31e JAARGANG NR. 12 DECEMBER 1983

CONSUMENTEN GIDS

SOC W
31
CON

Spelen op de buis: hoe leuk het is en hoe duur

■ *Test:* Franse rode wijn ■ *Test:* Compact- en disc-camera's ■ *Test:* Snackbereiders ■ Uw autokosten ■ *Test:* 60°-Wasmiddelen ■ *Test:* Kamerbreed "berbertapijt"

MAANDELIJKSE UITGAVE VAN DE CONSUMENTENBOND

Videospel biedt peperduur, modern vermaak

Na de eerste generatie televisiespelletjes en ander videovermaak konden ze niet lang uitblijven: de videospellen. Wij onderzochten voor u zes spelcomputers en een kleine vijftig van de in totaal ongeveer 400 spelcassettes die in ons land verkrijgbaar zijn.

Videospellen blijken aardig, maar peperduur vermaak. Een goede spelcomputer kost al minstens ƒ 350, en tel daar voor ieder spel maar ruwweg zo'n ƒ 100 bij op! Die prijzen zullen drastisch omlaag moeten, wil het videospel echt populair worden.

Bij het woord videospel blijft het vaak nog even stil, maar zodra het woord Atari valt, weet menigeen waar het over gaat. Het merk Atari kwam inderdaad als eerste met een videospel op de markt, en is nu nog de grootste op die markt. Maar bepaald niet meer de enige. Dit jaar zijn daar bijvoorbeeld CBS en Vectrex bijgekomen. Philips heeft sinds kort drie apparaten in de race (naast de twee onderzochte nog de G 7400), maar haar G 7200 staat alweer op het punt te verdwijnen.

In dit onderzoek hebben we de echte **spelcomputers** bekeken. Ze zijn alleen bestemd voor het spel, en wel volgens een programma dat in een cassette is opgeslagen. Je kunt er dus niet mee rekenen, boekhouden of zelf spelletjes bedenken. Daarvoor leent zich een huiscomputer.

Spelcomputers

Er zijn vijf systemen in videospellen: die van de merken Atari, CBS, Mattel, Philips en Vectrex. Niet iedere leverancier zal ze alle vijf in huis hebben, want bij ieder systeem hoort een aparte serie spelcassettes, die alleen op het eigen merk passen. Helaas zijn de fabrikanten van videospellen er dus nog niet in geslaagd tot een eenvormig systeem te komen.

Een spelcomputer moet u gewoonlijk aansluiten op uw televisie. De cassettes zijn ingesteld op een kleurenkast, maar aansluiting op een zwart-wit-tv kan ook. Bij de Philips G 7200 en de Vectrex hebt u geen tv nodig, omdat deze een ingebouwde **monitor** bezitten.

TEST

Die monitor geeft in beide gevallen een zwart-wit-beeld, waardoor veel van de charme van het spel verloren gaat. Vectrex probeert hier wat aan te doen door bij zijn cassettes een gekleurd voorscherm mee te leveren, maar het resultaat blijft povertjes. Philips heeft haar G 7200 een Scart-aansluiting meegegeven, zodat u via uw kleuren-tv toch in kleur kunt spelen, mits uw tv dezelfde aansluiting bezit.

Keuze en speelgenot

Bij de keuze voor één van de vijf systemen is het erg belangrijk hoeveel spelmogelijkheden een systeem kan bieden. Wij hebben die **keus in spellen** in tabel 1 beoordeeld. Atari, die het langst op de markt is, trekt hier aan het langste eind, omdat deze firma de consument kan laten kiezen uit meer dan 200 cassettes. Dat zijn overigens niet alleen spellen van Atari, maar ook van fabrikanten als Activision, Imagic en Parker, waarvan de cassettes op het Atari-systeem passen.

Voor Mattel zijn nu ongeveer 50 cassettes te krijgen, evenals voor Philips. Sommige cassettes van Philips bezitten twee of drie spellen in één cassette. Vectrex en CBS met ieder ongeveer 20 cassettes bieden op dit moment echt te weinig spelmogelijkheden, maar daar komt waarschijnlijk verbetering in. Verder heeft CBS aangekondigd nog dit jaar met een adapter (ƒ 225!) te zullen komen, waarmee je Atari-cassettes op een CBS-computer kunt gebruiken.

