

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Faszination Videospielautomaten

Ferdi am Samstag, dem 19. September 2020

Der 1. April 1985 war für ganz Deutschland ein trauriger Tag. An diesem Tag trat das „Gesetz zur Neuregelung des Jugendschutzes in der Öffentlichkeit“ in Kraft. Der Zutritt öffentlicher Spielhallen war nun für Kinder und Jugendliche verboten.

Leider war dies kein böser Aprilscherz. Nein, schlimmer noch: Arcadeautomaten, oder wie der Gesetzgeber sie genannt hat: „Elektronische Bildschirm-Unterhaltungsspielgeräte ohne Gewinnmöglichkeit“, wurden aus öffentlich zugänglichen „Verkehrsflächen“ verbannt.

Also nix mehr mit Videospielautomaten à la Donkey Kong, Tapper und Moon Patrol vor dem Supermarkt, im Karstadt, im Freibad, in der Dorfkneipe oder vor dem Kino. Und schon gar nichts mehr mit Spielhallen. Aus und vorbei, von einem Tag auf den anderen. Und das ausgerechnet zum kreativen Höhepunkt der Arcades.

Spielhallen in den 1980ern waren soziale Treffpunkte, um zu spielen oder um einfach nur gemeinsam abzuhängen. Ein Ort, dem Alltag zu entfliehen und in ein neues, fremdartiges Medium einzutauchen; mit tollen Grafiken, spektakulären Explosionen, bombastischen Soundeffekten und kurzweiligem Spielspaß. Jeder Automat ein Unikat mit unverwechselbarem Design und Artwork.

Für mich ist das Erwachsenwerden untrennbar mit C64, Amiga und Videospiele verbunden. Zeit meines Lebens spiele ich leidenschaftlich Videospiele, aber die Arcade-Automaten haben in dieser Lebensphase eine ganz besondere Faszination auf mich ausgeübt. Noch heute.

Es ist mehr als eine verklärte Retro-Nostalgie. Die Rückbesinnung ist auch eine Reaktion auf den aktuellen grafischen Overkill, die Besessenheit von Ultra-Realismus und unendlichen Welten. Gerade die Limitierungen offenbaren, worauf es bei guten Spielen ankommt.

Rückblickend ist das „Zugangsverbot“ genau deshalb sehr schade, denn das hat mich daran gehindert, die Geschichte der Videospiele hautnah mitzuerleben. Durch das Verbot entwickelte sich in Deutschland nie eine große Arcade-Szene. Die Jugend der 1980er wurde um ein Stück Kulturgut beraubt. Stattdessen breiteten sich primitive Glücksspielautomaten im ganzen Land aus.

Ein paar Jahre später – mit meiner Volljährigkeit – war die goldene Ära der Arcades im Grunde auch schon wieder vorbei.

Treffpunkt der Verlierer



Ein typischer Glücksspielautomat, wie er in den 80ern häufig in den Spielhallen vorzufinden war. (Bild: Merkur)

Die Automaten waren zwar wieder für mich zugänglich, standen aber lieblos auf fleckigen olivgrünen Teppichen in muffigen, dunklen Hinterzimmern namenloser Gaststätten. Die Spielhallen hatten ihre einstige spielerisch freundliche Atmosphäre verloren.

Es roch nach einer Mischung aus abgestandenem Zigarettenqualm, Bier und Schweiß. Es schien mir so, als wären die Spielhallen zum Treffpunkt der Verlierer dieser Gesellschaft geworden, die stumm, blass und scheinbar regungslos tagein tagaus auf Hockern vor gefühllosen Disc-Geldspielautomaten sitzen.

Dabei haben sie völlig sinnlos ihre Sozialhilfe verzockt und meist mehrere dieser Geldvernichter gleichzeitig gefüttert, immer in der verzweifelten Hoffnung, drei gleiche Zahlen, Symbole oder sonst was vor sich zu sehen. In der rechten Hand 'ne Kippe und links neben sich ein Bier stehend – den Blick immer stur auf die drei Scheiben gerichtet. Bemitleidenswert. Kein Ort mehr für mich. Die Spielhallen sind zu einem trostlosen, trübseligen Ort mit traurigen Gestalten verkommen und waren damit für mich gestorben. Schade.

Die Geld-Glücksspielautomaten, oder wie der Gesetzgeber sie nennt: „Elektronische Bildschirm-Unterhaltungsspielgeräte mit Gewinnmöglichkeit“, finde ich einfach nur schrecklich. Sie haben dazu beigetragen, dass sich die Spielhallen zu zwielichtigen, trüben Orten entwickelt haben. Diese stumpfsinnigen Automaten sind viel gefährlicher als alle Defenders, Galagas und Moon Patrols zusammen. Die haben viele Familien und Existenzen zerstört. Die hätte man verbieten sollen und nicht Defender & Co.!

