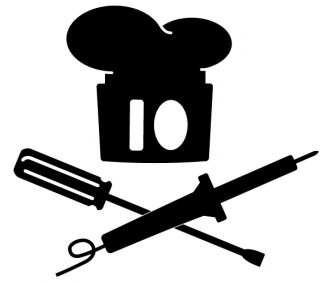


Tennis For Two



Frühes Videospiel aus dem Jahr 1958

„Tennis For Two“ ist zwar nicht das aller erste Videospiel, aber angeblich das Erste, bei dem das erklärte Ziel war, Spaß damit zu haben. Es wurde als Exponat für einen Tag der offenen Tür, 1958 von William Higinbotham, Direktor der Instrumentation Division des Brookhaven National Laboratory in Upton, New York, entworfen. Der damalige Stand der Technik nutzte einen analogen Röhren-Computer. Bei Analogrechnern werden die Rechengößen durch Spannungen repräsentiert, die von elektronischen Schaltungen entsprechend ihrer „Programmierung“ weiterverarbeitet werden. „Programmierung“ bedeutete in diesem Zusammenhang hauptsächlich die Dimensionierung elektronischer Bauelemente. Damit werden die Parameter der durch die Elektronik abgebildeten mathematischen Funktion bestimmt. So lassen sich die im Spiel simulierten physikalischen Zusammenhänge darstellen. Heute arbeiten „Computer“ fast ausschließlich digital und verbergen sich in allen Größen und Formen überall, z.B. in Geräten des täglichen Lebens. Ein solcher Mikrokontroller (ATMega16) wird in diesem Ausstellungsstück benutzt, um die Funktion des damaligen Analogrechners digital nachzubilden. Zur Anzeige gebracht wird das Spiel auf einem Heathkit Oszilloskop aus dem Jahr 1965, das noch in der Lage ist, den Charme der originalen Analogtechnik zu versprühen.

Projektseite: <http://goo.gl/upY6fw>

Brookhaven National Laboratory: <http://goo.gl/DuchXe>

