

YODA ZHANG
KEMAL EZCAN

Mit
Zugang
zu online
Videos, Musik
& Retro-Spielen!

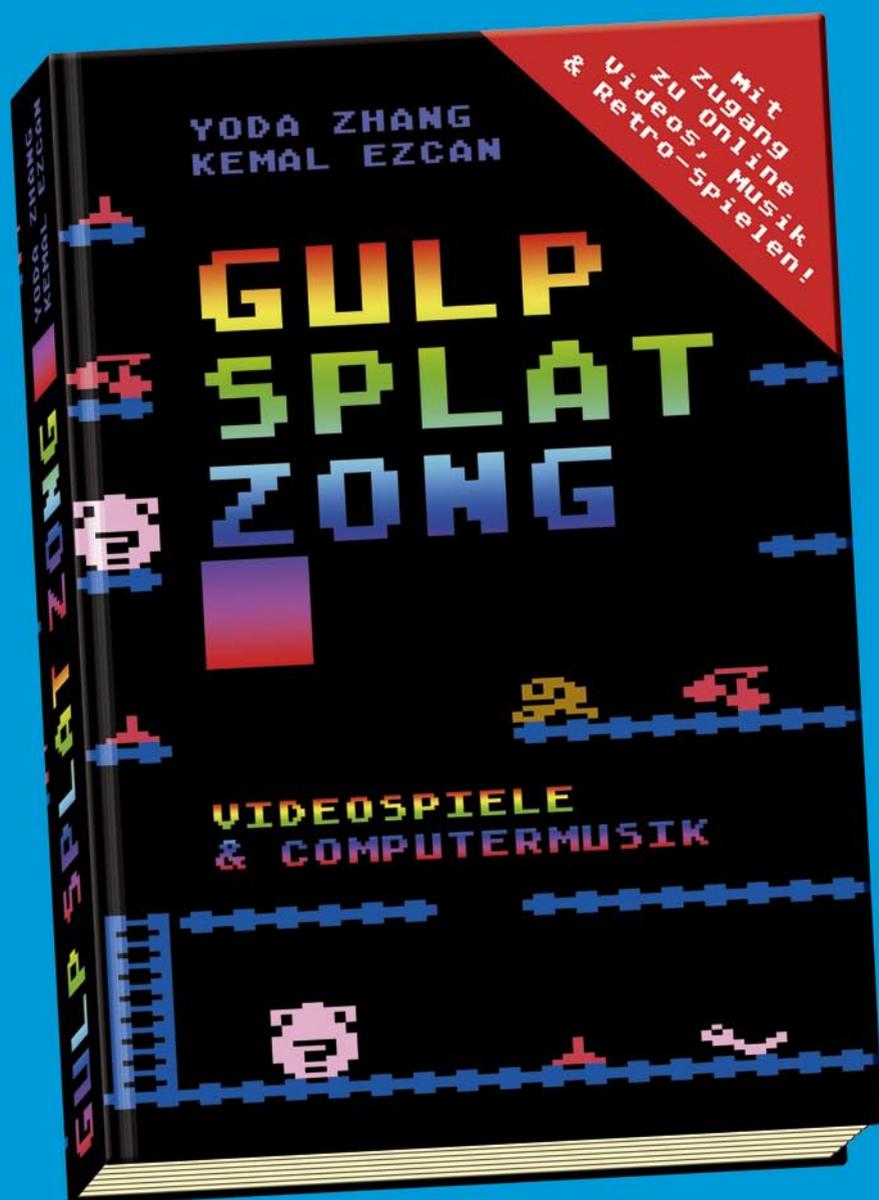
GULP
SPLAT
ZONG



VIDEOSPIELE
& COMPUTERMUSIK

GRATIS
LESEPROBE

Leseprobe zum Buch



System Error 60

.....

Ein dunkles Zimmer. Nervenzerreisende Spannung.

