



PC NETZWERK



Trackmania (ab 0 Jahre) (aus [englisch](#) *track* ‚Rennstrecke‘ und *mania* ‚Wahnsinn‘, Eigenschreibweise ehem. **TrackMania**) ist eine Spieleserie des [französischen](#) Entwicklerstudios [Nadeo](#). Bislang sind seit 2003 mehr als zehn Teile in der Rennspiel-Serie erschienen, der letzte davon im Jahr 2020.

Kurzanleitung: Eine Strecke wird so lange gefahren, bis das gesetzte Zeitlimit erreicht ist. Die schnellste Runde nach Ablauf des Zeitlimits gewinnt.

Pfeiltasten auf der Tastatur rechts:
Beschleunigen, Bremsen,
Rechts abbiegen, Links abbiegen.

Kameraansichten (Zifferntastatur):
1 - Fernansicht / 2 - Nahansicht
3 - Innenansicht / 4 - Nahansicht 2
5 - Draufsicht / 6 - Fernansicht 2
7 - Freie Kamera

Eingabetaste:
Am zuletzt passierten Kontrollpunkt starten.

“ENTF” auf der Tastatur über den Pfeiltasten):
Von der Startlinie neu beginnen.

Tabulator Taste:
Tabelle mit Zwischenstand anzeigen

PC Netzwerk:

Hier können bis zu 7 Personen gleichzeitig und gegeneinander im Netzwerk spielen.

Jeder Rechner hat eine Nummer im Netzwerk, diese ist auf einem Aufkleber links unten am Monitor zu sehen (RSC 1 bis RSC 7).

RSC 7 (am Eingang) ist der Trackmania Server, hier darf das Spiel nicht beendet werden, da ansonsten das gesamte Spiel beendet ist.

Hier fehlt noch der QR-Code
für weitere Informationen.

Wer uns unterstützen und einen kurzen Text
für dieses Gerät einlesen möchte,
kann sich gerne bei uns melden

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Moorhuhn (ab 6), Atomic Bomberman (ab 6), Re-Volt (ab 0), Unreal Tournament (ab 16), Quake (ab 18),
Nerf Arena Blast (ab 12), Age of Empires (ab 12)

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Trackmania** auf dem System

Ihr möchtet eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der
Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!



COMMODORE AMIGA 500 (1987)



(Quelle: Wikipedia)

Der **Amiga 500**, ein 16/32-Bit-Heimcomputer, wurde 1987 von Commodore veröffentlicht. Er war ein großer kommerzieller Erfolg und verkaufte sich mehr als 6 Millionen Mal weltweit. Der Amiga 500 war besonders in der Demoszene und für Spiele populär und hatte eine lebhafte Entwicklergemeinde.

Hier fehlt noch der QR-Code
für weitere Informationen.

Wer uns unterstützen und einen kurzen Text
für dieses Gerät einlesen möchte,
kann sich gerne bei uns melden



Bomberman (auf manchen Plattformen **Dynablasters** oder **Dyna Blaster**) ist ein [labyrinthartig](#) aufgebautes [Computerspiel](#), welches ursprünglich von [Hudson Soft](#) entwickelt wurde. Seit der Übernahme von Hudson durch [Konami](#) liegen die Rechte an der Reihe bei Konami. Ziel des Spiels ist es, durch geschickte Platzierung von Bomben alle Hindernisse und Gegner zu überwinden.

Kurzanleitung:

Wer als letztes übrig bleibt, erhält einen Punkt. Mit der *Bombe* erhält der Spieler die Möglichkeit, eine zusätzliche Bombe gleichzeitig zu legen (maximal 8). Eine *Flamme* erhöht die Reichweite einer Bombe um ein Feld.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Battle Squadron, Pinball Dreams & Illusion, SWIV

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Dynablasters** auf dem System

Patenschaft übernommen von Thorsten M. / Amiga Club Hamburg bis 8.01.2024

“Der Amiga 500 war der meistverkaufte Amiga-Computer von Commodore. Er wurde im Mai 1987 auf der CeBit vorgestellt und war der direkte Nachfolger des ersten Amiga (nachträglich Amiga 1000 genannt), der deutlich teurer und zu dem er voll kompatibel war. Zielgruppe für den Rechner waren vor allem Privatanwender mit kleinerem Geldbeutel. Der Amiga 500 war zu seiner Zeit besonders als Spielecomputer beliebt, da Bild- und Tonqualität dem damals üblichen PC deutlich überlegen waren. Er prägte den Begriff Multimedia, als andere Rechner noch monochrome Bildschirme hatten und nur piepsen konnten. Neben dem 68000er-Prozessor mit 7,09379 MHz standen ihm mehrere Co-Prozessoren zur Verfügung, die dem Amiga zu seinerzeit legendären Grafik- und Sound Fähigkeiten verholfen. Marktpolitisch war der Amiga 500 vor allem als Antwort auf den erfolgreichen Konkurrenten Atari ST konzipiert. In der Praxis erfüllte der Amiga 500 die ihm zugedachte Rolle und hängte den Atari ST im Wettbewerb deutlich ab. Mit ca. 1.160.000 verkauften Einheiten alleine in Deutschland und über 7 Millionen Einheiten weltweit für die gesamte Amiga-Familie war der Amiga seinerzeit sogar kurzfristig einmal Weltmarktführer für Computer. Der Amiga-Club Hamburg e.V. hat sich dem Erhalt dieser besonderen Computer verschrieben und übernimmt daher gern die Patenschaft für diesen Rechner: Amiga forever!”



Commodore AMIGA 1200



(Quelle: Wikipedia)

Der Amiga 1200 wurde 1992 veröffentlicht und war der letzte der "klassischen" Amiga-Computer. Er hatte einen schnelleren Prozessor als sein Vorgänger, den Amiga 500, und konnte bis zu 2 MB RAM unterstützen. Der Verkaufserfolg war jedoch bescheiden, da zu dieser Zeit bereits PCs und Konsolen den Markt dominierten.



Slam Tilt ist ein Flipper Simulationen-Videospiel, das vom schwedischen Studio Liquid Deziign HDB entwickelt und von 21st Century Entertainment 1996 für AGA-kompatible Amiga-Computer und 1997 für Microsoft Windows als Slamtilt Pinball veröffentlicht wurde. Das Spiel ist das letzte in einer Reihe von Amiga-Flipper-Titeln, die vom Verlag veröffentlicht wurden, darunter Pinball Fantasies und Pinball Dreams.

Tastaturbelegung:

F1 1 Spieler / F2 2 Spieler

Die Paddle werden mit den Amiga Tasten gesteuert.

Enter = Kugel abschießen

Space = am Tisch rütteln

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Reshoot R, XXX

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Slam Tilt** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (03)



Commodore AMIGA 500 (1987)



(Quelle: Wikipedia)

Der Amiga 500, ein 16/32-Bit-Heimcomputer, wurde 1987 von Commodore veröffentlicht. Er war ein großer kommerzieller Erfolg und verkaufte sich mehr als 6 Millionen Mal weltweit. Der Amiga 500 war besonders in der Demoszene und für Spiele populär und hatte eine lebhafte Entwicklergemeinde.

Hier fehlt noch der QR-Code für weitere Informationen.

Wer uns unterstützen und einen kurzen Text für dieses Gerät einlesen möchte, kann sich gerne bei uns melden



Lemmings ist eine Reihe von [Computerspielen](#) des [Entwicklers DMA Design](#), die ab 1991 von [Psygnosis](#) veröffentlicht wurden. Lemmings sind nicht besonders intelligent und gehen stur geradeaus, bis sie auf ein Hindernis stoßen, in einen Abgrund fallen oder auf platzierte Objekte stoßen, die ihnen eine neue Richtung geben. Aufgabe des Spielers ist es, in diesen Automatismus mit verschiedenen Aktionen einzugreifen.

Kurzanleitung:

Der Spieler kann einem Lemming Aufgaben zuweisen:

- Blockierer: Lemmings wechseln die Richtung
- Kletterer für senkrechte Wände
- Fallschirmspringer
- Brückenbauer
- Gräber: graben in verschiedene Richtungen
- lebende Zeitbombe

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Giana Sisters, XXX

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Lemmings** auf dem System

Patenschaft übernommen von Thorsten M. / Amiga Club Hamburg bis 8.01.2024

“Der Amiga 500 war der meistverkaufte Amiga-Computer von Commodore. Er wurde im Mai 1987 auf der CeBit vorgestellt und war der direkte Nachfolger des ersten Amiga (nachträglich Amiga 1000 genannt), der deutlich teurer und zu dem er voll kompatibel war. Zielgruppe für den Rechner waren vor allem Privatanwender mit kleinerem Geldbeutel. Der Amiga 500 war zu seiner Zeit besonders als Spielecomputer beliebt, da Bild- und Tonqualität dem damals üblichen PC deutlich überlegen waren. Er prägte den Begriff Multimedia, als andere Rechner noch monochrome Bildschirme hatten und nur piepsen konnten. Neben dem 68000er-Prozessor mit 7,09379 MHz standen ihm mehrere Co-Prozessoren zur Verfügung, die dem Amiga zu seinerzeit legendären Grafik- und Sound Fähigkeiten verholfen. Marktpolitisch war der Amiga 500 vor allem als Antwort auf den erfolgreichen Konkurrenten Atari ST konzipiert. In der Praxis erfüllte der Amiga 500 die ihm zugeordnete Rolle und hängte den Atari ST im Wettbewerb deutlich ab. Mit ca. 1.160.000 verkauften Einheiten alleine in Deutschland und über 7 Millionen Einheiten weltweit für die gesamte Amiga-Familie war der Amiga seinerzeit sogar kurzfristig Weltmarktführer für Computer. Der Amiga-Club Hamburg e.V. hat sich dem Erhalt dieser besonderen Computer verschrieben und übernimmt daher gern die Patenschaft für diesen Rechner: Amiga forever!”