Overigens vinden wij de kwaliteit van de spellen belangrijker dan het aantal. Wat heb je immers aan een keuze uit honderden dure spellen, als deze stuk voor stuk niet zo leuk zijn, of al snel gaan vervelen? We hebben daarom de **speelwaarde** van een aantal populaire cassettes van ieder systeem beoordeeld. Tabel 1 geeft hiervan het samenvattend eindoordeel.

De spellen van CBS komen als de leukste naar voren, gevolgd door die van Atari, Mattel en Vectrex. Natuurlijk is het ene spel wat leuker dan het andere. Die onderlinge verschillen kunt u nalezen in tabel 2 voor 47 cassettes, gerangschikt naar de vijf systemen.

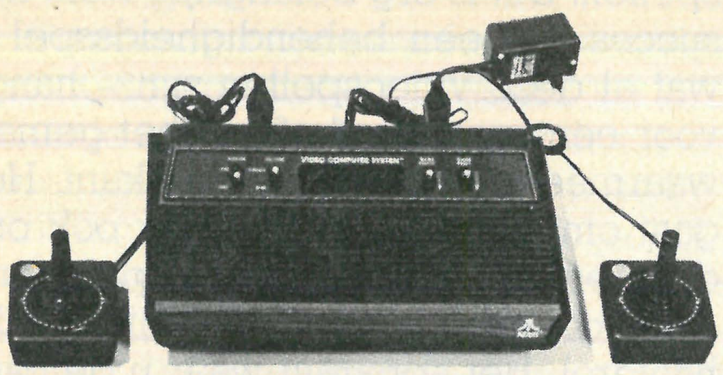
Beeld en geluid

Het is opvallend dat zowel qua beeld als geluid vrijwel dezelfde systemen eruit springen: opnieuw leveren CBS, en in iets mindere mate Atari en Mattel, de beste prestaties.

Wat het **schermbeeld** betreft kan de ingebouwde zwart-wit-monitor van Vectrex alleen lijnen schrijven. Dat levert wel een scherp beeld op met soms een boeiende dieptewerking, maar het geheel blijft er toch erg schematisch uitzien. Ook de spelcomputers van Philips toveren een schematisch, zelfs wat blokkerig beeld te voorschijn. Dit komt doordat alle figuurtjes zijn opgebouwd uit vrij grote vierkantjes.

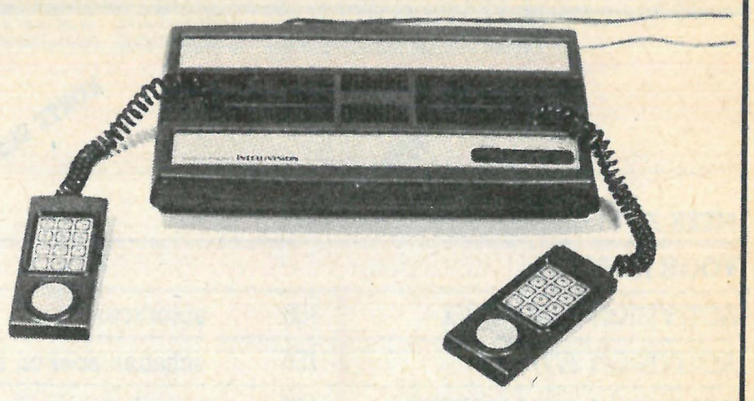
Voor de nieuwe Philips G 7400 is aan een tiental bestaande spellen een achtergrond toegevoegd. Wie uit de fraaie plaatjes in de advertenties voor deze G 7400 de indruk zou krijgen dat het gaat om een rigoureuze verbetering ten opzichte van de andere Philips-spelcomputers, vergist zich. Op het achtergrondje zelf gebeurt niets, en bij enkele spellen is die achtergrond zelfs hinderlijk.

