

Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

Willkommen im Club! Ein Gespräch zwischen zwei Spieleveteranen

Guido Frank · Mittwoch den 22. April 2015

Wenn ich etwas genauer darüber nachdenke, kann der Zeitpunkt meiner Geburt nicht einfach nur ein Zufall gewesen sein. Wäre ich nur ein paar Jahre früher auf die Welt gekommen, oder noch schlimmer, einige Jahre später, hätte ich nicht während meiner Jugend diese kurze aber ganz besonders aufregende Epoche erlebt, die mich bis heute in Ihren Bann zieht.

Ein Gemeinschaftsartikel von Michael Braun und Guido Frank.

Ich spreche natürlich über die ersten elektronischen Videospiele und ihrem weltweit kommerziellen Siegeszug. Obwohl sich die neuentwickelte Technik anfangs außerordentlich limitiert, mit sehr primitiver Grafik präsentierte, waren das Erlebnis und die Begeisterung für diese innovative Unterhaltungsform tatsächlich einzigartig. Selbst das Internet oder die Einführung der aktuellen Smartphones konnten bei weitem nicht mehr solch erstaunliche Emotionen auslösen, wie es ein Atari VCS in den frühen 80er Jahren schaffte.

So um 1981 muss es gewesen sein, als ich mir nichts sehnlicher gewünscht hatte, als ein Atari VCS.

Michael Braun

Interessant dabei ist, dass viele Menschen meiner Generation diese bewegenden Zeiten, ebenfalls geprägt durch den kalten Krieg mit der Sowjetunion, ähnlich durchlebten. Wie sehr sich die Erfahrungen gleichen, zeigt sich häufig im Gespräch mit Personen die meine Leidenschaft für klassische Videospiele teilen. Michael Braun, ein alter Freund, den ich bereits seit den Anfangstagen aus der Retroszene kenne, wuchs damals in Nordrhein-Westfalen auf. Trotz der großen Entfernung zu meiner Heimat in Oberbayern sind die Parallelen in unserem Lebenslauf wirklich frappierend. Aus diesem Grund wollen wir jetzt die Vergangenheit Revue passieren lassen

und gemeinsam erzählen, wie es sich so anfühlte, als Teenager erstmals den großartigen Spielautomaten und Konsolen gegenüber zu stehen, den vielen unvergessenen Klassikern, die bis heute den Geist der modernen Videospiele prägen.

Aufbruch in ein neues Zeitalter

Michael: Wie sehr neuartige Medien wirklich faszinieren können, lässt sich Menschen die nach den 70er Jahren geboren wurden nur schwer vermitteln. Die Möglichkeiten Filme jederzeit sehen zu können, dass Aufnahmen des Fernsehprogramms, elektronische Klänge in der Musik oder Videospiele sind inzwischen selbstverständlich geworden und gehören längst zum Alltag.

Der Beginn der 80er Jahre war deshalb so aufregend, weil gleich drei technologische Neuerungen ihren Siegeszug antraten: der Videorekorder, der Synthesizer und die Videospielekonsole. Wie viele andere in meinem Alter (Jahrgang 1967), so wurde auch ich recht früh mit dem Videospiele-Virus infiziert. So um 1981 muss es gewesen sein, als ich mir nichts sehnlicher gewünscht hatte, als ein Atari VCS. Ich durfte es manchmal bei einem weit entfernt wohnenden Cousin spielen und wir zockten dort bis tief in die Nacht Outlaw, Basketball oder Air-Sea-Battle. Aus meinem Weihnachtswunsch resultierte dann ein Interton VC4000. Der Preis von annähernd 400 DM für ein Atari lag für meine Eltern wohl doch etwas zu hoch.



Erleben sie die Wunderwelt der Elektronik mit dem VC4000. (Bild: Guido Frank)

Guido: Hier geht es schon los mit unserer gemeinsamen Vergangenheit, ein Atari VCS war anfangs wirklich fast unerschwinglich, insbesondere die Spiele kosteten teilweise bis 139 DM. Deshalb konnte ich meine Eltern zuerst auch nur zu einem preiswerteren VC4000 überreden, dass dann später tatsächlich für mich und meinem kleineren Bruder unter dem Christbaum lag. Vier Spiele nannte ich bald mein eigen und kann sie heute noch wie im Schlaf aufzählen: Nr. 1 Autorennen, Nr. 4 Panzerschlacht, Nr. 12 Jagd und Nr. 19, dass besonders martialische Krieg im Weltraum. Optisch fand ich das Interton sogar schöner als das Atari, es wirkte mit seinem schwarzen abgerundeten Design wesentlich moderner als das erste VCS mit der künstlichen Holzfront, auch die Verarbeitung der Hardware überzeugte. Immerhin ein Gerät „Made in Germany“.

Michael: Ha! – Von wegen „Made in Germany“ – dann hat mir das Christkind wohl ein „Montagsgerät“ unter dem Baum gelegt! Meine Interton-Konsole war schon am ersten Tag defekt. Der Startknopf sprang einfach heraus und dadurch ließ sich kein Spiel mehr starten. Eine verdammt harte Erfahrung! Heute würde man das Gerät einfach zum Händler zurückbringen und ein neues mitnehmen. Damals hat der Verkäufer die Konsole zur Reparatur eingeschickt und sie kam erst nach vielen Wochen wieder zurück. Da wir noch nicht einmal ein Telefon hatten, fuhr ich ständig mit dem Rad zum Radio- und TV-Händler unserer Stadt, um ihn zu nerven, wo denn meine quasi „nicht bespielte“ Interton-Konsole bliebe.

DAS INTERTON VC4000

Hardware

Die Interton VC4000 Konsole (Radofin-Lizenz) wurde von 1978 bis 1982 in Deutschland produziert und erreichte neben dem Platzhirsch Atari, trotz des um ca. 100 DM günstigeren Preises, nur einen kleinen Marktanteil. Technische Limitierungen (200 x 128 Bildpunkte, nur ein Tongenerator) und ein überschaubares Angebot an Spielmodulen (40 waren geplant, 37 wurden veröffentlicht) ließen die Verkaufszahlen Jahr für Jahr sinken.

Fußball (Interton-Kassette Nr. 24 von 1978)

Es stehen tatsächlich 22 Spieler auf dem Feld und jeder lässt sich einzeln bewegen! Allerdings muss jeder Spieler per Taste einzeln ausgewählt werden und kann sich nur auf seiner Bahn horizontal bewegen, was dem Spielspaß einen heftigen Dämpfer verpasst, vor allem bei Quereinsteigern. Immerhin gibt es in dem Spiel bereits Features wie Einwurf, Eckball, Abstoß, Abseits (!) und eine Halbzeitpause mit Rahmenprogramm!

Monster-Man (Interton-Kassette Nr. 37 von 1982)

In der Tat existiert wohl keine einzige Spielkonsole aus jener Zeit, für die nicht auch der weltberühmte Arcadehit Pac-Man geklont wurde. Das Interton VC4000 macht hier keine Ausnahme. Trotzdem sticht gerade diese Version aus der unzähligen Menge hervor. Einerseits liegt das an ihrer sehr gelungenen technischen Umsetzung. Andererseits bietet Monster-Man ein paar zusätzliche Modifikationen, die dem altbekannten Spielprinzip neues Leben einhauchen. Unser Monster macht nicht jagt auf unzählige Punkte in einem Labyrinth, sondern nur auf ganz vereinzelt auftauchende Insekten, dabei wird unsere Spielfigur wie gewohnt immer selbst von vier Ungeheuern verfolgt. Die relativ schwache Hardware geht für dieses Spiel mit Sicherheit stark an ihre Grenzen, das Modul kostete damals um die 99 DM und lag damit auch im oberen Preissegment der Firma Interton.

Guido: Da bist Du ja ein echter Pechvogel, ich kenne sonst niemanden der solche Probleme hatte. überhaupt sind die alten Geräte mit Ausnahme der Joysticks fast unverwüstlich, deshalb laufen die meisten Konsolen selbst heute noch relativ gut. Auf jeden Fall kann ich mir nicht einmal annähern vorstellen, wie Du dich gefühlt haben musst, nach deinem ersten „Red Ring of Death“. Welche Module hast du danach auf dem Interton gespielt?