Aber es soll hier ja nicht um [Das Verschwinden der Videospieleautomaten in Deutschland](#) gehen, sondern um die Faszination dieser Videospieleautomaten!

Denn diese mannshohen, wundersamen Automaten üben noch heute eine ungebrochene Faszination auf mich aus. Sie sind so anziehend wie Magneten. Kaum sehe ich so ein Gerät, ob im Urlaub oder sonst wo, zieht es mich genau dorthin. Warum eigentlich? An Grafik und Sound kann es ja nicht liegen, die sind im Vergleich zu heutigen Standards eher bemitleidenswert.



Eine Ikone unter den Spielautomaten: Defender. (Bild Williams, Collage)

Einer der besten Automaten seiner Zeit, Defender von Williams aus dem Jahre 1980 (!), hatte eine Auflösung von 292 x 240 Pixel bei 16 Farben und lief auf einem 8-Bit-Prozessor, der mit 1 MHz getaktet war. Das waren für 1980 schon fantastische Werte.

Das Spiel selbst ist gerade mal 22 Kilobyte groß. Und dennoch galt Defender zu seinem Erscheinen als Sensation; ein Meilenstein. Und ich finde es im Kontext seiner Zeit immer noch sehr beeindruckend – abgesehen davon macht es auch heute noch richtig viel Spaß!

Was genau ist eigentlich ein Arcade-Automat?



Das soll hier keine Definition sein. Das ist meine subjektive Wahrnehmung und daraus abgeleitet, meine Beschreibung dieser Geräte. Arcade-Automaten (Coin-Ops) der 1980er sind stationäre Geräte, auf denen meist ein Videospiele fest verbaut ist. Ein Gehäuse – ein Spiel.

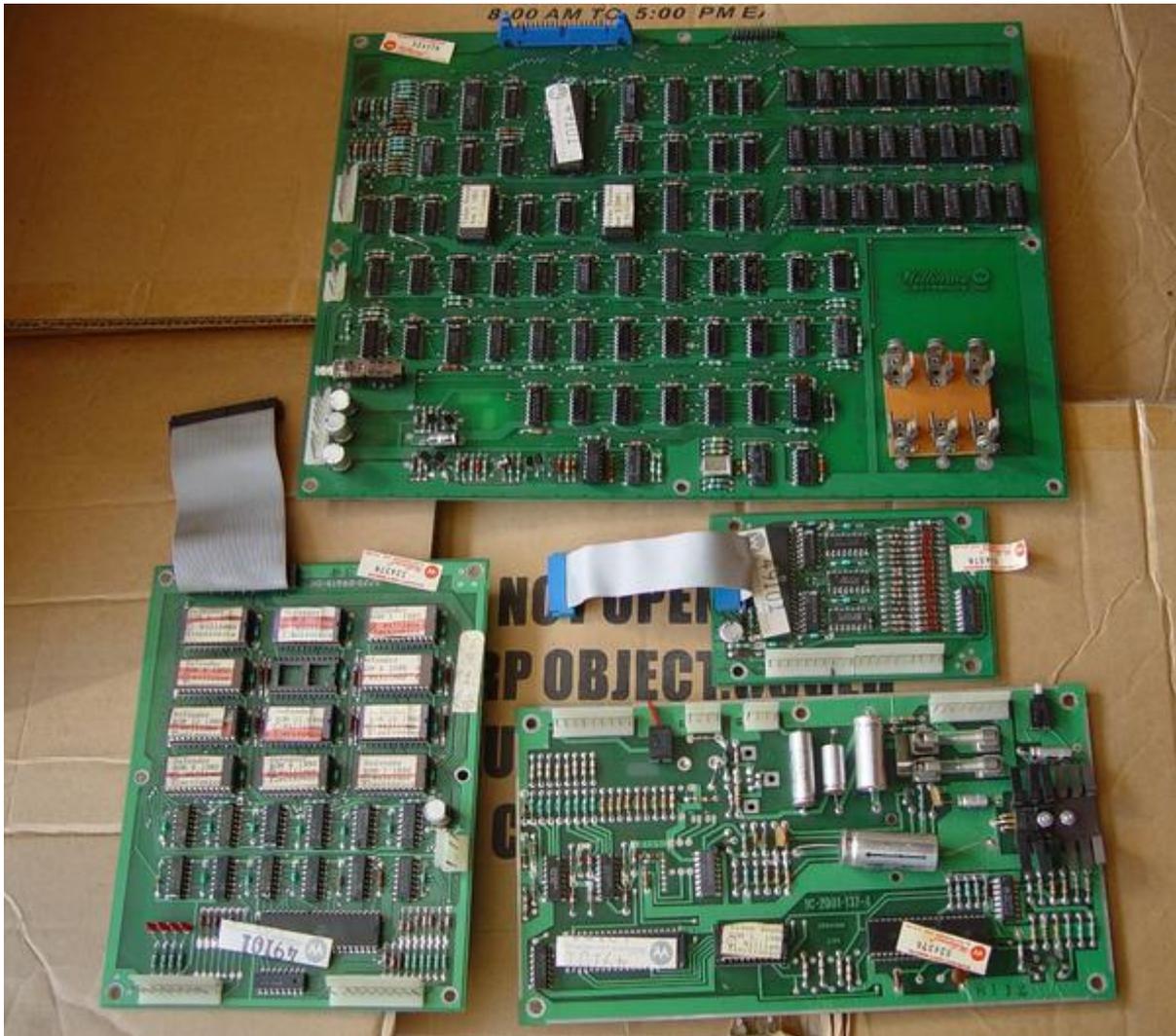
Der Automat besteht zumeist aus einer Bildschirmeinheit, einem Bedienpult (Control-Panel) mit Joysticks, Spinner, oder Trackballs; meist bestückt mit mehreren großen Tasten, einer oder mehreren eingebaute Platinen (PCB) – dem Herzstück des Automaten, der die Prozessoren und den Programmcode auf ROM oder EPROM enthält, und natürlich einer Münzeinheit.

