

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Mit Xain'd Sleena in der Spielhalle durch Raum und Zeit

Karsten Heilmann am Samstag, dem 2. Juli 2011

Draußen scheint die Sonne hell. An einem schönen Sommernachmittag im August des Jahres 1987 spiele ich deshalb im Freien. Ich bin zwölf Jahre alt und lebe mit meinen Eltern in einem kleinen Dorf an der deutsch-französischen Grenze im Saarland. Ich schiebe mein Klapprad vorbei am hohen Gras der Wiesen und fahre damit durch die Wälder meiner Kindheit. Seit ungefähr einem Jahr bin ich Besitzer eines eigenen Computers. Mein Commodore C16 mit Datasette ist mein ganzer Stolz. Noch halte ich diese Maschine für einen Vorläufer des legendären Commodore 64.

Meine Computerspiele befinden sich auf einer kleinen [Audiokassette](#) der Firma [Kingsoft](#). Winter Olympiade, [Ghost Town](#) und Tom heißen die minimalistischen Kunstwerke, die vom Schicksal dazu auserkoren waren, meine ersten Computerspiele sein zu dürfen. Neue Software muss ich in mühevoller Kleinarbeit aus ein paar auf dem Flohmarkt gefundenen Magazinen abtippen. Hier wird Basic und Maschinensprache gesprochen. SYS und PRINT, LOAD und RUN, IF A\$ THEN GOTO heißen die Zauberformeln, die das Unmögliche möglich machen, nämlich virtuelle Welten jenseits aller Vorstellungskraft zum Leben zu erwecken. Meine Gedanken an diesem Nachmittag gelten jedoch weder der

heimischen Flora und Fauna um mich herum, noch meinem Microcomputer, der in meinem kleinen Zimmer zuhause auf mich wartet. Ich denke an etwas anderes, etwas, wie es mir schien, größeres.



Unterwegs in den grünen Wäldern von Xain'd Sleena. (Bild: Taito)

Nicht von dieser Welt

Gestern hatte ich im Foyer des Kinos in der nächstgrößeren Stadt etwas gesehen, das für mich definitiv nicht von dieser Welt sein konnte. Ein [Videospielautomat](#) stand dort in all seiner erhabenen Würde und Schönheit. Ich war bis ins Mark fasziniert von dem Spielgeschehen, das sich mir dort offenbarte. Ein ganzes Sonnensystem war von einem Imperium besetzt worden und setzte seine letzte Hoffnung in einen intergalaktischen Kopfgeldjäger, um seine Freiheit wiederzuerlangen. Die Mission dieses Helden war es in traditioneller Run'n'Gun-Manier die fünf Planeten unter den Gesetzen des Vier-Wege-Scrollings von den dortigen Besitzern zu befreien.



Raketenstiefel, Laserstrahl und natürlich aufsammelbare Extrawaffen waren die einzigen Verbündeten dieses Helden, der am Ende eines jeden Planeten und nach erfolgreichem Kampf gegen den entsprechenden Endgegner seine Teilmission damit beenden sollte, die komplette Feindbasis mithilfe eines Sprengsatzes in die Luft zu jagen. Anschließend ging der Kampf in seinem Raumschiff weiter, denn auch im Orbit der Planeten galt es dem übermächtigen Imperium Einhalt zu gebieten. Mit leuchtenden Augen bestaunte ich dieses Tor zu einer anderen Welt, das diese Maschine für mich darstellte, musste jedoch einsehen, dass ich mit meiner einzigen Münze dieser Aufgabe und der damit verbundenen Verantwortung in keinster Weise gerecht werden konnte. Das Spiel war so dermaßen schwer, die Welten so unglaublich gefährlich und der Gegner mit seinen Laserschwertern und Raumschiffen so überlegen, dass mir nichts anderes übrig blieb, als das Geschehen auf dem Bildschirm als stiller, träumender Beobachter zu verfolgen.

Ich versuchte mir für alle Fälle den Namen des Spiels zu merken. Dieses Spiel konnte wirklich nicht von dieser Welt sein! Sein Titel passte zu nichts, was ich bis dahin gesehen oder gehört hatte: Xain'd Sleena.