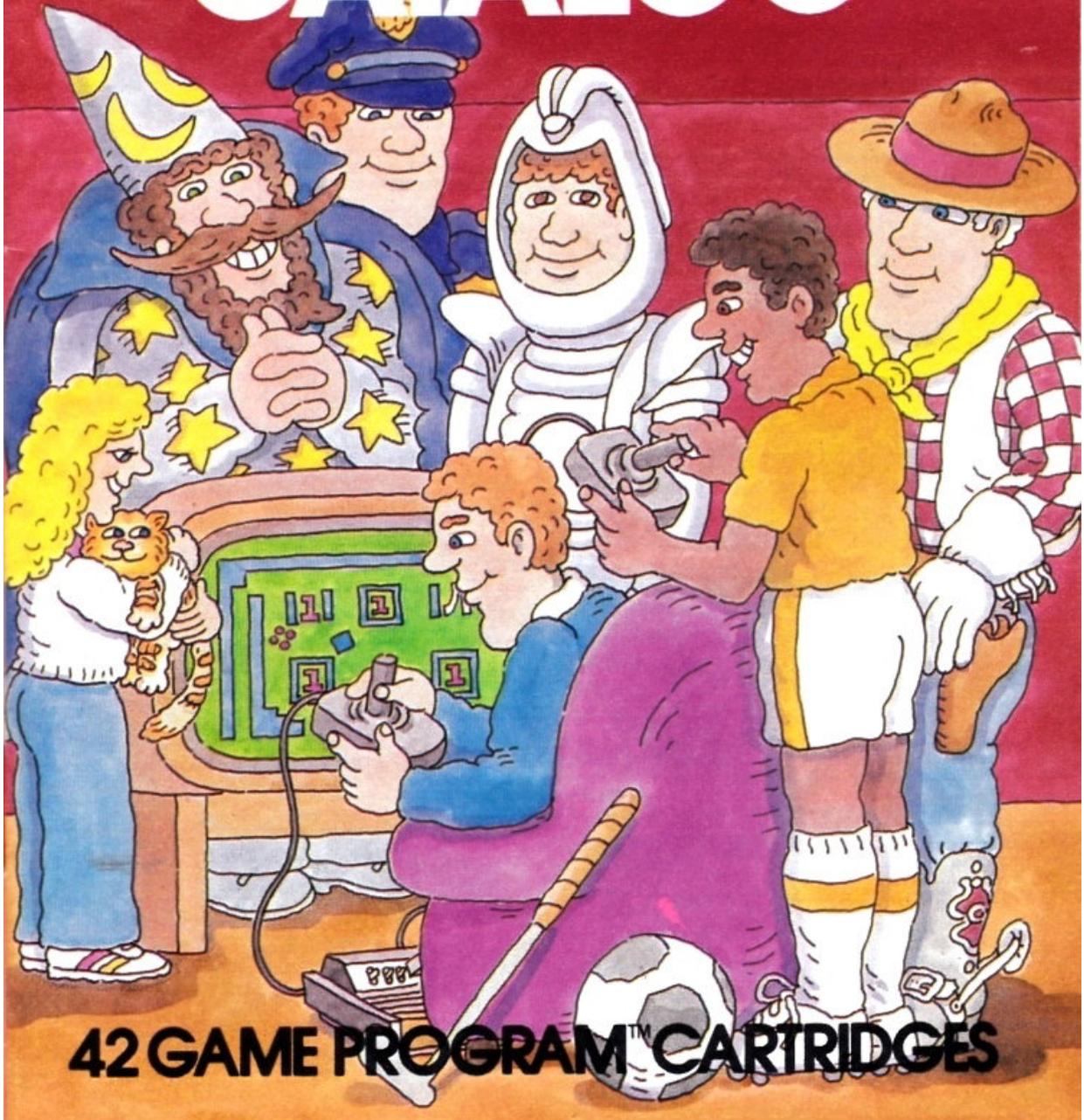
Cassetten bitte mitbestellen: das Fernseh-Multispiel für 299,- DM. (Bild: Guido Frank)

Michael: Ich hatte insgesamt fünf Spiele, drei gleich an Heiligabend, darunter Ballspiele, Panzerschlacht, Luft- und Seegefecht, zwei weitere Module kaufte ich mir später selber nach, Weltrauminvasoren und Fußball. Einen richtigen Gebrauchtmart gab es leider noch nicht, sonst wären sicherlich noch ein paar weitere Titel hinzugekommen. Also die vier erstgenannten mussten sich spielerisch und grafisch nicht hinter den Originalen von Atari verstecken. Atari hatte ja zuerst auch recht minimalistisch angefangen. Aber Fußball war, zumindest aus heutiger Sicht, echt gruselig. Die Spieler konnten sich nur auf ihrer horizontalen Bahn bewegen und jede Figur musste auch noch per Controller-Taste separat angewählt werden. Das überforderte jeden Gelegenheitsspieler und es gibt nichts Langweiligeres, als gegen jemanden zu spielen, der nicht annähernd eine Chance hat, weil die Steuerung zu kompliziert ist. Dabei haben mir früher immer Videospiele am meisten Spaß gemacht, in denen man gegeneinander antreten musste. Und nebenbei gesagt: das machen sie noch heute.

Guido: An die langen Winternachmittage die ich im interaktiven Zweikampf mit meinem kleinen Bruder verbrachte, erinnere ich mich ebenfalls gerne zurück. Auch unsere Mutter war dabei glücklich, denn wenigstens blieb jetzt unsere Wohnungseinrichtung heil. Als das Atari VCS schon längst bei mir im Zimmer stand, kaufte ich zuletzt das Modul Nr. 32 Monster Man, ein überaus gut gelungener Pac-Man Klon und aus meiner Sicht definitiv das beste Spiel für die VC4000 Konsole.

Michael: Mein Cousin aus dem Nachbarhaus bekam dann ein Jahr später meine Traumkonsole ebenfalls zu Weihnachten geschenkt und hatte als Einzelkind regelmäßig neue Spiele. Einen großen Teil unserer Freizeit haben wir bei ihm in Missile Command, Space War, Defender und Pac-Man investiert. Danach war ich regelrecht vom Atari VCS besessen. Mit der Schreibmaschine legte ich Listen aller Spiele an, von denen ich irgendwo etwas gelesen hatte. Sei es in der **Telematch**, Preislisten der Videospiehhändler oder in den zahlreichen Prospekten der Hersteller. Dieser unerfüllbare Traum, all diese Spiele einmal selbst spielen oder gar besitzen zu können, war dann wohl auch der Grund, warum ich in den 90er Jahren mit dem Sammeln von Atari-Modulen angefangen habe: es ist die nachträgliche Erfüllung meiner Kindheitsträume!

THE ATARI[®] VIDEO COMPUTER SYSTEM[™] CATALOG



Der Katalog aus dem die Träume sind! In den frühen Jahren gab es auch in Deutschland die bunten Atari-Kataloge. (Bild: Atari)

MAZE CRAZE™ A GAME OF COPS 'N' ROBBERS GAME PROGRAM™

YOU'RE A COP ON A TOUGH BEAT

Your job is to walk your beat safely. In the least possible time. But danger lurks around every corner. Robbers can wound you. Your opponents can blockade your path. Walk blocked out streets with only a streetwise scout to guide you. With 16 levels of play, the beat goes on...

