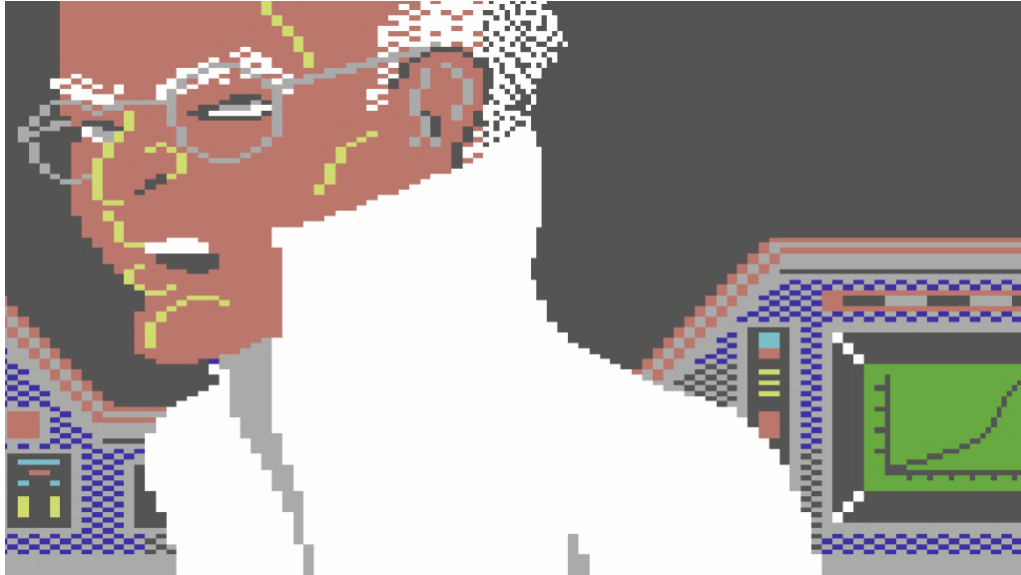


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Nick und Kee zocken Commando und Impossible Mission

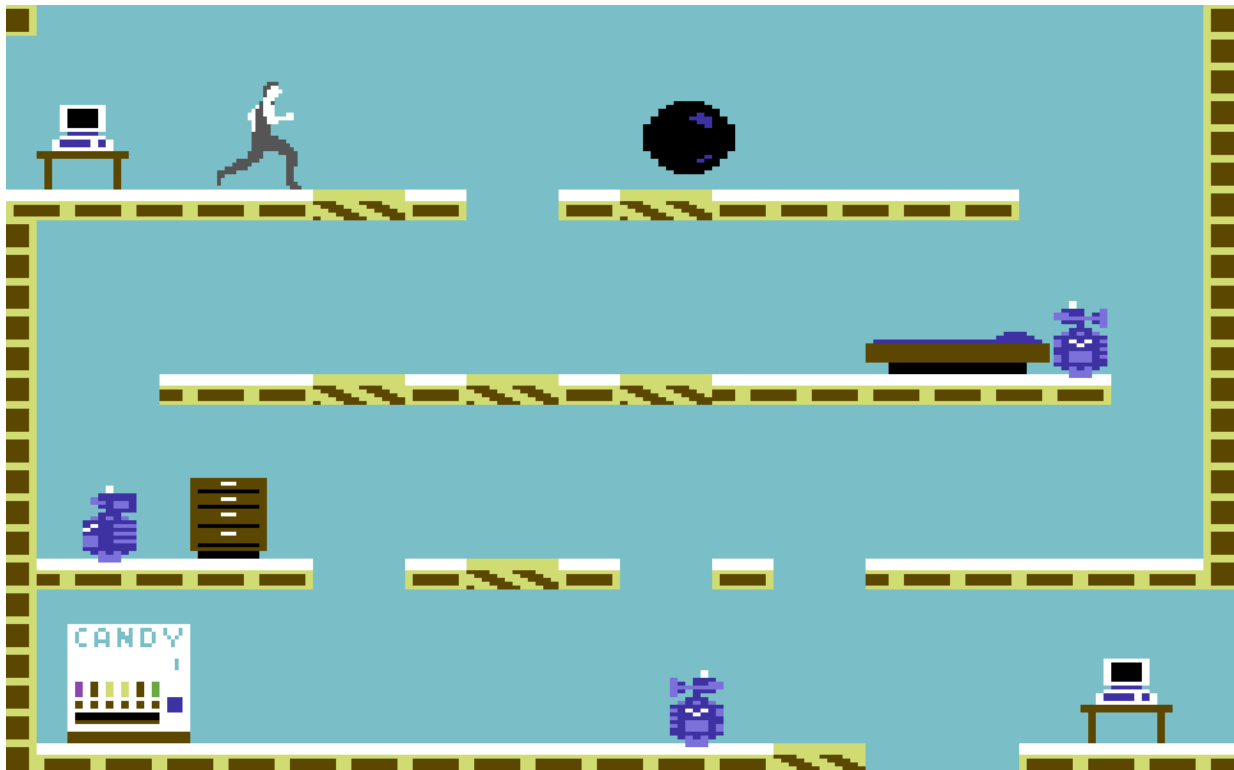
Constantin Gillies am Sonntag, dem 26. April 2015

