

Funspot - Een roadtrip naar het American Classic Arcade Museum

- David Nieborg. In: GMR. 4.1, 2009, pagina 20-21.

In een van de onwaarschijnlijkste plekken op het Noordelijk Halfrond, het Amerikaanse plaatsje Weirs Beach in de Noordoostelijke staat New Hampshire, huist het American Classic Arcade Museum. In de hallen staat een enorme collectie klassieke arcadekasten. Als er een hemel bestaat voor de gerijpte gamer, dan moet hij er uitzien als in Weirs Beach.

Het is een mooie, zonnige nazomermiddag als we Weirs Beach binnenrijden. Het Funspot terrein waar het museum deel van uitmaakt biedt ook plaats aan wat andere verstrooiing, denk aan bowlingbanen en een minigolf baan. Maar deze 'attracties' zijn van een bedenkelijk niveau en zo zwaar verouderd, dat alleen vijfjarigen er plezier aan zullen beleven. We hebben dat enorme eind ook niet gereden om te mini-golfen of te bowlen, we kwamen om onze duimen van blaren te voorzien.

Als we binnenstappen, worden we begroet door een jonge medewerker. Binnen is het geen oorverdovend lawaai zoals je misschien zou denken. Er hangen geen grote lichtbakken en er dreunt geen harde techno door de boxen. Het museum is gewoon een serie hallen met rijen, bijna antieke arcadekasten. Deze bijna sobere opstelling is voor de hardcore fan een genot. Zelfs op een drukke zaterdagmiddag lopen er maar enkele bezoekers. En niet de fans die je misschien zou verwachten. Gevolg is wel dat je in alle rust de hele game geschiedenis kan doorlopen, je niet hoeft te wachten op iemand en je ook niet opgejaagd hoeft te voelen als je voor de tiende keer opnieuw begint om een highscore te verbeteren. Want dat moet toch minstens je doel zijn als je naar het museum komt. Elke kast is een uitdaging en de Game Hall of Fame, een serie ingelijste foto's van gamers die de hoogste score hebben op een arcadekast, is een aardige welkomsgroet. Je komt hier om te gamen, en lang ook!

Loop je door dan krijg je dat 'kind in de snoepwinkel' gevoel. Waar te beginnen? Het is lastig om de neiging te onderdrukken om door te hal te rennen en alle arcadekasten op te noemen die je kent. Toch even overleggen. Eerst een rondje lopen om te kijken wat er allemaal is, of meteen achter de knoppen? Dat laatste natuurlijk. Het eerste muntje gaat in Time Crisis. De rode plastic pistolen zijn onweerstaanbaar. Mijn hemel! Wat is er veel gebeurd in al die jaren. De vierkante tegenstanders komen komisch over en de cutscenes zijn typisch Japans en aandoenlijk grappig. Maar dan gebeurt het: Dood. Game over. Doorgaan? Tien seconden om te beslissen. Mooie truc blijft dat toch, je wilt toch verdergaan. Ok, nog maar een muntje. Dertig minuten en bijna evenveel muntjes later geven we het op. De eindbaas van de derde en laatste level is te pittig. Maar dat is nog niet zo erg. Kijk al die andere kasten daar staan. Als we in dit tempo doorgaan dan moeten we een hotel in de buurt gaan zoeken.

De arme (of vrekkige) gamer hoeft zich overigens geen zorgen te maken. Ons doel was om voor minstens honderd dollar geld te proppen in de overvloed aan arcadekasten. Dat is overigens, zelfs met zijn drieën uren spelen, niet gelukt. Voor twintig dollar heb je honderd Funspot-muntjes en de meeste kasten hebben maar een muntje nodig. In die zin is het een echt museum. Lekker goedkoop.

Centipede

De titel museum slaat nog het meest op het doel van de eigenaren. Zij willen de geschiedenis van de arcadekast toegankelijk maken. De rol is er dan ook een van conserveren. Oude kasten zijn nog moeilijk te krijgen en hier in New Hampshire worden ze gebruikt en opgeknapt. In veel andere opzichten is Funspot de naam museum niet waardig. Hoe tof het ook is om er rond te lopen, er zit weinig lijn in de opstelling van kasten. Ok, de kasten van verschillende uitgevers, denk aan Midway, Atari of Capcom, staan bij elkaar. Maar er is verder geen boekje of (luister)gids te vinden.

Op zich jammer want de echte liefhebber zal graag meer willen weten of de achtergrond van de honderden apparaten die er staan.

Op een paar kasten staan gelukkig bordjes. Midden in de grote hal staat bijvoorbeeld het spel **Centipede**. Centipede wordt gespeeld met een trackball die bediend wordt met de rechterhand, de linkerhand is om de witte schietknop in te drukken. Het speelveld is vol met brokken ruimteafval. Van boven komen beestjes naar beneden zeilen die je kapot moet knallen, vergelijkbaar met **Space Invaders**. Eens in de zoveel tijd komt er irritante spinnetjes die extra punten opleveren. Na twintig minuten geconcentreerd Centipede spelen is het duidelijk, simpele arcadegames als deze blijven boeien. Rechtsonder het scherm staan enkel vier spelregels, kom daar maar eens om bij de gemiddelde game.

