

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Atari Lynx – Der Luchs unter den Handhelds

André Eymann am Donnerstag, dem 5. März 2015

Was für ein Weihnachtsgeschenk! Ich verspreche euch: ein Lynx von Atari lässt, obgleich einiger Schwächen, das Herz höher schlagen.

Der liebevoll gestaltete Handheld aus den späten Achtzigern überrascht durch seine solide Gestaltung und technische Innovationen. Also: falls ihr noch kein Geschenk für das kommende Fest gefunden habt, haltet nach diesem Prachtexemplar Ausschau. Es lohnt sich.

Tragbare Videospiele in Farbe? Davon gab es im Jahr 1989 nicht viele. Tatsächlich gab es sogar nur eine mobile Konsole, die ihre Spiele in mehreren Farben darstellen konnte: den Lynx von Atari. Und das war noch nicht alles. Bei 4.096 Farben und 16 MHz Systemgeschwindigkeit war der Lynx eine der schnellsten Handheldkonsolen auf dem Markt. Seine Optik war seinerzeit ebenfalls einmalig. Besonders das Original – der Lynx I – besticht durch sein kompromissloses Design.

Hintergrundbeleuchtung inklusive

Auch der in seiner Helligkeit einstellbare und hintergrundbeleuchtete Bildschirm war dem seiner Konkurrenten weit voraus. Das Gehäuse war für Rechtshänder und Linkshänder

gleichermaßen gestaltet. Mit einem Handgriff konnte der 7,5 cm breite und 4,8 cm hohe Bildschirm „geflippt“ werden, um das Steuerkreuz mit der anderen Hand bedienen zu können. Eine tolle, innovative Idee.



Der Luchs in Aktion. Auf dem Bildschirm ist das Beat 'em up Spiel „Kung Food“ zu sehen. (Bild: André Eymann)



Für Rechts- und Linkshänder geeignet. (Bild: André Eymann)

Zwischen den angenehm gestalteten Feuerknöpfen befand sich der regelbare Lautsprecher. Alternativ konnte man auf der Rückseite des Gerätes einen Kopfhörer anschliessen. Insgesamt war das Gerät ca. 28 cm breit, 11,5 cm hoch und 4,5 cm tief. Mit dem hauseigenen ComLynx-Kabel konnten schon damals bis zu 18 Spieler (!) ihre Lynx-Konsolen miteinander verbinden, um gemeinsam im Multiplayermodus zu spielen.

Spiele, die den Multiplayermodus unterstützten waren beispielsweise: Checkered Flag, Jimmy Connors Tennis, Malibu Bikini Volleyball, Todds Adventures in Slime World oder Xenophobe.

Wie viele Spieler ein Titel unterstützte, hing dabei vom Spiel selbst ab. Der ComLynx-Port des Lynx entsprach einer seriellen Schnittstelle, die mit einer Kapazität von 300,5 Baud bis zu 62,5 Kilobaud betrieben wurde.



While some games for the Atari Lynx test your agility and require quick decisions, others are games of logic and strategy. Whatever your preference may be, Lynx games provide endless hours of fun and adventure.



Perfect while traveling, the Atari Lynx operates on 6 "AA" batteries. The compact system can also be powered with an AC adapter or a cigarette lighter adapter.



The unique design of the Atari Lynx combines high-quality color graphics and action-packed adventure in an easy-to-operate, portable entertainment system.



The Atari Lynx is the only portable entertainment system on the market that features "Lynx-ability." When linked together with the ComLynx cables, many of the games allow players to either compete against one another or team up.

Transparencies Available Upon Request

For: Atari Entertainment
(708) 629-6500

Contact: Marken Communications
(408) 296-3600

US-amerikanisches Pressematerial zum Atari Lynx. (Bild: Stephan Freundorfer)

Leistung gibt es nicht umsonst

Seinen Strom bekam der MOS 65C02 Prozessor entweder von sechs (!) 1,5 Volt Mignon-Batterien, oder dem Netzteil (9 Volt / 1 Ampere). Mit einem Satz Batterien konnte der Lynx ungefähr 5 Stunden betrieben werden.