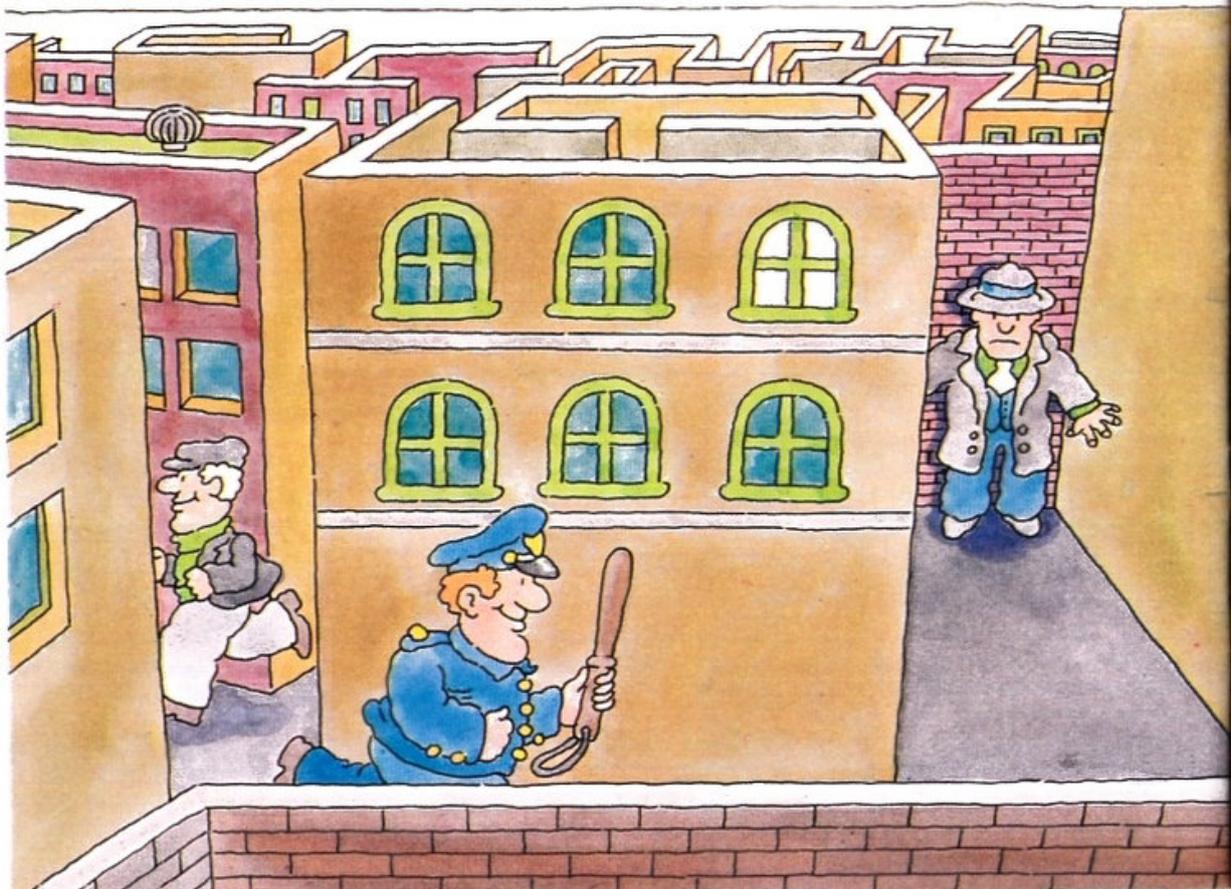
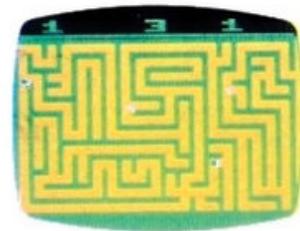
Capture. Capture three robbers and win the game.

Robbers. Two to five robbers close in. If one touches you, you're out of the action.

Wounds. If a robber touches you, you're briefly paralyzed while your opponent proceeds through the maze.

Terror. Your cop can't exit the maze until your opponent is knocked out by robbers.

Blockade. Confuse your opponent by blockading his route. **256 Games**



Abenteuer, Action und Spaß war mit einfachen Screenshots mit abstrakter Klotzgrafik nur schwer zu vermitteln. (Bild: Atari)

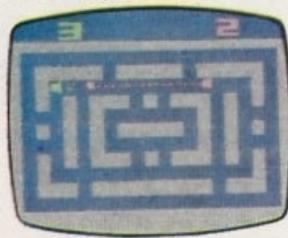
SLOT RACERS™ GAME PROGRAM™

STEP ON IT!

It's you and your favorite adversary, pursuing each other at breakneck speed through big city streets. And blowing each other away with the bazookas on your hoods. The first to blast his opponent twenty-five times wins the ultimate chase scene.

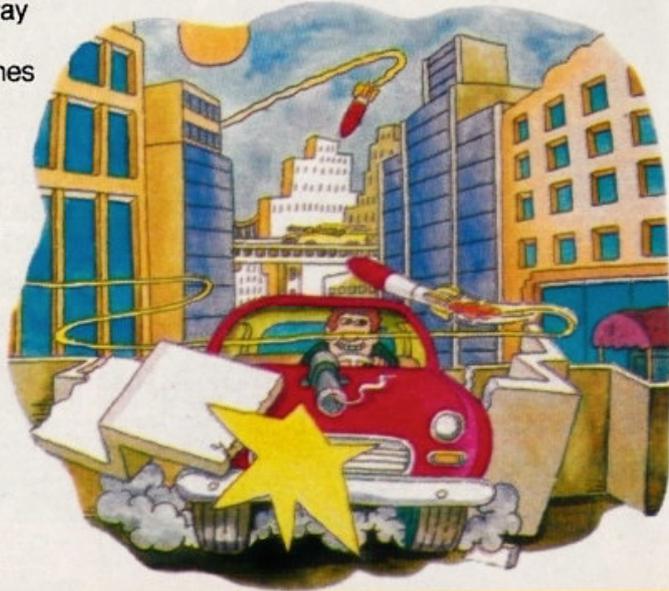
Slot Racers™ (game selections 1-16). Change the pace with four different mazes and slot car speeds. Launch missiles that move faster than cars.

Slot Racers (game selections 17-28). If you dare drive at top speed you can outstrip your opponent's missiles.



Slot Racers
(game selections 29-36).
Devise a

new game plan because this time your missiles don't take corners automatically. **9 Games**



Daher regten lustige Cartoons die Phantasie des Spielers und potenziellen Käufers an. (Bild: Atari)

Guido: Anfangs hatte bei uns kaum jemand ein Atari VCS, nur ganz wenige Klassenkameraden, die aber leider nicht zu meinem engeren Freundeskreis zählten. Wer Glück hatte wurde manchmal über einen gemeinsamen Freund dorthin eingeladen und bekam so die Gelegenheit Berzerk oder Asteroids direkt im Kinderzimmer zu erleben. Aber das Videospielefieber hatte mich im Grunde schon viel früher gepackt. Meine Heimat ist ein bekannter Ferienort in Oberbayern, im Vergleich mit anderen Gemeinden dieser Größe verfügt er über eine sehr gute Infrastruktur, besonders was die Gastronomie und Freizeitaktivitäten betrifft. Und genau dort schossen ab 1980 die neuen Spielautomaten wie Pilze aus dem Boden.

Überall standen plötzlich Videospiele und sollten, genau wie in Italien, den Urlaubern das Geld aus der Tasche ziehen. Die ersten Automaten befanden sich noch hauptsächlich in den Restaurants, meist ein bis zwei Geräte irgendwo im hinteren Bereich versteckt, wo man zuvor oft schon Flipper oder Geldspielgeräte aufstellte. Doch das war erst der Anfang, auf einmal konnte man an jeder Ecke die großen blinkenden Arkadespiele finden, als Kind war es fast unmöglich davon nicht irgendwie angelockt zu werden. Die beiden Weltraumabenteuer Phoenix und Scramble standen auf einmal direkt nebeneinander im Eingangsbereich des Edeka Supermarkt, keine 100 Meter von meinem Elterhaus entfernt und zogen mich mit ihrer bunten Grafik und der elektronischen Soundkulisse so richtig in Versuchung. Es fühlte sich an wie ein lebendig gewordenen Star Wars Film, die „Macht“ durchströmte uns und nun konnten wir plötzlich selbst in die intergalaktische Handlung eingreifen. Sieg oder Niederlage lag jetzt in unserer eigenen Hand.

Im Videospieldjahr 1980 schossen die neuen Spielautomaten wie Pilze aus dem Boden.

Guido Frank

Ebenfalls ganz in der Nähe befand sich ein großes Bekleidungsgeschäft mit einem überdachten Portal. An dieser Stelle hatte der Inhaber als zusätzliche Einnahmequellen Defender und Moon Cresta vor dem Eingang platziert.



Defender – die fast unbesiegbare Maschine. (Bild: Electronic Games)



Arkadeautomaten gehörten in den frühen 80er Jahren zum allgemeinen Straßenbild in Deutschland. (Bild: vintage everyday)

Der Bereich war rund um die Uhr frei zugänglich, deshalb konnte hier jeder auch am Abend feindliche Invasoren aus dem All bekämpfen. Manchmal, wenn die Automaten ausgetauscht wurden, haben wir uns sogar schon vor der Schule dort getroffen, nur um die neuen Spiele zu bewundern und anzutesten, echt verrückt, nichts Anderes sonst hätte mich früher als notwendig aus dem Bett geholt. Aber das absolute Highlight stand erst noch unmittelbar bevor.



