

Elektronik erobert das Kinderzimmer

30. Internationale Spielwarenmesse Nürnberg

Vom 1. bis 6. Februar fand in Nürnberg die 30. Internationale Spielwarenmesse mit Fachmesse Modellbau, Hobby und Basteln statt. Zu den fast 250 000 ausgestellten Produkten gehörten erstmals auch elektronische Spiele, deren Herstellung noch vor wenigen Jahren wirtschaftlich nicht vertretbar gewesen wäre.

In Nürnberg waren in diesem Jahr 1697 Firmen (Vorjahr 1560) aus 37 Ländern vertreten, darunter 1000 Firmen aus der Bundesrepublik Deutschland. Mit einer Bruttofläche von ca. 80 000 m² war die nutzbare Ausstellungsfläche um fast 5000 m² größer als im Jahre 1977.

Die Hauptanziehungskraft ging zweifelsohne von der relativ neuen Produktgruppe der elektronischen Spiele und des Elektronikspielzeugs aus. Handels- und Industriefachleute schätzten kürzlich den gegenwärtigen Umsatzanteil der elektronischen Spiele in Deutschland auf 3...5%. In den USA wird sogar mit einem derzeitigen Anteil von etwa 10% gerechnet.

Von der geschätzten Gesamt-Spielzeugproduktion in der Bundesrepublik im Jahre 1978 in Höhe von 1,4 Mrd. DM dürften ca. 70 Mio. DM auf elektronische Spiele entfallen sein. Für 1979/80 wird dieser Anteil auf 6...7% geschätzt. Der angenommene Durchschnittspreis der Elektronikspiele liegt bei ca. 80 DM.

Die ersten in Deutschland erhältlichen Elektronikspiele waren Bildschirmspiele, die für die Hersteller elektronischer Bauteile jedoch nur die „Spitze des Eisbergs“ darstellen. Auf die Dauer einen weit höheren Anteil erwarten die Experten bei Logikspielen, Strategiespielen, Knobel-Kombinationsspielen, Gesellschaftsspielen, Reaktions- und Testspielen, elektromechanischen Spielen mit Bewegungs- und Steuerungsabläufen, Fernsteuerungen, Musikspielen und Lern- bzw. Lehrbaukästen. Aus Platzgründen soll an dieser Stelle nur auf die Logik-, Strategie- und Gesellschaftsspiele eingegangen werden.

Als ausgesprochene Verkaufsknüller haben sich im Jahre 1978 die Schachcomputer erwiesen, die in vielen Geschäften bereits nach wenigen Stunden ausverkauft waren. Zur großen Überraschung des Handels wurden jedoch nicht die billigen, sondern die teuren Geräte bevorzugt gekauft.

Einer der erfolgreichsten Schachcomputer, „Boris“ (vgl. FUNKSCHAU 1979, Heft 8), wurde in Nürnberg von der Münchner Firma *Sandy Exports* präsentiert. Erstmals erfolgte dabei auch die Vorstellung der Weiterentwicklung dieses Gerätes mit der Bezeichnung „Boris Master“. Dieser etwa 1200 DM teure Schachcomputer besitzt sämtliche Funktionen der Standardversion, ist jedoch zusätzlich mit Akkus ausgestattet, die einen achtstündigen Spielbetrieb ermöglichen. Mittels eines eingebauten Speichers, der im ausgeschalteten Zustand die Figurenpositionen bis zu einer Woche festhält, kann ein Spiel unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden.

Prunkstück der ausgestellten Schachcomputer war der etwa 3000 DM teure, aber noch nicht lieferbare „Boris Grandmaster“, gewissermaßen der „Rolls-Royce“ unter den Heim-Schachcomputern. Bei dem Gerät handelt es sich um einen Schachcomputer mit vollelektronischer Spielfeldanzeige, so daß zum Spiel Brett und Figuren nicht mehr erforderlich sind. Das Gerät arbeitet auch im Batteriebetrieb, wobei allerdings die Anzeigefläche wegen des hohen Stromverbrauchs der LED-Elemente abgeschaltet ist. Voraussichtlich ab Herbst 1979 wird der erste Reise-

schachcomputer „Boris Diplomat“ für weniger als 500 DM erhältlich sein, dessen vier eingebaute Mignonzellen einen zwölfstündigen Dauerbetrieb ermöglichen. Es handelt sich um eine vereinfachte Version des Boris ohne Kommentaranzeige mit etwas geringerer Spielstärke.