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (04)



Commodore AMIGA CD 32

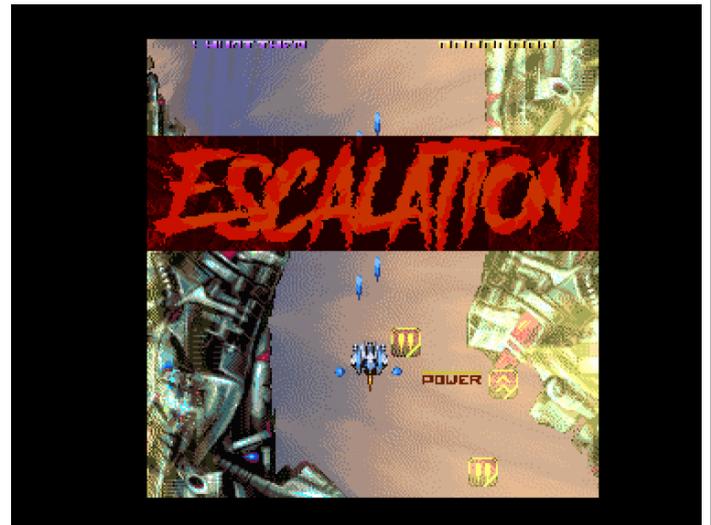


(Quelle: Wikipedia)

Das **CD³²** war eine von [Commodore International](#) auf Basis des [Amiga 1200](#) entwickelte [Spielkonsole](#) mit [CD-ROM-Laufwerk](#) – und der Nachfolger des [CDTV](#). Es war die erste Spielkonsole auf dem europäischen Markt mit [32-Bit-Architektur](#) und als Konkurrenzprodukt zu [Philips' CD-i](#) gedacht. Die Amiga-1200-Basis wurde auf das zum Spielen nötige reduziert und ein CD-Laufwerk hinzugefügt. Über einen Einschub an der Rückseite konnte das CD³² aber zu einem vollwertigen Amiga oder alternativ zu einem [Video-CD](#)-Player erweitert werden.

**Hier fehlt noch der QR-Code
für weitere Informationen.**

**Wer uns unterstützen und einen kurzen Text
für dieses Gerät einlesen möchte,
kann sich gerne bei uns melden**



Reshoot Proxima 3 ist ein 2D vertikaler Shoot'em up im Stil der großen Arcade-Klassiker Silkworm, R-Type und Gradius.

Kurzanleitung:

Überleben :)

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Reshoot R, Defender of the Crown 2, XXX

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das Hauptspiel **Reshoot Proxima auf dem System**

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

**Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems
in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!**

aktualisiert: 01.01.2024 (05)

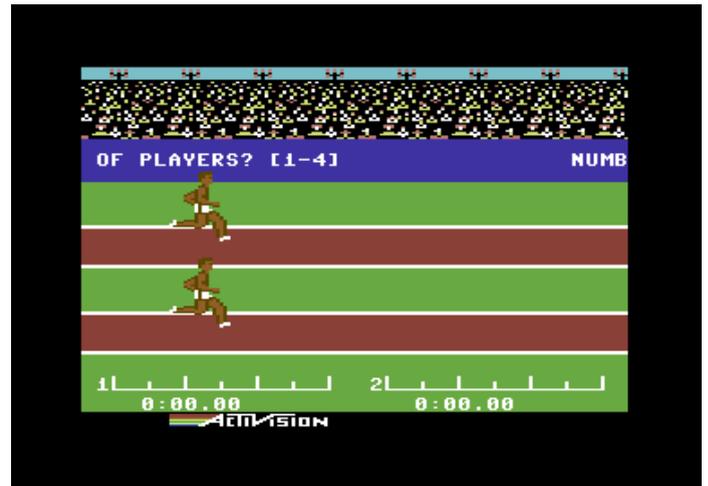


Commodore C-64



(Quelle: Wikipedia)

Der Commodore 64, kurz C64, wurde 1982 veröffentlicht und ist einer der meistverkauften Heimcomputer aller Zeiten mit über 17 Millionen verkauften Einheiten. Der C64 hatte eine große Spielebibliothek und war für seine Zeit sehr leistungsstark. Er wurde bis 1994 produziert.



Decathlon ist ein Klassiker des Sport Genres. Es handelt sich dabei um eine Zehnkampf-Simulation. Eine gewisse Ähnlichkeit zu [Summer Games](#) und [Summer Games 2](#) ist vorhanden, wobei die Summer Games Serie die Olympischen Spiele als Vorlage besitzt und die Bedienung mehr auf rhythmische Bewegung des Joystick-Hebels setzt. Dafür bietet Decathlon ein großes Spektrum an Sportarten, für die damalige Zeit war es eher untypisch, dass 10 Einzelspiele in einem einzigen zusammengefasst wurden.

Kurzanleitung:

- 100 Meter Dash - 100 Meter Sprint
- Long Jump - Weitsprung
- Shot Put - Kugelstoßen
- High Jump - Hochsprung
- 400 Meter Race - 400 Meter Lauf
- 110 Meter Hurdles - 110 Meter Hindernislauf
- Discus - Diskuswurf
- Pole Vault - Stabhochsprung
- Javelin - Speerwurf
- 1500 Meter - 1500 Meter Lauf

Bei allen Disziplinen muss man den Stick von links nach rechts rütteln und wenn notwendig mit Knopfdruck springen, werfen ect. Beim Stabhochsprung muss man einmal drücken, um die Stange runterlassen und einmal in der Luft, um sie wieder loszulassen.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Giana Sisters, XXX

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Decathlon** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (6)

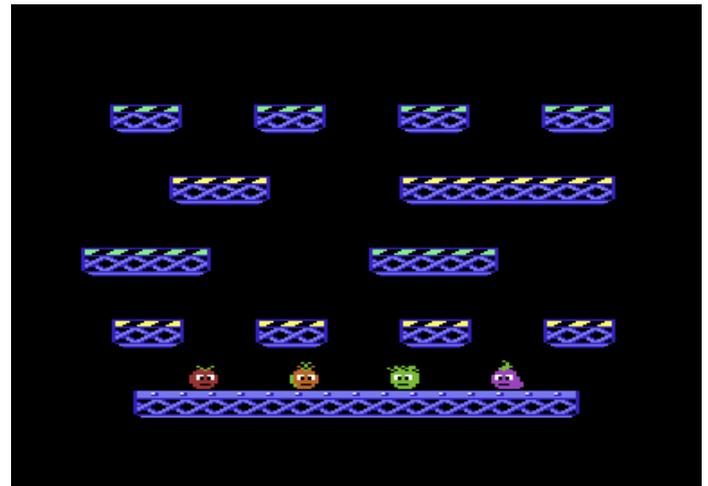


Commodore C-64



(Quelle: Wikipedia)

Der Commodore 64, kurz C64, wurde 1982 veröffentlicht und ist einer der meistverkauften Heimcomputer aller Zeiten mit über 17 Millionen verkauften Einheiten. Der C64 hatte eine große Spielebibliothek und war für seine Zeit sehr leistungsstark. Er wurde bis 1994 produziert.



Straight Up - Vier Gemüsesorten - Tomate, Zwiebel, Salat und Aubergine - wollen so hoch wie möglich kommen!

Kurzanleitung:

Versuche, deine Gegner auszustechen, indem du im Versus-Modus schneller nach oben springst, oder versuche, im Koop-Modus einen Team-Highscore zu erreichen. Wenn du keine Freunde hast, kannst du das Spiel auch im Einzelspielermodus genießen!

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Giana Sisters, XXX

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Straight Up** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (07)



Commodore C-64



(Quelle: Wikipedia)

Der Commodore 64, kurz C64, wurde 1982 veröffentlicht und ist einer der meistverkauften Heimcomputer aller Zeiten mit über 17 Millionen verkauften Einheiten. Der C64 hatte eine große Spielebibliothek und war für seine Zeit sehr leistungsstark. Er wurde bis 1994 produziert.



Frogs - Es ist wieder Frühling, und die FROGS hängen am Teich herum, hören funky Freestyle-Musik und versuchen zu beweisen, wer der Coolste von allen ist. Dazu nehmen sie an lustigen Wettbewerben teil, die du mit deinem Commodore C64/C128 nachspielen kannst, in einer Gruppe von bis zu 4 Spielern!

Kurzanleitung:

Wer ins Wasser fällt, verliert ein Leben.
Mit dem Feuerknopf kann man durch seine Zunge das Spielgeschehen beeinflussen :)

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Giana Sisters, XXX

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Frogs** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (08)



Commodore AMIGA 500 (1987)



(Quelle: Wikipedia)

Der Amiga 500, ein 16/32-Bit-Heimcomputer, wurde 1987 von Commodore veröffentlicht. Er war ein großer kommerzieller Erfolg und verkaufte sich mehr als 6 Millionen Mal weltweit. Der Amiga 500 war besonders in der Demoszene und für Spiele populär und hatte eine lebhaftere Entwicklergemeinschaft.

Hier fehlt noch der QR-Code für weitere Informationen.

Wer uns unterstützen und einen kurzen Text für dieses Gerät einlesen möchte, kann sich gerne bei uns melden



Turricon ist der Name einer Reihe populärer Run-and-Gun-Computer- und Videospiele. In diesen steuert der Spieler eine Figur durch mehrere, in alle Richtungen scrollende Science-Fiction-Welten, um dabei mit futuristischen Schuss- und Laserwaffen gegen diverse Gegner und Endgegner zu bestehen. Der Spieler kann sich zudem in einen zermalmenden Wirbel verwandeln (3 x pro Leben möglich).

Kurzanleitung:

Joystick links/rechts: **Spielfigur** läuft nach links/rechts
Joystick vor: **Spielfigur springt**.
Joystick zurück: **Spielfigur duckt sich**
Joystick zurück und Feuerknopf: **Mine**
Joystick zurück und SPACE-Taste: **Kreisel**
Feuerknopf halten: **Blitz aktivieren** und auch lenken Feuerknopf kurz drücken: **Spielerfigur schießt**.
Leertaste drücken: **Energielinien aktivieren**
F7-Taste drücken: Die **Spielfigur wirft eine Granate**.
CTRL-Taste drücken: **Pausenmodus**

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Battle Squadron, Pinball Dreams & Illusion, SWIV

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Turricon** auf dem System

Patenschaft übernommen von Thorsten M. / Amiga Club Hamburg bis 8.01.2024

“Der Amiga 500 war der meistverkaufte Amiga-Computer von Commodore. Er wurde im Mai 1987 auf der CeBit vorgestellt und war der direkte Nachfolger des ersten Amiga (nachträglich Amiga 1000 genannt), der deutlich teurer und zu dem er voll kompatibel war. Zielgruppe für den Rechner waren vor allem Privatanwender mit kleinerem Geldbeutel. Der Amiga 500 war zu seiner Zeit besonders als Spielecomputer beliebt, da Bild- und Tonqualität dem damals üblichen PC deutlich überlegen waren. Er prägte den Begriff Multimedia, als andere Rechner noch monochrome Bildschirme hatten und nur piepsen konnten. Neben dem 68000er-Prozessor mit 7,09379 MHz standen ihm mehrere Co-Prozessoren zur Verfügung, die dem Amiga zu seinerzeit legendären Grafik- und Sound Fähigkeiten verholfen. Marktpolitisch war der Amiga 500 vor allem als Antwort auf den erfolgreichen Konkurrenten Atari ST konzipiert. In der Praxis erfüllte der Amiga 500 die ihm zugedachte Rolle und hängte den Atari ST im Wettbewerb deutlich ab. Mit ca. 1.160.000 verkauften Einheiten alleine in Deutschland und über 7 Millionen Einheiten weltweit für die gesamte Amiga-Familie war der Amiga seinerzeit sogar kurzfristig einmal Weltmarktführer für Computer. Der Amiga-Club Hamburg e.V. hat sich dem Erhalt dieser besonderen Computer verschrieben und übernimmt daher gern die Patenschaft für diesen Rechner: Amiga forever!”

