

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Constantin Gillies erinnert sich – Das Universum Telespiel von Nordmende

Constantin Gillies am Samstag, dem 12. Dezember 2015

Wir! Wir machen unser eigenes Fernsehprogramm! Der Gedanke sprengt das Hirn. Da läuft doch sonst nur, was über die silberne Antenne reinkommt. Vier Programme eben. Thelke, Kulenkampff, Lembke, Carrell. Und die auch nur bis zum Sendeschluss, danach läuft nur noch Schnee.

Aber plötzlich liegt da diese graue Kiste auf dem Teppich, und über den AV-Kanal (bis dahin noch nie gebraucht) kommt ein seltsames Bild rein: Schwarzer Hintergrund, ein gepunktetes Viereck, zwei kleine weiße Balken.

Keine Frage: Dieses Gerät ist direkt aus der Zukunft in unser Wohnzimmer gebeamt worden. Das ist so unendlich ... stark (das Wort cool sollte erst später erfunden werden). UNIVERSUM steht auf dem flachen Kasten. Genau. Der muss aus einem anderen Universum kommen. Von der Mondbasis Alpha Eins oder so.

Natürlich haben wir schon davon gehört, dass es so was gibt: Telespiele. Wieder so ein amerikanischer Kram, sagt Mutter, genau wie diese Rollbretter. Aber so ein Wunderwerk bei uns in der Vorstadt? Würden wir uns umdrehen, könnten wir sehen, wie sich Papa

grinsend durch den Schnäuzer streicht. Können wir aber nicht, weil unsere Augäpfel an die Mattscheibe genagelt sind. Denn da tut sich was. Ein viereckiger Punkt flitzt vom rechten zum linken Bildrand, taucht gleich wieder rechts auf. Blieeep! Das gibts ja nicht! Die Kiste macht sogar Töne. Blieeep! Immer wenn der Punkt verschwindet, kräht der Lautsprecher.

Vorsichtig, als würden wir eine Bombe entschärfen, wandern unsere Hände die weißen Kabel entlang, die aus dem Kasten kommen, bis hin zu den weißen Plastikstangen mit diesem Rädchen oben drauf. Vorsichtig dran drehen ... Da! Der weiße Balken hat sich bewegt! Wir machen echt unser eigenes Fernsehprogramm! Ich hol uns noch was zu Trinken, verkündet Mama. Doch da sind wir schon ins neue Universum abgetaucht. Wir lassen uns auf dem Bauch fallen und robben viel zu nah an die Nordmende-Röhre (hat jemals ein Wissenschaftler bewiesen, dass davon die Augen wirklich schlecht werden?).



Universum-Telespiel von 1978: Ein Pong-Klon vom Quelle-Versand. (Bild: Constantin Gillies)

Heiligabend in der alten BRD. Ein Kokon aus orangeroten Polstermöbeln. Alles ist warm, beige, sozial-liberal kuschelig, als ob man den Mutterleib nie verlassen hätte. An der Wand diese braune Tapete mit den übereinandergestapelten Zwiebeln. Sieht jedenfalls so aus. Noch zwei Jahre, dann würden die Achtziger kommen und alles plattmachen. Die Korkdecken würden rausfliegen, die schwarzweißen Kacheln kämen rein, die Neonsonne würde aufgehen. Doch an diesem Abend dürfen die Seventies noch gemütlich sein.

Stark. Einfach nur stark. Unsere Ehrfurcht ist verschwunden. Wir hämmern wild auf allen Tasten rum. Okay, die Kiste spielt Tennis. Sogar im Doppel, dann kriegt jeder zwei Balken zum Steuern. Und die Taste mit dem Pfeil macht alles schneller. Nein, mach das wieder weg, brüllt meine Schwester. Mein Finger zuckt sofort zur Taste zurück. Jetzt bloß nicht auffallen, sonst merkt Mama, was hier gerade passiert, und sie kommt auf die Idee, es als „zu gewalttätig“ zu verteufeln. Das wäre dann das Ende vom Spaß. So wie bei „Bonanza“ oder „Hong Kong Pfu!“.