Die Hardware des Automaten ist zumeist exakt auf das darauf laufende Spiel abgestimmt. Die Standardgehäuse waren etwa 1,80 Meter hoch, 65 cm breit und äußerst robust.

Selten war ein Automat alleine anzutreffen. Sie buhlten meist bunt leuchtend nebeneinandergereiht mit raumfüllenden Klängen um die Aufmerksamkeit der Passanten. Die piepsigen Klänge der dutzenden Automaten haben zur unbeschreiblichen Atmosphäre der Arcade beigetragen – eine unvergessliche Soundkulisse.



Das Control-Panel des legendären Automaten Defender von Williams. Die Steuerung war außergewöhnlich und machte Defender zu einer echten Herausforderung. Fünf Buttons, jeweils für Richtungswechsel, Hyperspace, Smartbomb, Schub und Feuer. Der Joystick selbst ließ nur hoch und runter zu. (Bild: International Arcade Museum)



Die PCBs (Printed Circuit Board) des Defender-Automaten. Oben die Hauptplatine mit der CPU. Links: die ROMs, die u. a. den Programmcode enthalten. Rechts unten: das Sound-Board. Direkt darüber: die Ein-/Ausgabe-Einheit (I/O). (Bild: International Arcade Museum)

„Welcome to the Fantasy Zone! Get Ready!“

Manche Geräte hatten aufwendige Sitzkabinen, wie beispielsweise Star Wars oder Rennspiele wie Out Run oder Hard Drivin, Letzteres hatte zudem eine vollwertige Kupplung mit 5 Gängen, Gas- und Bremspedal sowie ein massives Lenkrad. Out Run gab es sogar mit einer hydraulischen Kabine.

Richtig spektakulär wurde es mit Space Harrier – was für ein Beast – mit einem hydraulisch angetriebenen Sitz, der sich entsprechend der Joystick-Steuerung bewegt hat. In Verbindung mit der imposanten Grafik war das ein echter Hingucker – Action Pur, an der man nicht einfach so vorbei gehen konnte.

Andere Automaten nutzen eine Lightgun, wie zum Beispiel Operation Wolf von Taito oder die ganzen American Laser Games, deren bekanntester Vertreter wohl Mad Dog McCree ist.



Nicht von dieser Welt: Segas Space Harrier. (Bild: International Arcade Museum)

Purer Spielspaß

Arcade-Automaten waren auf puren Spielspaß ausgelegt und zwar von der ersten Sekunde an. Langweilige oder zu komplizierte Spiele hatten auf den hart umkämpften Stellflächen keine Chance und wurden gnadenlos aussortiert.

Die Spiele mussten kurzweilig sein – leicht zu verstehen, aber schwer zu meistern. Alles an dem Automaten war auf ein perfektes Spielerlebnis zugeschnitten. Das ganze Erscheinungsbild war so angelegt, die volle Aufmerksamkeit der Spieler auf sich zu ziehen. Vom bunten und auffälligen Artwork des Gehäuses, der aufwendigen Gestaltung der Panels bis zum einladenden Intro (Attract Mode), das einer Aufforderung zum Münzeinwurf gleichkam.

Da gerade zur Anfangszeit den technischen, vor allem den grafischen Möglichkeiten enge Grenzen gesetzt waren, stand viel mehr ein klug durchdachtes, fair ausbalanciertes Gameplay im Fokus als hochauflösende Grafiken und Effekte. Die Spielmechanik musste flüssig, motivierend und mitreißend, aber auch fordernd sein; so gut designed, dass sich im besten Fall der Flow einzustellen vermochte – und der Spieler geneigt war, stetig Münzen einzuwerfen.

