

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Tele Fever von Tchibo – Oder wie ein neuer Haarschnitt das Videospieلفieber auslöste

Wonderboywondy am Mittwoch, dem 25. April 2012

Wir schreiben das Jahr 1982 und ich bin ein kleiner Bub, der sich in der Chemiestadt Ludwigshafen am Rhein mit analogen Spielsachen seine Zeit vertreibt. Das sollte sich jedoch bald ändern.

In der Nachbarschaft gibt es einen Friseur, der bei sich Zuhause für wenig Geld das Haar kürzt. Auch ich kam regelmäßig zu diesem Vergnügen. Doch dieses Mal sollte der Abschied von Haar und Tatort ganz anders verlaufen. Nach dem erledigten Haarschnitt haben mich die zwei Kids des Hauses in das Wohnzimmer geführt, um mir ihr neues Spielzeug zu zeigen. Ahnungslos folgte ich ihnen ins Wohnzimmer.

Und da stand sie: die legendäre Videospielekonsole, die in aller Munde war. Ein ausgewachsenes Atari VCS. Pac Man war das Spiel der Stunde und ich durfte meine ersten Runden durch das Labyrinth drehen. Was für eine Offenbarung! Von diesem Moment an, konnte ich es kaum abwarten, bis meine Haare eine entsprechende Länge erreichten. Denn Haare schneiden hieß ab sofort auch zocken können.

Es war längst um mich geschehen. Die Atari Konsole hatte ihren Siegeszug durch

Deutschland schon vollzogen und ich wollte unbedingt auch eine besitzen. Die Sache hatte nur einen Haken. Das Atari VCS war einfach viel zu teuer. Woher nehmen, wenn nicht stehlen? Da Kinderarbeit auch damals schon verboten war, konnte ich mir die Summe nicht eigenständig verdienen. Also musste ich doch noch an meine Eltern appellieren, wie wichtig die Anschaffung doch für mich wäre. Vergebens.

Eine Konsole aus dem Sperrmüll?

Mein Vater war jedoch soweit kooperativ, nach einer gebrauchten Konsole zu schauen. Die wäre doch eventuell drin gewesen. Also wälzte ich mit ihm die Sperrmüll-Kleinanzeigen in unserem regionalen Kleinanzeigenblatt. Aber auch hier waren die Preise noch viel zu hoch. Die Monate vergingen und ich war immer noch „konsolenlos“. Zwischenzeitlich wurde ich bekennender E.T.-Fan und sah auch wie die Jedi-Ritter ihre Rückkehr vollbrachten.

Doch dann kam es doch noch dazu, dass ich ein Videogamenerd wurde. 1984 erreichte mich die Information, dass man in der lokalen Kaufhalle ein neues Videospiele testen konnte. Also nix wie hin nach der Schule. Rein in das Geschäft, vorbei am Dig Dug-Automaten, rauf in den ersten Stock, vorbei am Lady Bug-Automaten (damals standen diese Maschinen noch einfach so herum in den Kaufhäusern) und da war es. Aufgebaut an einer eigens dafür hergerichteten Verkaufswand. Das Tele Fever. Eine wunderschöne metallic-blau lackierte Konsole, die ganz anders aussah als das VCS von Atari oder andere Konsolen dieser Zeit. Das Tele Fever ragte majestätisch durch sein Design aus der Masse. Es hatte einen richtigen Arcadejoystick und einen knallroten Feuerknopf, der mit dem restlichen blau in einem tollen Kontrast stand.

Technische Details – Tele Fever Konsole

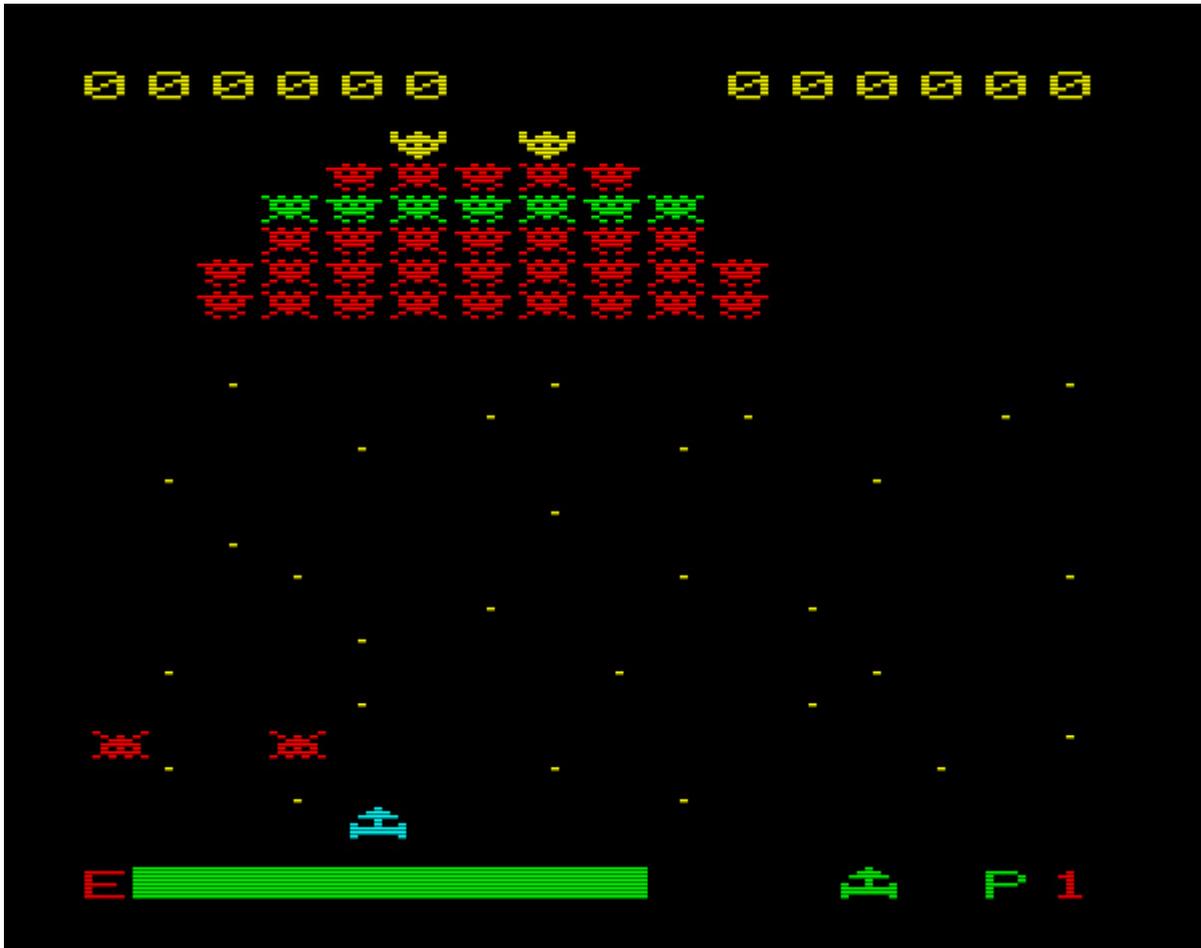
Das Tele Fever System war eine Variante der Arcadia 2001 Spielkonsole. Die Einführung in Deutschland erfolgte 1986 zu einem Preis von 99 DM.