Außer den genannten wurden in Nürnberg keine neuen Schachcomputer gezeigt. Die Firma Videomaster präsentierte lediglich den bereits bekannten „Chess Champion MK I“, und bei einigen Herstellern von manuellen Schachspielen wurde der „Chess Challenger 10“ gesichtet.

Mit erheblichem Kostenaufwand wurde von *Invicta Plastics Ltd.* nach einer Entwicklungszeit von drei Jahren nun auch die Elektronikversion des weltbekannten Spiels „Master Mind“ zum Preis von 69 DM auf den Markt gebracht (Bild 1). Ziel des Spiels ist es, einen vom Computer zufällig erzeugten oder von einem menschlichen Gegenspieler eingestellten drei-, vier- oder fünfstelligen Zahlencode zu knacken. Die Firma *Invicta* nimmt an, daß zukünftig das Verhältnis von elektronischen zu mechanischen Spielen 1:1 betragen wird mit einem wertmäßigen Umsatzverhältnis von 10:1.

Bild 1. Was hier aussieht wie ein Billig-Taschenrechner, ist in Wirklichkeit ein elektronisches Master-Mind-Spiel



Björn Schwarz: Elektronik erobert das Kinderzimmer
Bericht zur 30. Spielwarenmesse Nürnberg 1979

Vorstellung: Boris Master – Boris Grandmaster – Boris Diplomat (I)

(Quelle: www.funkschau.de/ – Zeitschrift Funkschau – Heft 8 April 1979) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



Bild 2. Bei „Senso“ kommt es darauf an, eine vorgegebene Tonfolge exakt nachzuspielen

Die Firma Parker zeigte neben den bereits bekannten Computerspielen „Sector“, bei dem ein feindliches U-Boot geortet, verfolgt und versenkt werden muß, und „Superhirn“, einer Variante des „Master Mind“, als Neuheit den knapp 100 DM teuren Spielcomputer „Merlin“. Seine Speicherkapazität von 2 kByte gestattet die Durchführung von sechs verschiedenen Spielen: Tic-Tac-Toe (mühleartiges Spiel), Musikmaschine (48 Töne können eingegeben, gespeichert und wiedergegeben werden), Echo (von „Merlin“ vorgegebene Tonfolge muß korrekt nachgespielt werden), 17 minus 4 (Variante von 17 und 4), magisches Quadrat (aus acht Lichtpunkten muß ein Quadrat gebildet werden, um „Merlins“ Blink-Code zu brechen) und Code-Brecher (eine mehrstellige Zahl – bis zu neun Ziffern – muß in möglichst wenigen Schritten ermittelt werden).

Nachdem MB bereits im vergangenen Jahr die beiden Computerspiele „Computer-Flottenmanöver“, die Elektronikversion des aus Schulzeiten bekannten Spiels „Schiffe versenken“, und „Computer-Logic 5“, eine „Master-Mind“-Variante, auf den Markt gebracht hat, wurde in diesem Jahr „Senso“ (Bild 2) vorgestellt. Bei diesem Konzentrationsspiel kommt es darauf an, eine von „Senso“ vorgegebene Tonfolge korrekt nachzuspielen. Es sind drei verschiedene Spiele mit jeweils vier Schwierigkeitsgraden möglich.

Die Firma Interactive Computer operated Games (Irland) stellte drei verschiedene Computerspiele vor. Bei zwei der Spiele, „Marinattack“ und „Tankattack“, handelt es sich um strategische Kampfspiele und bei „Megapolis“ um ein dem „Monopoly“ verwandtes Wirtschafts- und Finanzspiel. Nach Auskunft der in Nürnberg anwesenden Firmenvertreter sind diese Computerspiele in Deutschland noch nicht erhältlich.

