

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Die Kunst ein Atari 7800 Fan zu sein

Paul Hartmann am Mittwoch, dem 20. April 2022

Nach dem sensationellen Erfolg der Firma Atari in den späten Siebzigern und früheren Achtzigern mit Arcadeautomaten und der legendären Kultkonsole Atari 2600, ging es nach dem berühmt berüchtigten Computerspielcrash 1983/84 nur noch steil bergab.

Die Nachfolgekonsole Atari 5200 trägt bis heute den Titel „Schlechteste Videospielekonsole aller Zeiten“ und wurde nur in den USA gehasst, ähm gespielt. Das es besser geht, zeigten ein paar Studenten am MIT in Eigenregie. Vormalig für ihre Hacks an Arcadeautomaten noch von Atari gerichtlich verklagt und gefürchtet, arbeiteten sie nun für diese. Man hatte das Potential der Studenten mit ihrer Firma GCC (General Computer Corporation) erkannt und fürchtete gegen die gewitzten Jungs vor Gericht zu verlieren.

Und was macht man am logischsten mit einem gefährlichen Gegner? Man lässt ihn für sich arbeiten. Ohne Hilfe von Atari selbst, erschuf GCC eine Konsole, die zur damaligen Zeit technisch die erfolglose 5200er in den Schatten stellte und dabei noch mit der alten 2600er kompatibel war.

Die Power des Atari 7800

100 bewegte Objekte (Sprites) gleichzeitig darstellen, konnte kein anderes Gerät. Die Prozessorgeschwindigkeit mit 1,79 Mhz war identisch mit der des Nintendo Entertainment Systems (NES).

Mit einer Auflösung von 160 x 228 Pixel und 104 Farben war das stylische Gerät bereits im Mai 1984 startbereit und *Top of the Art*. Lediglich der Soundchip bot nur eine recht traurige Soundkulisse. Aber daran waren wohl die finanziellen Mittel der Studenten schuld, hatten sie doch alles gegeben und viel erreicht und zudem auch noch diverse ausgezeichnete Launchtitel der Konsole programmiert.

Jack Tramiel – Katastrophen ohne Ende

Nach dem Verkauf von Atari an den Commodore Gründer Jack Tramiel, hatte dieser die Konsole in weiser Voraussicht, oder richtiger dummer Eselei, erst einmal eingemottet und sich lieber auf Homecomputer spezialisiert. Ein Mitarbeiter, der das Potential der kleinen Wundermaschine erkannt hatte, und sich über Monate massiv für das kleine schwarze Teil einsetzte, wurde sogar wegen seines unermüdlichen Einsatzes von Tramiel fristlos vor die Tür gesetzt. Welch eine heroische Heldentat Tramiels, wie er von nun an, richtiger heißen sollte.

Die Studenten von GCC sahen durch Tramiels Auseinandersetzungen mit Warner beim Kauf von Atari und seinem sprichwörtlichen Geiz, jahrelang weder für die Entwicklung der Konsole, noch für die Programmierung der Startup-Spiele einen Dollar. Enttäuscht wanden sie sich anderen Projekten zu, verstreuten sich in alle Winde und wurden, wie könnte es anders sein, später erfolgreiche Manager im Computerbusiness.

Nach drei Jahren endlich auf dem Markt

Erst als nun das NES von Nintendo dabei war, neben Japan auch den amerikanischen Markt zu erobern, wurde die mittlerweile fast drei Jahre alte Atari 7800 von Tramiel hervorgekramt und im Spätsommer 1986 veröffentlicht. Eine Zeit in der technischer Fortschritt in Quartalen gemessen wurde, eine unerhörte Zeitspanne. Zu der Zeit hatte Nintendos NES bereits einen Marktanteil von über 80% erobert und wurde von Japans besten Spielefirmen fortwährend mit Futter, sprich Spielen versorgt.

Die schottische Sparsamkeit von Jack Tramiel bescherte der leidgeprüften Konsole weder ausreichende Werbung noch funktionierende Joysticks. Auch hatte sich Tramiel, ähm Tramiel überhaupt nicht darum gekümmert, Fremdfirmen mit eigenen Spielen ins Boot zu holen. Die waren nun bereits meilenweit weg und alle fest in der eisernen Faust von Nintendo Boss Hiroshi Yamauchi oder bei Sega gelandet und als Tramiel sein Versagen erkannte, war es viel zu spät und ihm waren Eselsohren der Dummheit gewachsen.

Mein erster Kontakt mit den kleinen schwarzen Kasten

Dennoch erzielte die 7800er einen Achtungserfolg in Amerika. Ich selbst hatte jahrelang vergeblich und sehnsüchtig, auf die in TeleMatch vorgestellte Konsole gewartet und sie nach fünf Jahren des frustrierenden Wartens völlig vergessen.

Und nun sah ich sie im Dezember 1989 plötzlich ohne Vorankündigung, im Siegel in Worms, einem von mir regelmäßig besuchten Videospielegeschäft. Vorsichtig und

argwöhnlich nahm ich sie in Augenschein, nein es war keine Fata Morgana, es gab sie wirklich. Ganze drei Exemplare waren im Siegel angekommen und Games nur ein bis maximal zweimal vorhanden und konnten auch nicht nachbestellt werden, da sie gar nicht in ausreichender Stückzahl produziert worden waren, wie mir der leidgeplagte Verkäufer mitteilte. Ich hoffe Tramiel sind in der anderen Welt zusätzlich zu den Eselohren auch noch Hufe gewachsen, verdient hätte er sie allemal.

Ohne Werbung, ausreichende Spiele und ohne Fremdanbieterunterstützung erst 1986 lieblos auf den Markt gebracht und nun 1989 in Deutschland erhältlich, war sie hoffnungslos im Hintertreffen gegen die japanische Marktmacht.

Fasziniert und zugleich enttäuscht sah ich nun das frühere Objekt meiner Begierde vor mir stehen und noch heute bekomme ich Kopfschmerzen vom vielen Kopfschütteln, als ich sie nun mitleidig vor mir stehen sah. Günstig war sie ja mit ihren 129 DM. Aber wollte ich Ende 1989 tatsächlich noch das antiquarische Pole Position, die Ms. Pac Man Oma und das ausgeflappte Joust?