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (09)



Sega Master System



(Quelle: Wikipedia)

Das Master System von Sega wurde 1985 veröffentlicht und war ein Vorläufer des Mega Drive. Mit über 13 Millionen verkauften Einheiten weltweit und Klassikern wie Alex Kidd und Phantasy Star, war es ein wichtiger Beitrag zur Videospiegelgeschichte und konkurrierte mit dem NES von Nintendo.



Shooting Gallery ist ein Lightgun-Schießspiel, das von Sega für das Sega Master System entwickelt und veröffentlicht wurde. Das Light Phaser-Peripheriegerät wird für das Spiel benötigt.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:
Safari Hunt

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das Hauptspiel **Shooting Gallery auf dem System**

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (10)



Super Nintendo Entertainment System



(Quelle: Wikipedia)

Das Super Nintendo Entertainment System, auch bekannt als SNES, wurde 1990 von Nintendo veröffentlicht und war ein großer Erfolg. Mit über 49 Millionen verkauften Einheiten weltweit und Klassikern wie Super Mario World und The Legend of Zelda: A Link to the Past, ist es eine der beliebtesten Konsolen aller Zeiten.



Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting ist ein kompetitives Kampfspiel, das 1992 von Capcom für Spielhallen veröffentlicht wurde. Es ist die dritte Arcade-Version von Street Fighter II, Teil der Street Fighter-Reihe

Kurzanleitung:

Es gibt drei grundlegende Schläge:

Leichter Schlag: Drücken Sie die Y-Taste.
Mittlerer Schlag: Drücken Sie die X-Taste.
Harter Schlag: Drücken Sie die L-Taste.

Es gibt drei grundlegende Tritte:

Leichter Kick: Drücken Sie die B-Taste.
Mittlerer Kick: Drücken Sie den A-Knopf.
Harter Tritt: Drücke den R-Knopf.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Donkey Kong Country, Parodius, Push Over

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das Hauptspiel **Street Fighter 2 Turbo** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (11)



Nintendo Wii



(Quelle: Wikipedia)

Die Nintendo Wii wurde 2006 veröffentlicht und verkaufte sich bis 2013 über 101 Millionen Mal weltweit. Es war bekannt für seine innovativen Bewegungscontroller und erfolgreiche Spiele wie Wii Sports, Mario Kart Wii und Wii Fit.



Super Mario Galaxy ist ein **3D-Jump-'n'-Run-Videospiel**, das der japanische Videospiel-Konzern [Nintendo](#) im November 2007 für seine Heimkonsole [Wii](#) veröffentlichte.

Kurzanleitung:

In *Super Mario Galaxy* übernimmt der Spieler die Rolle der [Spielfigur](#) Mario und steuert sie im [dreidimensionalen](#) Raum. Zur Steuerung wird die [Wii-Fernbedienung](#) zusammen mit einem [Nunchuk](#) genutzt. Das Geschehen wird aus der [Third-Person-Perspektive](#) dargestellt. Mit dem [Analog-Stick](#) des Nunchucks lässt der Spieler Mario laufen; Sprünge werden mit der A-Taste ausgeführt, die ferner als kontextsensitive Taste dazu dient, mit [Nicht-Spieler-Charakteren](#) (NPC) und der Umgebung zu interagieren. Eine Neuerung im Vergleich zu den Vorgängern stellt das Schütteln der Wii-Fernbedienung oder des Nunchucks dar, wodurch der Drehsprung ausgelöst wird, der den Gegner betäuben kann und Marios Sprunghöhe und -weite vergrößert. Außerdem kommt der Drehsprung zum Einsatz, um Gegenstände wegzuschleudern, Ranken hochzuklettern oder sogenannte Sternportale zu aktivieren, mittels welcher Mario zwischen weit entfernten Planeten einer Galaxie reist. Indem mit der Wii-Fernbedienung auf die entsprechenden Stellen des Bildschirms gezeigt wird, können ferner sogenannte Sternteile eingesammelt werden, mit denen der Spieler unter anderem weitere Levels freischalten kann.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Bust a Move, Mario Party

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Mario Galaxy** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (12)



Nintendo N64



(Quelle:
Wikipedia)

Das **Nintendo 64 (N64)** wurde 1996 veröffentlicht und war eine der ersten Konsolen, die 3D-Grafiken unterstützte. Es hatte eine Reihe von klassischen Spielen wie Super Mario 64 und The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Insgesamt wurden etwa 33 Millionen Einheiten weltweit verkauft.



Mario Kart ist ein [Rennspiel](#), das von [Nintendo EAD](#) entwickelt wurde und am 14. Dezember 1996 in Japan, am 10. Februar 1997 in Nordamerika und am 24. Juni in Europa für das [Nintendo 64](#) veröffentlicht wurde.

Kurzanleitung:

Insgesamt stehen acht Nintendo-Charaktere mit verschiedenen Fahreigenschaften als Fahrer zur Verfügung. Auf der Rennstrecke passiert die Fahrer, wie in allen anderen Mario-Kart-Teilen, Fragezeichen-Blöcke, in denen Items enthalten sind. Durch diese Items kann der Spieler seine Chancen im Spielgeschehen verändern. Die Chance auf starke Items sinkt, je weiter er sich nach vorne kämpft. Die Computergegner können keine Panzer verwenden.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Cruisin USA, Cruis'n World, 007 Golden Eye

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Mario Kart** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (13)



Nintendo Gamecube



(Quelle: Wikipedia)

Der Nintendo GameCube wurde im Jahr 2001 veröffentlicht und verkaufte sich weltweit über 21 Millionen Mal. Die Konsole wurde für ihre kompakte Größe und ihre hochwertigen Spiele, wie "Super Smash Bros. Melee" und "The Legend of Zelda: The Wind Waker"



Bei **Donkey Konga** handelt es sich um eine Reihe von [Musikspielen](#) für den [Nintendo GameCube](#). Bisher erschienen drei Teile in [Japan](#) und jeweils zwei in [Europa](#) und den [USA](#).

Kurzanleitung:

Gelber Halbkreis:

auf die linke Trommel schlagen

Roter Halbkreis:

auf die rechte Trommel schlagen

Pinker Kreis:

auf beide Trommeln gleichzeitig schlagen

Blauer gezackter Kreis:

in die Hände klatschen

(Ernsthaft! Der Controller hat ein Mikro)

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Mario Golf, Super Monkey Ball

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das Hauptspiel **Donkey Kong Country** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (14)



Playstation 2



(Quelle: Wikipedia)

Die PlayStation 2, von Sony Interactive Entertainment entwickelt und produziert, wurde im Jahr 2000 veröffentlicht. Mit mehr als 155 Millionen verkauften Einheiten gilt sie als die meistverkaufte Spielkonsole aller Zeiten. Die PS2 hatte eine große Spielebibliothek und unterstützte DVD-Wiedergabe.



Crazy Taxi ist ein action lastiges [Rennspiel](#), das 1999 von der Firma Hitmaker (ehemals AM3) für [Sega](#) entwickelt wurde.

Kurzanleitung:

Das Spielgeschehen findet in einer virtuellen Stadt (*West Coast*, die optisch an [San Francisco](#) orientiert ist) statt. Als Taxifahrer versucht der Spieler möglichst viele Passagiere nacheinander aufzunehmen und zu verschiedenen Zielpunkten zu bringen. Das Spiel erlaubt ein freies Befahren der großen Areale und Entscheidungsfreiheit, welche Personen befördert werden sollen. Schon vorher ist an einem farbigen Ring (und dessen Radius), der die Kunden umgibt, erkennbar, wie weit diese befördert werden wollen. Zu Spielbeginn erhält man eine gewisse Anzahl Sekunden als „Startkapital“, welche sofort beginnen, herunterzuzählen. Sobald man einen Fahrgast aufnimmt, werden einem weitere Sekunden dazugerechnet, um den Kunden zum Ziel zu bringen. Zusätzlich beginnt über dem Kopf des Fahrgastes eine weitere Uhr, die anzeigt, wie viele Sekunden für diesen Fahrgast übrigbleiben, herunterzuzählen. Durch ein erfolgreiches Abliefern erhält man die zu Beginn der Fahrt festgelegte Summe und beim Absetzen des Kunden weitere wertvolle Sekunden je nach Geschwindigkeit.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Buzz, Midnight Club, R-Type Final

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Crazy Taxi** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (15)



Microsoft Xbox



(Quelle: Wikipedia)

Die Xbox-Konsole wurde 2001 von Microsoft veröffentlicht und konnte sich im Konkurrenzkampf mit der Playstation 2 und dem Gamecube behaupten. Insgesamt wurden rund 24 Millionen Einheiten verkauft. Die Konsole war bekannt für ihre leistungsstarke Hardware und die Unterstützung von Online-Gaming über Xbox Live.



Outrun 2 is a 2003 [racing game](#) released by [Sega](#) for the [arcades](#).

Die Xbox-Version behält das Aussehen und das Spielgefühl des Arcade-Originals bei, bietet aber zusätzlich anamorphe 480p-Breitbild-Unterstützung und Optimierungen, die das Spiel für den Heimgebrauch besser geeignet machen.

Darüber hinaus sind einige Inhalte aus dem Arcade-Spiel neben neuen, einzigartigen Inhalten wie zusätzlichen Autos, zusätzlichen Musiktiteln und sogar dem ursprünglichen OutRun-Spiel selbst verschlossen. Diese Inhalte werden freigeschaltet, wenn der Spieler die OutRun-Challenge-Missionen abschließt.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Monkey Island Collection, WTA Tennis, Dead or Alive

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Outrun 2** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

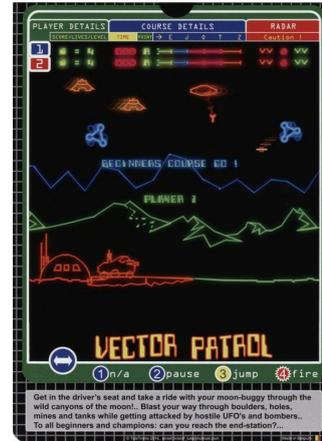
aktualisiert: 01.01.2024 (16)



Vectrex (1982)



Die Vectrex ist eine Heim-Videospielkonsole, die 1982 von General Consumer Electronics auf den Markt gebracht wurde. Sie ist bekannt für ihre integrierte Vektorbildschirm-Technologie, die einzigartige und lebendige Grafiken ermöglichte. Obwohl sie nur eine begrenzte Anzahl von Spielen hatte, erfreut sie sich bei Sammlern und Liebhabern bis heute großer Beliebtheit. Es wurden ungefähr 1,5 Millionen Geräte verkauft.



