

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Die Atari Centipede Weltmeisterschaft von 1983 – Sommer der Rekorde

Guido Frank am Sonntag, dem 11. Dezember 2016

Das Jahr 1983 sollte heiß werden. Richtig heiß. Denn in der schwülen Hitze des Sommers verbreitete sich überraschend eine riesige Insektenplage quer über das Land. Spinnen, Flöhe und Skorpione, unzähliges Getier machte sich plötzlich im Wohnzimmer breit und nistete sich nur zu gern in unserem Fernseher ein.

Ein unglaublich aggressiver Hundertfüßler versetzte die Hausbewohner dabei besonders in Angst und Schrecken. Die weltweit besten Videospieleler wurden nun gesucht, um dem bunten Treiben auf dem Bildschirm endlich Einhalt zu gebieten.

Tausende Jugendliche folgten dem Aufruf der Firma Atari und traten im Wettkampf gegeneinander an. Diese Veranstaltung fand am 14. September 1983 ihren finalen Höhepunkt in München, dort sollte sich entscheiden, wer in den beiden unterschiedlichen Altersklassen am Ende den Titel „Weltmeister“ tragen durfte. Mit Teilnehmern aus 21 Nationen bleibt die Centipede-Meisterschaft von Atari bis heute ein einzigartiger Meilenstein in der Geschichte der Videospiele.

This game got Bugs!

Die Textzeile „This game got Bugs!“ steht in schwarzen Großbuchstaben auf der amerikanischen Centipede-Verpackung für das Atari 7800. Und tatsächlich, was hier alles über den Bildschirm wuselt hat es definitiv in sich. Mit rasender Geschwindigkeit bewegt sich das Ungeziefer fortwährend auf uns zu und wird dabei ständig in seinen Bahnen abgelenkt.

Bei Centipede handelt es sich um ein verflucht schnelles Reaktionsspiel, gleichwohl ist aber auch eine raffinierte Taktik gefragt, um mit dem angriffslustigen Hundertfüßler überhaupt fertig zu werden. Die Level-Architektur spielt außerdem eine entscheidende Rolle, letzten Endes sind es die permanent wachsenden Zauberpilze, die uns entweder einen strategischen Vorteil verschaffen oder uns Kopf und Kragen kosten, je nachdem wie geschickt wir die pastellfarbenen Champignons durch unsere Schüsse neu positionieren.



Der offizielle Atari Werbeflyer zur Centipede Weltmeisterschaft 1983. (Bild: Atari)

Als im Frühjahr die Firma Atari ihre dritte offizielle Weltmeisterschaft in den Medien ankündigte, ahnte noch niemand, dass dieser großartige Wettbewerb gleichzeitig auch der letzte seiner Art werden sollte. Nur ein paar Monate später zog der erste große Videospielecrash das erfolgreiche Unternehmen mit in den Abgrund, aber noch spürte man davon nichts, ganz im Gegenteil, vor allem in Deutschland warteten wir schon gespannt auf die bevorstehende neue Meisterschaft. Nach der Bekanntgabe der Termine und Austragungsorte machten sich die Videospieleler daran, sich intensiv auf die landesweiten Wettkämpfe vorzubereiten.

Mit welcher unglaublichen Begeisterung die Fans dem Ereignis entgegen fieberten, erzählt uns jetzt Michael Braun, er stellte sich damals der Herausforderung in Nordrhein-Westfalen und wurde zuletzt sogar Stadtmeister von Essen.

Michael Braun erinnert sich an die Centipede WM in Nordrhein-Westfalen

Auch wenn die Weltmeisterschaft schon viele Jahre zurück liegt, sind mir die Erinnerungen daran doch sehr gut im Gedächtnis geblieben. Meine erste Begegnung mit dem berühmten Tatzelwurm, wie der Centipede in Deutschland auch gerne genannt wurde, hatte ich allerdings schon ein paar Monate früher. Deshalb möchte ich zuerst etwas weiter ausholen, bevor ich über meine WM-Erlebnisse berichte.