### Anawaawisida?

Ich habe original gar nichts von der tollen Sprachausgabe verstanden. „Was zur Hölle soll das heißen: Anawaawisida?“ Nick verdreht genervt die Augen. „Another visitor, Alter, Another visitor! Ich weiß nicht, was du hast. Das war doch total gut zu verstehen.“ Er dreht sich zum Fernseher zurück und fängt an, mit dem Joystick rumzurühren. Das Männchen im Turnanzug springt aus dem Aufzug und joggt den Gang entlang. Obwohl es kein Hindernis gibt, drückt Nick kurz auf den Feuerknopf um zu springen. Okay, der Salto, den der Sprite schlägt, ist immer noch elegant. Aber darum geht es ja gar nicht. Es geht um die wichtigste Frage der Menschheitsgeschichte – zumindest aus der Sicht des Beifahrers: Welches Spiel ist soundmäßig ein echter Evergreen – ein Klang-Klassiker für die Ewigkeit.

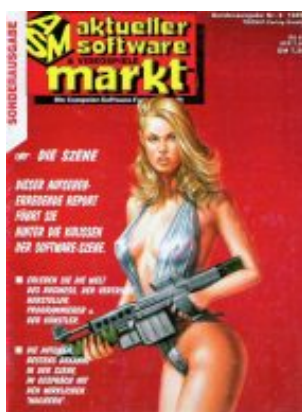
Wie bei allen Sachen, die unsere digitale Vergangenheit betreffen, hat Nick die Diskussion sofort zu einem Glaubenskrieg hochstilisiert. „Darüber brauchen wir überhaupt nicht zu reden. Impossible Mission ist der Evergreen schlechthin. Die Sprachausgabe – das war ein elementares Trommelfell-Erlebnis. Ein unglaublicher Effekt, der alles

Dagewesene in den Schatten gestellt hat. Ein ...“ Blabla, und so weiter. Zum Beweis hat er mich natürlich sofort in den Keller gezerrt und seine alte Kiste angeworfen.



Mit einem Salto über die Roboter. Oft eine „Mission Impossible.“ (Bild: Epyx, 1984)

Früher – da war das ganze Jugendzimmer, ach was, die ganze Existenz auf den Cevi ausgerichtet. Besonders bei Nick: Er hatte seine Schränke so umgebaut, dass man das Regal, in dem der Brotkasten stand, ein Stück rausziehen konnte. So war der Kopf schön auf einer Linie mit dem Fernseher. Diskettenlaufwerke und -boxen standen direkt daneben in Griffweite. Ich glaube, wir haben seitdem nie wieder so einen ergonomisch perfekten Computerarbeitsplatz gehabt. Perfekt, um ermüdungsfrei [Raid over Moscow](#) zu zocken.



Cover einer ASM-Sonderausgabe von 1989. (Bild: Tronic Verlag)

Und jetzt? Zwei Quadratmeter blanker, eiskalter Estrich. Mehr hat Sabina ihrem Gatten für seine Leidenschaft nicht zugestanden. Sie spricht immer vom „Hobbyraum“, doch in echt ist es nur eine Abstellkammer. Ein Kabuff im Keller, wo alle Sachen hinkommen, die sonst keinen Platz haben. Und das bedeutet: Nicks geliebtes Retroarchiv muss sich den Platz in den rostigen Baumarkt-Regalen mit einem Weihnachtsbaumständer,

Rasensamen und Gummistiefeln teilen. Ein trauriges Bild. Als Isolierung haben wir uns jeweils einen halben Jahrgang „Aktueller Software Markt“ unter den Hintern geschoben. So kauern wir also da und starren auf den Grundig-Fernseher, der – genau wie der Commodore 64 – auf dem Boden stehen muss. Nein, Sabina: Unsere Hintern mögen kalt sein, doch es wird dir nicht gelingen, unsere Leidenschaft abzukühlen! Nicks jedenfalls sicher nicht. Er ist schon wieder total angezickt und sticht mit dem zitternden Zeigefinger auf mich ein. „Jetzt pass mal auf!“ Sein Saltomann wendet sich von einem Snackautomaten ab, den er gerade durchsucht hat, segelt über den nächsten Roboter hinweg und taucht am unteren Bildschirmrand ab. Exitus.