Vector Patrol ist eine Umsetzung des IREM Klassikers Moon Patrol, das 1982 als Arcade-Automat für die Spielhalle erschienen ist. Danach wird das Spiel für viel Heimcomputer und Konsolen adaptiert. Der Spieler steuert einen Mondbuggy durch wilde Mond-Canyons. Dabei gilt es Kratern, Minen, Bomben und Schüssen auszuweichen und nebenbei noch Raumschiffe und Panzer abzuschießen.

Steuerung:

- Der Joystick bewegt Buggy links oder rechts
- Button 2: Pause
- Button 3: Springen
- Button 4: Feuer

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Vectorblade, Cosmic Chasm, Pole Position, Spike, Spinball

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Vector Patrol auf dem System**

Patenschaft übernommen von Torben R. bis 17.12.2024

*“Die Vectrex ist in vielerlei Hinsicht ein Phänomen. Weil sie ein Jahr vor dem Video-Game-Crash veröffentlicht wurde, flopte sie kommerziell. Dabei ist sie revolutionär: Sie benötigt keinen zusätzlichen Bildschirm, der analoge Controller ist präzise und die Vektorgrafik gestochen scharf – ein Novum für Heimkonsolen. Da sie nur einfarbige Vektoren ausgibt, sorgen transparente Overlay-Folien für die entsprechende Einfärbung. Mit dem 3D-Imager ist kurz vor dem Produktionsende außerdem die erste 3D-Brille für eine Videospielkonsole erschienen. Zum Vectrex-Phänomen gehören aber auch eine treue Anhänger*innenschaft und Homebrew-Szene, die sich insbesondere in der Facebookgruppe “Vectrex fans unite!” sammeln und fast noch mehr Wärme ausstrahlen, als die Vektoren-Darstellung, die als nicht emulierbar gilt. Ganz viel Liebe für die Vectrex!”*

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!



Schneider CPC



(Quelle: Wikipedia)

Der Schneider CPC, auch bekannt als Amstrad CPC, ist ein 8-Bit-Heimcomputer, der erstmals 1984 in Europa veröffentlicht wurde. Mit seinem Z80-Prozessor und integriertem Kassettenlaufwerk war er ein erschwinglicher Computer für den Heimgebrauch. Insgesamt wurden etwa drei Millionen Geräte verkauft.

**Hier fehlt noch der QR-Code
für weitere Informationen.**

**Wer uns unterstützen und einen kurzen Text
für dieses Gerät einlesen möchte,
kann sich gerne bei uns melden**



International Karate Plus (Originaltitel: *Chop N' Drop*, auch *IK+* oder *IK plus* genannt) ist ein [Fighting Game](#) der Firma [System 3](#), welches sich um ein Triell von drei [Karatekas](#) dreht. Es ist der Nachfolger von [International Karate](#).

Kurzanleitung:

Hier eine Liste der möglichen Techniken:

- tiefer Fußtritt/ Fußfeger
- mittelhoher Fußtritt
- hoher Fußtritt
- hoher Fußtritt aus der Drehung
- Sprungtritt
- beidseitiger Sprungtritt
- hoher Faustschlag
- mittelhoher Faustschlag
- gehockter tiefer Fußtritt
- Kopfstoß
- Überschlag rückwärts (reine Defensivtechnik)

Zwischenrunden

Zwischenrunden dienen nur dem Verdienen von Punkten für die Gürtelwertung und haben keinen Einfluss auf das Weiterkommen im Spiel.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Rocky Horror Picture Show

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel *IK+* auf dem System

Patenschaft übernommen von Marco R. bis 05.07.2025

**Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems
in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!**



Sinclair Spectrum



(Quelle: Wikipedia)



Rainbow Islands ist ein 1987 veröffentlichtes Jump-'n'-Run-Spiel des Spiele-Herstellers Taito. Es ist der Nachfolger des Spiels Bubble Bobble.

Die Spielfigur verfügt über die Fähigkeit, kurzzeitig begehbare Regenbogen zu erzeugen. Außerdem ist es mit den Regenbogen möglich, feindliche Figuren einzufangen und auch auszuschalten. Ziel ist es, in einer bestimmten Zeit immer höher zu gelangen, bevor die Spielfigur von einer Flutwelle erfasst wird. Werden Gegner mit Hilfe der Regenbogen besiegt, verwandeln sie sich (ähnlich wie bei Bubble Bobble) in Süßigkeiten oder Diamanten in unterschiedlicher Farbe.

Der ZX Spectrum +2 ist eine Heimcomputer-Plattform, die 1986 von Amstrad veröffentlicht wurde. Es verfügt über 128 KB RAM und einen eingebauten Kassettenrekorder. Der Spectrum +2 verkaufte sich gut und wurde schnell zum Bestseller.

Hier fehlt noch der QR-Code für weitere Informationen.

Wer uns unterstützen und einen kurzen Text für dieses Gerät einlesen möchte, kann sich gerne bei uns melden

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Dizzy Spiele

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das Hauptspiel **Rainbow Islands auf dem System**

Patenschaft übernommen von Gerhard Jungsberger / Jungs Corner bis 16.08.2024

“Im Jahr 1983 war der Sinclair ZX Spectrum mein zweiter Rechner nach dem ZX81. Ich kann mich noch gut an das Gefühl der Spannung erinnern, wie wohl das Spiel aussehen wird, das gerade von der Kassette geladen wird. Nach fünf Minuten Warten war es dann soweit und ich konnte in die Pixelwelt eintauchen. Oft bin ich in meinem Zimmer gesessen und habe die Listings aus den Zeitschriften abgetippt und versuchte zu verstehen, was da passiert. Es war eine faszinierende Entdeckungsreise, die mit diesem Rechner fortgeführt wurde. Der Spectrum ist einer der Gründe dafür, dass ich auch heute noch in der IT-Branche tätig bin!”

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (19)



Atari 800 XL



(Quelle: Wikipedia)

Der Atari 800XL wurde im Jahr 1983 veröffentlicht und war eine beliebte Heimcomputer-Plattform der 80er Jahre. Er bot verbesserte Funktionen im Vergleich zum Vorgängermodell, dem Atari 400/800. Insgesamt wurden rund 2 Millionen Einheiten verkauft.



Dropzone ist ein Computerspiel des britischen Softwareherstellers Arena Graphics aus dem Jahr 1984. Das Shoot 'em up ist ein seitwärts und bidirektional scrollender Shooter im Stile von Defender. Das Spiel wurde von Archer MacLean entwickelt und programmiert und war sein erstes kommerzielles Videospiel.

Kurzanleitung:

Der Spieler lenkt den Protagonisten über ein horizontal seitlich scrollendes Spielfeld.^[3] Er muss den verschiedenen feindlichen Flugkörpern ausweichen und diese zerstören, die Wissenschaftler von der Planetenoberfläche einsammeln und über der Landezone der Station absetzen. Der Spieler hat die Aufgabe, pro fünf Angriffswellen mindestens einen von acht Wissenschaftlern von der Planetenoberfläche zu retten und zur Mondbasis zurückzuführen.

Der Spieler startet mit drei Leben, drei Strata Bombs und 15 Sekunden Schutzschirmzeit. Alle 10.000 Punkte erhält er ein zusätzliches Leben und eine weitere Strata Bomb sowie 7 Sekunden zusätzliche Schutzschirmzeit. Insgesamt gibt es 99 [Level](#), jeder mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Nach Level 99 springt das Spiel auf Level 95 zurück. Da das Spiel keine Siegbedingungen definiert und der Gegner über unbeschränkte [Reserven](#) verfügt, kann das Spiel nicht gewonnen werden.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

tba

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Dropzone auf dem System**

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!



MSX



(Quelle: Wikipedia)

Das **MSX-System** war eine Standardarchitektur für Computer, die in den 80er Jahren von Microsoft entwickelt wurde. Es wurde 1983 eingeführt und erfreute sich insbesondere in Japan großer Beliebtheit. Insgesamt wurden etwa 5 Millionen MSX-Computer verkauft, bevor das System Ende der 80er Jahre von der Konkurrenz überholt wurde.

**Hier fehlt noch der QR-Code
für weitere Informationen.**

**Wer uns unterstützen und einen kurzen Text
für dieses Gerät einlesen möchte,
kann sich gerne bei uns melden**



Antarctic Adventure (けっきょく南極大冒険, **Kekkyoku Nankyoku Daibōken**, schließlich **Antarctic Great Adventure**) ist ein Videospiel, das 1983 von Konami für den MSX und später für Videospielekonsolen wie NES und ColecoVision entwickelt wurde. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines antarktischen Pinguins, der zu verschiedenen Forschungsstationen verschiedener Länder in der Antarktis (außer der UdSSR) rast.

Kurzanleitung:

Das Spielprinzip ähnelt dem von Segas Turbo, spielt sich aber in einem viel langsameren Tempo und enthält Plattform Spielelemente. Der Pinguin, der später Penta genannt wird, muss die nächste Station erreichen, bevor die Zeit abläuft, und dabei Seelöwen und Brüchen im Eis ausweichen. In den Levels springen Fische aus Eislöchern und können für Bonuspunkte gefangen werden. Das Spiel hat, wie viele frühe Videospiele, kein Ende - wenn der Spieler die letzte Station erreicht, beginnt das Spiel wieder von vorne, allerdings mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

California GAMES, Hyper Sports

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das Hauptspiel **Antarctic Adventure auf dem System**

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

**Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems
in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!**

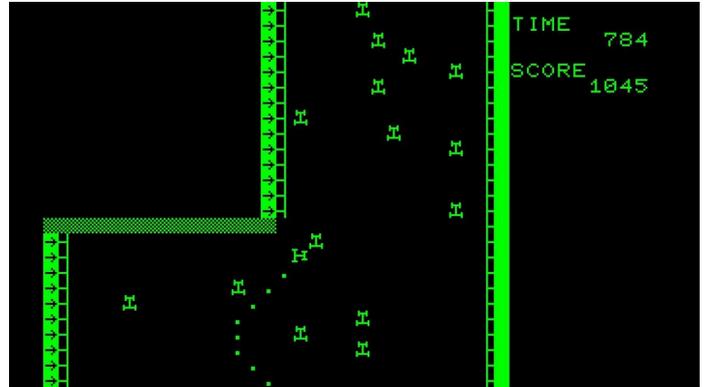


Sharp MZ - 700



(Quelle: Wikipedia)

Der Sharp MZ 700 ist ein Home-Computer, der 1982 in Japan auf den Markt kam. Er hatte eine Z80-CPU mit 2 MHz, 64 KB RAM und ein Kassettenlaufwerk. Obwohl er in Europa und den USA nicht so erfolgreich war, war er in Japan und anderen asiatischen Ländern sehr beliebt.



Monaco GP ist ein einfaches Autorennspiel, es gibt aber schon Tunnel-Darstellungen.