Helden der Spielhalle. (Bild: vintage everyday)

Eine neue Minigolfanlage eröffnete ihre Pforten am Kurhaus, das Kassenhäuschen wurde dafür extra in einer garagenähnlichen Hütte eingerichtet. Dieses kleine Gebäude verfügte über ein großes Rolltor und gleich dahinter befand sich eine familienfreundliche Spielhalle mit bis zu acht

verschiedenen Automaten und ein paar Flipper. Binnen kurzer Zeit wurde dieser Ort zum zentralen Jugendtreffpunkt, hier war immer jede Menge los und es entstand eine beliebte Anlaufstelle für einheimische Kids und unsere Touristen. Schon bald lernte ich viele neue Freunde kennen, alle begeisterte Fans der Videospiele, manchmal verirrten sich sogar Mädchen in die Anlage, allerdings weniger um zu spielen, sie hofften wohl eher ihren aktuellen Schwarm aus der Schule „zufällig“ anzutreffen. Trotzdem war das weibliche Geschlecht immer gern gesehen und erhöhte den gesamten Spaßfaktor noch mal um ein erhebliches. Dank dem Rolltor hatte man die Möglichkeit direkt an der frischen Luft zu spielen, was besonders im Sommer auch ein wirklich schönes Erlebnis war. Für das leibliche Wohl sorgte ein Wienerwald Straßenverkauf, der sich im Nebengebäude befand und sowieso die einzige Gelegenheit bot bei uns Fast Food zu kaufen. Der nächste McDonald's lag zu dieser Zeit noch über 60 KM entfernt. In einem Dorf aufzuwachsen bedeutete oft unglaubliche Entbehrungen auf sich zu nehmen.

Gespielt hatte ich in den Sommerferien alles was bis dahin auf dem Markt erschienen war.

Michael Braun

Michael: Die Spielautomaten hatten auch auf mich immer eine ganz besondere, ja geradezu magische Anziehungskraft ausgeübt. Grafik und Sound waren bahnbrechend und den aktuellen Spielkonsolen immer weit voraus, besonders bei der Entwicklung von neuen Spielideen. Diese Faszination kann ich heute gar nicht mehr in Worte fassen.



Donkey Kong führte Nintendo erstmals mit an die Spitze der Videospiele. Super Mario war zu dieser Zeit noch ein kleiner mutiger Zimmermann, bevor er später zum Klempner umschulte. (Bild: Electronic Games)

Guido: Genau, die goldene ära der Arkadespiele war richtungweisend und ebnete den Weg für all die berühmten Klassiker der letzten 30 Jahre, ein wahrer Urknall der Videospiele. Nehmen wir beispielweise Donkey Kong, der fulminante Erfolg von 1981 führte später zu der wohl

berühmtesten aller Spielfiguren, Super Mario von Nintendo. Hätte der Spielautomat damals nicht so sensationell eingeschlagen und uns nicht mit seinem wunderbaren Levelaufbau verzaubert, was wäre wohl daraus geworden? Stelle Dir eine Welt vor ohne Super Mario World, Mario Kart oder Donkey Kong Country. Vermutlich hätte es Nintendo ohne diese Titel niemals geschafft die eigene Hardware so erfolgreich an den Spieler zu bringen und womöglich sogar das gleiche Schicksal erlitten wie später SEGA. Arkadespiele der ersten Generation machten durch ihre Innovationen die großartigen Erfolge von heute überhaupt erst möglich.

Michael: Meine erste Erfahrung mit Arcade-Automaten erlebte ich in den Sommerferien, die wir jedes Jahr in Dänemark verbrachten. Auf dem Weg dorthin hatten wir in einer Autobahnraststätte immer PONG gespielt. Ich kann mich jedoch nicht erinnern, dass es in meiner Heimatstadt, mit ca. 17.000 Einwohnern, irgendwo Spielautomaten gab. Das sah in dem Touristengebiet in Dänemark schon ganz anders aus. Im Urlaub versorgten mich meine Eltern mit zusätzlichem Taschengeld, was ich mit Unverständnis der beiden, einfach so verzocken durfte. 50 Øre, das müssen damals so um die 20 Pfennige gewesen sein, kostete hier ein Spiel, je nach Automat auch schon mal eine Krone oder mehr. Gespielt hatte ich in den Sommerferien alles was bis dahin auf dem Markt erschienen war: Sub Hunter, Night Driver, Red Baron, Gunfight, Space Invaders, aber zu dieser Zeit waren die meisten Spiele tatsächlich noch schwarz-weiß oder teilweise sogar mechanisch.

Als sich meine Augen an die Dunkelheit gewöhnten, erblickte ich lauter blinkende Geräte.

Guido Frank

Guido: Bei mir war es nicht Dänemark sondern Italien, das zu meiner ersten Begegnung mit Videospiele führte. Im August 1977 verbrachte ich meine Ferien an der Adriaküste und stolperte als kleiner Knirps völlig ahnungslos in eine kleine Spielhalle direkt an der Strandpromenade. Als sich meine Augen an die Dunkelheit in dem Raum gewöhnten, erblickte ich lauter blinkende Geräte, mit einer völlig fremdartigen Soundkulisse, die ich mit großem Erstaunen betrachte. Darunter befand sich natürlich das berühmte Pong, aber auch schon neuere Automaten wie beispielsweise Breakout. Es dauerte etwas bis ich es überhaupt wagte das ein oder andere Gerät selbst auszuprobieren, aber meine kindliche Neugierde sorgte dann doch dafür, den anfänglichen Respekt vor dieser verspielten Technik zu verlieren. Bevor aber die Arkadeautomaten ihren Siegeszug in ganz Europa antraten zogen noch ein paar Jahre ins Land. Ende der 70er Jahre musste man noch große Entfernungen zurück legen, um den ersten Videospiele überhaupt zu begegnen.

IN DER SPIELHALLE

Space Invaders – ein Novum

Der fulminante Erfolg von Space Invaders im Jahr 1978 war mit verantwortlich für den späteren Durchbruch der Arkadespiele. Ganz nebenbei führte der berühmte Weltraum-Shooter aber auch

erstmal eine eigene Anzeige für den Highscore ein. Ab 1979 erlaubte Asteroids von Atari die Eingabe von drei persönlichen Initialen in eine Rangliste. Dieses neuartige Feature bot dem Videospieler eine zusätzliche Herausforderung und ermöglichte so eine ständige Jagd nach dem ultimativen Rekord.

ACE oder FOX?

Für den Eintrag in die Highscore-Liste hatten Automaten Spiele oftmals nur drei Eingabefelder zur Verfügung. Neben den eigenen Initialen verwendeten Videospieler deshalb auch gerne kurze englischsprachige Pseudonyme, wie beispielsweise FOX, ACE, AXE, ONE, WAR oder SOS. In der örtlichen Spielhalle kannten die Stammspieler natürlich die Personen, welche sich hinter den jeweiligen Abkürzungen verbargen.

Continue to play?

1981 eröffnete das Arcadespiel Fantasy dem Spieler die neue Option „Continue“ (damals noch als „Extended Play“) Damit konnte jeder direkt von der Stelle wieder starten, an der er zuletzt verstarb, natürlich nur durch zusätzlichen Münzeinwurf. Das erlaubte zwar auch schwächeren Mitspielern schneller das nächste Level zu erreichen, widersprach aber völlig der bisherigen Highscore-Philosophie. Ein Punktestand war jetzt nicht mehr vergleichbar. Trotzdem setzte sich das „Continue“ auch bei späteren Spielautomaten weiterhin erfolgreich durch.



Werbung für das Spiel Dig Dug in den Achtzigern. (Bild: Electronic Games)

Michael: Ich bin einmal mit einem Schulfreund über 30 Kilometer weit geradelt, nur um in der Imbissstube seines Vaters Pac-Man zu spielen. In meinem Heimatort standen Anfang der 80er Jahre auch immer mehr Spielautomaten in den Pommesbuden und Supermärkten, inzwischen aber alle schon in Farbe. Mit meinem Kumpel bin ich ab und zu dorthin gefahren, nur um den anderen zuzuschauen oder einfach den Demo-Modus zu beobachten, insbesondere bei Moon Patrol und Jungle King. Einmal im Jahr wurde bei uns im Ort eine Kirmes veranstaltet. Dort stand auch immer ein Anhänger mit drei Automaten, die haben wir jedes Mal mit glänzenden Augen bewundert. An zwei der Geräte erinnere ich mich nicht mehr ganz genau, aber an Galaga dafür um so mehr. Das Spiel zählt bis heute zu meinen absoluten Favoriten! Tendenziell haben wir unser Geld in den zwei kleinen Spielhallen in unserer Stadt lieber am Billardtisch verprasst. Der Spielspaß war mit Billard einfach viel länger. Man musste bei den meisten Automaten zuviel Geld hineinstecken, um sie halbwegs beherrschen zu können. So eine eingeworfene Mark war unter Umständen nach ein bis zwei Minuten bereits verzockt. Wenn wir dann mal unser Geld eingeworfen haben, dann nur für Pole Position oder Dig Dug. Bei Gyruus, Sinistar oder Mr.Do! hatten wir doch eher den „Igel in der Tasche“, wie man bei uns zuhause sagt. Das begrenzte

Taschengeld hat uns also einiges an Spielspaß gekostet, um es auf den Punkt zu bringen.

