

	<p>Object: Poly-Play</p> <p>Museum: Museum RetroGames e. V. Schauenburgstraße 5 76135 Karlsruhe info@retrogames.info</p> <p>Collection: Arcade Sammlung des RetroGames e.V.</p> <p>Inventory number: 0103</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Description

### Spielprinzip:

Der Spieler kann zwischen acht verschiedenen Spielen auf 8-Bit-Heimcomputer-Niveau wählen. Das Irrgarten-Spiel Hase und Wolf orientiert sich klar am großen Pac-Man, während Hirschjagd und Schmetterlinge einfache Verfolgungsjagden bieten. Das Merkspiel ist dem Senso sehr ähnlich und bei Wasserrohrbruch gilt es, Tropfen aufzufangen. Die Spiele Abfahrtslauf, Autorennen und Schießbude bieten einfach gestrickte Simulationen dieser Aktivitäten.

### Hintergrund:

Der erste und einzige in der ehemaligen DDR hergestellte Videospieleautomat, von dem heute nur noch sehr wenige Exemplare erhalten sind. Das Ausstellungsstück ist die erste Version ESC1; später wurde noch ein ESC2 mit gleicher Elektronik, aber leicht verändertem Gehäuse gebaut. Die Technik des Automaten hinkt im Vergleich zu seinen westlichen bzw. japanischen Vorbildern, die damals schon 16-Bit-Prozessoren verwendeten, um etwa zehn Jahre hinterher. Ein Polyplay kostete inklusive der EPROMs mit acht Spielen fast 30.000 Ostmark - ein Trabant-Auto war dagegen schon für etwa 10.000 Ostmark erhältlich! Die Geräte wurden überwiegend in Jugendtreffs aufgestellt, wozu eine besondere Erlaubnis des Staatszirkus der DDR nötig war.

### Technik:

Der Automat enthält ein auf fünf Platinen verteiltes Robotron-Rechnersystem K1520 mit einem U880 (eine Kopie des Z80-Mikroprozessors), zahlreichen kyrillisch beschrifteten Digitalschaltkreisen und 35 KB EPROM, die mit 35 einzelnen Chips realisiert sind. Das Bild wird wie bei frühen Heimcomputern im Textmodus mit 64 x 32 Zeichen ausgegeben. Dazu sind im Zeichensatz neben Buchstaben auch Grafiksymbole enthalten, aus denen alle Spielfiguren aufgebaut werden. Der Monitor ist ein damals handelsüblicher Colormat Farbfernseher, der auch den vom Prozessor selbst erzeugten Ton wiedergibt.

## Basic data

Material/Technique:

Measurements:

upright/Standard

## Events

Created	When	1986
	Who	VEB Polytechnik
	Where	German Democratic Republic

## Keywords

- Arcade video game machine
- Game automat
- Video game arcade cabinet
- video game