Kurzanleitung:

Unfälle vermeiden und so lange durchhalten wie möglich. Gesteuert wird mit den am Anfang angezeigten Tasten. Vorher kann man die Geschwindigkeit wählen.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Space Panix, tba

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Monaco GP** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!



Apple 2 GS

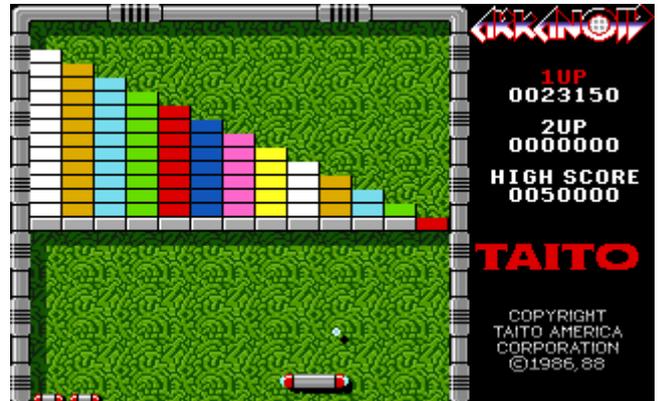


(Quelle: Wikipedia)

Der Apple IIGS wurde im Jahr 1986 veröffentlicht und war eine verbesserte Version des Apple II. Die Konsole bot eine 16-Bit-CPU und Grafik Fähigkeiten, die mit den damaligen Home Computern konkurrieren konnten. Obwohl die Verkaufszahlen im Vergleich zu anderen Apple-Produkten eher gering waren, wird der Apple IIGS von vielen als wichtiger Meilenstein in der Geschichte der Apple-Computer angesehen.

**Hier fehlt noch der QR-Code
für weitere Informationen.**

**Wer uns unterstützen und einen kurzen Text
für dieses Gerät einlesen möchte,
kann sich gerne bei uns melden**



Arkanoid ist ein [Computerspiel](#) des Unternehmens [Taito](#) aus dem Jahr 1986. Das Spiel ist ein [Breakout-Klon](#), der zuerst als [Arcade-Automat](#) erschienen ist.

Kurzanleitung:

Der Spieler muss einen Ball gezielt abprallen lassen, um farbige Steine aus einem Block zu schlagen. Dabei darf man den Ball nicht verfehlen, sonst hat man verloren. Es gibt zahlreiche Verbesserungen gegenüber Breakout, zum Beispiel [Power-ups](#), gegnerische Raumschiffe und Laserkanonen. Außerdem kann sich die Breite des Schlägers verändern und die Anzahl der Bälle. Das Spiel verfügt über 32 Level und einen Abschluss Level.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Larry 1, tba

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Arkanoid auf dem System**

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

**Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems
in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!**

aktualisiert: 01.01.2024 (23)



Atari 1040 ST



(Quelle: Wikipedia)

Der Atari ST wurde 1985 veröffentlicht und war ein populärer Heimcomputer mit einem fortschrittlichen GUI-basierten Betriebssystem und MIDI-Support, der insbesondere im Musikbereich beliebt war. Etwa 5 Millionen Geräte wurden weltweit verkauft.



X-Out ist ein horizontal scrollender Shooter mit acht Levels, die unter Wasser spielen.

Kurzanleitung:

Vor Beginn des Spiels und zwischen den Levels besucht der Spieler einen Shop und kauft mit seinem Spielstand neue U-Boote und Ausrüstungen. Die U-Boote gibt es in vier verschiedenen Varianten, und zusätzliche Käufe wirken wie zusätzliche "Leben". Jedes U-Boot kann mit einer Einweg-, Zweiweg- oder Dreiweg-Feuerwaffe mit zunehmender Stärke (und damit steigenden Kosten) ausgestattet werden. Zu den Sekundärwaffen gehören Schallwellen, Power-Shots und zielsuchende Raketen. Der Spieler kann auch Hilfssatelliten kaufen und ihr Bewegungsmuster festlegen, das aus kreisförmigen Umlaufbahnen, vertikalen und horizontalen Bewegungen oder einem Abfangmanöver bestehen kann.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Giana Sisters, North & South, Bolo, Ballerburg

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **X-Out auf dem System**

**Patenschaft übernommen von den Vorbesitzern einer baugleichen Sachspende
(Jaschke und Kjenjo) bis 27.11.2024:**

Dieser kleine Atari hat uns als Kindern viele gute und treue Dienste geleistet. Ich bin meinem Bruder bis Heute sehr dankbar, dass er mich damals an seinen Spielen, am kleinen „Marvin-Atari“ hat regelmäßig daddeln und teilhaben lassen. Jedes Mal, wenn die Nachricht „Kein Virus im Bootsektor“ erschien, habe ich mich gefreut, wie ein kleines Honigkuchenpferd. An seine unendliche Langsamkeit konnte ich mich zwar nie wirklich gewöhnen, habe Ihm diese aber bei „Asterix im Morgenland“, BOLO und Ballerburg meist auch schnell wieder verziehen. Nun freuen Wir uns, dass unser kleiner Marvin in gute Hände gekommen ist und hoffen, dass er noch vielen Besuchern eine

grosse Freude bereiten wird. Wir wünschen Euch viel Spaß beim spielen und gute Laune, Machs gut
kleiner Marvin, Herzliche Grüße Jaschke & Kjenjo (2023)

aktualisiert: 01.01.2024 (24)



Commodore C-16

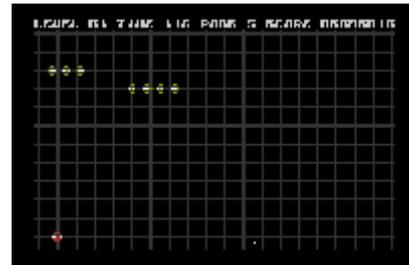


(Quelle: Wikipedia)

Der Commodore 16 (C16) ist ein Heimcomputer, der 1984 von Commodore International auf den Markt gebracht wurde. Mit einem 7501-Prozessor und 16 KB RAM war er als kostengünstige Alternative zum Commodore 64 konzipiert. Insgesamt wurden etwa 600.000 Einheiten verkauft.

**Hier fehlt noch der QR-Code
für weitere Informationen.**

**Wer uns unterstützen und einen kurzen Text
für dieses Gerät einlesen möchte,
kann sich gerne bei uns melden**



P.O.D ist ein hektischer Arcade-Shooter ohne Schnickschnack. Die pulsierenden Hintergründe machen es unglaublich schwer, feindliche Kugeln zu sehen..

Kurzanleitung:

nicht notwendig :)

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Kikstart, tba

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **P.O.D. auf dem System**

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

**Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems
in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!**

aktualisiert: 01.01.2024 (25)



Commodore VC 20



(Quelle: Wikipedia)

Der Commodore VC20 (auch bekannt als VIC-20) ist ein 8-Bit-Heimcomputer, der 1980 auf den Markt kam. Er wurde als preiswertere Alternative zum Commodore PET entwickelt und war der erste Computer, der eine Million Exemplare verkauft hat.



Donkey Kong ([jap. ドンキーコング](#), [Hepburn: Donkī Kongu](#)) ist ein [Jump-'n'-Run](#)-Videospiel, das zuerst als [Spielhallenautomat \(Arcade-Spiel\)](#) 1981 erschien. Unter Federführung von [Shigeru Miyamoto](#) und [Gunpei Yokoi](#) entwickelte es das Unternehmen [Ikegami Tsūshinki](#) für [Nintendo](#). Der Spieler schlüpft in die Rolle des Tischlers Jumpman, der seine Freundin aus den Fängen des [Gorillas Donkey Kong](#) befreien muss.

Kurzanleitung:

Das Spielgeschehen wird in *Donkey Kong* zweidimensional in der Seitenansicht dargestellt. Der Spieler übernimmt die Rolle des Jumpman (auch [マリオ Mario](#) genannt) und muss in den einzelnen Spielstufen das jeweilige Ziel erreichen. Er weicht von Donkey Kong gestellten Fallen aus und überwindet den mit Hindernissen gespickten Weg. Um dies zu bewältigen, kann Jumpman nicht nur seitwärts laufen und [vertikal](#) Leitern hinaufklettern, sondern auch springen. Jumpman hat drei Leben. Er verliert eines, wenn er von einer zu großen Höhe hinunterfällt, von einem Gegner berührt wird oder die Zeit abläuft. Nach dem Verlust aller Leben ist der Spieler gescheitert.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

tba

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das Hauptspiel **Donkey Kong** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (26)



Atari VCS 2600



(Quelle: Wikipedia)

Das **Atari VCS**, auch bekannt als Atari 2600, wurde 1977 veröffentlicht und war eine der erfolgreichsten Spielkonsolen der 1980er Jahre. Mit über 30 Millionen verkauften Einheiten weltweit und Klassikern wie Space Invaders und Pitfall! war es ein wichtiger Faktor für den Erfolg von Videospiele in dieser Ära.



Jungle Hunt ist ein [Arcade-](#) und Computerspiel, das 1982 zuerst als *Jungle King* von [Taito](#) entwickelt wurde. Es war das erste horizontal [scrollende](#) Action-Spiel mit [Jump-'n'-run](#)- und Kampf Anteilen, das zudem nach links scrollte.

Kurzanleitung:

Level 1: Der Spieler muss sich nach links an schwingenden Seilen entlanghängeln.

Level 2: Hier muss der Spieler durch einen Fluss schwimmen. Krokodilen kann er ausweichen oder mit einem Messer töten. Luft holen nicht vergessen!

Level 3: Kleine und große Felsbrocken fallen von einem Hügel. Der Held muss nach links laufen und entweder springen oder sich ducken.

