

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Im Karstadt – Erinnerungen an geliebte Videospieleklassiker

Karsten Heilmann am Mittwoch, dem 28. Dezember 2016

Heute geht die Reise vom idyllischen Dorf in die große Stadt. Die Monotonie und die Abgeschlossenheit meiner gewohnten Umgebung tausche ich für einen kurzen Moment ein gegen die glitzernde Fassade der saarländischen „Metropole“ Saarbrücken.

Der Einkaufsbummel, der vor der Tür steht, hat die Faszination einer Weltreise in meinen Augen. An einem Samstagvormittag fahre ich mit meinem besten Freund und dessen Mutter los. Der nagelneue Peugeot 105 kommt mir vor wie ein Sportwagen. Mit seiner Hilfe lassen wir das kleine Dorf in dem wir leben hinter uns. Wir legen mehrere kilometerlange Waldstrecke, die uns von der nächsten Ortschaft trennt zurück. Durch die grünen Laubdächer fallen vereinzelte Sonnenstrahlen auf die Fahrbahn.

Auf dem Rücksitz des Fahrzeugs malen mein Freund und ich uns schon voller Vorfreude aus, was wir in der Stadt erleben werden. Wir wissen schon, dass dort in den großen Kaufhäusern ein Geschäft boomt, dessen langer Schatten bis in unsere Kinderzimmer reicht.

Vom Baumhaus in die große Stadt

Eigentlich sind wir Besitzer eines Baumhauses, wo wir gerne unsere Freizeit verbringen. Dort werden im Sommer bis zum Sonnenuntergang Pläne geschmiedet. Die meiste Zeit aber erkunden wir unsere heimatliche Gegend auf der Suche nach Abenteuern. Hinter jeder Biegung in den dortigen Wäldern warten unzählige Geheimnisse auf ihre Entdeckung.



Werbung für das Sega Master System. (Bild: smstributes.co.uk)

Aber im Laufe unserer Kindheit wurden wir zu jener Zeit mit noch etwas anderem konfrontiert, das auf uns eine magische Anziehungskraft hatte: Die neue Welt der Telespiele. Wir waren eigentlich eher Heimcomputer-Kinder und liebten die Welt die die Commodore Büromaschinen GmbH uns eröffnete. Aber die neuen Produkte von Sega und Nintendo waren für uns gleichsam Teile dieser neuen Welt.

Vom Crash einer Telespieleindustrie in den frühen Achtzigern wissen wir nichts. Für uns ist das alles das Gleiche. Telespiele, Computerspiele und Videospiele sind eine einzige, große Familie, soviel war für uns sicher.

Die Häuser der Nachbarorte ziehen am Fenster des Wagens vorbei. Über den Rückspiegel haben ich und mein Freund Blickkontakt mit seiner Mutter. „Ich werde mich ein wenig bei Karstadt umsehen. Habt ihr Lust euch dort auch ein wenig herumzutreiben?“ fragt sie.

Wir können unser Glück kaum fassen. Die goldene Eintrittskarte in eine bessere Welt! Wir kennen die in der Spielzeugabteilung aufgebaute Phalanx von eingeschalteten Spielkonsolen. Dort laufen all die großen Hits der Hersteller um den kleinen Kunden die passenden Argumente für den Weihnachtswunschzettel zu liefern.

Man konnte selbst Hand an die Geräte legen um sich von seinem persönlichen Geschmack beraten zu lassen. In aller Ruhe wollen wir testen, welches der Spiele für uns selbst gemacht war. Das wir uns keine der Konsolen unter realistischer Betrachtung hätten wünschen können, war uns egal.

Nie hätten unsere Eltern uns zu den Heimcomputern zusätzlich ein weiteres elektronisches Unterhaltungsgerät in unsere Kinderzimmer gestellt. Wir hatten schließlich auch keine Fernsehapparate dort stehen. Für den Fall, das uns bei Regenwetter nicht nach Computern sein sollte, gab es andere Beschäftigungsmöglichkeiten zuhause.

Wir sind mittlerweile in der nächstgrößeren Stadt Völklingen angelangt. Dort geht es auf die Autobahn, von wo aus wir die gigantische Stahlfabrik mit all ihren Ausläufern sehen können. Das Unternehmen Saarstahl prägt die gesamte Szenerie.

Riesige Kräne bewegen überdimensionale Container. In der Nacht sieht man dort aus den erhabenen Schornsteinen die Feuer lodern. Unendlich lange Güterzüge transportieren den hergestellten Stahl in aller Herren Länder. Der Anblick, das sich uns dort bietet prägt unseren Begriff der Stadt im Allgemeinen. Unser Blick gleitet über das Panorama der Anlage. Aber der Wagen rollt und nimmt uns mit weiter gen Norden.