Wir tasten uns langsam im verwinkelten Dungeon vor und lauschen auf Hinweise, die auf eine der grauenvollen Kreaturen hindeuten, die hinter jeder Ecke lauern. Schnell noch eine Stärkung, dann folgt der Kampf gegen das nächste Ungeheuer. Die Belohnung wartet gleich darauf. Ein glitzernder Edelstein. Gleich eingesackt und schon ist der Level fast geschafft.

SYSTEM ERROR 60

Aaah! Schon wieder! Wann hast Du zuletzt gespeichert?
„Oh nein ... alles umsonst!“

Eine typische Szene aus dem Leben eines „Dungeon Master“ Spielers am Atari ST.

Dungeon Master - ein Spiel von der Firma FTL, dass 1987 zuerst auf dem Atari ST erschienen ist. Es ist der Urvater der 3D-Dungeon Spiele und war das erste seiner Art. Nachdem man sich eine Gruppe von vier Abenteurern zusammengestellt hat, erforscht man in Echtzeit ein unterirdisches Labyrinth, kämpft gegen Monster und löst Rätsel. Zum Kampf gegen die Monster können Waffen und Zaubersprüche eingesetzt werden, die im Laufe des Spieles erst gelernt werden müssen. Die Monster selbst sind nicht immer nur zu bekämpfen, sondern müssen teilweise durch Zuhilfenahme von anderen Gegenständen, wie

z.B. den Falltüren des Verlieses, getötet werden. Das Spiel war das Vorbild für ein völlig neues Spielgenre. Zuvor waren alle derartigen Rollenspiele immer rundenbasiert. Hier aber wurde erstmals in Echtzeit gespielt, und das sogar relativ realistisch, weil verschiedene Aktionen unterschiedlich viel Zeit benötigten. Die Verliese und Monster waren vorgegeben und somit erlernbar. Die Monster hatten sogar eine künstliche Intelligenz, die es Ihnen erlaubte, den Spielern Gegenstände zu stehlen und dann damit zu fliehen. Dieses Spiel war extrem erfolgreich und wurde danach für weitere Systeme umgesetzt.

Ein wirklich fieses Spiel mit etlichen Levels, gemeinen Monstern und jeder Menge Abstürzen. Zumindest in der kopierten Version, wie sie die meisten Spieler hatten ...

Das Spiel beeindruckte mich damals derart, dass ich später sogar ein Lied darüber komponiert habe. Hier der Text:

„While playing games on your ST
a dreadful monster blocks your way.
You try to make a Feuerball,
your mana-points are leider all.
You blow a club right to the Baum,
ein screamers-slice is falling down.
You find a Schlüssel made of gold
and remind the Spruch you're told:

System Error 60

Achtung: Seitensprung!

Wenn Du die Mischung aus Englisch und Deutsch albern findest, so sei Dir eins gesagt: Du hast Recht. Das habe ich nur aus einem Grund gemacht: weil es auf diese Art viel leichter war, das Rhythmuschema einzuhalten. Und weil es viel einfacher war, sich reimende Wörter zu finden. Doppelt so viel Auswahl. Zwei Gründe. Und weil es lustig klingt. Drei Gründe. Nobody expects the spanish inquisition.

Auf der Website zum Buch kannst Du Dir das Original-Lied in zwei Versionen anhören. Einmal die Agreppo-Version und einmal die Dance-Version. „Agreppo“ ist die Abkürzung für „Agressive Pop“ und ist die damalige Bezeichnung für härteren Techno. Die Dance-Version hingegen, klingt ziemlich wie die Sachen von Sven Väth damals - das waren genau die Lieder, die ich mochte. Allerdings ist die Agreppo-Version viel lustiger, weil sie in einer Spontan-Session in meinem Kellerstudio zusammen mit meinem damaligen Mitarbeiter Marc entstanden ist. Auf der Website findest Du ausserdem auch Links zu einer auf Deinem modernen Computer spielbaren neuen Version des Spieles. Das gilt übrigens für fast alle in diesem Buch erwähnten Spiele!

www.gulpsplatzong.de

Dungeon Master - mit diesem Spiel habe ich einige harte und schweisstreibende Nächte verbracht. Es raubte mir den Schlaf und ich war richtig süchtig danach. Aber wie konnte es nur so weit kommen? Drehen wir das Rad der Zeit um einige Jahre zurück. Springen wir direkt zu Level 1 ...