- Plattform-Familie: 8-bit
- Prozessor: Signetics 2650 CPU mit 3,58 Mhz
- RAM, ROM: 1k RAM, kein ROM
- Farben: 9 Farben (4 für Zeichen, 4 für Sprites, 1 für den Hintergrund)
- Ton: Ein 1-Kanal Lautsprecher
- Steuereinheiten: Zwei Joysticks: einer in der Hauptkonsole, ein weiterer in einem kabelgebundenen separaten Gehäuse. Jeder Joystick besitzt ein Tastenfeld mit 12 Folientasten.

Die Konsole bestand aus einer Basiseinheit, die gleichzeitig auch den Controller darstellte und einer zweiten Einheit mit einem Controller für den zweiten Spieler. Beide hatten neben Joystick und Feuerknopf zusätzlich eine numerische Folientastatur, auf die man spielbezogene Overlays auflegen konnte. Ganz im Stile von Mattels Intelivision-System. Auf Augenhöhe stand die aufgebaute Konsole vor einem kleinen Farb-TV und auf dem Bildschirm konnte man das eingesteckte Modul bestaunen. Es war Jump Bug. In diesem Spiel schießt und hüpft ein kleiner VW Käfer von links nach rechts durch verschiedene Bildschirme. Für mich einer der gelungensten Titel für die Konsole und wie ich Jahre später herausfand, war das Jump Bug eine echte Automatenportierung.



Das kreative Jump Bug aus dem Jahre 1982 konnte aufgrund seiner farbenprächtigen Grafik und der lustigen Spielidee problemlos mit den damaligen Spielen für das Atari VCS konkurrieren. (Bild: Schmid)



Auch mit echten Ballerspielen konnte das Tele Fever überzeugen. Space Attack von 1982 war ein gelungener Galaxian-Klon, der es verstand, Spielhallenatmosphäre auf den heimischen Fernseher zu zaubern. (Bild: Schmid)

Ich hatte damals, in meiner jugendlichen Euphorie, den futuristischen Schriftzug auf der Konsole noch als „Tele-Fire“ interpretiert. Es verging kein Tag, an dem ich nicht nach der Schule aus der Bahn sprang, um mich auf dem Nachhauseweg in Gedanken an das Tele Fever zu erfreuen. Irgendwie war die Konsole richtig cool. Und auch der Preis. 99 DM dass war zwar immer noch viel für ein Kind, aber weit von Preis für ein Atari VCS, das damals 279 DM kostete.

Ein Kinderwunsch wird wahr

Was für ein Glück: mein Geburtstag nahte. Ein Elterncheck in Sachen Wunschgeschenk brachte grünes Licht. Ein Tele Fever dürfte es sein. Hurra! Kurz vor dem Geburtstag ging ich mit meiner Mutter zum Einkaufen. Ab in die Kaufhalle in Ludwigshafen. Rein in den Laden vorbei an Dig Dug, hoch in die Spielwarenabteilung vorbei an Lady Bug und ab an die Verkaufswand. Ein Griff ins Regal und in der Hand hielt ich: nichts! Oh mein Gott, das Gerät ist ausverkauft!?! weg? nicht mehr verfügbar? Das Videospieleuniversum hatte sich gegen mich verschworen.

War ich verdammt nur noch mit Masters of the Universe-Figuren zu spielen, Yps-Gimmicks zusammenzubauen und Jan Tenner-Hörspielekassetten zu hören? Nein, so einfach gebe ich nicht auf. Mutter an die Hand genommen, ab in die Bahn und über die Brücke nach Mannheim gefahren. Hier gab es ja schließlich noch eine Kaufhalle. Obwohl das Tele Fever als eine Tchibo Konsole in die Geschichte einging, muss ich dagegen

