

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Pac-Man: eine Ikone der Videospiegelgeschichte

André Eymann am Montag, dem 26. Januar 2004

Im August 1982 wurde Pac-Man offiziell zum „Man of the year“ gekrönt. Allerdings nicht vom Time magazine, sondern von der Spielezeitschrift Video Games. Die gelbe Kugel hatte es einmal mehr geschafft, sich als Medienstar des Jahres feiern zu lassen.

Die Jugendlichen waren verrückt nach dem Spielhallen-Hit von Namco. Das ungeschriebene Gesetz hatte sich erneut bestätigt: nicht die modernste und aufwändigste Technik verkauft ein Videospiele, sondern ein knuddeliger gelber Punkt macht das Rennen.

Im amerikanischen Magazin Video Games wurde im August 1982 der Artikel „The absolutely, positively last word on Pac-Man“ veröffentlicht. Unter anderem berichtet der Artikel über die Merchandising-Welle zum Spiel. Zum ersten Mal wurde ein Videospiele zum Verkaufserreger für Konsumprodukte.

Knallgelbes Merchandising

Popmusik-Singles, Frisbeescheiben, Nummernschilder, Krawatten, Autoaufkleber, Bücher und T-Shirts kamen auf den Markt, nur um allesamt ein Abbild der freundlichen gelben

Kugel zu zeigen. Heute ist das sicher keine Besonderheit mehr, aber damals entstand durch Videospiele wie Pac-Man ein ganz neuer Wirtschaftszweig.

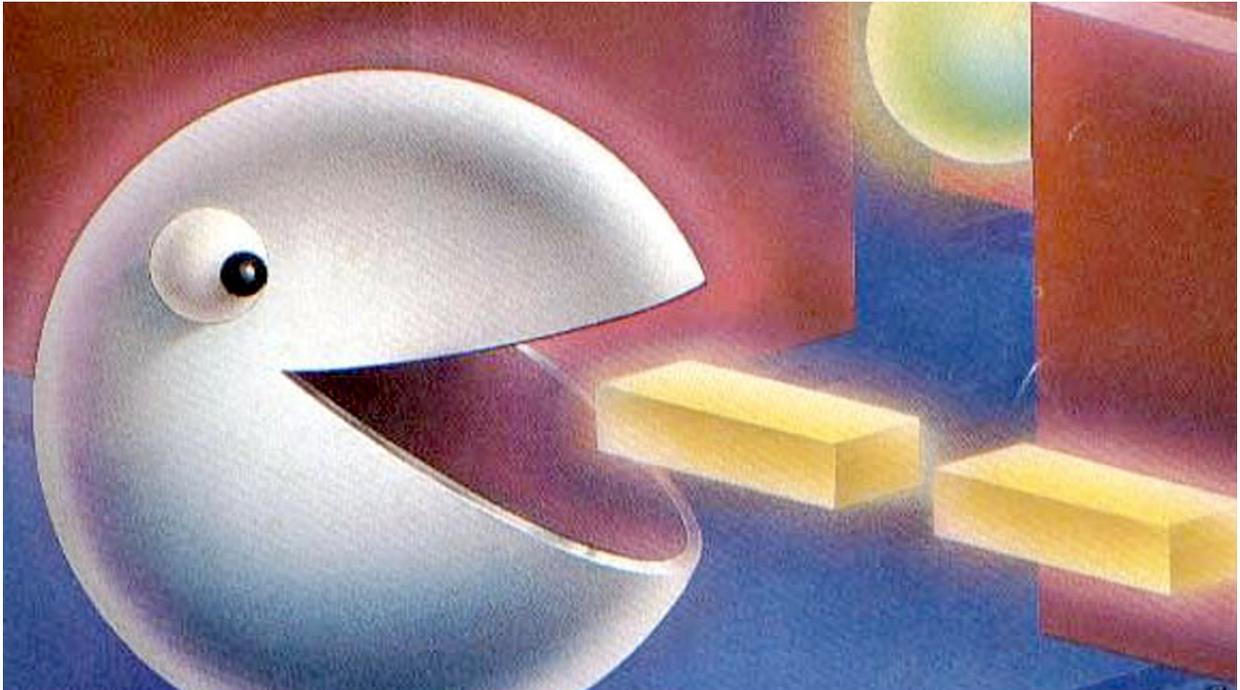
Ungefähr 100.000 Pac-Man Videospielautomaten standen in den Spielhallen weltweit und jede einzelne dieser Maschinen kostete ca. 2.500 US\$. Der Erfolg der japanischen Videospieldesigner überraschte selbst seine Vermarkter. Die Verkäufe von T-Shirts überstiegen für manche Hersteller die Produktionskapazitäten.

