Presse-Information

Internationale Funkausstellung 1973 Berlin

SCHAUB-LORENZ Vertriebs-GmbH
Pressestelle
7530 Pforzheim · Östliche Karl-Friedrich-Straße 132 · Postfach 1720
Telefon: (07231) Durchwahl 3022240
Fernschreiber 0783661

ITT
SCHAUB-LORENZ

WWW.VIDEOPAC.EU

Sperrfrist: 30. August 1973

„Odyssee" heißt ein Spiel, das ITT Schaub-Lorenz erstmals auf der Internationalen Funkausstellung Berlin 1973 vorstellt. Es läßt sich an alle Schwarzweiß- und Farbfernsehgeräte anschließen und macht den Bildschirm zum Spielfeld: zum Tennisplatz, zur Skipiste, zum Fußballstadion oder was immer für die insgesamt zehn „elektronischen Fernsehspiele für die ganze Familie" erforderlich ist. Die Steuerung des Spielgeschehens erfolgt von sogenannten Spielpulten aus, deren Bedienung einige Geschicklichkeit erfordert.

Werkfoto ITT Schaub-Lorenz

ITT SCHAUB-LORENZ

Presseinformation

ITT SCHAUB-LORENZ Vertriebs-GmbH · Pressestelle
7530 Pforzheim · Östliche Karl-Friedrich-Straße 132 · Postfach 1720
Telefon: (07231) Durchwahl 302–2240 · Fernschreiber 0 783 829

Sperrfrist: 30. August 1973

ODYSSEE - zum Spielen und Lernen

"Odyssee" heißt ein Spiel, das ITT Schaub-Lorenz erstmals auf der Internationalen Funkausstellung Berlin 1973 vorstellt. Es läßt sich an alle Schwarzweiß- und Farbfernsehgeräte anschließen und macht den Bildschirm zum Spielfeld: zum Tennisplatz, zur Skipiste, zum Fußballstadion oder was immer für die insgesamt zehn "elektronischen Fernsehspiele für die ganze Familie" erforderlich ist.

Zum Spiel auf dem Bildschirm wird das "Odyssee"-Spielzentrum an die Antennenbuchse des Fernsehgerätes angeschlossen: Es erscheinen zwei kleine leuchtende Quadrate auf dem Bildschirm. Sie stellen die Spielfiguren dar und können von zwei handlichen Spielpulten aus in jede beliebige Richtung über den Bildschirm gelenkt werden. Jeder Spieler bestimmt von seinem Spielpult aus, wie und wohin sich s e i n e Spielfigur auf dem Bildschirm bewegt. Durch Drücken auf eine Start-Taste am Spielpult kann ein "Ball" - als leuchtender Punkt auf dem Bildschirm - eingeworfen werden. Die Fluggeschwindigkeit des "Balles" läßt sich in weiten Grenzen beliebig einstellen.

Der Spieler auf der linken Seite muß seine Spielfigur mit Hilfe der Knöpfe an seinem Spielpult nun geschickt so lenken, daß er den heranfliegenden "Ball" erreicht. Gelingt ihm das, prallt der "Ball" zurück. Jetzt muß der Spieler auf der rechten Seite versuchen, mit seiner Spielfigur auf dem Bildschirm den "Ball" zu erreichen, damit er "zurückgeschlagen" wird und nicht ins "Aus" geht.

Bei diesem Vorgang handelt es sich freilich nur um ein einfaches Beispiel. Durch Einstecken spezieller Stecker läßt sich das Spielzentrum auch für zahlreiche andere Spiele programmieren.

Veröffentlichung frei bei Übersendung eines Belegexemplares

ITT SCHAUB-LORENZ

Presseinformation

ITT SCHAUB-LORENZ Vertriebs-GmbH · Pressestelle
7530 Pforzheim · Östliche Karl-Friedrich-Straße 132 · Postfach 1720
Telefon: (07231) Durchwahl 302–2240 · Fernschreiber 0 783 829

25/73 VII

Sperrfrist: 30. 8. 1973

"ODYSSEE" - zum Spielen und Lernen

Das elektronische Fernsehspiel für die ganze Familie.

Der Bildschirm wird zum Tennisplatz, zur Skipiste oder auch zum Volleyball-Feld - mit einem hochinteressanten Fernseh-Zusatzgerät, das ITT Schaub-Lorenz auf der Internationalen Funkausstellung der Öffentlichkeit vorstellt.

An jedes beliebige Fernsehgerät - Schwarzweiß oder Farbe - einfach über die Antennenbuchse anzuschließen, ermöglicht es sowohl bekannte als auch neue Spiele auf elektronischem Wege zu verwirklichen. Die Aufmerksamkeit der Mitspieler konzentriert sich dabei auf das Spielfeld - sprich Bildschirmgeschehen. Die manuelle Tätigkeit wird fort von Spielfiguren und Würfelbecher auf die reaktionsschnelle Bedienung von Tasten und Einstellern verlagert.