Bloß nicht entdeckt werden!

Unsere Kinderzimmer sind kleine Bibliotheken. Dort findet sich Literatur für alle Lebenslagen. Romane von Schätzen in Silberseen und über die Geschichte von Lederstrumpf am Ontario See. Fachbücher aus der „Was ist was?“ Reihe Seite an Seite mit Enzyklopädien und diversen Lexika.

In der Requisite finden sich Kostüme für Piraten und Seeräuber. Diese helfen uns am Abend beim Herumschleichen in der Wohnung der Großeltern. Bloß nicht entdeckt werden! Hinter dem Sofa beziehen wir im Schutz der Dunkelheit Stellung. Unser Gekicher ist unüberhörbar aber die Großeltern lassen sich nicht das Geringste anmerken. Unsere Verkleidung hilft uns also unentdeckt zu bleiben, so lautet unser Schluss. So arbeiten wir uns auf allen Vieren kriechend über den Teppich vor weiter Richtung Wohnzimmertisch...

Langsam kommen die Vororte der Stadt Saarbrücken in Sichtweite. Die Aura die diese Stadt für uns umgibt wird allmählich auf unserem Rücksitz spürbar. Wir reden über unsere Computerspiele zuhause und über Star Wars. Die Filme selbst hatten wir noch nie gesehen. Lediglich einige Actionfiguren und ein Album für die Sammelaufkleber zum Film „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ befinden sich in unserem Besitz.

Doppelte Bilder tauschen wir mit unseren Freunden und Klassenkameraden. Für eine Kinokarte waren wir noch nicht alt genug und als die ersten beiden Teile der Trilogie liefen waren wir sowieso noch viel zu jung um etwas davon zu erfahren. In keinem unserer elterlichen Haushalte steht ein Videoabspielgerät. Wir wissen, das selbst in unserem kleinen Dorf eine Videothek existiert und alle drei Filme vorrätig hat. Aber dieses Wissen nutzt uns in dem Fall leider nichts. So müssen wir uns den Inhalt der Sternensaga selbst zusammenfantasieren.

Bevor wir unser eigentliches Ziel, die Videospieldabteilung, ansteuern machen wir uns noch einen kurzen Umweg zu den Actionfiguren.

Karsten Heilmann

Dabei entstehen immer neue Geschichten die nur selten und auch dann nur äußerst vage mit der tatsächlich erzählten Handlung der Filme übereinstimmen. Meistens fokussieren wir die Actionfiguren, die sich in unserem Besitz befinden.

In Völklingen sind die wichtigen Protagonisten um Luke Skywalker, Han Solo und Prinzessin Leia aber leider nicht mehr erhältlich. Sogar in Saarbrücken sind sie ein äußerst seltenes Gut. Unsere Geschichten drehen sich also entsprechenderweise um den Arbeitsalltag eines AT-AT Piloten der ohne sein übliches Fortbewegungsmittel auskommen muss oder das Leben von Boba Fett als den Mann mit dem Raketenrucksack.

Saarbrücken ist wie New York City

Als wir die große Stadt endlich erreichen atmen wir dort unweigerlich ihren besonderen Geruch ein. Eine Mischung aus Autoabgasen, Brezel-Verkaufsständen und dem wohligen Duft von professionell präsentierter Ware.

Noch nie haben wir eins der Hochhäuser die die Skyline bilden betreten. Sie sind nur Kulisse. Und die erscheint uns gewaltig zu sein. Für uns hat Saarbrücken die gleichen Dimensionen wie New York City. Die exklusiven Fast-Food Restaurants unterstreichen unseren Eindruck. Nachdem die Mutter meines Freundes den Wagen im Parkhaus abgestellt hat machen wir und wie elektrisiert auf den Weg in die Spielwarenabteilung des anvisierten Kaufhauses.

Zuerst müssen wir jedoch durch die unterirdische Einkaufspassage. Dicht an dicht drängeln sich die Menschen in dieser Parallellwelt durch den Großstadt-Dschungel, der des Tageslichtes beraubt fast wie ein postapokalyptisches Szenario wirkt. Eine echte Gegenwelt versteckt sich hier unten. Kleine und große Zeitungskioske und mehrere Lottoannahmestellen, vereinzelt Tabakhändler und sogar die riesige, rotbeleuchtete Filiale einer Metzgerei teilen sich hier das Revier. Dazwischen liegt ein Schallplattengeschäft. So lebt man also im urbanen Untergrund.

Wieder im Tageslicht sind wir endlich bei Karstadt angekommen. Durch die riesigen Glastüren betreten wir die Luftschleuse, die ihrerseits mit einem typischen Geruch das noch tiefere Eintauchen in das Herz der Stadt verdeutlicht. Fast sind wir da!