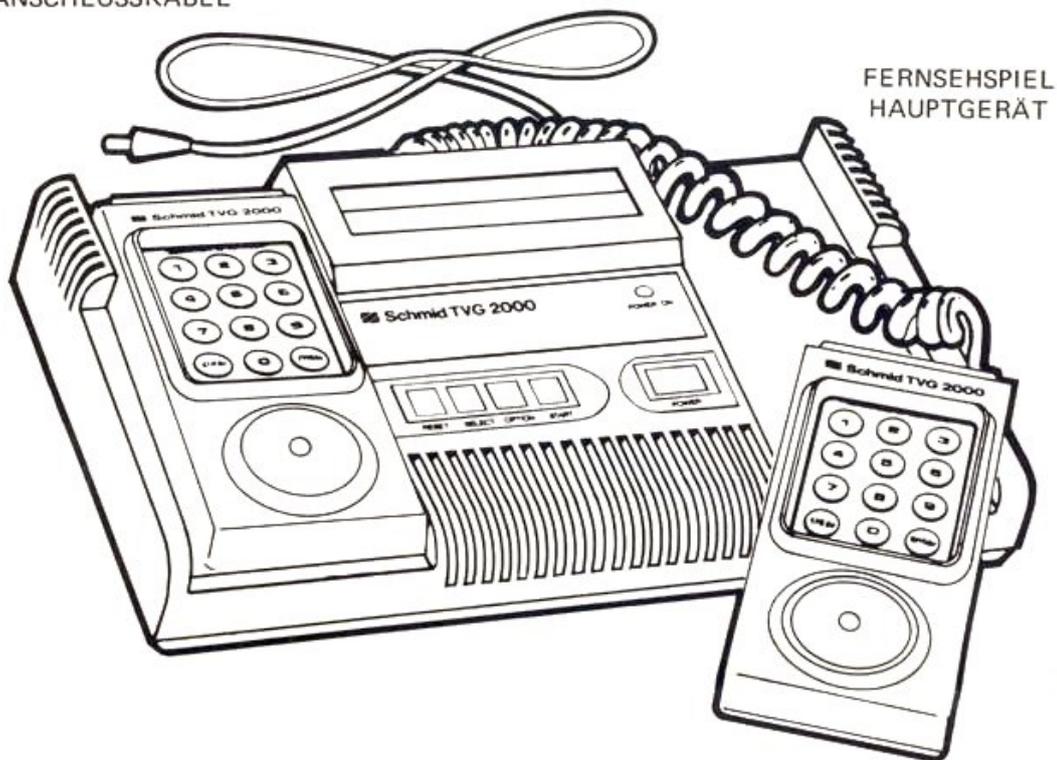
halten, dass ich damals Tchibo-Filialen nur von außen kannte, und ich das Tele Fever tatsächlich in der Kaufhalle (einem Kaufhof-Ableger) entdeckte. In einer Kaffeerösterei nach einem Videospiele zu suchen, wäre mir damals nie in den Sinn gekommen.

War ich verdammt nur noch mit Masters of the Universe-Figuren zu spielen, Yps-Gimmicks zusammenzubauen und Jan Tenner-Hörspielkassetten zu hören?

Janni Douloumis

Zurück zur Geschichte: Mannheim-Kaufhalle-Spielwarenabteilung. Ich scanne mit großen Augen die Regale und dort, wo ich die Tele Fever Konsole vermutet hatte, lachte mich eine mir nicht bekannte Verpackung eines Videospiele an. Was war das? Ein Videospiele der dritten Generation. Laut Verpackung mit dem Namen: Schmid TVG 2000. Eine Videospielekonsole mir unbekannter Herkunft damals. Moment mal. Stand da nicht auf der Umverpackung vom Tele Fever, dass die Konsole kompatibel ist zum Schmid TVG 2000? Dann gilt das ja auch im umgekehrten Fall. Nun das Schmid sah zwar nicht aus wie ein Tele Fever (eher wie ein klein geratenes Mashup aus Colecovision und Intellivision) aber es hatte ein unschlagbares Argument zu bieten: 99 DM.

TV-ANSCHLUSSKABEL



KONTROLLEINHEIT

Die Schmid TVG 2000 Konsole wurde als Tele Computer Color Fernsehspiel beworben. Die Spiele dieser Konsole waren kompatibel zum Tele Fever System. (Bild: Schmid)

Die kommenden Gedanken sahen dann ungefähr so aus: gleicher Preis wie das Tele Fever? Dann her damit. Und so wanderten mein Schmid TVG 2000 und ich nach Hause. Für die nächsten Monate war die Videospielewelt in Ordnung. Dank zweier Freunden, die

jeweils auch ein Tele Fever und ein Schmid TVG 2000 sich zulegen durften, wurden die Module getauscht und so konnte ich in den Genuss einiger Spiele aus dem Katalogprogramm kommen. Im Schmid TVG wurden bei Kauf zwei Module mitgeliefert. Space Raiders und Brain Quiz.



Das ebenfalls 1982 veröffentlichte Weltraumspiel Space Raiders lehnt sich deutlich an Williams Defender an. Es bietet zwar nicht die grafische Opulenz seines Vorbilds, kann dafür aber mit einer freien horizontalen Spielwelt aufwarten. (Bild: Schmid)

Space Raiders war ein Space Shooter, ähnlich wie Defender. Leider war das Spiel etwas ziellos. Man flog herum, ballerte auf Aliens und ab und zu musste man tanken. Das war es. Keine Levels, nur eine Highscoreliste. Ich spielte es dennoch gern. Brain Quiz war ein Bundle von drei bekannten Knobelspielen. Grafisch schlecht, trotzdem recht unterhaltsam. Als Beilage gab es Modulschachteln zum Zusammenfallen. Durch das Zusammenfallen entstand eine Schutzhülle, in der man die Anleitung, das Modul und die Folientastatur-Overlays verstauen konnte.

Insgesamt erschienen nur vier Spielmodule exklusiv für das Tele Fever: Astro Invader, Jump Bug, Soccer und Tennis. Da die Spiele aber auf allen Konsolen-Varianten lauffähig waren, konnte man die Module wunderbar untereinander tauschen. Die Spiele für das Schmid TVG 2000 waren nicht über den normalen Handel erhältlich. Hier war man an den Direktvertrieb des Herstellers gebunden.