Im Kampf gegen die imperiale Flotte

Auf der Kirmes im Nachbardorf sah ich die Maschine wieder. Sie war umringt von Kindern und Jugendlichen, die ebenso fasziniert wie ich waren von diesem Wunder von einem Spiel. Und ebenso wie ich scheiterten sie trotz ihrer fast grenzenlosen Ambition allesamt an der gestellten Aufgabe. Schaffte es einer den ersten Planeten unter Aufbietung seines ganzen Geschicks und Könnens zu meistern, überstand er die Gefahren des Weltraums und den einsamen Kampf eines kleinen Abfangjägers gegen die imperiale Flotte, so scheiterte er dennoch im Sandmeer des Wüstenplaneten oder im dichten Grün des Dschungelplaneten an seiner Aufgabe.



Im Sandmeer des lebensfeindlichen Wüstenplaneten Cleedos Soa. (Bild: Taito)

Mit meinem besten Freund versuchte auch ich es wieder und abermals gelangte ich zu der Einsicht, dass niemand auf dieser Welt es schaffen könnte, den Frieden in diesem kleinen Sonnensystem wiederherzustellen. Weder heute noch morgen würde es dem mutigen Kopfgeldjäger gelingen, diese fünf Welten wieder zu Frieden und Freiheit zu verhelfen. Trotzdem munkelte man später auf dem Schulhof, unbekannte Quellen hätten berichtet, dass nach erfolgreicher Befreiung der Planeten ein Art Maschinenwelt auf den Spieler warten würde. Die Basis des Feindes war ein Gerücht, von dem ich nicht wusste, ob es nun Wirklichkeit oder nur das übliche Seemannsgarn eines der vielen videospiegelbegeisterten Jungs an der Schule war.



In den Tiefen des Weltraums wird Xain mit vielen gut ausgebildeten Jägern konfrontiert. (Bild: Taito)

Die Zeit verging bis schließlich ein Schulfreund, ein selbst erklärter Freund von Weltraumspielen, mir berichtete, dass er für seinen Heimcomputer eine Umsetzung des Automaten zuhause hätte. Soldier Of Light war der Titel dieses Machwerks. Wir waren optimistisch zumindest auf diesem Wege die in uns gesetzten Hoffnungen der Galaxis zu erfüllen. Ohne die Forderung von Münznachschub seitens der Hardware musste es möglich sein, das Spiel zu einem erfolgreichen Ende zu führen. Soweit die gute Nachricht. Die Schlechte war, dass sich nur die erste Diskette des gesamten Spiels in seinem Besitz befand. Ohne Aussicht auf Erfolg machten wir uns dennoch daran diese, dem Original kaum gerecht werdende Umsetzung zu spielen bis es am Ende unserer Bemühungen „Insert Disc 2“ hieß. Der Traum vom erfolgreichen Kampf gegen den Feind, die Hoffnung darauf, den mysteriösen Maschinenplaneten vielleicht wirklich zu entdecken, all das war erneut unmöglich geworden. Es sollte offenbar nicht sein...

15 Jahre später bin ich aus beruflichen Gründen nach Stuttgart gezogen. Videospiele betrachte ich immer noch als mein größtes Hobby. Nintendo, Sega und Sony traten das Erbe meines kleinen C16 an und scheinbar hat die Evolution der Technik jedes Versprechen eingelöst, das vor vielen Jahren gegeben wurde.



Die Löwenstatue auf dem Planeten Guwld Soa. (Bild: Taito)

Dreidimensionale Welten, Polygongrafik und lange Videosequenzen laden dazu ein, ein ganz und gar neues, besseres und angeblich ultarealistisches Spielgefühl erleben zu können. Die alten Abenteuer und das Abtippen von Programmen aus Fachmagazinen gehören einer Vergangenheit an, die im Zeitalter der modernen Videospiegelindustrie keine Bedeutung mehr hat. Um so mehr bin ich überrascht als ich in einer Videothek der Stadt zwischen den dort aufgestellten Tekken- und Daytona USA-Automaten einen weiteren entdeckte, der kurioserweise sämtliche Klassiker bis in die Mitte der neunziger Jahre in seinem Repertoire hat.

Ich durchsuche sein enorm umfangreiches Archiv und tatsächlich: Xain'd Sleena der japanischen Firma Technos aus dem Jahre 1986 lebt in der Gegenwart! Genauso hammerhart schwer wie damals präsentiert sich dem gereiften Zocker ein zeitloser Klassiker von ungebrochener Schönheit. Alles noch so wie immer. Erneut begreife ich die Unmöglichkeit einer erfolgreichen Mission in diesem Sonnensystem angesichts der unüberwindlichen Stärke des Feindes und immer noch ist der sagemunwobene

Maschinenplanet am Ende des Spiels nicht mehr als ein vages Gerücht.