Auf der linken Seite des Gehäuses befand sich eine Klappe, hinter der eines von den ca. 100 verfügbaren Spielmodulen eingesetzt werden konnte. Das Gehäuse war solide verarbeitet, so dass man keine Angst haben musste, filigrane Plastikteile zu strapazieren. Durch seine leistungsfähige Grafik, einem 4-Kanal-Sound sowie dem schnellen Prozessor, war der Lynx in der Lage selbst komplexe Spiele zu ermöglichen.

Die Ausstattung und Leistung des Lynx spiegelt sich allerdings auch in der Batterielaufzeit wieder. Ein großes Manko, gerade im Vergleich zum Game Boy, der mit einem Satz Batterien deutlich länger auskam.



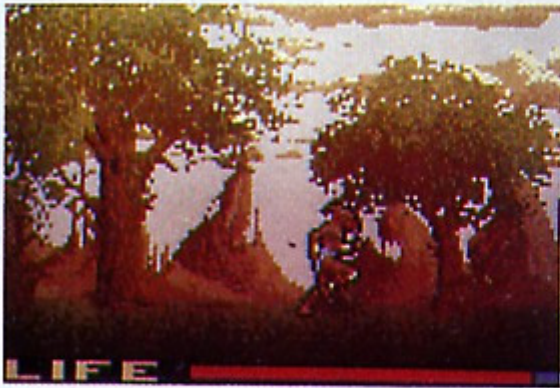
Dank Batteriebetrieb überall einsetzbar. (Bild: André Eymann)

Welche Spiele gab es?

Beispielsweise wurde das beliebte Amiga-Spiel Shadow Of The Beast von Psygnosis für den Lynx entwickelt. Im Vergleich zu anderen tragbaren Konsolen war die Grafik und das Gameplay atemberaubend. Während eines Spiels konnte man jederzeit mit der Pause-Taste anhalten und bei einigen Spielen (Beispiel: Eye of the beholder) sogar Spielstände zwischenspeichern.

Die Preise der Module lagen zwischen 50 DM und 80 DM. Diese wurden mit einer auf Papier gedruckten Anleitung ausgeliefert. Bei den Titeln waren alle Spieltypen vertreten. Der Schwerpunkt lag dabei auf Arcade-Titeln. Aber es gab auch Sportspiele, Plattformer, Autorennspiele und einige Puzzle-Titel. Hier eine Auswahl: Battlezone 2000, California Games, Double Dragon, Gauntlet: The Third Encounter, Ms. Pac-Man, Robotron: 2084, Tournament Cyberball 2072 oder World Class Soccer.

SHADOW OF THE BEAST (Lynx)



▲ ... und es läuft und läuft

tun? Dann marschier jetzt zu Eurem Lynx-Dealer und schwatzt dem guten Mann Shadow of the Beast ab. Da habt Ihr erstmal genug um die Ohren. Im Gegensatz zur Urversion für den Amiga gibt es hier eine ordentliche Portion Taktik und lange Reisen durch Plattformlevel. Grafik und Sound sind für lynxische Verhältnisse gut gelöst, nur mit dem Schwierigkeitsgrad könnte so mancher Einsteiger seine Problemchen bekommen. Zähne zusammenbeißen und durchknabbern ist also angesagt. Selbst, wenn der Endgegner des jewei-

Test in: ASM 11/89,
empf. VK-Preis: ca. 60
DM, Hersteller: Psygnosis,
Muster von: Hersteller

ligen Levels auch beim zehnten Versuch noch nicht aufgeben will. Wenn irgendwie gar nichts mehr klappt. Selten so ein Gameplay auf dem Lynx gesehen.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Sound.....	9
Spielablauf.....	9
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

cus

Test zu Shadow Of The Beast. (Bild: Tronic Verlag, ASM, 11/1989)

Rampart (Lynx)



▲ Auf zum fröhlichen Bombardieren

Mauern bauen, 2. Kanonen plazieren und 3. auf die feindlichen Schiffe ballern. Hat man kein Schloß mit einer ordentlichen Umzäunung mehr, darf man sich Looser schimpfen.

