

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Gnadenlose Spiele – Nur ein Pixel kann Dein Schiff zerstören

Martin Goldmann am Samstag, dem 30. Juli 2016

**Es ist Nacht. Ich steuere ein schwer bewaffnetes Raumschiff durch die Galaxie. Da, ein Gegner. Ich feuere, daneben, das Schiff schießt zurück, ich weiche aus und gebe eine weitere Salve ab. Das gegnerische Raumschiff zerbricht in der Stille des Alls. Ein Trümmerteil berührt die Hülle meines Schiffs. Und es explodiert. Bitte was?**

Also wirklich: die Ballerspiele waren früher dermaßen gnadenlos, dass meine Motivation so schnell weg war wie die drei Schiffe vor dem GAME OVER. Ballerspiele, Jump and Run und ich – wir sollten keine Freunde werden.

Dabei habe ich es sogar noch öfter probiert. Als das erste NES bei mir einzog habe ich mir Super Mario Bros. gekauft, und Nemesis natürlich. Musste man haben damals. Tja, weiter als Level 2 bin ich nie gekommen. Nur in Super Mario Land auf dem Game Boy habe ich nach einem langen Nachmittag mal Level 3 gesehen.

Doch warum hatte ich diese Probleme?

## Lag es an mir?

Als junger Mensch war nicht sonderlich geduldig. Eine Eigenschaft übrigens, die ich auch bei meiner Tochter beobachte: etwas funktioniert nicht, kleiner Wutanfall, Zeug in die Ecke hauen, was anderes machen.

Dann abregnen, prüfen, ob es den Aufwand lohnt und noch einmal von vorne anfangen. So kommt man gut durchs Leben aber nicht durch Jump and Run Games. Hier zählen unbedingte Beharrlichkeit und unendliche Geduld, so sinnlos das Unterfangen auch scheinen mag. Ok, Geschick ist auch gefragt. Nicht so recht mein Metier.

Die Abwägung „lohnt sich das“ führte bei mir oft zur Entscheidung gegen das Spiel. Ich fand keinen Sinn darin, bei jeder Berührung einer dämlichen Schildkröte umzufallen und neu anfangen zu müssen. Und wenn in Level 2 „GAME OVER“ war, ging es wieder ganz von vorne los. Was für ein Unfug!

## Oder liegt es an den Spielen?

Vielleicht lag die Ursache ja auch in der Geschichte viele Videospiele.

Denn viele gab es zuerst in Automatenversionen. Meine Klassenkameraden verballerten Markstück um Markstück in Automaten wie Defender und Donkey Kong, nur um jeweils den anderen in der Highscore-Liste zu übertrumpfen. Für mich war das rausgeworfene Kohle. Eine Mark war viel wert damals.

Um möglichst viele Markstücke einzusammeln, mussten die Spiele gnadenlos sein. Schließlich konnte es nicht das Ziel sein, dass jemand für eine Mark eine oder zwei Stunden am Automaten verbringt. Andere wollten auch noch ihr Geld loswerden.

Spiele wie Defender auf dem Atari 800XL brachten dann diese Gnadenlosigkeit mit auf die Heimcomputer und Konsolen.

Vielleicht aber hatten es die Programmierer damals auch gar nicht nötig, Spiele zu schreiben, mit denen auch weniger geschickte und geduldige Menschen umgehen können. Die Zielgruppe war hoch engagiert. Den Hardcore Gamern von damals konnte man schon ein bissl mehr zumuten. Ich gehörte nicht zu dieser Zielgruppe.

Zum Glück haben sich die Spiele weiter entwickelt. Das erste Jump and Run, das mir wieder Spaß machte, war Commander Keen. Ein nettes Spielchen von Apogee, hierzulande als Shareware von CDV vertrieben. Im Gegensatz zu Mario und Konsorten war Commander Keen für mich wunderbar spielbar.