In Deutschland wurde Centipede oft auch als Tatzelwurm bezeichnet. (Bild: Atari)

Im Frühjahr 1983 erfuhr ich zufällig aus unserer Lokalpresse, dass einer der in Ahaus ansässigen Elektroläden für das kommende Stadtfest eigens eine kleine Videospiele-Meisterschaft organisierte. Diese Zeitungsanzeige weckte natürlich sofort meine jugendliche Neugier. Um aber überhaupt in unsere Nachbarstadt Ahaus zu gelangen, musste ich die Strecke von circa 15 Km mit meinem Fahrrad zurücklegen. Diese Strapaze nahm ich jedoch gerne in Kauf und so startete ich schon ganz früh am Morgen zusammen

mit meinem Freund, damit wir auch rechtzeitig unseren Zielort erreichten.

Der Tatzelwurm

Beim „Tatzelwurm“ handelt es sich um ein alpenländisches Fabeltier. Er gilt als kleiner Verwandter von Drache und Lindwurm und soll vor allem im Alpenraum und im Alpenvorland vorkommen.

Als wir dann endlich etwas verschwitzt in Ahaus ankamen stand auch gleich ein großes Hinweisschild vor der Ladentür und tatsächlich: im Reparaturkeller des Elektromarktes befanden sich drei Atari Konsolen und ebenso viele flackernde Bildschirme. Ein paar Interessierte hatten sich bereist eingefunden, es war ziemlich dunkel im Untergeschoss, nur das diffuse Licht der Bildröhren erleuchtete stimmungsvoll den abgedunkelten Raum. Das Spiel, welches aus dem Modulschacht ragte, kannte ich zum damaligen Zeitpunkt noch nicht: es war die brandneue Adaption des Arcadehits CENTIPEDE. Aber egal, nichts wie ran an den Joystick und einfach mal loslegen! Unwissend, wie gut oder schlecht meine Chancen standen, versuchte ich mein Glück. Immerhin hatte ich mit anderen Spielen auf dem Atari 2600 schon sehr viel Zeit verbracht. Gespielt wurde ohne Zeitlimit bis zum letzten Leben, danach hat ein Mitarbeiter die Gesamtpunktzahl der Teilnehmer notiert.



Die Original-Gewinnurkunde von Michael Braun zur Stadtmeisterschaft. (Bild: Michael Braun)

Ungefähr eine Woche später folgte ein Fototermin für die lokalen Zeitungen und ich durfte direkt im Anschluss meinen Gutschein einlösen. Was ich dafür bekam, weiß ich nicht mehr ganz genau, aber die neuste Langspielplatte von Depeche Mode „Construction Time again“ war auf jeden Fall mit dabei. Diese Musik sollte mich, neben der aktuellen Alben von Tears for Fears und New Order, auch für den Rest des Jahres begleiten.

Kurze Zeit später erfuhr ich über Radio Luxemburg, dass eine neue Videospiele-WM von Atari angekündigt wurde. Nach dem Sieg bei der Stadtmeisterschaft in Ahaus und dem schönen Gefühl des Erfolges, wollte ich unbedingt daran teilnehmen und natürlich wissen, welches Spiel ich mir anschaffen musste, um mich auf den bevorstehenden Wettkampf gründlich vorzubereiten. Neugierig rief in der Atari-Zentrale in Hamburg an und siehe da, Centipede war das Spiel, um das es diesmal gehen sollte. Das Modul wurde schleunigst gekauft und mein Cousin aus dem Nachbarhaus war sogar bereit, mir dafür extra seine Atari Konsole auszuleihen.



Die Sonderausgabe vom Atari Club Magazin zur Centipede WM. (Bild: Guido Frank)

Inzwischen hatte ich auch die Spezialausgabe vom Atari Club Magazin erhalten und so erfuhr ich die genauen Spielorte in Nordrhein-Westfalen und das dort nicht der große Atari-Truck durch die Lande fuhr, sondern ein VW-Bulli, genannt „der weiße Wagen“ von Radio Luxemburg.

Bereits vor den Sommerferien (Start am 07.07.1983) begann ich also mit dem Training für die große Meisterschaft, die in NRW erst im August stattfinden sollte. Vorgabe für die Vorausscheidung war diesmal, eine möglichst hohe Punktzahl innerhalb von nur fünf Minuten zu erreichen.



