

	<p>Objekt: Gotcha</p> <p>Museum: Museum RetroGames e. V. Schauenburgstraße 5 76135 Karlsruhe info@retrogames.info</p> <p>Sammlung: Arcade Sammlung des RetroGames e.V.</p> <p>Inventarnummer: 0048</p>
--	--

Beschreibung

Spielprinzip:

Bei GOTCHA handelt es sich um einen Multiplayer Automaten, den man zu zweit gegeneinander spielen kann. Dabei ist der Titel Programm. Das amerikanisch Wort Gotcha steht für "got you" ("hab' dich"), was ja beim Fangenspielen der Ausruf ist, wenn man den Gegner erwischt hat. Im Falle von Gotcha spielt der Fänger ein "Quadrat" und der Läufer ein "Kreuz". Auf dem Automaten heißt es deshalb "square chases cross". Einen direkten Sieger gibt es nicht, sondern es wird nur die Anzahl der "Gotcha" gezählt, also wann gefangen wurde.

Das Spiel endet nach einer gewissen Zeit, dabei läuft auf dem Bildschirm ein Zähler von 0-100. Die tatsächliche Spielzeit konnte vom Spielhallenbesitzer von 30 Sekunden auf bis zu 2 Minuten eingestellt werden.

Hintergrund:

Gotcha zählt zu den ersten Videospieleautomaten überhaupt. So gab es damals noch keine genauen Vorgaben und Erfahrungen, wie ein Arcadeautomat und dessen Spiel aufgebaut sein sollen. Es wurde viel experimentiert und so wurde das Automatengehäuse vom Atari Designer George Faraco aus einer Mischung von Fiberglaselementen (Glasfaserverstärkter Kunststoff, wie beim ersten Arcadeautomaten "Computer Space") und Holz, was dann bei späteren Automaten zum Standard wurde, aufgebaut.

Gotcha ist quasi der Schlammspringer in der Evolution der Arcadeautomaten. Es wurde aber nicht nur am Gehäuse experientiert, sondern auch bei den Steuerelementen und so war die erste Version des Automaten noch mit halbkugelförmigen rosa transparenten Controllern ausgestattet, die nicht unbeabsichtigt an weibliche Brüste erinnerten. Diese wurden später durch Joysticks ausgetauscht, was aber nicht verhinderte, dass der Automat in der

Geschichte der Videospiele den Titel "The Boob Game" trägt.

Technik:

Technisch handelt es sich noch um einen Automaten ohne Prozessor (dieser wurde erst 1975 zum ersten Mal im Automaten "Gun Fight" verwendet). D. h. das Spiel ist aus "einfachen" elektronischen TTL Bausteinen aufgebaut. So wie es bereits beim AutomatenSpiel PONG der Fall war, wird hier die Spielszene ohne Prozessor und Programm, nur mit einer elektronischen Schaltung aufgebaut.

Entwickelt wurde das Spiel von Allan Alcorn, dem Entwickler von PONG. Optisch erinnert das Spiel auch stark daran, besteht es bei genauerer Betrachtung doch nur aus "herunterfallenden Zahlen", die dabei das Labyrinth bilden. Diese Technik war ein Zufallsprodukt, das bei fehlerhaften PONG Automaten während der Wartung auffiel und schließlich für Gotcha vom Bug zum Feature wurde.

Grunddaten

Material/Technik:

Maße:

Ereignisse

Hergestellt	wann	1973
	wer	Atari Inc.
	wo	USA