

 <p>Computerspielmuseum Berlin [CC BY-SA]</p>	<p>Objekt: Odyssey</p> <p>Museum: Computerspielmuseum Berlin Karl-Marx-Allee 93a 10243 Berlin 030 6098 8577 nicole.hanisch@computerspielmuseum.de</p> <p>Sammlung: Spielmaschinen</p> <p>Inventarnummer: 3304</p>
--	--

Beschreibung

Die digitale Zukunft beginnt analog

Das Odyssey geht auf ein Patent aus dem Jahr 1968 zurück. Entwickelt hatte es der deutschstämmige Ingenieur Ralph Baer. Da es zu dieser Zeit noch undenkbar war, die bis dahin lediglich in Großrechnern vorkommende und sündhaft teure Digital-Technik für den Endverbraucher zu nutzen, entwickelte er das Odyssey als vollkommen analoge Konsole. Der Gedanke, das Fernsehgerät nicht als kommunikative Einbahnstraße zu denken, war jedoch so neu, dass es ihn vier Jahre kostete, bis er mit Magnavox, dem US-amerikanischen Ableger von Philips, einen Produzenten für sein Gerät fand.

Das einfache, "Pong-ähnliche" Spielprinzip wurde durch einige Spielvarianten (insg. waren 12 Steckmodule erhältlich) und Zusatzteile ergänzt, wie z. B. farbige Folien, die vor den Bildschirm geheftet wurden. Da das Gerät aufgrund seiner Analog-Technik nicht mitzählen konnte, mussten sich die Spieler den Spielstand schriftlich notieren.

Trotz eines Anfangserfolges, verkaufte sich das Gerät aufgrund seiner schlechten Vermarktung nicht in Massen. Ein kommerzieller Erfolg sollte sich schließlich aus einem anderen Grund einstellen: Aufgrund der Ähnlichkeit des Spielprinzips mussten spätere Hersteller ab Mitte der 70er Jahre für alle herausgebrachten sog. Pong Clones (inkl. die von Atari) an Magnavox Lizenzgebühren zahlen

Grunddaten

Material/Technik:

Maße:

Ereignisse

Veröffentlicht wann 1992
wer Magnavox
wo

Schlagworte

- Modul