Videospiel Kassetten Programm für das Schmid TVG 2000, August 1983, Teil 1. (Bild: Schmid)



Videospiel Kassetten Programm für das Schmid TVG 2000, August 1983, Teil 2. (Bild: Schmid)

Den Spielekatalog habe ich, gefühlt, 1000 mal gewälzt, mir die Beschreibungen und Screenshots ständig angesehen und mir ausgemalt, wie wohl die Spiele dazu sind. Ich nenne das den „Quelle/Otto-Katalog-Effekt“, den wohl die meisten Kinder aus den 80ern kennen. Ich bestellte mir auch mein erstes Spiel per Mailorderversand. Es war Space Attack (eine Galaxian-Kopie), aber bekam leider die Antwort, dass es ausverkauft war. Die Enttäuschung war groß. Ich erinnere mich, dass es 29,90 DM kostete und dass dieser Preis sehr gut in mein damaliges Budget passte.

Schließlich wurde es Cat Trax (eine Pac-Man-Variante mit Hunden als Gespenstern und einer Katze als Pac-Man). Ich erinnere mich, wie ich zur Osterzeit auf meine Lieferung wartete. Pünktlich zu Ostern kam sie an und ich konnte es kaum abwarten zu zocken. Ich stand mit meinen Eltern in der Kirche und war in Gedanken nur noch zu Hause bei meinem neuen Spiel.

Interessanterweise wurde Cat Trax auch für das Atari VCS umgesetzt. Ich erinnere mich auch noch an den Versuch, ein Atari Modul in meine Konsole zu stecken. Modul ist doch Modul, dachte ich. Das könnte doch gehen. Die Hoffnung starb dann ziemlich schnell.

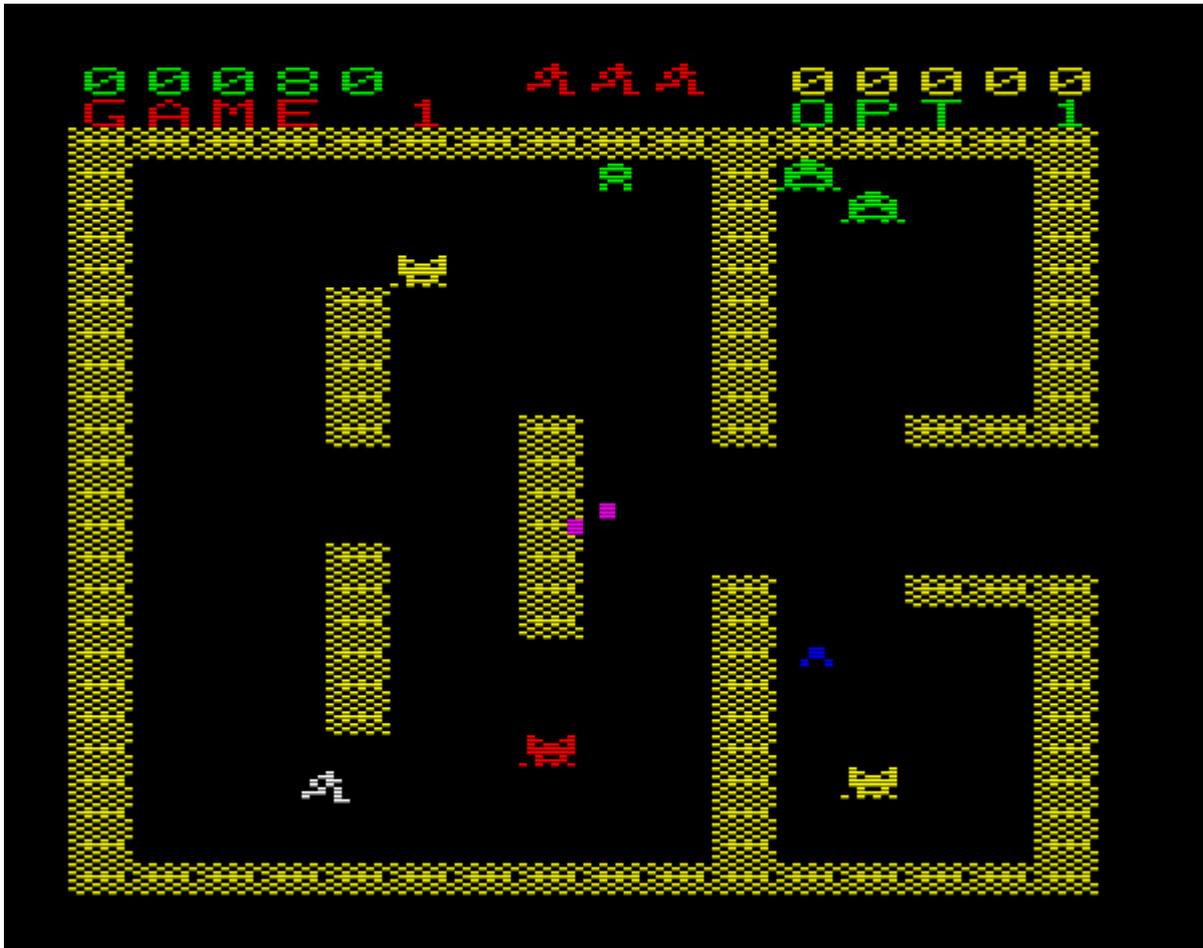


Erzielen sie möglichst viele Punkte, indem Sie Katzenfutter fressen, steht in der Spielbeschreibung zu Cat Trax geschrieben. (Bild: Schmid)

