

Herzliche Einladung zum Besuchertag im Mai 2026



Am 09.05.2026 öffnen wir wieder unsere Tür für euch.
Ab heute könnt ihr euch anmelden und Plätze sichern. Bitte schreibt eine kurze Mail mit eurem Namen und der Anzahl der Personen, die zu unserem Besuchertag kommen wollen, an

info@flippereck.de

Bitte nicht in eurem E-Mail Programm "Auf diese E-Mail antworten" klicken,
sonst landet ihr auf der falschen E-Mail-Adresse.

Ihr solltet euch kurzfristig entscheiden, da wir nur eine begrenzte Anzahl an Plätzen vergeben können.

PS Eine kleine Bitte: Falls doch was dazwischen kommt, gebt uns kurz Bescheid.
Wir pflegen eine Nachrückerliste und können dann jemand anderem eine Freude machen. Danke euch!



Diesen Monat möchte ich euch ein Arcade-Spiel aus unserem Verein vorstellen:

"Donkey Kong"

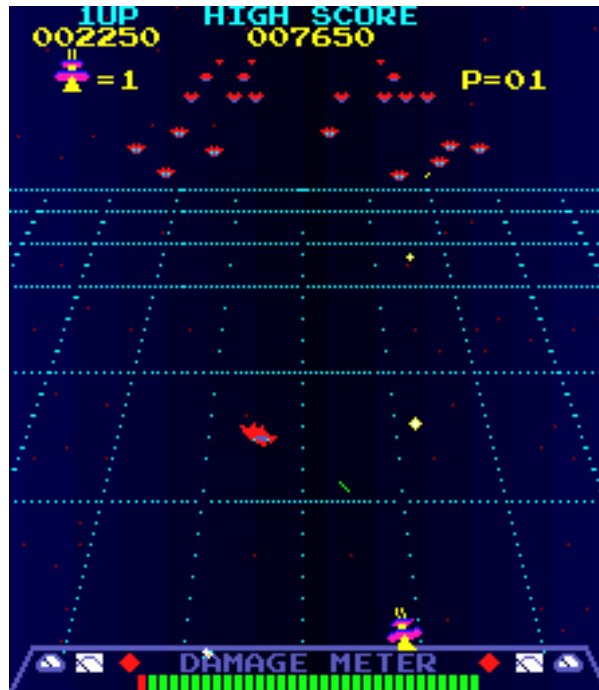
aus dem Jahr 1981



Wie Donkey Kong 1981 die Videospieldwelt revolutionierte: Die Geburtsstunde von Mario

Wir befinden uns im Jahr 1980. Die noch junge Videospieldbranche wird von schnellen Shoot-'em-ups und abstrakten Labyrinthen dominiert. In Japan ist Nintendo bereits etabliert, doch der Versuch, den amerikanischen Markt zu erobern, steht kurz vor einer Katastrophe. Während Spiele wie „Pac-Man“ oder „Space Invaders“ die Massen begeistern, steht die kleine japanische Firma kurz vor dem Ruin. Das Spiel „[Radar Scope](#)“, ein Weltraum-Shooter von Nintendo, flopte in den

USA gnadenlos. Rund 2.000 unverkaufte Automaten standen in den Lagern von Nintendo of America – ein finanzielles Desaster.



Radar Scope ist ein 1980 erschienenes Arcade-Shoot-'em-up von Nintendo, in dem ihr ein Raumschiff steuert und eine feindliche Invasionswelle abwehrt. Ziel ist es, die Gegner zu zerstören, bevor sie eure Basis vernichten.

In dieser existenziellen Krise traf der Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi eine mutige Entscheidung: Er beauftragte einen jungen Industriedesigner namens [Shigeru Miyamoto](#), ein völlig neues Spiel zu entwerfen, das auf der Hardware der unverkauften Radar-Scope-Automaten laufen sollte. Das Besondere daran? Miyamoto war kein Programmierer, sondern ein Künstler. Und genau das sollte alles verändern.