Die Sonderausgabe vom Atari Club Magazin zur Centipede WM. (Bild: Atari)

Für das Training musste mein Wecker mit Sekundenzeiger herhalten, an dem ich ungefähr erkennen konnte, wann die fünf Minuten zu Ende waren. Wenn man in einem Videospiel innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Punkte erzielen möchte, bedarf es natürlich einer gewissen Strategie.

Bei Centipede lag die Kunst darin, direkt zu Beginn einen „Tunnel“ aus Pilzen zu konstruieren. Dabei muss man wissen, dass jedes getroffene Element des Hundertfüßlers einen dieser Pilze hinterlässt und der „Wurm“, wenn er auf seinem Weg nach unten auf einen Pilz trifft, seine Richtung ändert. Trifft der „Centipede“ also in Laufrichtung links auf einen Pilz und kurz danach in Laufrichtung rechts wieder auf einen, dann rauscht er rasend schnell in Richtung unserer Figur am unteren Ende des Bildschirms.

Sind die Pilze also alle richtig positioniert, so dass der Wurm in jeder Reihe direkt wieder umkehrt, dann kann man ihn innerhalb kürzester Zeit, mittels Dauerfeuer komplett vernichten und der nächste Hundertfüßler tritt seinen Weg nach unten an. Mit dieser Taktik lassen sich in kurzer Zeit jede Menge Punkte erreichen. Trifft der Spieler noch zusätzlich viele Skorpione und schießt die hüpfenden Spinnen in niedriger Entfernung ab, dann steigt das Punktekonto noch schneller an.

Unzählige Male zog der Sekundenzeiger meines Weckers seine Runden, ich weiß nicht, wie viele Stunden ich damit verbrachte, mein Spiel zu perfektionieren. Ich war wirklich regelrecht besessen davon, die Meisterschaft in NRW tatsächlich zu gewinnen, um an der deutschen Endausscheidung in Berlin teilzunehmen. Natürlich wollte ich auch noch zusätzlich das versprochen Atari Computersystem gewinnen.

Mein Training ging selbst soweit, dass ich die Konsole und einen Fernseher in den Familienurlaub nach Dänemark mitnahm. Der Sommer 1983 war wohl einer der heißesten des 20. Jahrhunderts, bei Höchsttemperaturen um die 40 Grad. Außer dem Centipede-Training im verdunkeltem und dem verhältnismäßig „kaltem“ Wohnzimmer, fand Abkühlung sonst nur noch mit dem Gartenschlauch statt. Die Sommerhitze erschien in diesem Jahr wirklich fast unerträglich.

Tag der Entscheidung

Dann kam endlich der Tag der Entscheidung, in der Stadt Essen gab es am 18.08.1983 zwei oder drei Stationen, an denen der weiße RTL-Bulli halt machte. Mit meinem bereits volljährigem Freund, der in Ahaus den dritten Platz errang, begab ich mich auf den Weg ins Ruhrgebiet. Im Radio lief „Tour de France“ von Kraftwerk – das ist mir tatsächlich bis heute in Erinnerung geblieben.



Ein Logo zur Centipede Weltmeisterschaft. (Bild: Atari)

Als wir den VW-Bulli an der ersten Station fanden, fiel mein Blick direkt auf die Tafel mit den aktuellen NRW-Highscores: rund 68.000 Punkte in der Kategorie bis 18 Jahre, 59.000 für die Kategorie über 18 Jahre. Mist – warum war ich auch erst 16 Jahre alt! Aber egal – auf ein bestimmtes Punkteziel spielen ging eh nicht.

Der Radio Luxemburg Moderator wirkte nach beinahe drei Wochen Moderation der Meisterschaft in NRW schon etwas lustlos und beschränkte sich auf ein wenig Animation, um die „Laufkundschaft“ zum Mitspielen zu bewegen. Ansonsten wurden die Rundenpreise übergeben und jeweils die fünfminütige Rundenzeit überwacht. Mein Ergebnis hat ihn dann aber doch etwas aus seiner Lethargie herausgerissen – so viele Punkte gab es nicht jeden Tag zu sehen.

