

# vorwort

Ich muss etwa 16 Jahre alt gewesen sein, als ein seltsames Kästchen mit zwei Reglern, das an einen Fernsehapparat angeschlossen war, eine Geburtstagsfeier komplett sprengte. Anstelle des sonst üblichen Ablaufs starrte die Gesellschaft den ganzen Abend lang pausenlos auf den Bildschirm, auf dem zwei weiße Balken von den Reglern auf und ab bewegt werden konnten, und ein weißer Fleck in Zickzacklinien von links nach rechts und zurück flitzte. Bei jeder Berührung mit den Balken gab es ein albernes, an Tischtennis erinnerndes sehr künstliches Geräusch: „Pong“.

Es wurde ein richtiges Turnier mit mehreren Sätzen gespielt. Das war vielleicht der Anfang dessen, was man heute „Gaming“ nennt, und was zu einer milliardenschweren Industrie geworden ist - mit weiterem Wachstumspotenzial.

Nicht viel später fand man in Kneipen, in denen manchmal in der Ecke ein Flipper herumstand, auf einmal Spielekonsolen mit elektronischen Bildschirmen, auf denen Pac-man, Breakout oder Spaceinvaders gespielt werden konnte.

Für die damalige Zeit kleine technische Wunderwerke. So manch einer hat sehr viel Zeit und Geld hineingesteckt und doch als einzigen „Gewinn“ nur ein paar Freispiele erhalten.

In Karlsruhe gibt es seit 2002 einen Verein, der sich genau jener Faszination der elektronischen Videospiele hingibt.

Allerdings nicht nur um des reinen Spielens willen, sondern vor allem, um die eingesetzte Technik zu konservieren und vor dem Vergessen zu bewahren.

Auch das Äußere dieser Spielkonsolen ist liebevoll und kreativ gestaltet.

So kam es - auch durch einen persönlichen Kontakt eines Mitarbeiters der HdM zum Verein - zu der Idee über diese außergewöhnlichen technischen Spielzeuge einen Bildband herzustellen.

Genau die richtige Aufgabe für eine Studiengruppe des Studiengangs Druck- und Medientechnologie der Hochschule der Medien im Rahmen des zentralen, über zwei konsekutive Semester hinweg dauernden Projektpraktikums.

So fand es auch die, ebenfalls in Karlsruhe ansässige, Medienversicherung a.G., die dieses Projekt großzügig gesponsert hat.

Sie halten nun mit diesem Bildband das Produkt des Projektpraktikums in Ihren Händen, bei dem die Studierenden mit viel Kreativität die Spielautomaten nach sehr intensivem Fotoshooting und durch besondere Veredelungstechniken im wahrsten Sinne des Wortes ins „rechte Licht“ gerückt haben und zusätzlich eine ganz zu den Spielautomaten passende Verpackung entworfen haben.

Nun heißt es aber: „insert coin“ und nichts wie drauflos gespielt zu Ihrem persönlichen Highscore!

*Prof. Dr.-Ing. G. Hübner*



Donkey Kong Jr. wurde im Jahre 1982 als Jump 'n' Run – Spiel ins Leben gerufen und erschien anfangs noch als Spielhallenautomat. Im Laufe der 80er Jahre gab es Weiterentwicklungen für Videospielekonsolen.

Donkey Kong Jr. ist die Fortsetzung des Erfolgsspiels Donkey Kong. Anders als beim Vorgänger, bei dem die haarige Figur den „Bösewicht“ darstellte, aus dessen Klauen ein schnurrbärtiger Klempner seine Freundin retten musste, tauschten sich die Rollen beim Nachfolger.



# gameplay

Als kleines Affenbaby Donkey Kong Junior muss der Spieler seinen Vater Donkey Kong aus den Fängen von Mario befreien. Dabei orientiert sich das Spiel sehr an seinem Vorgänger Donkey Kong und ist wie dieses in vier unterschiedliche Level unterteilt, die sich mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad in unendlicher Folge wiederholen.

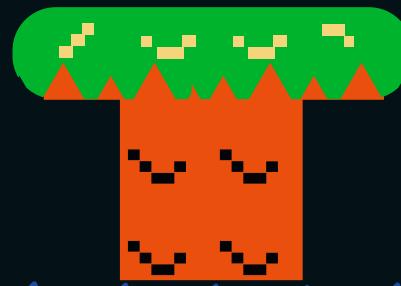
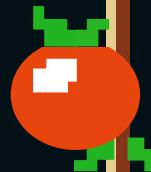
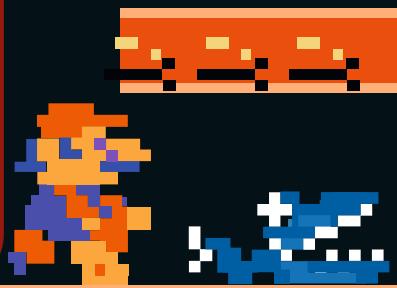
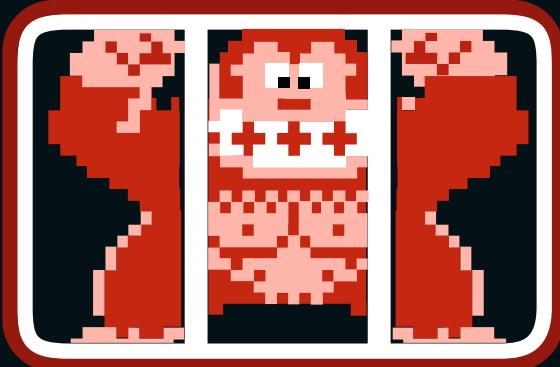
Beschränkte sich Donkey Kong noch auf zielgenaue Springen, so muss sich Junior auch beim Klettern bewähren. Dazu gilt es, die Level mit ihren Lianen, Kabeln, Ketten und Sprungbrettern geschickt zu durchqueren und die benötigten Schlüssel zur Befreiung des Affenvaters zu sammeln. Statt den zahlreich umherstreifenden Gegnern auszuweichen kann Junior sie alternativ mit Fallobst vorübergehend außer Gefecht setzen.

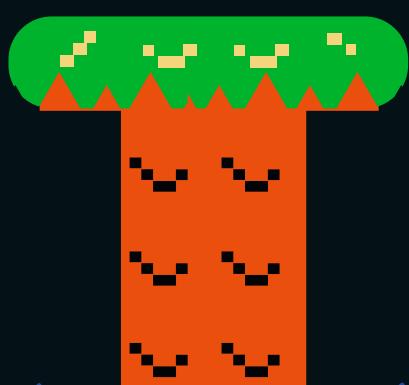
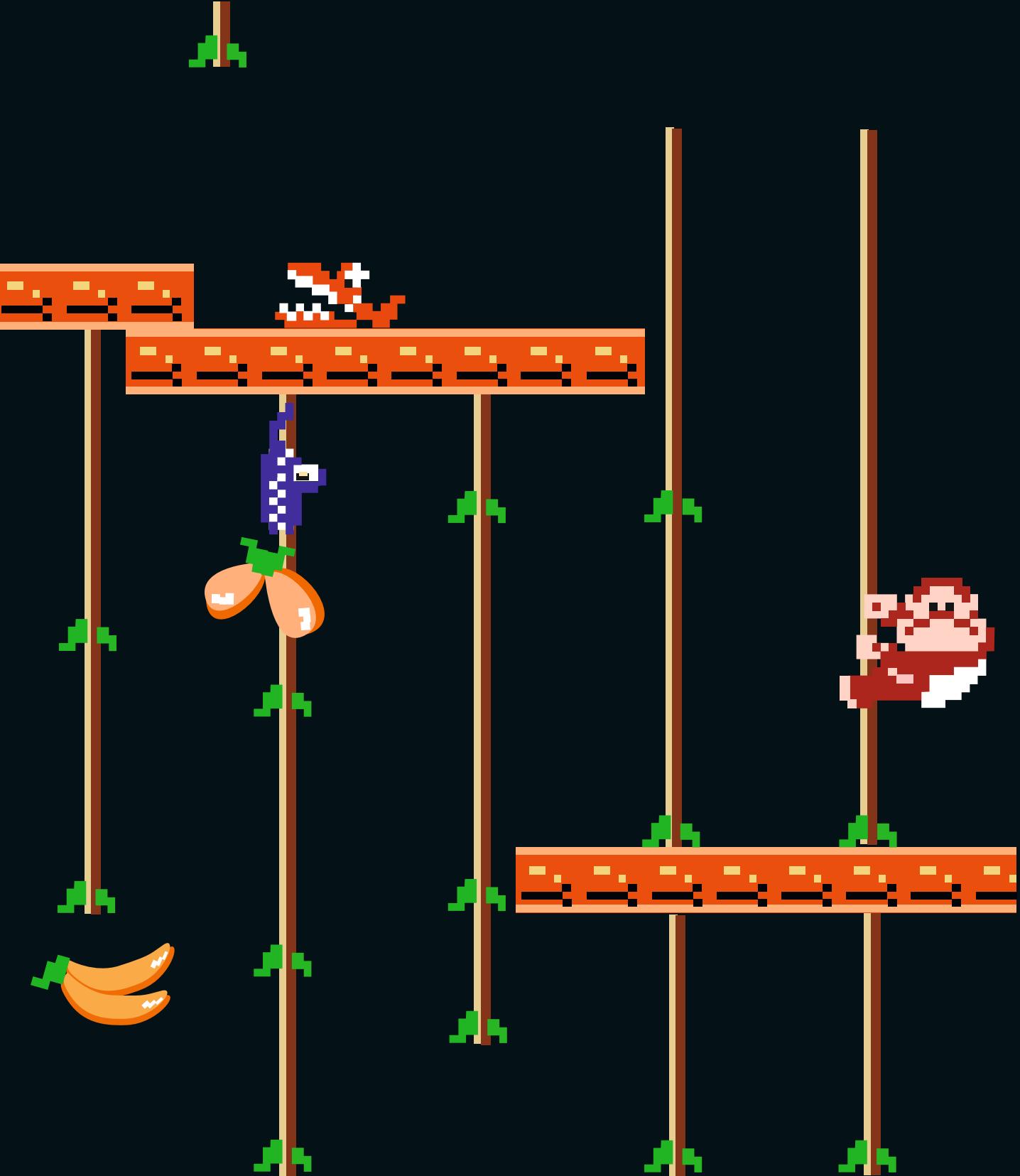














Der hier abgebildete Automat beinhaltet das Spiel Arkanoid. Da es sich nicht um den Originalautomaten handelt, jedoch um das Originalspiel, sind äußerlich keinerlei Hinweise auf das Spiel Arkanoid zu finden. Da Arkanoid jedoch zu den Klassikern unter den Arcade Automaten zählt, fand auch dieser den Weg in unseren Bildband.

Arkanoid ist die bekannteste von Dutzenden Variationen des von Atari entwickelten und bereits 1976 erschienenen Spiels Breakout.

Eine erwähnenswerte Erweiterung sind die Spezialfähigkeiten, mit denen der Spieler seinen Schläger aufladen kann. Wird die kleine Spieleinführung nach Münzeinwurf verfolgt, so erfährt man überrascht, dass es sich bei Schläger und Blöcken in Wirklichkeit um das Raumschiff „Vaus“ und die feindlichen Verteidigungssysteme einer fremden Dimension handelt.

Mit der Zeit entstanden diverse Neuauflagen von Arkanoid für Nintendo DS, X-Box und Wii.

# RetroGames

Verein zur Erhaltung und Pflege der Videosp

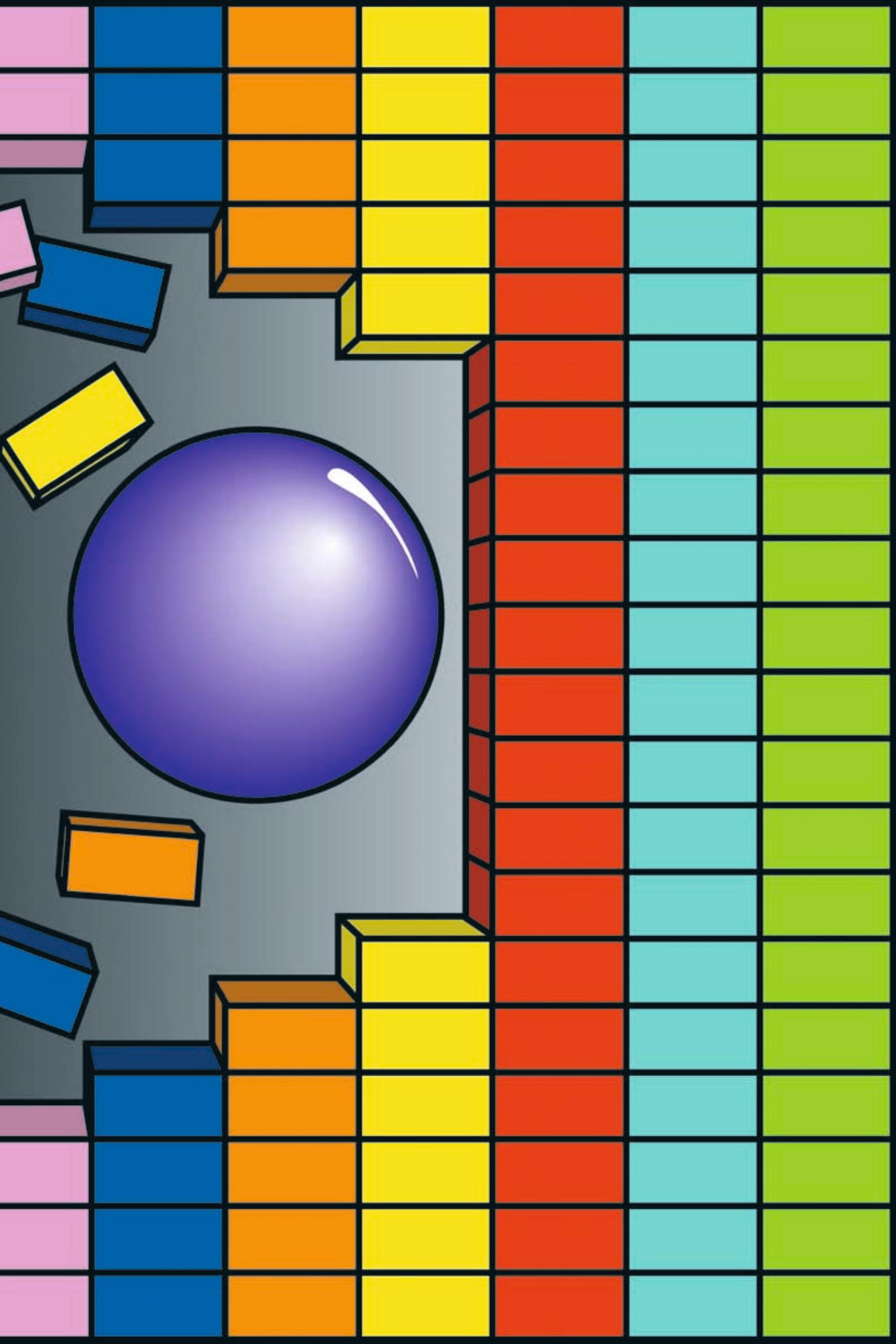
ße 11 • 76185 Karlsruhe • [www.retrogames.de](http://www.retrogames.de)