Nostalgie alom

Op het bordje boven de Centipede kast is wat korte info te lezen: ‘Company: Atari, Year: 1980, Style: Shooter, Processor: 6502’. Daaronder staat: “De gamedesign-industrie wordt traditioneel overheerst door mannelijke programmeurs. Centipede is echter de eerste videogame ontworpen door een vrouw, Dona Bailey. Dat was destijds het verhaal maar met het verstrijken van de tijd zijn er wat oneffenheden aan het licht gekomen. Hoewel Bailey het spelconcept bedacht, was volgens velen Ed Logg die het overgrote deel van het programmeerwerk voor het spel deed. Of dit waar is of niet, enkel de programmeurs weten dit. Het is verder onbekend of het gegeven van een vrouwelijke programmeur of gewoon het spel zelf ervoor zorgde dat Centipede het eerste spel was dat echt populair was onder vrouwen.” Kijk, dat zijn toch stukjes informatie die je wilt weten.

Maar wat de onvermijdelijke nostalgische gevoelens echt doet oplaaien zijn die kleine dingetjes. Je moet muntjes blijven gooien in die apparaten en het museum heeft de kasten volledig intact gelaten en bijvoorbeeld niet een elektronisch biljettensysteem aan de kasten gehangen wat je soms nog wel eens ziet. De kasten zijn puur en onbeschadigd. Nou ja, je kan wel zien dat er flink op gespeeld is zo door de jaren. Bij Centipede is de plek rond de trackball zwart en je kan duidelijk zien dat de vuurknop miljoenen keren is ingedrukt. Maar ook dat doet je terugverlangen naar die goede oude tijd. En het doet je afvragen waarom er in kroegen en snackbars geen arcadekasten meer staan. Niet alleen om nostalgische gevoelens te bevredigen misschien, maar ook omdat een tijdje spelen op een kast als Centipede laat zien dat de simpelste spellen de meeste muntjes vreten.

Natuurlijk mogen andere klassiekers ook niet ontbreken in de collectie. Wat het museum echt bijzonder maakt is dat ze er gewoon allemaal staan. Een **Pac-Man**-machine, een **Space Invaders** kast, **Asteroids**, **1942**, **Defender**, **Donkey Kong** en ga zo maar door. Zelfs jongeren gamers zullen al deze games kennen. Misschien gespeeld op de PC of een port gespeeld op Xbox Live. Maar dat is toch anders. Het komt niet eens in de buurt van de originele spelervaring. Het mooiste van het museum? Je kan op elke kast spelen. Zo lang je wilt. Er staan krukjes, de airconditioning staat aan en niemand zal je raar aankijken als je uren bij een speciale kast blijft hangen. Sterker nog, waarschijnlijk word je vooral aangemoedigd die high score toch eens te verbeteren. Er staan speciale krukjes voor. Een reis naar Weirs Beach is een reis door de rijke game geschiedenis, het is jammer voor de Nederlandse liefhebbers maar ze zullen ver moeten reizen om dit unieke museum te mogen ervaren. Toch moet je er geweest zijn. Want laten we wel wezen, je mag jezelf geen gamer noemen als je niet minsten drie pogingen hebt gewaagd om op een originele Donkey Kong arcadekast de high score te verbeteren.

Kader 1 - Vermakelijke arcadekasten

Is het mogelijk een top 3 te maken als er honderden arcadekasten staan uit de vormende jaren van de gamegeschiedenis? Nee. Maar er zijn wel een aantal kasten die door hun historische waarde en bekendheid voor kippenvel zorgen bij het zien van de originele kast, laat staan daadwerkelijk mogen spelen erop.

- Battlezone (1980, Atari). Volgens gamehistorici de eerste first-person shooter. De tank wordt bestuurd door twee joysticks en een vuurknop. De speler moet het hoofd tegen de periscoop houden terwijl bovenin een radar aangeeft waar zich de vijandelijke tanks bevinden.
- Time Crisis (1995, Namco). Misschien niet de eerste arcadeshooter, maar wel een van de betere. De vijanden zijn blokkerig en overdreven en het spel is veel te lastig met als gevolg dat er tientallen muntjes in moeten om verder te komen. Een belangrijke toevoeging is de voetpedaal die voor dekking zorgt.
- Gun Fight (1976, Midway). Super simpel spel. Enkel te spelen met twee spelers, maar daarom des te leuker. Met de metalen joystick kunnen de spelers cowboys omhoog en omlaag bewegen en met de andere joystick kan omhoog, rechtdoor en omlaag geschoten worden naar de cowboy aan de overkant.