Soweit, so gut, nur was die Jungs von Atari vergessen haben, ist, daß es keinen Mausanschluß für das Lynx gibt - ergo, die Steuerung um Ecken schwieriger ist. Zudem ist so ein kleiner Bildschirm nun nicht gerade das passende Medium für ein Schlachtfeld. Sieht man also von diesem und jenem kleinen Makel ab, ignoriert mehr oder weniger das typische Lynx

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	5
Spielablauf.....	8
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Test in: ASM 7/92,
empf. VK-Preis: ca 70
Mark, Hersteller: Atari,
Mustervon: Hersteller.

Von der Spielhalle über den PC zum Lynx. das ist die Karriere von Rampart, dem Ballerspiel für ruhige Schloßlebauer. Das Game geht pro Runde über drei Phasen: 1.

Lautsprechergequake, kommt unterm Strich ein passables Game heraus, das zu seinen (wörtlich) großen Brüdern aufschaut.

cus

ASM Test zum Spiel Rampart 1992. (Bild: Tronic Verlag, ASM)

Der optimierte Luchs

Es gab vom Lynx zwei Modelle. Der in diesem Artikel abgebildete Lynx I wurde später durch den Lynx II ersetzt. Sein Vorgänger Lynx I hatte allerdings einen etwas lauterem Lautsprecher als das Nachfolgemodell. Alle anderen Merkmale (Bildschirmgröße, Steuerungsfunktionen, Spielmodule) waren bei beiden Modellen identisch.

Der Lynx II unterschied sich in folgenden Punkten vom Lynx I:

- Sein Gehäuse war kleiner, leichter und moderner gestaltet.
- Der Batterieverbrauch war geringer.
- Die Hintergrundbeleuchtung konnte abgeschaltet werden.

- Der Kopfhöreranschluss gab Stereosound wieder.
- Ein Power-LED wurde hinzugefügt.

Game Boy oder Lynx?

Natürlich wurde der Lynx (der bei seiner Vorstellung auf der CES im Sommer 1989 noch „Portable Colour Entertainment System“ genannt wurde) mit Nintendos **Game Boy** verglichen. Und obwohl der Game Boy mehrere Vorteile (Größe, Batterieverbrauch und ein riesiges Spieleangebot) gegenüber dem Lynx hatte, war der Spielspass auf Ataris Luchs – zumindest technisch – nicht zu überbieten.

Dennoch hat sich am Ende der Game Boy durchgesetzt und wurde zur Blaupause der Handhelds. Ich bin ein Liebhaber beider Konsolen, aber aufgrund seiner „Randstellung“ am Markt und den technischen Vorzügen, wird der Lynx für immer einen besonderen Platz in meinem Herzen haben.



Transportabler Spielspaß, kaum größer als ein Taschenbuch: Nintendos groß vorgestellter "Game Boy" (siehe untere Reihe) und Ataris "Portable Colour Entertainment System" (siehe links oben) mit dem Epyx-farb- und waschechten Surf-Klassiker "California Games". (siehe oben rechts)

Vergleich von Lynx und Game Boy. (Bild: Tronic Verlag, ASM, 11/1989)

FAKTEN: ATARI LYNX

Einführung

Der Lynx I kam 1990 auf den europäischen Markt. Ursprünglich wurde das Handheld von der amerikanischen Spieleschmiede Epyx unter dem internen Namen „Handy“ entwickelt. Atari brachte den Lynx dann durch den Ankauf zur Marktreife. Der Einführungspreis betrug 179.99 US-Dollar (Oktober 1989).

Modellpflege

Das Originalmodell Lynx I wurde 1991 durch eine Modellüberarbeitung aktualisiert. Das neue Modell hieß schlicht Lynx II und wurde in dieser Form bis zur Einstellung des Lynx-Verkaufs im Jahre 1994 vermarktet.