Motivation Highscore

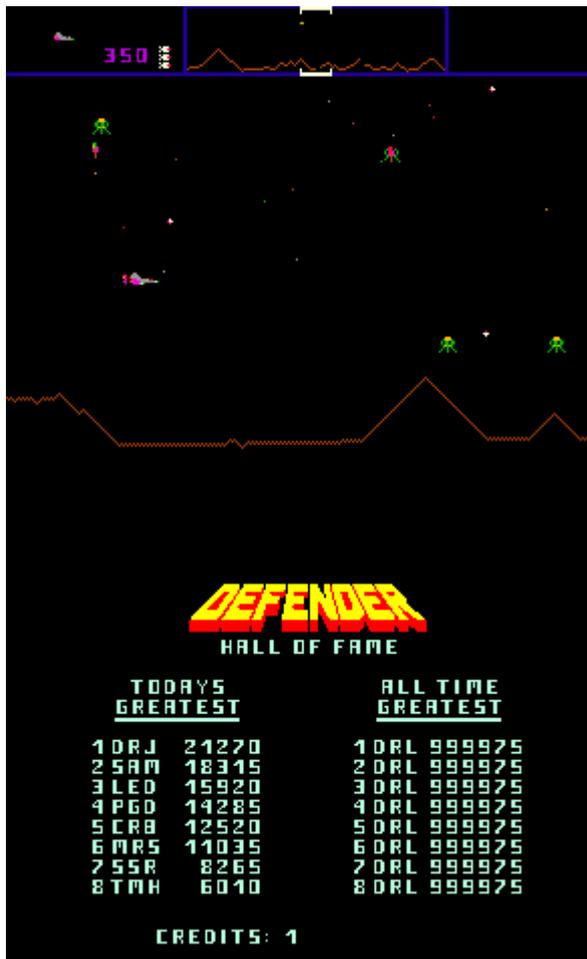
Und natürlich durfte der Highscore nicht fehlen. Die ultimative Rangliste. Meist nur drei Initialen, die signalisiert haben; ich war hier – an mir kommt keiner vorbei ... zumindest für ein paar Stunden. Der Defender-Automat hatte neben der täglichen Bestenliste auch

einen All-Time-Highscore, der auch nach dem Ausschalten bestehen blieb.

Part of the Defender's attraction for me was the fact that the 'All Time Greatest' table was not lost if the game was turned off. If you scored 999,975 points then no-one could ever beat it, even when equalled the new name would be placed below you in that table.

Dave Langley

Glaukt man Dave Langley und seinem [Blog](#), so führt ein Score von 999.975 Punkten dazu, sich für immer im Highscore zu verewigen, vorausgesetzt, es haben nicht schon acht andere zuvor geschafft ...



DRL ist aus der Hall Of Fame für immer eingeebrannt. (Bilder: Dave Langhley)

Trotz der Beschränkungen in der Hardware waren die Arcade-Automaten lange Zeit den Konvertierungen auf den Heimcomputern und Konsolen weit überlegen. Keine der unzähligen Defender-Umsetzungen kam auch nur annähernd an das Automaten-Feeling heran. Ganz abgesehen davon, dass die kreativen und innovativen Spielideen und -konzepte meist erst Jahre später für die Heimanwender erschienen sind. Das Neueste vom Neuesten kam zuerst mit den Arcade-Automaten.

Da die Automaten-Spiele oft eine eigene Platine hatten, war die Hardware an das Spiel angepasst und nicht umgekehrt wie bei den Heimkonsolen. Die Enttäuschung war dann im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert, wenn die Umsetzungen auf dem Atari

VCS oder dem C64 nicht einmal annähernd an das Original heran kamen – was ja eigentlich immer der Fall war.



Gauntlet von Atari. Links die Konvertierung auf dem C64, rechts das Arcade-Original. (Bild: Ferdi)

Und dennoch ist der Boom, den die Videospieleautomaten Ende der 70er Anfang der 1980er ausgelöst haben, erstaunlich und rational schwer erklärbar. Was hat die Massen dazu bewegt, in die Arcades zu strömen und die Automaten unentwegt zu füttern?

Wie ist es zu erklären, dass in Japan der recht primitive Automat Space Invaders dazu geführt hat, dass die Münzen knapp geworden sind und die Notenbank die Produktion der 100-Yen Münze verdreifacht hat? Wieso gab es in den USA keinen Ort mehr, an dem Arcade-Automaten nicht aufgestellt waren, ausgenommen Kirchen und Synagogen? Anfang der 80er standen allein in den USA 1,5 Millionen Automaten im ganzen Land verstreut. Was ist also die „Faszination Videospieleautomaten“?

Um das herauszufinden, begeben sich auf ein Experiment, auf eine Zeitreise.

Videospielgeschichte spielend erleben

Da mir der Zugang zu diesen wunderbaren Maschinen am 1. April 1985 vorübergehend abrupt untersagt worden ist, gilt es, die Versäumnisse der Jugend nachzuholen; 35 Jahre später. Aber auch vor diesem unheilvollen Tag habe ich nicht ansatzweise die vielen Klassiker selbst erleben können. Nicht im Entferntesten.

