

Krebskranken von einer Abteilung zur anderen verlegt werden, behalten sie in Hoffmann die „Zentrale Bezugsperson“.

Als Vorteil hat sich in Barmbek auch erwiesen, daß der Konsiliarius die verschiedenen „Betreuungseinrichtungen für die psycho-soziale Rehabilitation“ gut kennt und mit den „onkologischen Schwerpunktpraxen“ zusammenarbeitet: So bleibt der Krebskranke in der großen Familie seiner Betreuer — das tut ihm gut und lindert die Angst.

Ob es die Überlebenszeit verlängert, steht freilich dahin. Anders als die Trommler der großen Tumorzentren, die dem krebsfürchtigen Volk suggerieren, es werde einen Sieg über die letzte Geißel der Menschheit geben, wenn nur genug Geld lockergemacht würde, hat Hoffmann kleine Ziele.

Der Doktor, den Frau Scheel demnächst zum Tee bitten wird: „Onkologie soll helfen, dem Kranken in der verbleibenden Zeit die Beschwerden zu mindern.“

SPIELE

Teufel in der Tasche

Neuartige Elektronikspiele wecken neue Kauflust: Die Japaner bieten makabre Tricks auf handlichen Täfelchen, die Amerikaner rüsten mit Computertechnik zu pompösen Ritterkämpfen.

Aus dem Südseehimmel stürzen Fallschirmspringer. Ein flinker Ruderer sucht Mann um Mann mit seinem Boot aufzufangen; fällt einer ins Meer, fressen ihn — nach einem letzten jämmerlichen Fiepen — die Haie.

Schriil zirpend stoßen Krähen aus den Wolken auf einen Jäger herab. Verfehlt sie der wild feuernde Weid-

mann, reißen sie ihm Kopf und Arm samt Flinte vom Rumpf, bösartig wie Hitchcocks „Vögel“.

Die Erde bebt, und aus geborstenen Gebäuden klettern Überlebende. Ein Hubschrauber kreist über dem Inferno. Wer das rettende Seil des Helikopters verpaßt, versinkt in Flammen und einstürzenden Ruinen.

„Für Altersstufen von sechs Jahren an“, verspricht einer der Initiatoren solcher Katastrophen, das japanische Unternehmen Gakken, sei das fröhliche Kurzweil, ein „Spaß für die ganze Familie“. Die makabren Szenen, gleichsam ultrakurze Zeichentrickfilme, spielen sich auf 10,5 bis 18,5 Quadratcentimeter kleinen Anzeigtäfelchen ab.

Diese Elektronikspiele neuester Bauart aus Japan sind elf Millimeter flach und auf die Brusttasche von Oberhemden zugeschnitten. Jedermann soll die handlichen Geräte ständig bei sich tragen und an der Bushaltestelle, im Wartezimmer des Arztes oder unter der Schulbank damit fummeln können.

Es geht, meist in zwei vorwählbaren Schwierigkeitsgraden, ausschließlich um Reaktionsgeschwindigkeit. Knopfdruck links, piep, rechts-rechts, piepiep, so muß Boot, Jäger oder Rettungshubschrauber jeweils in Sekundenbruchteilen und immer schneller in Position gebracht werden.

Fast scheint's ein Fall für Völkerpsychologie zu sein. Die Japaner, ohnehin verschrien als roboterhafte Techniker, bringen noch mehr Hektik, Streß und Aggression ins Kinderzimmer und in die Freizeit der Erwachsenen.

Unterdes setzen ihre Hauptkonkurrenten im Erfinden elektronischer Spiele auf Fortschrittmüdigkeit: Die Amerikaner geben sich mit Lust märchenhaft mittelalterlichen Wirren und Schrecknissen hin.

Es ist, als hätten die Hobbits des John Ronald Reuel Tolkien selbig die

Auskunftei A·B·C.

Wie Sie diese Auskunftei am besten für sich nutzen können?

Durch eine Anzeige.