Vroeger hadden tv-spelletjes nog weleens de nare eigenschap dat ze "inbranden" op het scherm. Je bleef dan na het uitzetten van de tv de figuurtjes zien. Gelukkig is dit probleem nu verholpen. Moderne videospelletjes wis-

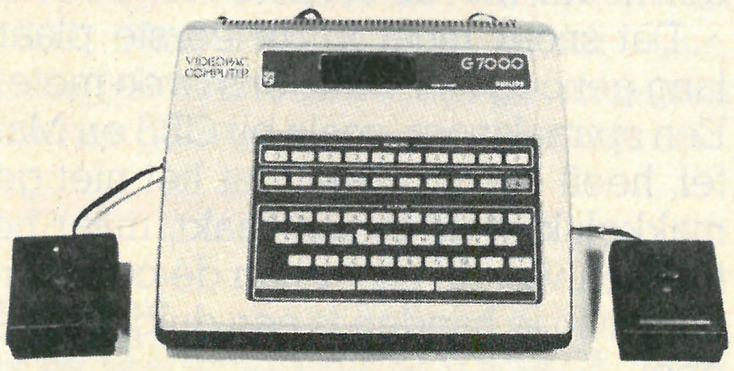


Atari VCS 2600

CBS Colecovision

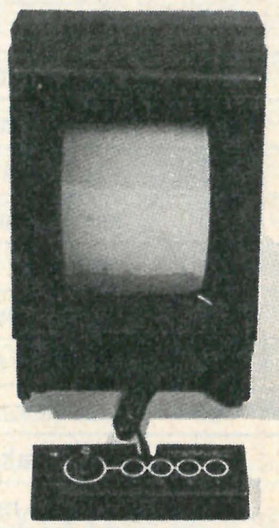


Mattel Intellivision



Philips G 7000

Philips G 7200



Vectrex

selen regelmatig van beeld, zwakken het af, of schakelen zichzelf uit als er een paar minuten niet mee gespeeld is. Inbranden treedt niet meer op, tenzij u dagen achtereen op vol contrast met één spelletje zou spelen.

Wie voor het eerst met een videospel omgaat, zal verrast zijn door de opvallende **geluidseffecten** die zo'n spel voortbrengt. Bij onze test van alle systemen in één speelruimte was het geregeld een ware kakofonie van de merkwaardigste geluiden.

Goed gekozen geluiden kunnen het spel inderdaad aardiger maken, al kan dit voor de omgeving ook hinderlijk zijn. Gelukkig kunt u in alle systemen via uw tv of de spelcomputer zelf het volume bijstellen. De Vectrex maakt wel spannende en soms vermakelijke geluiden, maar de voortdurende bromtoon op de achtergrond is erg storend. Volgens de importeur zou dit sinds kort zijn verbeterd.

Gedraai en getrek

Een spelcomputer moet zeker een paar jaar mee kunnen gaan en hij moet tegen een stootje kunnen. Vooral de commandoposten krijgen het tijdens het gebruik zwaar te verduren door het voortdurende gedraai en getrek aan de handgrepen, maar daar moeten ze op gebouwd zijn.

Die **degelijkheid** hebben wij zowel in het laboratorium als in de praktijk getest. We lieten de stuurknuppels honderdduizend maal bewegen, bewaarden de apparaten bij hoge en lage temperaturen, en lieten de spelcomputers als bij een ongelukje van een tafel vallen.

De meeste apparaten doorstonden deze tests goed. Alleen de Philips G 7200 vormt een uitzondering. Eén exemplaar werkte al vóór de test erg slecht. Een ander exemplaar vertoonde in de praktijktest ook veel storingen. Een slechte beurt voor deze Philips dus.

Overigens gaf de praktijk een minder bevredigend beeld dan de laboratoriumproeven. Zo raakte al snel een commandopost van CBS defect, lieten dopjes op de stuurknuppels van Philips snel los, en brak eveneens bij Philips een knop af.

