

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Highscores

Paul Hartmann am Samstag, dem 9. März 2024

Wer kennt sie nicht, die Highscores auf Arcadeautomaten oder auch in Videospiele? Oftmals nur aus 3 Zeichen bestehend, zeigten sie jene legendären Helden, welche es heroisch und nach unsagbaren Mühen in die TOP 10 eines Automaten gebracht hatten.

Allein damals einem Videospielder dabei zuzusehen, wie er es in diese erhabene Liste schaffte oder gar den Highscore erzielte, adelte diesen gottgleichen Krieger, Rennfahrer oder Köhner und nötigte höchsten Respekt, der Zuschauer.

Ehre und lebenslanger Ruhm waren solch einem Videospielder gewiss – zumindest bis zum Steckerziehen. Denn durch das Ausschalten eines Arcadeautomaten wurden oft die mühsamst und unter schmerzlichen Entbehrungen ALLER DM-Stücke errungenen, Rekorde schnöde und grausamst gelöscht.

Held für einen Tag

Nie werde ich jenen glorreichen Tag vergessen, als es mir mit 18 Jahren gelang in Asteroids über 79.000 Punkte zu erzielen und die großen und legendären Profis in ihren Leder- und Rockerjacken zu besiegen. Voller Stolz prangte nun mein POL auf Platz 1 der

Highscoreliste in Mannheim und in unmittelbarer Nähe vom Bahnhof.

Selbst am nächsten Tag, war noch die heroische Heldentat für jeden ersichtlich und ich fühlte mich unbesiegbar, zumindest bis ich einen weiteren Tag später, voller Demütigung sah, dass ich nur noch Vierter war. Meine 79.000 waren gegen 130.000 verblasst und keine DM brachte mir den vergangenen Ruhm zurück, aber zumindest war ich zwei Tage lang Champion gewesen, ...zumindest in Asteroids, ...in Mannheim, ...in einer Spielothek.

Genauso lächerlich wie sich dies heute anhört, war damals das Hochgefühl, vergleichbar einer Eins in Mathe. Man war die Pole Position in Pole Position (Rennspielautomat), der Retter des Universums in Galaga, der Meisterkoch in Burgertime oder der genialste Laubfrosch in Frogger ?



Burgertime und Millipede – zwei Games, die mich immer wieder herausfordern

Welch geniale Idee der Münzautomatenindustrie, um uns Opfern auch die allerletzte Mark aus dem Geldbeutel zu ziehen, aber zugleich auch Motivationsschub, sich ständig selbst zu verbessern.

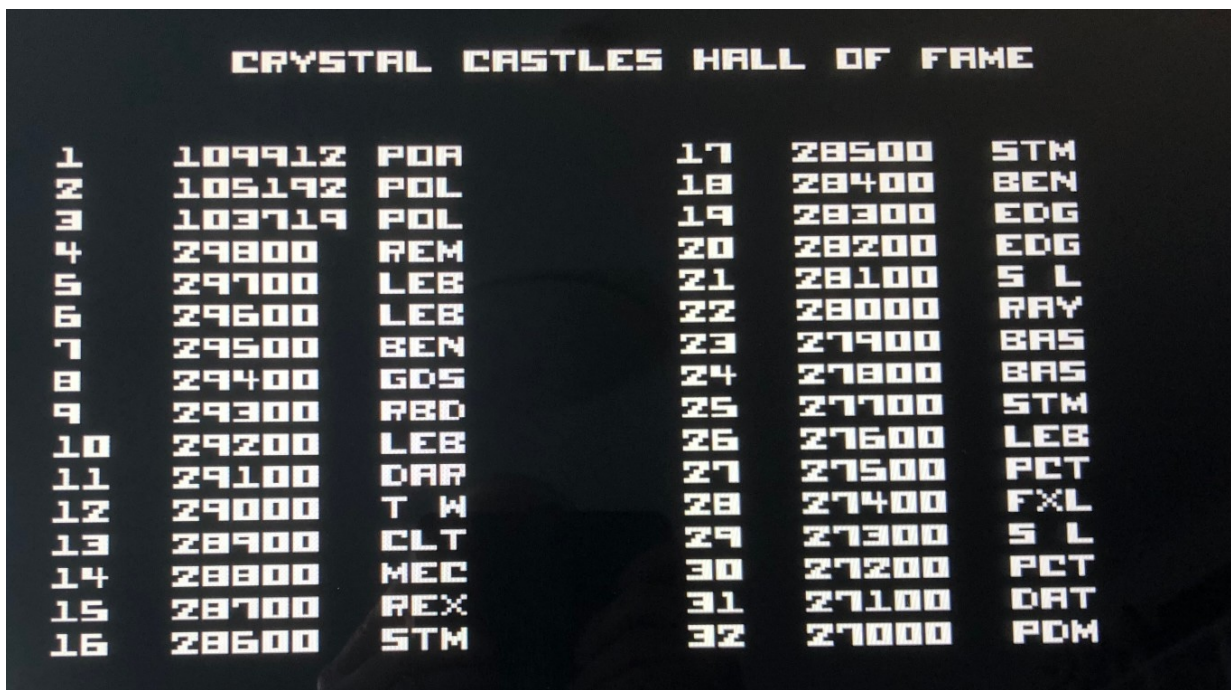
Ungeheure 3 Zeichen waren Orden und Belohnung für uns Verrückte und die wenigsten kannten den Inhaber dieser 3 Zeichen, aber dennoch bewegte es Tausende, ja weltweit Millionen erneut danach zu streben seine Buchstaben oder Zahlen und manchmal auch Sonderzeichen, oftmals innerhalb nur weniger Sekunden, auf einem neuen Automaten zu verewigen.