## gameplay

In einer Anlehnung an die frühen Pong-Spiele muss der Spieler in Arkanoid mit einem stilisierten Schläger einen springenden Ball gegen eine Wand aus bunten Steinen prallen lassen. Diese verschwinden bei Berührung vom Bildschirm. Durch Auffangen der fallenden Teile erhält der Schläger spezielle Fähigkeiten, die den Spielverlauf vereinfachen.



# GOTCHA

Videospiele sind schon immer ein umstrittenes Thema. Aber haben Sie sich jemals gefragt, was das erste heiß diskutierte Videospiele war? Überraschenderweise war es nicht von Gewalt geprägt oder der Inhalt daran schuld. Der Skandal war, wegen seiner – teilweise als sexistisch empfundenen – Eingabegeräte.

Das Spiel Gotcha erlangte letztendlich große Berühmtheit wegen der Joysticks, die durch rosafarbene Plastikklappen verdeckt wurden. Schnell wurde Gotcha als das Möpfe-Spiel („Boob Game“) bekannt. Diese Provokation war sicherlich gewollt, was auch der damalige, leicht anzügliche Werbeprospekt des Automaten unterstrich.

Das Spiel Gotcha selbst ist einer der ersten Versionen des Fangenspiels, ein Genre, das in klassischen Titeln wie The Amazing Maze, Pac-Man und Mausefalle weiterentwickelt wurde.

Sicherlich war Gotcha das erste Fangspiel und in seiner neuen Idee innovativ. Trotzdem war Gotcha weniger erfolgreich. Die Jagd war mühsam langsam, denn das Gebiet war zu groß und die Signaltöne waren nervig.

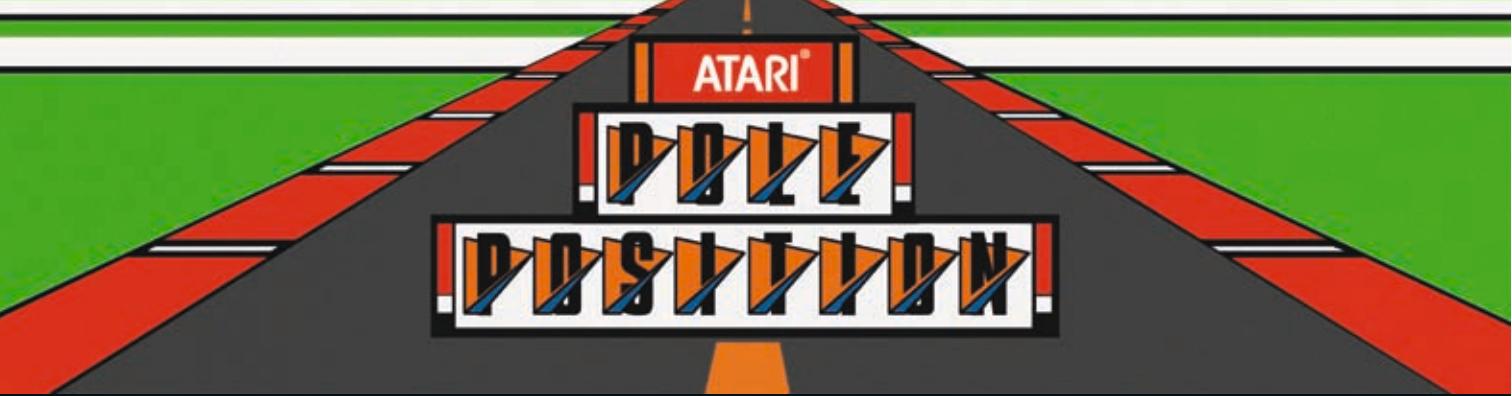


# gameplay

Mit Gotcha wurde ein Spiel konzipiert, mit der das Rechteck des ersten Spielers das Kreuz des zweiten Spielers fangen muss. Das Ziel war es, das Kreuz durch ein ständig wechselndes Labyrinth zu jagen. Damit dies nicht zu einfach wird, verändern sich die Wände des Labyrinths kontinuierlich nach dem Zufallsprinzip. Dies machte das Spiel außergewöhnlich.

Zur akustischen Untermalung der Jagd erzeugt der Automat einen Piepton, dessen Frequenz mit abnehmender Entfernung der beiden Spieler zunimmt und so die Spannung erhöht. Ist eine Jagd erfolgreich, erhält der Spieler einen Punkt und die Jagd beginnt von erneut. Für eine Revanche mit vertauschten Rollen ist ein Neustart des Spiels erforderlich.





Pole Position ist als Computerspiel sowie auch als Arcade-Spiel veröffentlicht worden. Das Spiel stellt eine Rennsimulation dar und wurde 1982 von Namco, dem Erfinder von Pac-Man, entwickelt.

Pole Position war das erste Rennspiel, das auf einer realen Schaltung basierte. Der Automat verwendet drei Z80-Prozessoren für das Spiel sowie verschiedene Namco-Chips für den Sound und gilt im Allgemeinen technisch als relativ verbastelt. Der liebevoll gestaltete Automat verfügt nämlich über Lenkrad-, Gas- und Bremspedal, sowie einen Schaltheber zur Kontrolle des Rennautos. Man sah das erste mal Spieler in Spielhallen, die das Lenkrad griffen, auf den Gaspedalen stampften und – genau wie ihre Autos – sich zur Seite neigten, um die Kurven besser fahren zu können. Mit diesem Spiel begann der Trend für Fotorealismus in Videospiele.



# gameplay

Wie der Name schon andeutet, schlüpft der Spieler in die Rolle eines Formel-1 Piloten und muss verschiedene Rennen bestreiten. Das erste Ziel des Spielers ist es, seinen Formel-1 Rennwagen so schnell wie möglich durch die Qualifying-Runde über die Strecke zu steuern.

Schafft der Spieler das, qualifiziert er sich für das Rennen. Die Position des Autos hängt von der Qualifikation während der ersten Runde ab. Ist diese Zeit abgelaufen, endet das Spiel. Neben den zahlreichen Kurven und Schikanen erfordern auch spontan auftauchende Hindernisse und Konkurrenten die volle Konzentration des Spielers.





PUCKMAN

Während Namco das Spiel als Puckman veröffentlichte, wurde der Name außerhalb Japans in Pac-Man geändert, da man Obszönitäten durch Manipulation des Puckman-Schriftzuges befürchtete.

Pac-Man ist die Ikone der Videospiegelgeschichte. Ähnlich wie bei Micky Maus wird sein der Legende nach beim Pizzaessen entstandener Umriss von allen Videospiehlern sofort erkannt, und das Spielprinzip ist auch Gelegenheitsspielern geläufig.

Mit seinem Erscheinen 1980 löste Pac-Man in kürzester Zeit ein Pac-Man-Fieber aus, das vor keinem Lebensbereich Halt machte: Es gab Pac-Man-Aufkleber, Pac-Man-Sammelkarten, Pac-Man-T-Shirts, Pac-Man-Brot Dosen, Pac-Man-Bettwäsche und Pac-Man-Cornflakes.

Namco lizenzierte eine Pac-Man-Cartoonreihe fürs Fernsehen und das Pop-Duo Bruckner und Garcia veröffentlichten ein Hit-Album mit dem Titel „Pac-Man Fever“.

In den Folgejahren erschienen einige leicht veränderte Pac-Man-Spiele, von denen Ms. Pac-Man das erfolgreichste Automaten spiel aller Zeiten wurde. Das letzte „klassische“ Pac-Man-Spiel ist Pacmania.

Das Bild stellt ein Ausstellungsstück der selteneren Spielversion, die unter dem originalen Namen Puckman vertrieben wurde, dar.



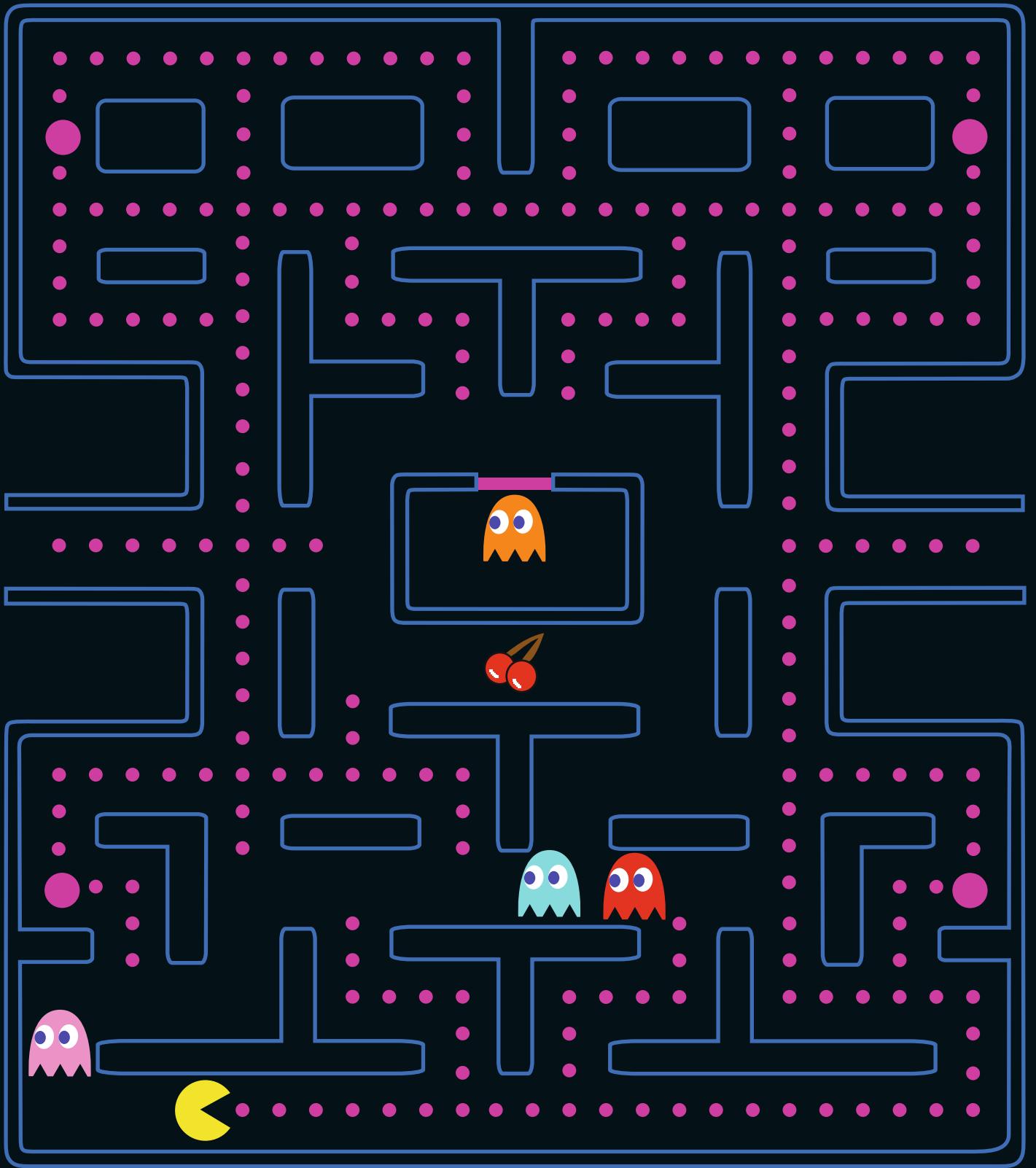
# gameplay

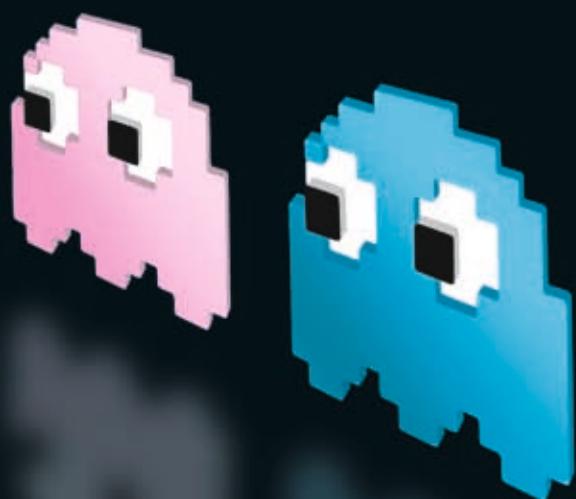
Als Pac-Man muss der Spieler alle in einem Labyrinth verstreuten Punkte aufessen, ohne sich von einem der vier ihn verfolgenden Geistern fangen zu lassen. Zur Verteidigung stehen Pac-Man vier blinkende Energiepillen zur Verfügung, nach deren Verzehr er für kurze Zeit die Geister fressen kann.

