

The Atari 400 Mini

»SIEHT AUS WIE EIN SCHULPROJEKT!«

So klein, so süß, so problematisch: Im Test mit meinem elfjährigen Sohn erweist sich der Atari 400 Mini als cooles Spielzeug mit einer fatalen Schwäche. Von Harald Fränkel



Harald Fränkel

Unser Autor Harald Fränkel arbeitet inzwischen exakt sein halbes Leben lang als Spielejournalist. Dabei entspricht die Zahl der Berufsjahre zufälligerweise genau der Zahl an Titeln, die auf dem 400 Mini vorinstalliert sind, wenn man auch die beiden versteckten Easter-Egg-Games mitrechnet. Wer diese Textaufgabe löst, weiß dann auch sofort, warum wir ihn als Tester nominiert haben: Er hat bereits gelebt und gezoxt, als das 8-Bit-Spielzeug der neue heiße Scheiß war. Einen 400er-Computer besaß er zwar nie (die waren in Deutschland eher selten), aber natürlich kennt er den Zeitgeist und viele Spiele vom Atari 2600 und Commodore 64.

Der Atari-400-Computer wirkte bereits zur Markteinführung 1979 optisch so antik und grundvergilbt, dass er als Requisit für das Raucherzimmer in Captain Kirks Enterprise getaugt hätte, die ja schon Ende der 60er-Jahre als Billigplastikkulisse durchs All warpte. Insofern verstehe man den Ersteindruck zum 400 Mini bitte als Lob: Der Konsolennachbau von Retro Games Ltd. sieht genauso hübsch-hässlich aus wie das Original. Die britische Firma hat ihr Baby jedoch im Maßstab 1:2 zur Welt gebracht, Männerhand-gerecht. Simulieren kann das Gerät alle 8-Bit-Computer von Atari sowie die Konsolen XEGS und 5200.

Kinderversuche

Wie so oft bei meinen Rezensionen zu Retrokonsolen wie dem C64 Maxi oder Atari 2600+ wähle ich für den Test der Konsole meinen Sohn als Sidekick. Ich finde es einfach immer wieder erfrischend, wie ein Kind der Generation PlayStation 5 auf altes Gedöns reagiert. Für Luke, inzwischen elf Jahre alt, geht das beigefarbene Kästchen nicht ganz als Liebe auf den ersten Blick durch: »Das soll 'ne Konsole sein? Willst du mich vergackeieren? Das sieht aus wie ein Schulprojekt! Wann hast du gelebt? In der Steinzeit?« Nun ja, wie soll ich es formulieren ... also irgendwie



schon. Ich heule (leise). Doch zurück zum anderen kleinen Racker, zurück zum 400 Mini: Weil es schon spät abends ist, kann ich mich nicht lange mit ihm befassen, muss das auf den Tag nach der Adoption vertagen. Dabei sieht er so süß aus! So süß, dass ich mich beim Abschalten beherrschen muss, keinen peinlichen Elternsprech à la »Duzi-duzi, jetzt gehen wir brav Heia machen, ja?« abzusondern, bevor ich ihn ins Regal stelle. So süß, dass er vielleicht sogar in Milch schwimmt (Hat das mal jemand ausprobiert? Ergebnis?). Hach, wie freue ich mich auf morgen! Spoiler: Ich werde eine Mütze voller Schlaf später beim Spielen mit dem neuen Familienmitglied nicht nur Spaß haben. Der kleine Kerl kann einem nämlich auch auf die Nüsse gehen. Vor allem wegen des Joysticks, dessen Test unter der Überschrift »Der große Steuererskandal« laufen könnte (+5 Goldstücke ins Phrasenschwein für Wortspiele aus der Hölle). Dazu später mehr.