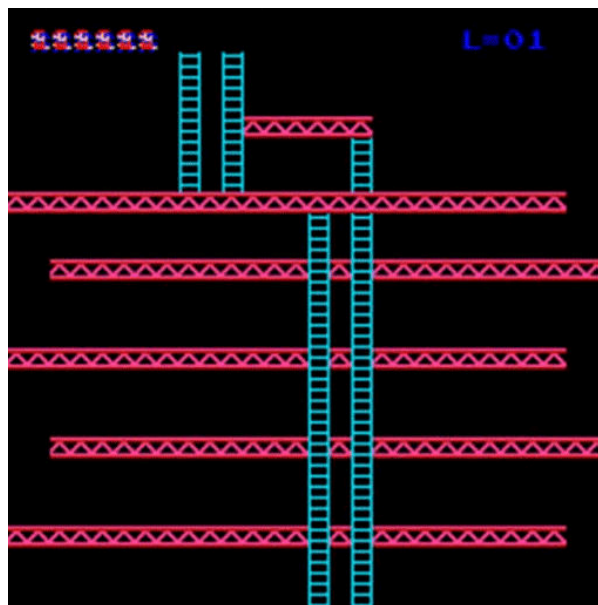
Ein erzählerischer Paradigmenwechsel

Bevor ihr „[Donkey Kong](#)“ in den Spielhallen erleben konntet, hatten Arcade-Spiele selten eine Handlung. Es ging darum, Punkte zu sammeln, bis man starb. Miyamoto jedoch ging die Entwicklung wie einen Film an. Er entwarf eine klassische Dreiecksgeschichte: Ein Gorilla entkommt seinem Besitzer, entführt dessen Freundin und flieht auf eine Baustelle.

Es war eines der ersten Spiele mit klar unterscheidbaren Figuren und einer erzählerischeren Präsentation. Den Protagonisten kennt ihr heute als Mario. Seine Widersacher waren nicht bloß gesichtslose Pixelhaufen, sondern Figuren mit Mimik und einer klaren Motivation. Dieser erzählerische Rahmen war 1981 eine absolute Weltneuheit.

Die Erfindung des Jump 'n' Runs

Doch nicht nur die Story war revolutionär, sondern vor allem das Gameplay. Gemeinsam mit dem erfahrenen Ingenieur [Gunpei Yokoi](#) entwickelte Miyamoto eine Mechanik, die heute das Fundament ganzer Genres bildet: die Schwerkraft. In Donkey Kong steuert ihr unseren Helden nicht nur horizontal oder vertikal über den Bildschirm; ihr konntet auch mit ihm über rollende Fässer springen. Was heute banal klingt, war damals eine technische Herkulesaufgabe. Die Spielfigur musste eine parabolische Flugkurve beschreiben und korrekt auf Plattformen landen. Donkey Kong gilt als ein früher Meilenstein des [Jump-'n'-Run-Genres](#). Das Spiel war zudem in vier verschiedene, abgeschlossene Level unterteilt, das dem Spieler das Gefühl gab, tatsächlich einen Fortschritt in einer Welt zu machen.



Startsequenz

Ein Spiel, das alles forderte

Auf in den Retro-Dschungel der Großstadt! Um die schöne Pauline aus den Fängen von Donkey Kong zu befreien, muss unser Held Jumpman (heute besser bekannt als Mario) einen gefährlichen Hindernisparcours über vier Etappen bezwingen. Den Anfang machen die legendären **25 Meter**: Hier heißt es, flinke Füße zu beweisen und heranstürmenden Fässern sowie tückischen Leitern auszuweichen. Weiter geht's auf **50 Metern** in einer Art Zementfabrik, wo Förderbänder ständig die Richtung ändern und Jumpman ordentlich aus dem Rhythmus bringen. Wer schwindelfrei ist, wagt sich an die **75 Meter**: Hier regieren tanzende Aufzüge und fliegende Sprungfedern über gähnenden Abgründen. Das große Finale findet auf **100 Metern** statt. Anstatt den Affen direkt anzugreifen, wählt Jumpman die schlaue Taktik: Er zieht acht Niete aus den Stahlträgern, während ihm fiese Feuerwesen im Nacken sitzen. Sobald die letzte Niete fällt, verliert der riesige Gorilla den Halt, stürzt in die Tiefe, und das Happy End auf der Baustelle ist perfekt!