Gerade als ich niedergeschlagen das Weite suchen wollte, entdeckte ich Crossbow, das suchterzeugende Armbrustgame der Spielhallen, in welches ich so viele Markstücke für immer versenkt hatte und ich kaum noch wußte, wie diese aussahen. Die geliebten Spielhallen waren schon Anfang der Achtziger der Beweis für die Existenz schwarzer Löcher, kehrten doch die verdaddelten Markstücke niemals mehr zurück.

Der Rest ist nun persönliche Spielgeschichte voller Freud und Leid. Dem netten Verkäufer, den ich ja schon Jahre lang bestens kannte und bereichert hatte sei Dank, konnte ich die Konsole mit Spielen zu einem Vorzugspreis bündeln. Ich war wohl „The last Starfighter“, oder besser der letzte Irre, der sich damals für Atari interessierte.

Zu Hause wurden nun Horden von Hexen, Geistern, Skorpionen und Monstern mit der Armbrust, ähm dem Joystick erlegt. Was ein Flash, ich war nun „The last Hero“ und geleitete meine Heldenparty siegreich durch alle Gefahren.

Aber wie immer hatte Atari dafür gesorgt, dass man als Spieler nicht restlos glücklich sein durfte. Mit ihren grauenhaften Joysticks, war es eine Tortur der Hände, aber das war wohl Reality-affin, denn auch Bogen- und Armbrust schießen kann ja sehr schmerzhaft sein. Also warst du geliebte Atarikonsole deiner Zeit doch noch weit voraus.



Der Atari 7800. (Bild: Paul Hartmann)

Wie man einen europäischen Atarispieler in den Wahnsinn treibt

Mit ihren vermaledeiten Joysticks und späteren Frust erzeugenden Controllern, hatte das Atari 7800 nie auch nur den Hauch einer Chance gegen Segas Master System oder Nintendos legendäres Entertainment System, welche von einem riesigen Werbeaufgebot begleitet und mit psychologischer Kriegsführung in den Markt gebracht wurde.

Ganze vier Spielmodule waren alles, was ich für meinen Atari über Jahre an Futter hatte. Das gemogelte Pole Position, das flappige Joust, Großmütterchen Ms. Pac Man und das heldenhafte Crossbow. Dennoch habe ich sie jährlich mindestens ein- oder zweimal hervorgeholt, innig geliebt und sehr gerne, wenn auch mit schmerzenden Pfoten bespielt.

Erst knapp 30 Jahre später konnte ich dieses Manko über eBay und Retrobörsen beseitigen. Gibt man heute auf eBay die Suche nach Atari 7800 Games ein, wird man sofort fündig und mit Anzeigen überschwemmt. Es erscheinen Hunderte von Spielen... allerdings sind es fast ausschließlich Spiele des Atari 2600er, die ja kompatibel zum 7800er sind und bei der Suche alles überfluten. Man lernt hier die östliche Weisheit des Zen und meditative Geduld zu haben, um die richtigen Spiele herauszufiltern. Schon hier muss man leidensfähig und ausdauernd sein. Aber wie heißt Atari aus dem japanischen übersetzt, doch so schön „Ich werde gewinnen“!

Pal oder NTSC, das ist hier die Frage

Schaut man sich dann die verbliebenen Games an, die aus den Gefilden des Internet

emporsteigen, gibt es PAL (für Europa) und NTSC für US-Versionen der Atari 7800 Games. Ganz easy zum Unterscheiden, sind sie durch ein kleines aufgeklebtes „P“ für PAL auf der Rückseite der Module gekennzeichnet. Dieses verflixte „P“ ist aber im Laufe der Jahrzehnte nicht immer haften geblieben. Ab hier beginnt dann Robert Lemkes Show „Was bin ich“, also das große Spieleraten.

„Dachbodenfunde“ und sogar Angebote von Händlern, sind oftmals gänzlich ohne Modulabbildung der Rückseite und das „P“ für viele Anbieter ein absolutes Fremdwort. Es laufen zwar eine Reihe an NTSC Spielen auch auf PAL-Geräten, aber bei weitem nicht alle. Um es noch schwieriger zu gestalten, wurden „Robotron 2084“, „Water Ski“, „Pete Ross Baseball“ unter anderen überhaupt nicht in PAL veröffentlicht. Dennoch taucht gerade Robotron häufiger im deutschen eBay auf.

Man ist so gezwungen „auf gut Glück“ zu kaufen. Dies ist spannend und frustrierend zugleich und ich hatte selbst drei dieser für Europa unbrauchbaren Module.

Abhilfe schafft hier, wie Experten und Retrosammler wissen, eine am Modul angebrachte Codenummer. Diese befindet sich sowohl auf dem großen Front-Label, als auch auf der Cartridge-Oberseite der Spiele und ist so etwas, wie eine Produktions- und Seriennummer. Dies dürfte das Rätsel lösen, denkt man und untersucht nun freudig mit Lupe und Zoomfunktion bewaffnet die Spielmodule.

Aber zum einen unterscheiden sich die Codes auf Front- und Oberseite der Cartridges voneinander und zum zweiten sind sie auch noch identisch für NTSC und PAL! Man muss hier schon an pure Boshaftigkeit von Atari glauben und beginnt langsam aber sicher zu verzweifeln. Es war aber wohl gar keine Atari Gemeinheit aus deren Folterkeller, wie deren „JoyController“, sondern damals Mitte der Achtziger einfach undenkbar, dass ein US-Modul nach Europa und ein europäisches, in die USA gelangte. Schöne unglobale Welt also.

Hatte Atari einen Folterkeller?

Nach einer langen Leidenszeit, die viele Fans des 7800er mitgemacht haben dürften, findet man tief im Internet versteckt, hilfreiche Kommentare, welches NTSC Spiel hoffnungsfroh auch auf deutschen Geräten läuft. Selbstverständlich sind diese Angaben, nicht leicht zu finden, dafür aber oft sehr schön kryptisch gehalten.

„Bit of glitching at bottom of screen, but works fine“ (Title Match Wrestling) kann man lesen, oder „Must press select as game boots up, crashes at swimming, but other events are spot-on“ (Summer Games).

Besonders schön, ist auch, dass bei Robotron, zwar der Titelbildschirm einwandfrei angezeigt wird, aber weiter so rein gar nichts mehr passiert; „Title screen only, no Game“ heißt es so schön treffend. Also gab es ihn doch, den mysteriösen Folterkeller für Atarifans, während derzeit die Programmierer ihr verdientes Haschpfeifchen zusammen mit netten Ladies im Whirlpool Freitags Nachmittags genossen...

