

Kaufberatung: Computerspiele

intelligente



Sie können sich heute mit den spannendsten Krimis messen: die Familienspiele. Der Begriff klingt äußerst hausbacken, wenn man weiß, wieviele moderne Elektronik viele brave Familienspieler von einst steuern. Kurz: Innerhalb weniger Jahre stand eine neue Spielegeneration, die immer mehr fasziniert: Computerspiele. CHIP hat die int

Björn Schwarz: Kaufberatung Computerspiele
Intelligente Spielpartner

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 5 - Mai 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

Spielpartner



ele
ahre ent-
mehr Menschen
interessantesten für Sie ausgewählt.

Flottenmanöver
Foto: Schmidt, Spiel + Freizeit

Björn Schwarz: Kaufberatung Computerspiele Intelligente Spielpartner

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 5 - Mai 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

Wenn der Frankfurter Mathematiker Ullrich Sopart keine Partner beim Schachspielen findet, dann ist er darüber seit Weihnachten letzten Jahres nicht mehr traurig. Seine Frau schenkte ihm nämlich damals einen Schachcomputer. Nun spielt er einfach gegen den Computer. Der wartet oft mit raffinierteren Zügen auf als lebende Spielpartner. Auch der pensionierte Feldwebel aus Hamburg kann jetzt jeden Abend spielen – zum Beispiel mit einem elektronisch gesteuerten Flottenmanöver.

Die technische Entwicklung, insbesondere die Erfindung des Mikroprozessors, verlieh der Welt des Spiels eine neue Dimension. Mikroprozessoren ersetzen heute nicht nur bei Bedarf den fehlenden Spielpartner, sondern verblüffen oftmals auch durch eine erstaunliche Logik und Vielseitigkeit.

Die Industrie erkannte frühzeitig die sich abzeichnende Marktlücke und bereichert seitdem das derzeit schon recht beachtliche Sortiment an Elektronikspielen kontinuierlich um weitere Neuerscheinungen, insbesondere Strategiespiele, Logikspiele, Reaktions- und Testspiele sowie Gesellschaftsspiele.

Die gesunkene Geburtenrate zwang die Spielwarenbranche in den zurückliegenden Jahren, ihr Angebot stärker als bisher auf den Freizeitmarkt und damit auf die Erwachsenen auszurichten. Während billige Massenspiele weiter an Bedeutung verlieren dürften, zeichnet sich vor allem auf dem Gebiet der elektronischen Spiele weiterhin ein steigender Trend ab.

Die Spielzeug-Hersteller rechnen im laufenden Jahr mit einer Preissteigerung von fünf bis zehn Prozent.

Die nun folgende Zusammenstellung soll einen Eindruck von den neuesten derzeit auf dem Markt befindlichen Schachcomputern und Elektronikspielen vermitteln.



Senso: Prüft Konzentration und Reaktion

Aufgabe der Mitspieler (bis zu vier) ist es, die von Senso vorgegebenen Tonfolgen, die immer länger werden, durch Drücken der entsprechenden Sensortasten zu wiederholen. Drei verschiedene Spielarten mit jeweils vier Schwierigkeitsgraden sind möglich.

Wo zu kaufen:

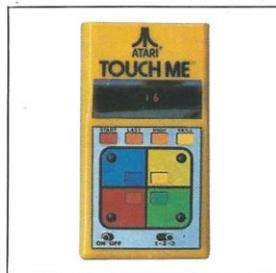
In den meisten Kaufhäusern und großen Spielwarengeschäften.
Preis: 79 DM.

Was uns gefällt:

Wirkungsvolles Konzentrations- und Reaktionstraining, netzunabhängig.

Was uns weniger gefällt:

Zwei verschiedene Batteriesorten werden benötigt, das etwas große Gehäuse.



Touch Me: Der Mini-Senso

Bei diesem Gerät handelt es sich um die Miniversion des weitverbreiteten Elektronikspiels Senso, das von einem zweistelligen LED-Display, auf der Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Töne angezeigt wird, ergänzt wird. Das Gerät hat die Abmessungen 7 cm x 13,5 cm x 2 cm und wiegt einschließlich einer 9-V-Batterie 130 g.

Wo zu kaufen:

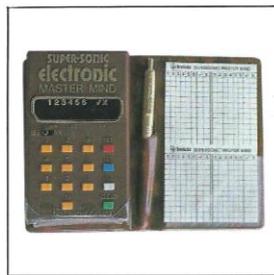
In den meisten Kaufhäusern oder bei der Firma Unimex (Wiesbaden).
Preis: 59 DM.