Hang On, Out Run und Alex Kidd machen aus ihren glücklichen Spielern regelrechte Stars.

Karsten Heilmann

Vorbei an Kosmetikartikeln geht es kurz vor der Wäscheabteilung für Herren auf die erste Rolltreppe. So etwas kennen wir nur von hier. Deshalb erscheint uns diese Art des Treppensteigens nur angemessen für ein Kaufhaus dieser Größenordnung. Auf den Stufen stehend fahren wir in den ersten Stock. Wir befinden uns im Bereich der Damenwäsche und steuern die Abteilung für Sportartikel gegenüber an, um die nächste Rolltreppe zu nehmen.

Das künstliche Licht der ausgeklügelten Beleuchtung spiegelt sich auf dem blankpolierten, glänzenden Fußboden. Wieder geht es ein Stockwerk höher aber dieses Mal beschleunigen wir die Fahrt indem wir die Stufen zusätzlich zu Fuß nehmen, anstatt nur zu fahren. Kurz vor der Ankunft im Spielzeugparadies müssen wir uns noch ein wenig in Geduld üben, denn ein Teil des restlichen Publikums auf der Rolltreppe versperrt uns den Weg.

Die Uhr tickt

Als wir endlich ankommen trifft uns das Bild, das sich uns dort mit einem Mal bietet mit einer unvorstellbaren Wucht. Alles, aber auch wirklich alles an Spielzeug was wir Kinder uns auch nur im entferntesten vorstellen können ist in der hermetisch abriegelten Welt des Kaufhauses in all seiner Pracht und Herrlichkeit aufgebaut.

Auf kleinen Monitoren wird die Funktionsweise der einzelnen Spielzeuge vorgeführt. In einer Glasvitrine dreht sich langsam eine sorgfältig aufgebaute Burganlage mit ihren Bewohnern um die eigene Achse. Alles ist voller Kartons. Überall ist hier eine kleine Welt verborgen und verpackt.

Die riesigen Regale mit Stofftieren bilden den Hintergrund für einen sagenhaften Fuhrpark an Spielzeugautos. Roboter jedweder Couleur bewegen sich in batteriebetriebener Behändigkeit. Alles erscheint zum Greifen nah aber dennoch in unendlich weiter Ferne. Die Preisschilder schaffen die ihnen eigene Form von Distanz. Bevor wir unser eigentliches Ziel, die Videospield Abteilung, ansteuern machen wir uns noch einen kurzen Umweg zu den Actionfiguren.

Anders als in Völklingen gibt es hier schon eine etwas größere Auswahl zu bestaunen. Ein Vertreter der imperialen Sturmtruppen und einige exotische Androiden hängen neben ein paar Jawas geschützt in ihren durchsichtigen Verpackungen in der Auslage. Hier gibt es sogar die richtig großen Raumschiffe. Von denen offenbart sich uns allerdings nur ihr Pappkarton. In deren Inneres können wir nicht hineinschauen.



Alex Kidd in Miracle World, 1986, Screenshot vom Sega Master System. (Bild: Sega)

Aber wir wissen, das die Uhr tickt und treten nach einer kurzen Inspektion doch den Weg in die Abteilung für elektronische Unterhaltungsgeräte an.

Dort herrscht ein riesiger Publikumsverkehr. In Scharen stehen die jungen Bewunderer der ersten Spielkonsolen von Nintendo und Sega vor den Geräten. Atari sucht mit seinem technisch schon völlig veralteten 2600-Modell fast schon verzweifelt nach interessierter Kundschaft. Die anspruchsvollen Wünsche seiner Zielgruppe kann es aber nicht mehr erfüllen.

Selbst wenn man hier das Glück haben sollte einen der wenigen Controller zu ergattern ist klar: Wer am Joystick des Atari-Gerätes an seiner Highscore feilt, ist nicht mehr als ein Außenseiter. Da hilft auch das raue und verwegene Flair des Williams Klassikers Defender nichts.

Das eigentliche Geschehen spielt nur wenige Zentimeter weiter links ab, aber dennoch auf einer völlig anderen Ebene: Dem Reich der aktuellen und allerneusten Videospiele. In diesem ergeht es dem Sega Master System schon wesentlich besser als seinem unbeliebten Nachbarn. Man spielt hier noch nicht ganz in der Oberklasse mit, doch man ist zumindest angesagt und cool.

Hang On, Out Run und Alex Kidd machen aus ihren glücklichen Spielern regelrechte Stars. Ein Sohn türkischer Gastarbeiter fährt im Ferrari mit einer Blondine in den virtuellen Sonnenuntergang. Sein Stolz für seinen erkämpften Platz auf dem Fahrersitz ist ihm deutlich anzumerken. Er würde seine Position wenn es sein müsste mit Gewalt verteidigen und siegen.

