

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Helden eines Sommers: Videospielautomaten damals

André Eymann am Donnerstag, dem 31. August 2017

Unzählige weiße und graue Kieselsteine rascheln zurück ins Meer, als sich das marée basse am Strand der Bretagne wohlig eingerichtet hat. Erinnerungen an die salzig schmeckende Luft vergangener Strandurlaube werden wach, in denen sich die endlosen Wellengeräusche mit kurzen elektronischen Fanfaren bekannter Videospielautomaten vermischten.



Mit seinen knalligen Farben und parallel scrollenden Hintergrundgrafiken ist Moon Patol ein wahrer Augenschmaus. (Bild: André Eymann)

Tagsüber hatten wir stundenlang am Strand gespielt oder Haie im Meerwasser nachgeahmt, während die Zeit nach dem Abendessen den Ausflügen ins Weltall gehörte.

Gegrilltes mit Pommes und Schokoeis! Wovon sollte man als Zwölfjähriger sonst noch träumen? Natürlich von einer Runde Moon Patrol im Anbau des örtlichen Restaurants unseres Urlaubsortes. Die Automaten – die tagsüber schliefen – erwachten gegen 18 Uhr zum Leben und zogen uns Strandkinder nach der letzten Limo magisch an.

Sprachbarrieren mit den Kindern aus anderen Ländern gab es nicht. Aus den

Urlaubsbekanntschaften entwickelten sich oft kleine Freundschaften, so dass wir am Meer gemeinsam Sandburgen bauten oder badeten.

Mit Symbolik und einem universellen Grundverständnis fütterten wir die hungrigen Spielmaschinen mit Münzen und waren fasziniert von den fantastischen Grafiken und Universen in denen wir gemeinsam zu unsterblichen Helden wurden. Wichtig war nur, dass uns das elterliche „Taschengeld“ nicht ausging. Schon allein deshalb wurde der Automat zuvor wohl überlegt ausgewählt und danach hochkonzentriert bespielt.



Pooyan ist ein unterschätzter Riesenspaß! Mit Pfeil und Bogen müssen die Ballons der Füchse getroffen werden, um die eigenen kleinen Schweinchen zu beschützen. (Bild: Konami)



Gyruss macht mit seinem Gameplay und der eingängigen Musik schnell süchtig. Immer neue Alien-Formationen ziehen den Spieler in ihren Bann. (Bild: Konami)

Defender wurde in der Regel links liegen gelassen. Der Action-Kracher-Sidescroller war einfach viel zu schwer für's Portemonnaie. Stattdessen waren Galaga, Pooyan oder Gyruss (eine Tempest-Variante) unsere Hits. Vergeblich versuchten wir den Betreiber der Gaststätte zu überreden die Automaten über Nacht nicht auszuschalten. Aber der gnadenlose Geschäftsmann hatte leider kein Verständnis für unser schweissgetränkten Highscores. So blieben wir die Helden meist nur eines Abends, um am nächsten Tag einen niedrigeren Rang in der Bestenliste zu bekleiden.

Jetzt, in Zeiten der aufstrebenden Micropayments, frage ich mich immer öfter, ob Videospieleautomaten mit aktuellen oder klassischen Arcade-Games nicht eine Renaissance erleben könnten.

Warum eigentlich nicht?

Es gibt so viele Spiele im App- oder Google Store, die sich dazu eignen würden. Schnell via Smartphone bezahlt und schon wäre es wieder da: das Gefühl, dass sich an die raschelnden Kieselsteine anschließt und Kinder zu Helden werden lässt.

Zumindest für einen Sommerabend.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 31. August 2017 um 21:28 Uhr in der Kategorie: [Hardware](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingin 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.videospielgeschichten.de>