VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele
https://www.videospielgeschichten.de

Das Verschwinden der Videospielautomaten in Deutschland

André Eymann am Montag, dem 15. Oktober 2007

Habt ihr auch in den 1980er Jahren unzählige Münzen in Videospielautomaten gesteckt? Dann geht es euch wahrscheinlich wie vielen anderen, die ebenfalls in dieser Zeit groß geworden worden sind. Eines Tages war es dann plötzlich vorbei. Die Geräte verschwanden aus den öffentlichen Räumen und somit aus dem Blickfeld der Jugendlichen.

So manch einer fragt sich noch heute, was damals dazu führte. Dieser Text versucht, ein wenig Licht in die Vergangenheit und das damalige Verschwinden der Videospielautomaten in Deutschland zu werfen.

Klassische Automaten in einer US-amerikanischen Arcade. (Bild: André Eymann)

In den Achtzigern hatte nicht jeder Jugendliche in Deutschland sein eigenes Videospiel Zuhause. Und mit Videospiel meine ich hier nicht eine der ungezählten Telespiel-Varianten des immer gleichen Bildschirm-Tennis von Grundig, Palladium oder ITT. Diese sportlichen Schwarz-Weiß-Spielkästen, die in der Regel mit zwei Controllern und einer Lightgun (einem Pistolen-Imitat, das über eine Photodiode angesteuert wird) ausgestattet waren, gab es zu dieser Zeit in vielen Haushalten. Sie waren allesamt Kopien des Videospielklassikers Pong.

Ich meine Videospiele, bei denen austauschbare Cartridges farbige Spiele auf den Bildschirm zauberten. Zu dieser Kategorie gehörte zum Beispiel das VCS von Atari. Durch den hohen Konsolenpreis von ca. 379 DM und den relativ teuren Spielen konnte sich allerdings nicht jeder ein eigenes VCS leisten. So kam es für die meisten zu einer ersten Begegnung mit Videospielen an öffentlichen Plätzen.

Gemeinsam auf Punktejagd

Diese Begegnungen fanden zum Beispiel im Imbiss um die Ecke, in Kaufhäusern, Supermarkteingängen, Kinos, Schwimmhallen oder in den sogenannten Arcades statt. Denn dort standen sie. Bunt, auffordernd und weltraumähnliche Töne ausstrahlend. Doch selten standen sie allein da. In der Regel waren sie umringt von mehreren, meist männlichen, Jugendlichen, die angespannt um die Rettung der Erde vor ihrer Vernichtung (Missile Command) oder das Erreichen der olympischen Goldmedaille (Hyper Olympics) kämpften. Das vorrangige Ziel war die Erreichung des so genannten „High Scores“, dem Anführen der Bestenliste des Automaten. Die Liste neuer Spiele wuchs dabei ständig.

Ms. Pac-Man von Bally Midway. Kreisgelbe Überheldin mit Schleife im Haar. (Bild: André Eymann)

Zu den größten Hits in den Arcades gehörten sicher Titel wie Space Invaders, Asteroids, Phoenix, 1942, Gyruss oder Moon Patrol. Chronologisch gesehen, handelt es sich hier genau um den Zeitpunkt in der Geschichte der Unterhaltungsspiele, an dem Flipperautomaten langsam aus der Mode kamen und Videospielkonsolen noch nicht die Kinderzimmer erobert hatten. Es gab weder Heimcomputer oder PCs noch war an das Internet zu denken. Das Spielen am Automaten hatte etwas spür- und sichtbar Soziales. Die Tatsache, dass man ständig versuchte, seinen Vorgänger zu übertrumpfen, machte den Sieg zu einem persönlichen Ziel, das man ehrgeizig verfolgte. Genauso aber wurde der Punkterekord des anderen respektiert und als spielerische Herausforderung verstanden.

Viele Spiele konnte man gemeinsam spielen. Dadurch wurde das eigene Geschick nur noch mehr gefördert. Und war das Spiel zu Ende, hatte man einen guten Grund einen erneuten Versuch zu wagen. Man hat übrigens nicht nur zusammen gespielt, wenn man direkt an der Maschine aktiv war. Das Zuschauen bei einem anderen Spieler und das Austauschen von Tipps und Tricks waren mindestens genauso wichtig wie das eigene Spiel selbst. Es gehörte einfach zur Spielkultur dazu. Und diese Aspekte sind bis heute geblieben. Es wird viel über Spiele, Strategien und die Erfahrungen beim Spielen gesprochen. Man durchlebt Höhen, Tiefen und Eindrücke, die man gemeinsam teilen kann.

Wo sind die Arcades geblieben?