Ja, dieses vermaledeite Zeitlimit hatte es in sich. Nach langem Ringen um einen TOP 10 Score, hatte man oft nur 15 Sekunden Zeit um mit zitternden Fingern seine Pixel aus einem Bildschirmfüllenden Buchstabensalat und dann noch entweder in Reihen, Spalten oder im Kreis und immer neuer perverser Modi, auszuwählen und einzugeben.

So wurde schon mehr als einmal, aus dem legendären POL ein wenig berauschendes POM oder gar ein schandvolles PO, wenn die Eingabezeit abgelaufen war!

Von Vorteil war es, eine Buchstabenkombination von drei eng beieinander liegenden Zeichen im Alphabet zu wählen, um es einfacher zu haben.

Aber selbst mein geniales LmnOP (alles innerhalb von nur 5 Zeichen) reichte zeitlich manchmal nicht aus und der markerschütternde Schrei, wenn man einen hohen Score erzielt und sich dann vertippt hatte, hallt heute noch durch die Astralebene der Spielhallen.



The image shows a screenshot of a video game's 'Hall of Fame' for 'Crystal Castles'. The title is centered at the top. Below it is a list of 32 entries, each consisting of a rank number, a score, a three-letter code, and a player name. The list is organized into two columns of 16 entries each.

CRYSTAL CASTLES HALL OF FAME			
1	109912	POR	STM
2	105192	POL	BEN
3	103719	POL	EDG
4	29800	REM	EDG
5	29700	LEB	S L
6	29600	LEB	RAY
7	29500	BEN	BAS
8	29400	GDS	BAS
9	29300	RBD	STM
10	29200	LEB	LEB
11	29100	DAR	PCT
12	29000	T W	FXL
13	28900	CLT	S L
14	28800	MEC	PCT
15	28700	REX	DAT
16	28600	STM	PDM
17	28500		
18	28400		
19	28300		
20	28200		
21	28100		
22	28000		
23	27900		
24	27800		
25	27700		
26	27600		
27	27500		
28	27400		
29	27300		
30	27200		
31	27100		
32	27000		

Wieder einmal verpfuscht und natürlich auf Platz 1

Mittlerweile im höheren Alter ist man nun demütiger und die früheren „Heldentaten“ sind ärgstens gerupft, vergleicht man sie mit im Internet verewigten Scores anderer „Verrückter“... ähm heroischer Helden.

Aber wehe ihr lasst mich an einen Pooyan Automaten, dann zeigt euch der „alte Sack“

ähm 62 Jahre alte Superheld „POL“ was eine Harke ist ?

Habt ihr ähnliche Erfahrungen gehabt? Und ja, es wird Stillschweigen garantiert, kennen diese Listen, doch nur die älteren Semester...

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 9. März 2024 um 10:30 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>