Ein tolles Gefühl, wenn man an der Spitze der Highscore-Liste stand und die Mitspieler einen dafür ihren Respekt zollten.

Guido Frank



Naughty Boy, ein fulminantes Arkadespiel von 1982, das damals leider viel zu wenig Aufmerksamkeit erhalten hat. Ein echter Geheimtipp für Retrofans. (Bild: Jaleco)

Guido: Würde ich jetzt mit einem Erwachsenen aus jener Zeit sprechen, käme sicherlich sofort der Einwand der Geldverschwendung und das man hier den monetären Umgang als Teenager völlig falsch erlernt. Aber selbst diese Thematik sehe ich heute aus einer anderen Perspektive. Anfangs mag das sicherlich stimmen. Natürlich ist jeder Jugendliche mit dieser Versuchung zuerst überfordert. Mein wöchentliches Taschengeld war in der Anfangsphase bereits am zweiten Tag aufgebraucht, dann zapft man als nächstes, Großmutter sei Dank, weitere Geldquellen an. Langfristig musste aber natürlich eine ganz andere Strategie her, was schon fast zwangsweise zu den günstigeren Heimkonsolen führte. Zuvor standen aber hauptsächlich die geldfressenden Arcadespiele bei uns im Fokus. Es war klar, dass man nicht den ganzen Tag selbst an den Geräten spielen konnte, dazu hätte das Geld einfach nicht gereicht. Also beobachtete man seine Freunde oder sah anderen Personen über die Schulter, schaute sich dort Tricks ab, lernte neue Taktiken oder auch nur die Bewegungsmuster der Angreifer, um dann selbst beim nächsten Mal wieder ein Stückchen länger durchzuhalten oder sogar den Rekord des Tages zu brechen. Überhaupt ein tolles Gefühl, wenn der eigene Name an der Spitze der Highscore-Liste stand und die anwesenden Mitspieler dafür ihren Respekt zollten. Nach einiger Zeit wurde jede Mark sehr überlegt und mit bedacht in den Münzschlitz eingeworfen. Als professioneller Videospieleler, und das waren wir in dem Alter unbestritten, konnten wir je nach individuellen Geschick manche Spielautomaten stundenlang mit nur einer Münze betreiben. Dabei hatte jeder in meinem Freundeskreis seine ganz eigenen Favoriten.

Naughty Boy ist so ein typisches Beispiel, dass Videospiele hatte mit acht im Aufbau

unterschiedlichen Level ein wirklich sehr anspruchsvolles Gameplay. Mein bester Freund und ich hatten kein Problem mit drei bis vier Mark einen ganzen Tag lang durchzuspielen. Dabei wechselten wir uns nach jedem Level ständig ab, die eigene Konzentration hielt somit wesentlich länger an und jeder von uns bekam nach ein paar Minuten wieder eine ausreichende Pause. Dank dieser speziellen „Zweimann-Taktik“ ließ sich der Automat fast unbegrenzt von uns beherrschen. Letzten Endes erlernte ich gerade durch die Einführung der Videospieleautomaten den überlegten Umgang der mir zur Verfügung stehenden Geldmittel.



Blick in eine Spielhalle der 80er Jahre, hier fand jeder schnell neue Kontakte mit Gleichgesinnten.
(Bild: Electronic Games)

Was ich dann erblickte ließ mir fast den Atem stocken ... der ganze Raum war vollgepackt mit Videospiele!

Guido Frank

Michael: Den Wert des Geldes habe ich unter anderem auch über die Videospieleautomaten zu schätzen gelernt. Vielleicht hätte ich mehr D-Mark in einen einzigen Automaten stecken sollen, statt immer wieder andere auszuprobieren. Mir ist es leider nie richtig gelungen, mit wenig Münzen viel Spielzeit zu verbringen, außer bei Space Invaders vielleicht. Ein damaliger Freund von mir beherrschte Moon Patrol ganz gut, aber auch hier habe ich lieber zugeschaut, als selbst mein Geld zu versenken. Es war einfach günstiger zu Hause mit Freunden seine Zeit an der Videospielekonsole zu verbringen, man konnte gegeneinander antreten oder im Einzelspiel einen Punktevergleich durchführen. Das hatte ebenfalls seinen ganz besonderen Reiz.



Im April 1983 startet Atari die Werbekampagne für das neue schwarze VCS, inkl. Pac-Man als Spielkassette für 349,- DM. (Bild: Guido Frank)

Guido: Natürlich, auch bei mir wurde der Wunsch nach einer eigenen Atari-Konsole immer größer, aber die einzige Möglichkeit bestand nur darin, dass Geld selbst irgendwie aufzutreiben. Sparen war also angesagt. Mittlerweile kostet das Atari immer noch 349 DM, beinhaltet jedoch zusätzlich das Spielmodul Pac-Man. Als mein Sparschwein den dafür notwendigen Betrag endlich ausspuckte, änderte Atari gerade das altbekannte Design und die „Darth Vader“-Konsole erblickte das Licht der Welt. Das VCS hatte zwar noch immer die alte Gehäuseform, erstrahlte aber jetzt vollständig in einer schwarzen Optik und wirkte ohne dem klassischen Holzdekor zusammen mit der neuen silbernen Verpackung gleich um einiges moderner. Doch noch zögerte ich, zuerst machte ich eine große Tour durch alle mir bekannten Elektronik- und Spielwarenläden im Zentrum von München, mit der Hoffnung, dort das Gerät eventuell irgendwo noch etwas günstiger zu erwerben. Bei diesem Trip stolperte ich rein zufällig vor der eigentlichen Eröffnung in ein Geschäft mit dem Namen **Videomagic**. Während meiner Suche bemerkte ich ein Atari VCS in der Auslage. Der Laden wirkte auf mich noch wie eine Baustelle, die Tür stand allerdings weit offen, also versuchte ich mein Glück und ging die Treppe runter in das Untergeschoss.

Was ich dann erblickte ließ mir fast den Atem stocken... es war einfach unglaublich, so etwas hatte ich in meiner kühnsten Vorstellung nicht erwartet, der ganze Raum war vollgepackt mit Videospiele. Dutzende Konsolen und Terminals warteten nur darauf von den Kunden endlich getestet zu werden. Ich hatte bisher noch nie etwas Vergleichbares gesehen, alles wirkte wie eine riesige Spielhalle, nur für Heimkonsolen. Eines war jetzt schon gewiss: dieses eindrucksvolle Geschäft in einer Nebenstraße am Münchner Stachus würde ich nicht zum letzten Mal besuchen. Ein Verkäufer kam freundlich auf mich zu und erzählte mir, dass Videomagic erst am kommenden Samstag eröffnet wird, ich sei natürlich herzlich eingeladen. Diesen Termin wollte ich um nichts auf der Welt verpassen. Also nutze ich gleich die Gelegenheit und fragte nach meinem eigentlichen Anliegen und welchen Preis ein Atari hier kostete. Nun, der Preis lag wie überall bei 349 DM, allerdings machte mir der Geschäftsführer ein anderes erstaunliches Angebot. Bei Videomagic konnte der Kunde auf Wunsch die beiliegende Pac-Man Kassette einfach in ein anderes x-beliebige Spiel umtauschen. Genau das Richtige für mich. Diese Spielhallen-Adaption fand ich sowieso ziemlich missraten und fast jeder meiner Freunde besaß das Spiel bereits. Pac-Man stand wirklich sehr weit unten auf meiner persönlichen Kaufliste. Am Tag der Neueröffnung wartete ich bereits um 9:00 Uhr vor der Ladentür und blieb auch den ganzen Tag lang dort, die Stimmung war einfach phänomenal und am Ende trug ich endlich meine erste eigene VCS Konsole mit nach

Hause, was für ein herrlicher Tag!



Das SpielForum bei VideoMagic Absolut einmalig in Deutschland!

Das Spielforum von Videomagic in München. (Bild: Guido Frank)

Von da an verbrachte ich fast jeden Samstag und zahlreiche Ferientage bei Videomagic. Hier ging es hingegen viel weniger um Rekorde oder Wettkämpfe untereinander, jeder Besucher hatte die Möglichkeit alle neuen Heimvideospiele anzusehen oder selbst zu testen. Videomagic führte das Programm für sämtliche Systeme die damals erschienen sind, egal ob von den ganz großen Anbietern oder seltenen Exoten wie etwa der Firma Creativision. An erster Stelle stand hier der Informationsaustausch mit anderen Spielern und den sachkundigen Verkäufern. Andere Orte in der Stadt, an denen man ebenfalls Videospiele vor dem Kauf ausprobieren durfte, wirkten im Vergleich mit Videomagic fast schon lächerlich. Egal ob von Imagic, Parker, Tigervision, Apollo, ITT oder Telesys – Videomagic stellte seinen Kunden wirklich absolut alles zur Verfügung.