Ja, diese Konsole wirkt tatsächlich so winzig, man möchte sie fast The 400 Very Mini nennen. Obwohl ich als eingefleischtes Commodore-64-Kind aufgewachsen bin, das sich nie von der Atari-8-Bit-Familie adoptieren lassen wollte und deshalb keine nostalgischen Gefühle damit verbindet, muss ich gestehen: Das possierliche Ding weckt in seiner Niedlichkeit gepaart mit der Unvollkommenheit einer verschrobenen Cabage-Patch-Kid-Puppe, sofort Muttergefühle – sogar bei Vätern.

Angriff der Killer-Kit-Kats

Schauen wir uns die vorinstallierten Spiele an, steht besonders der Klassiker Boulder Dash heute noch sehr gut da. Sogar Luke befindet den Actiontitel, der Grips erfordert, als »stabil«, was in Boomer-sprech übersetzt so viel wie »cool« bedeutet. Die Auswahl ist ohnehin ordentlich. Unter den 25 Spielen treiben sich etliche Klassiker herum, darunter einige, die in der Killer List of Videogames weit vorne liegen: Asteroids (Rang 8), Berzerk (13), Centipede (14) und Mis-



Der beste Titel im Portfolio des Atari 400 Mini: Boulder Dash. Protagonist Rockford muss sich durch die Erde graben und Diamanten sammeln.



Star Raiders 2, eine Art 8-Bit-Wing-Commander, macht heute noch Spaß.

der erinnernde Weltraumsimulation trotz antiker 3D-Darstellung noch prima unterhält. Zumindest ein Relikt wie mich. Ich kannte das Spiel ehrlich gesagt nicht, bin aber von der Komplexität überrascht. Mir kommen bei den angreifenden Jägern sofort TIE Fighter in den Sinn. Luke: »Das sind doch keine TIE Fighter. Die sehen aus wie Kit-Kats!« Das Gefecht mit einem Mutterschiff kommentiert der Filius so: »Das war eben der unspektakulärste der unspektakulär unspektakulären Bossfights, die ich je gesehen habe.« Wäre die kleine Kröte doch mal bei einem Deutschauflauf in der Schule so wortgewaltig!



Bruce Lee heißt auf dem 400 Mini aus Lizenzgründen nur Lee.

sile Command (17). Eine Platzierung in der genannten virtuellen Ruhmeshalle ist allerdings nicht zwingend als Spielspaßgarantie fürs Jahr 2024 zu verstehen: Titel, die uns in den 80ern durch ihre technisch aufwendige Ego-perspektive und 3D-Umgebung gefesselt haben, verfügen heute einfach nicht mehr über genug Blendwirkung und FPS, also Bilder pro Sekunde.

Battlezone etwa, in der Killer List of Video Games (kurz KLOV) auf Rang 12, entpuppt sich als unübersichtlich, mit einer Vektorgrafik, die so schnell und flüssig daherkommt wie ein Gletscher. Beim Wachsen, nicht beim Schmelzen, versteht sich. Für meinen Sohn ergibt eine Panzersimulation mit Pyramiden am Horizont, die »offenbar in Ägypten spielt, wo aber alles grün ist, überhaupt keinen Sinn«. Für mich stellt das Spiel eine Mustervorlage für die gern benutzte Terminologie »schlecht gealtert« dar. Dass Luke Star Raiders 2 disst (Jugendsprech für »hänselt«), nehme ich dem 4K-Grafik-verwöhnten Kulturbanausen allerdings übel, weil die an Wing Command

erinnernde Weltraumsimulation trotz antiker 3D-Darstellung noch prima unterhält. Zumindest ein Relikt wie mich. Ich kannte das Spiel ehrlich gesagt nicht, bin aber von der Komplexität überrascht. Mir kommen bei den angreifenden Jägern sofort TIE Fighter in den Sinn. Luke: »Das sind doch keine TIE Fighter. Die sehen aus wie Kit-Kats!« Das Gefecht mit einem Mutterschiff kommentiert der Filius so: »Das war eben der unspektakulärste der unspektakulär unspektakulären Bossfights, die ich je gesehen habe.« Wäre die kleine Kröte doch mal bei einem Deutschauflauf in der Schule so wortgewaltig!