Was uns gefällt:

Gutes Reaktions- und Konzentrationstraining möglich, netzunabhängig.

Was uns weniger gefällt:

Für mehrere Mitspieler zu kleine Tasten.



Der Super-Sonic Electronic-Master- Mind: Das Spiel für Tüftler

Dieses Gerät unterscheidet sich von seinem Vorgänger im wesentlichen durch zwei Merkmale: Abgabe von Tonsignalen und eingebaute Digitaluhr.

Ziel des Spiels ist die Ermittlung der durch einen Zufallsgenerator erzeugten und gespeicherten Zahl. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich vom Spieler durch Wahl der Anzahl der Ziffern dieser Zahl bestimmen: Dreistellige Zahl

≈ 1 000 Kombinationen

Vierstellige Zahl

≈ 10 000 Kombinationen

Fünfstellige Zahl

≈ 100 000 Kombinationen

Sechsstellige Zahl

≈ 1 000 000 Kombinationen

Die vom Spieler geschätzte und eingegebene Zahl wird vom Computer mit der gespeicherten Zahl verglichen. Auf einer zweistelligen Anzeige wird die Anzahl der richtigen Ziffern, die an der richtigen Stelle stehen und die Anzahl der Ziffern, die zwar richtig sind, jedoch an der falschen Stelle stehen, angegeben. Der Spieler notiert diese vom Computer erteilten Lösungshilfen und bezieht sie in seinen Folgeversuch mit ein. Danach wird die neue Zahl eingegeben und wiederum mit der gespeicherten Zahl verglichen. Durch wiederholte Auswertung der vom Computer gegebenen Hinweise muß nun der Spieler mit logischem Denken und etwas Glück den gespeicherten Zahlenkode herausfinden. Durch Betätigung einer Taste wird die dafür benötigte Zeit und die Anzahl der Versuche angezeigt.

Das Gerät ist 7,4 cm x 12,5 cm x 2 cm groß und wiegt einschließlich der Batterien (2 Mignonzellen à 1,5 V) 140 g.

Wo zu kaufen:

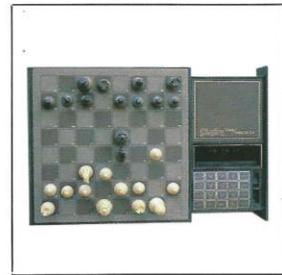
In fast allen Kaufhäusern und Spielwarengeschäften.
Preis: 75 DM.

Was uns gefällt:

Wählbarer Schwierigkeitsgrad, Gerätschult logisches Denken, netzunabhängig.

Was uns weniger gefällt:

Zum Notieren der Zwischenwerte sind Papier und Bleistift notwendig.



Das MGS-Multi- Spielsystem: Immer auf dem neuesten Stand

Beim MGS-Multispielsystem handelt es sich um den ersten Schachcomputer der Welt, der über einen austauschbaren Spielprogramm-Modul verfügt.

Durch diese Besonderheit kann das Gerät innerhalb kürzester Zeit mit dem neuesten Schachprogramm versehen werden. Weiterhin ist es möglich, auf dem Grundgerät andere Strategiespiele wie zum Beispiel Dame, Backgammon oder 17+4 zu spielen. Das MGS-Multispielsystem ist in einer zusammenschiebbaren Schatulle untergebracht. Seine Abmessungen: 23 cm x 23 cm x 6 cm.

Eine Besonderheit des MGS-Systems besteht darin, daß es bei der Ermittlung des Gegenzuges die Bedenkzeit des Gegners ausnutzt. Während des Spiels kann der Computer bis zu sechs Züge (drei für weiß und drei für schwarz) zurücknehmen. Auf Wunsch gibt das Gerät unverbindlich bekannt, welchen Zug es anstelle des Gegenspielers ausführen würde. Der „Denkvorgang“ des Computers kann jederzeit unterbrochen werden und das Gerät gibt dann den bis dahin gefundenen besten Gegenzug an.

Weitere herausragende Eigenschaften des Gerätes: Figuren-Symboldarstellung mit Anzeige sämtlicher Figuren einer Reihe; reichhaltige Eröffnungsbibliothek mit über 50 Varianten; 60 teils humorvolle, teils stellungsbegleitende Kommentare; Quitteierung der Tastaturbetätigung durch akustische Signale; Anzeige der erwoگenen, jedoch nicht ausgeführten Gegenzüge; integrierte Schachuhr.

