

Classic Gaming Expo 2004

AM ANFANG WAR PONG

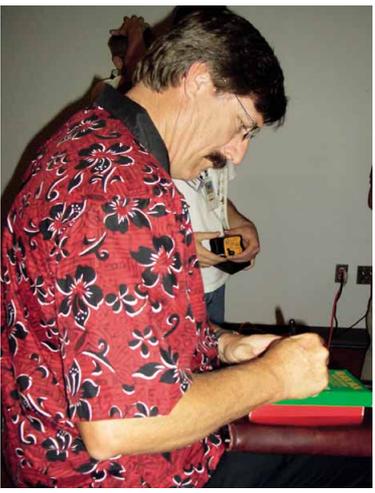


3D-Grafik? Surround-Sound? Pustekuchen: Vor einem Vierteljahrhundert zählten vor allem die inneren Werte eines Spiels. Eine US-Messe feiert die Oldies.

Programmierer von heute haben es gut: Sie können sich bei modernen PCs in einem ganzen Gigabyte Hauptspeicher austoben! Ein Spiel für das Atari VCS 2600 dagegen durfte 1977 gerade mal 2048 Zeichen lang sein – komplett mit Sound, Grafik und dem eigentlichen Programmcode. Zum Vergleich: Dieser Text ist fast doppelt so lang. Dennoch entstanden in der 8-Bit-Ära viele fantastische Spiele und fast alle Genres, die wir heute kennen – 3D-Shooter ausgenommen. Einmal im Jahr würdigen mehrere hundert Fans auf der Classic Gaming Expo (kurz: CGE) diese ersten Schritte der PC- und Videospiele auf dem Weg zum Massenmedium. Wir waren diesmal in San Francisco dabei.

Kauf mich!

Einer der größten Unterschiede zu Messen wie E3 oder Games Convention: Auf der CGE dürfen Sie jede Menge gebrauchter Soft- und Hardware kaufen. Findige Hobby-Entwickler veröffentlichen sogar noch heute neue Titel für die 8-Bit-Geräte, die hier in limitierter Auflage zu haben sind. Viele Spielhallenautomaten wie **Pong**, **Computer Space**, **Night Driver**, **Defender** und **Ms. Pac-Man** sowie antike Konsolen mit 1.0-Fernseher-Sound laden zu ausgiebigen Sitzungen ein.



Autogrammstunde mit Activision-Designer Bob Whitehead (Video Chess, Boxing, Stampede).

Ist das nicht...?

Besonders reizvoll: lebende Legenden, die einem auf Schritt und Tritt begegnen. Steht dort nicht David Crane, einer der Activision-Gründer und Designer von **Pitfall**, **Decathlon** und **Little Computer People**? Schau mal, da ist Billy Mitchell, Weltrekordhalter des **Pac-Man**-Automaten. Und daneben signiert Steve Wozniak einen alten Apple-Computer! Wozniak und viele andere Design-Pioniere plaudern in interessanten Diskussionsrunden über die ersten Schritte von fest verdrahteten hin zu programmierbaren Spielgeräten. Rob Fulop, der unter anderem **Night Driver** und **Demon Attack** für das Atari VCS 2600 schrieb, erzählt: »Da wir so wenig Speicher für den Programmcode zur Verfügung hatten, ver-



Sammler-Paradies: In der Haupthalle der Classic Gaming Expo wechseln nostalgische Spiele und Konsolen ihre Besitzer.



Groovy, Baby: Dieses Atari VCS im knalligen Orange kam nie auf den Markt.

steckten wir ihn oft direkt in der Grafik – die ersten Bits einer Spielfigur ergaben dann einen Befehl in Maschinensprache.«

Anfassen erlaubt

Und dann ist da noch das CGE Museum mit Hunderten von unverkäuflichen Ausstellungsstücken: Game-and-Watch-Taschenspiele von Nintendo, die psychedelische TV-Lichtorgel Atari Music, die Hologramm-Konsole Cosmos und frühe Heimcomputer wie Commodores PET oder VC-20. Fans schwelgen angesichts dieser Schätze in Erinnerungen. RA

DER GROBE VIDEOSPIEL-CRASH

Anfang der 80er Jahre verursachte eine Schwemme schlechter Software und fragwürdige Marketingaktionen den Crash: Die Nachfrage nach Videospiele brach dramatisch ein. Davon profitierten die Heimcomputer Apple II, Commodore 64 und Sinclair Spectrum. Während Atari mit bizarren Mitteln wie dem Verkauf eines betagten Computers als Videospielekonsole auf verlorenem Posten stand, brachten ColecoVision und Mattel mit Adam und Aquarius eigene Heimcomputer auf den Markt, die grandios floppten. Erfolgreicher: Commodores Amiga und der Atari ST, die als Spielcomputer in den 90er Jahren endgültig vom PC abgelöst werden sollten.



Aquarius und Adam waren trotz toller Ausstattung erfolglos.



Wir sind die Roboter: abgefahrenes Zubehör für das Nintendo Entertainment System.

RETRO-LINKS

Website	Quicklink	Inhalt
cgexpo.com	J21	Homepage der Classic Gaming Expo mit umfangreichen Infos.
intellivisionlives.com	J22	Gratis-Spiele und mehr von ehemaligen Intellivision-Designer.
twingalaxies.com	J23	Legendäres Highscore-Verzeichnis alter und neuer Spiele.
onceuponatari.com	J24	Atari-Dokumentarfilm aus den Augen der Spieldesigner.