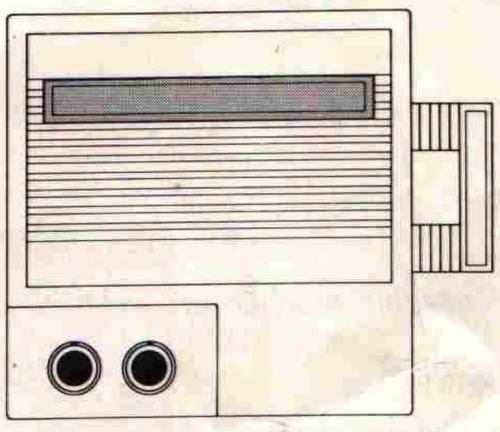
Damit wird der Spaß an den Computer-Spielen von Intellivision noch größer. Weil so bis zu vier Spieler mitmachen können, z. B. für ein gemischtes Doppel beim Tennis. Die zusätzlichen Handregler werden einfach in den Computer-Adapter eingestöpselt. (Lieferbar 2. Halbjahr.)

Selbstredend. Der Sprach-Synthesizer Intellivoice.



Damit machen Computer-Spiele von Intellivision selbstredend noch mehr Spaß: Intellivoice-Cassetten einfach in den Sprach-Synthesizer einschieben. Und schon reden die Videospiele mit Ihnen, geben Kommandos, loben und tadeln, kommentieren das Spiel und spenden Beifall. (Lieferbar 2. Quartal.)

Weiter im Programm. Das Erweiterungsmodul.



Damit können Fortgeschrittene den Intellivision Familien-Computer noch intelligenter programmieren, noch mehr Informationen speichern. Und in eine noch höhere, fortschrittlichere Videospiel-Klasse aufsteigen. (Lieferbar 2. Halbjahr.)

Intellivision bringt Technologie, die Spaß macht. Deshalb hat Intellivision Zukunft.

Generalvertretung für Österreich:
Grothusen KG, 1140 Wien, Albert-Schweitzer-Gasse 5
Tel. 0222/972529–0

MATTEL ELECTRONICS®
INTELLIVISION®
Technologie, die Spaß macht.