

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



GCC – Die Helden von Atari

Paul Hartmann am Samstag, dem 6. Mai 2023

GCC, eigentlich *General Computer Corporation*, war ein 1981 von den drei Studenten (Doug Macrae, John Tylko und Kevin Curran) gegründetes amerikanisches Hardware- und Softwareunternehmen, welches sie neben ihrem Studium betrieben.

Die Studenten begannen, im Studentenwohnheim und ihren Wohnungen, Platinen zu entwerfen und besonders beliebte Arcadeautomaten wie beispielsweise [Missile Command](#) umzurüsten, um sie dadurch schwieriger und lukrativer zu gestalten.

Dies verhalf Arcadehallen-Betreibern, wieder Umsätze zu generieren, da Profis nun nicht mehr mit nur einer einzigen Münze einen ganzen Tag lang zocken konnten.

Innerhalb weniger Monate generierte GCC, mit ihren selbstgebauten Arcadeplatinen, einen Umsatz von mehreren hunderttausend Dollar und satte Gewinne.

Sie entwickelten ein Erweiterungskit für das legendäre Pac-Man, mit dem Namen Crazy Otto, welches sie [Midway](#) verkauften und das dann als Ms. Pac Man einer der meist verkauften Arcadeautomaten aller Zeiten wurde.



Doug Macrae named the fourth ghost in Ms. Pacman after his sister, Sue.

Quelle: [imdb.com](https://www.imdb.com)

Atari verklagt GCC

Atari verklagte die Jungs daraufhin aufgrund von Copyrightverstößen. Die Presse berichtete weltweit von dem Kampf von David (den Studenten) gegen Goliath (Atari). Die öffentlichen Sympathien waren klar auf der Seite von GCC.

Da aber keine Software von Atari geändert, sondern lediglich eine Zusatzplatine verwendet wurde (welche die Studenten entwickelt und programmiert hatten), sowie aufgrund von cleveren Schachzügen, brachten sie Atari immer mehr in Bedrängnis. Wegen einer drohenden öffentlichen Niederlage und einem befürchteten Grundsatzurteil zog Atari daraufhin seine Klage zurück und in der Presse wurde der Sieg der Studenten gefeiert.

Als Resultat unterbreitete Atari GCC einen Vertrag und fortan arbeiteten die Jungs nun für Atari. Sie entwickelten (nach der von Atari geflopten und grottenschlechten 5200er Konsole, welche nur in den USA erschienen war) eigenständig das Atari 7800. Dieses Modell war abwärtskompatibel zum Erfolgsmodell 2600 und seiner Zeit voraus.



Es folgten in unglaublicher Geschwindigkeit eine Reihe überaus beeindruckender Spiele für Atari 2600 und Atari 7800, was GCC den Beinamen „Toaster“ bescherte, wegen ihres ungeheuren Spieleausstoßes.

Durch ihre Kontaktfreudigkeit, Engagement und überragenden Programmierleistungen wurden ihnen die Konvertierungsrechte für etliche Arcade-Ports von Konami, Namco, Williams, SNK, Sun Electronics uva. übertragen, ja geradezu freudig überlassen.

Die Helden zeigen was sie können

Viele der besten Spiele für den Atari 2600, wie Phoenix, Kangaroo, Moon Patrol, sowie Vanguard und für den Atari 7800: Asteroids, Joust, Pole Position II uva. zeigten, was GCC „drauf hatte“. Sie waren Anfang der der 1980er Jahre für mich und viele Zeitungen absolute „Helden“.

Leider wurden sie von Atari betrogen, von Warner Home nicht bezahlt und von Jack Tramiel links liegen gelassen und erst etliche Jahre später halbwegs entschädigt. GCC hatte sich zu diesem Zeitpunkt bereits enttäuscht aus dem Markt zurückgezogen.

GCC hatte damals die meisten wichtigen japanischen und amerikanischen Arcadefirmen im Boot gehabt und Nintendo hätte wohl niemals seine rigide Firmenpolitik und Knebelverträge durchsetzen können, wäre GCC weiter dabei geblieben und hätten Warner und „Trumpfel“ es nicht so unsäglich verdummebutelt.

Vorfreude auf das Atari 7800

So bleibt die Erinnerung an eine turbulente Zeit voller Erwartungen und 1983 die Vorfreude auf das Atari 7800 System, welches dann, sage und schreibe erst 6 Jahre später, im November 1989 in Deutschland erschien und mittlerweile hoffnungslos veraltet war. Sechs Jahre bedeuten ja eine ganze Konsolengeneration und ist in heute etwa so, als wenn man von Sony eine neue PS4 ankündigen würde, obwohl die PS5 bereits seit zwei Jahren verkauft wird.

Was hätten hier, fantastische Games entstehen können, wenn, ja wenn...



Die [Story zum Atari 7800](#), sowie große Freud und Leid mit dieser Insiderkonsole, habe ich hier bei Videospiegelgeschichten mit ihren besten Games und warum es diese Wert sind gesammelt zu werden, ausführlich beschrieben.

Was die Studenten leisteten

Die subjektiv besten GCC Spiele, sowie eine vollständige Liste ihrer 7800er Games.

Atari 2600

1. Asteroids
2. Desert Falcon
3. Kangaroo
4. Moon Patrol
5. Phoenix
6. Vanguard

Atari 7800

1. Asteroids

2. Desert Falcon
3. Dig Dug
4. Food Fight
5. Galaga
6. Joust
7. Ms. Pac Man
8. Pole Position II
9. Xevious

GCC programmierte noch weitere Ports für Atari Lynx, NES, Game Boy usw. Aber meiner Meinung nach, lag ihre unnachahmliche Stärke bei den Systemen Atari 2600 und 7800.

Externe Links

- [Game on: How MIT students outfoxed Atari and made one of the world's best-selling arcade games \(technologyreview.com\)](https://www.technologyreview.com)
- [Gaming's "Mecca" Hosts Classic Videogame Design Legends \(classicarcademuseum.org\)](https://www.classicarcademuseum.org)
- [Das Atari 7800 ProSystem \(atarimuseum.de\)](https://www.atarimuseum.de)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 6. Mai 2023 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Technologie](#), [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>