Das Colecovision war ab sofort meine neue Traumkonsole, leider jedoch für mich unfinanzierbar.

Michael Braun



Das CBS Colecovision war 1983 der „Mercedes“ unter den Heimkonsolen. Kein anderes Gerät erreichte zu jener Zeit eine solch hohe Qualität bei der Umsetzung von Arkadeautomaten. Exorbitant war allerdings auch der Preis, alleine der Klassiker Zaxxon kostete stolze 169 DM. (Bild: Electronic Games)

Durch meine regelmäßigen Besuche seit der Neueröffnung kannte ich die Belegschaft nach kurzer Zeit relativ gut. Das führte später sogar dazu, dass ich manchmal aushelfen durfte, wenn gerade besonders viele Kunden den Laden besuchten und ich echte Kundengespräche führte und meine Empfehlungen aussprach. Dieser erste Eindruck von der Arbeitswelt machte mir erstaunlich großen Spaß, vielleicht ein Grund dafür, warum ich heute noch gerne vertriebliche Tätigkeiten in meinem Job übernehme. Echtes Geld erhielt ich für diese Arbeit zwar nicht, aber als Dank schenkten mir die Mitarbeiter ein neues VCS Spiel zu meinem nächsten Geburtstag, Nuts von Technovision, heute ein sehr gesuchtes Sammlerstück. Eine nette Geste wie ich fand und für mich zweifellos ein ausreichender Lohn für meine sporadische Aushilfen, wenn mal wieder Not am Mann war.

Michael: Echt beneidenswert, deine Erlebnisse bei Videomagic! Bei meinen ortsansässigen TV-Läden konnte zwar auch jeder Probespielen, aber nur auf konkrete Anfrage auf eines der wenigen vorrätigen Spiele. Danach wurde man schon fast genötigt, das getestete Spiel auch zu kaufen. In Erinnerung bleibt mir noch ein Schulausflug nach Köln. Nach dem sogenannten „Kulturprogramm“ der Schule durften wir selbständig die Stadt erkunden. Der Weg führte uns geradewegs in einen riesigen Saturn-Hansa, danach entdeckten wir noch weitere Läden, in denen man das brandneue Colecovision zu Gesicht bekam, ab sofort meine neue Traumkonsole, leider jedoch für mich unfinanzierbar. Deshalb blieb Atari vorerst weiter meine Obsession. Erst später, nach einem Ferienjob konnte ich mir die Konsole dann endlich leisten. Smurf, Donkey Kong, Lady Bug... hat echt Spaß gebracht, vor allem, weil sich die Grafik schon deutlich besser präsentierte als auf dem Atari 2600 und gerade die ganz großen Spielhallen-Hits auf dem CBS wirklich am Besten konvertiert wurden.

Guido: 1983 war wirklich ein Jahr indem sich sehr vieles wandelte, insbesondere entstanden bei den großen Anbietern Atari, Activision oder Imagic hausinterne Clubs. In den kommerziellen Clubmagazinen fand man Rekordlisten aus ganz Deutschland abgedruckt und hatte damit erstmals eine gewisse Vorstellung was sich in der restlichen Republik so alles „abspielte“. Damit entstand

ein direkter Vergleich mit völlig fremden Personen, ein ganz neuer Anreiz für uns, die aufgeführten Highscores aus den Zeitschriften erneut zu überbieten.



Ausschnitt aus einem Clubmagazin von Imagic. (Bild: Michael Braun)

Michael: In der ersten Ausgabe des Imagic-Daumen-Club Magazins erfuhr ich von einer Meisterschaft für das Spiel Demon Attack. Wer ein Foto mit der höchsten Punktzahl an Imagic einsandte, konnte ein TEAC-Kassettendeck im Wert von 500 DM gewinnen! – Ruhm und Ehre waren mir sicher, zumal ich das Spiel wie kaum ein anderer beherrschte. Um auch wirklich sicher zu gehen das Foto mit der höchsten Punktzahl abzugeben, nahmen wir das Spielgeschehen, als es sich der 1.000.000 Punkte-Marke näherte, per Video 2000 Recorder auf. Ich wusste, der Punkteähler geht nur bis 999.995 und springt danach wieder auf 0. Mit etwas Pech, je nachdem, welche Dämonen man zuletzt abschoss, hätte der höchstmögliche Punktstand für ein Foto auch bei 999.885 liegen können. Der Punktwert eines abgeschossenen Dämons liegt zwischen 10 und 120 Punkten, je nach Spielstufe und Lage des abgeschossenen Dämons. Wie der Zufall es wollte, führte der Abschuss des letzten Gegners vor der 1.000.000 Marke zu einer Punktzahl von 5 – das war der Beweis, dass genau 1.000.005 Punkte erzielt wurden, denn es gibt ja keinen Dämon, der nur 5 Punkte zählt, 10 ist das Minimum. Also Videorecorder auf Standbild gestellt und Foto mit der Polaroid gemacht und an den Daumenclub geschickt. Siegesicher bat ich schon das Kassettendeck an der Pinwand meiner Schulklasse zum Verkauf an, ich hatte ja schon ein Gerät einer anderen Marke.

In unserer Nachbarschaft und im Freundeskreis fanden sich 1983 immer mehr Videospieleverrückte.

Michael Braun

Letztendlich kam leider kein Kassettendeck und es erschien auch keine weitere Ausgabe des Daumenclub-Magazins. So weiß ich bis heute nicht, ob es tatsächlich jemals einen deutschen Demon Attack-Meister gegeben hat, schade eigentlich. Irgendwie frustrierend damals, aber der Ehrgeiz für einen Wettbewerb alles zu geben, wurde durch Demon Attack erst richtig geweckt! In unserer Nachbarschaft und im Freundeskreis fanden sich immer mehr Videospieleverrückte, mit denen man zusammen einen großen Teil des Wochenendes verbrachte. Schnell kam dann die Idee auf, einen eigenen Club zu gründen und eigene Wettbewerbe, bzw. Meisterschaften auszuspielen.

Das taten wir dann auch und gründeten den „VGC Atari Warrior“-Club. Dazu wurden eigens Club-Regeln erstellt, ja sogar richtige Stempel und Urkunden angefertigt. Auch für die Atari-Bundesliga hatten wir uns dann später für die Spiele Vanguard, Ms. Pac-Man, Volleyball, Centipede, Defender, Space Invaders und Missile Command angemeldet.



Mit viel Kreativität und liebevoller Handarbeit gestalteten die Atari Clubs... (Bild: Michael Braun)



...in den frühen 80er Jahren ihre eigenen Logos und Clubabzeichen. (Bild: Michael Braun)

Guido: Die Atari VCS Bundesliga führte bei uns ebenfalls dazu ernsthaft über die Gründung eines eigenen Clubs nachzudenken. Die Telematch berichtete im Frühjahr 1983 über die Veranstaltung von bundesweiten Wettkämpfen, organisiert von Armin Stürmer aus Wiesbaden. Die Vorstellung sich mit Fans aus der ganzen Bundesrepublik zu messen, bedeutete eine völlig neue Dimension der Videospiele. Bis dahin bestand der größte Anreiz höchstens darin, Personen aus seinem näheren

Bekanntenkreis herauszufordern, selbst in der Spielhalle blieb der Kampf um Platz 1 in der Highscore-Liste immer ein sehr lokaler Wettstreit, auch wenn hier die Anzahl der Mitspieler schon deutlich höher lag. Nach meiner Kontaktaufnahme mit Armin Stürmer erfuhr ich, dass wir gerade noch an den der Saison 1983 teilnehmen konnten, falls wir uns gleich bei ihm anmelden. Schnell hatte ich ein paar meiner besten Freunde um mich versammelt, um mit Ihnen als Team in der Atari Bundesliga mitzuspielen. Unsere Clubgründung wurde für die Organisation und dem Einstieg in die VCS Bundesliga also schon zwangsweise notwendig.