Als leuchtende Signale werden jetzt symbolische Figuren, Spielfeldmarkierungen und auch ein Spielball auf dem Bildschirm eingeblendet. Je nach Art des Spieles stehen auch farbige Bildfolien zur Verfügung, die vor dem Bildschirm befestigt werden.

Für die Bedienung durch die Spieler sind zwei identische Spielpulte vorhanden. Diese werden an das Spielzentrum angeschlossen, das auf den Antennenanschluß des Fernsehgerätes führt. Um ein Umstecken der Anschlußleitungen zu umgehen, wird eine Antennenbox zwischengeschaltet, die wahlweise die Empfangsantenne oder das Spielzentrum auf den Antenneneingang legt.

In jedem Spielpult befinden sich Einsteller für die horizontale und vertikale Bewegung der Bildschirmfiguren auf dem Bildschirm. Ein weiterer Einsteller hat "ballistische" Aufgaben und steuert die Flug-

Veröffentlichung frei bei Übersendung eines Belegexemplares

WWW.VIDEOPAC.EU

bahn des Spielballes. Gelangt dieser ins "Aus", ist er durch Tastendruck an dem Spielpult wieder "einzuwerfen", dessen Spieler den Aufschlag hat.

Die einzelnen Schaltungsfunktionen des Spielzentrums sind in Modultechnik aufgebaut. Insgesamt arbeiten in dem Gerät 12 Moduln.

Die verschiedenen Spielprogramme werden durch Eingabe numerierter Stecker in das Spielzentrum programmiert. Sie stellen die je nach Spiel wechselnden Verbindungen zu den einzelnen Funktionsgruppen her. Die jeweils 44poligen Spielprogrammstecker dienen gleichzeitig auch als Ein/Aus-Schalter für die Spannungsversorgung. Da die Stromaufnahme sehr gering ist, kann diese aus 6 Babyzellen erfolgen.

Die grundsätzliche Funktion der Anlage läßt sich wie folgt erläutern:

Zwei Bildschirmfigur-Generatoren erzeugen Videosignale, die als weiße quadratische Flächen auf dem Bildschirm erscheinen. Sie können in ihrer Lage durch die beiden Spielpulte beeinflußt werden. Je ein Einsteller für die horizontale und vertikale Lage erlauben beiden Mitspielern ihre Bildschirmfiguren beliebig über den Schirm zu bewegen. Bei Feldspielen, wie Tennis und Volleyball o. ä., darf sich jeder Spieler natürlich nur in seiner Spielfeldhälfte bewegen.

Ein Mittellinien-Generator blendet die Spielfeldmittellinie oder das Netz als weiße vertikale Linie auf den Bildschirm ein. Ein weiterer Signal-Generator erzeugt eine kleinere quadratische Fläche, die bei erwähnten Spielen die Funktion des Balles übernimmt.

Die horizontalen und vertikalen Synchronimpulse für das Fernsehgerät als auch interne Startsignale für vier Video-Signal-Generatoren liefern zwei spezielle Synchron-Signal-Generatoren. Video- und Synchron-Signale werden einer gemeinsamen Summierstufe zugeführt und von dort zur Modulation des HF-Oszillators

weitergeleitet, der ein entsprechendes Fernsehsignal auf Kanal 3 bzw. 4 an das Fernsehgerät liefert.

Über die Starttaste an den Spielpulten wird der Ball ins Spielfeld eingeworden und bewegt sich mit voreinstellbarer Geschwindigkeit über den Bildschirm. Aufgabe der sich gegenüberstehenden Spieler ist es nun, ihre Bildschirmfiguren so mit Hilfe der Horizontal- und Vertikal-Einsteller an den Spielpulten innerhalb ihrer Spielhälfte zu bewegen, daß sie den Ball berühren. Über eine Gatter-Matrix wird bei Berührung Ball/Spieler ein Ball-Flip-Flop umgeschaltet und damit die Flugrichtung des Balles umgekehrt. Bei Nichtberührung geht der Ball ins Aus und ist mit der entsprechenden Starttaste erneut einzuwerfen.

Der Ball-Flip-Flop übernimmt außer der Umkehr der Flugrichtung noch eine zusätzliche Funktion, durch die über einen weiteren Einsteller am Spielpult der Ball-Signal-Generator beeinflußt wird. Hierbei wird der Ball-Flip-Flop von Spielpult 1 auf Spielpult 2 und umgekehrt bei jedem Flugrichtungswechsel umgeschaltet. Damit kann vom jeweiliegen Spieler die Flugbahn des sich in Richtung Gegner bewegenden Balles nach oben oder unten verändert werden.

Insgesamt stehen folgende Spiele zur Verfügung:

TISCHTENNIS
TENNIS
VOLLEYBALL
EISHOCKEY
FUSSBALL
PETER SAGT
WETTRENNEN IM WELTRAUM
FORMEL I RENNEN
SKI
U - BOOT