Wer bis hierher immer noch Atari Fan geblieben ist, wird nun aber spätestens bei dem Spiel „Tower Toppler“ dem Wahnsinn nahe gebracht. Egal ob NTSC oder PAL, es bleibt nach dem Einschalten in einer Demo-Dauerschleife gefangen. Man kann nun drücken mit

dem Controller der Freude, wie man will, selecten so lange man lustig ist, die Konsole aus- und wieder einschalten bis sie raucht oder auch das Modul zigmal neu raus friemeln und wieder einstecken, bis der Rücken schmerzt... es hilft ALLES nichts.

Aber wo es eine Hölle gibt, muss es doch auch einen Atarihimmel geben, oder? Der Zauberspruch heißt: „Leidgeprüfte Atari Nerds über Internet suchen“. Dass es dennoch irgendwie mit himmlischer Hilfe funktioniert, zeigen YouTube Videos. Aber eben nur bei einem selbst nicht. WARUM nur warum funktioniert es bei einem Selbst nicht, hallen die ungehörten Schreie aus dem Atari Folterkeller! Als leidensfähiger Fan und in der Hoffnung auf Seeligsprechung, kauft man halt ein weiteres Tower Toppler Modul und oh Wunder, auch dieses will seine komfortable Dauerschleife nicht verlassen.

Nach Recherchen, findet man im Internet schnell andere Leidensgefährten, welche sogar drei und mehr Toppler vor sich liegen haben, das muss man erst einmal toppen! Bleibt man jedoch ausdauernd wie ein Leistungssportler, findet man des Rätsels Lösung. Nur wenn man beide Schwierigkeitsregler auf B, also rechts stellt, funktioniert das Game und verlässt seine ureigene Komfortzone!

Diese Weisheit des Seins bekommt man, meist aber erst dann mit, wenn man schon mehrere Tower Toppler vor sich liegen hat, mit und ohne P, in NTSC oder PAL, und natürlich in OVP oder ohne.

Welche herrliche Schadenfreude könnte einen überkommen, die besuchten YouTuber haben auch schon einen Stapel dieses teuflischen Games vor sich liegen, bis der traurige Blick wieder auf den eigenen Pile of Shame (Stapel der Schande) fällt. Aber das funktionierende Spiel entschädigt für alle Leiden und ist einfach nur genial. Genial frustrierend und dennoch süchtig machend. Aber dazu später mehr.

Die Wissenschaft der Spielanleitungen

Ein tolles Thema bei Atari sind auch die Spielanleitungen. Deutsche Anleitungen für Atari Games sind oft nicht nur extrem kurz und lieblos zusammengeschustert und vielfach auch ohne erhellende Abbildungen, sondern auch noch unvollständig, oder kryptisch in ihrer Erklärung. Es scheint, als habe selbst der deutsche Vertrieb, oftmals nicht gewußt was er da vertreibt.

Hier hilft nur noch eigenes intensives Austesten. Aber auch das bringt nicht immer geistigen Gewinn. Bis heute habe ich trotz mehrmaligem studieren der Anleitung von Mean 18, einem interessanten Golfspiel, weder Abschlag, Schlagen noch Putten vollständig verinnerlicht. Ja der vermaledeite Golfball, verfügt über einen eigenen Willen und macht, was ER will. Dass es wohl besser geht, beweisen regelmäßige aber selten gelingende Schläge, nur wie sich diese nachvollziehen lassen, ist mir bis heute ein Rätsel.

Andere Anleitungen sind zwar vorbildlich, wie bei Midnight Mutants, aber das Spiel ist so schwer, dass der Joystick, bereits nach 10 Minuten deutliche Bisspuren aufweist und die Schreie des gefolterten Gamers markerschütternd durch den Raum hallen. Tower Toppler (auf anderen Systemen als Nebulus für N64 und Castelian für NES bekannt) ist eines der schwersten und frustrierendsten Games aller Zeiten. Aber dies genügt natürlich dem Atari 7800 noch lange nicht, hier ist die Steuerung ungenauer und das Spiel dadurch sogar

noch schwieriger. Nur extrem hartgesottene, sollten sich an diese ultimative Herausforderung wagen.

Zum Glück gibt es aber, auch leicht verständliche Games, wie Robotron 2084. Einfach feindliche Roboter abschießen und Menschen durch berühren, retten. Toll und easy oder? Leider wartet das Game mit einer überwältigenden Anzahl an Gegnern auf. Alles wetzt in rasender Geschwindigkeit, in einer schier endlosen Angreiferhorde auf den panischen Spieler zu. Nun sollte man wissen, was aber nur die allerwenigsten Spieler wissen, dass man es mit zwei Joysticks gleichzeitig spielen muß. Ja richtig gelesen, geil gelle! Darauf kommen auch nur die Folterknechte von Atari. Mit nur einem Joystick, ist es fast unspielbar, da der erste zum Bewegen und der zweite zur Bestimmung der Schussrichtung benötigt wird.

Wer das Spiel nicht aus den Arcades der frühen Achtziger kennt, oder eine Anleitung besitzt und diese auch tatsächlich gelesen hat, ist hier rettungslos verloren. Das Spiel ist dennoch grandios, mit wahnsinnigem Getümmel und man glaubt sich im siebten Gamerhimmel, natürlich nur auf NTSC, da es ja, wie schon geschrieben, nicht auf PAL funktioniert!