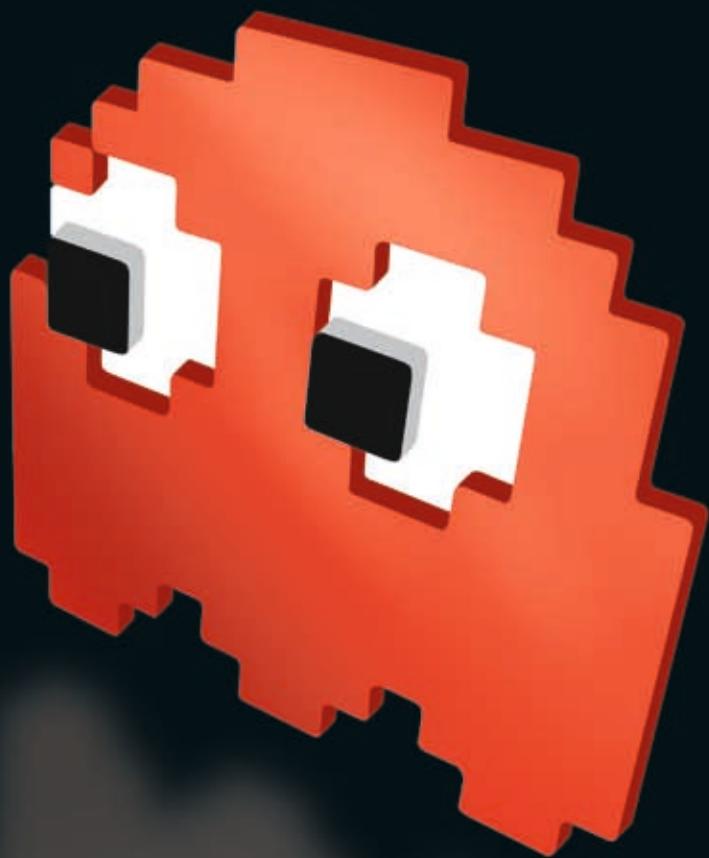
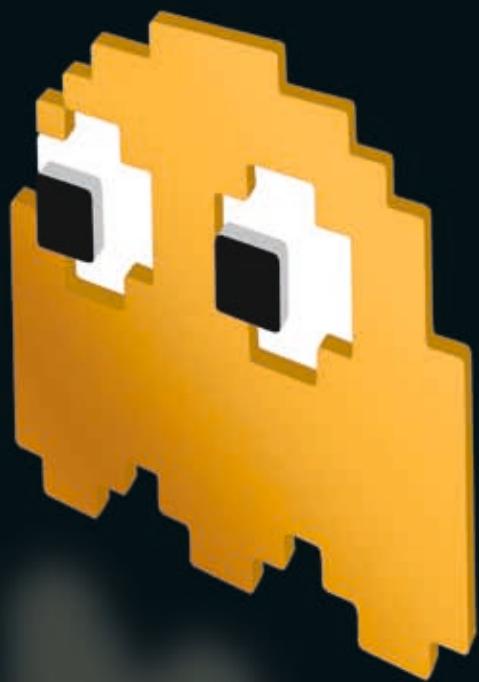
Obwohl das Spiel darauf ausgelegt ist endlos zu laufen, sofern der Spieler nicht verliert, stellt der „Splitscreen-Level 256“ das Ende dar.

Durch technische Umstände zeigt bei diesem Level der rechte Teil des Bildschirms anscheinend zusammenhanglose Buchstaben und Zeichen an. Weil es auf der linken Spielhälfte zu wenig Punkte gibt um den Level zu bestehen, ist er schlicht nicht zu bewältigen.

Billy Mitchell, einer der bekanntesten Arcade-Videospieler, bot der Person, die nachweislich den Level 256 bis zum Jahr 2000 erfolgreich meistern kann, 100.000 Dollar. Er blieb auf dem Geld sitzen.







# Phoenix

The title 'Phoenix' is written in a large, stylized, orange-to-yellow gradient font with a black outline. Above the letter 'i' is a bright yellow starburst with multiple rays. To the right of the text is a detailed, cratered surface of a planet or moon, rendered in shades of yellow and orange, with a thin orange line curving across it.

Der Phoenix Spielautomat aus dem Jahr 1980 ist ein topdown Weltraum-Shooter.

Der Spieler steuert ein Raumschiff über vier Tasten. Das besondere ist hierbei, dass das Raumschiff von vorne angegriffen wird und der Spieler sich seitwärts bewegen muss.

Das Raumschiff des Spielers kann entweder feuern oder einen Schutzschild aktivieren.

Der Space-Shooter Phoenix war einer der ersten „Computerspiele“ in Farbe mit verschiedenen Levels, die absolviert werden müssen.



ELECTRO SWING NIGHT  
★  
SOUND NOMADEN  
KSP LIVE SAKOPHEN  
GOTEC CLUB  
14.12.13 ★ 22:00

# gameplay

Der Spieler steuert sein Raumschiff durch drei verschiedene Levels, in denen er mutierte Versionen des mythischen Vogels Phoenix abschießen muss. Zur Verteidigung kann der Spieler einen Schutzschirm aktivieren, der jedoch das Raumschiff unbeweglich macht und nach Benutzung für einige Sekunden neu aufgeladen werden muss. Im letzten Level trifft der Spieler auf das Mutterschiff der Vögel.

Nachdem der Anführer in der Mitte des Schiffes durch einen gezielten Schuss getroffen wurde, beginnt das Spiel von neuem.



# story

Der Phoenix-Automat hat mich als Kind im Spanienurlaub unheimlich fasziniert. Von meinen Eltern habe ich hin und wieder eine 25-Pesetas Münze bekommen, die umgehend in diesen Automaten wanderte. Natürlich passierte das in meinen Augen viel zu selten, weshalb ich ihnen ständig in den Ohren lag und gequengelt habe. Da das eine Menge Energie gekostet hat - sowohl die meiner Eltern, als auch meine eigene - sehe ich mich gezwungen, den vereinsinternen Highscore mit aller Kraft zu verteidigen!

Während meiner Zeit bei der Bundeswehr 1998/99 standen im Mannschaftsheim des Standorts zwei Arcades, Universalcabinets. Auf einem von beiden lief das Spiel „Cabal“ - ein Kriegsshooter (sic!).

Da die Knöpfe falsch angeschlossen waren und so die Steuerung nicht wirklich brauchbar war, hat mir das Gerät allerdings zunächst nicht allzu viel Geld aus der Tasche gezogen. Fünfzig Mark waren es dann aber auf einen Schlag, als ich dem Pächter des Mannschaftsheims den in der Zwischenzeit ausgemusterten Automaten abgekauft habe, um ihn bei meinen Eltern im Partykeller aufzustellen. Alleine schon der Transport nach Hause

war ein Abenteuer für sich, da ich nur den Wagen meiner Mutter zur Verfügung hatte, einen zweitürigen Daihatsu Charade der zweiten Generation - das wohl kleinste Auto der Welt. Der Beifahrersitz musste umgeklappt, die Heckklappe notdürftig mit Schnur festgezurt werden und das Cabinet nahm fast den gesamten Innenraum ein, was das Schalten zum Glücksspiel machte.

Nachdem dann die 80 Kilometer über Feld-, Wald- und Wiesenwege zurückgelegt waren, hat mir mein Vater beim Ausladen geholfen, und während wir den hundsschweren Automaten in den Keller wuchteten, klimperte es auf jeder Steinstufe, auf der wir den Automaten abgesetzt haben.

Letztendlich stellte sich heraus, dass wohl einige Münzen im Laufe der Jahre neben die Münzkassette gefallen sein mussten und nach dem Einsammeln kamen wir auf knapp vierzig D-Mark in fünfzig Pfennig und eine Mark Münzen, wodurch sich der Automat praktisch selbst finanziert hatte. Mittlerweile verrichtet das Cabinet - nun auch richtig verkabelt - treue Dienste auf jeder Feier, wenn auch Cabal momentan einer Phoenix-Platine weichen musste.

Matthias Guth  
Vereinsmitglied



Ein Klassiker, der ähnlich wie Pac-Man aufgrund seines einfachen Spielprinzips und seiner sehr einfachen Bedienung auch viele Gelegenheitsspieler ansprach. Obwohl es praktisch keine Nachfolge-spiele mit dem Frosch gab, ist das Spiel auch heute noch vielen bekannt.

Buckner und Garcia veröffentlichten 1982 das Lied „Froggy’s Lament“ auf ihrem Album „Pac-Man Fever“.

Milton-Bradley veröffentlichte sogar ein Frogger-Brettspiel.

Das Spiel wurde für fast alle Videospielekonsolen umgesetzt. Aktuelle Spieleadaptionen für Playstation und GameCube können jedoch aufgrund des spielerischen Stillstands seit 1982 nicht recht überzeugen.



LAUNDRY PRESENTS  
**ELECTRO SWING NIGHT** ★  
SOULING NOMADEX  
HSP LIVE SAXOPHON  
HEEL & SHOE  
GOTEC CLUB EARLY  
14.12.13 ★ 22:00  
www.frogger.com

## gameplay

Vorsicht Krötenwanderung!

Der Spieler muss möglichst viele Frösche heil und unversehrt über eine stark befahrene Schnellstraße und anschließend über einen reißenden Fluss geleiten. Der Frosch ist dabei völlig hilflos, denn er kann den Autos, Schlangen und Krokodilen, die seinen Weg kreuzen, nur ausweichen. Um über den Fluss zu gelangen, ist er außerdem auf die Hilfe von Schildkröten angewiesen, die jedoch im ungünstigsten Moment abtauchen können und den Frosch in die Fluten stürzen lassen.

## technology

Der Spielautomat verwendet zwei Z80-Prozessoren. Diese 8-bit CPU wurde in der damaligen Zeit wegen ihrer sehr guten Leistungsperformance häufig für Arcade-Spiele verwendet.

Das Originalgehäuse des Automaten von Sega war in einer unscheinbaren Holzfurnieroptik gehalten, spätere Versionen zeigten jedoch einen großen Frosch mit einem Reisekoffer in der Hand. Der Frosch wird mit einem Vier-Wege-Joystick kontrolliert.

# story

In den neunziger Jahren widmete die vor allem in den USA sehr beliebte Comedy-Serie „Seinfeld“ in einer Hommage an Frogger dem Spiel eine ganze Episode, in deren fulminantem Höhepunkt einer der Seinfeld-Charaktere einen Frogger-Automaten über eine stark befahrene Straße tragen will.

31 Jahre nachdem Frogger als Arcade-Spiel die Leute an die Automaten bannte, sorgt eine Neuauflage des Spielkonzepts für Furore. Auf dem Gehsteig der 5th Avenue in Manhattan steht seit 2012 ein Arcade-Automat, an dem Passanten Frogger spielen können. Doch es gab eine grundlegende Änderung: Der Verkehr, dem es auszuweichen gilt, besteht nicht aus animierten Pixelautos, sondern dem realen Straßenverkehr der 5th Avenue in Echtzeit. Eine Kamera, filmt von einem anliegenden Hochhaus den Verkehr, der direkt per Video-Feed an den Automaten übertragen wird. Die Idee zum Frogger-Erlebnis des 21. Jahrhunderts stammt aus der Hand von US-Künstler Tyler DeAngelo.



# INDIANA JONES

the  
PINBALL ADVENTURE

Im August 1993 erschien ein vom US-amerikanischen Spielautomatenhersteller Williams Electronics Games entwickelter, Flipperautomat namens Indiana Jones – The Pinball Adventure. Das Gerät wurde in einer Auflage von 12.716 Stück produziert und erlangte große Popularität.

Heute sind gut erhaltene „Indy-Flipper“ begehrte Sammlerstücke. Drei Top Filme mit Harrison Ford als Indiana Jones geben zudem genügend Stoff für diesen Flipper.

# INDIANA JONES

PINBALL ADVENTURE



1. DOM  
4,694,907,980



Williams  
INDIANA JONES  
PINBALL ADVENTURE  
© 1981

RetroGames  
Williams Games (1981)

HIER BITTE KEINE FLASCHEN ABSTELLEN

## gameplay

Durch einen zielgenauen Schuss in das Loch links von der Mitte werden viele besondere Spielabläufe mit Animationen auf dem Matrix-Display aktiviert, welche sich an bekannten Szenen aus dem Film orientieren.

Einige dieser sogenannten „Video Modes“ werden dabei ausschließlich auf dem Display gespielt und mit den Flippertasten gesteuert, während die Kugel komplett inaktiv ist.