Warum? Weil er nicht bei jeder Berührung mit einem Monster sofort umgefallen ist. Hier konnte ich endlich mehr vom Spiel sehen. Auch mal Level 2 – und sogar Level 3! Dasselbe mit Duke Nukem. Sogar den Spielstand konnte man speichern. Was für ein Traum.

## Zum Glück gibt es noch andere Genres

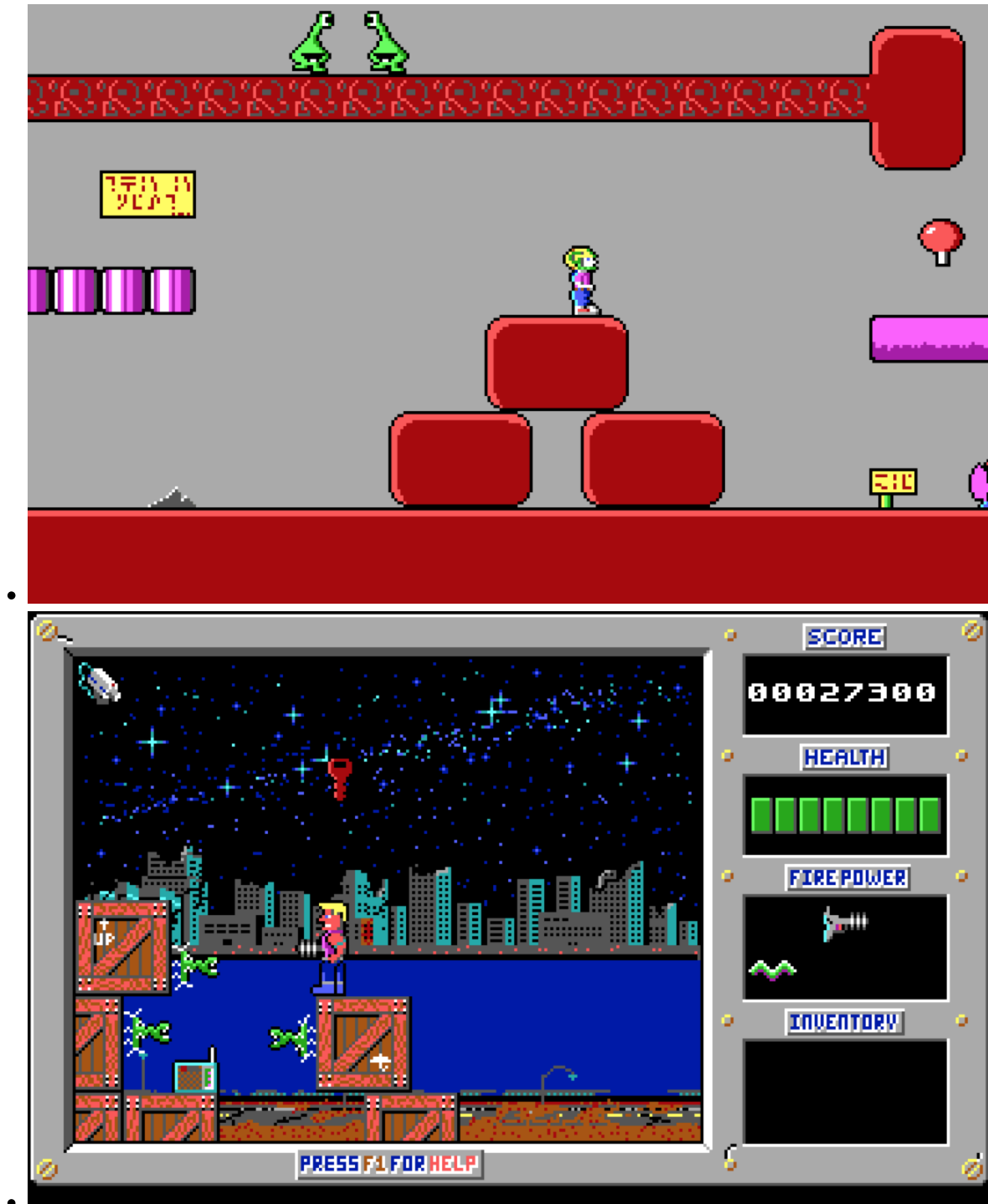
Zum Glück war auch damals schon nicht alles nur Jump and Run oder Ballerspiel.