Um die 66.800 hatte ich an der ersten Station hingelegt – da fehlte nur ein getroffener Skorpion (1000 Punkte) und ein Floh (200 Punkte) zum neuen Rekord in NRW. Meine Mitspieler gratulierten mir zu meiner hervorragenden Leistung, aber in meinem Gesicht wollte so recht keine Begeisterung aufkommen – mein großes Ziel hatte ich damit eindeutig verfehlt.

Am Ende der Sommerferien war jetzt nicht mehr ganz so viel los an den einzelnen Spielstationen. Klar wollten einige Kids immer wieder ihr Glück versuchen, als Sieger einer Spielrunde erhielt man einen Pac-Man Frisbee und natürlich auch die Chance, eventuell eine Atari 2600 Konsole zu gewinnen! Die Trostpreise bestanden meist aus Aufklebern von der Centipede-WM und von Radio Luxemburg in verschiedenen Neonfarben wie rot, orange, gelb und grün.



Captain Atari gratuliert Michael Braun zur Stadtmeisterschaft von Essen. (Bild: Michael Braun)

Auch an der zweiten Station konnte ich mich nicht mehr verbessern. Vielleicht habe ich insgesamt zehnmal gespielt. Letztendlich war ich mit Abstand Tagesbester – also der Stadtmeister von Essen. Immerhin hatte ich dadurch die Atari VCS-Konsole gewonnen, da kam zuletzt doch noch ein bisschen Freude in mir auf.

Mit dem 21. August gingen auch die Sommerferien in NRW zu Ende. Ich konnte meine Eltern noch überreden, am 23. August nach Bochum in den Ruhrpark zu fahren. Dort hatte ich noch ein letztes mal mein Glück versucht. Tagessieger bin ich zwar auch hier geworden, aber da ich bereits in Essen gewonnen hatte; wies der Moderator darauf hin, dass ich ja nur in einer Stadt Meister werden könne, daher wurde mein Freund zum Tagessieger in Bochum gekürt.

Mir blieben nur noch paar weitere Pac-Man Frisbee's und die Hoffnung, vielleicht am 27.08. noch einmal in Münster die Hand an den Joystick zu legen. Aber da war dann niemand mehr bereit, mit mir dorthin zu fahren. Wäre ich doch nur schon volljährig gewesen oder hätte einen Skorpion und einen Floh mehr getroffen – mein großer Traum von der Deutschen Meisterschaft in Berlin ist am Ende dann doch leider zerplatzt.

IFA 1983 – Die Deutsche Meisterschaft in Berlin

Michael Braun verpasste nur ganz knapp die Landesmeisterschaft in Nordrhein-Westfalen. Der Sieg in der Stadt Essen und die gewonnene VCS-Konsole waren zwar

gewiss ein ausreichender Trost, trotzdem kann ich seine Enttäuschung nur zu gut verstehen. Denn jetzt wurde das Turnier rund um Centipede erst so richtig spannend, alle bisherigen Gewinner mussten sich in einem großangelegten Wettkampf erneut beweisen.



Klaus Wolf bei der Deutschen Meisterschaft in Berlin – Bild 1. (Bild: Atari)



Klaus Wolf bei der Deutschen Meisterschaft in Berlin – Bild 2. (Bild: Atari)

Am 10. September 1983 trafen sich die jeweils zwei besten Spieler aus allen 11 Bundesländern gemeinsam zur Deutschen Meisterschaft auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin. Selten zuvor hatten Videospiele in der einheimischen Presse soviel Aufmerksamkeit erlebt. Zahlreiche Zuschauer und Journalisten verwandelten den Wettbewerb auf der IFA in ein aufregendes Medienereignis. Fast schon vergleichbar mit den etablierten Sportarten erlebten hier die Teilnehmer ein dramatisches Halbfinale unter dem Berliner Funkturm.