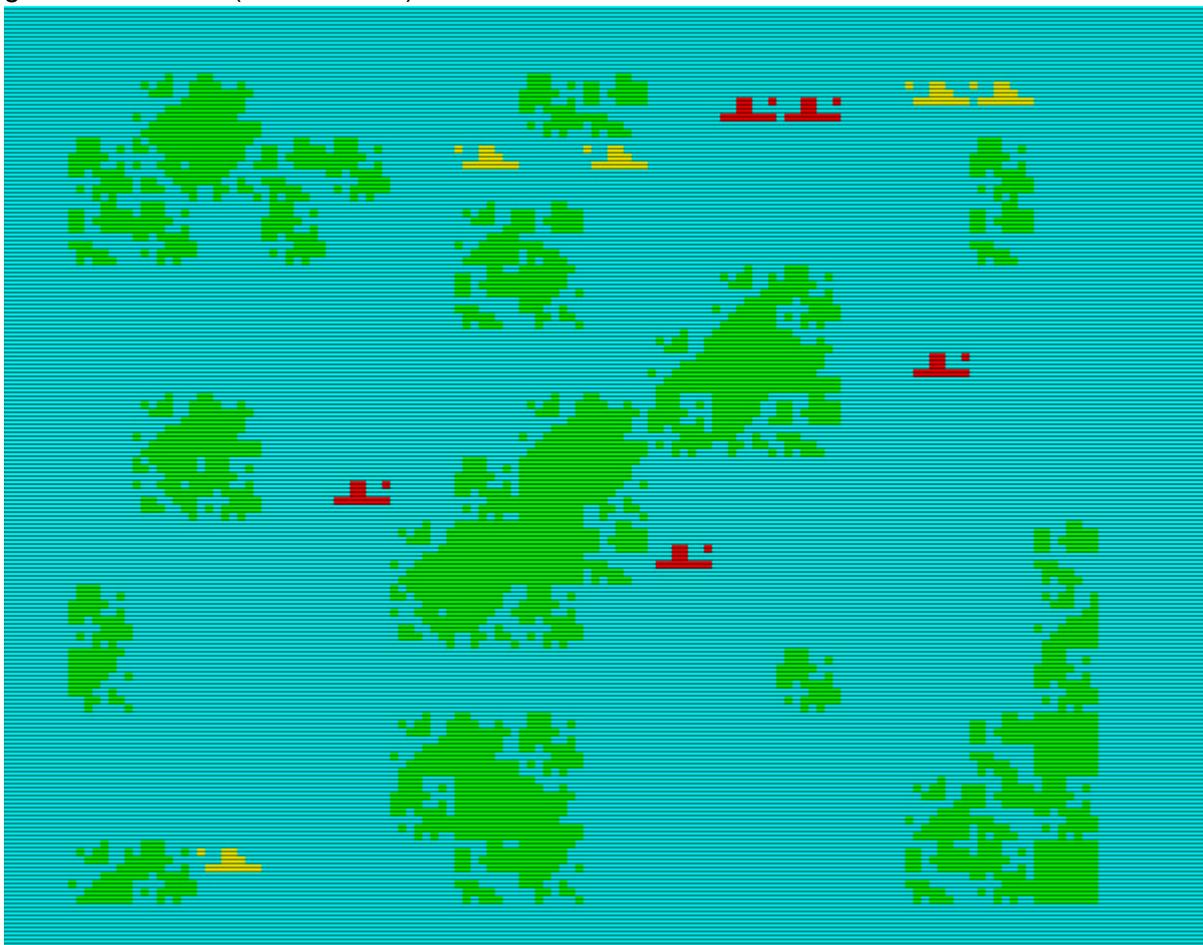
Nach einem Jahr mit dem Schmid TVG 2000 war dann irgendwann die Luft raus. Eine Spielkonsole war dann doch nicht mehr so der Hit und die Lust nach einem Homecomputer wuchs stetig. Schließlich landete ich mit meinem Vater mit einem eigenen Stand auf dem Flohmarkt, wo ich das top erhaltene Schmid TVG für einen guten Preis an den Mann brachte. So kam ich meinem Homecomputer ein großes Stück näher. Es folgten die Heimcomputer-Jahre mit einem Atari 800 XL und einen C64 danach. Danach das unvermeidliche Windows 95 und die allgemeine Microsoft-Unterjochung. Gebeutelt von der Windows Welt kam ich dann irgendwann doch beim Mac an, dem ich heute die Treue (Danke Steve!) halte.

Tele Fever 2.0

Ende der 90er Jahre fing ich an, mich wieder für die alten Kisten meiner Kindheit zu interessieren. Noch vor dem eBay-Zeitalter machte ich mich auf die Suche nach einem Tele Fever. Das Ding musste endlich her! Ich hatte das traumatische Erlebnis von damals wohl doch noch nicht ganz überwunden. Schmid hin, Schmid her. Die Lücke in meiner Kindheit musste geschlossen werden. Die Konsole und das Spiel Jump Bug sollten meins werden.



Escape verspricht eine erregende Geräuschkulisse. Als Vorbild für dieses Spiel kann Berzerk genannt werden. (Bild: Schmid)



Digitales Schiffe versenken: das für 2-Spieler gemachte Ocean Battle hatte zum Ziel, die gegnerische Flotte zu vernichten. (Bild: Schmid)

