Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

Mitfahrgelegenheit – Zeitreise durch meinen ganz persönlichen Mikrokosmos der 1980er

Werner Konrad · Samstag den 3. März 2018

Erster Teil – Wie „alles“ begann

Fast wäre ich ein „zu spät Geborener“ geworden, ich will mich aber auch nicht beklagen. Als Septemberkind des Jahres 1974 habe ich dann doch irgendwie noch „fast alles“ wichtige erlebt. Ok, es hätte auch 1968 oder 1970 sein können, aber das hätte auch zu einem ganz anderen Lebensweg geführt. Und mit dem, der sich ergeben hat, habe ich mich schon arrangiert. „Meine“ Achtziger erlebte ich übrigens in Österreich und aus heutiger Sicht würde ich behaupten bei „uns“ wurde vieles etwas lockerer gehandhabt, aber dazu später vielleicht mehr.

Der erste Kontakt

Mit meiner Mutter ging ich bereits im Kindergartenalter an manchen Wochenenden meinen Vater in der Arbeit besuchen. Dieser hatte als „Erzieher“ von Jugendlichen in einem Wohnheim für Lehrlinge auch immer irgendwie genug Zeit für uns. Es war ein etwa 30 Minuten langer Spaziergang von Zuhause Richtung Westen, vorbei an unserer Kirche, unserem KONSUM (Filiale einer ehemaligen Österreichischen Lebensmittelhandelskette) der Elan Tankstelle mit angeschlossenem Café und dem Urnenfriedhof. Auf dem Weg dorthin wurde immer alles Mögliche besprochen und von allem möglichem geträumt.

In einem Freizeitraum in diesem Wohnheim, es muss Ende der 1970er gewesen sein, habe ich das erste Mal in meinem Leben ein Videospiel gespielt, mit meinem Vater. Es war Pong, in einer der vielen Home-Varianten.
Ich war damals vielleicht 5 Jahre alt, Fernsehen war schon farbig und so hat Pong mit seinem schwarzen Hintergrund und den weißen Balken keinen besonderen Eindruck hinterlassen.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Die Playmobil-Raumstation. (Bild: Playmobil)

Zur damaligen Zeit waren Raketenstarts noch etwas Aufregendes und deswegen manchmal auch im Fernsehen zu bewundern. Ich erinnere mich, zu Hause auf dem Schoß meines Vaters, so einen Start gesehen und ihn währenddessen Löcher in den Bauch gefragt zu haben.
Ich selbst hatte auch schon einiges an „Weltraumerfahrung“ einzubringen, schließlich hatte ich schon die eine oder andere Episode von „Raumschiff Enterprise“ und „Mondbasis Alpha 1“ gesehen. Letztere gefiel mir aufgrund der „düstereren“ Atmosphäre viel besser. So hat sich in mir schon in sehr jungen Jahren ein Hang zu den Sternen entwickelt.

Einmal, es muss einige Monate nach diesem Pong-Erlebnis gewesen sein, war ich bei einem Kindergartenkollegen zum Geburtstag eingeladen. Wie üblich hatten immer die Anderen die besseren Spielsachen und so war ich total hin und weg aufgrund seiner achteckigen Playmobil-Raumstation. Nach einiger Zeit aktivierte aber sein Vater den Trumpf des Nachmittags – ein Philips G7000 im Wohnzimmer auf dem Familien-Farbfernseher. Ausprobiert haben wir unter anderem die Module Nr. 4, „See- und Luftkrieg/Panzerschlacht“ (!) und Nr. 11 „Krieg im Weltraum“. Die Farbgrafik des G7000 hat dann auch schon mehr beeindruckt.

Philips G7000 / Videopac von ca. 1981. (Bild: Philips Company Archive)

In unserem Wohnhaus, zwei Stockwerke über uns, wohnte ein etwa drei Jahre älterer Junge, mit dem ich öfters Fußball spielte. Tormanntraining meistens. Im „großen Park“ – einer Wiese südlich an unser Wohnhaus grenzend. Zwei Äste, Pullover, Laubhaufen oder ähnliches waren die „Torstangen“. Im Abstand von vielleicht 10 Metern nochmal dasselbe. So standen wir uns „Aug in Aug” gegenüber und schossen abwechselnd auf das jeweilige „Tor“ des Anderen. Nach 10 Toren war eine Partie ausgespielt und dann das Ganze wieder von vorn. Aus heutiger Sicht würde ich es „Park-Pong“ nennen.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Ich muss wohl von meinem G7000 Erlebnis erzählt haben, als er mir eröffnete, dass er auch so ein Ding zu Hause hat, als wäre es das Selbstverständlichste der Welt. Bald darauf durfte ich das erste Mal mit zu ihm in die Wohnung, ein bisschen G7000 spielen. Ein kleiner Farbfernseher stand dort in der Küche auf der Arbeitsfläche, direkt neben dem Einbaukühlschrank. Das G7000 wurde nur bei „Bedarf“ auf dem Küchentisch aufgebaut und nach einigen überstandenen „Abenteuern“ wieder weggeräumt. Seine Eltern waren die ganze Zeit über ebenfalls in der Küche und schauten uns schmunzelnd und nickend beim Spielen von Supermampfer zu. Also eigentlich ihm beim Spielen und mir bei meinen hilflosen Versuchen mit dem Steuerknüppel das umzusetzen, von dem ich zumindest dachte was zu tun sei. Nun ja, meine Anfrage beim nächsten „Tormanntraining“ wann ich denn wieder Videospielen kommen könnte, wurde mit einem „meine Eltern haben Angst das du den Steuerknüppel kaputt rüttelst“ quittiert. Meine nächsten Videospielerfahrungen wurden also auf unbestimmte Zeit vertagt.