Pac-Man fever, it's driving me crazy, Pac-Man fever, I'm going out of my mind.

Buckner & Garcia – „Pac-Man Fever“ (1981)



Verschiedene Werbeartikel zu Pac-Man. Abbildung aus dem Magazin Video Games. (Bild: Pumpkin Press, Inc.)



Pac-Man auf dem Cover des amerikanischen Magazins Video Games. (Bild: Pumpkin Press, Inc.)

Ohne Geballer

Vor Pac-Man gab es Space Invaders. Ein typisches Weltraumspiel. Nach diesem Vorbild entwickelten sich zahllose weitere Weltraumspiele, die alle in der Regel eines zum Ziel hatten: vernichte die Angreifer aus dem Weltall. Das war freilich kein friedliches Unterfangen. Lustig war es im Grunde auch nicht.

Pac-Man aber war lustig. Er war gelb. Und allein diese Tatsache, brachte Farbe ins Spiel. Viele Pac-Man Automaten wurden außerhalb von Spielhallen aufgestellt. In Warteräumen, Flughäfen, beim Frisör oder in Restaurants. Und so kamen auch immer mehr Frauen mit dem Spiel in Berührung. Keine komplizierte Bedienung mit vielen Knöpfen, verhinderte das Kennen lernen. Kein Kämpfen war notwendig und dennoch gab es Strategie. Und natürlich Spaß! Es machte einfach Freude, seinen Helden geschickt durch den Irrgarten zu lenken und sich über sein Entkommen zu freuen.

Der offizielle zweite Teil des Spiels: Ms. Pac-Man kam mit einer roten Schleife im virtuellen Haar daher. Das Labyrinth war nun in sanfte Farben getaucht und als Belohnung gab es eine Menge Leckereien zu vernaschen. Jetzt hatten die weiblichen Spielerinnen, die als neue Zielgruppe erschlossen werden sollten, ihre eigene Heldin. „You don't have to be lost in space to have a good time“. Das war das Rezept gegen die martialischen Weltraumshooter

Bereits 1981 lizenzierte der US-Videospielgigant Atari Pac-Man von Namco für seine Heimkonsole Atari VCS. Nun gab es das bekannteste Videospiel aller Zeiten auch für Zuhause. Der Programmierer [Tod Frye](#) entwickelte die VCS-Version in nur sechs Wochen. Im Ergebnis konnte seine Variante für die Atari-Heimkonsole dem Vergleich mit der Spielhalle nicht ganz standhalten. Die Geister blinkten so stark, dass sie auf dem Spielfeld nicht gut zu erkennen waren. Auch die Joystick-Steuerung war nicht mit der des Originals zu vergleichen.

Dennoch wurde der Pac-Man für das VCS zum Verkaufsschlager und trug dazu bei, dass Atari seinen Namen auf dem Feld der Videospielkonsolen weiterhin erfolgreich behaupten konnte. Und so kam der Punktefresser und damit auch ein bisschen Spielhallen-Feeling in die Kinder- und Wohnzimmer.

You don't have to be lost in space to have a good time.