Wer im „ABC Quellenwerk“ auf den ersten Blick gefunden werden will, sollte sich von seinem Umfeld vorteilhaft abheben. Das „ABC“ bietet dazu Möglichkeiten, die in dieser Art wohl fast einmalig sind: Ihre Anzeige steht exakt in der Rubrik, in der man Ihr Angebot sucht. Ein ganzes Jahr lang. Es lohnt sich deshalb, bereits dann im „ABC“ zu werben, auch wenn man nur einen Wettbewerber hat. Ausführliche Informationen über die Werbung im „ABC“ erhalten Sie von unserer Werbeabteilung ABC DER DEUTSCHEN WIRTSCHAFT Verlagsgesellschaft mbH Berliner Allee 8 Postfach 4034 6100 Darmstadt Tel. 0 61 51/8 62 42 Telex: 041 9257

Werbung im A·B·C - der schnelle Weg zu neuen Geschäftsverbindungen.



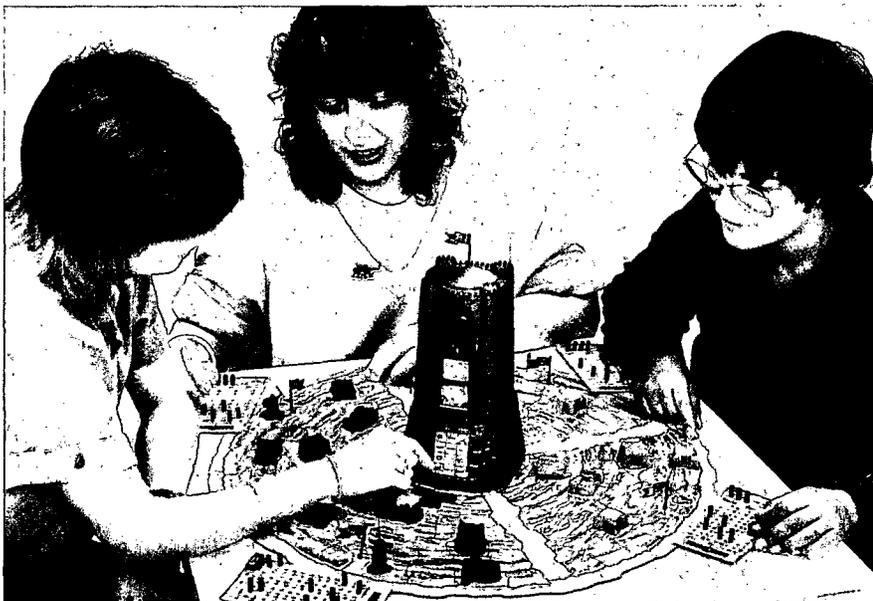
© Copyright: DER SPIEGEL

Das Milliarden-Loch

»Die Regierung muß nicht nur Ausgaben, sondern auch Ansprüche zurückschneiden«, fordert die Wochenzeitung ZEIT. Und Finanzminister Matthöfer verspricht für die kommenden Monate »Heulen und Zähneklappern«. Die Interessenverbände und Gewerkschaften leisten heftigen Widerstand gegen die Bonner Sparbeschlüsse. Aber ist der Sozial- und Subventionsstaat mit seinem wuchernden System von Beihilfen und Zuschüssen angesichts der Bonner Kassenlage überhaupt noch zu retten? SPIEGEL-Redakteurin Dr. Renate Merklein widmet sich diesem heiklen Problem in SPIEGEL-BUCH 5: Griff in die eigene Tasche



SPIEGEL-BÜCHER: erscheinen bei Rowohlt. Sie sind überall im Buchhandel erhältlich.



Neues US-Elektronikspiel „Dark Tower“: Wer aufrüstet, siegt

westliche Führungsmacht unterwandert. „Dungeons & Dragons“ (Verliese und Drachen) und „Dark Tower“ (Düsterer Turm) heißen die Marktreiter in diesem Herbst. Seit August schon, meldet das „Wall Street Journal“, ziehen bei sonst schleppendem Umsatz mit Elektronikspielen aller Art in den USA die Orders dafür kräftig an.