Von Superhelden und der Fußball WM

Im Volksschulalter, Anfang der 1980er, blätterte ich mit Begeisterung in Superheldencomics und ab und zu durfte ich mir in unserer „Siedlungstrafik“ (Kiosk) eines aussuchen. Ich stand lange vor dem Regal und konnte mich nicht entscheiden. Einige ältere Kinder standen beim Trafikanten an der Ladentheke und plauderten. Sie nahmen irgendwas aus einem Karton, dann wurde abgezählt und bezahlt. Vor der Trafik warteten schon weitere Kinder und dann wurde gesucht, verglichen und getauscht. Später klärte mich mein „Park-Pong-Kollege“ auf – die Fußball WM Espana 82 stand vor der Tür und viele waren im Panini-Fieber.

Ein Superheldencomic. (Bild: Galerie Laqua)

Panini-Stickerheft zur Fußball WM 1982. (Bild: Stickerpoint)

Ich wurde angesteckt, bekam dann auch so ein Album und bei diversen Einkäufen immer wieder das eine oder andere „Pickerlpackerl“. Den Geruch der mir nach dem Öffnen eines solchen Packerls entgegen strömte habe ich noch in der Nase, so als wäre es letzte Woche gewesen. Im Hof habe ich dann eifrig mitgetauscht und schnell die Erfahrung gemacht, dass ein silbernes Wappen nicht für einen einfachen Kicker zu bekommen war. Auch mein Vater, der sonst eigentlich fast alles für Geldverschwendung hielt, konnte sich für mein Album interessieren. Eine seiner Schwestern war vor vielen Jahren (vor meiner Geburt) nach Spanien in die Stadt Gijón ausgewandert. Das dritte und letzte Spiel der Vorrunde in dieser Stadt sollte bei dieser WM noch eine besondere Rolle spielen.

Während mein Vater in meinem Album blätterte erzählte er mir mit einem Funkeln in den Augen und einem Schmunzeln auf den Lippen von Córdoba 1978 (aus deutscher Sicht: „Schmach von Córdoba“) und dem in die Österreichische Geschichte eingegangenen
„*Tooor, Tooor, Tooor, Tooor, Tooor, Tooor! I wer’ narrisch!*“ – (bei der Radioübertragung ins Mikrophon gebrüllt) von Kommentator Edi Finger nach dem Treffer zum 3:2 für Österreich durch Hans Krankl.

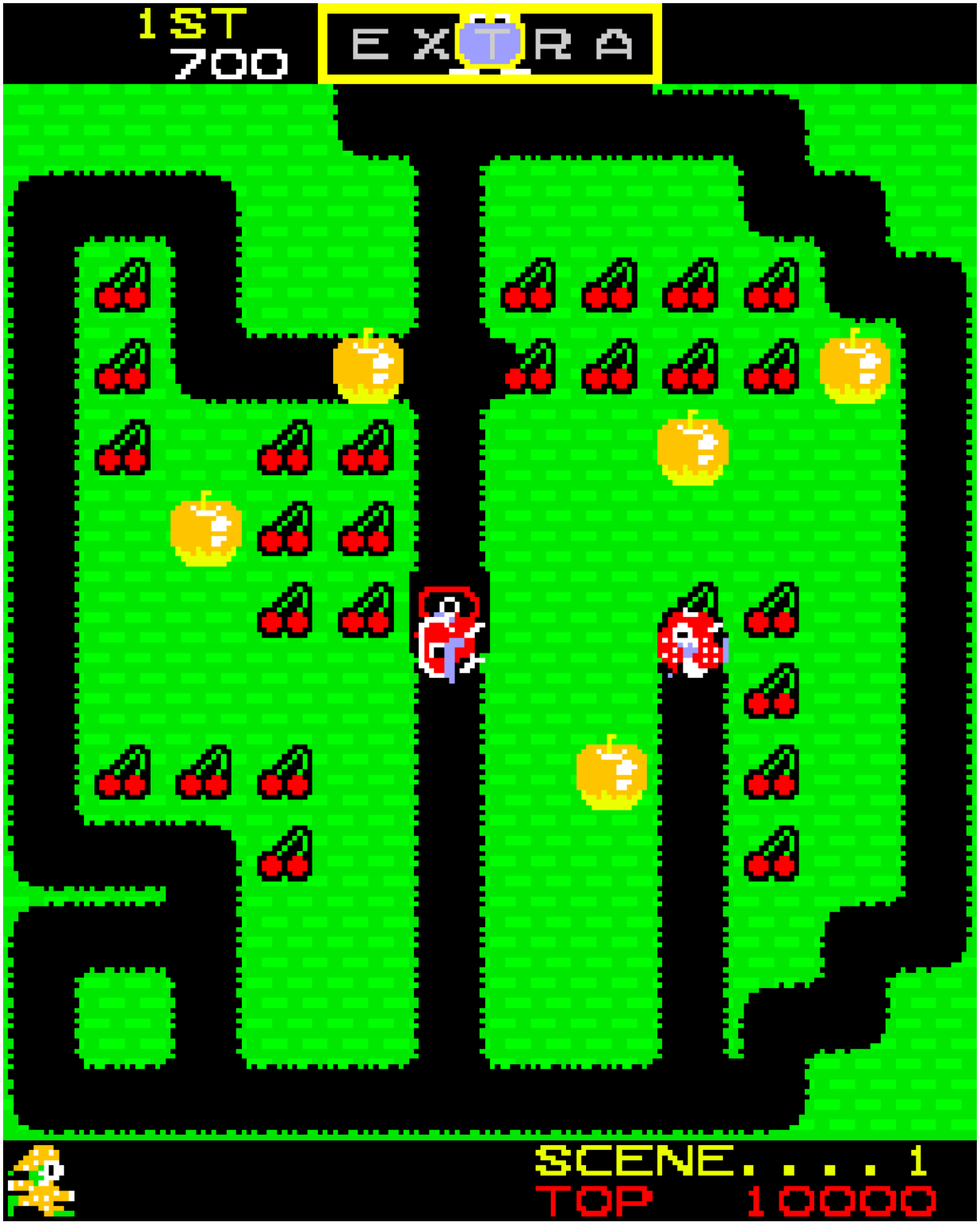
Selbst heute noch, wenn z.B. in einer Reportage dieser Ausschnitt wiederholt wird, bekomme ich wässrige Augen und es fühlt sich so an, als wäre ich selbst live dabei gewesen. Ich habe erst Jahre später verstanden, dass es für Österreich, bei unserem „größten Sieg“ gegen unseren übermächtigen Nachbarn, um nichts mehr ging, da wir bereits fix ausgeschieden waren.