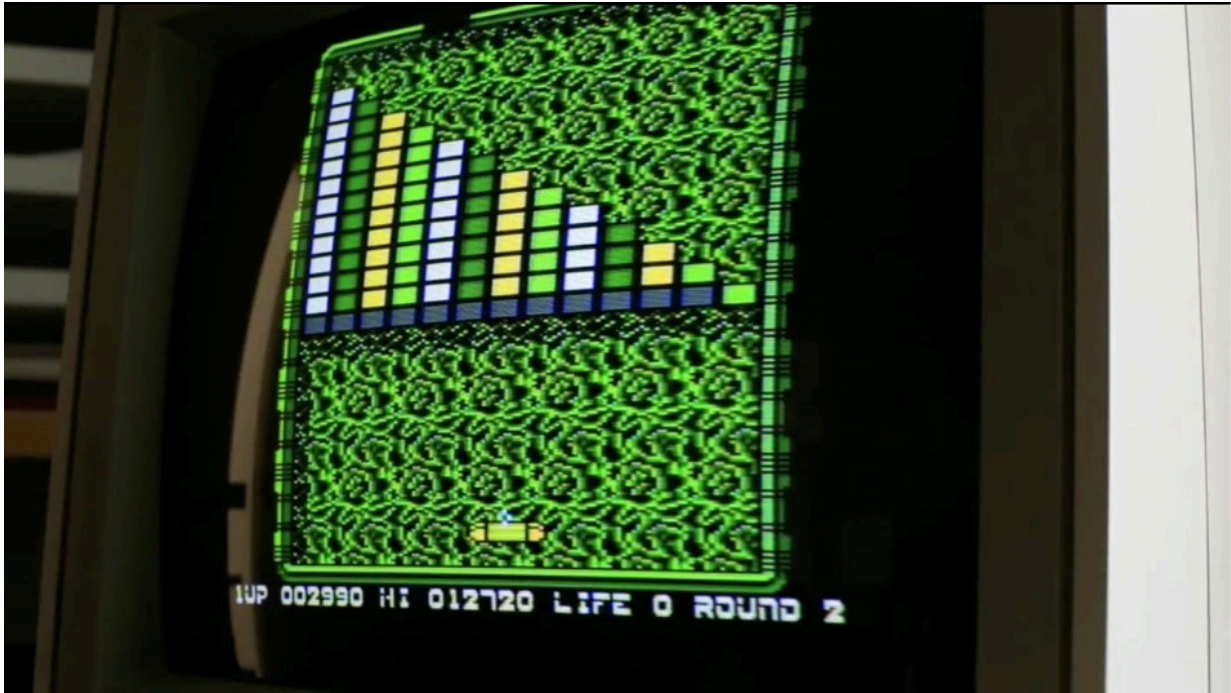
Großartige Simulationen wie Silent Service haben mich und Freunde nächtelang gefesselt. Wirtschafts- und Strategiespiele wie Kaiser, M.U.L.E. oder später auf dem Amiga Empire, Populous und Sim City haben Spaß gemacht.

Aber ab und an setze ich mich doch wieder an meinen Atari 800XL, lade Defender und probiere es erneut, in Level 2 zu kommen. Dann scheitere ich wieder und lege sanft den Joystick bei Seite, um dann ein anderes Spiel zu laden.

Ich bin geduldiger geworden.

## Bildergalerie





Eher ein spätes Exemplar der Breakout Clones: Arkanoid ist farblich schon recht weit und genau das richtige für jemanden, der mit Shoot em Up und Jump and Run nicht so weit kommt. (Bild: Martin Goldmann)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 30. Juli 2016 um 20:51 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>