Wo zu kaufen:

In Kaufhäusern, in Spielwaren-Spezialgeschäften und bei der Firma Sandy Electronic (München).

Preis: 998 DM für das System, 79 DM für den Akkusatz.

Was uns gefällt:

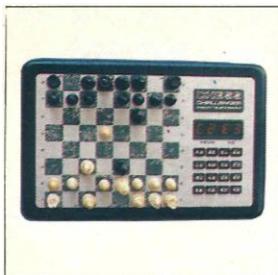
Überragende Spielstärke, austauschbare Programm-Module, integrierte Schachuhr, Anzeige der Figuren in Symboldarstellung, einfache Bedienung, ansprechendes Design, Netzunabhängigkeit bei Akkubetrieb.

Was uns weniger gefällt:

Der etwas hohe Preis, das relativ hohe Gewicht.

Björn Schwarz: Kaufberatung Computerspiele Intelligente Spielpartner

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 5 - Mai 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



Der Chess Challenger Voice: Schach mit Begrüßung

Absolute Krönung dieser in hohen Stückzahlen verkauften Challenger-Familie ist der erste sprechende Schachcomputer Chess Challenger Voice.

Herausragendes Merkmal des Gerätes ist die durch den Schaltkreis TI 989 synthetisch erzeugte Stimme, mit der es seinen Gegner begrüßt, Befehlsangaben bestätigt, seinen Gegenzug bekannt gibt, das Schachmatt ankündigt, oder mit der lapidaren Feststellung „ich habe verloren“ seine Niederlage zugibt.

Die Sprechfähigkeit des Chess Challenger Voice ist ein echter Bedienungskomfort, der sich insbesondere bei Schachpartien mit höherer Spielstärke, wie zum Beispiel Turnierschach und Problemschach, vorteilhaft bemerkbar macht. Erste Versuche haben außerdem gezeigt, daß sich das Gerät in Verbindung mit einem Spezialschachspiel ausgezeichnet als Schachpartner für Blinde eignet.

Der Chess Challenger Voice enthält ein integriertes Schachbrett mit den dazugehörigen Figuren. Sein Gewicht 180 g (ohne Netzteil) und seine Größe beträgt 33 cm x 21 cm x 2,5 cm.

Weitere technische Merkmale des Gerätes sind zehn verschiedene Spielstärken mit „Denkzeiten“ zwischen 1 s (Blitzschach) und mehreren Stunden (Problemschach), Kontrolle der Figurenpositionen und Erstellung von Spielsituationen (Problemschach), reichhaltige Eröffnungsbibliothek (46 Varianten).

Wo zu kaufen:

In den meisten Kaufhäusern und in vielen Spielwarengeschäften.

Preis: 998 DM.

Was uns gefällt:

Eingebauter Zufallsgenerator, reichhaltige Eröffnungsbibliothek, integriertes Schachbrett, akustische Bestätigung der ein- und ausgegebenen Züge, sehr gute Schach-Lernhilfe, gelungenes Design.

Was uns weniger gefällt:

Der etwas hohe Preis, die Netzabhängigkeit.



UFO Master Blaster Station: Die grünen Männchen kommen

Mit diesem Spiel holt man sich die „kleinen grünen Männchen“ in ihren fliegenden Kisten (sprich UFOs) ins Wohnzimmer.

Aufgabe des Computerspiels UFO Master Blaster Station ist es, innerhalb von 80 s möglichst viele UFOs zu vernichten, bevor diese die Erde zerstört haben.

Die Abwehr der UFOs erfolgt mit Boden-Luft-Raketen, die ebenso wie die UFOs auf einem blauen Grafik-LED-Display symbolisch dargestellt werden.

Die Flugbahn der UFOs wird willkürlich von einem Computerprogramm gesteuert, das mehr als 100 Millionen verschiedene Flugrouten enthält. Die Lenkung der Abwehrraketen erfolgt mit einem kleinen Steuerknüppel. Drei Schwierigkeitsgrade sind möglich (unterschiedliche Flugeschwindigkeit der UFOs).

Das mit der kundenspezifischen LSI-Schaltung AMI 79260 U bestückte Gerät wiegt 380 g (einschließlich vier Mignonzellen à 1,5 V) und hat die Abmessungen 13 cm x 24 cm x 4,5 cm.

Wo zu kaufen:

In vielen Kaufhäusern oder bei der Firma Unimex (Wiesbaden).

Preis: 99 DM.

Was uns gefällt:

Gutes Reaktionstraining, netzunabhängig.