ATARI® **7800**™

VIDEO GAME
MANUAL

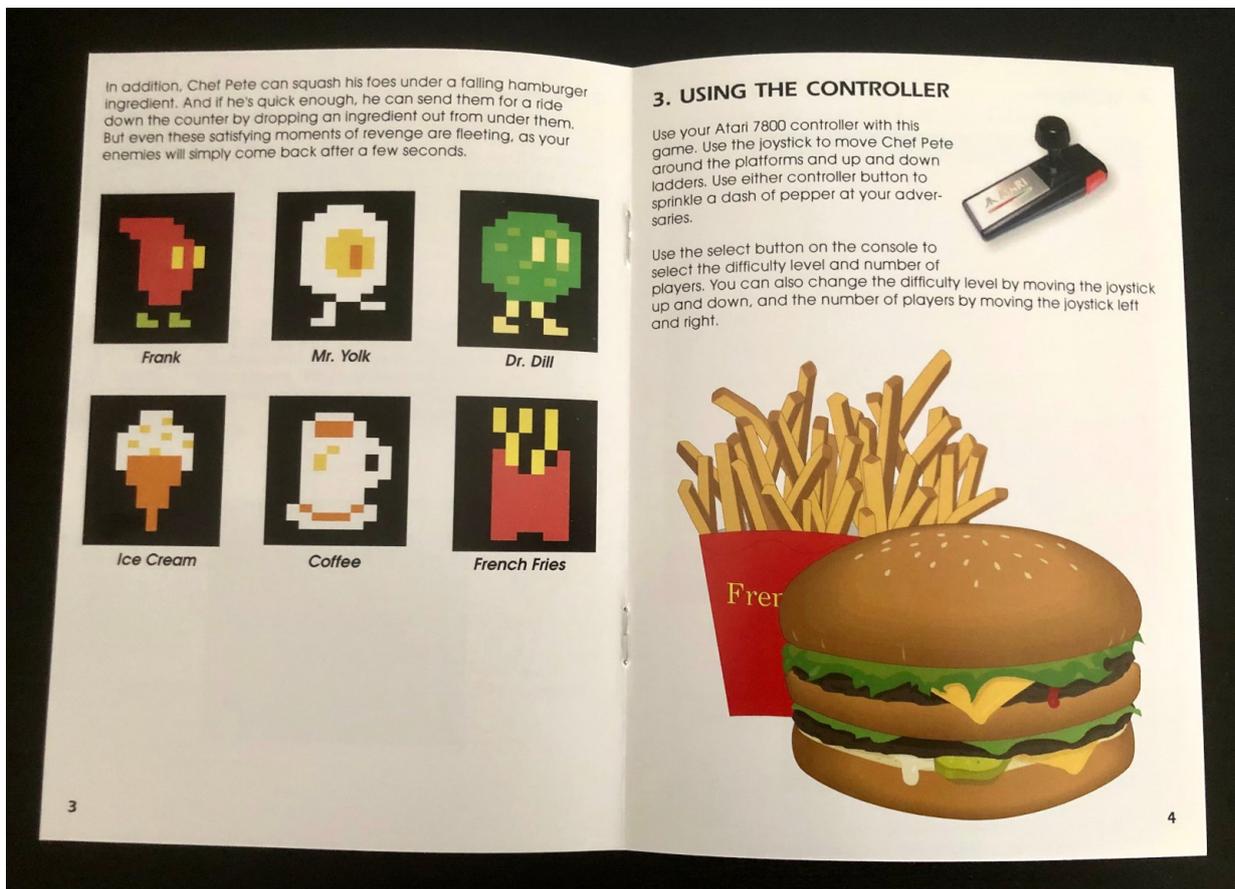
Beef

PROGRAMMED
BY KEN SIDERS

FRENZIED
FRY-COOK
ACTION!

Drop





Die Spielanleitung zu Beef Drop für das Atari 7800. (Bild: Paul Hartmann)

58 Spiele sollt ihr sein

Von den nur 58 Original-Spielen sind 20 heute noch für den Retrofan empfehlenswert und machen Spass, die restlichen 38 hingegen die reinste Folter und grausamst dahin gefuscht. Sie können aber immerhin noch als Türstopper dienen.

Eines der besten, dieser 20 nennt sich Ninja Golf (ja richtig gelesen, es geht um einen Golf spielenden Ninja) und wird in der Literatur, gemeinhin als das Spiel mit der dümmsten Spielidee bezeichnet. Wer sich aber nun nicht abschrecken lässt, wird mit einem hervorragenden, süchtigmachenden Game belohnt. Nur zu Zeiten, als das Spiel erschien, ließen sich halt die meisten abschrecken und so ist es heute eines der selteneren und teureren.

Weitere Games, wie Desert Falcon waren schon auf anderen Systemen gefloppt und interessierten damals kaum jemand, aber auch hier verbirgt sich durch die erweiterten Möglichkeiten des 7800er ein starkes Spielprinzip, vorausgesetzt man hat die Anleitung und es auch gekauft.

Joust, Ms Pac Man, Galaga, Pole Position, Klax, Donkey Kong und Kung Fu Master, waren zum Erscheinungstermin schon hoffnungslos veraltet und seit Jahren out. Warum sollte man so ein Game also nochmals kaufen, war es doch schon auf Atari 2600 und teilweise auch Coleco erschienen und in den Spielhallen bereits ausrangiert?

Zwar handelt es sich hier um sehr gute Arcade-Umsetzungen, aber dies interessierte halt zu dem Zeitpunkt schon niemanden mehr.

Die Pole Position oder doch nicht?

In meiner Erinnerung herrscht dennoch große Freude, als ich Pole Position nach Hause schleppte. Ich liebte das Game in der Spielhalle und auf meinem Atari XL Homecomputer. Die Coverabbildung versprach bestes Arcadefeeling und sah der hochwertigen Computerversion täuschend ähnlich.

Das ich damit nicht unrecht hatte, bemerkte ich sofort beim Einschalten, tata die Abbildung stammte tatsächlich von der Heimcomputerversion, das Spiel jedoch nicht und sah auf dem heimischen Fernseher gänzlich anders aus. Atari hatte einfach frech die schönere Computerabbildung dreist geklaut, ohne aber das entsprechende Spiel zu verwenden. Es war zwar ähnlich, aber gerade das Rennauto und dessen drehende Reifen, waren ein absoluter downgrade. Der Verkäufer bekam meinen Frust, am gleichen Tage noch, zu spüren.

Zum Glück behielt ich es und es bereitet mir bis heute großes Vergnügen, spielt es sich doch ausgezeichnet und besser als die graphisch schönere Computerversion. Aber damals fühlte man sich einfach nur verarscht von Kamelis, Entschuldigung Tramiel's Mogelei.

Die Freude mit den "Joy-Controllern"

Die obigen Schilderungen ließen sich nun endlos fortsetzen, aber wollen wir uns lieber den beigefügten Joysticks widmen. So war der vorherige Joystick des 2600er (Modell CX40) zwar nicht der robusteste, aber ein genial reagierender Knüppel der Freude, den Fans heute noch in höchsten Ehren halten.

Der 7800er Stick sah in der Werbung gänzlich anders und viel stylischer und auch eleganter aus, was durfte man von dem Wunderding erwarten, hatte man doch nun viele erfolgreiche Jahre der Joystick Forschung und Entwicklung hinter sich.