Zukunftsweisend

Das amerikanische RPG-Magazin Dragon äußerte sich 1990 in einer Review positiv zum Lynx und schrieb daß das Atari Handheld den Game Boy von Nintendo „zurück in die Steinzeit“ katapultieren würde.

Fotogalerie

Zum Abschluss des Artikels folgen einige Fotos von meinem Lynx I, sowie etwas Berichterstattung von damals.



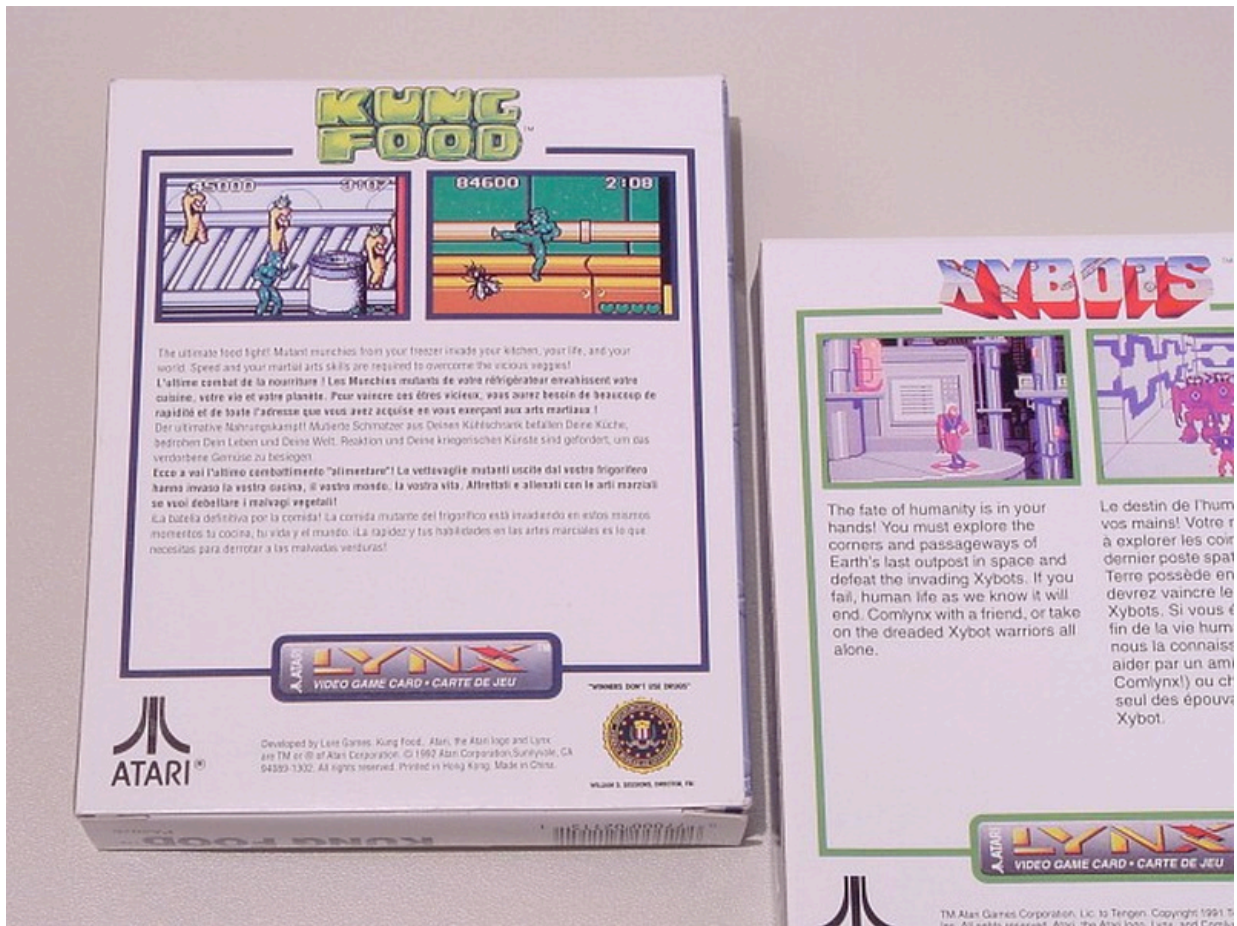
Aufgeklapptes Spielefach mit einem Modul als Beispiel. (Bild: André Eymann)