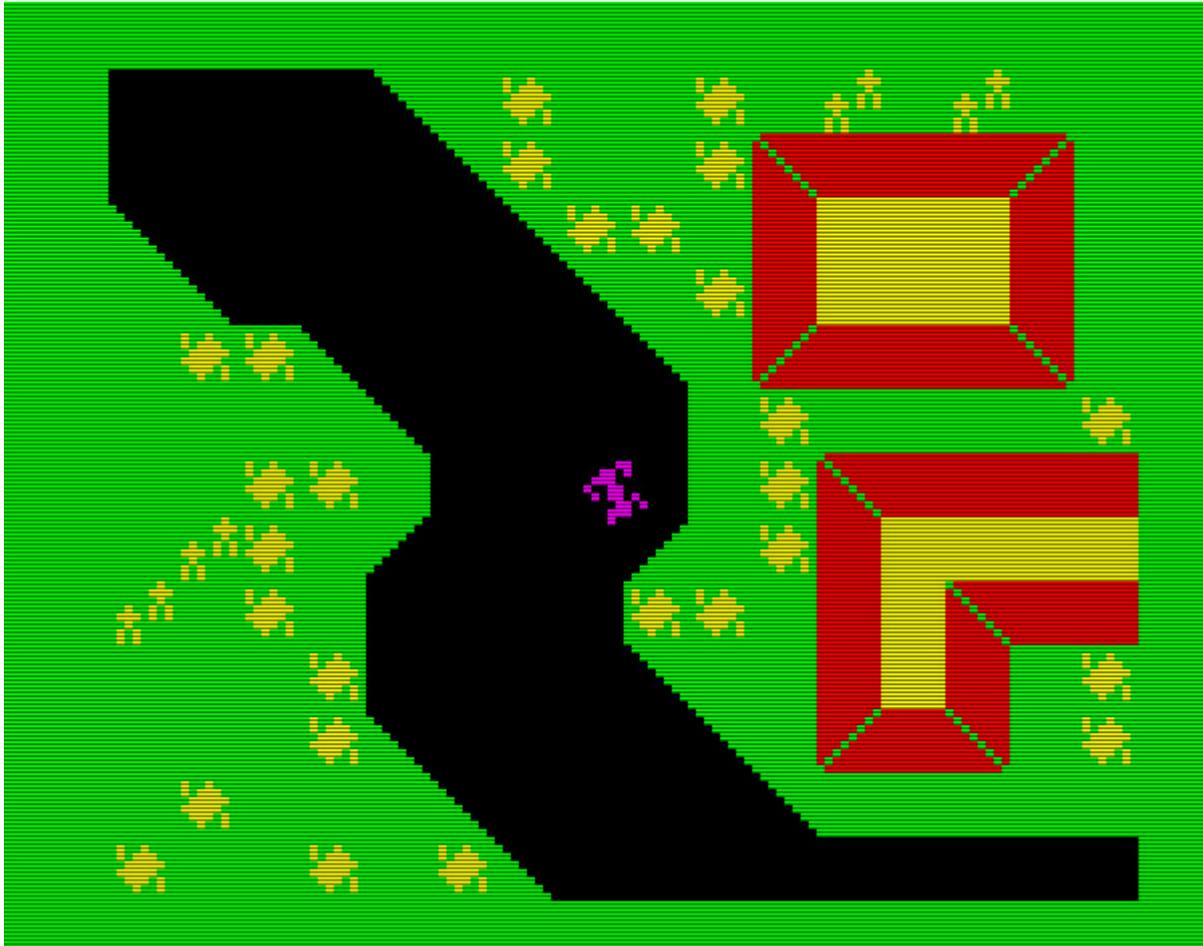
Doch wie stelle ich das an? Irgendwo da draußen besitzt doch bestimmt noch jemand das Teil. Also setzte ich einfach eine Suchanzeige auf. In der lokalen Sperrmüll-Zeitung schrieb ich: „Suche Tele Fever Konsole“. Und jetzt hiess es abwarten und Tchibo-Kaffee trinken.

Und ... es hat sich jemand gemeldet. BINGO! Der Anrufer war selbst ein Retro-Sammler und man tauschte sich am Telefon aus, welche Schätze man in seinem Besitz hat. Irgendwann kamen wir auf das Inserat zurück. Er hätte da einen Tipp für mich. Nicht allzu weit weg in einem Nachbarort gäbe es einen Sammler, der ein Tele Fever sein eigen nennt. Den könnte ich ja mal kontaktieren, ob er sich davon trennen möchte. Das klang nicht schlecht. Anruf getätigt, damalige Freundin (und heutige Ehefrau) überzeugt. Schatz, wir machen einen Ausflug. Wir haben eine Mission. Ein Tele Fever will seinen Besitzer wechseln, oder anders gesagt, endlich dorthin zurück wo es hingehört, nachdem ich vor Jahren nicht rechtzeitig am Verkaufsregal war.

In der lokalen Sperrmüll-Zeitung schrieb ich: „Suche Tele Fever Konsole“. Jetzt hiess es abwarten und Tchibo-Kaffee trinken.

Janni Douloumis

Wir kamen der Adresse näher und das Einfamilienhaus entpuppte sich als Schlaraffenland für Retro gamer. Überall wurden Schätze gelagert und auch ein TV Ideal-Arcadeautomat inkl. Gyruß stand herum. Das Tele Fever wurde vorgeführt. Es hatte zwar einen technischen Mangel an einer Steuereinheit, aber das nahm ich in Kauf. Es war mit Originalverpackung zu bekommen. Grandios. Man wurde sich über den Preis (150 DM) einig und nix wie zurück nach Hause.



Beim pixeligen und bunten Auto Race galt es, auf der Strecke zu bleiben. Und das war bei der nervenaufreibenden Soundkulisse des Spiels manchmal gar nicht so einfach. (Bild: Schmid)

Das letzte große Geheimnis

Nun hatte sich der Kreis geschlossen. Das Tele Fever war mein und dazu noch mein Lieblingsspiel früher Tage Jump Bug. Dem Internet sei dank, konnte ich in den Jahren danach in einer Yahoo!-Group auf eine Community stoßen, die sich der Konsolen rund um den verbauten Sygnetics-Prozessor widmet und bis heute aktiv ist. Man sammelt alle technischen und historischen Details rund um die Konsolen und deckt nach und nach die Entstehungsgeschichte aller Klone und Varianten, die es auf der Welt gibt, auf. Und das sind wirklich einige.

Eines der für mich bis heute ungeklärten Geheimnisse: Wer war der Designer des Tele Fevers Gehäuses? Meine Nachfrage bei Tchibo brachte vor Jahren leider nichts. Wer hatte die Idee für diese Konsole? Eine Frage, die hoffentlich irgendwann noch beantwortet wird...

Bildergalerie zur Tele Fever Konsole

Text von André Eymann.

Das Gehäuse des Tele Fever zeichnete sich durch einen futuristischen Look aus. So hießen die Joysticks hier konsequenterweise „Terminals“ und erinnern in Form und durch ihre stahlblaue Farbe an das Deck eines Raumschiffs. Ein Zeichen dafür, wie die Videospielebranche in den frühen Achtziger Jahren vom Thema Weltraum geprägt war.