Darum möchte ich die Geschichte der Arcadeautomaten, die ja auch gleichzeitig die Geschichte der Videospiele ist, spielerisch nachholen und hier, auf diesem Blog, darüber

berichten. Chronologisch natürlich. Im zeitlichen Verlauf lassen sich die technischen Fortschritte viel besser nachvollziehen und im zeitlichen Kontext einordnen. Es geht hier nicht darum, die Spiele von einst mit denen von heute zu vergleichen.

Es geht vielmehr darum, die Entstehungsgeschichte der Videospiele zu verstehen. Zu verstehen, was die Massen an den Geräten so fasziniert hat. Zu verstehen, wie Spielideen, Spielkonzepte und ganze Genres, wie z. B. die Shoot 'em ups entstanden sind und sich in technischer, spielerischer und grafischer Hinsicht weiterentwickelt haben. Zu verstehen, mit welcher verblüffender innovativer Schaffenskraft sich die Branche gegenseitig zu kreativen Höchstleistungen angetrieben hat, um im hart umkämpften Arcade-Markt zu überleben. Und um zu verstehen, was die Entwickler der Automaten inspiriert und motiviert hat.

Vor allem geht es aber darum, spielend herauszufinden, ob die Klassiker von einst auch heute noch Spaß machen und warum.

Dabei gibt es leider ein klitzekleines Problem, eigentlich nicht der Rede wert: Ich besitze keinen einzigen Arcade-Automaten!

Ich weiß natürlich, wo sehr, sehr viele davon rumstehen, zum Beispiel in Seligenstadt, wo das [Flipper- und Arcademuseum Seligenstadt \(FAMS\)](#) sein Zuhause hat.

Dort gibt es sie noch, die schwergewichtigen Zeitzeugen der Videospiegelgeschichte. Ich war schon mehrfach da und habe mit vielen alten Schätzen gespielt. Ein Besuch lohnt sich immer. Aber das ist nicht gerade um die Ecke und dort stehen natürlich nur eine begrenzte Anzahl an Automaten. Wie lässt sich die Lücke schließen?



Alternative Emulation?

In 2016 habe ich mir ein Arcade-Cabinet aus England gekauft, genau genommen ist es ein Arcade-Bartop. Zusammengebaut hat es Gabriel, ein Elektronik-Ingenieur aus Wales, der 34 Jahre lang Arcade-Automaten gewartet und repariert hat. Ja, schon klar, selbst bauen und konfigurieren ist viel cooler. Noch besser ist es sicherlich, einen alten Arcade-Automaten zu restaurieren. Für so was bin ich leider nicht zu gebrauchen. Ich will doch bloß spielen ...

Ein Arcade-Bartop: Was ist das eigentlich? Wer braucht so was?

Nun, es ist quasi eine kompakte Version eines klassischen Videospielautomaten, wie sie in den 80er Jahren verbreitet waren. Wie ja bereits beschrieben, waren die klassischen Automaten dieser Zeit mannshoch, wuchtig und ziemlich schwer – mit anderen Worten: sehr unhandlich. In der Regel lief darauf auch nur ein einziges Spiel. Ein Bartop ist dagegen leicht, kompakt und platzsparend – und mit vielen Spielen bestückt. Im Inneren werkelt bei mir ein gewöhnlicher Windows-PC mit Pentium i5-Prozessor, Nvidia Grafikkarte, großer SSD-Platte und ein 19“ 4:3 LED-DELL-Monitor.

Das Panel besteht aus Sanwa-Joysticks für zwei Spieler mit jeweils sechs Buttons und zwei weiteren Buttons an der Seite für die Pinball-Spiele. Bei mir ist noch ein Spinner verbaut. Das ist quasi ein analoger Drehregler, um Spiele wie Breakout oder Tempest vernünftig spielen zu können. Installiert ist natürlich MAME und als Frontend läuft Hyperspin.

Außer MAME sind noch über hundert weitere Systeme und Tausende Spiele installiert, aber um die soll es hier gar nicht gehen. Das für mich wichtigste System ist MAME der Multiple Arcade Machine Emulator. Wie der Name richtig vermuten lässt, emuliert MAME Arcade-Automaten.



Arcade-Bartop: klein, kompakt und handlich. Lässt sich auch einfach zu Freunden mitnehmen.
(Bild: Ferdi)

MAME der Multiple Arcade Machine Emulator

MAME versucht dabei die Hardware der technisch zum Teil recht unterschiedlichen Automaten, also die PCB-Platinen (Printed Circuit Board) einschließlich aller Prozessoren, Chips und ICs die sich darauf befinden, per Software so perfekt nachzubilden, sodass den Spielen seine gewohnte Systemumgebung vorgaukelt wird und

damit die „alten“ Spiele auch ohne Automat lauffähig werden. Bei manchen Automaten wird beim Einschalten ein Systemtest durchgeführt, der verschiedene Komponenten wie die Speicher usw. prüft. Auch das emuliert MAME. Der Programmcode der Spiele war meist auf ROMs oder EPROMs gespeichert. Die ROMs selbst sind kein Bestandteil von MAME.