Aaaaaaaaargh.

Gut, der Todesschrei klingt wirklich echt, aber ich finde nicht, dass das schon für die Soundkrone reicht. „Ist ja alles schön und gut. Und auch dieses Sample, wenn der böse Dr. Atombender sagt Stay a while – stay forever ist toll. Aber irgendwie nutzt sich die robomäßige Stimme doch schnell ab, oder? Klingt, als ob man bei Stephen Hawking zum Tee wäre.“ Für alle, die sich seinerzeit nicht satthören konnten, gab es die Sprache aus Impossible Mission sogar als eigenes Programm namens IMPOSSIBLE SPEECH. Da konnte man auf die Tasten „0“ bis „9“ drücken und sich alle Sätze bis zum Erbrechen anhören, inklusive einer Frauenstimme, die „Mission accomplished“ säuselte. Ein Audioschnipsel, den nur Hardcore-Nerds zu hören bekamen, die das Spiel bis zum Ende durchzockten und auch noch dieses hirnverbrannte Puzzle lösen konnten. Leute wie Nick halt.

Er schiebt schmolldend seine Unterlippe vor.

Stay a while – stay forever ist toll. Die Stimme klingt, als ob man bei Stephen Hawking zum Tee wäre.

*Constantin Gillies*

„Ich finde nicht, dass sich die Sprachausgabe abnutzt. Also: Die hatte ja seinerzeit diese Firma Electronic Speech Systems aus Berkeley/Kalifornien gemacht.“ Achtung: ein längerer Vortrag zur Historie der interaktiven Unterhaltung naht. „Und jedes Game, absolut jedes Game mit dieser Sprachausgabe war ein Knaller. Ich sage nur Beach Head II, Ghostbusters – Zitat: he slimed me! – oder dieses sagenhafte Kennedy Approach, wo man Fluglotse war und die Kennungen der Maschinen durchgesagt wurden – das waren doch alles Hammer!“ „Ja, aber durch die Sprache wurde das Gameplay doch nicht bess ...“ Wie immer, wenn er im God-Mode steckt, lässt er mich nicht ausreden, sondern keift dazwischen. „Darum ging es doch gar nicht! Die Sprache klang einfach so, äh, so echt. Da konnte man schon erahnen, dass es in ein paar Jahren Spiele geben würde, bei denen alles gesprochen wird. Ein unglaublicher Zukunftsflash!“ Womit wir wieder am üblichen Scheideweg angekommen wären: Hirnloser Ballerheinrich trifft auf Geek, der die Technik um ihrer selbst liebt. Wie zum Beweis lässt er sein Männchen noch einmal Salto schlagen und besonders elegant in einen Abgrund rauschen.

Aaaaaaaaargh.

Er starrt mich mit seinem irren Siehste!-Blick an. Ich stopfe mir unbeeindruckt fünf Quaxi-

Fröschli in den Mund. „Wenn du meinffft ...“ Das hasst er: wenn ihm jemand nicht recht gibt, sondern die Diskussion abbricht. Da geht dem Guten absolut zuverlässig der Hut hoch. Macht immer wieder Spaß, ihm den Knochen hinzuwerfen. Mit einer fahrigen Bewegung reißt sich der Beifahrer auch ein paar Quaxis aus der Tüte. „Dann sag du doch mal ein Game mit gutem Sound.“ Nichts leichter als das. „Ganz klar: Commando. Das war ein Soundtrack wie ein Tritt in den Arsch. Ein ganz klarer Evergreen.“



Commando. Ein einem M60 Maschinengewehr und fünf Handgranaten. (Bild: Elite Systems, 1985)

Nicks Finger spazieren über die sauber durchnummerierten Floppys in seiner Box. „Wenn du meinst ...“ Zielsicher fischt er einen schwarzen Plastikklappen raus und legt ihn ins Laufwerk ein. Er raschelt los und spuckt das Inhaltsverzeichnis aus. Nick steuert den Cursor in die Zeile mit COMMANDO, hackt ein L? davor und hängt hinten ein „8,1“ dran. LOAD. Okay, so richtig sicher bin ich mir nicht, dass Commando wirklich ein Evergreen ist. Sicher ist nur, dass ich selbst heute, nach einem guten Vierteljahrhundert, manchmal noch diese Melodie pfeife, ohne speziellen Anlass, einfach so. Dann muss sie doch eigentlich gut gewesen sein. Mit einem spöttischen Seitenblick tippt der Beifahrer RUN ein und reicht mir den Competition Pro. „Na dann viel Spaß ...“