Nach Treffern auf alle Ziele A-D-V-E-N-T-U-R-E gelangt die Kugel durch einen Schuss über die rechte Rampe auf das kleine Extraspielfeld „Path of Adventure“ oben links. Mit den Flippertasten muss dieses nach links und rechts geneigt werden, um alle beleuchteten Pfade zu erreichen. Solange die rote „Eternal Life“-Lampe ganz unten blinkt, werden ausgegangene Kugeln sofort wieder ins Spiel geschossen.

Bei Multiball sind bis zu sechs Kugeln gleichzeitig im Spiel!

## technology

Die Geräte waren als erste mit einer neuen Sound-Technologie ausgestattet: DSC (Digital Compression System). Dieser verwendete einen 68B09-Prozessor für die Steuerung und die Anzeige. Er kann Klänge und Audio in der Qualität wie bei einem Kinofilm wiedergeben.





Der Star Wars Automat wurde von Atari im Jahr 1983 herausgebracht. Der Spieler steuert einen X-Wing Raumjäger und spielt das Szenario des Angriffs auf den Todesstern im Film Star Wars nach. Diese Szene ist aus der „Episode IV – Eine neue Hoffnung“ der 1978 in Deutschland in die Kinos kam.

Im Spiel wird eine besondere Farb-Vektor Technologie verwendet. Der Automat wurde von Atari mit der Zusammenarbeit von Lucasfilm Ltd. entwickelt.



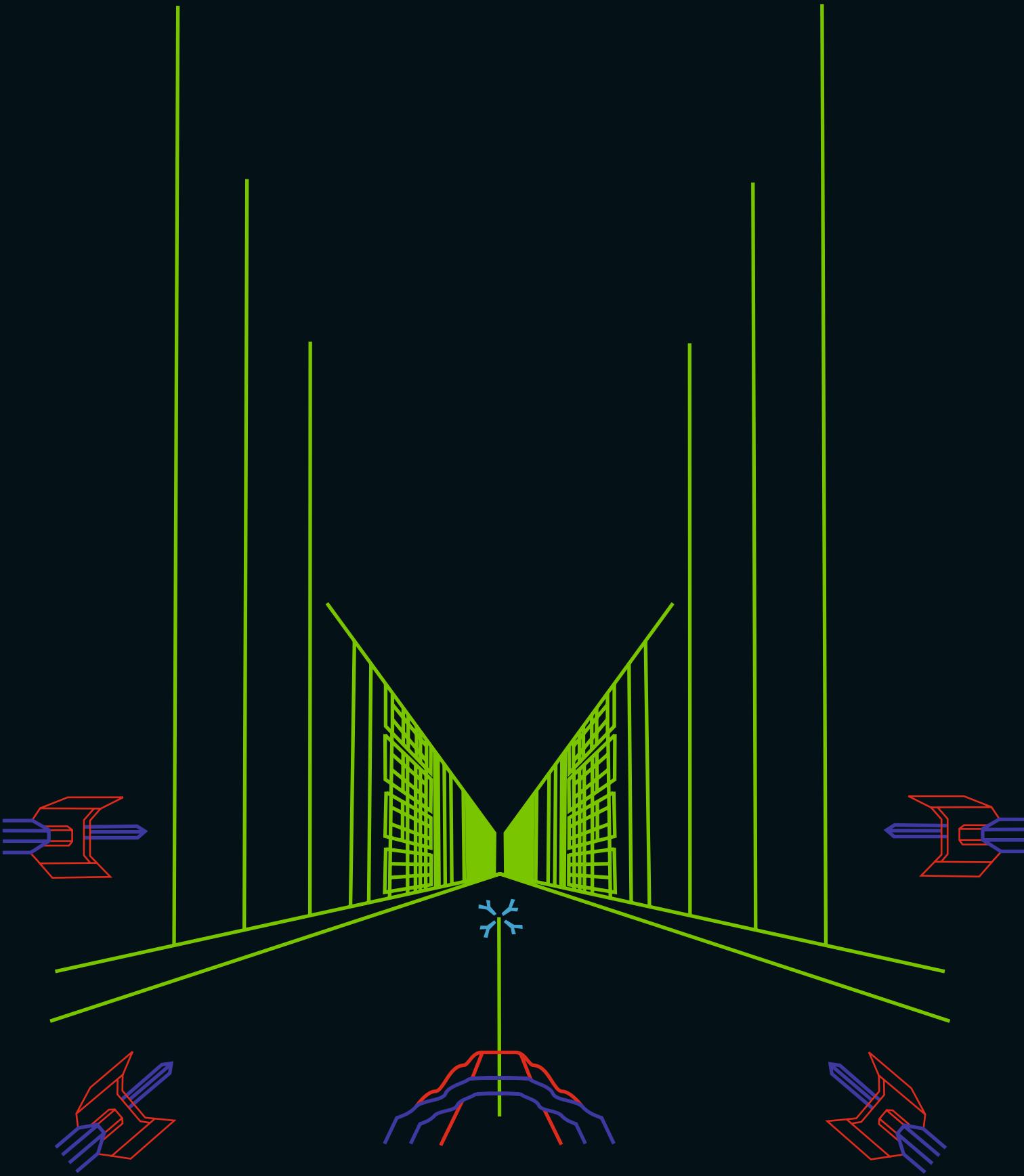
# gameplay

Nach kurzer Wahl des gewünschten Schwierigkeitsgrades übernimmt der Spieler auch schon als Luke Skywalker die Kontrolle des X-Wing-Jägers im Kampf gegen das Imperium.

Drei verschiedenen Angriffswellen stellen den Piloten vor unterschiedliche Herausforderungen. Beim anfänglichen Gefecht im freien Weltraum gegen eine Gruppe von TIE-Fightern und Darth Vader höchst persönlich gilt es, den Feuerbällen der Gegner auszuweichen und möglichst viele feindliche Maschinen mit den Lasergeschützen des X-Wings abzuschießen. Im anschließenden Flug über den Todesstern müssen die zahlreichen Geschütztürme ausgeschaltet werden.

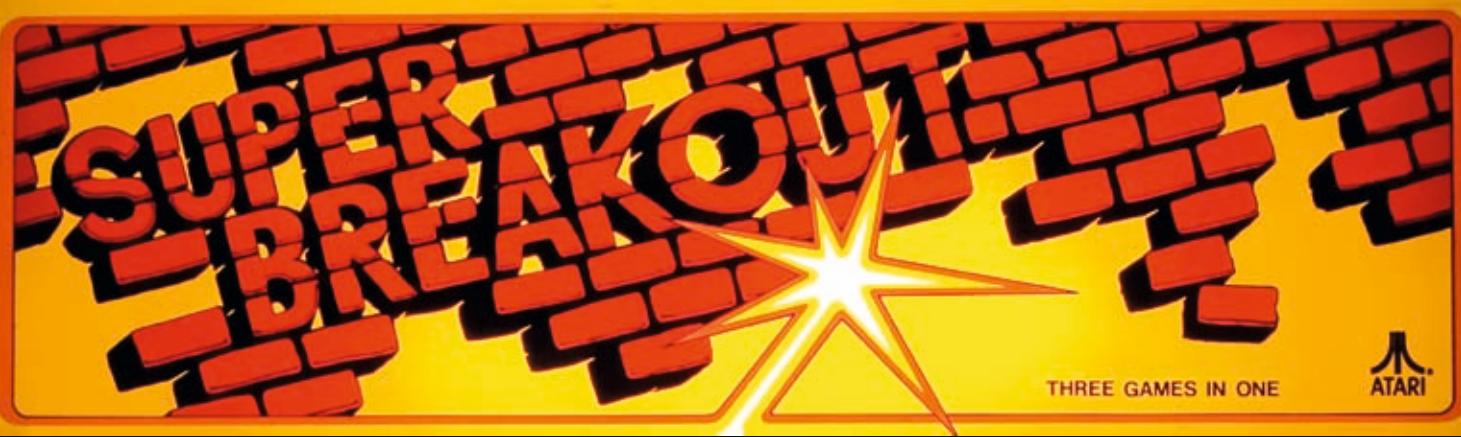
Den Abschluss jeden Levels bildet der berühmte Tiefflug durch den Todesstern-Graben zum Entlüftungschacht, um dort mit genau platzierten Protonen-Torpedos den Todesstern zu zerstören. Bei Erfolg beginnen die Wellen von vorne, jedoch durch mehr Gegner und schnellere Schussfolgen mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad.

Bei einem gegnerischen Treffer wird einer der schützenden Schilde des X-Wing zerstört. Bei erfolgreichem Abschluss der letzten Welle erhält man einen Extra-Schild; verfehlt man den Schacht jedoch, verliert der Spieler einen Schild durch den nicht vermeidbaren Crash in den Graben und muss den Anflug wiederholen.









Dieser Spieleautomat wurde von Atari im Jahr 1978 herausgebracht und ist der Nachfolger des Vorgängers Breakout aus dem Jahr 1976.

Atari ist vor allem durch ihre Telespiele bekannt geworden aus denen sich unsere heutigen Spielkonsolen entwickelten. Diese „Spielekonsolen“ waren für den Heimgebrauch gedacht. Atari entwickelte aber ebenso bis zum Jahr 1999 Spielautomaten für Spielhallen unter anderem den hier vorgestellten Super Breakout Automaten.

Zum Super Breakout Automaten und anderen bekannten Atari Automaten gab es in den USA zu den Telespielen Hörspiele zu kaufen. Dadurch konnte man eine interessante Geschichte zu seinem Lieblingsspiel hören, zusätzlich zum eigentlichen Spiel.





## gameplay

In dieser Einzelspieler-Variante von Pong kontrolliert der Spieler mit dem Drehknopf einen Schläger am unteren Bildrand, um mit einem Ball eine Wand aus Steinen abzuräumen.

Da der Ball erst durch Druck auf die rote Taste ins Spiel gebracht wird, kann der Spieler zwischen den Runden eine kleine Pause einlegen. Die Ballgeschwindigkeit erhöht sich, wenn weiter oben liegende Steine getroffen werden.

Zu Spielbeginn kann man eine von drei Spielvarianten auswählen: „Double“ mit zwei Schlägern, „Cavity“ mit zwei weiteren Bällen, die zunächst in Hohlräumen zwischen den Steinen gefangen sind und durch Abräumen befreit werden müssen. Die dritte Spielvariante heißt „Progressive“, bei der die Steine, an Space Invaders erinnernd, regelmäßig nach unten rücken.





# PADDLE BATTLE

Als Nolan Bushnell (Gründer von Atari) zum ersten Mal das Ping-Pong Spiel des Magnavox Odyssey spielte, war er so begeistert davon, dass er nach der Gründung von Atari seinen Angestellten beauftragte, ein Ping-Pong Spiel zu Übungszwecken zu erstellen. Wie sich herausstellte, machte dieses Spiel so viel Spaß, dass Bushnell sich entschied, es zu veröffentlichen und nannte das Spiel statt dem geschützten „Ping-Pong“ einfach „Pong“.

Da aber die Patente des Spielprinzips Magnavox gehörte und vor Gericht bewiesen werden konnte, dass Bushnell im Frühjahr 1972 deren Ping-Pong Spiel gesehen und gespielt hatte (ein Gästebucheintrag von Bushnell war der Beweis), wurde Atari zur Zahlung von \$700.000 zur Nutzung der Patente verurteilt. Trotzdem war es für Atari eine gute Investition, da man bis 1983 über 8000 Pong-Münzautomaten verkaufen konnte.

Der abgebildete Automat zeigt allerdings nicht den original Spielautomaten sondern die Adaption Paddle Battle die dem gleichen Spielprinzip folgt.

RetroGames e.V.

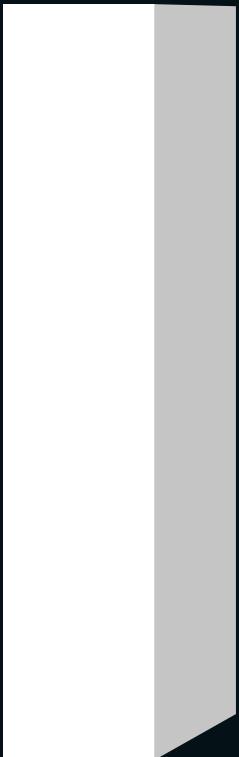
PADDLE BATTLE



# gameplay

Das Spielprinzip von Pong ähnelt dem des Tischtennis. Ein Punkt (Ball) bewegt sich auf dem Bildschirm hin und her. Jeder der beiden Spieler steuert den senkrechten Strich (Schläger) nach oben und unten. Ziel ist es, den Ball nicht vorbeizulassen.

Das Originalspiel wurde nie von der USK geprüft und ist in Deutschland deshalb erst ab 18 freigegeben. Anders als bei der Version von 1999, die ohne Altersbeschränkung freigegeben wurde.





Bally MIDWAY



Root Beer wurde 1984 eingeführt. Die ursprüngliche Version von „Tapper“ war eine von Budweiser gedachte Marketingstrategie, um Alkohol an Minderjährige zu vermarkten. Die Verharmlosung zu dem Namen Root Beer (amerikanische Kräuterlimonade, serviert mit Eis und Sahne) wurde notwendig, nachdem einige US-Bundesstaaten mit einer Anklage wegen Verführung Minderjähriger zum Alkohol drohten. Das Spielprinzip blieb allerdings identisch mit dem Original.