Um einen realen Eindruck zu vermitteln, möchten wir euch zwei kurze Videos zeigen, seltenes Filmmaterial, das uns aufschlussreiche Einblicke in die Deutsche Meisterschaft von 1983 erlaubt. Man spürt förmlich die aufgeladene Atmosphäre an den Konsolen, jeder der Vorrundensieger wollte natürlich auch das Finale erreichen, jetzt ging es um alles oder nichts. Nervenstärke, Reaktionsvermögen und Geschicklichkeit waren wohl die besten Voraussetzungen für eine gute Platzierung in Berlin.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren Erforderlichen Service akzeptieren und Inhalte entsperren](#)

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren Erforderlichen Service akzeptieren und Inhalte entsperren](#)

Am Ende hatten [Klaus Wolf](#) und Josef Strater die Nase vorn und qualifizierten sich mit ihrer Punktzahl für die bevorstehende Weltmeisterschaft in der bayerischen Landeshauptstadt. Nachdem der Titel bereits ein Jahr zuvor nach Deutschland geholt wurde, lastete ein immens hoher Druck auf unsere beiden Finalisten. Die einheimische Videospiegelgemeinde blickte jetzt also gespannt nach München.

Centipede auf dem Atari 2600



Centipede, ursprüngliche Arkadeversion. (Bild: Atari)

Ich muss gestehen, eigentlich mochte ich die Umsetzung auf dem Atari 2600 nicht

besonders. Vor allem die schlichte Grafik von Centipede wirkte auf mich damals schon sehr spartanisch. Ich liebte den Automaten aus der Arkade, das rasante Spielprinzip, wenn der Hundertfüßler mit lautem „Chomp, Chomp, Chomp“ beharrlich seine Bahnen zog.

Die Steuerung mit den Trackball, der mir dank seiner ultraschnellen Reaktion immer das Gefühl gab, die chaotische Situation auf dem Bildschirm irgendwie im Griff zu behalten. Aber das Atari die bunten Zauberpilze durch lieblose einfarbige Rechtecke ersetzte, konnte ich der schlichten Adaption einfach nicht verzeihen. Atari hatte sich bei der Grafik zwar nicht mit Ruhm bekleckert, schaffte es aber dafür, die hohe Spielgeschwindigkeit erfolgreich auf das leistungsschwache System zu portieren.

Selbst die Steuerung mit dem Joystick ist dabei durchaus passabel. Rückblickend betrachtet habe ich die Konsolenversion wirklich etwas unterschätzt. Es lohnt sich also einen genaueren Blick auf das alte VCS-Spiel zu werfen, denn wie wir inzwischen alle wissen, es kommt halt doch nicht immer nur auf die Grafik an.

Vergleicht man nur die Grafiken, machte sich schnell Ernüchterung breit. Trotzdem war der berühmte Spielhallenklassiker durchaus eine gute Wahl für die Atari Weltmeisterschaft von 1983.



Centipede, Umsetzung auf dem Atari VCS. (Bild: Atari)

Das große Centipede WM Finale in München

Am 14. September 1983 kämpften 34 junge Männer und die Kanadierin Pat Baylis als einzige Frau um den Weltmeistertitel im Münchner Luxushotel Sheraton. In der Mitte des Ballsaales hatte Atari dafür extra eine eigene Videospielearena mit elf Spielsäulen kreisförmig aufgebaut.

Für die prächtige Stimmung sorgte ein buntes Rahmenprogramm, angefangen von der Eröffnung in einem Zirkuszelt bis hin zur Pausenentspannung mit musikalischen Aufführungen des Jazz-Idols Klaus Doldinger und seiner Band „Passport“. Die Teilnehmer, allesamt im roten Sweatshirts von Atari, versammelten sich vor jeder Runde am Schiedsrichtertisch, um zuerst die Spielkonsolen untereinander auszulosen. Danach startete die Bildschirmjagd auf den berühmten Hundertfüßler.



Pressefoto zur Centipede WM. (Bild: Atari)

Doch auch Weltmeister fallen nicht einfach so vom Himmel. Nach nur 3 Minuten und 9.848 Punkten saß der 11-jähriger Fabrizio Persi zusammengesunken vor der Konsole und blickte regungslos auf seinen Bildschirm. Die Aufregung war wohl doch zu groß für den jungen Landessieger aus Mailand. Währenddessen ging der Wettkampf in der Arena unvermindert weiter. Nur die sechs besten Spieler würden sich in der letzten Finalrunde gegenüberstehen.