Ich beschließe, das Kind zur Strafe mit den tatsächlich öden 3D-Games des 400 Mini zu züchtigen: Nach der Runde Kinderquälen mit Capture the Flag, Encounter! und vor allem Elektra Glide fragt er mich nach der Nummer des Jugendamtes. Soll er ruhig anrufen. Ich habe das vorausgesehen. Er wird gleich feststellen, dass die am Wochenende geschlossen haben.

Voll auf die Zwölf

Damit Luke keine Mail an den Kinderschutzbund schreibt, len-



ke ich ihn mit Bruce Lee ab, das hier lizenziert nur Lee heißt. Mir war klar, dass der auch heute noch gelungene Mix aus Jump&Run und Prügelspiel die niederen Instinkte des kleinen Stinkers anspricht. In den nächsten mit Sprungtritten und Fausthieben gespickten Minuten sprudeln nur noch Worte wie »Bamm! BAMM! In your FACE!« aus seinem Mund. Erheblich weniger erbauend findet er Crystal Castles: »Da kommen irgendwelche grünen oder blauen Aliens in so ein komisches weißlilafarbenes Areal, Alter, ich seh ja nicht mal, wo ich bin!«

Das Wort »Alter« ist übrigens Jugendsprech und bedeutet so viel wie »Kumpel«, liebe Boomer! Es hat laut Süddeutscher Zeitung »nichts mit den Lebensjahren des Gegenübers zu tun«. Ich habe das gegoogelt, weil ich bei dem Wort jedes Mal zusammenzucke. Aber alles gut! Luke empfindet mich als Freund. Weil ich noch so unfassbar jugendlich wirke. Keinesfalls alt. Alt ist für meinen Sohnnemann Basketball. Das rund zehn Jahre jünger ist als ich. Jetzt, wo ich das beim Schreiben dieses Artikels realisiere, muss ich erneut ein bisschen weinen (etwas lauter).

Luke so: »Weshalb ist das Spiel so kacke?«

Ich erwidere: »Na ja, es ist von 1979.«

Luke: »Warum spielt man das dann überhaupt?«

Manchmal hat der Knilch tatsächlich entwaffnende Geistesblitze. Um ihn abschließend etwas sagen zu lassen, bei dem man keine Depressionen kriegt, hier seine ausführliche Rezension zu Yoomp!, die in ihrer feuilletonreifen Sprache locker für einen eigenen Artikel auf GameStar.de getaucht hätte: »Find ich gut. Flüssiges Prinzip. Keine Augen, die einem rausfallen.« Besagtes Spiel, bei dem man einen SAT.1-Gedenkball durch eine dreidimensionale Röhre lotst, ist bezeichnenderweise

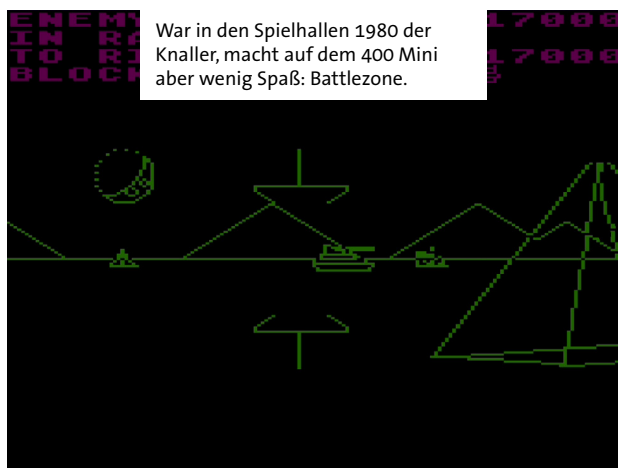
das jüngste Spiel im Portfolio des 400 Mini und erst 2007 erschienen. Luke kürt es zum stärksten Titel. Welche Bewertung er meiner Meinung nach verdient, steht im Kasten »Spiele auf dem Prüfstand«. Dort verpasse ich auch allen bislang noch nicht erwähnten Titeln eine Schulnote. Es wird nämlich langsam Zeit, genauer auf das Thema Hardware einzugehen.