Jugendliche im Dezember 1980 in Newcastle, England. (Bild: Pinterest)

In der Kultur der Videospiele hat der Begriff „Arcade“ eine besondere Stellung. Er ist hierzulande wohl am ehesten mit „Spielhalle“ zu übersetzen. Die Automaten dort vereinen Anzeige (den Bildschirm) und Steuergeräte (die Controller) in einem Gehäuse, das meist groß genug ist, um stehend daran zu spielen. Irgendwann verschwanden die Automaten aus den Kinos und Kaufhäusern. Jeder kann sich daran erinnern, nur hat kaum jemand Fotos von sich und der damaligen Existenz der Automaten in der Öffentlichkeit gemacht. Warum oder wodurch also verschwanden die Automaten?

Als Erklärungsversuch hierzu einige Zitate aus der Erinnerung von „Sammy-Jooo“, einem Videospieler der ersten Stunde:

„Da liegt ja eben das Problem, denn man hat die Bilder zwar im Kopf, kann die ja aber da nicht rausholen und anderen Leuten zeigen. Es war ja auch eher unüblich, dass jemand mit einem Fotoapparat durch die Gegend lief und jeden Eindruck auf ein Bild bannte. Aber es ist dennoch eine gute Frage, denn wo diese Kästen abgeblieben sind und warum die überhaupt verschwanden, sollte doch zu klären sein. Wenn ich mich nicht irre und die Erinnerung dann noch mitspielt, hatte es irgendwas mit dem Jugendschutz zu tun, dass als erstes die Arcade-Automaten aus den Kino-, Supermarkt- und Kaufhauseingängen verschwanden. Danach wurden wohl auch die Auflagen für die Aufstellung solcher Automaten in Gastrobetrieben verschärft und so wurden es auch dort immer weniger Automaten, die letztlich ganz verschwanden.

Videospielautomaten in einer deutschen Gaststätte. Trauriges Dasein in den Hinterzimmern der Nation. (Bild: Forum, www.best-of-80s.de)

Bei den Spielhallen wird der Grund des Verschwindens wohl wirklich in den Verdienstmöglichkeiten zu finden sein. Mit den Geldspielautomaten kann man ja auch leichter und schneller sein Geld verdienen. So ein Spiel am Geldspielautomaten dauerte nur ein paar Sekunden und kostete zwischen 20 und 30 Pfennig. Da war eine Mark schon schnell verspielt, wogegen man für eine Mark mit etwas Übung doch schon recht lange an so einem Arcade-Automaten seine Zeit verbringen konnte. Auch war es doch so, dass die „Geldspieler“ oftmals mehrere Automaten zugleich laufen ließen und nebenbei noch die teuren Getränke kaufen und konsumieren konnten. Die „Arcadespieler“ hatten nur einen Automaten zur Zeit in Beschlag, alle Hände voll zu tun und meistens noch mehrere Zuschauer um sich herum stehen.

Ich glaube aber auch, dass die Entwicklung und Verbreitung der Spielekonsolen und Homecomputer dazu beigetragen haben, das Verschwinden der Automaten zu forcieren. Dann wurde doch lieber am heimischen Fernseher oder Monitor stundenlang gezockt und man musste nicht dauernd Geld nachwerfen. Bis man eines der gängigen Games beherrschte, hatten mindestens 70 DM den Besitzer gewechselt und dafür konnte man sich schon fast ein Spiel kaufen, wenn man es nicht als „Sicherheitskopie“ tauschen konnte.

Doch die tollste Konsole oder der tollste Computer ersetzen einen Automaten nicht so richtig. Besonders diese Teile mit den Motorrad-, Auto-, Flugzeug- oder Raumschiffattrappen kann man einfach nicht sim- oder emulieren. Besonders bei Motorrädern war es fies, wenn die Kurve immer länger und länger wurde, man sich also

immer weiter in die Kurve legte und manchmal wirklich von der Kiste fiel.

Es waren schon lustige Erlebnisse, die man an diesen Kisten hatte, und mir kommen immer mehr Erinnerungen an die Zeit als man stundenlang an so einer Kiste stand und die Buttons mit Fäusten malträtierte. Es gab aber auch so einige Tricks, um den Kasten zu überlisten und umsonst spielen zu können. Da wurde so einiges probiert und besonders beliebt war die Methode mit dem Piezozünder aus einem alten Feuerzeug und einem langen Draht mit abisolierter Schlinge am Ende. Und auch die Münzprüfeinrichtungen konnten recht einfach überlistet werden, denn die reagierten teilweise nur auf das Gewicht und man fand so manchen Zloty (Währung der Republik Polen) in der Kasse. Heute wird ja sogar die Legierung der Münze gemessen."