Pac-Man Werbeslogan



Geflacker vor den Augen – die Version von Pac-Man für das Atari VCS. (Bild: Atari)

Weltmeisterlich in Hamburg

„Auch die Bundesrepublik ist bereits infiziert.“ textet der Autor Heinz Blüthmann in seinem Artikel *Profite aus einer anderen Welt* in der ZEIT am 13. August 1982.

Der Text informiert die Leser über die Pac-Man Meisterschaft, die vom 1. Juni 1982 bis zum 19. September 1982 in Hamburg stattgefunden hat. Dem Sieger winkte eine Reise nach Monte Carlo. Natürlich inklusive Reisekosten, Hotel und Spesen.

Als zweiter Preis stand ein brandneuer Atari 400 Heimcomputer bereit. Natürlich war auch Atari VCS System unter den Preisen. Und so strömten viele Kinder und Jugendliche im Sommer 1982 in das HEW-Kundenzentrum in der Spitalerstrasse 22, um ihr Können bei Pac-Man zu beweisen.



ATARI® ELEKTRONIK
Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10
2000 HAMBURG 60
Tel.: 040/511 80 91



PAC-MAN* MEISTERSCHAFT

Wettbewerbs-Regeln

Der Flyer zur Pac-Man Meisterschaft in Hamburg. (Bild: Atari)

ATARI PAC-MAN Meisterschaft

Die ATARI PAC-MAN Meisterschaft findet in der Zeit vom 1.6.1982 - 19.9.1982 statt. Die Teilnahme am Wettbewerb ist kostenlos. Teilnahmeberechtigt sind alle in der Bundesrepublik ansässigen Personen. Die Ausscheidung findet in 2 Alterskategorien statt:

1. Teilnehmer über 25 Jahre
Spieler, die am 19. September 1982 mindestens 25 Jahre alt sind
2. Teilnehmer unter 25 Jahre
Spieler, die bis zum 19. September 1982 das 25. Lebensjahr noch nicht vollendet haben

ProgrammCassette

Der Wettbewerb wird mit dem ATARI Video-Spiel PAC-MAN (CX 2646) ausgetragen. Die Vorgabe ist die Spielvariation 1 mit Schwierigkeitsgrad A. Spieldauer max. 15 Minuten mit einem Spiel.

Austragungsorte

Die Austragung des Wettbewerbes findet in den regionalen ATARI-Clubs und im Kundenzentrum der Hamburger Elektrizitäts Werke (HEW), Spitalerstr. 22, 2000 Hamburg 1, statt.

Die jeweils besten Spieler aus den Clubs und die Wochensieger aus dem HEW-Zentrum nehmen an der nationalen Endausscheidung am 7.8.1982 im HEW-Kundenzentrum teil. Die Gewinner der Kategorie über 25 Jahre und unter 25 Jahre werden zur internationalen Ausscheidung am 18. September 1982 nach Monte Carlo eingeladen.

Für Reisen zur Teilnahme an der nationalen- und auch zur internationalen Ausscheidung benötigen Jugendliche unter 18 Jahre das schriftliche Einverständnis ihrer Eltern oder eines Erziehungsberechtigten.

Mitarbeiter der Firma ATARI und deren Angehörigen sind nicht teilnahmeberechtigt.

Wettbewerb

Vor Beginn des Wettbewerbes werden Teilnahmebescheinigungen ausgegeben. Jeder Spieler füllt seinen Teilnahmebescheinigung mit Namen, Alter und vollständiger Adresse aus. Bei Spielbeginn übergibt der Spieler den Teilnahmebescheinigung dem Leiter des Wettbewerbes. Der Spielleiter (Club Präsident oder eine von ATARI autorisierte Person) überwacht das Spiel des Teilnehmers und trägt nach Spielende die erreichte Punktzahl ein. Die höchste Punktzahl nach der Spieldauer von 15 Minuten entscheidet. Jeder Teilnehmer darf nur einmal am Wettbewerb teilnehmen. Verstöße gegen die Spielordnung werden mit Disqualifizierung geahndet.