Vier gewinnt

An der Vorderseite des 400 Mini befindet sich ein Quartett von USB-Anschlüssen, dank derer man bis zu vier Eingabegeräte gleichzeitig anschließt. Das freut hauptsächlich alle, die drei noch lebende alte Freunde haben, um die legendäre Multiplayer-Wirtschaftssimulation M.U.L.E. voll auskosten zu können. An der Rückseite reiht sich neben Anschaltknopf, HDMI-Zugang und der Buchse für das Stromkabel ein weiterer USB-Zugang. Hier lassen sich per Stick ROMs aktivieren – das sind Dateien, die den Inhalt eines Datenträgers abbilden. Also zum Beispiel Disk-Images. Mit den ROMs ist das Spieleangebot des 400 Mini theoretisch unendlich erweiterbar. Im Internet stehen nicht nur hunderte von Klassikern bereit. Die lädt man natürlich, selbstverständlich und selbstredend nur dann herunter, wenn man entsprechende Originale besitzt. Weil bis heute außerdem immer wieder neue Titel erscheinen,

habe ich obendrein einen brandaktuellen Anspieltipp: das mehrfach preisgekrönte und kostenlose Time Wizard.

Zum Lieferumfang der Konsole gehören ein HDMI- und ein Stromkabel. Wobei der 400 Mini nicht dafür angelegt ist, seine Power aus der Steckdose zu saugen. Man benötigt für das Kabel einen USB-Anschluss, etwa am Fernseher. Oder man muss sich einen Adapter für Steckdosen organisieren. Dass die Tastatur nur aufgedruckt ist, überrascht seit



War in den Spielhallen 1980 der Knaller, macht auf dem 400 Mini aber wenig Spaß: Battlezone.

SPIELE AUF DEM PRÜFSTAND

Bei unserer Bewertung der Spiele galt folgende Prämisse: Was macht in der heutigen Zeit noch wie viel Spaß? Große Namen haben dabei nicht interessiert. Unsere Einordnung lässt sich am besten anhand von früher technisch eindrucksvollen 3D-Shootern wie Battlezone erklären: Die spielhistorisch fraglos bedeutsame Panzersimulation von 1980 macht wegen der extrem lahmen und tristen, nur in grün gehaltenen Vektorgrafik in der Gegenwart viel weniger Spaß als die besser gealterten 2D-Ballereien.

Name	Genre	Wertung
Airball	Action _____	Ausreichend
Asteroids	Shoot 'em up _____	Befriedigend
Basketball	Sport _____	Mangelhaft
Battlezone	Panzersimulation _____	Ausreichend
Berzerk	Shoot 'em up _____	Gut
Boulder Dash	Action-Denkspiel _____	Sehr gut
Bristles	Jump&Run _____	Ausreichend
Capture the Flag	Action _____	Ausreichend
Castle Crisis*	Action _____	Gut
Centipede	Shoot 'em up _____	Gut
Crystal Castles	Jump&Run _____	Befriedigend
Elektra Glide	Rennspiel _____	Mangelhaft
Encounter!	Panzersimulation _____	Ausreichend
Flip and Flop	Jump&Run _____	Befriedigend
Henry's House	Jump&Run _____	Befriedigend
Hover Bover**	Action _____	Ungenügend
Lee	Beat 'em up _____	Gut
M.U.L.E.	Wirtschaftssimulation _____	Sehr gut
Millipede	Shoot 'em up _____	Befriedigend
Miner 2049er	Jump&Run _____	Befriedigend
Missile Command	Action _____	Gut
O'Riley's Mine**	Action _____	Ungenügend
Star Raiders 2	Weltraum-Flugsimulation _____	Gut
Super Breakout*	Action _____	Ausreichend
The Seven Cities of Gold	Strategie-Adventure _____	Gut
Wavy Navy	Shoot 'em up _____	Befriedigend
Yoomp!	Action _____	Gut

*verstecktes Spiel, das man als Easter Egg freischalten muss
**wegen Aussetzern bei der Steuerung so gut wie unspielbar

dem 2019 erschienenen C64 Mini vom selben Hersteller zwar nicht, ich muss aber sagen, dass Retro Games Ltd. sich dennoch den Vergleich mit dem 2600+ gefallen lassen muss, das direkt unter der Hoheit von Atari entstand. An diesem Schmuckkästchen kann ich alle Schalter und Hebelchen bedienen und uralte Module nutzen. So soll das auch sein!