Was uns weniger gefällt:

Der etwas hohe Preis, nur englischsprachige Bedienungsanleitung.



Das Chess Champion Supersystem III: Schach im Baukastensystem

Beim Chess Champion Supersystem III handelt es sich um die wesentlich verbesserte Version seiner Vorgänger Chess Champion MK I und Chess Champion MK II.

Neuartig an diesem Gerät ist das erstmals bei Schachcomputern angewandte Baukastenprinzip.

Das System besteht neben dem Grundgerät für Netzbetrieb aus folgenden Einzelkomponenten: einem elektronischen Drucker, der jeden Spielzug auf einem Papierstreifen registriert, einem LCD-Schachbrett, auf dem sämtliche Figuren mit natürlichen Symbolen dargestellt werden, einem elektronischen Speicher, der auch die Speicherung einer abgebrochenen Partie bis zu einem Jahr ermöglicht, einem Akkusatz für einen etwa 2- bis 5stündigen netzunabhängigen Betrieb des Grundgerätes mit Speicher und LCD-Schachbrett und einem Attachékoffer zur Aufbewahrung aller Einzelgeräte.

Das 25 cm x 16 cm x 6 cm große und 1120 g schwere Gerät (inklusive Akku und Speichermodul) schlägt auf Wunsch alternative Gegenzüge vor. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern besitzt das Chess Champion Supersystem III eine eingebaute Uhr.

Weitere Merkmale des Schachcomputers sind: Erkennung einer Patt-Situation, Befolgung der 3-Zug- und 50-Zug-Remis-Regel, Überprüfung der Figurenposition und Erstellung von Spielsituationen (Problemschach), Rücknahme von bis zu zehn Einzelzügen (nur in Verbindung mit dem Speichermodul möglich).

Wo zu kaufen:

In vielen Kaufhäusern und großen Spielwaren-Spezialgeschäften.
Preis: Grundgerät 398 DM, Drucker 179 DM, LCD-Schachbrett 298 DM, Speicher 179 DM, Akkusatz 98 DM und Attachékoffer 79 DM.

Was uns gefällt:

Modulare Bauweise, eingebaute Digitaluhr, energiesparende LCD-Anzeige, einfache Bedienung, ansprechendes Design, gutes Preis-Leistungsverhältnis.

Was uns weniger gefällt:

Das Eröffnungsspiel ist etwas arm an Varianten.



Der Sargon ARB: Wie ein normales Schachbrett

Dieser Schachcomputer besitzt eine revolutionäre Neuerung. Die Spielzüge müssen nicht mehr über eine Tastatur eingegeben werden. Die entsprechenden Befehle werden statt dessen durch kleine Reed-Kontakte übermittelt, die sich in jedem der 64 Felder des Spezial-Schachbretts befinden. Durch das Verstellen der Figuren werden also Kontakte ausgelöst, die das Betätigen einer Tastatur überflüssig machen.

Das Sargon ARB macht ebenso wie das MGS-Multispielsystem vom austauschbaren Schachprogramm SARGON 2,5 Gebrauch, weist jedoch weitere Besonderheiten auf, die dem Gerät auch einen erhöhten Bedienungskomfort verleihen. Eine dieser Besonderheiten besteht zum Beispiel darin, daß der Sargon ARB in der Betriebsart „Monitor“ zur passiven Kontrolle der von zwei Spielern ausgeführten Spielzüge eingesetzt werden kann.

Weitere Merkmale des Schachcomputers: Anzeige der Gegenzüge durch LED unmittelbar auf dem Schachbrett, reichhaltige Eröffnungsbibliothek, Quittierung der Befehlsangaben durch akustische Signale, Ausnutzung der gegnerischen Bedenkzeit.

Das 53 cm x 53 cm x 6 cm große und etwa fünf kg schwere Gerät kann aufgrund seiner Leistungsfähigkeit und Ausstattung, allerdings auch wegen seines recht hohen Preises, als Rolls-Royce unter den Schachcomputern bezeichnet werden.

Wo zu kaufen:

In großen Kaufhäusern, in Spielwaren-Spezialgeschäften und bei der Firma Sandy Electronic (München).
Preis: 2498 DM.

Was uns gefällt:

Austauschbare Programm-Module, überlegene Spielstärke, sehr gediegenes Design.

Was uns weniger gefällt:

Der hohe Preis und das relativ hohe Gewicht.