DM  
AGY



ROOT BEER

FILL TAPPER  
TO FILL MUG

CREDIT 1 PRESS 1 PLAYED



## gameplay

Der Spieler muss als Wirt in einer Kneipe Bierkrüge füllen, während er auch leerge-trunkene Gläser auffangen muss, bevor diese über den Thekenrand fallen. Durstige Kunden erscheinen an 4 Theken, die sich horizontal übereinander befinden. Diese kommen, wie auf einem Laufband immer näher und müssen schnell bedient werden. Der Spieler muss die vollen Krüge über die Theken schleudern. Guter Service wird hier mit gutem Trinkgeld belohnt, welches eingesammelt werden kann. Zwischen manchen Leveln gibt es Bonusrunden, in denen der Spieler an einer Theke eine nicht geschüttelte Dose erkennen muss. Insgesamt gibt es vier verschiedene Kneipen: Western-Bar, Sportbar, Punk-Rock-Bar und eine Aliens-Bar.

## technology

Das Spiel wird mit einem Zwei-Wege-Joystick sowie einem Zapfhahn nachempfundenen Extrahebel zum Brausezapfen gesteuert. Der Automat basiert auf einem Bally, MCRIII-System und verwendet je einen Z80-Prozessor für die Steuerung und für den Sound. Die Bilderzeugung ist auf einer dritten Platine untergebracht.





# MISSILE COMMAND



Missile Command, das ursprünglich unter dem Namen Armageddon veröffentlicht werden sollte, entstand in der Zeit des kalten Krieges.

Legenden zufolge soll der Präsident von Atari nach Lektüre eines Artikels über Satelliten seine Entwicklungsabteilung gebeten haben, ein Spiel über Raketenangriffe auf Kalifornien zu entwickeln. Trotz der angsteinflößenden Thematik war der Automat ein großer Erfolg. Von dem Spiel erschienen zahlreiche Konsolenumsetzungen, die jedoch aufgrund der fehlenden Trackball-Steuerung nicht an das Original heranreichen konnten. Zeitgenössische Variationen des Spielprinzips finden sich unter anderem in „Fantavision“ für die Playstation.

Victor Sandberg brach im März 2013 den weltweiten Highscore im Missile Command spielen, der zuvor seit 30 Jahren nicht überboten wurde. Für Sein Rekordspiel zockte er 56 Stunden am Stück. Pausen konnte er nur durch das ergattern von zusätzlichen Leben, die sich als neue Städte im Spiel darstellen, machen. Damit konnte er Pausen von 30 Minuten einlegen, in deren Zeit diese Städte absichtlich von Raketen zerstört wurden. Als Reaktion darauf gab ein schwedischer Spieler bekannt, dass er diesen Rekord mit einem Spiel von 100 Stunden Länge im Jahr 2014 schlagen will.



## gameplay

Die Aufgabe des Spielers ist die Verteidigung von sechs Städten vor einem atomaren Raketenangriff.

Dazu steuert er ein Fadenkreuz, mit dem er das Ziel für einen eigenen Raketenabschuss von drei verschiedenen Raketenbasen vorgibt. Die abgefeuerte Rakete detoniert im Ziel in einer kreisförmigen Scheibe, die alle feindlichen Raketen in ihrem Umkreis ebenfalls zur Detonation bringt.

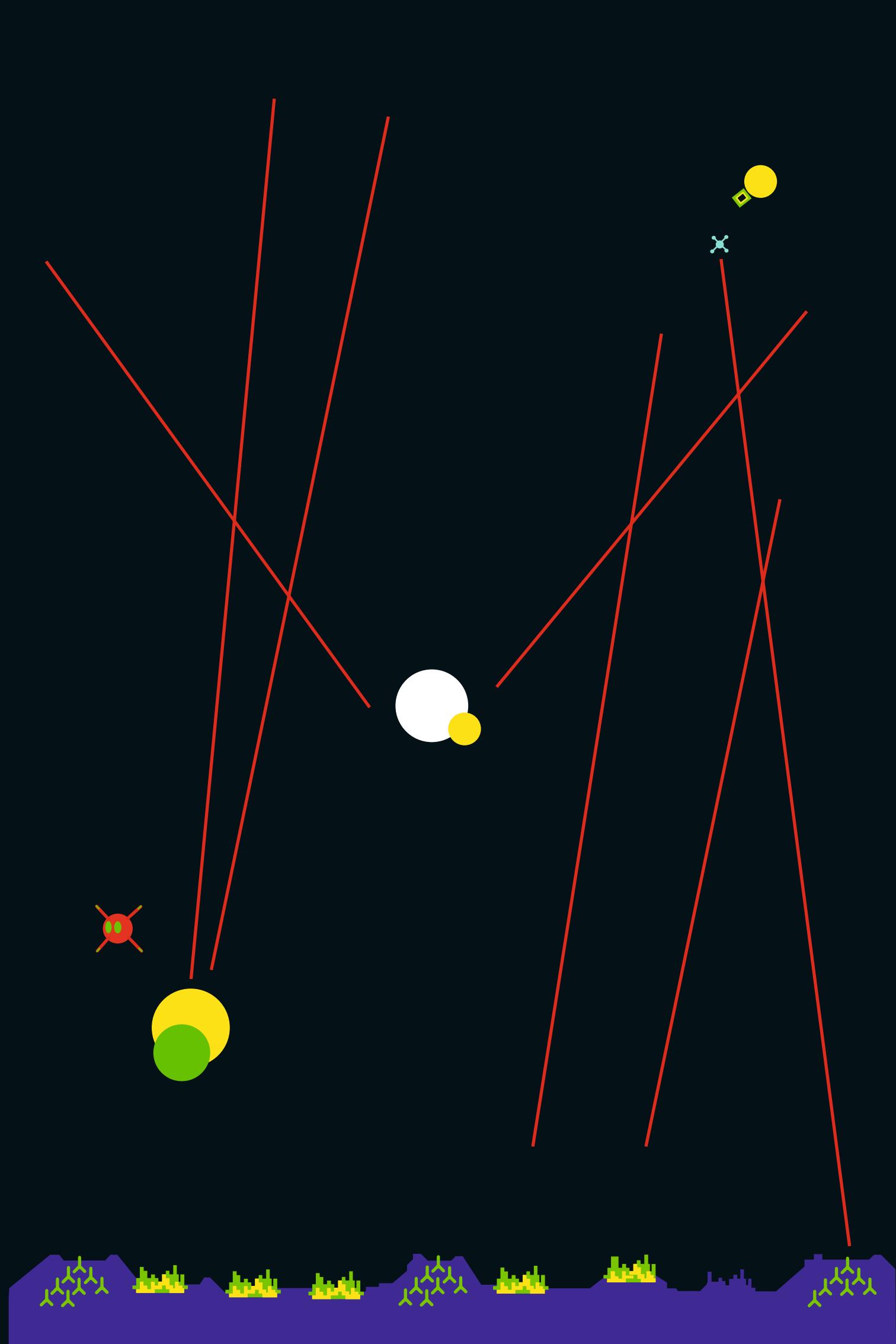
Durch geschicktes Spiel ist so eine möglichst große Kettenreaktion in Gang zu setzen, damit keine der feindlichen Raketen ihr Ziel erreicht. Das Spiel endet, wenn alle Städte zerstört sind.

## technology

Das Spiel verwendet einen 6502-Prozessor und einen Pokey-Soundchip.

Das Zielkreuz wird - lange bevor Computermäuse allgemein bekannt wurden - mit einem optischen Trackball gesteuert, der durch das analoge Prinzip eine viel flüssigere und präzisere Positionierung als ein Joystick erlaubt.

Die Raketen werden mit drei, den Städten entsprechenden Knöpfen abgefeuert. Neben den üblichen Gehäuseformen gab es auch eine große geschlossene Version zum Hineinsetzen.



# story

Ich bin Ekki, und ich werde bald 50 Jahre alt. Meine Jugend durfte ich in den legendären 80ern verbringen, an Homecomputern und in den Spielhöhlen, und dabei die herrlich vielfältige 80er-Musik genießen. Die Schule wurde zur Nebensache, ich trieb mich lieber in der Spielhalle herum, was mich beim Abitur dann auch eine ganze Note gekostet hatte.

1981 - ich war 17 Jahre alt - wurde ich von meinem Bruder in die geheimnisvolle Welt der Arcade-Automaten eingeführt. Er nahm mich in eine der Spielhöhlen in Bruchsal mit. Arcade-Automaten, Flipper, Billard-Tische, Geldspielautomaten und eine Bar - so sahen diese in der Regel aus, ausgestattet mit bunten Teppichen und Tapeten, so wie man es vom Kino kennt. Leute aller Nationalitäten waren dort, und uns alle einte das Eine: das Spielen.

„Spielhöhlen“ wurden sie damals in Deutschland genannt, weil sie gesellschaftlich und juristisch geächtet waren, und sie waren ab achtzehn.

Regelmäßig kamen Polizeibeamte in Zivil, um die Jugendlichen zu kontrollieren. Ich erinnere mich, dass die Angestellten, falls es ihnen möglich war, in die Spielräume kamen und uns informierten, wenn die Polizei anmarschierte. Die Minderjährigen begaben sich dann schnell, aber unauffällig, zum Hinterausgang oder - falls es zu spät war - in die Toilette.

Die Beamten in Zivil - wir haben sie nicht gerade geliebt - ich sehnte meinen 18. Geburtstag herbei.

An diesem ersten Tag zeigte mir mein Bruder „Galaxian“, der dann auch der erste Arcade-Automat war, den ich regelmäßig spielte. „Tank“ - wir nannten ihn „Panzerschlacht“ - hatten wir schon vorher auf dem Jahrmarkt ab und zu gespielt, und wir waren heiß, heiß auf Videospiele. Galaxian hatte mich auch sofort in seinen Bann gezogen. Ich kam immer öfter, und der Suchtfaktor schnellte schnell in schwindelerregende Höhen. Phoenix war der nächste Automat. Dazwischen Flippern und Billard-Spielen.

Mit der Zeit bekam man mit, wer regelmäßig zum Spielen kam - alles süchtige Arcade-Nerds wie ich. Man schaute sich gegenseitig zu, begann miteinander zu reden. Von einem Anderen, der gehen musste, Freispiele oder verbliebene Credits geschenkt zu bekommen, war wie ein Zeichen der Anerkennung, dass man zur Spieler-Riege gehörte.

Es gab eine Hardcore-Gruppe, die aus Deutschen, Griechen, Italienern und Jugoslawen bestand, ich gehörte noch nicht dazu.

Irgendwann bemerkte ich, wie diese immer öfter nur an einem Automaten saßen, und ich schaute ihnen über die Schultern. Da war er, mit seiner eher einfachen Grafik, aber mörderisch schwer:

**MISSILE COMMAND!**

Er hatte keinen Joystick, sondern eine große, schwere, schwarze Kugel - „Trackball“ sagten sie mir später. Mit unglaublicher Reaktion und Zielsicherheit steuerten sie das Fadenkreuz über den Bildschirm, um ihre Gegenraketen zu platzieren und die gegnerischen

Angriffe abzuwehren. Das Spiel zog auch mich in seinen Bann. Tage-, vielleicht sogar wochenlang, schaute ich der Gruppe nur über die Schulter.

Ich wollte Mitglied dieser Gruppe sein, aber ich wusste, dazu musste ich das Spiel beherrschen. Als ich eines Mittags alleine in dem kleinsten der Arcade-Räume war, in dem vier oder fünf Automaten standen, warf ich eine D-Mark ein und probierte es selbst. Der Ausgang des Spiels war katastrophal, und ich fühlte mich wie ein Anfänger und ich war ein Anfänger.

Arcade-Games arbeiten nach dem einen Prinzip: Übung macht den Meister. Und so machte ich weiter und weiter und weiter.

Ich wurde besser und besser. Das dauerte viele Wochen. Doch das lohnte sich denn mittlerweile war ich Teil der Hardcore-Gruppe.

Wir sprachen uns ab, wann wir uns in der Spielhalle treffen wollten, zum gemeinsamen Spaß haben reichte schon ein Kumpel aus.

Wir flipperten und spielten Billard, aber zunehmend unternahmen wir auch andere Dinge - zum Glück hatte der Eine oder Andere bereits ein Auto. Ich hatte keins, denn ich war dabei, das für den Führerschein Ersparte vollständig in der Halle zu lassen, aber es war mir egal. Wir fuhren in Discos, eigentlich nur um mal zu gucken, denn für das andere Geschlecht hatten wir keine Zeit. Genau zweimal hatten wir uns verabredet (ach ja, ich war mittlerweile 18), um uns in Karlsruhe in einem Schuppen eine Bühnenvorstellung anzuschauen.

Da saßen wir nun, nachdem wir brav unsere Ausweise gezeigt hatten, und vorne räkelt sich eine nackte Dame. Wir fanden das aber alle nicht besonders erotisch, und der einzige Gedanke, der uns durch den Kopf ging, war „Mein Gott, wie viel Spaß hätten wir in der Spielhalle haben können für die acht D-Mark“, die jeden von uns das obligatorische 0,2-Liter-Bierchen gekostet hatte. Die zweite Unternehmung in Sachen Erotik diente dann auch nur noch der Verifikation, dass dies nichts für uns sei.

Das Geld war knapp in diesen Zeiten, zum Taschengeld trug ich noch Zeitungen aus, „Geld statt Geschenke“ war die Devise am Geburtstag oder an Weihnachten.

Natürlich hatte jeder auch geraucht, und das wichtigste Accessoire am Arcade-Automaten waren der dort angebrachte Aschenbecher und der Glashalter. Die Zigaretten wurden gedreht oder in Leerhülsen „gestopft“, möglichst mit dem stärksten Tabak, damit die Wirkung des Nikotins lange anhielt. Zudem war einem die Anerkennung der Anderen gewiss, wenn man einen möglichst starken und stinkigen Tabak rauchte. Wir rauchten auch mal russische Zigaretten, die in der Hauptsache aus einem langen Pappröhrchen bestanden, das man zusammen presste, und das dann als Filter diente. Wie grässlich die schmeckten, und das war dann doch des Schlechten zu viel.