Die Anschlussmöglichkeiten des Lynx I. (Bild: André Eymann)



Die Spielverpackungen von Kung Food und Xybots. (Bild: André Eymann)



Illustrationen und Beschreibungen auf der Rückseite. (Bild: André Eymann)

Die Mini-Videospiele kommen: Nie wieder Steckdose!

Wollten Sie schon immer im Auto "California Games" oder "Tetris" spielen? Kein Problem. Gleich zwei transportable Videospiel-Systeme wurden auf der CES präsentiert: Nintendos "Game Boy" und Ataris "Portable Color Entertainment System" (kurz "PCES" genannt). Der Game Boy hat ungefähr die Ausmaße eines Taschenbuchs, das PCES ist etwas größer. In beiden ist ein LCD-Bildschirm integriert. Ataris PCES schießt hier den Vogel ab: Der Mini-Monitor ist farbig und stellt 16 Farben aus einer Palette von 4096 dar; der Game Boy zeigt lediglich Schwarzweiß-Grafik.

Beide Systeme bieten zwei Feuerknöpfe und ein "Steuerkreuz" wie an einem Joypad. Der Game Boy besitzt zusätzlich noch eine "Start" und eine "Select"-Taste. Ataris Gerät hat dagegen noch zwei Feuerknöpfe, die spiegelverkehrt auf der Konsole sitzen, so daß auch Linkshänder spielen können. Sound ist auf beiden Zwerg-Konsolen vorhanden: bei Atari mit

vier Kanälen, beim Nintendo mit richtigem Stereo-Sound (über Kopfhörer). Mit einem Kabel können sowohl GameBoy (2 Spieler) als auch PCES (bis zu 8 Spieler) vernetzt werden.

Für den Game Boy gibt es inzwischen Tetris, eine Version von "Super Mario Bros." mit Namen **Super Mario Land**, **Baseball**, den Arkanoid-Verschnitt **Alleyway** und ein sehr spaßiges **Tennis**. Atari bietet das abgespeckte **California Games**, den "Afterburner"-Verschnitt **Blue Lightning**, Klassiker **Impossible Mission**, Rollenspiel **Time Quests & Treasure Chests**, Actionhutz **The Gates of Zendocon** und den Rampage-Clone **Monster Demolition**. Der Game Boy wird mit Tetris, Atari mit California Games verkauft. Umgerechnet kosten die Videospiele im Westentaschen-Format etwa zwischen 200 und 300 Mark. Die Module werden für zirka 80 Mark angeboten. Beide Systeme kommen frühestens 1990 auf den deutschen Markt.

al

Power Play Bericht über Lynx / Game Boy 1989. (Bild: Power Play)

Lynx-Begeisterte und alle, die einfach nur einmal ausspannen wollten, fanden in den Spielparks - von Palmen eingeschlossen - die Möglichkeit, auf den zahlreichen Geräten ein paar Runden zu spielen. Am Stand des *Internationalen Lynx Clubs* gab es wie immer neueste Informationen über aktuelle Programme. So konnte man dort Neuheiten wie *Double Dragon*, *Super Off Road* oder *Guardians - Storm over Doria* bestaunen, die erst in einigen Wochen erscheinen werden. Aber auch für Fragen jeglicher Art rund um den kleinen, dafür aber umso stärkeren 'Luchs' standen die Jungs vom Club den Besuchern mit Rat und Tat zur Seite.