Bediening

Tenslotte het omgaan met de video- ▶

TABEL 1: VIDEOSPELLEN SPELCOMPUTERS

MERK EN TYPE	PRIJS CA. f	INGEB. MONITOR	SPELLEN KEUS	SPELLEN SPEELWAARDE	SCHERMBEELD	GELUIDSEFFECTEN	BEDIENING	DEGELIJKHEID	TESTRESULTAAT	TOTAAL
ATARI *VCS 2600*	350 3)		++	+	+	+	□	+		GOED
CBS *COLECOVISION*	600 3)		-	++	++	++	+	□/+		ZEER GOED
MATTEL *INTELLIVISION* 1)	300 4)		□	+	+	+	-	+		GOED
PHILIPS *G 7000*	200 4)		□	□	-	□	□	□		REDELIJK
PHILIPS *G 7200* 2)	550 4)	X 5)	□	□	-- 7)	□	-/□	-		MATIG
VECTREX	600	X 6)	-	+	□	- 8)	□	+		REDELIJK

++ = ZEER GOED; + = GOED; □ = REDELIJK;
- = MATIG; -- = SLECHT

1 Import gestaakt; nieuwe importeur nog onbekend
2 Produktie gestaakt
3 Inclusief twee cassettes
4 Inclusief een cassette
5 Zwart-wit; aansluiting op (kleuren-)tv mogelijk, mits voorzien van RGB of Scart-RGB
6 Zwart-wit; bij iedere cassette wordt gekleurd voorzetscherm geleverd
7 Bij aansluiting op kleuren-tv "-"
8 Storende bromtoon; zou sinds kort verbeterd zijn

Fabrikanten/importeurs
ACTIVISION: Ariola, Haarlem, (023) 319290
ATARI: Atari, Utrecht, (030) 437379
CBS: CBS, Heemstede, (023) 291466
CYNEX, IMAGIC, WICO, ZIRKON:
Dunnet, Rotterdam, (010) 332448
MATTEL: Amfo, Rotterdam, (010) 118926
PARKER: Clipper, Amsterdam, (020) 760505
PHILIPS: Philips, Eindhoven, (040) 784478
POINTMASTER, TIGERVISION:
Ectron, Amsterdam, (020) 461262
SPECTRAVISION: Aashima, Rotterdam, (010) 141110
SUZO: Suzo, Rotterdam, (010) 766848
VECTREX: MB, Zeist, (03404) 24402