Eine Konsole, die flexen kann

Ach ja, genau: Auch die Modulkappe des Atari 400 hat keine Funktion, lässt sich nicht öffnen. Was für eine vertane Chance!



Der Joystick sieht authentisch aus, ist aber deutlich zu schwergängig.

Hier hätte man zum Beispiel zwei oder drei Tasten unterbringen können, die nun alle am völlig überladenen Joystick herumlungern. Als ich Luke erkläre, was an der Konsole alles eine Attrappe ist, plöpft ein großes NPC-Fragezeichen über seinem Kopf auf. Ach, ich Dödel, ich muss natürlich jugendsprechergerecht mit ihm reden und keine Fremdwörter wie »Attrappe« verwenden, damit er mich versteht. Mein Fehler! Also erkläre ich ihm, dass die Tastatur und die kleine Klappe »fake« sind und die Konsole damit nur »flext«. Flexen bedeutet, vielleicht weiß es ja ein Leser ohne Google, so viel wie »prahlen«. Jetzt fällt auch bei Luke der Groschen: »Wie dumm!« Wenn ich bedenke, dass der 400 Mini um ein Drittel teurer ist, als es der C64 Mini zum Verkaufsstart war, also 120 statt 80 Euro kostet, möchte ich diesem nicht so freundlich formulierten Urteil des Nachwuchstesters fast folgen. Es sei aber fairerweise angemerkt, dass die Konsole auf Wunsch mit einer USB-Tastatur anhängelt.

Trotzdem: 120 Öcken! Und dann hat sich nur ein einziger Joystick in die Packung verirrt, der auch noch, ich drücke es vorsichtig aus, richtig furchtbar schlecht ist. Der Nachbau des legendären CX40 sieht auf den ersten Blick authentisch aus. Allerdings fühlt er sich schwergängiger an als das Original. Außerdem verfügt der Joystick nicht nur über einen Feuerknopf, sondern über insgesamt acht Tasten – wo wir beim Thema »Gut gemeint, aber schlecht umgesetzt« wären.

Der große Steuerskandal

Als saudoof stellt sich heraus, dass man beim Spielen immer wieder versehentlich einen Button drückt, den man besser nicht drückt. Warum das ein Problem ist? Dazu muss man zunächst wissen, dass schon auf dem Urzeit-Knüppel CX10 ein gelber Ring mit vier Richtungspfeilen aufgemalt war. Der erklärte den in puncto Videospielen noch völlig unbeleckten Kids der 70er (also zum Beispiel mir) im Grunde nur, dass sie sich mit dem Stick im Spiel bewegen können. Das beim direkten Nachfolger CX40 zusätzlich aufgedruckte Wort »Top« für »oben« ging dann ganz auf Nummer sicher und sorgte dafür, dass selbst die Kevins und Chantals des vergangenen Jahrtausends das Ding auch richtig herum hielten.

Die Designer der Neuauflage nennen diesen an sich schnöden und einfach nur pragmatischen Kreis nun werbewirksam Vier-Wege-Tastenring. Weil sie darunter – Überraschung! – für jede Himmelsrichtung einen Button versteckt haben. Was für eine gar nicht mal so brillante Idee, zum Beispiel im Fall von Missile Command! Wer hier kurz davor steht, den Weltrekord zu brechen, und dann im Eifer des Gefechts versehentlich die »Top«-Taste berührt, hat so eine Art Nahtoderfahrung, weil das Spiel genau in dieser Sekunde einen Reset ausführt. Punkte gelöscht. Alles auf null. Alles wieder von vorn. Hier wirft einem

Wie beim Vorbild sind vorne vier Controller-Ports. Tastatur und Modulschacht sind aber nur Attrappen.