Attraktion bei „Turm“ und „Verliesen“ kann kaum sein, daß die Spielideen originell wären. Neu sind das Ritter-Brimborium, eine Geräuschkulisse schauerlichen Signalgetöns, und der Umstand, daß ein elektronisches Programm Laien geheimnisvoller anmutet als etwa früher eine gedruckte Spielanleitung.

So müssen in den „Verliesen“ Krieger, gleichsam im Dunkeln und nur nach Gehör, einen Schatz suchen und bergen, den ein Ungeheuer hütet. Es ist eine — allerdings witzige und etwas Nachdenken erfordernde — Variante der seit der Antike beliebten Labyrinth.

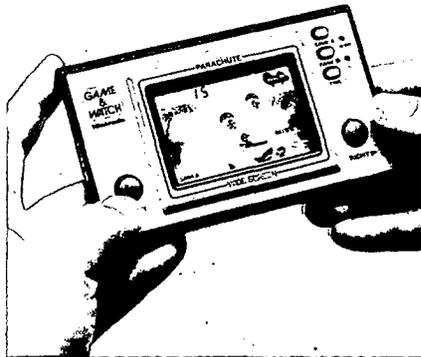
Noch gruseliger gibt sich der „Düsterer Turm“, der andere US-Hit. Unter allerlei Disney-Gotik verbirgt sich eine Neuauflage jener altbewährten Wettrennen über Spielpläne, bei denen „38 — Achsenbruch — einmal aussetzen“ und „dreimal 6 gewürfelt — vorrücken auf 99“ schon den Reiz des Abenteurers ausmachten.

Nun ziehen die Spieler rund um den „Turm“, geleitet und genarrt von einem Mikrocomputer, auf der Suche nach rätselhaften Schlüsseln durch fremde Königreiche aus Plastik und Pappe. Sie müssen Scharmützel bestehen, in Gräbern nach Gold buddeln und in Basaren um Landsknechte und Furage feilschen. Unversehens kommen männermordende Pest und schlimmer Fluch über sie.

Aber wer sein Kapital zur Aufrüstung nutzt, als wäre Caspar Weinberger sein Heerführer, kann am Ende als Bester der Guten die Bösen im „Düsteren Turm“ zur Entscheidungsschlacht stellen. Quäkend ertönt die Siegesfanfare, und im Display erscheint das dem Tyrannen entwundene Alte Magische Zepher.

Elektronische Spiele der ersten Generation, die an ein Fernsehgerät angeschlossen werden mußten und auf dem Bildschirm mit ein paar Punkten und Strichen zumeist Ballspiele imitierten, waren rasch langweilig geworden. Mit der zweiten Generation, Kassetten im Format schlanker Zigarrenkisten, hatten die Produzenten zwar weitere Käufer gelockt, aber durch immer weitere Kopien erfolgreicher Systeme auch bald wieder den Markt verstopft.

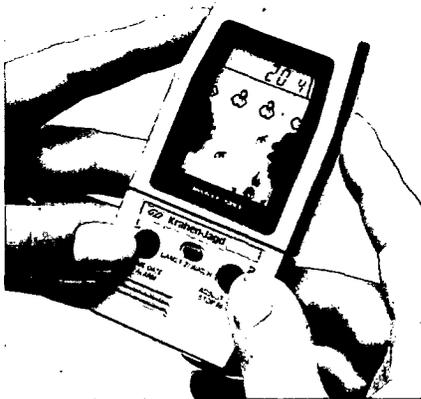
In den USA, wo dieser Sektor des Spielzeuggeschäftes bereits einen Jahresumsatz von einer halben Milliarde Dollar erreicht, gibt es weit über 300 verschiedene Elektronikspiele, darunter allein vom American Football rund 30 Versionen. Auf sechs Millionen der



„Fallschirmspringer“ von Nintendo



„Trojanisches Pferd“ von Gakken



„Krähenjagd“ von Bandai

Neue japanische Elektronikspiele Bösartig wie Hitchcocks „Vögel“

klickenden Kästen blieben die Geschäfte letzte Weihnachten sitzen.