Missile Command enthielt - wie viele Arcade-Games in dieser Zeit - mehrere Programmierfehler, die man ausnutzen konnte, um mit einem Credit sehr, sehr lange spielen zu können.

Den Cracks ging es bei Missile Command nicht um den Highscore, denn was nützt der, wenn man die 6-stellige Score-Anzeige eh bereits mehrfach „überdreht“ hat.

Die magische Punktegrenze, bei der sich der Bug zeigte, der einem 150 Zusatzstädte (bei Missile Command sind es nicht Zusatzleben, sondern Zusatzstädte) und somit ein langes Spielvergnügen bescherte, lag bei 810.000 Punkten. Das Spiel wurde im Verlauf natürlich immer schwieriger, die gegnerischen Angriffswellen kamen immer schneller, und kleine Reaktionsfehler wurden gnadenlos bestraft. Obwohl man immer nach 10.000 Punkten eine Zusatzstadt erhielt, war es unglaublich schwer, die 810.000 Punkte zu erreichen.

Ich erinnere mich noch genau an den Tag, an dem ich es schaffte. Tage zuvor war ich 8.000 Punkte vor der magischen Punktzahl gescheitert und in ein tiefes emotionales Loch gefallen. Und das könnt ihr mir glauben!

Ich war so sauer auf mich gewesen, auf meine Blödheit. Doch ich versuchte es wieder, und dann war es soweit. Zum Glück war einer der Kumpels anwesend, um dieses feierliche Ereignis für die Anderen bezeugen zu können. Es war soweit: und ich überschritt die 810.000 Punkte und bekam die 150 Zusatzstädte.

Ich hatte es geschafft, und war spätestens jetzt gleichrangiges Mitglied der Hardcore-Gruppe.

Ich erhob mich vom Barhocker, nass geschwitzt, und wollte mir genüsslich eine Zigarette anzünden. Meinem Kumpel sagte ich, er dürfe jetzt erst mal weiter spielen.

Ich wollte mir die Zigarette anzünden, aber es ging nicht. Meine Arme zitterten dermaßen, dass ich mit der Flamme des Feuerzeugs immer wieder die Fluppe verfehlte. Mit beiden Händen umschloss ich dieses verdammte Feuerzeug, winkelte die Arme an und drückte sie mit letzter Kraft an meinen Körper. Dann hatte ich es geschafft. Mit dem ersten Zug fiel die gesamte Anspannung ab, literweise Adrenalin ergossen sich in meine Blase, und ich rannte aufs Klo.

Die folgenden Monate, vielleicht waren es auch Jahre, spielten wir Missile Command. Ein Abend mit den Kumpels begann und endete mit einem Spiel Missile Command. Jeder spielte ein oder zwei Levels, und dann war der nächste dran. Zwei D-Mark für Spaß den ganzen Abend - mal zahlte der Eine, mal der Andere. Dazwischen spielten wir etwas Anderes, oder wir unternahmen etwas.

Der Spielhallenbetreiber hatte natürlich anhand der sinkenden Einnahmen an dem Gerät gemerkt, wie der Hase lief, und immer mal wieder per DIP-Schalter auf der Platine die Punktezahle erhöht, die man für eine Zusatzstadt benötigt. Aber das machte uns gar nichts mehr aus: wir waren einfach zu gut geworden.

Und dann kam der Tag, an dem sich alles änderte. Wir trafen uns - wie immer - in der Spielhalle, um den gemeinsamen Abend mit einem gepflegten Missile Command zu beginnen. Aber was war das?

Der Automat war nicht mehr da! Stattdessen stand irgend- ein anderes Gerät an seiner uns so lieb gewordenen Stelle. Uns wurde klar, dass wir uns unser eigenes Grab geschaufelt hatten. Und wir wussten, dass es keinen Sinn hatte, beim Wirt um Gnade zu betteln.

Die nächste Zeit verbrachten wir damit herauszufinden, in welchen Orten sich noch Missile Command Automaten befänden, und es gab sie. Aber der Aufwand war doch recht hoch, 10 oder 20 km weit zu fahren. Wir machten das einige Male, aber dann wurde es immer weniger. Klar trafen wir uns noch immer in unserer Stamm- Spielhalle, dem Ausgangspunkt unserer Freizeitaktivitäten, aber auch das wurde seltener.

Nebenbei wurden wir älter, man- che machten die Ausbildung fertig und mussten full-time arbei- ten, man entfernte sich voneinan- der, und so verliefen auch unsere gemeinsamen Aktivitäten lang- sam im Sande.

Ich aber hatte zu Hause meinen ATARI 600 XL, ich spielte ihn, ich programmierte ihn, ich liebte ihn und ich hasste ihn. Und die Nacht wurde wieder zum Tag und der Tag wieder zur Nacht. Aber das ist eine andere Geschichte...

Die Jahre vergingen, man stu- dierte, man arbeitete, man grün- dete eine Familie.

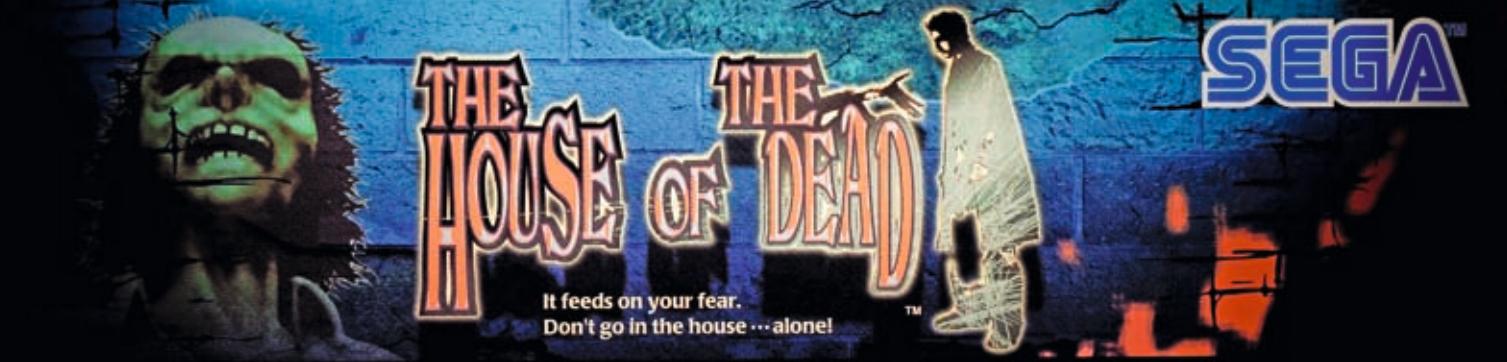
Aber für ein gepflegtes Spielchen am PC oder an der Wii, dafür war ich immer zu haben. Die 80er hat- ten mich jung gehalten, irgend- wie war ich immer ein Spielkind geblieben, und auch meine Arbeit als Programmierer ist irgendwie immer noch geprägt von dieser Zeit.

Und dann, Ende 2011, erzählte mir ein Arbeitskollege von sei- nem Besuch beim RetroGames e.V. in Karlsruhe mit seinen vielen Arcade-Automaten. Und die Erin- nerungen kehrten wieder zurück an diese Zeit, die heute so in aller Munde ist, und ich bin so froh, diese in meinen besten Jugend- jahren erlebt zu haben.

Gleich am folgenden Wochen- ende fuhr ich abends zum Ver- ein, und 80er-Musik wies mir den Weg in die heiligen Hallen. Ich durchschritt die mir schier endlos vorkommenden Reihen mit Arca- de-Automaten.

Und da stand er! Da war es wie- der, dieses Gefühl...

Ekkehard Heß  
Vereinsmitglied



„The House of the Dead“ ist ein typischer Vertreter eines „modernen“ Automaten, bei dem nicht nur das Spiel an sich, sondern auch das Spielerlebnis eine wichtige Rolle spielt.

Nachdem die Videospielekonsolen technisch aufholten und ihren großen Automaten-Brüder in den Spielhallen den Rang abzulaufen begannen, musste sich die Industrie etwas Neues einfallen lassen, um die Attraktivität der Spielhalle zu erhalten. So setzten die Automatenhersteller zunehmend auf aufwendig gestaltete Großautomaten mit ungewöhnlichen Eingabegeräten, deren Spielprinzip sich nur mit Abstrichen auf Spielkonsolen im heimischen Wohnzimmer übertragen ließen. In Deutschland kam dieser Schritt jedoch zu spät, da bereits 1985 mit dem Gesetz zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit der Zug für die Spielhallen ein für allemal abgefahren war. In den Folgejahren veröffentlichte Sega drei Nachfolge-Automaten sowie diverse Adaptationen für Spielkonsolen, von denen manche in Deutschland indiziert wurden.

Unbedingt spielenswert ist jedoch das unkonventionelle „Typing of the Dead“, welches als Lernspiel das 10-Finger-Tippen trainiert, indem die Pistole kurzerhand durch eine Schreibmaschinen-Tastatur ersetzt wurde.



# gameplay

Bis zu zwei Spieler gleichzeitig schlüpfen in die Rolle von zwei US-Agenten, welche in insgesamt vier Kapiteln das geheimnisvolle Verschwinden von Personen rund um ein altes Herrenhaus erforschen sollen. Bei ihren Recherchen treffen sie sehr schnell auf eine Horde von feindseligen Zombies, welche die Agenten angreifen und die mit gezielten Pistolenschüssen ausgeschaltet werden müssen.

Die am Automaten befestigten Plastikpistolen haben begrenzte Magazine und müssen regelmäßig durch einen Schuss in die Luft aufgeladen werden. Während des Spiels treffen die Agenten auf Wissenschaftler und unbeteiligte Passanten, welche vor den Zombies gerettet werden müssen. Ein versehentlicher Treffer eines Zivilisten führt ebenso wie ein erfolgreicher Angriff der Zombies zum Verlust von Lebensenergie. Ist diese vollständig aufgebraucht, so endet das Spiel, falls es nicht durch Münzeinwurf verlängert wird. Die Interaktion der Spieler mit der Spielwelt beschränkt sich auf das Auslösen der Pistolen. Die Bewegung der Agenten von einer Spielsituation zur nächsten erfolgt vollautomatisch, die Auswahl und Reihenfolge der Stationen hängt aber vom Treffererfolg des Spielers ab. Auch das dargestellte Spielende wird vom Spielgeschehen bestimmt.





Sea Wolf wurde offiziell im Jahre 1976 veröffentlicht und kopiert das Spielprinzip des einige Jahre älteren mechanischen Periscope der Firma Sega. Dort wurden kleine Schiffsmodelle von einem Kettenzug bewegt und die Torpedos durch viele kleine Lämpchen simuliert.

Der von Dave Nutting entwickelte Videospielautomat begeisterte sein Publikum und war mit ca. 10.000 verkauften Einheiten sehr erfolgreich. Zwei Jahre später veröffentlichte Midway den Nachfolger Sea Wolf II mit unverändertem Spielprinzip, jedoch mit echtem Farbbildschirm und zwei Periskopen, so dass zwei Kommandanten gleichzeitig auf Schiffsjagd gehen konnten.



# gameplay

Als Kommandant eines U-Bootes feuert der Spieler mittels eines nachgebildeten Periskops Torpedos auf vorbeiziehende Schiffe ab. Dabei können bis zu vier Torpedos gleichzeitig treffen, bevor die Crew einen Augenblick zum Nachladen benötigt. Um zu treffen, muss der Spieler die Entfernung und die Geschwindigkeit der Boote berücksichtigen und beim Zielen entsprechend vorhalten. Erschwert wird diese Aufgabe durch im Wasser treibende Minen, welche die Torpedos vor Erreichen des Ziels zerstören. Die anfangs auf 90 Sekunden beschränkte Spielzeit erhöht sich jeweils bei Erreichen bestimmter Punktzahlen.





Der Poly-Play Automat aus dem Kombinat Polytechnik und Präzisionsgerätewerke Karl-Marx-Stadt war der einzige in der DDR hergestellte Videospieleautomat. Der Automat wurde von 1986 bis 1989 gefertigt. In diesem Zeitraum verließen nur 2000 Automaten das Werk. Daher gibt es nur noch sehr wenige Automaten von diesem Typ.

Ein Polyplay kostete inklusive der EPROMs mit acht Spielen fast 30.000 Ostmark - ein Trabant-Auto war dagegen schon für etwa 10.000 Ostmark erhältlich!

Die Geräte wurden überwiegend in Jugendtreffs aufgestellt, wozu eine besondere Erlaubnis des Staatszirkus der DDR nötig war. Heute ist der Verbleib vieler Geräte leider ungeklärt.

Das erste Modell des Poly-Play Automaten wurde 1986 auf der „Messe der Meister von Morgen“ in Leipzig vorgestellt. Das Ausstellungsstück ist die erste Version ESC1. Obwohl die Technik des Automaten im Vergleich zu seinen westlichen bzw. japanischen Vorbildern, die damals schon 16-Bit Prozessoren verwendeten, um etwa zehn Jahre hinterher hinkte, fand der Automat auf der alljährlich stattfindenden Messe regen Zuspruch.