Nach Wettbewerbsende werden die Teilnahmebescheinigung an die Firma ATARI Elektronik Vertriebs GmbH, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60, eingesandt. Letzter Einsendetermin ist der 28. Juli 1982 (Poststempel). Später einkehrende Teilnahmebescheinigung können aus organisatorischen Gründen nicht mehr berücksichtigt werden.

Für die Teilnahme am Wettbewerb übernimmt die Fa. ATARI den Teilnehmern gegenüber keinerlei Haftung.

Nationale Ausscheidung

Die Wettbewerbslisten werden vom ATARI Club überprüft. Die jeweils besten Spieler der einzelnen Clubs werden ermittelt und zum 7.8.1982 nach Hamburg ins HEW-Kundenzentrum zur nationalen Ausscheidung eingeladen. Die Fahrkosten (Bundesbahn) übernimmt die Firma ATARI. Sofern eine Begleitperson für die Reise erforderlich ist, trägt die Firma ATARI die Fahrkosten (Bundesbahn).

Die nationale Ausscheidung in Hamburg wird nach dem gleichen Modus wie die regionalen Ausscheidungen ausgetragen (1 Spiel - 5 Leben, max. 15 Minuten Spieldauer). Die höchste Punktzahl entscheidet.

Internationale Ausscheidung

Die beiden Gewinner der nationalen Ausscheidung werden mit einer Begleitperson nach Monte Carlo eingeladen. Die internationale Ausscheidung findet am 18. September 1982 statt. Reisekosten, Hotel und Spesen übernimmt die Firma ATARI. Die Teilnehmer der Ausscheidung werden von einem ATARI Mitarbeiter begleitet.

Der internationale Wettbewerb wird in zwei Gruppen mit gleicher Spieleranzahl durchgeführt. Die Spieldauer beträgt max. 20 Minuten. Die 2 Besten der beiden Gruppen spielen in einem 2. Durchgang um den internationalen Meister. Die Spieldauer in diesem Durchgang beträgt 30 Minuten. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl wird zum internationalen Meister erklärt. Der Rechtsweg für jede der Veranstaltungen ist ausgeschlossen.

Gewinne

Als Gewinne zur nationalen PAC-MAN Ausscheidung sind folgende Preise ausgesetzt:

1. Preis je Kategorie: Reise nach Monte Carlo
2. Preis je Kategorie: 1 ATARI Privat-Computer 400
3. Preis je Kategorie: 1 ATARI Video-Computer-System CX 2600 mit 3 ProgrammCassetten nach eigener Wahl
4. Preis je Kategorie: 5 ProgrammCassetten nach eigener Wahl
5. Preis je Kategorie: 3 ProgrammCassetten nach eigener Wahl

In 30 Minuten zum internationalen Meister. Details zur Pac-Man Meisterschaft. (Bild: Atari)

Wie erfolgreich Pac-Man finanziell war, wurde ebenfalls im Artikel erwähnt. Nur zehn Monate nach der Veröffentlichung des Spiels für das VCS, hat Atari mit seinem gelben Vielfraß einen Gewinn von 250.000 Millionen Mark erwirtschaftet. Damit stellte die kleine

gelbe Kugel sogar die Filmbranche in den Schatten.

Mit Pac-Man war die goldene Ära der Heimkonsolen auf ihrem Höhepunkt angekommen und veränderte unsere Wahrnehmung von Videospiele für immer.

Quellen

- Video Games, Volume I, Number I, August 1982, Pumpkin Press, Inc. NY
- DIE ZEIT, Ausgabe Nr. 33, August 1982

Links

- [Interview mit Klaus Wolf von 1984 \(Atari Pac-Man Juniorenmeister\)](#)
- [Video Games Magazine](#)
- [Tod Frye, portierte Pac-Man für das Atari VCS 2600](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Montag, dem 26. Januar 2004 um 21:45 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). 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.videospielgeschichten.de>