MAME ist ein wunderbares Projekt, das zum Ziel hat, die Geschichte der Videospiele zu bewahren. Die originalgetreue Nachbildung der Hardware gelingt MAME mit erstaunlicher Genauigkeit, denn die allermeisten Spiele laufen stabil.

Aber selbst wenn es MAME gelingt, die Hardwareumgebung der Platinen originalgetreu nachzubilden, so bleibt es eine Emulation, die niemals einen Automaten ersetzen kann.

Mal ehrlich, schaut Euch diesen Automaten an:



Einer der schönsten Arcade-Automat aller Zeiten. (Bild: williamsamusements.co.uk)

Wie zum Teufel soll MAME dieses Meisterwerk emulieren? Unmöglich!

Ein Gesamtkunstwerk! Geschaffen von Atari im Jahr 1983. Abgesegnet von George Lucas höchstpersönlich. Jedes Details ist stimmig. Eine technische Glanzleistung, zeitlos schön verpackt. So sehen Klassiker aus. Unsterblich.

Keine noch so gute Emulation vermag den Charme eines originalen Star-Wars-Automaten wiederzugeben. Nicht annähernd. Vor allem Atari hat von Beginn an großen Wert auf stimmige Details und professionelles Artwork gelegt.

Aber auch andere Väter haben schöne Töchter:

Alt, aber gut! Auch die Gehäuse von Space Invaders von Taito und 1942 von Williams sehen grandios aus! Es gibt einfach so viele schöne Automaten. Wahre Schätze. Hach.





Zwei Klassiker, die auch in 100 Jahren noch Spaß machen. (Bilder: williamsamusements.co.uk)

Grenzen der Emulation

Abgesehen von der Aura und dem Charme, den ein klassischer Arcadeautomaten umgibt, kann MAME aus einem LCD-Monitor keinen Braun'schen Röhrenfernseher zaubern und aus einem LED-Flachbildschirm macht MAME auch keinen Vektormonitor.

Statt Pixel, Sprites und Bitmaps berechnet ein Vektorspiel Zeichenbefehle sowie x- und y-Koordinaten und eignet sich daher optimal für schnelle Bewegungen, Rotationen und Zooms. Dabei kennt Vektorgrafik keine Treppeneffekte, Halbbilder und kein Interlace (wie bei der Rastertechnik) – alle Linien und Objekte werden stufenlos dargestellt. Das Nachglühen der Vektoren erzeugt leuchtende Linien, zeichnet Punkte und geometrische Objekte in die fluoreszierende Beschichtung.

Spiele wie Asteroids, Battlezone, Temest und auch Star Wars waren Vektorspiele und sahen fantastisch aus. Moderne LCD oder LED-Flachbildschirme bekommen das so nicht hin. Auch kein MAME.

Aber auch die Spiele mit Rasterverfahren auf normalen Röhrenbildschirmen haben ihre (trägen) Eigenheiten, die viele Spiele ganz bewusst genutzt haben. Modernen hochauflösenden 4k-Monitoren gelingt das nicht. Hier sehen die alten Klassiker meist eher steril aus. MAME versucht das mit Filtern und Scanline-Optionen zu lösen und damit die Besonderheiten der Bildschirmstechniken von einst halbwegs zu emulieren.

Mir reicht das Ergebnis von MAME vollkommen aus, ich bin kein Perfektionist. Und da es fern jeder Realität ist, mir 200 Arcade-Automaten ins Wohnzimmer zu stellen, bin ich froh und dankbar, dass es das Projekt MAME überhaupt gibt. MAME erlaubt es auch, jeden Furz und Feuerstein zu konfigurieren. Davon habe ich bisher kaum gebraucht gemacht, da die Einstellungen bislang gut gepasst haben.

Egal ob Bildschirmausrichtung (vertikal, horizontal), Scanlinefilter, oder Steuerung: Bisher bestand kaum Bedarf, irgendetwas zu ändern. Vor einiger Zeit habe ich Robotron 2084 gespielt, bei dem bekanntlich zwei Joysticks für die Steuerung gebraucht werden. Den einen, um die eigene Spielfigur in acht Richtungen zu steuern, den zweiten, um in acht Richtungen zu schießen. Meine Befürchtung, den zweiten Joystick einrichten zu müssen, erwies sich als völlig unbegründet – alles war bestens konfiguriert. Robotron lässt sich mit dem Bartop perfekt spielen.