Mit Grals-Getue und einem Aufwand, wie er sonst allenfalls auf Schachcomputer verwendet wird, vermochten die US-Branchenführer Mattel und Milton Bradley nun neues Käuferinteresse zu wecken. Für die Entwicklung des „Dark Tower“ gab Milton Bradley nach Schätzung der „New York Times“ nahezu eine Million Dollar aus; schon das Design des Computer-Chips dauerte neun Monate.

Von dem Spiel, das im Laden etwa 55 bis 65 Dollar kostet, hatte Marketing-Manager George Ditomassi bis

Jahresende 200 000 Stück abzusetzen gehofft. „Wir mußten verdoppeln“, erklärte er inzwischen, „und jetzt werden es wohl eine halbe Million werden.“

Auch Mattel rechnet damit, daß die Produktion der ebenso kostspieligen „Dungeons & Dragons“ zu Weihnachten ausverkauft sein wird. Beide Konzerne wollen deshalb die Neuheiten vorerst noch nicht über ihre deutschen Tochterfirmen in der Bundesrepublik anbieten.

Die Japaner hingegen werfen ihre diabolischen Taschen-Spielchen nun international aus, nachdem sie damit zu Hause geradezu hysterische Kaufsturm ausgelöst hatten. Seit die Firma Nintendo im April vorigen Jahres die erste „tronic“ genannte Serie herausbrachte, eroberte sie 20 Prozent des gesamten japanischen Spielzeugmarktes und bei den Elektronikspielen gar einen Umsatzanteil von rund 95 Prozent.

Das Unternehmen hatte vordem schon große Spielautomaten mit elektronischen Bauteilen bestückt. Pfiffig war dann vor allem der Einfall, solche leistungsfähigen Chips in Gehäuse zu stecken, die nicht einmal halbes Postkartenformat haben.

Das Programm spielt sich auf Flüssigkristall-Anzeigen ab, wie sie auch bei Digitaluhren und Taschenrechnern verwendet werden. Uhren- und Weckerfunktion übernehmen die „tronic“-Bausteine nebenbei.

Die Nintendo-Ingenieure nutzten die elektronischen Möglichkeiten voll aus. Statt schlicht geometrischer Konfigurationen, wie bisher bei elektronischem Tennis oder Bowling üblich, zauberten sie quicklebendig wirkende Bildfolgen auf die Sichtscheibe.

Da sucht zum Beispiel der Cartoon-Matrose Popeye im hin- und herflitzenden Kahn, während Unholde auf ihn eindreschen, einen wahren Regen von Flaschen, Ananasfrüchten und Konservendosen zu fangen. Beim Nintendo-Konkurrenten Bandai muß ein Negerkind den Kokosnüssen nachrennen, die ein Affe von der Palme schmeißt. Die Firma Gakken hat sich für ihr drei mal 4,5 Zentimeter großes Anzeigefeld sogar eine Spielart des Trojanischen Krieges ausgedacht.

Schwer zu entscheiden ist, was die Käufer mehr lockt: die Herausforderung, mit Konzentration und Geschicklichkeit die unerbittlich tickenden Maschinchen zu überlisten, oder der oft unverhüllt brutale Witz der vorprogrammierten Spielsequenzen.

Weltweit wurden von den japanischen Elektronikspielen der dritten Generation jedenfalls in den ersten 17 Monaten sieben Millionen abgesetzt. Bis Jahresende, schätzt die Hamburger Importfirma Bienengraeber, werden es zehn Millionen sein — davon in der Bundesrepublik, zum Preis von je 89 Mark, immerhin 400 000 Stück. ◆