Trotz regen Andrangs auf die Messe beklagte der Club jedoch, daß der ganz große Ansturm auf die Lynx-Oasen ausblieb. Doch mag dies nicht allzusehr verwundern, wurde ja zum ersten Mal - weltweit - Ataris neues Kind voller Stolz präsentiert: der Falcon 030. Auch der Preis



▲ *Batman Returns* - Huber goes. Mr. Lynx ist jetzt bei Bomico zu finden

und die Ausstattung wurden nun bekanntgegeben. Die Grundversion mit 1MB ohne Festplatte wird 1398 DM, die große Version mit 4MB und 56MB Festplatte 2398 DM kosten. Mehrmals täglich fand eine große Präsentation seitens Atari statt, während der gezeigt wurde, was der 'Falke' alles unter seinen Schwingen verbirgt. Ein erstes 3D-Demo - natürlich aus deutschen Ländern - versetzte das Publikum mit seiner megaschnellen, aufwendigen und ausgefüllten Polygongrafik im True Color-Mode in Staunen. Eclipse zeigte dafür verantwortlich. Was als

Unter einem ganz besonderen Stern stand die diesjährige ATARI-Messe vom 21.-23. August. Die Weltpremiere des FALCON 030, des derzeit modernsten Microcomputers - laut Hersteller -, stand bevor und lockte das Publikum in Scharen an. Während im letzten Jahr das Entertainment-Center mit 40 Quadratmetern im Messerummel beinahe völlig unterging, fand zu dieser Veranstaltung eine Steigerung von 2250 Prozent statt, um es ein wenig 'theatralisch' zu formulieren.

in Düsseldorf



▲ Eindrucksvolle Grafiken des Falcon 030 wurden bei den zahlreichen Präsentationen gezeigt. Warum aber ausgerechnet ein Adler gewählt wurde?

Demo zu sehen war, wird übrigens einmal ein komplexes Weltraumspiel werden (Mischung aus Action, Adventure und ein bißchen Handel) und im Frühjahr '93 erscheinen. Des weiteren kündigt Eclipse an, für den Falcon ein Shoot'em-Up (Horizontal-Ballerei, 256 Farben, Dual-Playfield-Mode, vielebenes Paral-



▲ Entspannen unter Palmen bei 'ner Lynx-Runde

lax-Scrolling) und ein Jump'n'Run zu produzieren. „Aber auch auf dem Adventure-Gebiet will man nicht untätig sein“, so Marc Rosocha, Chef von Eclipse.

Eines der heißesten Gerüchte der diesjährigen Messe war, daß April '93 der Jaguar erscheinen soll. Leider gab es nur spärliche Informationen über dieses Teil. Wenn die Vermutungen stimmen, dann wird der liebe Jaguar eine 64Bit-Konsole mit RISC-Chip sein. Damit stünde übrigens fest, daß der Panther tot ist.

Jaguar: April '93?

Nach Ende der Veranstaltung zeigte sich Atari sichtlich zufrieden, denn die erwarteten 50.000 Besucher sollen sich tatsächlich auf den 20.000 Quadratmetern Ausstellungsfläche getummelt haben. Dabei war für jeden etwas geboten. So gab es neben den Entertainment-Centern ein großes Forum, Workshops, Midi- und DTP-Center. Entertainment-Software-Freaks freuten sich über die zahlreichen supergünstigen Angebote, denn viele Firmen wie beispielsweise *United Software* und *Bomico* schmissen Software zu Dumping-Preisen unter das Volk. Allein deshalb ging so manch einer Sonntagabend mit fröhlichem Gesicht und reichlich gefüllter Tasche nach Hause und dachte insgeheim schon an die Schnäppchen, die er machen könne, wenn es heißt: Atari-Messe Düsseldorf, diesiebte... ■

Hans-Joachim Amann

Weltpremiere

Am Stand des Internationalen Lynx Clubs gab's neueste Games und Informationen. Kurzzeitig konnte gar ein Lynx mit Tastatur bestaunt werden



ASM Reportage zur Atari-Messe 1992. (Bild: Tronic Verlag, ASM)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 5. März 2015 um 19:50 Uhr in der Kategorie: **Hardware**. Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst ein [Kommentar](#) abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages

auf deine Webseite.



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>