Machen wir es kurz, er entpuppte sich, als das übelste Stück Abfall, das ich je als Joystick in den Händen hielt. Wieder dem puren Geiz von Jack Tramiel geschuldet, war er einfach unspielbar, extrem unhandlich und so ungenau, dass man ein Scheuentor selbst, wenn man im Spiel direkt davor stand, nur schwer treffen konnte. Aber zumindest hatte er einen großen Vorteil, er war schon nach dem ersten Tag kaputt und der zweite hielt, ja richtig, bis zum zweiten Tag.

So kehrte man reumütig und freudig zum alten 2600er Joystick zurück, der glücklicherweise kompatibel war. Allerdings hatte der alte 2600er nur einen Firebutton, der neue hingegen zwei, die auch für viele Spiele benötigt wurden und so begann eine Leidenszeit, die bis heute anhält.

Aber man hatte dann von Seiten Ataris doch noch ein Einsehen mit den lautstark randalierenden Käufern, man wollte und musste wohl, die armen Ladenverkäufer vor einem zurecht wütenden Mob schützen und legte sehr schnell NES ähnliche Controller mit Steuerkreuz auf und der Konsole bei.

Das war es aber auch schon mit der Ähnlichkeit. Für Joystick konzipierte Spiele, mögen nun einmal keine Controller und es machte die Spiele, gleich um eine Dimension

schwieriger. Immerhin aber hatte man den alten zweitschlechtesten Joystick aller Zeiten (der schlechteste ist nach einhelliger Meinung, der vom Atari 5200, der schon defekt in der Verpackung ankam) durch den nun drittschlechtesten ersetzt.

Selbst nach kurzer Spielzeit bekam man damit Druckschmerzen in der gesamten Handfläche, das D-Pad funktioniert langsam und etwas störrisch und der aufdrehbare Miniministick geht aber sowas von gar nicht. Immerhin er hielt und hält öfter bis heute, auch wenn böse Unken behaupten, da er meist gemieden wird, kann er auch nicht kaputt gehen.

Über die Jahre und Jahrzehnte und einem gefühlt ewigen Leidensweg, mit den vergeblichen Versuchen Atari CX10 Joystick, Competition Pro, Atari Ranger, Hyperkin und viele andere zu verwenden, habe ich das Problem in 2021 gelöst. Es hat nur 35 Jahre und ein „klein“ wenig Ausdauer benötigt.

Ich habe mir einen Joystick Adapter der Firma Atari Age namens Seagull 78 (nein nicht Smirgul, dies ist der Bösewicht aus „Der Herr der Ringe“) aus den USA bestellt, versteuert und verzollt. An diesen Adapter schließt man nun einfach einen Mega Drive Controller von Sega an und gut ist. Ach, wenn doch alles nur so einfach wäre (Ironie aus).

Jetzt gibt es was auf die Ohren und rauchende Netzteile



Klein, aber mein. (Bild: Paul Hartmann)

Kommen wir noch kurz zu einem weiteren Knackpunkt des armen leid geplagten Atari 7800, dem Soundchip. Dieser war aufgrund fehlender Mittel und Investitionen sogar noch schlechter, als jener der Vorgängerkonsole und entlockt dem armen Ding, meist nur grauenvolle Pieptöne, aber was soll's, verfügen doch Gamer, nach 1.000 Stunden gamblens, eh nicht mehr über das perfekte Gehör.

Aber auch hier kam Hilfe, man packte in manche Spiele (Ballblazer, Commando) einfach einen zusätzlichen Soundchip und bekam was auf die Ohren. Sound den ein NES standardmäßig bot, hatte man nun in extra teureren Modulen, aber das ist wohl Meckern auf höchstem Niveau.

Schwerwiegender war, wiederum aus purem Geiz von Jack Tramiel, möge er auf ewig verdammt und gezwungen sein mit einem alten 7800er Joystick zu spielen, das verwendete Netzteil. Aus minderwertigen Bauteilen zusammengeschustert, ist es ein erfrischender Quell, reinsten Freude. Vergisst man nämlich den Stecker des Netzteiltes nach dem Spielen, aus der Steckdose zu ziehen, raucht es nach einiger Zeit hoffnungslos dahin. Ja richtig gelesen, man darf nicht einfach ausschalten, man muß den Stecker

ziehen, um das Netzteil am Leben zu erhalten. Vielleicht ist dies auch der Grund, warum man so ein Netzteil, niemals einzeln angeboten, bekommt.

Aber man kann sich ja einfach behelfen, in dem man einen technisch versierten Freund bittet, ein anderes Netzteil kompatibel zu machen und die Konsole umrüstet, denn die verwendete Wattzahl der herkömmlichen Netzteile, ist nicht so prickelnd und passt nur sehr selten. Man kann aber auch gleich einen weiteren gebrauchten Atari 7800 kaufen, das ist zweckmäßiger und so habe ich nun deren vier.

So spannend kann die Sendersuche sein

Aber dies ist auch der Problematik geschuldet, dass der 7800er noch mit einem TV-Anschluß für das Bild arbeitet, „Koaxkabel“ genannt und der eigentlich nur für Röhrenfernseher gedacht war.

Was gibt es zu lachen, wenn man einen unter dreißig jährigen damit hantieren sieht. Oft weiß der Jungspund schon überhaupt nicht, wo er das komische Kabelteil hinstecken soll, von der unbekanntenen und kryptischen Funktion des terrestrischen Sendersuchlaufs ganz abgesehen. Wie herrlich und lustig anzusehen sind die abstrusen Fremdversuche auf YouTube, oder hüstel auch Eigenversuche, wenn man es nach Jahrzehnten der Abstinenz, ebenfalls wieder versucht. Sehr lustig sind hier die Hilferufe im Internet zu lesen und wie freudig sucht man selbst, nach der Betriebsanleitung und Einstellung des eigenen Geräts.

Hat man diese kleinen Widrigkeiten überstanden, liegt eine Welt voller Games, ähm eine Welt mit 58 Games, ähm mit 20 guten Games, vor einem.

Kommen wir nun zu den besten Games der Konsole, rein subjektiv natürlich und dem Grund, warum ich diese Konsole so liebe und in Ehren halte, trotz der gruseligen Bemühungen der Atari Folterknechte und Tramiels teuflischer Leitung.