Eine neue Hoffnung

Wieder sind einige Jahre vergangen und ich erwarte Besuch. Ein Freund von mir hat sich für heute Abend angekündigt und zwar genau der Typ, der vor Jahrzehnten mit mir auf der Dorfkirmes mit mir zusammen versucht hat, fünf Planeten von ihrer intergalaktischen Herrschaft zu befreien. Wir beide haben seitdem viele gemeinsame Abenteuer erlebt, ob in Computerspielen oder in der realen Welt. Gemeinsam sind wir aufgewachsen und haben uns wie viele Freunde, die sich jahrelang zusammen der Welt da draußen entgegengestellt haben, aus den Augen verloren. Bis zu diesem Abend. Ich lebe mittlerweile mit meiner Frau in der saarländischen Hauptstadt Saarbrücken. Wir reden und schwelgen in Erinnerungen, erzählen Geschichten und berichten uns unsere Erlebnisse aus den jüngsten Jahren. Zu vorgerückter Stunde zeige ich ihm meinen neuesten Schatz: ein Arcadeboard für meinen PC und den Emulator der helfen soll, eine sehr alte Rechnung zu begleichen.

Mission! Xain, your responsibility is defend of all planets against the empire's invasion. Good Luck!

Xain'd Sleena (Ingame)

Erneut treten wir an, um mit vereinten Kräften das zu schaffen, was bisher unmöglich schien. Auf unserer Reise entdecken wir in einem Asteroidenfeld das Mutterschiff der Aliens, wir springen mit Raketenstiefeln über Abgründe, lehnen die Besatzer das Fürchten. Aber das Spiel hat nichts von seinem höllischen Schwierigkeitsgrad verloren. Besonders die Bossgegner sind mit allen Wassern gewaschen und wollen sich nicht ergeben. Verzweiflung und gegenseitige Ermutigung lösen sich immer wieder ab und nach einem unglaublichen Kampf in den tiefsten Tiefen des Weltraums, der uns all unser Können abverlangt, schaffen wir doch das Unschaffbare, ja, das Unmögliche! Wir befreien alle Planeten von ihren Peinigern und treten in unserem Raumschiff die letzte Reise von einem Ort weit weg von hier und jetzt an. Geschafft! Und tatsächlich stimmt es.



Im Anflug auf die Basis der Außerirdischen. (Bild: Taito)

Rechts im Bildschirm entdecken wir die metallisch leuchtende Basis der Außerirdischen. „Das ist kein Mond!“ sagt er, „Greifen wir an!“ sage ich. Wieder folgt ein Kampf auf Leben und Tod, um Sieg oder Niederlage auf einem Schlachtfeld, das uns in diesem Moment wie das bestgehütete Geheimnis des Universums vorkommt, ein Ort, der nur von uns allein entdeckt wurde. Wir bringen den Sprengsatz am Hauptcomputer der Basis an. Der Countdown beginnt! Panik bricht aus. Nach einer waghalsigen Verfolgungsjagd durch die Gänge und Korridore der Station sind wir schließlich mit unseren Kräften am Ende.

Auf der Landeplattform der Basis stehen wir dem allerletzten Endgegner gegenüber. Die letzte Grenze. Stille. Draußen fällt der nächtliche Regen auf den von Neonlicht beleuchteten Asphalt. Drinnen sind unsere Gesichter nur von dem Licht des Bildschirms erhellt. Wir tun, was wir tun müssen, eröffnen das Feuer und erreichen in der allerletzten Sekunde unser rettendes Raumschiff. „Alle Mann raus hier!!“. In einer Pixelexplosion, die

die Durchschlagskraft von mehr als tausend Hollywood CGI Effekten hat, detoniert die feindliche Basis und mit ihr die Schreckensherrschaft des galaktischen Imperiums.

Mission complete! ..Empire Of Evil 'Dristarg' destroyed perfectly. Peace of the universe is recovered. Xain, your responsibility is all over. We will never forget to your name with valiant and glory forever. And now, this story has ended.

Xain'd Sleena (Ingame)

Fast fünfundzwanzig lange Jahre nachdem ich das Spiel als kleiner Junge zum ersten Mal im Kinofoyer meiner Heimatstadt mit leuchtenden Augen bestaunte, weiß ich und werde immer wissen: Xain'd Sleena ist einfach nicht von dieser Welt.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 2. Juli 2011 um 20:59 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). 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>