Für Robotron 2084 sind zwei Joysticks nötig. (Bild: Ferdi)

Ich drifte schon wieder ab. Wo waren wir? Richtig, ich wollte ja die Geschichte der Arcadeautomaten „nachspielen“. Natürlich nicht alle. Unmöglich. Es geht um die Meilensteine, um die Automaten, die prägend waren – für die Videospiegelindustrie und auch für mich ;). Die Auswahl ist eher subjektiver Natur und spiegelt auch meine persönlichen Präferenzen wieder. Die Zeitreise beginnt mit dem PONG-Automaten, da dies mein allererster Kontakt mit Videospiele überhaupt war.

Die Reise soll über PONG wie folgt weitergehen:

- 1972 PONG, Atari
- 1978 Space Invaders, Midway Manufacturing Co.
- 1979 Asteroids, Atari
- 1979 Galaxian, Namco
- 1980 Defender, Williams Electronics, Inc.
- 1980 Battlezone, Atari
- 1980 Centipede, Atari
- 1980 Missile Command, Atari
- 1980 Tempest, Atari
- 1980 Pac-Man, Midway Manufacturing Co.
- 1981 Donkey Kong, Nintendo
- 1981 Galaga, Namco
- 1982 Robotron 2084, Williams Electronics, Inc.
- 1982 Xevious, Atari
- 1983 Star Wars, Atari
- 1983 Dragon's Lair, Cinematronics
- 1983 Tapper, Bally Midway
- 1984 1942, Capcom
- 1984 Marble Madness, Atari Games
- 1985 Gauntlet, , Atari Games

So, genug der Vorworte. Die Zeitreise beginnt, gut anschnallen, es geht weit zurück. Meine erste Begegnung mit einem Videospiel war tatsächlich PONG im Alter von etwa 9-10 Jahren; das ist schon ziemlich lange her, denn ich bin alt.

PONG

1972 – PONG, Atari

„Begegnung“ trifft es ganz gut, denn an diesen riesengroßen gelben, sehr auffälligen Kasten, der im Eingangsbereich der Café Bar David in Canicosa de la Sierra stand, führte im wahrsten Sinne des Wortes kein Weg dran vorbei. In meiner Kindheit sind wir sehr oft mit der Familie in dieses kleine idyllische spanische Bergdorf gefahren, da meine Mutter dort geboren ist. Viele schöne Sommer habe ich hier verbracht. Und genau dort stand PONG.

So ein Gerät hatte ich zuvor noch nie gesehen. Vor PONG gab es in Canicosa nur zwei Münzschieber, das waren Glückspielautomaten, in denen haufenweise Münzen auf mehreren sich vor- und zurück bewegenden und übereinanderliegenden Ebenen lagen. Viele davon lagen meist schon auf der vorderen Kante und drohten zu kippen. Einer kleiner Schubser noch, so dachte ich, und etliche der glitzernden Pesetas würden zu mir in den Gewinnschacht kippen. Den kleinen Schubser löste man durch einen gezielten Münzeinwurf aus – perfektes Timing und die richtige Einwurfstelle vorausgesetzt. Mit einem Duro würde ich also das Gleichgewicht zu meinen Gunsten verändern – so die Theorie. Meist taten sie es dann in der Praxis aber doch nicht ...

Und dann stand da plötzlich dieser mysteriös anmutende gelb-braune – in meinen

Kinderaugen – riesengroße Schrank namens PONG mit zwei seltsamen Drehreglern und einem Fernseher vor mir. Die Spielregeln schienen simpel zu sein, wie ich durch bloßes Zusehen der Spieler vor mir feststellen konnte.



Der Beginn meiner Videospiele-Leidenschaft. PONG von Atari. (Bild: Wikipedia)

„AVOID MISSING BALL FOR HIGH SCORE“

Ich kann es nicht mehr exakt rekonstruieren, was genau danach passiert ist, ich bin mir aber ziemlich sicher, dass ich ganz aufgeregt zu meinen älteren Bruder Thomas gelaufen bin, und ihn zu diesem Automaten gezerrt habe – und zuvor meinem Onkel Felipe ein paar Pesetas abgequatscht habe. Der hatte immer die Hosentaschen voll mit Kleingeld, übrigens heute noch – er wird in diesem Jahr 93. Und dann haben mein Bruder und ich gemeinsam PONG gespielt ... und ich fand es großartig.

Keine Ahnung, wer gewonnen hat – das war auch völlig egal. Keine Ahnung, wie lange wir gespielt haben, auch das war nebensächlich. Allein, dass ich mich überhaupt noch daran erinnere, will was heißen und hat was zu bedeuten. Ich kann die Begeisterung nachvollziehen, die PONG seinerzeit bei den Massen ausgelöst hat, denn ich war auch begeistert!