Doch wie bei Arcade-Spielen gewohnt, ist das nicht das eigentliche Ziel. Es gilt wie so oft, Punkte zu sammeln und somit den höchsten Highscore zu erringen. Punkte bekommt man z. B. für das Überspringen und Zerstören von Hindernissen, das Einsammeln von Items und den Abschluss eines Abschnittes. Wer schnell unterwegs ist, bekommt noch einen Zeitbonus. Wer hingegen trödelt, läuft Gefahr, aufgrund eines Zeitlimits ein Leben zu verlieren. Genauso, wenn man ein Hindernis berührt oder zu tief fällt.

Sind die vier Abschnitte geschafft, geht es in einer Endlosschleife wieder von vorne los, solange bis einem der Game-Over-Bildschirm entgegenstrahlt.

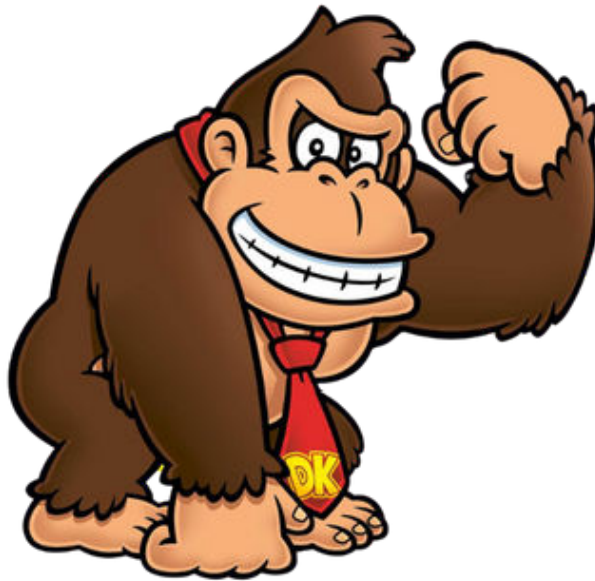
Das Spiel verlangte den Spielern alles ab, aber vor allem hat es Persönlichkeit.

Der Kampf gegen die Skepsis

Als die ersten Prototypen bei Nintendo of America eintrafen, herrschte dort zunächst Entsetzen. Der Titel des Spiels allein war für die Anwesenden schon verstörend.

Was hatte ein Affe mit einem Esel zu tun? Dazu kam noch, dass sie mit dem neuen Spielprinzip nichts anzufangen wussten. Man hatte bei Nintendo of America ein neues und grafisch beeindruckenderes Ballerspiel erwartet. Arakawa beschwerte sich daraufhin bei Yamauchi. Doch dieser zeigte keinerlei Verständnis für die Kritik und sagte, dass es ein gutes Spiel sei. Die amerikanischen Mitarbeiter waren überzeugt, dass das Spiel zu langsam und zu seltsam sei, um gegen Titel wie Pac-Man zu bestehen. Doch als der Automat schließlich in zwei Test-Bars in Seattle aufgestellt wurde, geschah das Unglaubliche: Die Spieler standen Schlange.

In kurzer Zeit hatte Nintendo of America alle 2.000 alten Radar-Scope-Automaten mit der neuen Platine und mit neuem Anstrich verkauft. Arakawa bestellte daraufhin weitere Automaten aus Japan. Der Erfolg von Donkey Kong war nicht mehr aufzuhalten. Im Jahr 1981, ein Jahr nach der Gründung, erzielte Nintendo of America einen Umsatz von über 100 Millionen Dollar. Insgesamt konnte man allein in Amerika rund 65.000 Donkey-Kong-Automaten verkaufen. Neben Ms. Pac-Man von Namco, der ebenfalls 1981 veröffentlicht wurde, avancierte es zu einem der erfolgreichsten Automaten jener Zeit – und zwar weltweit. Auch in Japan und Europa war der Automat ein großer Erfolg. Zahlreiche Firmen wie Taito, Atari, Mattel und Coleco meldeten sich bei Nintendo und boten horrenden Summen für eine Lizenz oder gleich die ganze Marke.