Ein weiteres Kind ist seit Minuten ein gefeierter Rennfahrer und konzentriert sich darauf, seine gebannt zuschauenden Fans auf keinen Fall zu enttäuschen. Jede Kurve treibt ihm den Schweiß auf die Stirn. Jeder Rempler mit seinen Konkurrenten könnte für ihn das tödliche Ende seiner Karriere bedeuten. Er hat Angst.

Nebenan glänzt eine Frisur durch Zugabe von Haargel. Der trotz seiner Turnschuhe recht mondän gekleidete Alex-Kidd-Kenner gehört offenbar zum eingeschworenen Stammpublikum. Er offenbart seinen Zuschauern sämtliche Geheimnisse der Miracle

World in routinierter, fast schon gelangweilter Manier. Die Goldkettchen an seinem Hals und dem Handgelenk unterstreichen aber die gehobene Position, die er vor den Bildschirmen inne hat. Seine wenigen Fans sind légèrer gekleidet als er. Außerdem riechen sie etwas streng für unseren Geschmack. Der knöpfchendrückende Grundschüler hat seine fünfzehn Minuten Ruhm schon deutlich hinter sich. Aber er lässt trotzdem nicht locker.

Am Ziel aller Träume



Super Mario Bros. von 1985 auf dem NES. (Bild: Nintendo)

Das Nintendo Entertainment System wird in diesem Rahmen seinem Namen mehr als gerecht. Wer hier eines der eckigen Joypads in die Hände bekommt ist am Ziel all seiner Träume angelangt. Trotzdem kämpfen sich sie Eskimos in Nintendos Ice Climber noch weiter empor. Für sie ist niemals Schluss. Immer höher wollen sie hinauf in der eisigen Kälte ihrer Welt. Ankommen werden sie dort nie.

Denn es gibt ein Spiel auf Nintendos Konsole, das all die anderen immer haushoch überragen wird: Super Mario Bros., das Kronjuwel des modernen Videospiele. Diese Brüder haben sogar eine eigene Fernsehserie!

Auch die hier Anwesenden wissen, das es Leute geben muss, die das Privileg besitzen diesen Schatz aus dem fernen Japan bei sich zuhause hüten und spielen zu können. Alle teilen dieses unausgesprochene Wissen, dass sie diese Personen aber leider nicht kennen. Zumindest befindet sich keiner in dieser Menge der so eng mit einem von ihnen befreundet ist, dass es für eine Audienz in deren heiligen Hallen gereicht hätte. Sonst wären sie ja auch nicht hier!

Sie müssen sich alle zusammen durch ihr Verhalten eine Realität erschaffen, in der Videospiele etwas sind, das man bei Karstadt spielt um dort zu Ruhm und Ehre zu gelangen. Diese Lorbeeren erntet aber nur derjenige, der den italienischen Klempner leibhaftig durch das Pilz-Königreich lenkt. Er ist der König und der alleinige Herrscher der Szene. Bewunderung und Neid sind die eigentlichen Zuschauer um ihn herum.

Seinen treuen Gefolgsleuten muss er nur dann und wann die Ehre erweisen und bei der Suche nach versteckten Münzen und Extras ihr Wissen in die Tat umsetzen. Dafür wird er von Zeit zu Zeit mit einem Leben belohnt und kann weiter seines Amtes walten. Er weiß was alle wissen: Die Prinzessin zu befreien ist nicht die Sache des einfachen Volkes sondern die Aufgabe des Adels. Ein freiwilliges Ausscheiden aus dem Amt ist zu keiner Zeit eine denkbare Option.

Meinem Freund und mir wird klar, dass wir nur sehr unwahrscheinlich in den Genuss kommen würden selbst eines der zu Werbezwecken ausgestellten Geräte zu bedienen. Selbst wenn ein Verkäufer die einzige ausgeschaltete Konsole, die sich eingesperrt in einem Glaskasten nicht ohne weiteres bedienen lässt, mit seiner Autorität einschalten würde, hätten wir keine Chance.

Die Hierarchie in der Gefolgschaft des Mario-Königs ist streng. Wir können nur aus der letzten Reihe zusehen. Desillusioniert schlurfen wir nochmal bei den Actionfiguren vorbei und überlegen uns wie die echte Handlung der Sternentrilogie wohl verlaufen würde. Da

wir aber zu keinem brauchbaren Ergebnis kommen, denken wir uns weiter eigene Geschichten aus.

Was macht eigentlich ein AT-AT Pilot ohne AT-AT den ganzen Tag so...?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 28. Dezember 2016 um 16:53 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>