

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Helden eines Sommers 2: Videospielautomaten heute

André Eymann am Sonntag, dem 12. August 2018

Letztes Jahr versetzte mich die salzige Seeluft der bretonischen Küste in die Vergangenheit zurück. Erinnerungen an die Videospielautomaten der 1980er Jahre wurden wach, so dass Moon Patrol, Pooyan und Gyryss wieder zum Leben erweckt wurden.

Meine abschließenden Gedanken, gängige Smartphone Spiele im hier und jetzt als „neue Automatengeneration“ zu etablieren, wurden in Tweets und Kommentaren als zweifelhaft bewertet. Zurecht. Vermutlich würde niemand Geld dafür ausgeben. Ein Mehrwert wäre einfach nicht gegeben.



Die Arcade befindet sich am Fuße der Kirche des Ortes. (Bild: André Eymann)

Nun sind wir wieder am Strand und ich möchte das Thema noch einmal anders aufgreifen. Die Frage ist: welche Arten von Automaten konnten sich in die Gegenwart retten?

In unserem diesjährigen Urlaubsort gibt es eine kleine Spielhalle am Hafen. Nichts großes, aber immerhin befinden sich dort neben mehreren Airhockey-Tischen, Flippern oder den typischen „Greifautomaten“ auch eine Handvoll Videospielmaschinen.

Im Mittelpunkt steht der unübersehbare House of the Dead 3 von SEGA. Zwei Hartplastik-Shotguns laden dazu ein, um sich den endlosen Zombie-Horden entgegenzustellen. House of the Dead hat die Zeit überdauert, denn das erste Spiel der Serie erschien bereits 1996.

Dank seines großen Bildschirms, der bedrohlich große Gegner darstellen kann, der eingängigen Spielmechanik und natürlich des (für manchen sicher zweifelhaften) motivierenden Themas begreifen die Kids sofort worum es geht. Die Controller sind nahezu im Maßstab 1:1 und das Feedback auf dem Bildschirm unmittelbar. Ohne Zweifel: hier bekommt der Spieler etwas geboten. SEGA liefert mit seinem Automaten echte Unterhaltung ab und zieht die Spieler durch die Interaktion in die Spielwelt hinein. Wenn beide Spieler kooperieren, kommen sie schneller zum Ziel. So ein Gefühl kann man nicht auf einem Smartphone vermitteln.



Ein Blick in die kleine Spielhalle. (Bild: André Eymann)



Ein Shotgun-Controller von House of the Dead 3. (Bild: André Eymann)

Gleich daneben steht, im krassen Kontrast zur gruseligen Zombie-Ballerei, Mario Kart 2

Arcade GP. Der Zweisitzer-Funracer bietet den großen Spaß, den Mario Kart auch Zuhause macht, hier allerdings noch etwas ausgefeilter. Mit seinem echten Lenkrad, Gaspedal und Bremse, sowie der Hupe für den „Item-Abwurf“, bringt der Mario Kart Automat deutlich mehr Realismus ins Spiel als in den eigenen vier Wänden. Vor allem, wenn der Freund oder die Freundin im Rennsitz nebenan um den Rang kämpft. Überholen, Ausbremsen, Bananen werfen: das ist Wettbewerb pur. Gleichzeitig können beide Spieler natürlich auch direkt mit einander kommunizieren, während sie versuchen, mit Wario oder Bowser der Schnellste zu sein.



Zweispielerspaß mit Mario Kart 2 Arcade GP. (Bild: André Eymann)

Eine etwas andere Variante bietet der Automat Manx Superbike TT Twin von SEGA, der als Motorradsimulation noch etwas mehr Bewegung vom Spieler fordert. Hier sitzen die Kontrahenten im Zwei-Spieler-Modus auf Motorrad-Nachbildungen und müssen durch diese durch die eigene Körperbewegung durch die kurvigen Strecken neigen. Mit dem Lenker wird Gas gegeben und jedesmal, wenn man aufdreht, kreischt die Maschine auf und man beschleunigt mit atemberaubender Geschwindigkeit.



Manx Superbike TT Twin von SEGA. (Bild: André Eymann)



Eine Detailansicht von Manx Superbike TT Twin. (Bild: André Eymann)

Visuell „reale“ Spielwelten, die durch spezielle, echt wirkende Controller und einen

kommunikativen Wettbewerb punkten. Verbunden mit großen Bildschirmen und einem attraktiven Zwei-Spieler-Modus heben sich diese Automaten deutlich von den Heimkonsolen ab und bieten so eine Alternative für die es sich lohnen kann einen Euro einzuwerfen. Das ist also der Mehrwert, mit dem Arcade-Automaten auch heutzutage noch überzeugen können.

Schön übrigens, dass man in Frankreich, anders als in Deutschland, noch viele Videospielautomaten in der Öffentlichkeit finden kann. Leider sind die Automaten in Deutschland seit 1985 aus der Öffentlichkeit verbannt. Mehr dazu könnt ihr [in diesem Beitrag](#) lesen.



Let's Go! Mario Kart 2 Arcade GP in Aktion. (Bild: André Eymann)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 12. August 2018 um 20:35 Uhr in der Kategorie: [Hardware](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen 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>