Donkey Kong

Die „Secret Files“: Was ihr (vielleicht) noch nicht über Donkey Kong wusstet

Damit ihr beim nächsten Retro-Stammtisch richtig glänzen könnt, habe ich hier Fakten zusammengetragen, die selbst unter Gaming-Experten oft für Staunen sorgen:

- **Eigentlich sollte es ein Popeye-Spiel sein:** Nintendo wollte ursprünglich ein Spiel mit dem Seemann Popeye, Olivia und Brutus entwickeln. Als sie die Lizenz nicht bekamen, erfand Miyamoto kurzerhand eigene Charaktere: Aus Brutus wurde der Affe, aus Olivia wurde Pauline und aus Popeye wurde Jumpman (Mario).
- **Der Name war ein Missverständnis:** Warum „Donkey“ (Esel)? Miyamoto wollte ausdrücken, dass der Affe „starrköpfig“ und „dumm“ sei. Er suchte in einem Wörterbuch nach einer englischen Entsprechung und fand das Wort „Donkey“. Er dachte, es stünde im Englischen synonym für „stur“. Eigentlich hätte es wohl eher „Stupid Kong“ oder „Stubborn Kong“ heißen sollen.
- **Mario war kein Klempner:** In seinem Debüt 1981 war Mario (Jumpman) eigentlich Zimmermann, da das Spiel auf einer Baustelle spielt. Erst später, als er in Mario Bros. (1983) durch Abwasserrohre flitzte, wurde er zum berühmtesten Klempner der Welt.
- **Der Kill-Screen:** Das Spiel hat kein Ende, aber einen Fehler im Code. Der berühmte **Kill-Screen** tritt bei **Level 117 / Stage 22** auf – Mario stirbt sofort, egal was ihr tut, die Ursache ist ein Timer-Overflow. Dieser „Kill-Screen“ markiert das absolute Ende für jeden Profi-Spieler.
- **Ein Rechtsstreit rettete Nintendo:** Die Universal Studios verklagten Nintendo, weil Donkey Kong ihrem Film King Kong zu ähnlich sei. Nintendo gewann den Prozess, weil ihr Anwalt **John Kirby** nachwies, dass Universal selbst Jahre zuvor vor Gericht behauptet hatte, King Kong sei gemeinfrei. Als Dank benannte Nintendo später eine andere berühmte Videospieldfigur nach ihrem Anwalt: **Kirby**.

- **Wer ist der echte Donkey Kong?** Laut der offiziellen Nintendo-Hintergrundgeschichte (später in Donkey Kong Country etabliert) ist der Affe von 1981 heute der alte, mürrische Cranky Kong. Der heutige, moderne Donkey Kong ist eigentlich sein Enkel!
- **Kommerzieller Misserfolg?** Kritiker bezeichnen im Nachgang das Spiel „Radar Scope“ als eines der wichtigsten Spiele Nintendos, da sein kommerzieller Misserfolg unbeabsichtigt zur Entwicklung und zum Aufstieg von „Donkey Kong“ führte.



Der moderne Mario

Noch ein kleiner Ausflug zur Spielfigur Mario aus Donkey Kong:

Vom namenlosen Pixelhaufen zur Weltikone: Wer ist dieser Mario eigentlich?

Wenn ihr heute jemanden nach dem bekanntesten Videospielecharakter fragt, fällt ein Name sofort: Mario. Er ist das Gesicht von Nintendo, ein popkulturelles Phänomen und laut Umfragen in den 90ern sogar bekannter als Mickey Mouse. Doch hättet ihr gedacht, dass seine Weltkarriere fast als „No-Name“ geendet hätte?

Ein Held aus der Not heraus

Wie ihr bereits im Bericht oben über Donkey Kong gesehen habt, war Mario 1981 eigentlich nur eine Notlösung. Shigeru Miyamoto brauchte eine Figur, die über Fässer springt. Da er keinen Namen hatte, nannten ihn die Entwickler intern einfach nur „Jumpman“. In japanischen Verkaufsbroschüren wurde er sogar schlicht als „Ossan“ bezeichnet – was auf Japanisch so viel wie „Typ mittleren Alters“ bedeutet. Nicht gerade der Stoff, aus dem Legenden gemacht werden, oder?

Das Design: Form folgt Funktion

Habt ihr euch jemals gefragt, warum Mario so aussieht, wie er aussieht? Das war keine rein künstlerische Entscheidung, sondern pure technische Notwendigkeit!