TABEL 2: VIDEOSPELLEN SPELCASSETTES

MERK EN TYPE	PRIJS GL. (ƒ)	KORTE BESCHRIJVING	AANTAL SPELERS	SPEELWAARDE JUNIOREN	SPEELWAARDE SENIOREN
VOOR ATARI					
ACTIVISION *GRAN PRIX*	150	autoracen	1	□	□
ACTIVISION *PITFALL*	150	schatten zoeken in oerwoud	1	++	+
ACTIVISION *STARMASTER*	100	bestoken van vijandelijke ruimteschepen	1	--	□
ACTIVISION *TENNIS*	100	tennissen	1 à 2	□	+
ATARI *INDY 500*	150 5)	autoracen	1 à 2	++	-
ATARI *MATH GRAN PRIX*	60	autoracen door sommetjes op te lossen	1 à 2	-	-
ATARI *PACMAN*	80	punten verzamelen in doolhof	1 à 2	□	+
ATARI *PHOENIX*	150	met kanon op ruimtemonsters schieten	1 à 2	++	++
ATARI *SOCCER*	100	voetballen	1 à 2	+	+
ATARI *SPACE INVADERS* 1)	90	met kanon op ruimtemonsters schieten	1 à 2	+	+
ATARI *TENNIS*	100	tennissen	1 à 2	□	+
CBS *DONKEY KONG*	130	meisje bevrijden uit handen van gorilla	1	++	+
CBS *SMURF*	130	kabouter moet meisje redden	1	++	++
IMAGIC *DEMON ATTACK*	50	met kanon op ruimtemonsters schieten	1 à 2	++	+
IMAGIC *DRAGON FIRE*	50	door draken bewaakte schatten uit kasteel halen	1 à 2	+	+
PARKER *FROGGER*	130	kikkers moeten autoweg en rivier oversteken	1 à 2	++	+
PARKER *SKY SKIPPER*	130	gorilla's bewaken dieren, met vliegtuig bevrijden	1	□	+
PARKER *STAR WARS* 4)	130	met vliegtuig op vierpotige machines schieten	1 à 2	++	++
SPECTRAVISION *CHINA S.*	50	met robot radioactieve deeltjes verzamelen	1	-	-
SPECTRAVISION *NEXAR*	50	schieten op ruimteschotels en -bakens	1	--	□
TIGERVISION *JAWBREAKER*	60	punten verzamelen in doolhof	1 à 2	+	+
TIGERVISION *KING KONG*	60	meisje bevrijden uit handen van aap	1 à 2	+	+
VOOR CBS					
CBS *DONKEY KONG*	130	meisje bevrijden uit handen van gorilla	1 à 2	++	+
CBS *MOUSE TRAP* 2)	110	muis en katten in doolhof	1 à 2	++	++
CBS *SMURF*	130	kabouter moet meisje redden	1 à 2	+	+
CBS *TURBO*	225 6)	autoracen	1	++	+
CBS *VENTURE*	130	door monsters bewaakte schatkamers binnendringen	1 à 2	++	++
CBS *ZAXXON*	150	vliegtuig schiet op vijandelijke ruimtebasis	1 à 2	+	□
VOOR MATTEL					
CBS *DONKEY KONG*	130	meisje bevrijden uit handen van gorilla	1 à 2	+	□
IMAGIC *BEAUTY & BEAST*	80	meisje bevrijden door beklimmen wolkenkrabber	1	++	++
IMAGIC *DRAGON FIRE*	80	door draken bewaakte schatten uit kasteel halen	1 à 2	+	□
MATTEL *AUTORACING*	60	autoracen	1 à 2	+	+
MATTEL *SOCCER*	90	voetballen	2	++	++
MATTEL *SPACE ARMADA* 3)	60	met kanon schieten op ruimtemonsters	1	□	+
MATTEL *SPACE BATTLE*	90	bestoken van vijandelijke ruimteschepen	1 à 2	-	-
MATTEL *TENNIS*	90	tennissen	2	□	+
VOOR PHILIPS					
IMAGIC *DEMON ATTACK*	80	met kanon schieten op ruimtemonsters	1 à 2	+	□
PHILIPS *FREEDOM FIGHTERS*	100 7)	gevecht met vijandelijke ruimteschepen	1 à 2	++	□
PHILIPS *LABYRINTH GAME* 9)	65	snel uit doolhof komen	1 à 2	+	□
PHILIPS *MATHEMATICIAN* 9)	50	sommetjes maken	1	--	□
PHILIPS *PICKAXE PETE*	100 7)	goud delven in mijn	1	+	□
PHILIPS *RACE* 9)	65 8)	autoracen	1 à 2	-	-
PHILIPS *SOCCER* 9)	65	voetballen	2	--	-
VOOR VECTREX					
VECTREX *BERZERK*	100	robots schieten in doolhof	1 à 2	+	+
VECTREX *CLEAN SWEEP*	100	punten verzamelen in doolhof	1 à 2	++	++
VECTREX *HYPER CHASE*	100	autoracen	1 à 2	+	-
VECTREX *STAR SHIP*	100	bestoken van vijandelijke ruimteschepen	1 à 2	++	+

1 Ingesloten bij Atari spelcomputer
2 Ingesloten bij CBS spelcomputer
3 Ingesloten bij Mattel spelcomputer
4 Voluit: The empire strikes back
5 Met commandoposten
6 Met stuurwiel en gaspedaal
7 Met achtergrond ƒ 115
8 Met achtergrond ƒ 75
9 Bevat een of twee spellen extra

++ = ZEER GOED; + = GOED; □ = REDELIJK; - = MATIG; -- = SLECHT

spellen. Dat is erg belangrijk, want het succes van een behendigheidsspel – wat al deze videospellen zijn – hangt voor een groot deel af van het gemak waarmee je ermee overweg kunt. Het gaat om snel reageren, maar ook om doseren en sturen van de apparatuur.

De commandopost speelt hierbij de hoofdrol. Het apparaat waar u de cassette induwt, in vaktermen de "console", staat meestal op tafel. Via een snoer is de commandopost, die u in uw handen houdt, met de console verbonden.