# gameplay

Abgeleitet von dem Namen Poly (griechisch viel) beherrscht dieser Spielautomat acht Spiele. Die acht Spiele, die auf dem Poly-Play Automat gespielt werden können, sind Hirschjagd, Hase und Wolf, Abfahrtslauf, Schmetterlinge, Schießbude, Autorennen, Merkspiel und Wasserrohrbuch. Einige der Spiele ähneln berühmten anderen Spielen. Im Spiel Hase und Wolf muss ein Hase in einem Labyrinth den gesamten Grünkohl sowie einige Möhren essen. Dabei muss er sich vor den Wölfen in Acht nehmen, die den Hasen verfolgen, um ihn zu fressen. Dieses Spiel ist eine Nachahmung des berühmten Pac-Man-Spieles.

Bevor man das Spiel starten konnte, musste bezahlt werden: ein Spiel kostete 50 Pfennig!





Der Spielautomat Asteroids wurde 1979 von Lyle Rains und Ed Logg für Atari entwickelt und ist einer der größten Erfolge aller Zeiten in der Geschichte der Computerspiele.

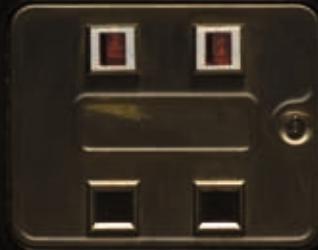
Atari hat weltweit über 70.000 Automaten verkauft. In der Folge wurde das Spiel für nahezu alle Heimcomputer und PC-Plattformen portiert. Es gibt zwei offizielle Nachfolger (AsteroidsDeluxe 1980 und Blasteroids 1987) und eine unüberschaubare Anzahl an Nachbauten.



**ASTEROIDS**



STARTTASTE DRUECKEN



**WAY**

Flying Saucer

Vorsicht!

# gameplay

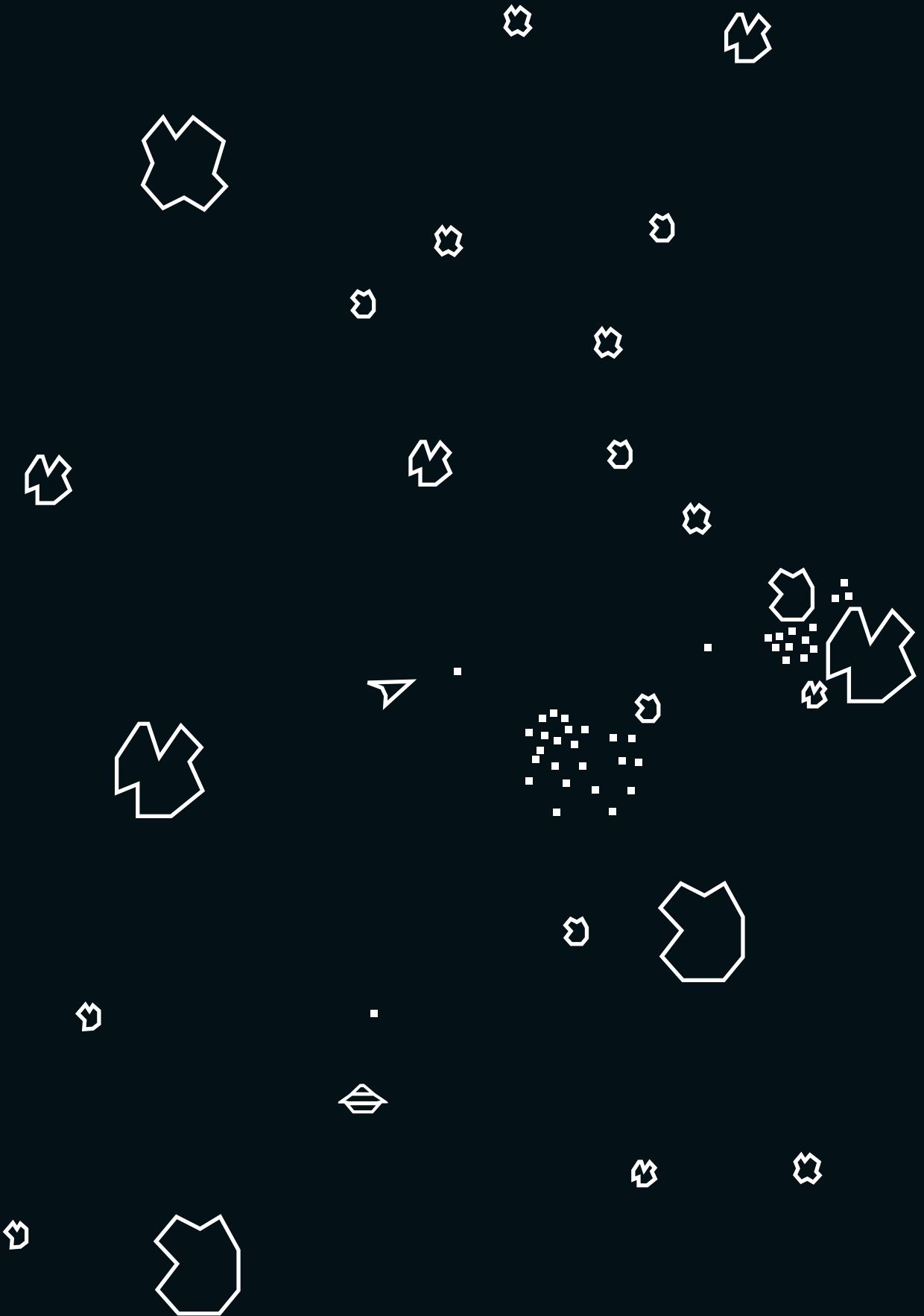
Der Spieler befindet sich in einem zwei-dimensionalen Weltraum, steuert mit seinem Raumschiff durch einen Asteroidenschwarm und muss mit seiner Laserkanone die umher fliegenden Gesteinsbrocken zertrümmern.

Er kann sich um die eigene Achse drehen und Schüsse in alle Raumrichtungen abfeuern. Durch Zünden seines Raketenantriebs wird es in Vorwärtsrichtung beschleunigt, jedoch kann es nicht abgebremst werden. Dabei wird er von Zeit zu Zeit von einem feindlichen UFO angegriffen.

Das Ziel des Spiels besteht darin, auf jeder Spielebene alle Asteroiden sowie sporadisch auftauchende Ufos zu erschießen. Wird das Raumschiff von einem Asteroiden getroffen oder von einem Ufo beschossen, so geht es verloren. Die Asteroiden bewegen sich zufällig und zerfallen bei Beschuss in mehrere kleinere Brocken, die mit einem Schuss restlos vernichtet werden. Sind alle Asteroiden und ihre Bruchstücke verschwunden, beginnt die nächste Spielebene.

87310

AAAAAA



# TETRIS\*

Tetris gilt als eines der erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten und war maßgeblich für den Erfolg des Nintendo Game Boy verantwortlich, dem dieses Spiel beilag.

Das Spiel wurde ursprünglich 1985 vom russischen Mathematiker Alexey Pajitnov an der Moskauer Akademie der Wissenschaften geschrieben. Eine kurz darauf entstandene Konvertierung für IBM PC wurde von Pajitnov kostenlos verteilt und erfreute sich in Osteuropa innerhalb kürzester Zeit großer Beliebtheit. Ein Mitarbeiter der britischen Softwarefirma Mirrorsoft entdeckte Ende der Achtziger Jahre während einer Geschäftsreise in Ungarn das Spiel und überzeugte seinen Arbeitgeber, die weltweiten Lizenzrechte für Tetris von Pajitnov zu erwerben. Mirrorsoft übernahm den Vertrieb in Europa und vergab Unterlizenzen für die USA und Japan an Atari und Sega. Völlig überraschend erwarb Nintendo einige Zeit später alle Lizenzrechte für Heimkonsolen von den russischen Behörden - in späteren Gerichtsverhandlungen wurden Mirrorsoft nachträglich nur die Rechte für Arcade-Automaten und Heimcomputer zugestanden.

Tetris-Erfinder Pajitnov profitierte bis dato finanziell nicht von seinem Spiel, erhielt aber 1996 alle Rechte an seiner Schöpfung zurück.

TETRIS

1988

RetroGames

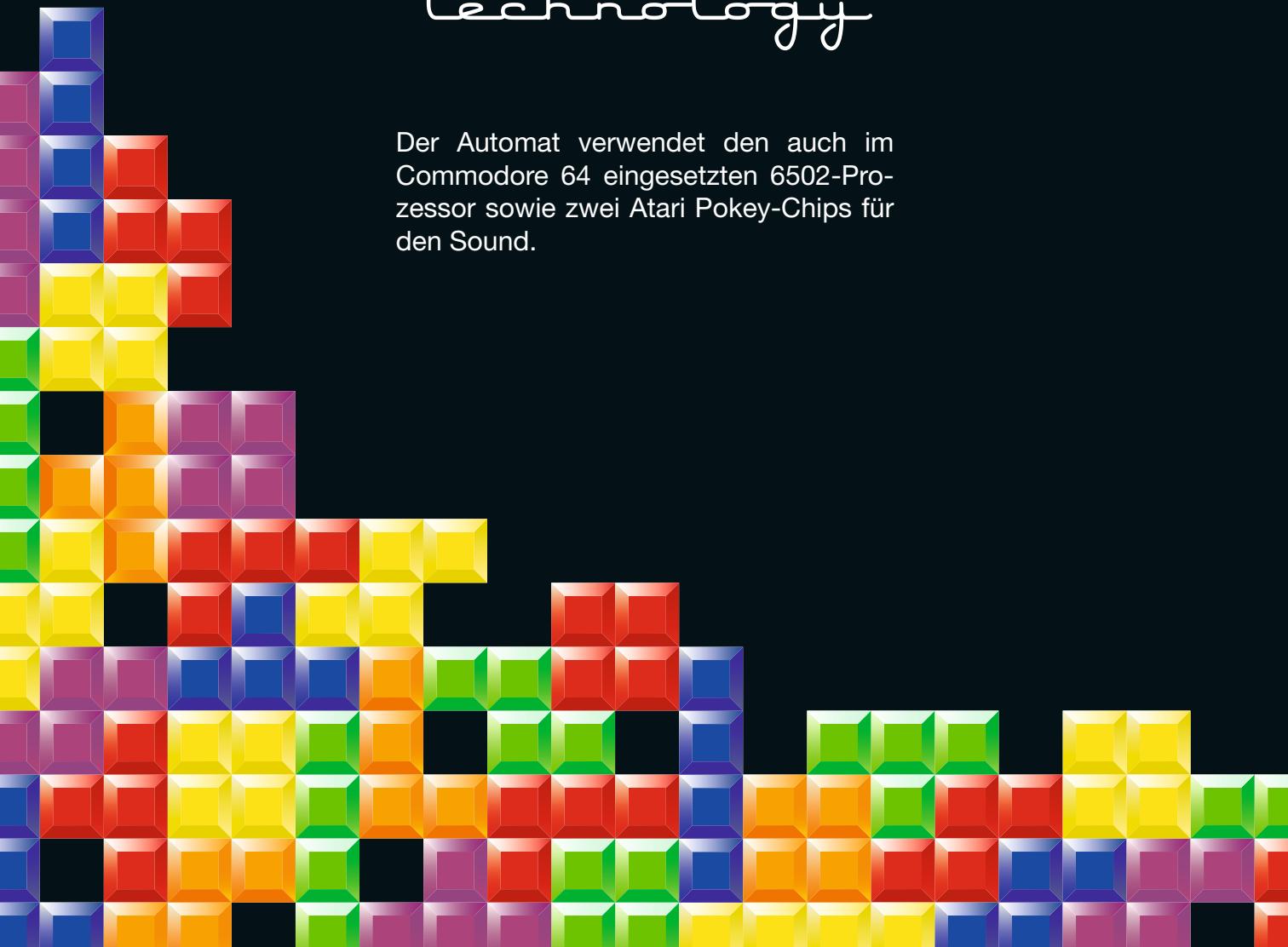


## gameplay

In diesem extrem süchtig machenden Puzzlespiel kontrolliert der Spieler zunehmend schneller herabfallende Farbklotze, die möglichst platzsparend gestapelt werden müssen. Dazu können die Klötze während des Falls verschoben und gedreht werden. Bildet sich im Stapel eine waagrechte Klötzchenreihe, so löst diese sich auf, um Platz für neue Klötze zu machen. Das Spiel endet, sobald der Klötzchenstapel über das Spielfeld hinaus wächst.