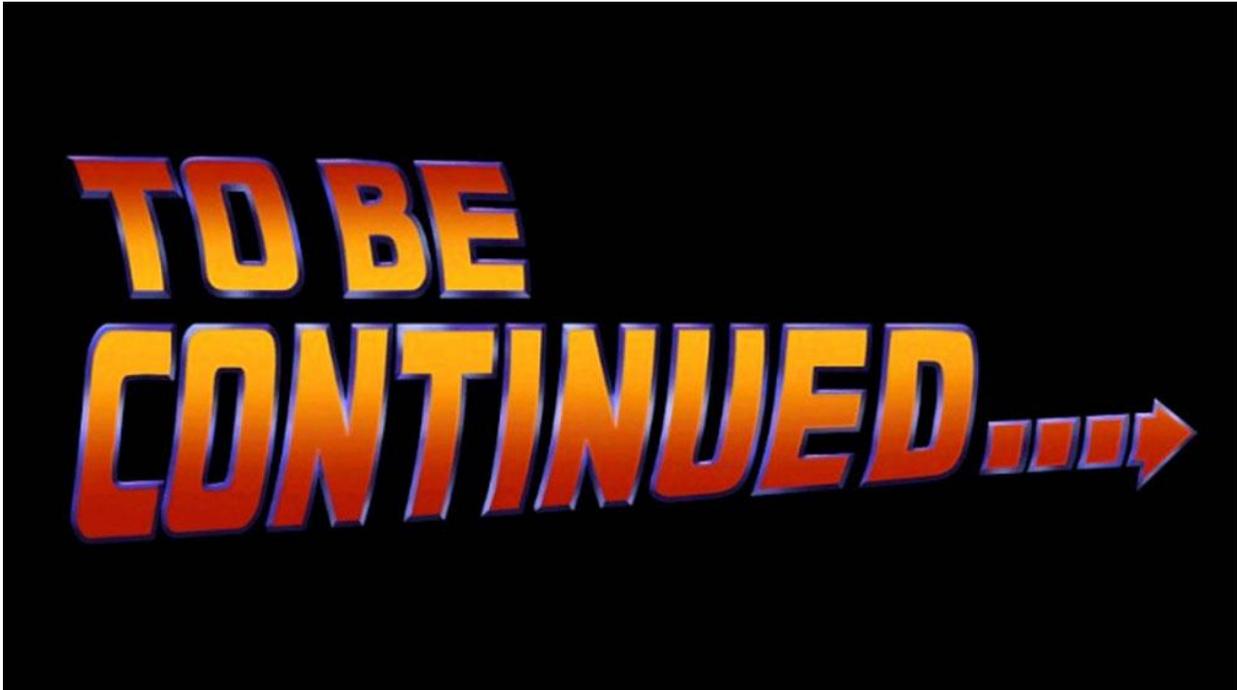
Und heute? Mein Plan war, PONG gemeinsam mit meinem Bruder Thomas zu spielen – genau wie vor 40 Jahren in Canicosa. PONG an einem Original-Automaten zu spielen, ist nicht so einfach. Weder das FAMS noch der Retro Games e. V. haben einen. Bleibt ja eigentlich nur der Arcade-Bartop. PONG ist installiert und läuft auch. Leider habe ich nur einen Spinner am Bartop, also so einen Drehregler mit Potentiometer wie am Original-PONG-Automaten. Aber nur einen. Nötig sind zwingend zwei. Klar kann man auch die Joysticks benutzen. Genauso gut kann man es dann auch einfach sein lassen. PONG ohne analoge Drehregler ist so wie UT 99 ohne Maus und Tastatur. Geht gar nicht!

Schade; gleich am ersten Spiel auf der Liste gescheitert. That's Life. Ist aber auch nicht weiter tragisch, es stehen ja noch genug andere auf dem Zettel ...

Sei's drum. PONG ist für mich das Paradebeispiel dafür, dass die Spielidee und deren technische Umsetzung (Gameplay) viel wichtiger sind als Grafik und Bombasteffekte. Ein paar Striche und ein Punkt reichen aus, um kurzweilig Spaß zu haben. Ja, für kurze Zeit – auf Dauer ist es eben doch zu primitiv und auch zu monoton. Bemerkenswert finde ich auch, dass einer der ersten Arcadeautomaten überhaupt auf diese sehr feinfühlig Art der Steuerung setzt und dass es ein Multiplayer-Spiel ist.

Atari hat mit PONG (und Home-Pong) die Videospieleindustrie ins Leben gerufen. Auch wenn die Idee dazu nicht deren eigener Geistesblitz war und PONG auch nicht von sich behaupten kann, der erste Arcadeautomat dieser Welt zu sein. Dem Erfolg tat dies keinen Abbruch. ATARI war auch in der Folge ein vor Innovation und Kreativität treibende Kraft der Branche.

So, der Text ist mal wieder etwas länger geworden; also alles wie immer. Für hier und heute ist Schluss. Aber die Geschichte der Arcade-Automaten ist noch nicht zu Ende gespielt und geht bald weiter ... •



“Back to the Future”-Logo (Bild: Universal Studios)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 19. September 2020 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [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>