1983 veranstaltete die Zeitschrift Telematch die deutsche Activision-Meisterschaft. (Bild: Michael Braun)

Die Herausforderung mit Kontrahenten aus ganz Deutschland regelmässig um die besten Tabellenplätze zu kämpfen, ließ das Spielen auf einer Atari Heimkonsole in einem ganz anderen Licht erscheinen. Es ging jetzt nicht mehr nur um einen reinen Zeitvertreib oder darum unsere Freunde im Zweikampf zu schlagen, wir trainierten gemeinsam ganz gezielt auf die nächste Bundesliga Runde, suchten nach den besten Taktiken, um in kurzer Zeit noch mehr Punkte aus einem bestimmten Spiel zu holen. Ein einzelnes Clubmitglied konnte mit einer schlechten Leistung ein tolles Gesamtergebnis schnell wieder zunichte machen. Jeder von uns hatte seinen individuellen Stärken, diese galt es zu erkennen und bestmöglich einzusetzen. Aber natürlich hatten die Wettkampftage dann doch ihre ganz eigenen Gesetze und sorgten häufig für harrsträubende Überraschungen, wenn die Außenseiter mit ihren Ergebnissen mal wieder völlig unerwartet in Führung gingen.

Mein Besuch in den heiligen Hallen der deutschen Atari Niederlassung hatte für mich fast schon etwas religiöses.

Guido Frank



Zeigt der Bildschirm bei River Raid 6 x ein Ausrufezeichen bedeutet das 1.000.000 Punkte. Der Zähler war damit überdreht und das Spiel wurde automatisch gestoppt. (Bild: Michael Braun)

Michael: Kurz vor dem berühmten „Video Game Crash“, Ende 1983 fand zuletzt eine landesweite Telematch/Activision Meisterschaft statt, bei der die besten Spieler für das legendäre Duo „River Raid“ und „Seaquest“ gesucht wurden. Von meinem letzten ersparten Geld hatte ich mir deshalb beide Spiele bestellt und endlose Stunden damit verbracht, die Höchstpunktzahlen zu erzielen, also jeweils 1.000.000 Punkte pro Modul. Die Hausaufgaben habe ich zu der Zeit wohl nur sehr oberflächlich gemacht. Nun ja, jedenfalls war für mich die Hürde bei Seaquest einfach zu hoch. Über die 900.000 Punkte bin ich dort leider nie gekommen. Bei River Raid hatte ich die 1.000.000 Punkte allerdings erreicht, dank einer Co-Pilotin, die mir immer die richtigen Anweisungen erteilte, wo die nächsten Treibstofftanks auftauchen, was in späteren Levelabschnitten absolut überlebensnotwendig war. Das Spiel fror bei der maximalen Punktzahl ein und wies statt eines Punktestandes sechs Rufzeichen aus „!!!!!!“. Letztendlich schaffte es nur eine Handvoll Teilnehmer, bei beiden Spielen die Einmillionen-Marke zu knacken und dadurch am großen Finale in München teilzunehmen. Inzwischen bin ich über diesen knappen Misserfolg aber doch ganz gut hinweggekommen.

DIE “KONSOLEZEIT”

Demon Attack

Das Weltraumspiel Demon Attack war einer der Starttitel von Imagic, dem zweiten Third-Party Hersteller von Videospiele für das Atari VCS 2600. Programmiert wurde das Spiel, welches durch unvorhersehbare wellenartige Flugbahnen der gegnerischen Demons beeindruckte, von Rob Fulop dem bereits zuvor bei Atari drei Spieleklassiker gelangen: Missile Command (inkl. Easteregg!) und Night Driver für das Atari 2600 und Space Invaders in der Atari 400/800 Version. Fans von Demon Attack sollten sich unbedingt auch die seltene Adaption für das Mattel Intellivision ansehen. Neben einer besseren Grafik im Hintergrund beinhaltet diese Version auch noch zusätzlich einen richtigen Endgegner, der sehr an das große Mutterschiff aus dem Spielhallenhit Phoenix erinnert. Die Firma Imagic hat Ihrem berühmten Klassiker auf dieser Konsole jedenfalls noch mal einen ganz besonderen Bonus verpasst!

Das Missile Command Easteregg

Rob Fulop versteckte in Ataris Missile Command seine Initialen „RF“ als Easteregg. Dazu muss man den LINKEN Schalter der Konsole auf B stellen, das Spiel Nr. 13 auswählen und weniger als 90 Punkte erzielen.

Howard Scott Warshaw und seiner Ostereier

H. S. Warshaw hat in allen von ihm für das Atari VCS 2600 programmierten Spielen ein Easteregg eingebaut. Yar's Revenge, Raiders of the lost Ark, E.T. – The Extra-Terrestrial und Saboteur (wobei das Easteregg hier noch nicht gefunden wurde, vielleicht gibt es auch keines in Saboteur). In Yar's Revenge muss der „Yar“ innerhalb der Explosion, die nach Abschuss des „Qotile“ erfolgt, von oben nach unten bewegt werden. Dann erscheinen seine Initialen (vorwärts und rückwärts geschrieben): HSWWSH. In Raiders of the lost Ark taucht HSW2 (2. Easteregg) in der Endsequenz (im Inventarbalken) auf, wenn man zuvor mit dem Fallschirm vom „UFO-Tafelberg“ springt und dabei das „Chai“ fallen lässt. Es taucht dann über dem Fallschirm ein „Yar“ auf! Bei E.T. muss man alle Teile des Telefons einsammeln und Elliot sieben Süßigkeiten geben, dann die Blume wiederbeleben. Beim ersten mal taucht ein Yar auf, beim zweiten Mal eine Indy-Figur und beim dritten Mal dann: HSW3 (3. Easteregg).



Spielen im Anzug – ein Zeichen dafür wie etabliert Videospiele bereits damals waren. (Bild: Atari)

Guido: Am Ende der Bundesliga Saison 1983 konnten wir tatsächlich mit unserem Club bei zwei Spielen die Deutsche Meisterschaft einfahren. Neben den Titel in Ms. Pac-Man und Jungle Hunt hatten wir aber noch etwas anderes bemerkenswertes gewonnen: viele neue Freunde und Bekanntschaften aus ganz Deutschland, die unser Hobby mit uns teilten. Nachdem ich bereits einige Clubpräsidenten über das Telefon oder noch ganz altmodisch per Briefpost kannte, entschloss ich mich im November 1983 auf Tour zu gehen, um einige von Ihnen endlich persönlich kennenzulernen. Ich setzte mich also in den Zug und meine erste Etappe ging direkt nach Wiesbaden zu Amin Stürmer. Danach fuhr ich weiter in das Ruhrgebiet und zuletzt bis nach Hamburg. Der Clubpräsident der „Atari Devils“ arrangierte dann extra für mich einen Termin bei [Renate Knüfer](#), der damalige Pressesprecherin von Atari. Der Besuch in den heiligen Hallen der Deutschen Niederlassung hatte für mich fast schon etwas religiöses. Auf einmal standen wir mitten in der Firmenzentrale, spielten in der Cafeteria kostenlos am Tempest-Automat, hatten ein langes Gespräch mit Frau Knüfer, erhielten einige Werbegeschenke, die wir dankbar annahmen und trafen zu guter Letzt noch überraschend auf [Klaus Wolf](#), dem Deutschen Juniorenmeister aus den beiden offiziellen Atari Weltmeisterschaften Pac-Man und Centipede. Diese Gelegenheit nutze ich gleich für ein Interview, dass im darauf folgenden Bundesliga Magazin erscheinen sollte.

ATARI® PROGRAMM-CASSETTEN	
CX 2601 PANZER/FLUGZEUG-SPIEL	J
CX 2602 LUFT/SEESCHLACHT	J
CX 2604 WELTRAUMKAMPF	J
CX 2605 SCHARFSCHÜTZEN	J
CX 2606 HINDERNIS-RENNEN	J
CX 2608 SUPER-BREAKOUT	P
CX 2609 DEFENDER	J
CX 2610 RITTER-SPIELE	P
CX 2611 SUPER-AUTORENNEN*	S
CX 2612 STRASSENRENNEN	P
CX 2613 ABENTEUER	J
CX 2615 DEMONS TO DIAMONDS	P
CX 2616 FUSSBALL	J
CX 2617 BACKGAMMON	P
CX 2618 TIC-TAC-TOE	J
CX 2620 COMPUTER-TRAINING	K
CX 2621 OLYMPISCHE SPIELE	P
CX 2622 BREAKOUT	P
CX 2624 BASKETBALL	J
CX 2627 FLIEGENDER MENSCH	J
CX 2628 BOWLING	J
CX 2629 FALLSCHIRM-SPRINGER	J
CX 2630 CIRCUS	P
CX 2631 SUPERMAN	J
CX 2632 SPACE INVADERS	J
CX 2633 NACHT-FAHRER	P
CX 2634 GOLF	J
CX 2635 LABYRINTH	J
CX 2636 VIDEO-DAME	J
CX 2637 PUNKTE-RENNEN	J
CX 2638 STÄDTEVERTEIDIGUNG	J
CX 2639 OTHELLO	J
CX 2641 BLOCKADE/ZEICHENSPIEL	J
CX 2642 MEMORY	K
CX 2643 GEHEIMCODE/NIM	K
CX 2645 VIDEO-SCHACH	J
CX 2646 PAC MAN	J
CX 2648 VIDEO-FLIPPER	J
CX 2649 ASTEROIDS	J
CX 2650 BERZERK	J
CX 2652 CASINO-SPIELE	P
CX 2654 HAUNTED HOUSE	J
CX 2655 YAR'S REVENGE	J
CX 2658 MATH GRAN PRIX	J
CX 2661 MATHEMATIK-TRAINING	J
CX 2664 INTELLIGENZ-SPIELE	K