Björn Schwarz: Kaufberatung Computerspiele Intelligente Spielpartner

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 5 - Mai 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



Schiffe versenken Seeschlacht im Wohnzimmer

Das aktionsreiche Computerspiel Electronic Schiffe versenken der Firma Schmidt Spiel + Freizeit GmbH stellt die Elektronikversion des bereits bekannten Spiels „Schiffe versenken“ dar.

Ziel des für zwei Mitspieler konzipierten Spiels Electronic Schiffe versenken ist die Versenkung der gegnerischen Flotte.

Bei Spielbeginn besitzt jeder Kontrahent einen Flugzeugträger, zwei Kreuzer und zwei Vorpostenboote sowie eine Rakete zur Bekämpfung der feindlichen Schiffe. Die beiden Spieler sitzen sich durch eine Trennwand abgesehen gegeneinander und platzieren ihre Schiffe in einem Manöverfeld, das in 64 Koordinaten von A1 bis H8 aufgeteilt ist. Auf einem anderen, gleichgroßen Feld, der Schußzone, stellen sie ihre Rakete auf.

Nach Bedienung des Schubhebels ertönt ein pfeifendes Geräusch, das den Start der Rakete anzeigt. Bei einem Fehlschuß ist kein Geräusch zu hören. Der Spieler entfernt die Rakete und markiert die Stelle mit einer weißen Fahne für „nicht getroffen“. Nun bereitet der gegnerische Spieler seinen Raketenabschuß vor.

Bei einem Treffer ertönt die Sirene. Der Spieler vertauscht die Rakete mit einer roten Fahne für „getroffen“ und läßt sich vom Mitspieler im Morsecode mitteilen, um welchen Schiffstyp es sich handelt. Ein Flugzeugträger ist nach vier, die Kreuzer nach drei und die Vorpostenboote nach zwei Treffern versenkt. Wer zuerst sämtliche gegnerischen Schiffe versenkt hat, ist Sieger.

Die Grundfläche des Gerätes mißt 40 cm x 49,5 cm. Sein Gewicht beträgt einschließlich der 9-V-Batterie 1050 g. Durch Befestigung der Trennwand ergibt sich eine Gesamthöhe von 20 cm.

Wo zu kaufen:

Das Gerät wird in Kaufhäusern und Spielwarengeschäften für ca. 79,- DM angeboten.

Was uns gefällt

Hoher Unterhaltungswert durch spannende Spielsituationen, netzunabhängig, gutes Training zum Erlernen des Morse-Alphabets.

Was uns weniger gefällt

Das verhältnismäßig große Gehäuse.



Astro: Tageshoroskop mit dem Taschenrechner

Bei diesem Gerät handelt es sich um einen Taschenrechner, mit dem zusätzliche astrologische Berechnungen durchgeführt und Tageshoroskope erstellt werden können.

Für den Taschenrechnerbetrieb muß Astro auf den Modus CAL eingestellt werden, wodurch die vier Grundrechenarten durchgeführt werden können.

In der Betriebsart ASTRO können Horoskope erstellt werden. Nach Eingabe des Geburtsdatums erscheinen in der achtstelligen grünen LED-Anzeige vier getrennte ein- bis zweistellige Zahlen, die angeben, in welchem Sternzeichen sich die Sonne und die Planeten Merkur, Venus und Mars am Tage der Geburt befinden. Durch Interpretation dieser Werte lassen sich die charakteristischen Merkmale der Testperson bezüglich seiner rationalen, ideellen und gefühlsmäßigen Lebenseinstellung ermitteln.

Wird ein beliebiges Datum eingegeben, so kann das für diesen Tag gültige Horoskop entnommen werden. Bei Eingabe eines zweiten Geburtsdatums werden die wichtigsten Charakteristika der beiden Testpersonen miteinander verglichen.

Astro hat die Abmessungen 7 cm x 12 cm x 2 cm und wiegt einschließlich der beiden notwendigen 1,5-V-Mignonzellen 140 g.

Wo zu kaufen:

In vielen Kaufhäusern oder bei der Firma Unimex (Wiesbaden).

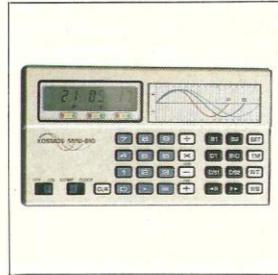
Preis: 129 DM.

Was uns gefällt:

Teilweise Ermittlung astronomischer Daten möglich. Formschönes Gehäuse, Gerät läßt sich auch als Taschenrechner benutzen, netzunabhängig.