Allein schon aufgrund ihres Designs hat sich die Tele Fever Konsole einen besonderen Platz in der Videospiegelgeschichte verdient.

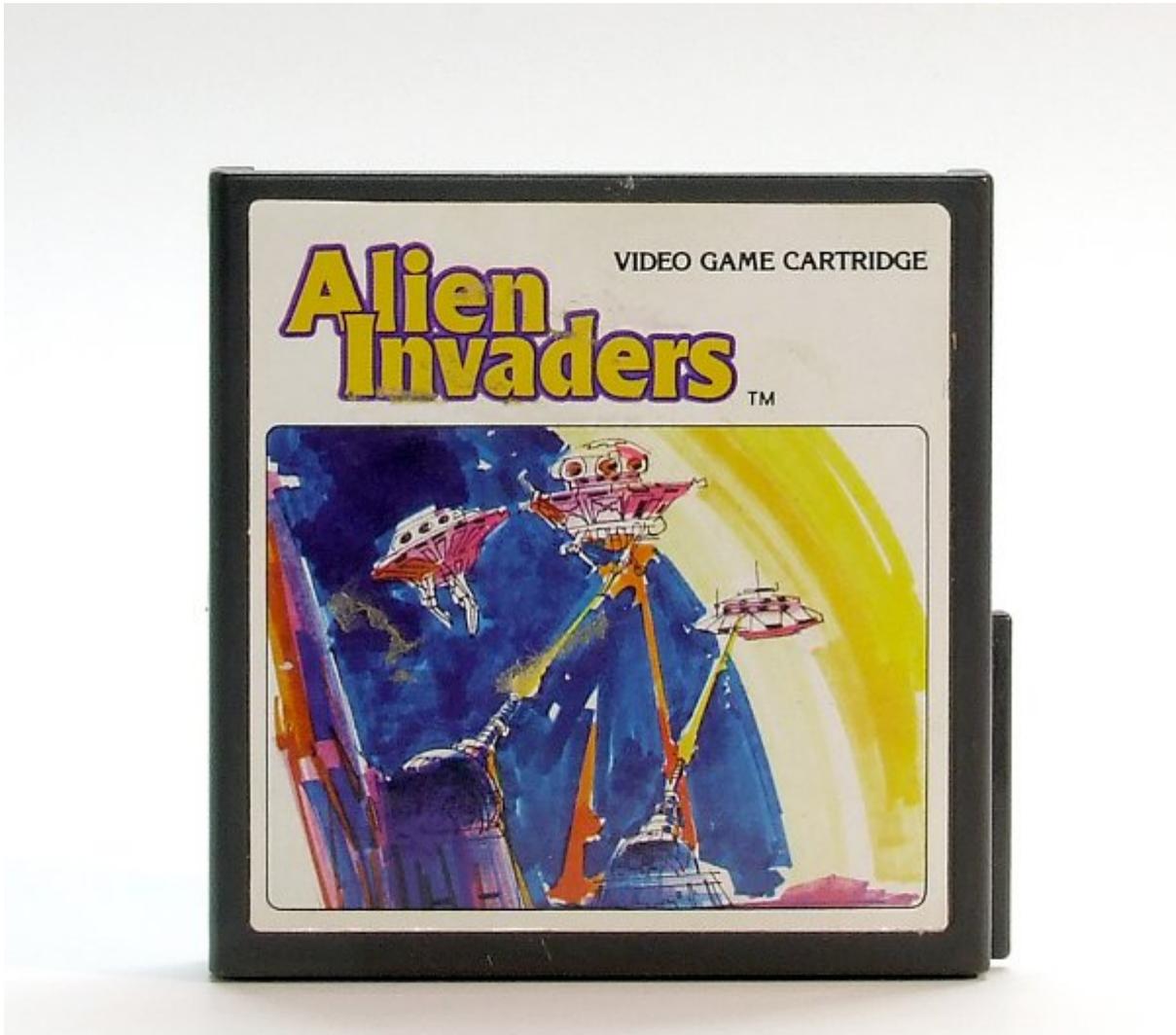


Hauptkonsole und separater Controller. (Bild: Claudio Lione)

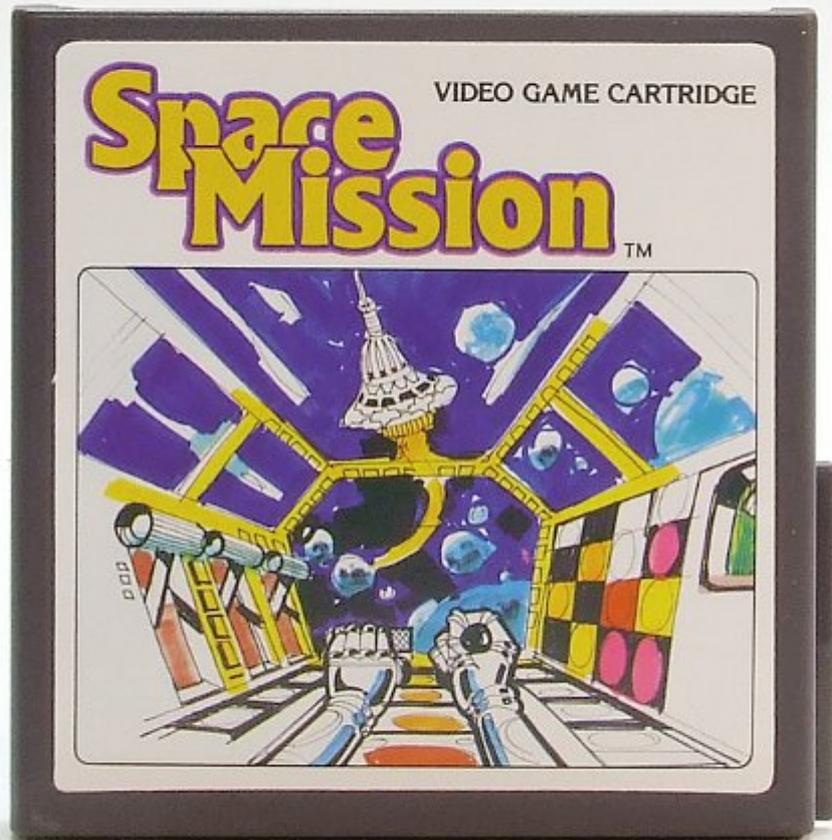


Separater Controller – Terminal 2. (Bild: Claudio Lione)