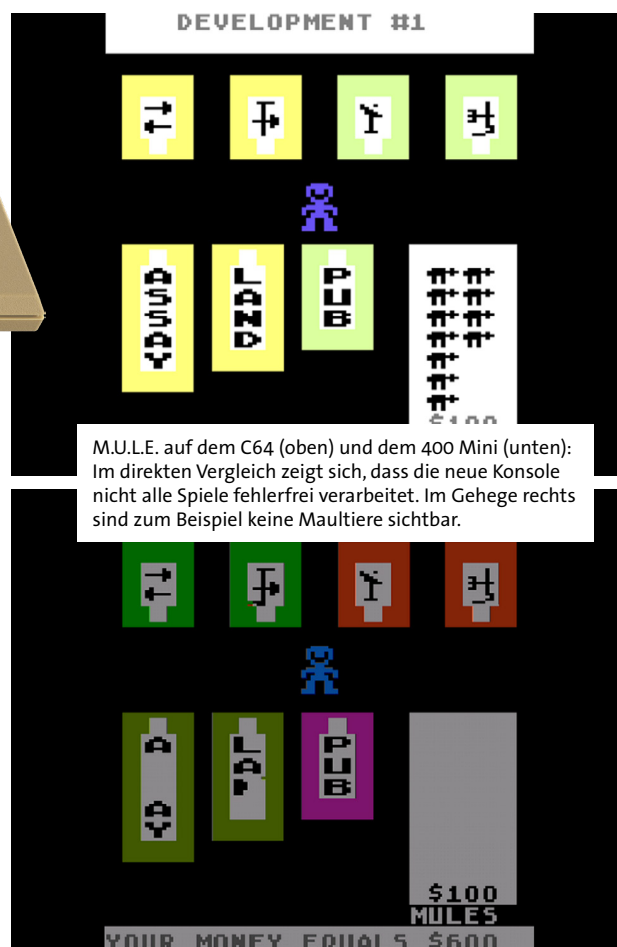


der Hersteller im wahrsten Sinne des Wortes Steuerknüppel zwischen die ohnehin schon wackeligen Beine.

Es sind übrigens nicht nur Männer zu dämlich, den Frust statt Freudenstab fachgerecht zu bedienen. Meine Frau hatte nach 3:37 Minuten keine Lust mehr auf den Mini, weil sie bei Centipede mit dem versehentlichen Drücken der linken Schultertaste alle zwei Sekunden den Pausenmodus aktivierte. Da ich dank eines elfjährigen Sprachlehrers so unendlich jugendlich geblieben bin, kann ich diese beiden Negativbeispiele zum Glück derart kommentieren, dass es nicht sooo harsch klingt, wie ich mich manchmal gefühlt habe. Im Boomer-Jargon wäre meine Aufgebrachttheit schlicht nicht druckreif verbalisierbar. Also so: »Echt jetzt, ihr Entwickler, wollt ihr mich hopsnehmen?«

Vorsicht, Werverchlungsgefahr!

All die vielen Knöpfe machen es obendrein nicht leicht, durch die Spiele zu navigieren. Mal wähle ich bei Spiel A mit der Menütaste die Zahl der Teilnehmer, mal bei Spiel B den Schwierigkeitsgrad. Indes liegt die eben erwähnte, übrigens mikroskopisch kleine Menütaste, die nicht etwa mit »Menü« beschriftet ist, sondern gar nicht, exakt zwei Millimeter neben der ebenso winzigen und



M.U.L.E. auf dem C64 (oben) und dem 400 Mini (unten): Im direkten Vergleich zeigt sich, dass die neue Konsole nicht alle Spiele fehlerfrei verarbeitet. Im Gehege rechts sind zum Beispiel keine Maultiere sichtbar.