Dann war es also soweit, das dritte Spiel von Österreich bei dieser WM in Spanien war gegen Deutschland. Es wurde viel telefoniert an diesem Tag, mit der Tante in Gijón und auch nach Deutschland in die Stadt Kassel, der Lebensweg meines Onkels hatte ihn dort, ohne groß zu fragen, „ausgesetzt“.
Alle sahen in freudiger Erwartung einem besonderen Fußballspiel entgegen. Was daraus wurde kann man mit den Worten „Schande von Gijón“ finden und nachlesen.

Geheimnisvolle Tische

Etwa zehn Gehminuten von Zuhause Richtung Süden, quer durch den „großen (Pong-)Park“ und an dessen Ende einen kleinen Anstieg hoch (hier wurde im Winter gerodelt und auch meine ersten Schi-Erfahrungen sammelte ich dort), vorbei an einer damals noch betriebenen Aral Tankstelle mit angeschlossenem Café, befindet sich der städtische Zentralfriedhof. Vor dessen Haupteingang stand das Friedhofsrestaurant, mit Einkaufsmöglichkeit auch an Sonn- und Feiertagen.

Das Restaurant hatte südseitig mehrere Schiebefenster von welchen aus der Gassenverkauf betrieben wurde. Darunter, über die gesamte Breite des Gebäudes, befand sich ein Edelstahlvorsprung, der als Ablage diente und auch als „Stehbar“ genutzt werden konnte. So mancher Busfahrer von der gegenüberliegenden Endstation gönnte sich dort sein „Pausenbier“ (!) mit Zigarette. Dort bekam ich oft von meiner Mutter Erdbeer-Vanille-Softeis, Fizzers Rollen und Bensdorp-Schokolade. Eines Tages, als uns bei der Grabpflege ein Regen erwischte, gingen wir auf ein Getränk ins Restaurant. Wir saßen etwas weiter hinten im Lokal, als etwas Ungewöhnliches meine Aufmerksamkeit erregte.



Screenshot von Mr. Do! (Bild: MAME)

Zwei Stühle mit einem Tisch in der Mitte in welchem ein „Fernseher“ „lag“. Da lief ein Clown herum der mit Bällen warf und Kirschen sammelte. Ich rüttelte am Steuerknüppel und hatte keine Idee wieso ich den Clown nicht lenken konnte und wieso so ein Tisch überhaupt in einem Lokal stand. Aber es war toll das Geschehen auf dem Fernseher zu beobachten. Alles war so schön anzusehen, der Clown machte beim Gehen und beim Schießen des Balles tatsächlich Bewegungen. Die Kirschpaare, Äpfel und Torten konnte man wirklich als solche erkennen, sowas hatte ich auf dem G7000 noch nicht gesehen. Etwas später war dann klar, der Clown lässt sich nur lenken, wenn

man vorher eine Münze einwirft. „Wer kommt nur auf solche Ideen?“

Ich bekam eine 5-Schilling-Münze (ca. 71 Pfennige) und nach ein paar Sekunden Joystickgerüttle war dann schon wieder alles vorbei.

Meine Mutter hielt das Ding für Betrug, wie konnte es sein, dass man für 5 Schilling nur ein paar Sekunden spielen durfte? Den Zusammenhang, dass die Spieldauer vom Geschick abhängt, konnten wir noch nicht herstellen. Als ein anderes Mal dort jemand mit einer Münze einige Minuten spielte, bekamen wir zumindest eine erste Idee davon. Von ihm erfuhr ich auch dass das Spiel („Mista Du“) Mr. Do! heißt.

Screenshot von Xevious. (Bild: MAME)

Meine Mutter ging mit mir häufig und gerne Essen. Öfters bekam sie Tipps von ihren Freundinnen, wo es besonders gut sein sollte und so führte es uns einmal mit der Straßenbahn, vorbei am Eggenberger Frei- und Hallenbad, an die damalige Endstation in der Nähe des städtischen Unfallkrankenhauses. Wir betraten das Gasthaus, welches praktisch direkt an der Station lag und ich traute meinen Augen kaum – da standen gleich drei solcher Tische nebeneinander.

Was ich auf dem ersten Tisch zu sehen bekam war so faszinierend, dass ich gar nicht mehr zu den beiden anderen Tischen geschaut habe. Zumindest kann ich mich nicht mehr daran erinnern. Da flog ein metallisch aussehendes Raumschiff von unten nach oben über einen Wald, dann über Wiesen mit Wegen, Flüssen und einem See oder Meer. Unzählige Gegner in der Luft und am Boden machten dem kleinen Raumschiff das Spazierenfliegen schwer.