Dat snoer moet in de eerste plaats lang genoeg zijn. Minstens twee meter. Een spiraalsnoer, zoals bij CBS en Mattel, heeft het voordeel dat het niet gemakkelijk in de knoop raakt, maar het trekken van dit snoer aan de commandopost in je handen is een duidelijk nadeel.

De commandoposten kunnen zelf ook een stuk beter, vooral die van Mattel. De stuurschijf van Mattel werkt onhandig, en in een behendigheidsspel is het zoeken naar en drukken op de twaalf bedieningstoetsen lastig; dit laatste bezwaar geldt ook voor CBS, al heb je in de praktijk maar enkele toetsen nodig. Verder laten de dunne plastic inschuifkaartjes, die de functies van de toetsen moeten aangeven, van beide merken zich lastig over die toetsen schuiven.

Bij veel spellen moet via een druk op de knop geschoten worden. Deze "vuurknop" is bij Atari en Philips onhandig geplaatst en ongeschikt voor linkshandigen. De vuurknoppen van CBS en Mattel zijn beter, maar een paar honderd "schoten" voel je toch in je vingers. Wie overigens een aparte commandopost wil bijkopen, heeft op dit moment alleen voor de Atari-console een ruime keus (zie kader).

Prijzig

De "antenne-spel-schakelaar" die Mattel en CBS bijleveren is handig, omdat je dan niet steeds van stekker hoeft te wisselen als je omschakelt van spelen naar tv kijken en omgekeerd. Het wisselen van cassette levert meestal geen problemen op; het is alleen bij Mattel en Vectrex voor kinderen wat zwaar.

Alle handleidingen zeggen dat u bij het wisselen van cassette wel eerst even het apparaat moet uitzetten. Wat gaat er dan mis als je het toestel per ongeluk laat aanstaan bij het verwisselen? Wij probeerden het, maar we konden geen schade constateren. Maar het kan natuurlijk geen kwaad het advies toch

op te volgen.

De consoles zijn eenvoudig te bedienen. CBS en Mattel zijn sober en voldoende uitgerust. Atari's console bevat meer knoppen dan nodig is, met bovendien soms slecht leesbare bijschriften. Enkele knoppen op de Vectrex en Philips G 7200 laten zich moeilijk bedienen. De Atari en de Philips G 7200 zijn door het formaat of het aantal losse onderdelen wat lastig op te bergen.

De tabel laat zien dat de prijs van een spelcomputer varieert van *f* 200 tot *f* 600. Niet bepaald goedkoop dus, maar het zijn toch vooral de cassettes die het geheel erg prijzig maken.

Atari's stuurknuppel niet de beste

Atari levert bij zijn spelcomputers twee stuurknuppels mee. Maar daar zijn niet alle gebruikers enthousiast over. Wij hebben zes andere knuppels bekeken en concluderen dat er inderdaad betere verkrijgbaar zijn.

Als eerste keus komt de Pointmaster (*f* 60 per stuk) naar voren. De Wico Boss (*f* 90) en de Wico Command Control (*f* 150) zijn ook goed, maar duurder. Deze stuurknuppels liggen alle drie goed in de hand, en hebben als belangrijkste voordeel dat de vuurknop bovenop de knuppel zit. Dat is het prettigst bij de bediening, zowel voor links- als rechtshandigen.

Over de drie andere onderzochte stuurknuppels zijn wij minder goed te spreken. De Zirkon Video Command (*f* 80) laat zich weliswaar goed bedienen, maar bleek al snel defect te raken. De Suzo Competition-Pro (*f* 90; een nieuwe uitvoering kost *f* 75) heeft twee vuurknoppen, maar deze zijn ongelukkig geplaatst.

Tenslotte de Cynex Game Mate 2 (*f* 180), die twee stuurknuppels bezit. Deze hebben elk een ingebouwd zendertje. Met een bijgeleverde ontvanger die op de Atari-console moet worden aangesloten, kunt u draadloos spelen. Het werkt prima, maar de commandopost is te dik voor kinderhanden en de vuurknop is vooral voor linkshandigen ongelukkig geplaatst. Bovendien zijn er batterijen nodig, en ontbreekt de wettelijk vereiste PTT-keuring.