Alien Brigade

Ein fantastischer Egoshooter in dem man gleichzeitig feindliche Soldaten und Aliens bekämpft. Sehr abwechslungsreiche Level, welche immer mächtig fordernd daherkommen, bieten durchweg geniale und intelligente Daueraction. Ein exzellent abgestimmtes Game mit einer fesselnden Handlung, abseits sinnlosen Geballers. Das Highlight und exklusiv nur für diese Konsole. Note 1+.

ATARI® **7800**TM VIDEO GAME
CARTRIDGE



Alien Brigade für das Atari 7800. (Bild: Paul Hartmann)

Beef Drop (Homebrew)

Ein um mehrere fantastische Levels erweitertes Burgertime, bei dem man von Würstchen, Tomaten und Gurken gnadenlos gejagt wird. Wie unendlich befriedigend ist es, die Plagegeister zwischen zwei Burgerhälften zu zerquetschen, oder noch besser auf einer Hälfte in den Abgrund zu befördern. Ausserordentlich gute Steuerbarkeit trifft auf eine

faire Kollisionsabfrage. Da kann sich die grottige NES Umsetzung von Data East eine Scheibe abschneiden und selbst die Switch Version muss sich weit dahinter einreihen. Lediglich Grafik und Sound sind nicht Arcade like, aber wer Burgertime liebt, wird Beef Drop und seine zusätzlichen Level feiern.

Ninja Golf

Was soll man sagen, die dümmste Spielidee aller Zeiten, von einem Golf spielenden Ninja, der sich gleichzeitig gegen andere Ninjas, Schlangen, Haie und sogar feuerspeienden Drachen erwehren muss, funktioniert einfach saugut. Ein moderat steigender Schwierigkeitsgrad, immer wieder andere Gegner und Herausforderungen, tolle Goodies und der fiese Drache, der mit variablen Geschwindigkeiten attackiert, machen dieses Spiel zu einem suchterzeugenden Ereignis. Exklusiv nur auf dem 7800er.

Asteroids

Als Gamer liebte ich Asteroids in den Spielhallen. Die Verteidigung des eigenen Raumschiffs in einem Gemetzel anfliegender Asteroiden, die bei Beschuss in kleinere Brocken zerfallen, ist ein zeitloser Klassiker, der immer wieder Freude macht. Auf Konsole und zu Hause, wurde es jedoch mit der Zeit etwas eintönig. Nicht so diese Version, sie ist deutlich schöner, farbiger und herausfordernder und einfach nur unglaublich gut.

Crossbow

Hier beschützt man seine Heldentruppe von außen mit einer Armbrust, wie bei einem Egoshooter in 8 verschiedenen Leveln (Geisterstadt, Wüste, Dschungel, Flussbrücke, Lavaberg, Burg, Schloss) vor unzähligen Geistern, Hexen, Kobolden, Blitzen, Skorpionen, Affen, fleischfressenden Pflanzen, Bogenschützen und vielen anderen Bösewichtern. Mit dem Seagull und Mega Drive Controller endlich klasse spielbar und eindeutig die beste Arcadeumsetzung, dieses tollen Heldenpartygames.

ATARI® **7800**TM VIDEO GAME
CARTRIDGE



Crossbow für das Atari 7800. (Bild: Paul Hartmann)

Food Fight

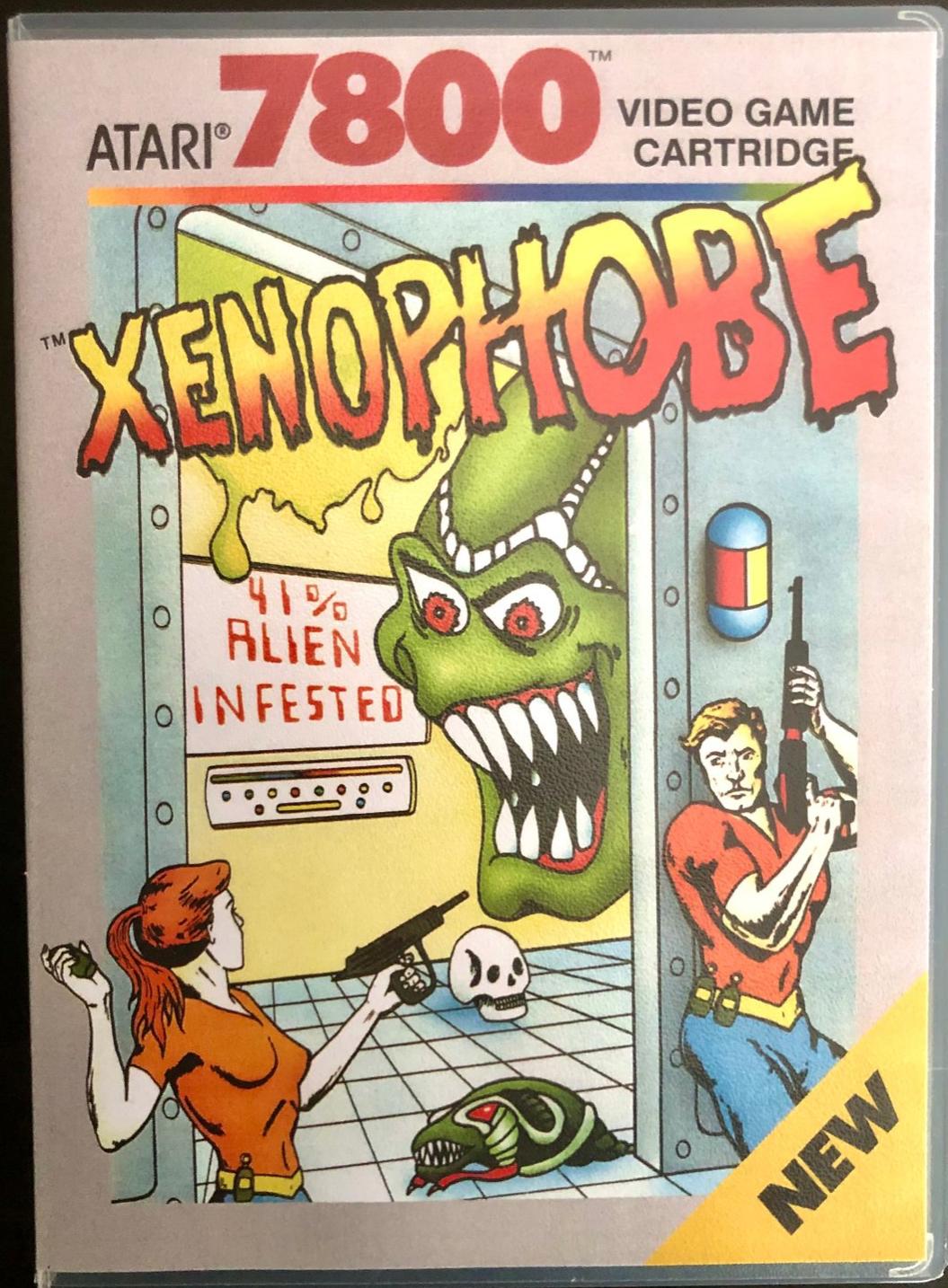
Hier versucht man eine Eiswaffel zu erreichen und zu verschlingen, bevor diese schmilzt. Attackiert wird man von allen Seiten von fiesen Köchen, die man mit Essenszutaten bewirft. Grafisch wenig beeindruckend, ist dies das typische Game, bei dem man einfach nicht mehr aufhören kann. Wie kann so ein simples Spielprinzip nur so motivierend sein?

