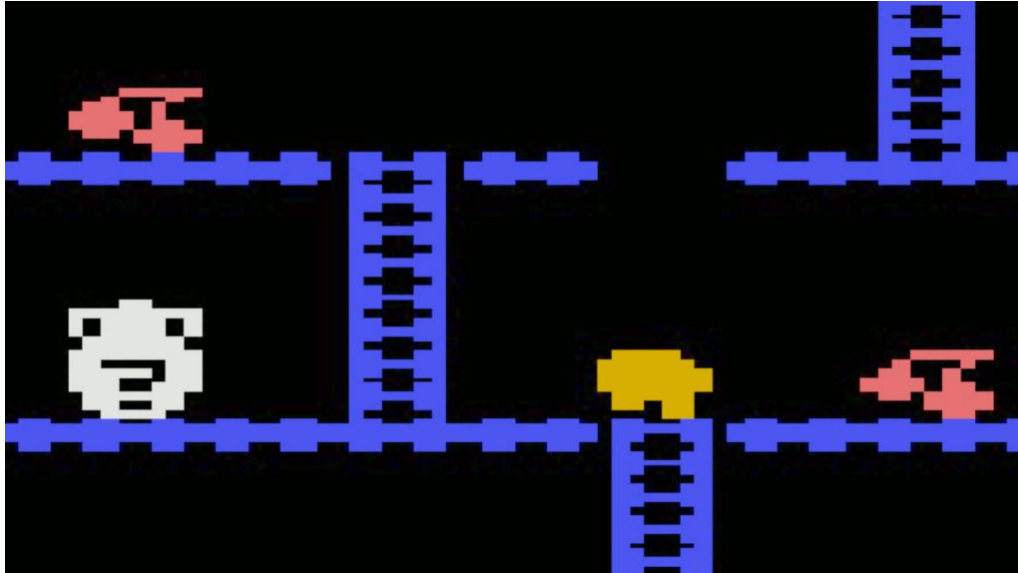


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## 1000 Mark

Yoda Zhang am Freitag, dem 3. April 2015

**Literatur – eine Sache, die zu dieser Zeit eine echte Rarität war. Wenn man etwas über den Computer lernen wollte, blieb einem nichts anderes übrig, als einen extrem gut sortierten Zeitschriftenladen zu suchen, der amerikanische Zeitschriften führte und sich dort entweder die „Antic“, die „Analog“ oder die „Compute!“ für teures Geld zu kaufen.**

Diese Zeitschriften beschäftigten sich mit den bekannten Computern, also Apple II, TI-99, Atari usw. In jeder Ausgabe gab es mindestens ein Spiel zum Abtippen für jedes System. Es dauerte ewig, bis man die Listings eingetippt hatte. Und es dauerte noch ewiger, bis man dann alle Fehler gefunden und das Spiel zum Laufen gebracht hatte. Ein angenehmer Nebeneffekt war, dass ich auf diese Weise mein Englisch ziemlich verbesserte, worüber sich mein Englischlehrer sehr freute.

Weniger freuten sich meine Lehrer darüber, dass ich anfang, meine Hausaufgaben am Computer zu tippen und ausgedruckte Texte mitbrachte. Das geht ja nicht, das muss handschriftlich gemacht werden. Ich war zu dieser Zeit der einzige Schüler, der einen Computer hatte. Nach langem Hin- und Her bekam ich die offizielle Erlaubnis, endlich. Und dann kam irgendwann der große Tag: Die erste deutsche Videospielezeitschrift hatte ihr Debüt: [Telematch](#).

Mit einem großen Pac-Man auf der Titelseite und Berichten über die neuesten Spiele für Atari und sogar Beschreibungen von Spielhallenspielen. In dieser Zeitschrift las ich dann eines Tages einen Bericht über ein Spielhallenspiel Ponpoko.



Ponpoko von 1982. (Bild: Sigma Enterprises)

Es gab nicht mal ein ordentliches Bildschirmfoto, nur eine Beschreibung des Spieles. Ein kleiner Waschbär läuft herum, sammelt Früchte ein und hüpft über Schlangen. Das klang sehr lustig und so fing ich an, das Spiel auf meinem Atari in BASIC zu programmieren. Nach einer Woche war das Spiel fertig und ich dachte mir: Na denen zeig' ich's. Ich schickte das Spiel an die Zeitschrift, um zu zeigen, dass man sowas auch in BASIC programmieren kann.

Natürlich sah der eigene Held nicht aus wie ein Waschbär, sondern wie ein Gnom, wie immer. Aber das war ja egal, das Spiel funktionierte und hatte alles, was in der Beschreibung erwähnt war: Ebenen, Leitern, Obst zum einsammeln, Krüge, Löcher und die bösen Schlangen, über die man drüberspringen musste.



Aus dem Waschbären wurde... ein Gnom. (Bild: Yoda Zhang)

Die Zeit verging und ich war schon längst mit anderen Spielen beschäftigt und hatte die ganze Sache vergessen. Wen interessiert schon die Hobbyspielerei eines 13-jährigen Computerkids.

Mit der Schulklasse machten wir den üblichen mehrtägigen Ausflug ins Landschulheim. Dort ist man damit beschäftigt, sich zu langweilen, Tischtennis zu spielen und herumzunörgeln. Die anderen spielten immer Doppelkopf mit dem Lehrer. Ein Spiel das ich nicht kannte und beim Zuschauen auch nicht durchblickte. Und erklären wollte es mir auch keiner. Ich fand das langweilig, keine Monster, keine Kraftpillen, kein Labyrinth.

Und dann kam ein Lehrer an und sagte, mein Vater wäre am Telefon und wollte mich unbedingt sprechen. Was sollte das denn? Mein Vater offenbarte mir am Telefon, dass soeben der Chefredakteur der Zeitschrift angerufen hatte und mir 1000 Mark anbot, wenn er das Listing meines Spieles veröffentlichen durfte. 1000 Mark – das war zu dieser Zeit für einen 13-jährigen Schüler eine wahnsinnige Summe. So wunderten sich die anderen Schüler und die Lehrer auch sehr, als ich die nächsten paar Stunden vor Aufregung brüllend umherhüpfte und immer nur „1000 Mark, 1000 Mark“ vor mich hinblubbern konnte.

Zu dieser Zeit gab es noch keine anderen Zeitschriften mit Spiel listings in Deutschland und auch die Telematch hatte bis dato noch kein Listing veröffentlicht. Der Chefredakteur musste wohl sehr beeindruckt von dem Spiel gewesen sein. Ich wunderte mich, wie leicht man mit ein paar Tagen spaßigem Programmieren so viel Geld verdienen konnte.

Das spornte mich natürlich zu vielen weiteren Schandtaten an.

*Buch: Level 1 – Gulp, Kapitel 10, Seite 43*

## GULP SPLAT ZONG – DAS BUCH

Dieser Text ist Yodas Buch "Gulp Splat Zong" entnommen.

Dank seiner Lektüre werden wir nicht nur in die ersten Sternstunden der Arcade-Automaten in Deutschland zurückversetzt, sondern erinnern uns an Atari VCS Klassiker wie Haunted House und an das schier endlose Abtippen von BASIC-Listings in den goldenen Tagen der Heimcomputer. Bei uns könnt ihr verschiedene Texte von Yoda lesen; sein Buch in gedruckter Form könnt ihr [direkt auf seiner Webseite](#) erwerben.

Wir versprechen: es lohnt sich!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 3. April 2015 um 20:44 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



### Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>