Manche Raumschiffe hatten rote Lichter, welche wie unheimliche Augen aussahen. Die Bodenstationen, manche pyramidenförmig, manche rund mit roter Beleuchtung, sahen ebenfalls sehr geheimnisvoll und beindruckend aus. Zum Glück durfte ich einige Male spielen und “auf die Knöpfe hämmern und Ausweichen” gelang mir dann schon ein bisschen besser. Daraus ergab sich eine etwas längere Spielzeit als bei „Mr. Do!“, was auch meiner Mutter gelegen kam.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Die Stimmung die dieses Spiel, mit seiner abstrakten Grafik und seiner sehr eigenartigen Soundkulisse, in Kombination mit der dunklen Einrichtung, den dunklen Wänden und der düster-schummrigen Beleuchtung des Gasthauses, in mir erzeugte ist unbeschreiblich.

Während des Spielens fühlte ich mich unsagbar groß und wie in einer anderen Dimension. Noch nie hatte ich etwas derart Wichtiges zu tun in meinem Leben. Ich war zugleich Commander Koenig und Captain Kirk, unterwegs um die Welt zu retten. Schnell konnte ich den Namen dieses Spiels in Erfahrung bringen: „Xevious“.

Dem Tisch ähnlich sehende Kästen

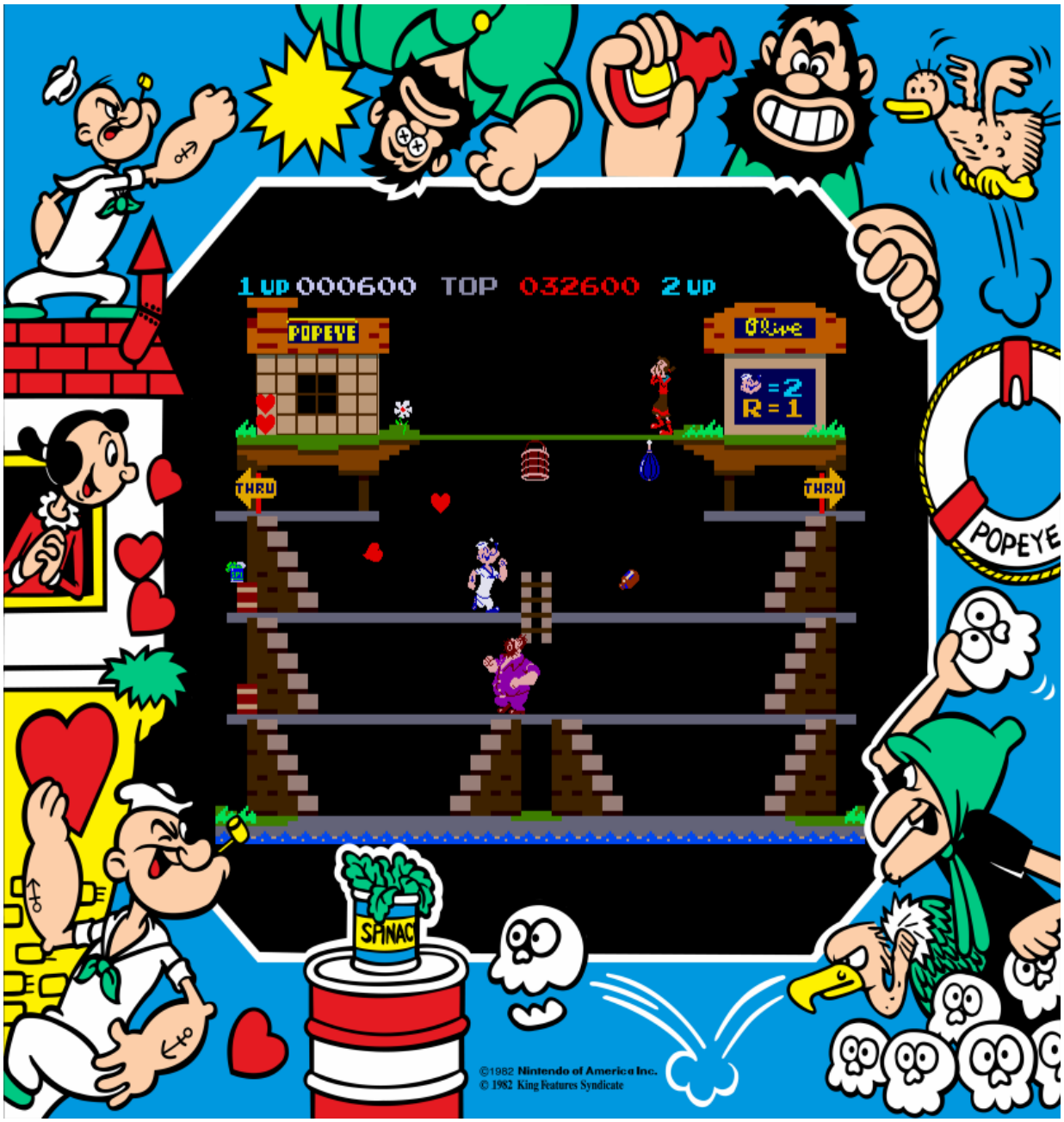
15 Gehminuten, diesmal Richtung Norden von Zuhause, befindet sich der Interkauf. Eröffnet 1971, war er Anfang der 1980er schon Routine und eigentlich „schon immer“ da.