Ganz besonders möchten wir auf die schön gestalteten und an Aquarelle erinnernden Illustrationen der Spiele-Cartdridges hinweisen. Wir wissen bis heute nicht, wer der Künstler war. Aber in dieser Art und Weise wurden bisher nur wenige Spielmodule verziert.



Das Spiele-Cartdridge Alien Invaders von 1982. (Bild: Claudio Lione)



Das Spiele-Cartdridge Space Mission von 1982. (Bild: Claudio Lione)

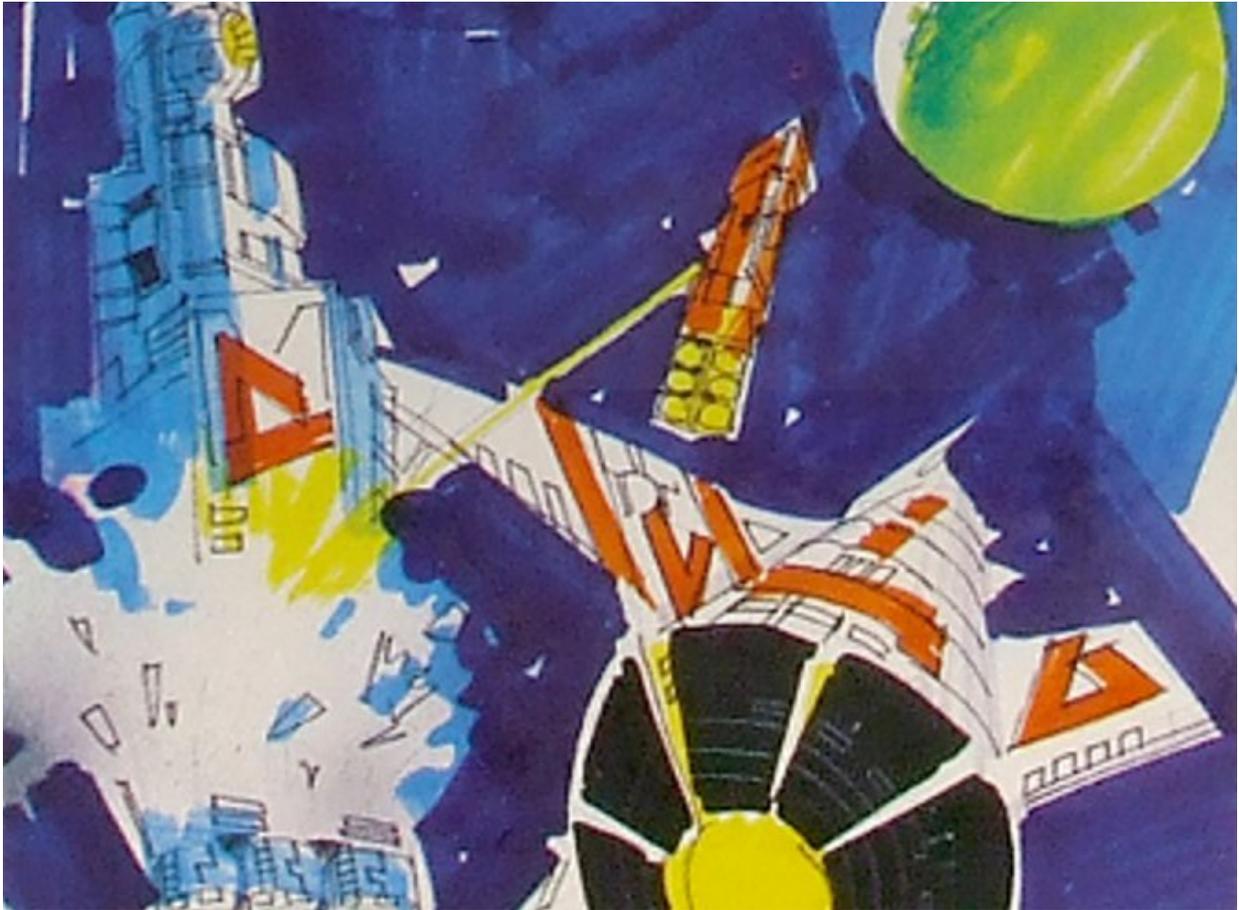


Illustration des Cartridges zu Space Attack. (Bild: Schmid)

Die Tele Fever Konsole wurde in geringen Stückzahlen hergestellt und wird selten angeboten. Auch aufgrund der überschaubaren Anzahl an Spielen, kann sie deshalb für Sammler interessant sein.

Einige Spiele wie Jump Bug oder Astro Invader müssen sich qualitativ nicht hinter bekannteren Konsolenspielen von damals verstecken. Und wer beispielsweise einmal Space Raiders auf der Original-Hardware gespielt hat, wird feststellen, dass das Tele Fever einen fesselnden Charme haben kann. Auf jeden Fall kann man sich sicher sein, dass man ein seltenes Spiel auf einer noch selteneren Konsole gespielt hat. Und damit steht das Tele Fever konkurrenzlos da: denn auf einem „gewöhnlichen“ Atari VCS hat sicher schon jeder Retrogamer einmal gespielt.

Herzlichen Dank an [René Achter](#) von für das Aufmacherbild zum Beitrag!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 25. April 2012 um 21:20 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>