

101: Datenblatt zur Magnavox Odyssey

Inhaltsverzeichnis

- [1 Technische Daten](#)
- [2 Hintergrundwissen](#)
- [3 Spiele](#)

Die Magnavox Odyssey ist eine 1972 erschienene Spielkonsole der Firma Magnavox. Sie war die erste jemals erschienene Videospielekonsole. Der Prototyp wurde von Ralph H. Baer bereits 1968 entwickelt. Sie wurde in Deutschland unter dem Namen Odyssee von ITT Schaub-Lorenz vertrieben.

1 Technische Daten

Die Magnavox Odyssey verfügte weder über Arbeitsspeicher noch über eine CPU und basierte somit nicht auf einem digitalen Mikroprozessor (damals steckten diese noch in den Kinderschuhen), sondern auf speziellen Dioden-Transistor-Logik-Schaltungen. Obwohl oft behauptet, handelt es sich nicht um einen Analogrechner im eigentlichen Sinne^[1]. Für dieses System wurden aus Kostengründen nur 40 Transistoren verwendet. Es konnte nur wenige, einfarbige weiße Punkte und Blöcke auf einem einfarbig schwarzen Hintergrund darstellen.

Um zu spielen musste man zuerst eine Plastikaufgabe mit dem Spielfeld des entsprechenden Spiels auf den Fernsehbildschirm legen. Die mitgelieferten Spiele glichen eher Gesellschaftsspielen, es gab bspw. zusätzlich zu den Vorgängen auf dem Bildschirm ein Spielbrett, Spielkarten, Spielsteine usw. Dies war auch nötig, denn z. B. einen Punktestand zu verwalten war jenseits der technischen Möglichkeiten der Konsole. Die Spiele waren alle für mehrere Spieler vorgesehen: Allein gegen die Konsole zu spielen war damals noch nicht möglich.

Es gab noch keine echten Module für diese Konsole; die verschiedenen mitgelieferten Spiele wurden jeweils durch das Einstecken eines kleinen Pseudo-Moduls ausgewählt; darin steckte aber kein Programm, sondern nur ein paar Drähte, die bestimmte Teile der fest eingebauten Konsolen-Elektronik in einer bestimmten Weise elektrisch zusammenschalteten. Teilweise wurden auch mehrere verschiedene Spiele mit demselben „Modul“, aber mit verschiedenen Bildschirmhintergründen, Zusatzmaterialien und Spielregeln gespielt.

Die Controller verfügten über jeweils drei Drehregler und einen Reset-Taster. Mit den zwei Drehreglern konnte die horizontale und vertikale Position des Spielerquadrats bzw. der Spielfigur beeinflusst werden. Der dritte Regler beeinflusste den Effekt des Balls^[2]. Die Reset-Taster dienten dazu, das Spiel neu zu starten. Davon abweichend ist die Bedienung bei den Verfolgungs- und Lightgun-Spielen.

2 Hintergrundwissen

Der erste Prototyp der Odyssey wurde von Ralph H. Baer in den Jahren 1966 bis 1968 entwickelt.^[3] Magnavox brachte die Konsole 1972 auf den amerikanischen Markt. In Deutschland wurde die Konsole ab 1973 von ITT Schaub-Lorenz unter dem Namen Odyssee vertrieben. Der Startpreis der Konsole betrug in den USA 100 US-Dollar; 1973 ~ 75 US-Dollar; 1974 ~ 50 US-Dollar. 1975 wurde die Produktion der

Magnavox Odyssey aufgrund des Erscheinens des Nachfolgermodells Odyssey 100 eingestellt.

Steven Kent spricht in seinem Buch „History of Video Games“ von 100.000, Ralph Baer 1975 von 360.000 verkauften Einheiten[4].

Im Jahr 1982 betrieb und gewann Magnavox ein Gerichtsverfahren gegen Atari wegen Patentverletzung, da Ataris Pong dem Tennis-Spiel der Odyssey glich. Drei Jahre später beantragte Nintendo, die Patente von Magnavox zu löschen, weil William Higinbotham bereits 1958 ein ähnliches Spiel Tennis for two entwickelt hatte. Nintendo scheiterte mit dem Versuch[5].

3 Spiele

Es wurden 28 Spiele mit 12 Karten realisiert. Die Spiele unterschieden sich dadurch, dass unterschiedliches Zusatzmaterial (Overlay-Folien, Spielkarten, Würfel etc.) mit verschiedenen Karten verwendet wurde. Es wurden bis zu sechs verschiedene Spiele mit einer Karte gespielt und für einige Spiele wurden bis zu drei Karten im Wechsel genutzt.

Bei den Spielen handelt es sich meist um Varianten von Pong, Simon Says, Renn- oder Labyrinthspielen und hatten oft den Charakter von Lernspielen. Die vier Spiele der Karten 9 und 10 sind Shoot'em ups und wurden mit einer Lightgun gespielt[6].

— Einzelnachweise

1. [Marty Goldberg: Video Game Misconceptions: The Magnavox Odyssey is analog and not digital.](#)
In: GameSpy. Ziff Davis
2. [Seite 7](#)
3. [Recovering the history of the video game](#), Ralph Baer
4. [How the Odyssey sold in the USA](#)
5. [Tabletennisnation.com](#)
6. [Operation of the Odyssey](#)