Damals war alles gut, der Parkplatz war noch zweidimensional und somit gab es nur einen richtigen Haupteingang und irgendwo noch einen Nebeneingang. Beim Haupteingang traf sich alles und jeder, die Leute blieben stehen und tratschten und im Winter konnte man den Maronibrater nicht verfehlen. Heute hat das Einkaufszentrum zwei Parkhäuser mit je vier Ebenen, dass ergibt acht Eingänge über die Parkebenen plus noch zwei weitere. Um einen Bekannten bei einem der vielen Eingänge über den Weg zu laufen braucht es schon eines gewissen Zufalls und für einen Maronibrater gibt es keinen guten, zentralen Standplatz mehr.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Interkauf Eröffnung 1971. (Bild: ORF-Archiv)

Interkauf Eröffnung 1971. (Bild: ORF-Archiv)

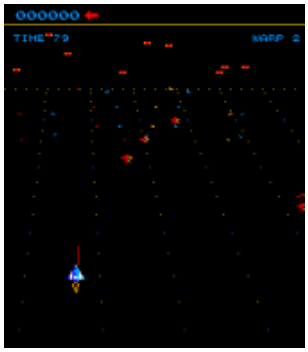


Screenshot von Popeye. (Bild: MAME)

Wenn man damals das Einkaufszentrum über den Haupteingang betrat, war die erste erreichbare Rolltreppe eine „freistehende“ Nebenrolltreppe. Man konnte um die Treppe herum auf die Rückseite gehen und stand dann quasi wie unter einer Brücke die über einem emporstieg. Die Unterseite der Rolltreppe war, wie damals üblich, mit schönen bronzeeloxierten Platten verkleidet. Im Sichtfeld ein üppig mit Comics vollgestopfter Zeitschriftenladen. In diesem „Niemandsland“ unter der Rolltreppe, standen zwei hochformatige „Kästen“ in denen schon wieder Fernsehapparate eingebaut waren.

Im linken war Popeye zu erkennen, wie er sich gegen Brutus und eine Hexe, welche mit Flaschen nach ihm warf, verteidigen und nebenbei auch noch Olivias Herzen einfangen musste. Wahnsinn, Popeye aus dem Kinder-TV-Programm gab es als Spiel in einem Kasten unter einer Rolltreppe in einem Einkaufszentrum. „Wer stellt sowas dorthin und warum?“

Als Kind konnte ich mir noch nicht vorstellen, dass jemand Geld damit verdienen will bzw. davon „lebt“. Im rechten Kasten war ein recht düsteres Weltraumspiel. Das Raumschiff konnte nicht nur vorwärts, also nach oben, sondern auch rückwärts nach unten fliegen. Manchmal entfloh es seinen Feinden, indem es sich scheinbar auflöste aber nach kurzer Zeit wieder zusammensetzte und weiterkämpfen musste.



Screenshot von Juno First. (Bild: MAME)

Einmal durfte ich beide Spiele ausprobieren. Bei Popeye stürmte ich immer direkt zu Brutus, hämmerte auf den Knopf und verlor jedes Mal sofort ein Leben, denn Popeye ist nur ein Teilzeitsuperheld und ich wusste nicht, dass ich mir zuvor Spinat hätte holen müssen. Wieder einmal war nach ein paar Sekunden alles vorbei. Beim Weltraumspiel nebenan lief es auch nicht besser, es war auf jeden Fall schwieriger als Xevious. Meine Mutter gewöhnte sich zumindest langsam an das Verhältnis einer 5-Schilling-Münze zu einigen Sekunden großer Freude und Begeisterung für mich. Einige Meter von den beiden Spielkästen entfernt stand eine sehr eigenartige orange „Kiste“, in welche man sich komplett hineinsetzen konnte.

Es war eine Art Auto mit Lenkrad und Ganghebel, Gas- und Bremspedal. Man konnte eine Straße entlangfahren und meiner Erinnerung nach gab es keine weiteren Fahrzeuge oder sonstige Hindernisse, einfach nur „fahren, fahren, fahren“. Nie wieder bin ich anderswo diesem Gerät über den Weg gelaufen.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Automat “Nürburgring”. (Bild: Foerst Firmenhistorie)

Manchmal, wenn meine Mutter in dem Zeitschriftenladen der im Sichtfeld der Kästen war, nach Illustrierten Ausschau hielt, konnte ich die Zeit nutzen um den „Profis“ beim Spielen zuzusehen. Zielsicher steuerte einer Popeye an den linken Rand, boxte gegen eine Spinatdose, schubste anschließend Brutus ins Wasser und stieg dann ganz nach oben um ihm, wenn er aus dem Wasser kletterte, auch noch den Eimer auf den Kopf fallen zu lassen. Beim Weltraumspiel daneben spielte einer „ewig“ lang mit einer Münze. Es war fast lustiger jemandem anderen zuzusehen, als selber zu spielen, nur um mehr vom Spiel und seinen Geheimnissen erfahren zu können.

Erst in MAME-Zeiten und nach längerer Suche, konnte ich den Namen des Weltraumspiels ausfindig machen – „Juno First“. Noch länger dauerte es, bis ich dem „Autospiel“ auf die Spur kam. Es gibt auch keine mir bekannte Emulation davon. Es war eine Variante von „Nürburgring“ von der „Reiner Foerst GmbH“, ein Automat eines deutschen Herstellers!

Nebenwirkungen meiner Zahnspange

Bei den wenigen Zahnarztbesuchen in meiner frühen Kindheit zeichnete es sich langsam ab. Nach dem Verlust der ersten Milchzähne und den schief angelegten zweiten Zähnen, wurde öfters über eine Zahnspange gesprochen. Und irgendwann 1984 war mein Widerstand zwecklos geworden und

ich war mit meinen Eltern auf dem Weg zu einem innerstädtischen Zahnarzt.