Alle Augen blickten erwartungsvoll auf unsere Deutschen Mitstreiter, werden sie den Titel tatsächlich verteidigen können? Die Konkurrenz setzte jedenfalls alles daran, dies unter allen Umständen zu verhindern.

Klaus Wolf lieferte sich bereits im ersten Durchgang ein spannendes Kopf an Kopf rennen mit dem Spanier Sergio Munoz, schaffte aber mit knapp 7000 Punkten unterschied gerade noch den Sprung ins Finale. Josef Strater aus Trier erreichte in seiner Vorrunde insgesamt 183.889 Punkte und sicherte sich damit ebenfalls einen Platz unter den sechs Finalisten. Ein lautes Aufatmen war bei den Zuschauern zu hören, unsere beiden Jungs aus der Rheinland-Pfalz hatten damit ihre erste große Hürde erfolgreich gemeistert.



Weitere Fotos von der Veranstaltung. (Bild: Atari)

Nach einer längeren Pause mit musikalischer Unterhaltung wurde es schnell wieder ernst, die Spieler nahmen erneut Ihre Plätze ein, in den Gesichtern spiegelte sich jetzt förmlich die große Anspannung. Dann erlebte das Publikum ein Junioren-Finale wie es kaum dramatischer sein konnte. Nervös schaut Klaus Wolf auf die Uhr und vergleicht die Zeit mit seinem Punktestand, der Deutsche Centipede Meister hatte leider keinen guten Start, schon nach 5 Minuten muss er bereits einen Rückstand aufholen.

Erst in der Mitte des Spiels findet er in seine alte Form zurück und kann sich kurzzeitig sogar auf den zweiten Platz vorkämpfen. Doch dann verliert er überraschend einige Leben und fällt wieder zurück. In der Zwischenzeit sahen die meisten Zuschauer in Shui Fan Or aus Hong Kong bereits den neuen Weltmeister, er hatte schon in der Vorrunde einen überragenden Sieg hingelegt. Doch völlig überraschend zieht plötzlich Stuart Murray an Shui Fan Or vorbei, entscheidet in den letzten Minuten die Rekordjagd für sich und gewinnt mit unglaublichen 323.512 Punkten.

Ähnlich wie Klaus Wolf erging es auch Josef Strater im Seniorenfinale. Anfangs kämpfte er sich noch auf die vorderen Positionen, verlor dann aber unerwartet fast alle Leben, dabei kann er den fünften Platz halten, weil Peter Int'Groen aus der Niederlande bereits mit 138.114 vorzeitig sein Spiel beendete. In der Altersklasse ab 19 Jahren erreichte Andrew Brezinski nach 20 Minuten insgesamt 322.044 Punkte und wurde damit der zweite Centipede Champion. Die Fans aus Großbritannien jubelten lautstark, am Ende also ein fulminanter Doppelsieg für die beiden Engländer.

Mit der offiziellen Siegerehrung und einem großen Gala Diner fand die Veranstaltung am Abend ihren krönenden Abschluss. Ein wirklich unvergessliches Erlebnis für alle Teilnehmer die den großen Finaltag in München damals selbst miterleben durften.



Ein Foto der Siegerehrung aus dem Privatarchiv von Klaus Ollmann (links mit Mikrofon).

Hier die beiden Ranglisten aus dem Centipede WM-Finale, wer sich mit den weltbesten Spielern von 1983 jetzt vielleicht messen möchte sollte aber nicht vergessen, die vorgegebene Spielzeit betrug dafür genau 20 Minuten!

Junioren Rangliste: (bis 18 Jahre)

Platz 1 – Stuart Murray, England 323.512 Punkte

Platz 2 – Shui Fan Or, Hong Kong, 318.881 Punkte

Platz 3 – Michel Minet, Belgien, 311.516 Punkte

Platz 4 – Fleming Anderson. Dänemark, 305.486 Punkte

Platz 5 – Angel Ramos, Puerto Rico, 298.676 Punkte

Platz 6 – Klaus Wolf, Deutschland, 297.517 Punkte

Senioren Rangliste: (ab 19 Jahre)

Platz 1 – Andrew Brezinski, England 322.044 Punkte

Platz 2 – Doug Leighty, USA, 290.986 Punkte

Platz 3 – Thomas Magnusson, Schweden, 273.195 Punkte

Platz 4 – Vincent Goulards, Frankreich, 266.852 Punkte

Platz 5 – Josef Strater, Deutschland, 253.730 Punkte

Platz 6 – Peter Int'Groen, Holland, 138.114 Punkte

Natürlich hätte man sich aus unserer Sicht auch einen Titel gewünscht, vor allem weil das WM-Finale damals in München stattfand, insgesamt betrachtet sind aber zwei Platzierungen unter den ersten sechs Spielern auf jeden Fall eine respektable Leistung für unsere beiden Meister aus Deutschland.