ATARI 400 MINI: PRO & CONTRA

- + niedlicher, platzsparender Nachbau mit hohem Nostalgiefaktor
- + emuliert die Atari-Rechner 400, 600, 800 XL/XE, 130XE, das XEGS und die 5200er-Konsole
- + kinderleicht anzuschließen
- + sehr gutes Bild, guter Ton
- + komfortable Benutzeroberfläche zur Spieleanwahl
- + unter den 27 vorinstallierten Titeln sind etliche Klassiker
- + Speicher- und Rückspulfunktion
- + Spieleangebot via USB-Stick erweiterbar
- + zuschaltbare Scanlines
- + hübsche Nachbildung des CX40-Steuerknüppels
- + Joystick in Linkshändermodus umschaltbar
- + vier USB-Anschlüsse für Sticks/Gamepads/Paddles/Tastatur
- + kompatibel mit Eingabegeräten von Fremdherstellern
- + zwölf wählbare Rahmen kaschieren schwarze Breitbildbalken
- + aktualisierbare System-Software
- hoher Preis
- schwergängiger Joystick mit ungünstig platzierten Buttons
- Eingabeverzögerung stört gerade bei Shmups
- Spiele, die größer als 128 Kilobyte sind, laufen nicht
- diverse weitere kleine technische Probleme
- Bedienung der Spiele wegen der (unbeschrifteten) Joystick-Knöpfe verwirrend
- kein Stereo-Support
- Tastatur, Funktionstasten und Modulkappe nur fake
- Handbuch und Spielanleitungen nur online und auf Englisch verfügbar

unbeschrifteten Home-Taste. War dieser Schachtelsatz etwa verwirrend? Sehr gut, das härtet ab, falls ein Leser oder eine Leserin auf die Idee kommt, sich den Atari 400 Mini zu kaufen. Wenn wegen der ständigen Werverchlungen der Knöpfe altert man um mindestens zehn Jahre. Wie soll ich mir da noch merken, dass bei Spiel X eine neue Partie startet, indem ich den gelben Ring nach rechts drücke, bei Spiel Y hingegen plötzlich wieder den guten alten orangefarbenen Feuerknopf? Welcher Button was bewirkt, sobald ich eigene ROMs nutze, artet dann gänzlich in »Rate mal mit Rosenthal« aus.

Weil ich den Stick gefühlt so fest drücken muss, dass dabei Diamanten entstehen könnten, fehlt es ferner an Präzision. Die bei Shoot 'em ups zusätzlich störende Eingabeverzögerung möchte ich indes nicht dem CX40 anlasten. Zum einen stellte ich fest, dass er zum Beispiel am PC besser funktioniert. Im Rahmen einer Gegenprobe habe ich zum anderen das Gamepad meines PS5-Kindes gemopst und an den 400 Mini gestöpselt. Der Lag blieb. Der Tipp im (blöderweise nur online und englischsprachig verfügbaren) Handbuch, den Fernseher im »Game Mode« zu betreiben (doh!), half auch nicht. Dennoch war ich positiv überrascht, lehrte mich der Versuch mit dem PS5-Gamepad doch, dass die Konsole selbst mit modernsten USB-Controllern kooperiert. So lässt es sich zudem viel entspannter zocken als mit dem Stick.

Störrischer MULE

Der Knüller: Ich habe mit dem PlayStation-5-Gamepad außerdem versehentlich das Betriebssystem der Konsole gehackt und ein Easter Egg ausgelöst. Anschließend reicht völlig. Dann