Zu den ausgestellten Produkten der Firma Matell gehörten u. a. vom Fern-



Bild 3. Fußball hat noch lange nichts mit Gesundheit zu tun – wenn man sich auf diese elektronische Version beschränkt

sehgerät unabhängige elektronische Taschenspiele, die mit LED-Anzeigen ausgestattet sind und dem Spielverlauf entsprechend akustische und optische Signale von sich geben können. Das Firmensortiment umfaßt folgende, ca. 70...90 DM teure Geräte: „Fußball“, (Bild 3), „Basketball“, „Eishockey“, „Autorennen“ und „Space Alert“.

Die Firma Schuco zeigte ein elektronisches Bowlingsspiel (Bild 4). Das Gerät ist umschaltbar für einen und zwei Spieler, zählt und zeigt automatisch die Punkte beider Spieler an und erzeugt realistische Bowlinggeräusche von fallenden Kegeln sowie verschiedene Melodien bei Strikes und Spares.

„Formula 1“ (Bild 5) der Tomy Stelco GmbH ist ein elektronisches Autorennen auf kleinstem Raum. Der seitlich bewegbare Wagen muß mit dem Steuer- rad so gefahren werden, daß er nicht mit einem der je nach eingeschalteter Gangschaltung langsam oder schnell



Bild 5. Autofahrer, die zum Rasen neigen, sollten sich lieber an diesem Elektronik-Spiel abregieren als auf der Straße



Bild 4. Ein Bowling-Spiel fürs Wohnzimmer

fahrenden anderen Fahrzeuge kollidiert. Bei jeder Berührung mit einem anderen Wagen leuchtet das rote Alarm-Lichtsignal auf; gleichzeitig ertönt ein Alarmton. Nach Ablauf des Automatik-Zeitschalters schaltet das Gerät ab und zeigt die Zahl der Fehler an.

Die Firma Interton Electronic stellte in Nürnberg die neueste Kassette für das Fernsehspiel „Video Computer VC 4000“ vor. Diese Schach-Kassette enthält ein Schachprogramm mit sechs Spielstärken und beantwortet jeden gegnerischen Zug innerhalb von zehn Sekunden. Neben der Schach-Kassette stehen gegenwärtig 12 weitere Kassetten zur Auswahl: Autorennen, Blackjack, Ballspiele, Panzergefecht/Luftkampf, Mathematik 1, Mathematik 2, Luftkampf/Seegefecht, Backgammon, Labyrinth, Wintersport, Hippodrom und Jagd.

Neben dem bereits erwähnten Schachcomputer „Chess Champion MK I“ zeigte die Firma Videomaster (Großbritannien) das Kassetten-Bildschirmspiel „Colour Cartridge“ und die beiden Bildschirmspiele „Starchess“ und „Sportsworld“. „Starchess“ ist ein Strategiespiel für zwei Personen, das vom Schachspiel abgeleitet wurde. Die Spielfiguren sind Raumschiffe, die in einen intergalaktischen Krieg verwickelt sind. Sie können sich nicht nur bewegen und schlagen wie beim konventionellen Schachspiel, sondern sind auch mit Raketen zur Zerstörung der feindlichen Flotte ausgerüstet.

Obwohl die vorstehend aufgeführten Geräte nur einen Querschnitt der in Nürnberg ausgestellten Computerspiele repräsentieren, ist doch bereits erkennbar, in welchem Umfang die moderne Mikroelektronik in die Spielwarenbranche eingedrungen ist. Dieser Trend wird sich wahrscheinlich in Zukunft verstärkt fortsetzen.

Björn Schwarz

Björn Schwarz: Elektronik erobert das Kinderzimmer

Bericht zur 30. Spielwarenmesse Nürnberg 1979

Vorstellung: Boris Master – Boris Grandmaster – Boris Diplomat (I)

(Quelle: www.funkschau.de/ – Zeitschrift Funkschau – Heft 8 April 1979) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)