Mit der Straßenbahn zum Hauptplatz, zu Fuß die steile Sporgasse hinauf in ein Gründerzeithaus ohne Lift. Ich glaube in den 3. Stock. Bis zum 2. Stock kamen wir, dann Menschenmengenrückstau. Zahnspanngen wurden hier am „Fließband“ vergeben. Toll, genug Zeit um die Angst zu genießen. Nach gefühlten fünf Stunden Warterei, einem kurzen Gespräch, Röntgen und Gebissabdruck war ich dann aber wieder „frei“. Auf dem Rückweg waren meine Eltern auf der Suche nach Wiedergutmachung und so kehrten wir in die Pizzeria am höchsten Punkt der Sporgasse ein. Eine der vielen, die von sich selbst behaupteten, „die älteste Pizzeria der Stadt“ zu sein.

Ob mir nur fad war oder ob ich auf die Toilette musste, weiß ich nicht mehr. Aber ich ging immer weiter nach hinten in diesem extrem lang gezogenen Lokal und stand plötzlich vor einer Nische welche ein oder zwei Treppenstufen tiefer lag und in der sich schon wieder ein Fernsehspieltisch befand. Das Spiel erinnerte stark an Xevious, nur war diesmal kein Raumschiff unterwegs, sondern ein kleiner Hubschrauber. Auch hier durfte ich dann einige Male probieren und weil hier wieder „auf die Tasten hämmern und ausweichen“ gefragt war kam so etwas wie ein Spielfluss zustande.

Gleich zu Beginn des Spiels, nach dem ersten Flug über einen See oder Meer kam ein Strand und etwas später dann nochmal ein Stück sandiger Untergrund, auf welchen jeweils für mich als Kind, nicht identifizierbare, wenige Pixel kleine „Lebewesen“ hektische Bewegungen machten. Da bei solchen Spielen gilt auf alles schießen was sich bewegt, machte ich bei denen natürlich keine Ausnahme, was zur Folge hatte, dass die Bewegungen der übrigen „Lebewesen“ da unten noch schneller wurden.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Screenshot von Buzzard/Gyrodine. (Bild: MAME)

Ein etwas älterer Junge, der gegenüber am Spieltisch Platz genommen hatte und das Spiel anscheinend sehr gut kannte sagte zu mir: „Wenn du die da unten in Ruhe lässt, ist es später, wenn du zum Wald kommst, leichter für dich weil deren im Wald versteckte Kameraden dann auch nicht auf dich schießen!“ Ich erwiderte: „Das da unten sind doch bloß Hendln, was hat das damit zu tun?“ Der Junge musste richtig lachen und meinte wie ich draufkomme, dass das Hühner sein

sollten. Die wenige Pixel kleinen „Lebewesen“ sollten also Menschen darstellen, Zivilisten oder Eingeborene und wenn man die in Ruhe lässt, lassen deren Verbündete den Spieler später auch in Ruhe.

Als Kind fand ich die Grafik zwar schön, konnte die Größenrelationen aber noch nicht einschätzen und die hektischen Armbewegungen deutete ich als Flügelschläge von Hühnern und die „Hütten“ dahinter hielt ich für deren Stall.

Auf der Heimfahrt in der Straßenbahn erwähnte meine Mutter noch: „Wenn du die Zahnspange dann trägst müssen wir alle paar Wochen zur Kontrolle!“ Oh ja, das war Musik in meinen Ohren denn für mich war klar, dass wir ab jetzt regelmäßig in der Pizzeria zum Essen und Spielen vorbeischauen würden.

Ich hätte Jahre später schwören können, dass der Hubschrauber auch ein Fadenkreuz für Bodenschüsse wie Xevious hatte. Diese trügerische Erinnerung erschwerte die Suche nach dem Namen dieses Spieles etwas – “Buzzard/Gyrodine”.

Die verbotene Tür

Unsere kleine Siedlung wird, nördlich von unserem Wohnhaus aus gesehen, durch eine ganz wunderbare kleine Gasse, welche ost-west verläuft unterbrochen. Dort befindet sich der „kleine Park“ oder „Schwammerl-Park“, benannt wegen dem kleinen Schwimmbecken mit „Schwammerl“ in der Mitte, welches es damals noch gab. In diesem Becken wurde in den Sommermonaten etwas geplantscht und in der restlichen Zeit z.B. „Kastltennis“ gespielt. Zwei bis vier Spieler standen im leeren Becken und spielten mit einem Fußball – Tennis. Die „Schläger“ waren die Füße bzw. der Kopf und der Fußball durfte nur damit geschossen/geschlagen werden und der Ball im jeweiligen Feld des Spielers nur 1x aufhüpfen, klar?

Diese Gasse stellte fast die gesamte Siedlungsinfrastruktur zur Verfügung. Im Osten der Gasse Putzerei, Toto/Lotto-Kollektur, eine kleine Konditorei, ein Laden der unter Anderem gebrauchte Zeitschriften an- und verkaufte. In der Mitte der Gasse ein Greißler und ein Schuhgeschäft, und im Westen eine Fleischerei, Frisör, Drogerie, Papierfachgeschäft, Elektrohändler, ein kleiner Lebensmittel-Gemischtwarenladen und unsere, bereits erwähnte (Panini) Trafik. Alle diese Geschäfte hatten etwas Gemeinsam: Sie waren keiner Kette zugehörig, alle waren unabhängige kleine Betriebe.

Links unten Becken mit Schwammerl, rechts halbhoch die Greißlerei. (Bild: Professor Kubinzky)

Wenn überhaupt gab es noch ein oder zwei weiteren Filialen in unserer Stadt. In der kleinen Konditorei kaufte ich mir oft „Brausetabletten“ mit Himbeer- und Zitronengeschmack. Mein „Park-Pong-Kollege“ hatte einmal eine unbeschriftete Papiertüte voll davon mit im Hof und machte mich süchtig.