Level 4: Das zu befreiende Mädchen hängt am linken Bildschirmrand über einem Kochtopf. Der Spieler startet rechts und muss zu ihr springen.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Moon Buggy, Bobby geht heim, Asteroids

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Jungle Hunt** auf dem System

Patenschaft übernommen von Kai K. (bis 05.07.2024)

“Es war einmal... eine Zeit, in der nicht jedes beliebige Medium jederzeit verfügbar war. In der Hochzeit des Atari VCS gab es kaum Händler, die Spiele im Programm hatten und der Preis war für einen Jugendlichen nahezu unerschwinglich hoch: Unter 100 DM war kein Spiel zu bekommen. Das sind heute inflationsbereinigt ca. 130 Euro. Um das mal in Relation zu setzen: Das wöchentliche Taschengeld betrug damals so um 4 DM. Ein Spiel zu kaufen, bedeutete also monatelanges Sparen, dafür aber auch eine sehr lange Vorfreude. Das Glück, ein neues Spiel zum ersten Mal in den Schacht des Atari zu stecken, ist kaum zu beschreiben. Dafür hat man jedes der wenigen Spiele auch wochenlang gespielt und geliebt. Heute, wo man Spiele per Flatrate im Stream kurz anchecken und dann zum

nächsten übergehen kann, ist das kaum noch vorstellbar. Das Atari VCS zu spielen ist für uns „Alte“ wie das Gefühl von Kindheit und wie: nach Hause zu kommen.“

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (27)

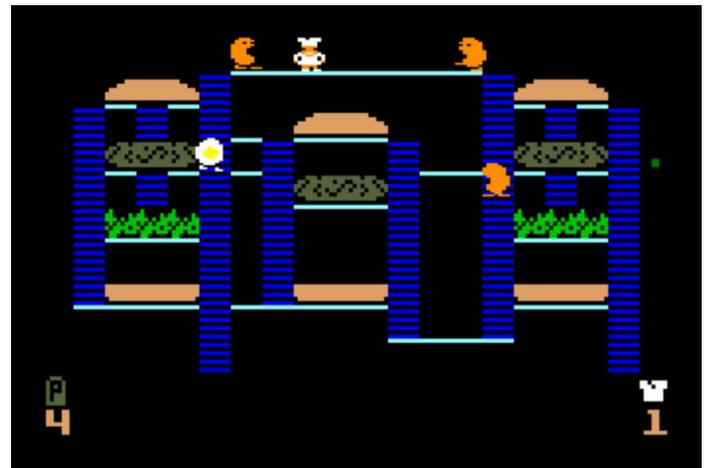


Intellivision



(Quelle: Wikipedia)

Die Intellivision wurde 1980 von Mattel Electronics veröffentlicht und verkaufte sich bis 1991 über drei Millionen Mal. Es war bekannt für seine innovativen Controller und Spiele wie Burgertime, Astrosmash und Utopia.



Burgertime (auch **BurgerTime** und **Burger Time** geschrieben) ist ein [Arcade-Spiel](#), das 1982 von [Data East](#) für ihr [DECO Cassette System](#) hergestellt wurde. Ziel des Spiels ist es, virtuelle [Hamburger](#) zu erstellen. Es war in der [Goldenen Ära der Arcade-Spiele](#) sehr erfolgreich.

Kurzanleitung:

Der Spieler steuert die Figur des Koches *Peter Pepper*, die über Hamburger-Teile laufen muss, um vier komplette Burger zu erstellen. Diese fallen in Schichten schrittweise nach unten, bis alle in die am unteren Bildschirmrand stehenden Teller gelangen. Die Hamburger bestehen jeweils aus zwei Brötchenhälften, einem Salatblatt und einem Patty. Diese sind auf dem ganzen Bildschirm verteilt und über Leitern und Stege zugänglich.

Der Spieler kann die Gegner kurzfristig durch Pfeffer ablenken, indem er den Feuerknopf drückt. Außerdem kann er sie zwischen den Hamburger-Teilen zerquetschen, falls sie sich darunter befinden. Jegliche Berührung mit einem Gegner ist tödlich.

Zwischendurch gibt es, wie bei [Pac-Man](#), Bonus Gegenstände, die er einsammeln kann.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:
Skiing, Tennis

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Burgertime** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (28)



Playstation 1



(Quelle: Wikipedia)

Die **PlayStation 1**, oder auch PS1, wurde 1994 von Sony veröffentlicht und gilt als eine der erfolgreichsten Spielkonsolen aller Zeiten. Über 100 Millionen Einheiten wurden weltweit verkauft. Bemerkenswerte Spiele sind unter anderem Final Fantasy VII, Resident Evil und Metal Gear Solid.



Tetris Plus (japanisch: テトリスプラス, **Hepburn: Teterisu Purasu**) ist ein Puzzle-Videospiel, das von Natsume entwickelt und von Jaleco 1996 für Spielhallen veröffentlicht und später im selben Jahr auf den Sega Saturn, die PlayStation und den Game Boy portiert wurde. Das Spiel wurde 1997 durch eine Fortsetzung, Tetris Plus 2, ergänzt. Es sollten Portierungen für den Atari Jaguar und den Nintendo 64 entwickelt werden, die jedoch nie veröffentlicht wurden.

Kurzanleitung:

Das Spiel besteht aus zwei Hauptmodi, dem klassischen Modus und dem Puzzle-Modus. Der klassische Modus ist ein Standard-Tetris-Spiel. Der Puzzle-Modus ist ein missionsbasierter Modus, in dem der Spieler ein vorgegebenes Puzzle-Layout in einer begrenzten Zeit lösen muss. Außerdem gibt es einen Editor, mit dem man Level im Puzzle-Modus erstellen kann, und die Möglichkeit, in beiden Spielmodi gegeneinander antreten. Die Konsolen Versionen haben auch einen Versus-Modus für zwei Spieler, der im Wesentlichen ein Puzzle-Modus ist, bei dem zwei Spieler um die Wette spielen.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Parodius, Vib Ribbon, Wipeout

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Tetris Plus** auf dem System

Patenschaft übernommen von Aaron, Benjamin und Fanny (von Tilly K.) (bis 20.10.2025)

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (29)



FM Towns Marty



(Quelle: Wikipedia)

Das **FM TOWNS Marty** wurde 1993 von Fujitsu veröffentlicht und war eine Heimkonsole, die auf dem FM TOWNS PC basierte. Es hatte eine gute Audioqualität und Unterstützung für CD-ROMs, konnte sich jedoch nicht gegen die etablierten Konsolen durchsetzen. Es wird geschätzt, dass nur etwa 45.000 Einheiten verkauft wurden.

Hier fehlt noch der QR-Code für weitere Informationen.

Wer uns unterstützen und einen kurzen Text für dieses Gerät einlesen möchte, kann sich gerne bei uns melden



Flying Shark,[a] in Nordamerika als Skyshark bekannt, ist ein vertikal scrollendes Shooter-Arcade-Videospiel aus dem Jahr 1987, das ursprünglich von Toaplan entwickelt und von Taito in Japan, Romstar in Nordamerika und Electro Coin in Europa veröffentlicht wurde. Der Spieler steuert den titelgebenden Doppeldecker und muss endlose Wellen von Militärfahrzeugen bekämpfen und dabei Kollisionen mit deren Geschossen und anderen Hindernissen ausweichen. Das Flugzeug verfügt über eine mächtige Bombe, die den Bildschirm von Feinden säubern kann, wenn sie abgefeuert wird. Es war das dritte Shoot 'em up-Spiel von Toaplan und ihr achttes Videospiel insgesamt.

Kurzanleitung:

Dem Spieler stehen nur zwei Waffen zur Verfügung: der Standard-Schuss, der maximal die Höhe des Bildschirms zurücklegt, und drei Bomben[1][2][3].

Die Bomben sind mächtige Waffen, die jeden Gegner in ihrem Wirkungsradius auslöschen können.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

tba

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Flying Shark** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (30)



3DO

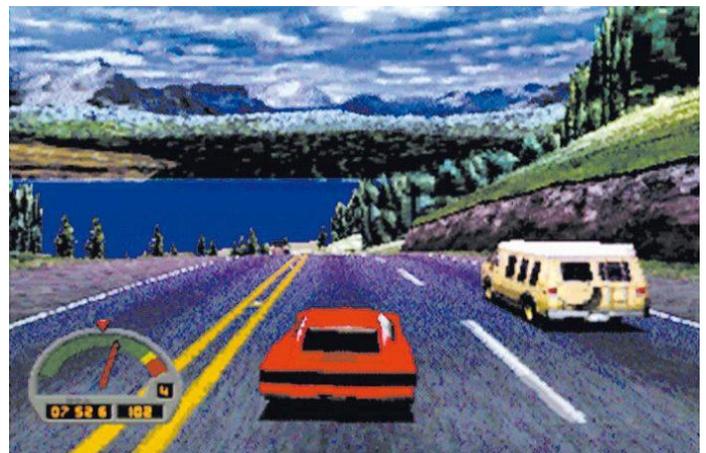


(Quelle: Wikipedia)

Das **3DO Interactive Multiplayer** wurde 1993 veröffentlicht und war eine von mehreren Konsolen, die auf CD-ROMs als Speichermedium setzten. Es war jedoch ein kommerzieller Misserfolg mit geschätzten Verkaufszahlen von nur etwa 2 Millionen Einheiten weltweit. Bemerkenswerte Spiele waren unter anderem Road Rash und Star Control II.

Hier fehlt noch der QR-Code für weitere Informationen.

Wer uns unterstützen und einen kurzen Text für dieses Gerät einlesen möchte, kann sich gerne bei uns melden



The Need for Speed war das erste [Spiel](#) der [Need-for-Speed](#)-Serie und wurde erstmals 1994 für den [3DO](#) veröffentlicht. 1995 wurde der Konsolen-Titel für den [PC](#) portiert, 1996 erschien der Titel auf der [PlayStation](#) und dem [Sega Saturn](#).

Kurzanleitung:

Im Spiel stehen acht Fahrzeuge zur Auswahl, die man auf sieben (in der Special Edition neun) verschiedenen Strecken ausfahren kann, davon drei Punkt-zu-Punkt-Strecken und vier Rundstrecken. Wer im Wettkampfmodus alle sieben Rennen gewinnt, bekommt eine geheime Bonusstrecke (Lost Vegas) freigeschaltet, die wohl in [Las Vegas](#) bei Nacht spielen soll, was sich durch wenige Texturen am Streckenrand auszeichnet, und auf der zuvor undenkbbare Geschwindigkeiten gefahren – beziehungsweise durch einen großen Sprung geflogen – werden können.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Dragons Lair, tba

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das Hauptspiel **Need for Speed auf dem System**

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (31)



CDI



(Quelle: Wikipedia)

Das **Philips CD-i** wurde 1991 veröffentlicht und war eine interaktive Multimedia-Spielkonsole, die auch als CD-Player und Video-Player fungierte. Es war jedoch ein kommerzieller Misserfolg mit geschätzten Verkaufszahlen von nur etwa 1 Million Einheiten weltweit. Bemerkenswerte Spiele waren *Hotel Mario* und *Zelda: The Wand of Gamelon*.



Hotel Mario ist ein [Puzzle-Videospiel](#), entwickelt von Fantasy Factory und veröffentlicht von [Philips](#) und [Nintendo](#) für die [CD-i](#) im Jahr 1994.

Kurzanleitung:

Der Hauptcharakter in dem Videospiel ist [Mario](#), der sieben Hotels durchqueren muss, um [Prinzessin Peach](#) zu retten. Jedes Hotel ist in Stufen eingeteilt und wird von einem Koopaling regiert. Das Ziel der [Levels](#) ist es, jede Tür zu schließen. Am Ende des Levels eines Hotels muss Mario gegen den jeweiligen Koopaling antreten. Das Besiegen des Koopalings bringt den Spieler zum nächsten Hotel.^[1]

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

tba

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Hotel Mario** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (32)



Sega Dreamcast



(Quelle: Wikipedia)

Die **Sega Dreamcast** wurde 1998 in Japan und 1999 in Nordamerika und Europa veröffentlicht. Mit rund 10,6 Millionen verkauften Einheiten weltweit war es zwar kein kommerzieller Erfolg, aber es gilt als bahnbrechende Konsole mit innovativer Technologie wie Online-Spielen und Visual Memory Units. Bemerkenswerte Spiele umfassen Shenmue und Sonic Adventure.