Was uns weniger gefällt:

Der etwas hohe Preis, nur englischsprachige Bedienungsanleitung.



Kosmos Mini-Bio: Errechnet Ihren Biorhythmus

Zuerst einmal kann das Gerät als Vierstages-Taschenrechner benutzt werden und liefert die Rechenergebnisse auf der achtstelligen LCD-Anzeige. Eine weitere Einsatzmöglichkeit ist der Betrieb als Weltzeituhr mit eingebautem Kalender.

Hauptzweck des Gerätes ist jedoch die Ermittlung der Biorhythmen eines jeden Menschen, die einer wissenschaftlichen Theorie zufolge bestimmten Gesetzmäßigkeiten unterliegen. Man unterscheidet drei verschiedene Biorhythmen, die unterschiedliche Periodendauer aufweisen:

- Physischer Zyklus (Periodendauer 23 Tage)
- Sensitivitäts-Zyklus (Periodendauer 28 Tage)
- Intellektueller Zyklus (Periodendauer 33 Tage)

Jeder dieser drei Zyklen läßt sich für jeden Menschen durch Eingabe des Geburtsdatums und Tagesdatums für jedes beliebige Datum zwischen dem 1. Januar 1901 und dem 31. Dezember 1999 bestimmen.

Durch Interpretation der von Kosmos Mini-Bio angezeigten Daten können (+)-Phasen bzw. (-)-Phasen der entsprechenden Person sowie die kritischen Tage ermittelt werden, an denen eine besondere Gefährdung bzw. eine große Wahrscheinlichkeit für Fehlverhalten auf physischem, psychischem oder intellektuellem Gebiet besteht. Bei Eingabe eines zweiten Geburtstages ist das Gerät in der Lage, die durchschnittlichen Kompatibilitätsverhältnisse zwischen den beiden Testpersonen zu bestimmen.

Das 60 g schwere Gerät (einschließlich zwei Knopfzellen G12) hat die Abmessungen 6,5 cm x 12 cm x 0,8 cm.

Wo zu kaufen:

Zur Zeit noch ausschließlich bei der Firma Unimex (Wiesbaden).

Was uns gefällt:

Hoher Gebrauchswert, da das Gerät die Funktionen eines Taschenrechners und einer Weltzeituhr in sich vereinigt; geringe Stromaufnahme; ansprechendes Design.

Was uns weniger gefällt:

Der etwas hohe Preis.



Das Computer-Flottenmanöver: Krieg im Wohnzimmer

Zu den erfolgreichen Elektronikspielen des letzten Jahres gehörte vor allem das Computer-Flottenmanöver der Firma Milton Bradley (MB), das auf dem allseits bekannten Spiel „Schiffe versenken“ basiert.

Bei Spielbeginn besitzt jeder der beiden Mitspieler eine kleine Schiffsflotte, bestehend aus je einem Schlachtschiff, Flugzeugträger, Zerstörer, Torpedoboot und U-Boot. Gewinner des abwechslungsreichen Spiels ist derjenige Mitspieler, dem es zuerst gelungen ist, die gegnerischen Schiffe zu versenken.

Die Kampfhandlungen werden begleitet durch verschiedene Geräusche wie zum Beispiel dem Pfeifen eines fliegenden Torpedos und dem Explosionsgeräusch eines Torpedotreffers sowie durch optische Signale, wodurch die Spannung wesentlich erhöht wird. Der erste Spieler, der die gegnerische Flotte vernichtet hat, hört als Bestätigung seines Sieges eine akustische Signalfolge.

Die Grundfläche des Computer-Flottenmanövers mißt 26,5 cm x 53 cm. Das Gewicht, einschließlich der beiden 9-V-Batterien, beträgt 1550 g. Durch Befestigung eines Sichtschutz-Aufbaus auf der Spielfeld-Grundfläche vergrößert sich die Gesamtfläche auf 22,5 cm.

Wo zu kaufen:

In Kaufhäusern und Spielwarengeschäften.

Preis: 98 DM.

Was uns gefällt:

Hoher Unterhaltungswert durch realistische Spielsituationen, Erhöhung der Spannung durch akustische und optische Signale, netzunabhängig.

Was uns weniger gefällt:

Die etwas komplizierte Bedienung, das etwas große Gehäuse.

Björn Schwarz

Björn Schwarz: Kaufberatung Computerspiele Intelligente Spielpartner

(Quelle: www.chip.de/ - Computermagazin Chip Nr. 5 - Mai 1980) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)