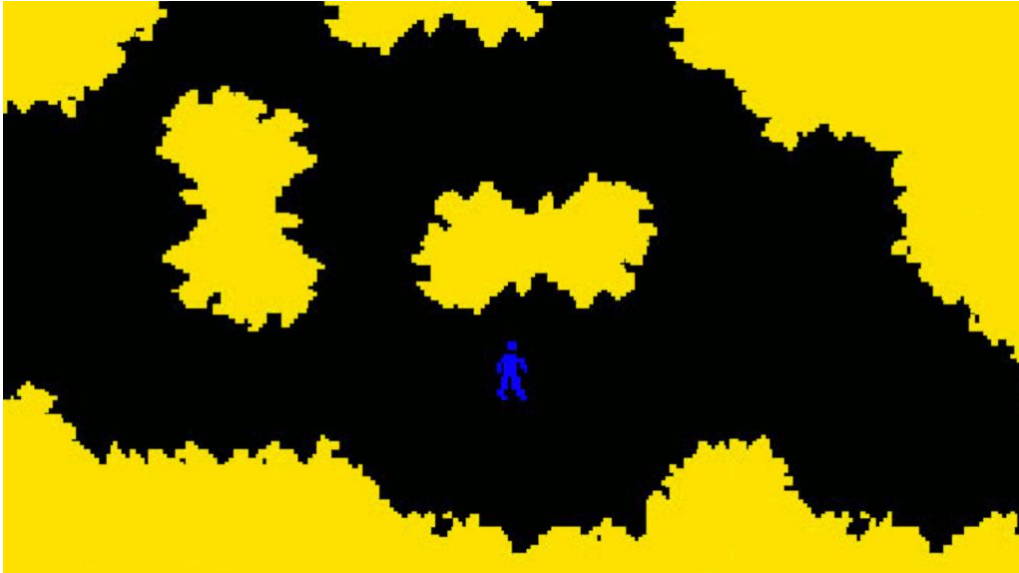


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Höhlen von Magmor

Yoda Zhang am Donnerstag, dem 24. Juli 2014

Für unseren geliebten Atari gab ja leider gar keine Software zu kaufen. Oder wir wussten einfach nicht, wo man sie kaufen konnte. Jedenfalls nicht im Kaufhaus um die Ecke. Oder sie war viel zu teuer für das Taschengeld von armen Schülern.

Aber wir kannten einen, der hatte immer Spiele und verkaufte sie uns auch, sogar recht günstig. So fuhren wir dann zu ihm hin, er zeigte uns ein paar Spiele und wir kauften ein paar oder zwei Kassetten mit Megalegs, Nautilus, Picnic Paranoia und was weiss ich noch für Spielen, die eigentlich Kopien waren. Das war uns damals gar nicht bewusst, war es doch die einzige Möglichkeit, überhaupt an Software zu kommen. Und die brauchten wir, um sehen zu können, was mit dem Computer alles machbar war, damit wir es am Ende selbst programmieren konnten.



Megalegs – Viele Beine, ein guter Klon des Originals. (Bild: Atari)



Nautilus von Synapse. Unterwasserabenteuer für zwei Spieler gleichzeitig. (Bild: Atari)

Diese Kopiererei wurde später immer verbreiteter und sorgte letztendlich dafür, dass Atari nicht mehr rentabel war, denn die legale Software wurde kaum verkauft. Natürlich hatte [Atari Deutschland](#) das auch mit verbockt, denn es gab hier kaum Software zu kaufen. Und wer kauft schon einen Computer, für den es keine Programme gibt? In den USA sah die Sache ganz anders aus, da war die Software quasi zuhause und überall erhältlich. In Deutschland dauert halt alles immer viel länger, wenn es nicht sogar total untergeht.



Picnic Paranoia von Synapse. Angriff der Insekten in vollem Gange. (Bild: Atari)

Für mich waren die ganzen Spiele immer die beste Inspiration, denn sobald ich ein Spiel spielte, das mir gefiel, fing ich sogleich an zu überlegen, wie ich es selbst programmieren konnte und kam so auf die verrücktesten Ideen für neue Projekte.

Höhlen von Magmor war, soweit ich mich erinnern kann, der Titel eines Spieles, dass der nette Freund aus Frankfurt selbst entwickelt hatte und uns ebenfalls zeigte, aber nicht verkaufte. Man lief mit einem Helden in – soweit meine Erinnerung daran – enorm großen Höhlen – herum und kämpfte gegen allerlei Ungetier auf der Suche nach Schätzen. So in der Art wie später Gemstone Warrior. Nur in BASIC programmiert. Ich weiss bis heute nicht, was aus ihm oder dem Spiel geworden ist.

Norman, wenn es Dich noch gibt, gib' ein Lebenszeichen.

Buch: Level 1 – Gulp, Kapitel 7, Seite 34

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 Donnerstag, dem 24. Juli 2014 um 21:30 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>