Ein Stück kostete 10 Groschen und meine selbst auferlegte Untergrenze waren 100 Stück für 10 Schilling (ca. 1,4 Mark), für weniger lohnte sich der Weg nicht. Lustig finde ich aus heutiger Sicht, dass die Verkäuferinnen die „Brausetabletten“ wirklich zählten und nicht abwogen. Seit Kindergartentagen machte meine Mutter mit mir auf diversen Heimwegen dort einen kurzen Zwischenstopp, um unter anderem „Schwedenbomben“ (die besseren und frischeren Schokoküsse) oder Stollwerck Karamellen zu kaufen.

Schuhe wurden ausschließlich im Schuhgeschäft dieser Gasse gekauft und bei Bedarf auch dort repariert. Die Rechnungen wurden „angeschrieben“ und später mit dem Urlaubs- bzw. Weihnachtsgeld (in Österreich 13. und 14. Monatsgehalt) beglichen.

Gebrauchte Superheldencomics holte ich mir regelmäßig beim Laden nebenan für 3 Schilling das Stück. Als ich einmal Geld für Naschereien brauchte, entschloss ich schweren Herzens mich von

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

10 Heften zu trennen, um eben dort das erste Mal von der „Ankaufsmöglichkeit“ gebrauch zu machen. Ich glaube dort wurde ich erstmalig mit den Härten der Geschäftswelt konfrontiert. Laut meiner Kalkulation sollte ich für 10 Hefte insgesamt 30 Schilling bekommen, genau so viel wie ich auch dafür bezahlen hätte müssen.

„Geschäfte“ kannte ich nur vom Hof mit Freunden und dort funktionierte das eigentlich immer so. Die Dame begutachtete jedes der 10 Hefte sehr genau und gab mir dann eine 10 Schilling Münze aus ihrer Kassa. Naja, wenigstens hatte ich meine Untergrenze für Brausetabletten erreicht, aber für nur einen Schilling pro Heft tauschte ich nie wieder welche ein. Über zwanzig Jahre später, war ich zum 30sten von einem guten Freund in einem Lokal in einer ganz anderen Ecke der Stadt eingeladen. Nach ein paar Minuten zeigt die Kellnerin mit dem Finger zu mir und sagte „Dich kenne ich doch von früher“. Es war die ehemalige Inhaberin des Ladens für gebrauchte Zeitschriften.

Mein erstes neues „tric O tronic“ (Game&Watch) bekam ich in dem Papierfachgeschäft und die belegten Semmeln (Brötchen) wurden manchmal in der Fleischerei, dem Greißler oder beim Gemischtwarenladen „Kager“ gekauft.

Neben der kleinen Wurst- und Käsetheke im „Kager“ befand sich eine doppelflügelige Westernschwingtür die nicht besonders einsichtig war. Ich nahm lange Zeit an das sich dahinter das Lager befinden würde. Doch einmal kam durch die Tür ein Mann mit Zigarette im Mundwinkel heraus, bestellte eine Wurstsemmel und verschwand sogleich wieder hinter den Schwingtüren. Ich war sehr neugierig was das da hinten für ein Raum war, traute mich aber nicht zu fragen und selber nachzusehen gleich noch weniger. Um durch die Tür zu gehen hätte ich die „Fluchtlinie“ der Theke überschreiten müssen und von meiner Mutter wusste ich, dass man solche Grenzen nicht überschreiten darf – nur für Personal.

Es standen gerade die Sommerferien nach der vierten Klasse Volksschule vor der Tür und meine Eltern hatten noch immer nicht entschieden, in welche Schule sie mich einschreiben sollten. Zwei Faktoren sollten mich am Ende dieser Ferien in einer Ganztagsschule landen lassen. Der Erste war, dass ich seit jeher kaum Hausübungen machen wollte und immer irgendwelche Tricks anwandte um selbige zu „umgehen“. Der Zweite war, dass ich sehr „heikel“ bei der Essensauswahl war. Um beides brauchte sich meine Mutter mit der Wahl der Ganztagsschule nicht mehr kümmern – Mittagessen in der Schule und keine Hausübungen.

In Kinderzeit sind die Sommerferien aber unendlich lang und so kümmerte mich das noch überhaupt nicht. Zu Beginn dieses Sommers lernte ich einen Jungen kennen, der direkt gegenüber vom „Kager“ wohnte und leider auch nicht wusste was sich hinter den „verbotenen“ Schwingtüren befand. Es stellte sich schnell heraus, dass er auch sehr gerne Fußball spielt, auch gerne an den Spieltischen Abenteuer erlebt und im Herbst auch auf dieselbe Ganztagsschule gehen würde. Ich nenne ihn hier mal den „Mutigen“, denn es gab wirklich nichts wovor der sich fürchtete. Wenn

andere überlegten ob ein Baum bezwingbar sei, war er schon unterwegs nach oben. Wenn mich im Schwimmbad das X-te Mal am „5erl“ der Mut verließ und ich die Leiter wieder nach unten zum „3erl“ ging und mich dort gerade noch runterspringen traute, machte er am „10er“ nicht den geringsten „Zögerer“. Schnurstracks ging der die Leitern rauf, kurzer Blick, dann Anlauf und Sprung.

Irgendwann in diesem Sommer, als wir im Karger Eis kaufen waren, sagte er zu mir: „Komm mal mit, schau was mir mein Vater (!) gezeigt hat“. Selbstbewusst überschritt er die Wurstthekengrenze, schupfte die Schwingtüren auf und ging durch die „verbotene Tür“, als wär’ er schon zig-Mal dort drinnen gewesen.