Verder lezen over videospellen

Voor de fanatieke videospelers zijn er enkele uitgaven verkrijgbaar die hen nog veel meer vertellen. Wij noemen er vier. Omdat hij het meest recent en volledig is, beginnen we met de Videospellen Koopgids.

- Videospellen Koopgids door Anthony Verhulst (*f* 14,90, Bruna, 1983). Deze gids geeft beschrijvingen en oordelen over bijna 400 spelcassettes.
- Videogames van Willem Bos (*f* 12,90, Sijthoff, 1983). Dit boek beschrijft en beoordeelt circa 120 spelcassettes, maar CBS en Vectrex worden niet besproken.
- Video-spelletjes door Katz en Kunkel (*f* 18,90, Rostrum, 1983). Dit gedeeltelijk uit het Amerikaans vertaalde boek behandelt ongeveer 250 cassettes, waarbij die voor Vectrex ontbreken.
- Alles over videospelletjes door Luc Sala (*f* 14,90, Luitingh, 1983). Dit boek geeft vooral achtergrondinformatie over videospelletjes, zoals over de techniek en de verhouding tot huiscomputers en andere elektronische beeldspelletjes. De titel suggereert meer dan de inhoud waarmaakt.

Spelcassettes

Bij aankoop van een spelcomputer is meestal één spelcassette in de prijs begrepen. Leuk of niet leuk, op één spel raak je al vrij snel uitgekeken. Het systeem komt pas goed tot zijn recht met een behoorlijk aantal spellen. Maar dat gaat in de papieren lopen met spellen die tussen *f* 50 en *f* 150 per stuk kosten.

Tabel 2 bevat een aantal spelcassettes, verdeeld over de vijf systemen. Deze cassettes zijn verkrijgbaar onder zo'n tien merknamen, waaronder natuurlijk de eigen merken van de computers. We hebben uit de ongeveer 400 beschikbare cassettes 47 populaire en gemakkelijk verkrijgbare gekozen. Vrijwel alle spellen bezitten een gebruiksaanwijzing in het Nederlands.

Met deze cassettes hebben we twee proefpanels, één bestaande uit jongeren tussen zes en zestien jaar en één uit volwassenen, laten spelen. Hun mening over elk spel staat samengevat in de kolommen **speelwaarde**.

Het blijkt dat jong en oud nogal eensgezind in hun oordeel zijn. Vaak vinden zowel junioren als senioren een spel leuk of juist niet. Alleen de geteste spellen van Philips vormen hierop een uitzondering. Sommige vallen bij jongeren goed in de smaak en andere juist helemaal niet; ouderen zijn er nooit enthousiast over. Mogelijk heeft dit te maken met het simpele karakter van deze spellen.

Wij adviseren u een keuze te maken uit de spellen die een "goed" of "zeer goed" oordeel hebben meegekregen. Laat u bij een keus in de winkel niet te snel leiden door een onbekende "voordelige" aanbieding, want dat kan best een slechte cassette zijn. Ga ook niet af op een fraai ogende verpakking of op de naam van het spel, want beide zeggen meestal weinig.

Het is beter de cassette in de winkel eerst eens te bekijken, en nog beter hem op uw gemak thuis te proberen. Daarom, en vanwege de hoge aanschafkosten, zijn wij ook voorstanders van een uitleensysteem voor spelcassettes, zoals dat ook voor videobanden bestaat. Enkele bedrijven hebben al zo'n verhuursysteem opgezet.

CONCLUSIE

De beste spelcomputer is op dit moment de CBS Colecovision (*f* 600). Iets minder, maar aanzienlijk goedkoper is de Atari VCS 2600 (*f* 350). De Mattel Intellivision (*f* 300) kunnen we niet aanraden, omdat daarvan de import is gestopt, zodat leveringsproblemen te verwachten zijn.

Voor Atari bestaat verreweg de grootste keus in spellen, waaronder voldoende aardige. Maar juist die spelcassettes maken dit moderne vermaak peperduur. Wij pleiten daarom voor een uitleen- en ruilsysteem van cassettes. ■