Ready 2 Rumble Boxing ist ein Box-Videospiel, das von Midway Studios San Diego entwickelt und von Midway Home Entertainment 1999 für Dreamcast, PlayStation, Game Boy Color und Nintendo 64 veröffentlicht wurde. Der Erfolg der Dreamcast-Version führte dazu, dass es zu einem der wenigen Sega All-Stars-Titel wurde.

Kurzanleitung:

Wie Nintendos Punch-Out!! Serie bietet Ready 2 Rumble Boxing viele Charaktere mit farbenfrohen Persönlichkeiten (z.B. Afro Thunder, Boris "The Bear" Knokimov, etc.); im Gegensatz zur Punch-Out!! Serie ist das Spiel jedoch in 3D, was eine bessere Kontrolle über den eigenen Charakter im Ring ermöglicht. Ebenfalls im Gegensatz zu Punch-Out!! können die Spieler aus einer

recht großen Auswahl an Charakteren den Boxer ihrer Wahl auswählen.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Ecco the Dolphin, Crazy Taxi, Sturmwind

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **R2R Boxing** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (33)



Sega Saturn

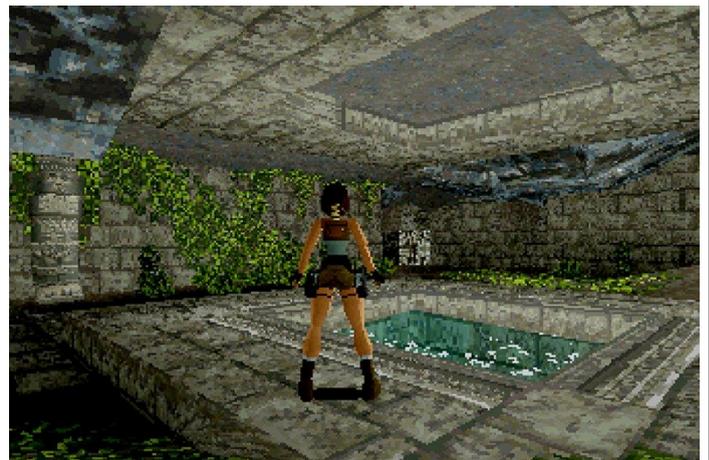


(Quelle: Wikipedia)

Der Sega Saturn wurde 1994 veröffentlicht und war die erste 32-Bit-Konsole von Sega. Mit rund 9,5 Millionen verkauften Einheiten weltweit konnte es jedoch nicht mit dem Erfolg des Sony PlayStation mithalten. Trotzdem hatte es einige bemerkenswerte Spiele wie Panzer Dragoon Saga und Virtua Fighter 2.

Hier fehlt noch der QR-Code für weitere Informationen.

Wer uns unterstützen und einen kurzen Text für dieses Gerät einlesen möchte, kann sich gerne bei uns melden



Die Tomb-Raider-Serie zählt zu den meistverkauften Spielerien der Welt. Laut Angaben des Entwicklers (Stand 2009) wurden rund sieben Millionen Exemplare des ersten Spiels der Reihe abgesetzt, insgesamt verkauften sich die Titel der Spielreihe 88 Millionen Mal.^[1]

Kurzanleitung:

In *Tomb Raider* steuert der Spieler die Protagonistin Lara Croft aus einer [Third-Person-Perspektive](#). Die [virtuelle Welt](#), in der sich der Spieler bewegt, ist komplett in 3D-[Computergrafik](#) gehalten. Die Umgebung ist dabei in groben Blöcken modelliert, aus der sich die Möglichkeit ergibt, auf höhere Blöcke zu klettern, sofern sie nicht allzu hoch sind, zu schwimmen und tauchen oder durch das Springen sein Ziel zu erreichen. In vielen Passagen ist das Ausnutzen von Laras akrobatischen Fähigkeiten vonnöten, um im Spiel weiterzukommen.

Allgemein ist das Ziel des Spiels, ein Level zu durchqueren, was durch Fallen, Gegner und einige Rätsel erschwert wird. Nach jedem Level wird eine Statistik gezeigt, die zum Beispiel über

die Anzahl der getöteten Gegner Auskunft gibt.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Panzer Dragoon, Wrestlemania

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Tomb Raider** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (34)

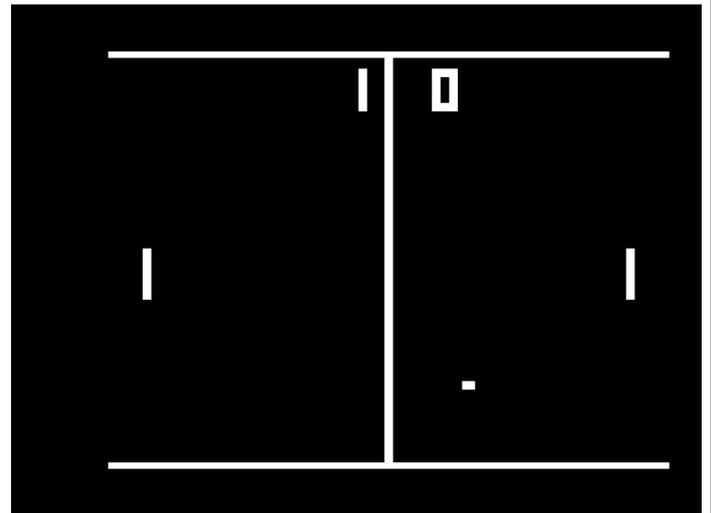


Odyssey 2001



(Quelle: Wikipedia)

Die Magnavox Odyssey 2000 wurde 1977 veröffentlicht und war eine der ersten Videospielekonsolen. Mit weniger als 100.000 verkauften Einheiten weltweit war es kommerziell kein Erfolg, aber es war ein wichtiger Schritt in der Entwicklung von Videospiele und hatte einige bemerkenswerte Spiele wie verschiedene Pong-Varianten und Squash.



Das 1972 von [Atari](#) veröffentlichte **Pong** wurde zum ersten weltweit beliebten [Videospiele](#) und in den 1970er-Jahren zunächst auf Geräten in [Spielhallen](#) bekannt. Es gilt als Urvater der Videospiele, obgleich schon zuvor Videospiele entwickelt worden waren.

Kurzanleitung:

Das Spielprinzip von Pong ist simpel und ähnelt dem des [Tischtennis](#): Ein Punkt („Ball“) bewegt sich auf dem Bildschirm hin und her. Jeder der beiden Spieler steuert einen senkrechten Strich („Schläger“), den er mit einem Drehknopf ([Paddle](#)) nach oben und unten verschieben kann. Lässt man den „Ball“ am „Schläger“ vorbei, erhält der Gegner einen Punkt. Das Programm, das technisch aufwändigste an Pong war die Anzeige des aktuellen Punktestandes.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Tischfußball, Squash

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Pong** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 08.01.2024 (35)



Philips G7000



(Quelle: Wikipedia)

Die Videopac G7000 Konsole, auch bekannt als Odyssey², wurde 1978 von Philips veröffentlicht. Mit über einer Million verkaufter Einheiten weltweit und Klassikern wie Pick Axe Pete und KC Munchkin, war sie ein wichtiger Beitrag zur Videospiegelgeschichte und eine Alternative zum Atari VCS.



Race

Kurzanleitung:

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

tba

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Race** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (36)



Atari Jaguar



(Quelle: Wikipedia)

Der Atari Jaguar wurde 1993 veröffentlicht und war die letzte Konsole von Atari. Mit weniger als 250.000 verkauften Einheiten weltweit war es ein kommerzieller Flop. Trotzdem hatte es einige bemerkenswerte Spiele wie Alien vs. Predator und Tempest 2000.



Mit **Tempest 2000** erschien [1994](#) eine grafisch stark verbesserte Version von [Jeff Minter](#) für die [Atari-Jaguar-Spielkonsole](#).

Kurzanleitung:

Der Spieler steuert ein kleines Raumschiff, das am Rande eines tunnelförmigen Rasters entlangfährt und muss herannahende Gegner eliminieren. Die Form dieses Rasters ist zunächst oval, ändert sich aber im weiteren Verlauf. Neben der Standardwaffe (dem Blaster), gibt es die Super Zapper-Waffe, die alle Gegner sofort vernichtet. Diese starten in der Bildschirmmitte und dürfen nicht zum Spieler (am Rand) gelangen.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Iron Soldier, Cybermorph

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das Hauptspiel **Tempest 2000** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (37)



Sega Master System



(Quelle: Wikipedia)

Das **Master System** von Sega wurde 1985 veröffentlicht und war ein Vorläufer des Mega Drive. Mit über 13 Millionen verkauften Einheiten weltweit und Klassikern wie Alex Kidd und Phantasy Star, war es ein wichtiger Beitrag zur Videospiegelgeschichte und konkurrierte mit dem NES von Nintendo.



Sonic (auch **Sonic the Hedgehog**, [jap. ソニック・ザ・ヘッジホッグ](#), *Sonikku za hejjihoggu*) ist eine [Videospielreihe](#) des [japanischen Publishers Sega](#).

Kurzanleitung:

Die klassischen Haupt-Ableger der Reihe zeichnen sich durch schnelle 2D-Jump-'n'-Run-Passagen aus. Dort steuert man den blauen Ultraschall-Igel [Sonic the Hedgehog](#) zumeist durch sogenannte „Zonen“, die in einzelne „Acts“ unterteilt sind. Am Ende einer Zone wird Sonic in der Regel von seinem Haupt Widersacher [Dr. Eggman](#) zum Bosskampf erwartet.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Klax, Land of Illusion, The Newzealand Story

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Sonic** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (38)



Sega Mega Drive 32X / CD



(Quelle: Wikipedia)

Das **Sega Mega Drive**, auch bekannt als Genesis, wurde 1988 in Japan und 1989 in Nordamerika veröffentlicht. Mit über 30 Millionen verkauften Einheiten weltweit und Klassikern wie Sonic the Hedgehog, ist es eine der bekanntesten Spielkonsolen der 16-Bit-Ära.

Hier fehlt noch der QR-Code
für weitere Informationen.

Wer uns unterstützen und einen kurzen Text
für dieses Gerät einlesen möchte,
kann sich gerne bei uns melden



Star Wars ^[1] is a 1993 [arcade game](#) developed by Sega and based on the [original Star Wars trilogy](#). Combining elements of [A New Hope](#) and [Return of the Jedi](#), the game has players pilot a [Rebel](#) starship and battle against the forces of the [Empire](#). Sega developed *Star Wars* for their Model 1 system, the same arcade hardware that powered [Virtua Fighter](#) and [Virtua Racing](#). Like those two titles, the graphics in *Star Wars* are rendered entirely using polygons. The game was given a home [port](#) under the name **Star Wars Arcade**, as an exclusive for the [Sega 32X](#)'s launch in 1994.