Boom. Und schon geht es los: Die Melodie plärrt aus dem völlig überforderten Mono-Lautsprecher des Grundig. Das typische Synthie-Gezwitscher von Rob Hubbard. Der war ja damals einer der Musikgötter schlechthin. Wenn das Spiel versprach MUSIC BY ROB HUBBARD, war das allein ein Grund, es sich auf dem P2P-Pausenhof zu beschaffen. Der Mann war ein Magier: Er presste Sounds aus dem dünnen SID-Chip, die vorher keiner für möglich gehalten hatte. Statt nach drei Stimmen klang es wie das halbe Arsenal von Jean-Michel Jarre. Auch beim Hintergrundtrack für Commando hat er nicht gerade dünn aufgetragen: Untenrum stolpert eine funky Basslinie, auf Zwei und Vier knallt die aus Rauschen zusammengebaute Snaredrum, und obenrum wimmert dieses geile Synthie-Thema: Da-da-daaa-daaa. Das habe ich jetzt wieder ein Jahrzehnt im Ohr. Einfach ein

Hit. Und ziemlich laut. Ich spüre, wie sich meine Hand in Richtung Lautstärkekноп bewegen will. Nein, das geht jetzt nicht, sonst hätte Nick gewonnen. Wenn es zu laut ist, bist du zu alt. Da muss ich jetzt durch. Ich drücke auf den Feuerknopf und es geht los. Erbarmungslos bohrt sich Herr Hubbards Werk in unsere Ohren. „Ist doch geil“, lüge ich. Und schon tot. So ziemlich die erste gegnerische Kugel hat meinen blauen Pixelsoldaten umgehauen. Immerhin: Das fiepende Todesgeräusch beschert wenigstens eine Sekunde lang Ruhe. Dann röhrt der Soundtrack wieder los. Feuern, feuern, feuern, Granaten einsammeln. Theoretisch könnte ich die auch abfeuern, doch dafür müsste ich auf die Leertaste hauen, was mich schon mit 15 motorisch überfordert hat. Also horte ich munter Granaten, ohne auch nur eine einzige zu verbrauchen.

Music by Rob Hubbard, das allein war ein Grund, sich das Game auf dem P2P-Pausenhof zu beschaffen.

*Constantin Gillies*

Und da kommt auch schon das Ende des ersten Levels: dieses Tor, wo man sich nur daneben stellen muss und alle Gegner bequem „absemmeln“ kann, wie wir damals gesagt hätten. Aber wo war nochmal dieser Punkt? Das kann doch nicht so schwer sein, den Pixelsoldaten da hinzuzirkeln. Da-da-daa-daa. Wenn die Mucke nicht so nerven würde ... Tot. Und nochmal tot. Und nochmal. Ohne hinzusehen weiß ich, dass Nick fett grinst. Und weil er weiß, dass ich es weiß, hockt er weiter mit gefalteten Armen da und kostet meine Niederlage aus. „Soll ich leiser drehen?“ Du Kollegenschwein, das hättest du wohl gerne. „Nö. Alles bestens.“ Scheiße, noch eine Minute länger die Mucke und mein Kopf platzt, wie damals in diesem Film „Scanners“. Da-da-daa-daa. Fuck – und endgültig tot.

Die Erlösung. Der Bildschirm wird schwarz und ich darf meine Initialen eintragen. Natürlich lenke ich das rote Fadenkreuz sofort auf das „S“. Für den Ritt in den Sonnenuntergang spendiert uns Mister Hubbard ein sehr melancholisches Midtempo-Stück – eine dieser Alles-wird-gut-Melodien wie früher in der Merci-Werbung. Ich schieße ein „E“ ab. Ja, es ist kindisch. Und noch ein „X“. Fertig. Wie auf Zuruf steckt Sabina ihren Kopf durch die Tür. Seit sie Mutter ist, lässt sie sich solche Mom-mäßigen Strähnen in die Haare färben. Überhaupt sieht sie sehr mütterlich aus: schlabberige Jeans, flache Ballerinas, weiße Bluse. Vor ihrer Brust balanciert sie einen neongrünen Wäschekorb, in dem sich Babykram auftürmt. „Na Jungs, alles klar?“ „Klar“, antworten wir im Chor. Sie lächelt und dreht sich wieder um. Dann aber stockt sie und schaut nochmal zum Fernseher rüber. „Och, die Musik ist aber schöön.“ Sie klingt, als hätte sie im Zoo gerade ein Robbenbaby gesehen. Ich gucke Nick an. Nick guckt mich an. Wir prusten los und versuchen, die Fäuste cool gegeneinander zu boxen, was mit einem spitzen Schmerz im Knöchel endet.

Dann brüllen wir so laut, dass wir selbst Mister Hubbard übertönen.

„Nevergreeeeen.“

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 26. April 2015 um 20:49 Uhr in der Kategorie: [Medien & Events](#), [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.videospielgeschichten.de>