Verbot durch den Jugendschutz

Zu Beginn des Jahres 1982 begann sich in der Bundesrepublik eine öffentliche Diskussion über die Jugendgefährdung durch sogenannte „Video-Automaten" zu entwickeln. Obwohl die Medienforschung zu Videospielen damals erst in Kinderschuhen steckte, wurden schnell monokausale Schlagworte wie „Killer-Automaten", „Aggressionssteigerung" oder „Mediengewalt" gefunden.

Videospielautomaten sind in Deutschland seit 1985 aufgrund eines Verbots nicht mehr an öffentlichen Plätzen anzufinden. Mit Glück findet man hier und da einen Klassiker in zugangsgeschützten Spielhallen.

Die Argumentation der Medien stützte sich darauf, dass viele der damals vorhandenen Videospiele als Kriegsspielzeuge (Beispiele: Battlezone oder Defender) bewertet wurden. Daraus wiederum wurde abgeleitet, sie würden das Aggressionspotential von Jugendlichen verstärken. Das ist heute oft nicht anders, wenn man aktuelle Beispiele wie Emsdetten (Amoklauf, 2006) oder Winnenden (Amoklauf, 2009) heranzieht.

Leider melden sich dabei häufig Menschen zu Wort, die wenig oder gar keinen Bezug zu Videospielen haben, um die Problematik zu bewerten. So wird das Thema gerade hierzulande sehr emotional diskutiert und dadurch in den Medien oft unnötig verzerrt dargestellt.

Auf der einen Seite wird schnell und vorzugsweise von der Politik eine Scheindiskussion über Gewalt durch Videospiele inszeniert, um von anderen Problemen abzulenken und zügig Identifikatoren zu finden. Auf der anderen Seite aber muss das Thema differenziert diskutiert werden können. Es existieren zum Beispiel Videospiele wie Manhunt von Rockstar Games (explizite Gewaltdarstellung) oder KZ Manager (Rassenhass, Antisemitismus), deren öffentliche Verbreitung durchaus in Frage gestellt werden sollte.

Aufgereihte Spielautomaten. Sind Q*Bert, Defender und Pac-Man tatsächlich Killerspiele? (Bild: André Eymann)

Sind Videospiele „Glücksspiele“?

Darüber hinaus gerieten die Videoautomaten am Anfang der Achtziger Jahre in Deutschland in eine weitere, zwiespältige Situation. Von der Automaten-Branche als „Geschicklichkeits-“ oder „Reaktionsspiele“ gepriesen und von der Öffentlichkeit und dem Jugendschutz als aggressionsfördernde „Glücksspiele“ abgestraft. Am Ende aber führten tatsächlich mehrere Faktoren zum Verschwinden der Automaten aus der Öffentlichkeit in Deutschland.

Der Jugendschutz und das GjS (Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften) kritisierten die Suchtgefahr („Glücksspiele mit Münzeinwurf“) der Videospiele für Jugendliche. Dies hatte zur Folge, dass die Videospielautomaten nur noch in Bereichen für Erwachsene, beispielsweise in Casinos oder in Spielotheken, zugänglich waren. Und dort sind sie auch heute noch zu finden. Zusätzlich verlagerte sich das Videospielen durch die fortschreitende Technologie und Miniaturisierung der Elektronik, gerade im Bereich der stationären Videospielkonsolen, in die privaten Haushalte. Die Diskussion über das mögliche Gewaltpotential von Computer- und Videospielen ist indes bis heute geblieben. Durch das bezahlte Online-Gaming im Internet mit monatlichen Gebühren könnte aber auch der monetäre Aspekt erneut in die öffentliche Diskussion geraten.

In den USA

In Nordamerika hingegen, gibt es sie noch: die Arcades. Grundsätzlich sind die Amerikaner schneller zu einem Einverständnis mit den Videospielen gelangt und standen bereits damals der neuen Technologie offener gegenüber. So wurden eher die positiven Eigenschaften von Videospielen (strategisches und flexibles Denken, Geschicklichkeit,

Ausdauer) gesehen.

Besonders in Kalifornien kann man noch auf viele gut erhaltene Klassiker wie Skramble, Track ’n‘ Field oder Robotron treffen. Und da lohnt es sich 25¢ einzuwerfen, um noch einmal das Original-Gefühl des Spiels zu erleben. Überhaupt wird man bei der Geräuschkulisse in einer Arcade sofort in seine Vergangenheit zurückversetzt. Und schon sieht man sich wieder wie wild auf die Action-Buttons hämmern.