tauchen mit Castle Crisis und Super Breakout zwei zusätzliche Spiele im Auswahlmenü des 400 Mini auf, die das Angebot auf insgesamt 27 Titel erhöhen. Nein, was ich hier erzähle, ist weder ein verspäteter Aprilscherz noch das Resultat einer kürzlichen Drogenlegalisierung, sondern tatsächlich wahr. Da der Input-Lag meinem Gefühl nach nicht mit der Wahl des Eingabegeräts zusammenhängt, gibt es mutmaßlich einige technische Probleme mit dem Emulator, der im 400 Mini werkelt. Das ist die System-Software, die die Spiele überhaupt ins Leben ruft. Für einen nicht rund laufenden Emulator sprechen auch ein paar andere Indizien, peinliche Grafikfehler bei M.U.L.E. etwa. Noch schlimmer: Die ebenfalls vorinstallierten O'Riley's Mine und Hover Bovver zickten derart, dass sie kaum spielbar waren. Protagonisten, die vor Monstern beziehungsweise einem bösen Nachbarn fliehen sollen, aber wegen einer stockenden Steuerung immer wieder stehen bleiben wie ein störrischer MULE, verfügen nicht mal über die Lebensspanne einer Eintagsfliege. Dann doch lieber Missile Command! Bei manchen Spielen, die ich als ROM gestartet habe, zoomte der Emulator so weit ins Bild, dass Teile der Grafik abgeschnitten wurden. Im Fall von Operation Blood verschwindet zum Beispiel die komplette Statusleiste, die über die Zahl der bereits ausgeschalteten feindlichen Soldaten, Fahrzeuge und Hubschrauber informiert. Da die Konsole maximal 128 Kilobyte RAM simuliert, verweigert sie bei speicherhungrigeren Titeln den Dienst. Last but not least war es mir nicht möglich, ROMs mit der Dateiendung .atx einzubinden, weil der 400 Mini sie schlichtweg nicht erkannte.

GAU statt Gaudi?

Falls sich das alles nun so liest, als sei die neue Atari-8-Bit-Konsole der Größte Anzunehmende Unfall seit Tschernobyl oder gar der Erfindung von Modern Talking, möchte ich ausdrücklich betonen: Ich habe mir in erster Linie wegen des Joysticks die Rückenhaare gerauft (am Kopf sind ja keine mehr greifbar, HEUL). Das kleine Dingsbums aus Großbritannien macht davon abgesehen einiges sehr gut: Es versprüht mehr Zeitgeist als jeder »Ghostbusters«-Film, ist schnell auf- beziehungsweise abgebaut und liefert eine schöne grafische Benutzeroberfläche – und auch sonst ein farbenprächtiges, knackscharfes Bild. Ich kann auf Wunsch Scanlines zuschalten oder einen von zwölf Rahmen wählen, der die schwarzen Breitbildbalken kaschiert. Der Sound klingt sauber, wenngleich Stereo-Support fehlt.

Dafür ist es möglich, bei jedem Spiel jederzeit zu speichern oder 30 Sekunden zurückzuspulen. Und selbst der Joystick verdient ein Lob, bietet er doch eine Linkshänderfunktion. Ich will



O'Riley's Mine sieht nett aus, ist aber nahezu unmöglich zu steuern.



Der 400 Mini simuliert auf Wunsch sogenannte Scanlines. Damit wirken Spiele wie auf einem Röhrenfernseher. Unser Beispiel zeigt Miner 2049er ohne (oben) und mit besagtem Effekt (unten).

allerdings nicht wissen, wie kurz es dann dauert, ehe wegen des Button-Chaos der Wahnsinn und die Männer mit den hinten zuschnürbaren Jacken die Bühne betreten. Die Probleme mit dem Emulator sind vielleicht behebbar, da die Firmware glücklicherweise aktualisierbar ist. Insofern würde ich im Zweifel einfach noch mit dem Kauf der Konsole warten und die weitere Entwicklung beobachten. Am besten über das Forum von Atari Age, wo echte Superfreaks unterwegs sind, die zum Beispiel schon »Reparaturanleitungen« für den CX40 online gestellt haben. Ich danke an dieser Stelle dem Internet – früher war zwar vielleicht mehr Lametta, aber auf irgendwelche Tipps in einer Computerzeitschrift warten, war damals echt die Pest. ★



Crystal Castles kam damals aus der Spielhalle auf die Heimkonsolen und -computer.