Pole Position

Ein sehr frühes Autorennen. In der Spielhalle ein Riesenerfolg, hier in einer ordentlichen Umsetzung. Grafisch deutlich schlechter als Namcos N64 Version, aber deutlich spielbarer. Es ist ein wenig leichter, als die moderneren Versionen, aber gerade dadurch macht es mehr Spass und vermeidet den sonst vorprogrammierten Frust.

Xenophobe

Ein Raumschiff muss von befallenen Aliens gesäubert werden. Schöne feindliche Aliens an allen Ecken, treffen auf abwechslungsreiche Waffen. Allein oder im geteilten Bildschirm zu zweit spielbar, bezieht es seinen außerordentlichen Reiz aus dem großen Zeitdruck und im Laufe des Spiels immer mehr durch einen Fahrstuhl getrennte Raumschiffdecks. Die Anzeige, ob man ein Deck vollständig gesäubert hat, erschaffen eine nie für möglich gehaltene Motivation. Zusammen mit Alien Brigade und Ninja Golf das vielfältigste und größte Modul in dieser Reihe. Ach ja, diese Version schlägt die des NES um Lichtjahre. Tipp Anleitung im Internet kurz lesen und lange alleine oder zu zweit genießen.



Xenophobe einfach nur wunderschöne Pixelkunst. (Bild: Paul Hartmann)

Dark Chambers

Der unmittelbare Vorläufer des beliebten 4-Spieler Arcadeautomaten Gauntlet, bei dem eine große Horde Monster, in immer tieferen Dungeongewölben bekämpft werden und der Ausgang zum nächsten Level gefunden werden muß. Macht auch heutzutage noch mächtig Spass und kann auch zu zweit gleichzeitig bewältigt werden. Steht dem technisch ausgereifteren Gauntlet in nichts nach.

Robotron 2084

Leider nur auf NTSC-Konsolen spielbar, ist der Gamer von Anfang an, einer riesigen Menge an angreifenden Robotern ausgeliefert. Ständiges Dauerfeuer, pausenloses Ausweichen und ein ununterbrochener Rückzug, sind hier gefordert. Die höchsten Punkte bekommt man, für das Berühren und somit Retten von Menschen, das pro durchgeführter Rettung jeweils 1.000 Punkte mehr einbringt. Nur wie soll das funktionieren bei den erfolgenden brachialen Dauerangriffen von allen Seiten. Ab und zu kommt immer wieder, der noch überladene Gehirnlevel, mit einer unglaublichen Zahl zu errettenden Menschlein und noch fieseren Gehirnalien. Und bitte nicht vergessen, mit zwei Joysticks gleichzeitig spielen.

Mario Bros.

Ähnlich des Atari VCS und grafisch schlechter, als die NES Version, eine Liebe erst auf den zweiten Blick. Etwas anders spielbar, bezieht es gerade dadurch seinen Reiz. Während die NES Version irgendwann langweilig wird, steigt hier stetig der Puls. Warum nur verdammt, saugt es einen so in den Bildschirm. Wurde hier mit Psychologie, Hypnose oder Magie gearbeitet, ich weiß es nicht und bin gerne für jeden Rat empfänglich.

Joust, Galaga, Ms Pac Man

Versionen erfolgreicher Arcadeautomaten, ordentlich aber nicht perfekt umgesetzt. Nur noch für den eingefleischten Retro- und Atarifan, aber wichtiger Bestandteil einer gepflegten 7800er Sammlung.



Ms. Pac-Man und Joust für das Atari 7800. (Bild: Paul Hartmann)

Desert Falcon

Schwer zu steuernder origineller Flugkrabber, zur Zeit der ägyptischen Pharaos. Extrawaffen müssen erst mühsam aus aufgenommenen Hieroglyphen zusammen gepuzzelt werden, während man dabei pausenlos angegriffen wird und in der Luft und auf dem Boden zurückschießt. Nichts für den Durchschnittsgeschmack, aber sehr herausfordernd und anders. Eine Langzeitmotivation, da man wirklich nicht viel durchblickt.

Planet Smashers

Ein grafisch furchtbar schwaches Abschießgame. Die Angreifer sehen oft eher nach Toast, als nach Alienraumschiffen aus. Aber mit einer unerhörten taktischen Tiefe. Schilde, Tarnmodus, Waffen upload in zehn Stufen, Warpbausteine und eine ausgefuchste Taktik sind notwendig den Schutzschirm der Erde zu verteidigen. Schwere Zwischengegner, diverse Asteroiden und verheerende Alienraumschiffe schwächen ständig den Schutzschirm, wenn wir uns nicht dazwischen werfen. Erst durch lesen der Anleitung und die Feinheiten begriffen, verwandelt sich die Klötzchengrafik in ein klaustrophobisches Erlebnis, indem man wahrhaftig um das Überleben der Erde kämpft.

Tower Toppler

Wer immer schon einmal wissen wollte, wie ein Joystick schmeckt, ist hier goldrichtig. Denn der sich drehende Turm, den es gegen alle Widrigkeiten und Gemeinheiten zu erklimmen gilt, führt unweigerlich zum, in den Joystick reinbeißen. Mehr motivierender Frust geht nicht mehr und so ist dieses Spiel nur etwas für eingefleischte Masochisten und Spieler, die gerne leiden und sich darüber freuen wollen, wie dies Ronald Weasley einmal in Wahrsagen zu Harry Potter sagte.