- **Der Schnurrbart:** Auf den groben Bildschirmen der frühen 80er war es fast unmöglich, einen Mund zu animieren, der nicht wie ein Pixelfehler aussah. Ein dicker Schnurrbart trennte das Gesicht optisch und gab Mario eine Nase.
- **Die Mütze:** Haare flüssig zu animieren, wenn Mario springt, war damals technisch zu aufwendig. Also setzte man ihm eine Kappe auf.
- **Die Latzhose:** Damit ihr als Spieler sehen konntet, dass Mario seine Arme beim Laufen bewegt, brauchte er Kleidung mit Kontrast. Die blauen Träger über dem roten Shirt machten die Armbewegungen deutlich sichtbar.



50 Meter Level

Der Aufstieg zum Superstar

Nach seinem Debüt auf der Baustelle wechselte Mario 1983 im Spiel Mario Bros. (gemeinsam mit seinem Bruder Luigi) in die New Yorker Kanalisation. Hier wurde er endgültig zum Klempner. Doch der wahre Urknall folgte 1985 mit Super Mario Bros. auf dem NES. Er verließ die engen Arcade-Bildschirme und erkundete das riesige Pilzkönigreich. Von da an gab es kein Halten mehr: Ob Kartfahren, Tennis, Golfen oder Weltraumreisen – Mario hat alles gemacht und dabei die Videospieldwelt mehrfach revolutioniert.

Die „Secret Files“: Überraschende Fakten über Mario

Hier sind die Infos, mit denen ihr selbst eingefleischte Nintendo-Fans noch verblüffen könnt:

- **Der Namensgeber war stinksauer:** Der Name „Mario“ stammt von Mario Segale, dem damaligen Vermieter des Nintendo-Lagers in den USA. Während der Entwicklung von Donkey Kong stürmte Segale in das Büro und beschwerte

sich lautstark über Mietrückstände. Die Mitarbeiter entschieden daraufhin, den kleinen Helden im Spiel nach ihrem hartnäckigen Vermieter zu benennen.

- **Er schlägt die Blöcke nicht mit dem Kopf:** Achtet mal genau darauf, wenn ihr das nächste Mal spielt! Mario streckt beim Sprung gegen einen Block die Faust nach oben. Es sieht nur so aus, als würde er mit dem Kopf dagegen hämmern. Ein weit verbreiteter Irrtum!
- **Mario war mal der Bösewicht:** In dem Spiel Donkey Kong Jr. (1982) spielt ihr nicht Mario, sondern den Sohn des Affen. Der Antagonist, der den armen Donkey Kong im Käfig gefangen hält und mit der Peitsche traktiert? Das ist tatsächlich Mario! Es ist das einzige Spiel, in dem er offiziell als Schurke auftritt.
- **Die Wolken und Büsche sind Zwillinge:** In Super Mario Bros. auf dem NES nutzten die Entwickler einen cleveren Trick, um Speicherplatz zu sparen: Die weißen Wolken am Himmel und die grünen Büsche am Boden haben exakt dieselbe Form – sie sind lediglich anders eingefärbt.



Ich wünsche euch allen einen tollen Besuchertag und immer das richtige Timing, um über das nächste Fass zu springen! Falls ihr Anmerkungen oder Vorschläge für den Newsletter habt, schreibt mir gerne an info@flippereck.de

Viele Grüße

Holger vom FlipperEck e. V.

Ortlohstraße 86, 45663 Recklinghausen

Quellen & Weiterführende Links

Für detaillierte Nachforschungen habe ich folgende Quellen genutzt:

- *Sheff, David: „Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children“ (Standardwerk zur Nintendo-Geschichte).*
- *Nintendo Official Website: „Iwata fragt: Punch-Out!!“ (Interviews mit Shigeru Miyamoto).*
- *The Gaming Historian (Dokumentationen über den Universal-Rechtsstreit).*
- *Museum of Modern Art (MoMA): Eintrag zu Donkey Kong (Design und Geschichte).*
- www.ntower.de *Die Geschichte von Donkey Kong*
- *Miyamoto, Shigeru: Offizielle Interviews in der „Iwata Asks“-Reihe auf Nintendo.de.*
- *Gazzard, Alison: „Mazes in the Machine: An Archaeology of Video Game Worlds“.*
- *Nintendo Power Magazine (Archiv: Historische Fakten zum Charakter-Design).*
- *Guinness World Records: Gamer's Edition (Fakten zur Bekanntheit von Mario).*