Die meisten Fotos in diesem Artikel sind 2006 in den USA, auf dem Santa Cruz „Beach Boardwalk“ in Kalifornien, entstanden. Das dortige „Fun Center“ versprüht den authentischen Charme einer Arcade, so wie es sie hierzulande kaum noch gibt. Es ist ein wahrhaft traumhafter Ort für Retrogamer.

Auf Geisterjagd im Fun Center. Videospiele fördern Geschicklichkeit und Ausdauer. (Bild: André Eymann)

Ausflug in die Technik: „Jamma“ und PCB

Ab ca. 1986 wurde für das Anschließen von Spielplatinen innerhalb der Automaten der sogenannte „Jamma“-Standard eingeführt. Durch diesen Standard konnten Spielplatinen einfacher und schneller getauscht werden.

Die Abkürzung PCB steht für „Printed circuit board“ und ist der Namensgeber der Spielplatine eines Automaten. Ein PCB enthält alle benötigten Prozessoren sowie die Software (das ROM mit den Spielen).

Das Artwork von Centipede. Fantasievolle Illustrationen aus einer anderen Welt. (Bild: André Eymann)

Wer ausreichend Platz in seinem Heim hat, kauft sich einfach einen Videospielautomaten für Zuhause. Ab etwa 300 Euro kann man bereits Original-Geräte erstehen. Neue Spielplatinen, sogenannte PCBs, bekommt man ab 40 Euro.

Wenn man jetzt noch ein paar D-Markstücke parat hat, kann der Spaß beginnen. Und damit keine Langeweile aufkommt, kann man jederzeit eine passende Spielplatine nachkaufen. Diese wird zum Spielen einfach in das geöffnete Gehäuse eingeschoben. Möchte man beispielsweise ein horizontal dargestelltes Spiel (zum Beispiel Elevator Action) spielen, so kann man sogar den eingebauten Bildschirm entsprechend drehen. Sollte der Joystick oder ein Button kaputtgehen, auch kein Problem. Es steht viele Ersatzteilhändler bereit. Näher kann man dem Spielhallenfeeling nicht kommen.

Schön ist auch die Möglichkeit, die Arcade-Klassiker auf den aktuellen Konsolen zu emulieren. So gibt es für alle aktuellen Konsolen eine Auswahl von Zusammenstellungen, die viele bekannte Titel enthalten. So kann man auch zu Hause Ghost ’n Goblins zocken. Oder vielleicht bekommt ihr ja während eures nächsten USA-Urlaubs Mitleid und importiert einfach euren Lieblingsautomaten in euer Heimatland? So wie ich in Ventura, in Kalifornien, auf diesen Centipede-Automaten mit Trackball-Steuerung getroffen bin. Er stand verlassen und allein in der Ecke und wurde für 895 US-Dollar zum Verkauf angeboten. Da kann man schon einmal schwach werden.

Übrigens ist Centipede ein besonders schönes Beispiel für ein gelungenes Artwork, mit dem die Automaten oft verziert sind. Die Gestaltung dieses Automaten stammt von der Videospiel-Designlegende George Opperman. Ich habe dann allerdings doch von einem Kauf abgesehen. Vermutlich hätte ich eine ähnliche Summe für den Transport und den Zoll bezahlen müssen. Da verbinde ich das nächste Spiel lieber wieder mit einer kleinen Urlaubsreise in die Heimat von Atari und Co.

Das Fun Center in Santa Cruz. Spielen bis die Tore schließen. (Bild: André Eymann)

Quellenangaben und Links

- Taschenbuch: Automatenspiel und Freizeitverhalt Jugendlicher, J. H. Knoll u. a. expert Verlag 1984, ISBN 3-88508-946-7
- Santa Cruz „Beach Boardwalk“ (USA, Kalifornien)
- Ventura Village Carousel (USA, Kalifornien)

Weiterführende Infos

Arcades in Deutschland

Hier könnt ihr Arcade-Automaten in Deutschland heute noch spielen.

- Flipper- und Arcademuseum Seligenstadt (bei Frankfurt)
- RetroGames e.V. (Karlsruhe)
- OCM Oldenburg e.V. (Oldenburg in Niedersachsen)
- Computerspielemuseum (Berlin)

Arcades im naheliegenden Ausland

- Nationaal Videogame Museum | Zoetermeer (Niederlande)
- BlastGalaxy (Niederlande)
- Gamestate (Niederlande)
- Lunapark Reflex Oostende (Belgien)
- Arcade Club Bury & Leeds (England)

Retro Gaming Locations in Deutschland

Eine Liste von Retrokram, sortiert nach Postleitzahlen.

- Retro Gaming Locations in Deutschland

Dieser Beitrag wurde publiziert am Montag, dem 15. Oktober 2007 um 20:51 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 Videospielgeschichten

Videospielgeschichten 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.videospielgeschichten.de