ATARI®

A Warner Communications Company

ATARI ELEKTRONIK
Vertriebsgesellschaft mbH
Bebelallee 10
Postfach 60 01 69
2000 Hamburg 60

Mit rund 40 Spieletiteln im Jahr 1982 hatte Atari gegenüber der Konkurrenz nur knapp vorne. Trotzdem war Atari klarer Marktführer bei den Videospielekonsolen – ein deutliches Indiz für die höhere Qualität ihrer Spiele gegenüber den Konkurrenzsystemen. (Bild: Atari)

Michael: Ach ja, die berühmte Centipede-Meisterschaft von Atari, mein ganz persönliches Highlight aus dem Sommer 1983. Dafür habe ich ebenfalls wochenlang trainiert, aber am Ende hatten dann doch einige Gegner die Nase vorn. Zumindest hatte ich damals aber ein Atari VCS gewonnen – die erste Atari-Konsole, die mir wirklich selbst gehörte!

Guido: Nur keine falsche Bescheidenheit, auf Deinen Titel als „Stadtmeister“ bei Centipede kannst du jedenfalls stolz sein. Deine Leistung ist schon beachtlich, besonders wenn man sich vor Augen hält, wie viele Atarifans damals an den Wettkämpfen in ganz Deutschland teilnahmen.

Michael: Gleich danach, also Anfang 1984, meine Eltern dachten ein Computer wäre sicher hilfreich für meine zukünftigen Lernerfolge in der Schule, brach dann eine völlig neue Ära der Videospiele für mich an. Ich bekam von ihnen einen Commodore 64, aber mit ihrer ursprünglichen Einschätzung lagen sie dann doch ziemlich weit daneben.

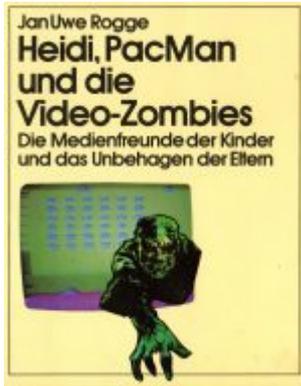
Guido: Der C64 bedeutete für viele Konsolenspieler den Einstieg in die faszinierende [Welt der Homecomputer](#). Atari verlor reichlich Marktanteile und damit auch die bisherige Vormachtstellung. Die Firma Commodore wurde zum neuen Platzhirsch in der Branche und Videospiele bekamen ein völlig anderes Gesicht. Nicht nur alleine wegen einer besseren Grafik, sondern aufgrund zahlreicher neuer Genres, wie Abenteuer- oder Strategiespiele, die Dank einer besseren Rechenleistung und Speichermedien ermöglicht wurden. Dieser unerwartete Wandel führte 1984 zum vorläufigen Ende der ersten Spielkonsolen, bevor Sie später mit Sega und Nintendo erneut wie Phönix aus der Asche aufstiegen, aber das ist jetzt wohl doch eine andere Geschichte.

Für die 1983er Centipede-Meisterschaft von Atari hatte ich wochenlang trainiert.

Michael Braun

Epilog – wie das Leben so spielt

Hatte man uns damals nicht eindringlich davor gewarnt, dass der saure Regen in den kommenden Jahrzehnten die Wälder in ganz Europa vernichten würde? Sollten die Erdölvorkommen nicht bis zur Jahrtausendwende aufgebraucht sein und der Kampf um die verbleibenden Ressourcen die ganze Welt in ein Chaos stürzen? Auch der Kalte Krieg mit der Sowjetunion ließen die Zukunftsprognosen in den frühen 80er Jahren ziemlich negativ erscheinen. Blick man heute aus dem Fenster ist dann doch alles etwas anders gekommen als erwartet. Das große Waldsterben ist ausgeblieben, die Mauer ist längst gefallen und unsere Autos schlucken weiterhin in großen Mengen ihren Sprit, wenn auch inzwischen erheblich teurer. Glücklicherweise sind viele der Prophezeiungen nicht so eingetreten wie ursprünglich befürchtet.



Cover eines Buches aus der Reihe „Elternrat“ vom März 1985. (Bild: Rowohlt Verlag)

Ich höre noch immer die Stimmen der Pädagogen die uns anmahnen, elektronische Spiele machen Kinder aggressiv und treiben Jugendliche in die Isolation und soziale Vereinsamung. Genau das Gegenteil war aber der Fall. Videospiele sorgten im Grunde dafür, unsere angestaute Anspannung durch Schule und Alltag besser verarbeiten zu können. Soziale Vereinsamung? Besonders in der Entstehungsphase hatte das neue Medium einen großen gemeinschaftlichen Aspekt, ein echtes Kollektiverlebnis. Jeder wollte diese unglaubliche Faszination mit den anderen teilen, es gab kaum etwas Langweiligeres als ganz alleine vor einer Spielkonsole zu sitzen.

Aber was passiert jetzt in der Zukunft? Führen die aktuellen 3D-Shooter wirklich dazu, dass sich Jugendliche in brutale gnadenlose Monster verwandeln, die am liebsten blutige Massaker in der Schule veranstalten?

Eins ist jedenfalls sicher, moderne Videogames haben mittlerweile etwas von ihrem ursprünglichen Reiz verloren, es ist ein Medium unter vielen geworden, einfach nichts Besonderes mehr. Die Großartigkeit ist irgendwann im Mainstream verloren gegangen. Heutige Neuerscheinungen überholen mit ihren exorbitanten Produktionskosten bereits die großen Blockbuster aus Hollywood. Derartige Vorraussetzungen verpflichten zum Erfolg und bieten kaum Platz für Kreativität oder Risikobereitschaft. Deshalb ist fast zu befürchten, dass in absehbarer Zeit ein weiterer Konsolenriese die Segel streichen wird. Bei einer derartigen Kostenexplosion von Hard- und Software wird der Markt drei völlig eigenständige Plattformen vermutlich nicht mehr allzu lange tragen. Gerade auch, weil der Trend immer weiter zur Mobilität geht. Sogar die erfolgreichen Handhelds dürften es mit der steigenden Handykonkurrenz bald recht schwer haben. Selbst wenn mich ab und zu kleinere Softwareperlen wie Plants vs Zombies, Portal oder Fester Than Light immer wieder mal positiv überraschen, so warte ich doch seit 25 Jahren vergeblich auf ein neues Tetris. Ob solche genialen Spielideen heute überhaupt noch möglich sind ist fraglich. Auf jeden Fall wird es spannend wie die Evolution der Videospiele in den nächsten 30 Jahren weiter geht. Winnie Forster erzählte uns im März 2010, dass die eigentliche Entwicklung des elektronischen Spiels erst jetzt richtig beginnt.

Wir sind sehr neugierig darauf und werden wieder rückblickend darüber berichten. Freut euch also auf unsere Fortsetzung des Artikels, wenn es zum Jahresanfang 2045 wieder heißt: Wie wir

gemeinsam das Videospiefieber überlebten! – Teil 2



Gemeinsam geht es besser. Vater & Sohn teilen ihre Erlebnisse am Computer. (Bild: Heyne Verlag)

In eigener Sache: meldet euch!

Seid ihr im Besitz von alten selbstgemachten Fotos auf dem man noch klassische Videospiele, Konsolen, Arkade-Automaten oder eventuell ganze Spielhallen sehen kann? Dann sendet uns bitte diese Bilder unbedingt zu (meldet euch bitte über das [Kontaktformular](#)), wir möchten daraus gerne eine kleine Galerie erstellen, um den Zeitgeist von damals noch besser präsentieren zu können. Es ist unglaublich wie wenig privates Bildmaterial aus dieser Ära heute noch erhalten ist. Wir freuen uns auf eure Unterstützung!

Das Aufmacherbild zu diesem Beitrag wurde freundlicherweise von Ian Robert Pare ([retroark.com](#)) zur Verfügung gestellt.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch den 22. April 2015 um 20:46 in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.