Der verfluchte Toppler. (Bild: Paul Hartmann)

Basket Brawl

Ein schön gemachtes Basketballspiel, bei dem ordentlich gebrawlt, also ausgeteilt wird. Selbst Messer und Pistolenkugeln fliegen dem Spieler um die Ohren. Wer zusätzlich auch noch rempelnd und brawlend den Korb trifft, ist hier von Vorteil. Gut spielbar, erfrischend

anders und einen Kauf wert.

Midnight Mutants

Friedhofsatmosphäre mit Vampiren, Fledermäusen und Werwölfen bei dem Gegenstände zum Angriff und zur Verteidigung gefunden werden müssen. Ein verschachteltes Labyrinth an Wegen und Levels, erfordern unbedingt die Anleitung mit ihrer schönen Landkarte. Wer sich darauf einlässt, erhält ein kleines aber grottenschweres Spieljuwel und eines der teuersten und gesuchtesten Games für den Atari 7800 und leider leider nicht in meinem Besitz.

Ballblazer

Das von Lucasfilm Games programmierte futuristische Ballspiel, war zur damaligen Zeit ein schönes Grafikdemo. Nur zur zweit und für noch kürzere Zeit, kommt Spielwitz auf, ansonsten vom Zahn der Zeit benagt. Aber definitiv, schon wegen des zusätzlichen Soundchips, unabdingbar für die Sammlung.

Xevious

Vom Arcadeshooter, der über grafisch schöne Landschaften fliegt und zusätzlich noch Bomben auf feindlich Ziele abwirft, ist hier nicht allzu viel geblieben. Zwischendurch eine Spielrunde wert und komplettiert die Sammlung.

Der Rest vom Schützenfest

Dies waren dann mehr oder weniger für mich schon die Highlights dieser Konsole. Cracked, Choplifter, Donkey Kong und Dig Dug sind noch weitere spielbare Titel, aber bieten gewohnte Kost und kein Gourmetmenü.

Die beiden militärischen Metzeleien Commando und Ikari Warriors sind noch deutlich schwächer umgesetzt und nur für den Freund des ungepflegten Gemetzels.

Fatal Run ist ein interessanter und ausgefuchster Racer mit Rettungsmission, aber grafisch wenig berauschend. Hier ist leider ein tolles Gamekonzept versenkt worden.

Donkey Kong jr. ist häßlich umgesetzt, zwar noch einwandfrei spielbar aber kein Vergleich zur liebevollen NES Version.

Karateka der große und wunderschöne Fighter des C64 ist auf Atari 7800 schlicht unspielbar und eine absolute Fehlprogrammierung.

Barnyard Blaster, Meltdown und Sentinel sind Lightgunspiele, die ich leider niemals ausprobieren durfte. Ist doch die Atari Lightgun so selten geworden, dass sie selbst Retrobörsenprofis nur vom Hörensagen kennen.

Der Rest ist für mich Schweigen und keine müde Mark, ähm Euro wert. Aber gerade Atari 7800er Games erschließen ihren Spielwitz oftmals erst nach einigen Versuchen und so lasse ich mich auch gerne hier noch eines besseren belehren.

Warum ich dennoch den Atari 7800 liebe

Dennoch liebt man gerade die problematischsten Kinder und ja auch Konsolen oft am meisten und allein bereits Alien Brigade, Beef Drop, Ninja Golf und das eingebaute Asteroids sind eindeutig den Kauf eines Atari 7800 wert. Zudem besitzt man dann als Retrogamer, ein Stück spielbarer Videospiegelgeschichte, über welches nicht mehr viele verfügen und das zu einem Preis, der weder Geldbeutel noch Sparbuch in den Ruin treiben.

Konsole, Joysticklösung und die Top 20 Games als lose Module sind für knapp über 600 Euro möglich und damit weniger als ein Heavy Hitter in OVP beim Super Nintendo oder Mega Drive. Selbst ein Fullset ist möglich, wenn man Waterski und Tank ergattern und damit leben kann, dass sie nur auf US-Konsolen laufen. Aber davon rate ich eher ab.

Viele Spiele liegen im Preissegment bis zehn Euro, viele weitere sind für bis zu zwanzig Euro erhältlich. Die besten Games Alien Brigade, Ninja Golf und das Homebrew Game Beef Drop bekommt man um die fünfzig Euro. Lediglich sehr wenige, wie beispielsweise Midnight Mutants oder Commando liegen bei einhundert Euro.

Möchte man noch eine gut erhaltene OVP mit Anleitung dazu, verdoppeln sich die Preise lediglich und vervielfachen sich nicht, wie bei NES oder SNES, bei denen mancher Karton und Anleitung das Achtfache des Moduls kosten können.

Eine Konsole in schöner OVP ist bereits ab 50 Euro (außer in der Vor- und Nachweihnachts Wahnsinns Periode) zu bekommen. Ein Umbau mit Compositesignal erhält man ab 120 Euro und ist sehr zu empfehlen. Ganze Sets sind teilweise günstig zu haben und es ist sogar mit weiter fallenden Preisen zu rechnen.



Die gemoddete Konsole. (Bild: Paul Hartmann)

Noch ein Tipp! Versucht euch vielleicht erst einmal an den Top 10 meiner Lieblingsgames und ob hier Gamer und Konsole auch wirklich zusammenpassen. Natürlich am besten mit einem Seagull Adapter und einem guten Mega Drive Controller oder zumindest einem Atari 2600/VCS Joystick.

Meine Top 10 Games

1. Alien Brigade
2. Beef Drop
3. Ninja Golf
4. Asteroids
5. Xenophobe
6. Pole Position
7. Crossbow
8. Mario Bros.
9. Food Fight
10. Dark Chambers



Lieblingsspiele. (Bild: Paul Hartmann)

Das Beste kommt zum Schluss

Noch eine Anmerkung zum Schluss: Zur Lebenszeit des Atari 7800 sind, wie mehrfach erwähnt, nur ganze 58 Spiele erschienen. An Eigenkreationen und Homebrews (AtariAge sei Dank) sind zusätzlich bis heute weitere 98 bekannt geworden und es kommen ab und zu sogar noch neue hinzu. Ein Verhältnis 58:98 zugunsten der Homebrews. Dies wird es wohl für andere Konsolen nicht geben und zeigt deutlich die verzweifelnde, aber innige Fanliebe zum Atari 7800.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 20. April 2022 um 08:25 Uhr in der Kategorie: [Videospielgeschichten](#), [Hardware](#). 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>