Wir rasen durch unser neues Universum. Und lernen. All die Lektionen, die in den kommenden Jahren in der Spielo überlebenswichtig sein werden. Zum Beispiel: Zwei Controller sind nie total gleich. Bei meiner Schwester wackelt der weiße Balken immer so rum. Sie flennt deshalb fast los, weil sie nur jeden zweiten Ball trifft. Deshalb wechseln wir. Bei mir wackelt der Balken auch! Irgendwas mit dem Plastikstock ist nicht in Ordnung, oder mit dem Rädchen. Kaputtes Poti, wird in vielen, vielen Jahren die Diagnose lauten.

Oder die unterschiedliche Zock-Stile. Die werden sofort klar. Als es wirklich nicht mehr

anders geht und ich aufs Klo gehe, schaltet meine Schwester sofort auf Tennis-Einzel um und versucht, das perfekte Spiel abzuliefern. Sobald ihr ein einziger Ball durch die Lappen geht, haut sie auf den Knopf, der den Punktezähler auf Null-Null umstellt, und fängt wieder von vorne an.

Diagnose: Perfektionismus dicht am Rand der Zwangsneurose, wie bei allen Sachen, die sie macht. Immer die Beste sein, immer 100 Prozent geben. Mir ist alles schnurz, solange es bewegte Bilder zu sehen gibt. Was wir spielen oder wie schnell und mit welcher Zählweise – schießegal. Hauptsache dieses Flimmern ist da, diese geile Flimmern. Die Basis für eine vor dem Bildschirm verschwendete Jugend ist gelegt.

Unsere verschwitzten Finger glitschen von den Rädchen ab. Neues Spiel, Reset, und wieder von vorne. Papa dreht noch dreimal diese schreckliche Schallplatte um, auf der ein Kinderchor deutsche Weihnachtslieder knödelt. Bestimmt sind es Rotbäckchen-Wangen-Streber, die niemals ein Telespiel angefasst haben.

Doch von der Musik kriegen wir nichts mit, eigentlich nichts von unserer Umwelt. Wir stecken im Tunnel, bis Mama uns vom Fernseher loseist und ins Bett steckt. Papa drückt mir einen nach Pfeifentabak riechenden Kuss auf die Stirn. Jetzt schlaf mal schön, Kleiner. Alles klar. Was er wirklich meint ist: Jetzt bin ich dran. Wir liegen noch lange mit offenen Augen in unseren Etagenbetten und hören aus dem fernen Wohnzimmer im Sekundentakt das „Bieep“ des Telespiels. Wie das Signal eines Sputniks, der sich aus einem fernen Universum meldet.

Welcome to Extraleben 4: Retroland

Nick und Kee's Abenteuer gehen weiter! Ab sofort könnt ihr Constantins neuen Roman „Extraleben 4: Retroland“ kaufen.

Pac-Man in der Spielhalle. Musik von Platte. Kein Rauchverbot. Kein Handyempfang – und nur Telefonzellen. Das ist die Welt von Retroland, einem Freizeitpark, in dem die Achtzigerjahre nachgebaut sind. Genau hier wollen Nick und Kee, zwei angegraute Nerds, einen letzten gemeinsamen Kumpelurlaub verbringen.

Doch plötzlich passiert das Unfassbare: Ein Fremder schießt auf Kee, die Freunde müssen flüchten. Schnell wird klar: Es geht nicht um sie. Ihre Verfolger haben es auf eine Diskette abgesehen, die Kee bei sich trägt. Eine Hetzjagd durch die bizarren Kulissen von Retroland beginnt. Doch nicht nur Nick und Kee schweben in Lebensgefahr...

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) Erforderlichen Service akzeptieren und Inhalte entsperren

Weiterführende Links

- [Webseite von Constantin Gillies](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 12. Dezember 2015 um 19:58 Uhr in der Kategorie: [Hardware](#). 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>