Etwas zögerlich folgte ich ihm. Als erstes im Raum stand, auf der rechten Seite, ein Ambassador-Glückspielautomat. Ein Schnautzbärtiger mit Zigarette im Mundwinkel saß vor dem Gerät und „spielte“ (?) damit. Ein paar Schritte weiter, auf der linken Seite, eine kleine Bar mit Zapfhähnen und Espressomaschine, dahinter der Gastwirt. Spätestens jetzt würden wir rausfliegen, denn hier durften wir nicht sein. Doch außer einem freundlichen „Grüß euch“ passierte nichts weiter. Geradeaus, an der Bar vorbei, war ein Ausgang in einen kleinen, überdachten Gastgarten und rechts von der Bar der Durchgang in ein weiteres Zimmer. Drei oder vier Tische mit Stühlen, ein Drehfußballtisch, eine Jukebox und wieder einmal ein Spieltisch. Wir schauten zum Tisch und wollten wissen welches Spiel „drin“ war.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Screenshot von Commando. (Bild: MAME)

Doch dieses Spiel gab, ohne vorigen Münzeinwurf, nicht viel vom Spielablauf preis. Sandiger Untergrund, ein Soldat, ein Gebäude, aber es wurde nichts vom Ablauf verraten. Auf dem Titelbildschirm konnten wir „Commando“ entziffern. Noch gespannter als sonst warf ich eine 10 Schilling-Münze ein, der Kollege gegenüber am Tisch drückte auf „2 Player Start“ und da ich auf der „1 Player Seite“ saß ging das Spiel auf meiner Seite los. Es war das erste Mal in meinem Leben, dass ich auf so einem Spieltisch mit einem „Freund“ zusammengespielt habe und erst da wurde mir bewusst, dass man deswegen noch nicht zur selben Zeit spielt, sondern nach jeweiligem Verlust eines „Lebens“ abwechselnd hintereinander.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Novomatic star-line, Werbe-Flyer. Typische Gaststätte dieser Zeit, welcher der damalige Kager gar nicht unähnlich sah! (Bild: Privatarchiv)

Wieder einmal war da dieser „WOW-Effekt“ ein „Mund-auf-Moment“. Ein wunderschöner Hintergrund mit Palmen, Bäumen, Wiesen, Wüstensand und einem kleinen Tümpel war zu sehen, unterlegt mit einer Melodie die die Spannung noch einmal steigerte. Dann tauchte ein großer Hubschrauber auf. Er sank etwas zu Boden, sodass die Palmenblätter vom Rotorwind zu flattern begannen. Schließlich wurde ein Soldat abgesetzt und der Hubschrauber verschwand.

Und wieder war vor allem „auf die Tasten hämmern und ausweichen“ gefragt und nach dem Verlust meines ersten „Lebens“ drehte das Bild auf dem Schirm um 180° zu meinem Kollegen, der nun an der Reihe war. Es war unheimlich motivierend abwechselnd zu spielen und dem Anderen zuzusehen, wie er eventuell ein Stück weiter im Spielverlauf kam als man selber, nur um kurz darauf wieder die Gelegenheit zu bekommen aufzuholen oder gar noch weiter zu gelangen. Punkte waren für uns noch nicht so von Bedeutung, das Wichtigste war meist mehr vom Spiel zu sehen. Das „noch nicht Gesehene“ des Spiels regte die Fantasie ungemein an, selbst abends beim Einschlafen kreisten die Gedankten um das Spiel und was mich dort noch alles erwarten würde.

Zu den bereits bekannten Spielstandorten Friedhofsrestaurant, Interkauf, Gasthaus beim Unfallkrankenhaus, Pizzeria und dem Kager barg jeder Besuch in einer anderen Gaststätte die Chance auf neue „Automatenabenteuer“. In diesem Alter sollte man natürlich noch kein „Stammlokal“ haben, aber der „Kager“ schickte sich an eine zentrale Drehscheibe dieser Zeit für mich zu werden und die „verbotene Tür“ entpuppte sich letztendlich als „Geheimgang ins Paradies“.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

In die Jahre gekommen, überdachter “Gastgarten” vom ehemaligen Kager. (Bild: Privatarchiv)

Ich befand mich gerade in den Sommerferien Mitte der 1980er, in meiner Erinnerung einer der vielen „schönsten Sommer“ die ich erlebt habe, voller Euphorie und Vorfreude auf alles was noch kommen sollte. Ein Sommer voll von Fußballspielen, Schwimmbadbesuchen und Automatenabenteuern. Abends rotierte die Phantasie oft um diese magischen Spieltische und ich malte mir aus welche Szenarien neue, noch unbekannte Spiele bereithalten könnten.

Weiters dachte ich mir Strategien aus, wie ich noch öfters in die Lokale zu den Automaten, an die zum Spielen benötigten Münzen und an einem eigenen Spieltisch für zuhause kommen könnte, wenngleich letzterer Wunsch wohl äußerst unrealistisch erschien.

Im Rausch der Geschehnisse tauchten erste Gerüchte auf. Es sollte eine mysteriöse Maschine geben, einen Computer mit dem man all diese wunderbaren Automaten zu Hause auf dem Fernseher spielen könne. Dann wurde es aber selbst für mich als Kind lächerlich, denn die Spiele sollten sich auf einfachen „Radiokassetten“ befinden. Wie sollte das denn funktionieren, man drückt „Play“ und kann losspielen und wenn die Kassette am Ende ist bleibt einfach das Spiel „stehen“, auch wenn man grade so richtig gut ist und noch einige „Leben“ übrig hat?

Der „Zauberkasten“ sollte „Kommodore 64“ oder so ähnlich heißen und auch wenn ich nicht recht

daran glauben konnte, begab ich mich dennoch auf die Suche um hinter diese Geheimnisse zu kommen…

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag den 3. März 2018 um 10:00 in der Kategorie: Videospielgeschichten. Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.