Kurzanleitung:

Das Spielprinzip ähnelt dem des Star Wars Arcade-Spiels von Atari aus dem Jahr 1983. Der Spieler steuert einen X-Wing oder einen Y-Wing in der First- oder Third-Person-Perspektive und kämpft gegen imperiale Streitkräfte.

Das Spiel hat drei Levels, in denen es darum geht, TIE-Jäger in einem Asteroidenfeld abzufangen, einen Super-Sternzerstörer zu zerstören und einen Angriff auf einen Todesstern zu starten. Das Arcade-Kabinett erlaubt das Spielen mit zwei Personen, wobei einer als Pilot und der andere als Schütze fungiert.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

Afterburner 2, Another World

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **Star Wars** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (39)



Super Nintendo Entertainment System



(Quelle: Wikipedia)

Das Super Nintendo Entertainment System, auch bekannt als SNES, wurde 1990 von Nintendo veröffentlicht und war ein großer Erfolg. Mit über 49 Millionen verkauften Einheiten weltweit und Klassikern wie Super Mario World und The Legend of Zelda: A Link to the Past, ist es eine der beliebtesten Konsolen aller Zeiten.



Super Mario World ([jap.](#) スーパーマリオワールド *Sūpā Mario Wārudo*; in Japan ursprünglich als *Super Mario Bros. 4* übertitelt) ist ein von Nintendo entwickeltes und veröffentlichtes Videospiel für das [Super Nintendo Entertainment System](#) (SNES). Das Spiel wurde offiziell mit der Konsole veröffentlicht und war auch mit dieser im Bundle erhältlich. [Shigeru Miyamoto](#), Erschaffer der Super-Mario-Reihe, sollte im Auftrag von Nintendo ein Spiel konzipieren, das die technischen Möglichkeiten der Konsole demonstriert. Die damals eingeführte 16-Bit-Technik machte detaillierte Grafik, mehr Farben, höhere Tonqualität und komplexeres Leveldesign möglich. Das Spiel wurde weltweit auf dem SNES über 20,61 Millionen Mal verkauft und ist damit das [meistverkaufte SNES-Spiel](#).^[2]

Kurzanleitung:

Wie auch in [Super Mario Bros.](#) und [Super Mario Bros. 3](#) besteht die Hauptaufgabe darin, [Prinzessin Peach](#) aus den Klauen von Marios Erzfeind [Bowser](#) zu befreien. Dazu müssen sich die Protagonisten, [Mario](#) und [Luigi](#), durch acht miteinander

verbundene Welten und deren Levels kämpfen. Am Ende jeder Welt gibt es einen Endgegner. Zudem wird der Dinosaurier [Yoshi](#) in das Mario-Universum eingeführt und steht Mario als Reittier zur Verfügung. Yoshi und seine Kameraden wurden von Bowser und seinen Helfern in die Blöcke gesperrt und warten nun darauf, befreit zu werden.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:
Donkey Kong Country, Parodius

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das Hauptspiel [Super Mario World](#) auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (40)



Nintendo Entertainment System - NES



(Quelle:
Wikipedia)

Das Nintendo Entertainment System, auch bekannt als NES, wurde 1983 in Japan veröffentlicht und war ein großer Erfolg. Mit über 61 Millionen verkauften Einheiten weltweit und Klassikern wie Super Mario Bros. und The Legend of Zelda, ist es eine der einflussreichsten und beliebtesten Konsolen der Videospiegelgeschichte.



Bubble Bobble ist ein [Jump-'n'-Run](#)-Spiel für ein oder zwei Spieler. Die erste Version wurde 1986 von [Taito](#) als [Arcade-Automat](#) herausgebracht. Später erschienen Nachfolge Spiele sowie [Portierungen](#) auf verschiedene [Heimcomputer](#) und [Spielkonsolen](#).

Kurzanleitung:

Der Spieler kann mit seiner Spielfigur nach links und rechts laufen und ein Stück weit springen; per Sprung kann er eine benachbarte oder eine etwas über ihm gelegene Plattform erreichen. Lässt er sich von einer Plattform fallen, landet er auf der nächsten unter ihm gelegenen Plattform. Jedes Level enthält eine vordefinierte Anzahl Gegner, die vom Spieler besiegt werden müssen. Die Spielfigur muss Blasen spucken und mit diesen ihre Gegner einhüllen. Die Blasen mit den eingehüllten Gegnern sind durch Draufspringen zum

Platzen zu bringen. Dadurch werden für kurze Zeit Symbole (Banane, Kirsche, Kuchen, Kekse, ...) angezeigt, die unterschiedlich viele Punkte einbringen. Einige Gegenstände haben Sonderfunktionen. Ein Regenschirm überspringt einige Level, Elektroblitze können verschossen werden, ein Kugelblitz beseitigt alle Gegner, oder Bub und Bob können kurzzeitig Feuer spucken.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:

tba

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das Hauptspiel **Bubble Bobble auf dem System**

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (41)



NEC TurboGrafx (PC Engine)



(Quelle: Wikipedia)

Die PC Engine, auch bekannt als TurboGrafx-16, wurde 1987 von NEC veröffentlicht und war in Japan sehr erfolgreich. Mit über 10 Millionen verkauften Einheiten weltweit nutzte sie spezielle Hu Cards als Speichermedium, die ähnlich wie Cartridges funktionierten, jedoch kleiner und leichter waren.

Hier fehlt noch der QR-Code für weitere Informationen.



R-Type ist eine Reihe von [Shoot-'em-up](#)-Spielen des Herstellers [Irem](#), deren erster Titel [1987](#) erschien. Die R-Type-Spiele stellen die bekanntesten Vertreter des [Genres](#) dar.

Kurzanleitung:

Der Spieler steuert ein futuristisches Kampfraumschiff, welches, wie aus dem Spiel *R-Type Final* zu entnehmen, direkt oder indirekt auf das legendäre Schiff *R9A „Arrow-Head“* zurückgeht, das der Spieler im ersten Teil

Wer uns unterstützen und einen kurzen Text für dieses Gerät einlesen möchte, kann sich gerne bei uns melden

der Spieleserie steuert. Während des Spiels fliegt der Spieler durch seitlich scrollende [Levels](#). Dabei versucht er, möglichst viele der auftauchenden gegnerischen Objekte und Gegner abzuschießen und gleichzeitig Kollisionen und gegnerischem Beschuss auszuweichen, indem er das Raumschiff innerhalb des Bildausschnitts bewegt. Am Ende eines jeden Spielabschnitts muss der Spieler sich einem besonders mächtigen und großen [Endgegner](#) stellen.

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick:
Alien Cross, Vigilante

Wenn ihr fertig seid, startet bitte wieder das ursprüngliche Hauptspiel **R-Type** auf dem System

Dieses Gerät hat noch keinen Paten

Ihr möchtet selbst eine Patenschaft für ein Gerät übernehmen und damit zum Erhalt dieses Systems in der Ausstellung beitragen? Sprecht uns einfach an!

aktualisiert: 01.01.2024 (42)



Robotron KC 85-1



(Quelle: Wikipedia)

Der **Robotron Z9001** ist ein auf dem [U880-Mikroprozessor](#) basierender [Heimcomputer](#) des [VEB Robotron](#) aus der [Deutschen Demokratischen Republik](#).

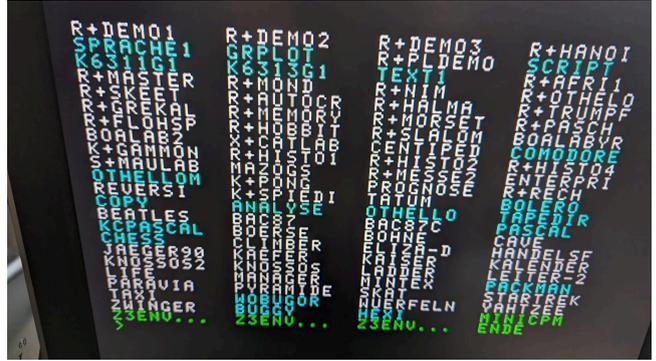
Der pulfförmige Computer wurde ab 1983 zunächst zur Versorgung von Privathaushalten, aber auch zum Einsatz in Bildungseinrichtungen entwickelt. Die ersten Geräte kamen Ende 1984 in den Handel, ergänzt um separat zu erwerbende Erweiterungsbaugruppen wie Arbeitsspeicher Zusätze und verschiedene zunächst nur von [Kompaktkassette](#) ladbare



Programmiersprachen.

Hier fehlt noch der QR-Code
für weitere Informationen.

Wer uns unterstützen und einen kurzen Text
für dieses Gerät einlesen möchte,
kann sich gerne bei uns melden



DIR für alle Spiele eingeben

weitere Spiele Empfehlungen von Robin & Patrick: Cave

Patenschaft übernommen von Denis Schmidt (bis 07.11.2024)

Als Kind der DDR hatte ich erst in den späten 80er Jahren Zugang zu einem Computer, einem Kleincomputer KC85, welcher in dem Computer Kabinett unserer Polytechnischen Oberschule in Dresden Prohlis stand. Wir lernten im spärlichen Computer Unterricht zumindest etwas über das Programmieren in BASIC kennen. Das begeisterte mich sofort. Wir hatten glücklicherweise nach dem Unterricht am Nachmittag manchmal Zugang zum Computerkabinett, wo ich mit anderen Klassenkameraden viel Zeit verbrachte. Von irgendwoher tauchten dann auch die ersten Spiele auf. Ich erinnere mich noch gut an CLIMBER und CAVE. Spiele, die uns in den Bann zogen. Besonders spannend waren auch die Momente, als wir versuchten, die Programme von Kassette zu laden. Das klappte nicht immer und ich erinnere mich noch gut, wie wir Kinder davor saßen und die Daumen drückten, bis das nächste Spiel endlich geladen war. Leicht zu beschaffen waren die Kleincomputer in der DDR damals nicht, außerdem auch viel zu teuer für eine Arbeiterfamilie. Einmal hatte ich einen KC85 ganz für mich allein für einen ganzen Tag. Mein Onkel arbeitete damals bei Robotron und konnte solch ein Gerät mal mit nach Hause nehmen. Das war sehr aufregend für mich und ich kann mich gut erinnern, dass ich damals ein kleines Würfelspiel in Basic programmierte. Ein großer Programmierer bin ich nie geworden, aber mich verbindet einiges mit dem KC. Nach der Wende ergatterte ich einen KC87 (ein Nachfolger des KC85) auf dem Flohmarkt, den ich seitdem hege und pflege.

aktualisiert: 01.01.2024 (43)