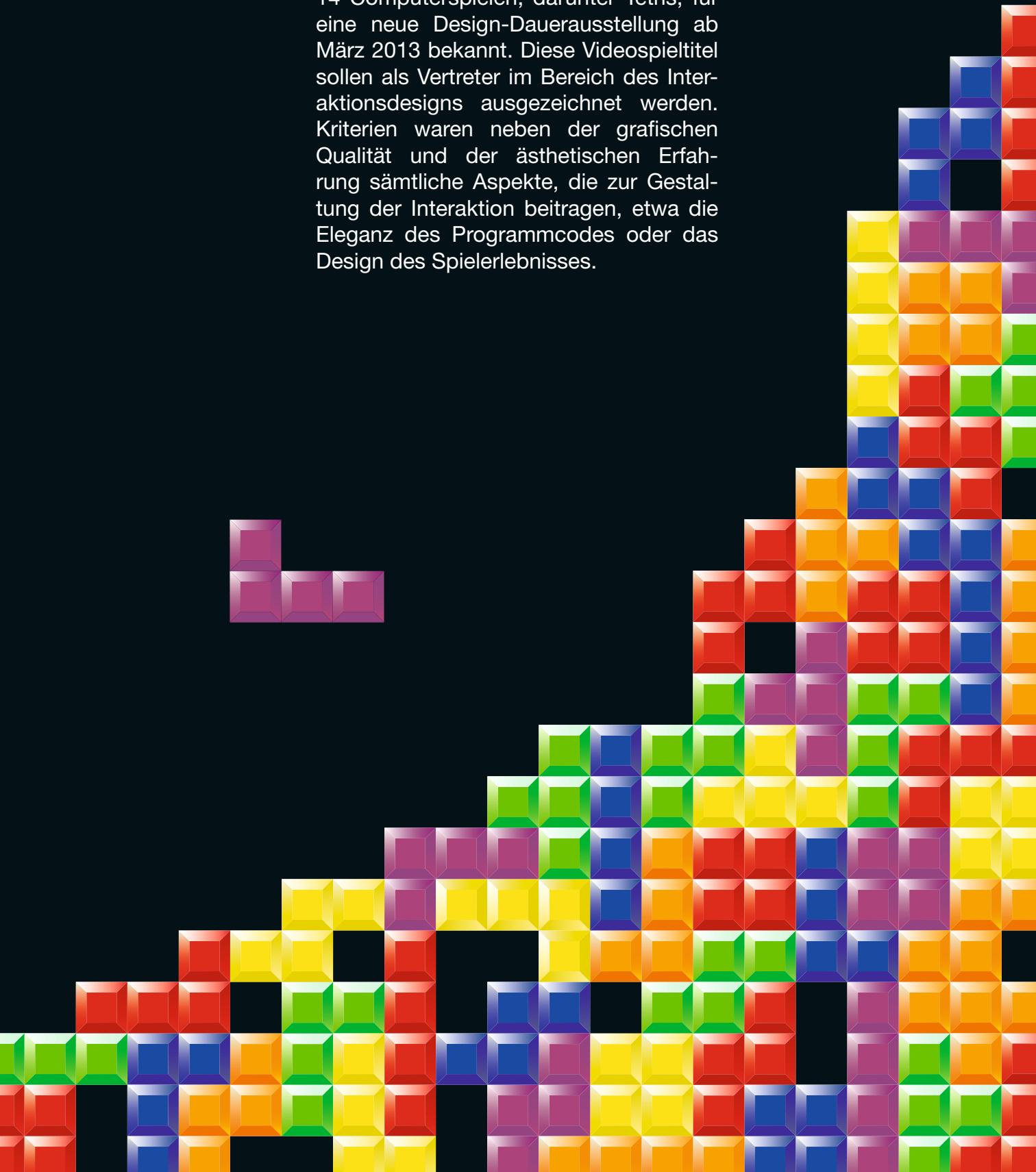
## technology

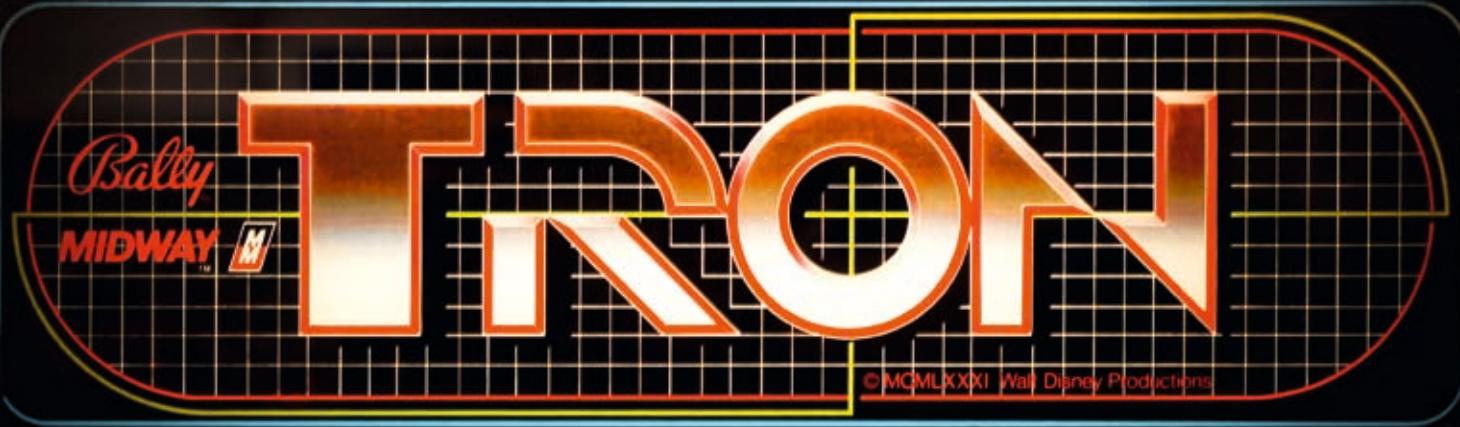
Der Automat verwendet den auch im Commodore 64 eingesetzten 6502-Prozessor sowie zwei Atari Pokey-Chips für den Sound.



# story

Im November 2012 gab das Museum of Modern Art in New York den Erwerb von 14 Computerspielen, darunter Tetris, für eine neue Design-Dauerausstellung ab März 2013 bekannt. Diese Videospieletitel sollen als Vertreter im Bereich des Interaktionsdesigns ausgezeichnet werden. Kriterien waren neben der grafischen Qualität und der ästhetischen Erfahrung sämtliche Aspekte, die zur Gestaltung der Interaktion beitragen, etwa die Eleganz des Programmcodes oder das Design des Spielerlebnisses.





Tron wurde von Midway Games produziert und 1982 als Arcade-Spiel veröffentlicht. Das Spiel wurde zu dem gleichnamigen Film entwickelt und besteht aus vielen unterschiedlichen Spielvarianten.

Das Spiel war hinsichtlich der Einnahmen erfolgreicher, als der Film Tron für das es entwickelt wurde.

Der Film handelt von dem Programmierer Kevin Flynn, welcher versucht Beweise zu beschaffen, die nachweisen, dass sein Gegenspieler Ed Dillinger von Kevin programmierte Computerspiele gestohlen hat. Um an diese Beweise zu gelangen schreibt Kevin Computerprogramme. Diese sollen im MCP (Master Control Program) der Firma, das wiederum vom Hauptcomputer übernommen wurde, nach Beweisen suchen. Dies bleibt allerdings erfolglos. Was jedoch keiner ahnt, alle Computerprogramme leben in einer virtuellen Realität als humanoide Wesen die ihren Programmierern ähneln. Hilfe bekommt Kevin von zwei Freunden, Alan und Lora, die noch in derselben Firma arbeiten in der einst Kevin arbeitete, ENCOM. Sie wollen ein Programm Namens „Tron“ aktivieren, das Kevin Zugang zum System ermöglicht, in dem er seine Beweise finden will. Der Plan geht allerdings schief, Kevin wird von einem Laser digitalisiert und im Computer wieder materialisiert.



# gameplay

Im Spiel steuert der Spieler das Programm Tron und muss sich gegen das MCP durchsetzen. Dabei existieren vier Spiele die nacheinander gespielt werden können. Die Reihenfolge ist dabei nicht vorgegeben. Im ersten Spiel Ein-/Ausgabeturm muss sich der Spieler einen Weg durch sich ständig vermehrende Kreaturen bahnen. Das Ziel ist der sogenannte Ein-/Ausgabeturm.

Im zweiten Spiel „Tank Maze“ steuert der Spieler einen Panzer durch ein Labyrinth und muss gegnerische Panzer abschießen.

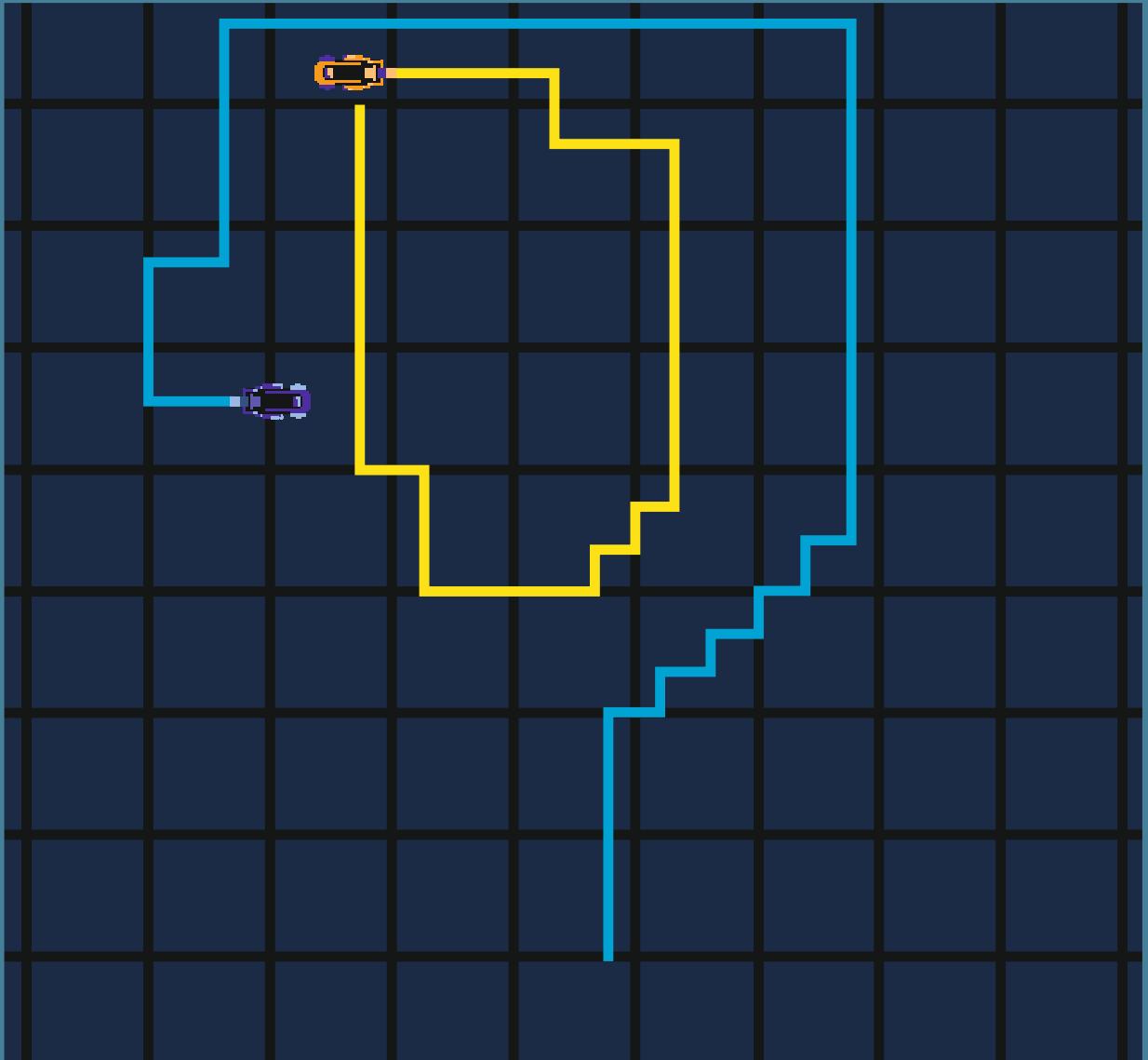
Das dritte Spiel „Light Cycle Grid“ ist wohl das bekannteste Spiel. Der Spieler muss dabei mit einem Rennwagen, der eine Lichtspur hinter sich herzieht, versuchen seinen Gegner einzukreisen.

Das vierte und letzte Spiel ist das „MCP-Spiel“, dabei muss der Spieler eine Lücke in den Schild des rotierenden MCPs schießen und dann durch die Lücke in den Lichtkegel laufen. Werden alle Spiele erfolgreich absolviert, beginnt der nächste Level mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad.





HIGHSCORE  
10000





# SPACE INVASION

GAMEFLOWERS



Videospiele gab es schon vor Space Invaders. Tatsächlich existierte das Spiel Pong von Atari schon mehrere Jahre, aber Space Invaders zog die Aufmerksamkeit des Publikums auf sich, wie es noch kein Spiel vorher geschafft hatte – genau in dieser Zeit waren viele Leute im Star-Wars-Fieber und von der Raumschiff – und Aliens-Thematik begeistert.

Space Invaders wurde nach seinem Erscheinen 1978 in den japanischen Spielhallen sogar so populär, dass nach kurzer Zeit die 100-Yen-Münzen im ganzen Land knapp wurden.

Space Invaders war eines der ersten Arcade-Spiele mit farbigen Darstellungen; diese wurden durch Overlay-Folien erzeugt. Außerdem wurde in diesem Spiel das erste Mal ein durchgängiger und adaptiver Soundtrack verwendet: Vier sich ständig wiederholende Bass-Noten werden umso schneller wiederholt, je weiter das Spiel voranschreitet bzw. die Aliens sich dem Spieler nähern.

Space Invaders gilt, neben Pac-Man, als einer der erfolgreichsten Videospielautomaten und prägte die weiteren Videospiele maßgeblich.

Der in diesem Buch abgebildete Automat zeigt eine Variante aus Italien die einen leicht anderen Namen wie das Originalspiel trägt.



# gameplay

Bei Space Invaders muss der Spieler einen Planeten vor der Invasion durch feindliche Außerirdische beschützen.

55 Raumschiffe der Außerirdischen ziehen unaufhaltsam ihre Bahnen, die der Spieler mit einer mobilen Laserkanone treffen muss. Dabei unterstützen ihn vier Bunker, die ihm Schutz bieten.

Erreicht eines der immer schneller werdenden Raumschiffe die Oberfläche der Erde, ist das Spiel beendet.

GAME OVER