Doch dann kam alles ganz anders

Eines war für uns so sicher wie das Amen in der Kirche, Atari würde auch im kommenden Jahr wieder eine neue Weltmeisterschaft auf dem VCS durchführen. Das hauseigene Club Magazin verkündete bereits den zukünftigen Austragungsort, dass Finale sollte diesmal in England stattfinden.

Aber schon im Herbst bekam der einstige Weltmarktführer der Videospiele gewaltige finanzielle Probleme und nach dem Verkauf an Jack Tramiel im Sommer 1984 sprach niemand mehr von einem neuen Wettbewerb. Die goldene Ära der Videospielemeisterschaften hatte mit Centipede überraschend ihren letzten großen Höhepunkt erreicht.

Später übernahmen andere den Konsolenmarkt und im Bereich der Heimcomputer spiele Atari nach Commodore nur noch die zweite Geige. Ich fand es außerordentlich schade, dass später kein Unternehmen mehr einen ähnlichen Wettkampf ins Leben gerufen hat. Besonders Nintendo wäre am Besten für so ein Event prädestiniert. Versucht der Konsolenriese doch nicht wie alle anderen Anbieter nur auf den Online- und Multiplayer Zug aufzuspringen, sondern möchte lieber dank vier Controllerports möglichst viele Spieler auf einmal vor dem Bildschirm versammeln.

Diese Verkaufstrategie rechne ich dem japanischen Unternehmen groß an. Gerade gemeinsam mit seinen besten Freunden machen Videospiele zuhause immer noch am meisten Spaß!



Ein News-Beitrag aus der Telematch zur Centipede-Meisterschaft (Bild: Marshall Cavendish)

Aber warum startet Nintendo nicht eine eigene Weltmeisterschaft nach dem Vorbild von Atari? Stellt euch so eine internationale Großveranstaltung einmal vor, beispielsweise mit dem legendären Klassiker Mario Kart! Jeder der Lust hat kann daran teilnehmen, von 8 bis 80 Jahren, von der Hausfrau bis zum versierten Hardcore-Gamer.

Ich glaube fest daran, dass in einer Zeit in der Werbung immer weniger bewusst wahrgenommen wird, eine solcher Wettbewerb unglaublich viele Fans dazu animiert,

wieder ernsthaft über den Kauf einer neuen Nintendo-Konsole nachzudenken. Dem Sieger wäre am Ende jedenfalls weltweiter Ruhm gewiss und letztendlich auch ein ganz besonderer Platz in der „Hall of Fame“ der Videospiele.

Doch bis dahin bleibt nur die Erinnerung an unsere Helden von einst, wie zum Beispiel Johann Beiderbeck, der den Pac-Man Weltmeistertitel in der Seniorenklasse 1982 nach Deutschland holte. Oder Klaus Wolf, der sich 1982 und 1983 gleich zweimal hintereinander für ein großes WM-Finale qualifizierte. Eine unglaubliche Leistung.

Aber auch der dritte Platz von Dirk Müller bei der Asteroids Meisterschaft 1981 war schon ein hervorragendes Ergebnis. Deutschland zählte zu jener Zeit weiß Gott nicht zu den führenden Videospiele-Nationen. Trotzdem konnten sich unsere Finalisten immer recht erfolgreich gegen die starke Konkurrenz aus den USA und Asien durchsetzen. Was wiederum zeigt, welche außerordentliche Begeisterung und Leidenschaft die Fans hierzulande dem neuen Medium damals schon entgegenbrachten.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 11. Dezember 2016 um 17:11 Uhr 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.



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>