Level 1

GULP

Flughafenzocken

.....

Alles begann zu einer Zeit, als es noch keine Computer gab. Zumindest nicht für Normalsterbliche. Auch keine Handys, Videospielkonsolen oder ähnliches. Telefone hatten Kabel und Wählscheiben. Fernseher hatten eine Bildröhre und Ananas war ein seltenes und teures Obst. Das war 1977.

Mein Vater arbeitete damals für ein Reisebüro und hatte öfter Reisende zum Flughafen zu bringen. Oder abzuholen? Mich interessierte das gar nicht. Was mich interessierte war, dass er mich - notgedrungen, denn er konnte mich wohl kaum alleine Zuhause sitzen lassen, während meine Mutter arbeitete - zum Flughafen mitnahm.

Wer jetzt denkt ich war fasziniert von Flugzeugen und dem ganzen Kram, hat sich leider getäuscht. Auch für hübsche Stewardessen, so nannte man die weiblichen Flugbegleiter damals noch, war ich noch zu jung. Ich war acht Jahre alt. Mich interessierten die Videospielautomaten! Die waren zu dieser Zeit noch zahlreich überall aufgestellt.

Damit ich meinem Vater nicht auf die Nerven ging und er sich um seine Leute kümmern konnte, gab er mir ein paar Mark und ich sollte mich damit zu einem der Spielautomaten verziehen. Übrigens war meine Mutter schockiert, als sie davon erfuhr: Mein Vater lies mich als kleinen Knirps ganz allein auf dem Frankfurter Flughafen herumlaufen. Sie erfuhr es zum Glück erst jetzt, sonst wäre die Ehe wohl noch früher in die Brüche gegangen. Aber das ist eine andere Story.

Ich erinnere mich an zwei Spielhallen im Frankfurter Flughafenterminal. Eine im Untergeschoss bei der Ankunft, ganz

Achtung: Seitensprung!

Fröhliche Panzerschlacht



Es war ein paar Wochen vor Weihnachten 1979. Mein Bruder, 15 und ich - 10, wir saßen in unserem Zimmer vor dem Fernseher und spielten „Combat“ auf dem Atari VCS 2600. Auf dem Atari VCS 2600, das wir zu Weihnachten geschenkt bekommen werden. Ja, bekommen werden. Zum Glück wussten wir schon, daß wir das Ding geschenkt bekommen werden. Und netterweise wussten wir auch, wo unsere Mutter es versteckt hatte. Also holten wir es Tag für Tag aus dem Schrank und packten es aus, kurz nachdem unsere Mutter zur Arbeit gegangen war. So wurde den ganzen Tag gezockt, bis die Finger wund waren. Und kurz bevor sie wieder von der Arbeit nach Hause kam, wurde das Ding wieder schön sorgfältig eingepackt und in den Schrank zurückgestellt. Und zu Weihnachten waren wir dann total überrascht - „Wow, so ein tolles Geschenk, damit hatten wir ja gar nicht gerechnet! Und dieses Spiel, das müssen wir gleich ausprobieren.“ Der Weihnachtsmann war uns nie böse deswegen. Unsere Mutter hat es erst jetzt erfahren.

Eines der Spiele mit superklotziger Pixelgrafik: „Combat“. Jeder Spieler steuert einen Panzer, kann ihn drehen und schießen. Natürlich immer nur einen Schuss. Man versucht, den anderen abzuschießen. Gelingt einem das, bekommt man einen Punkt. Und dann gibt es, wie das so beim VCS üblich war, immer ganz viele verschiedene Spielvarianten zu jedem Spiel. Abprallende Schüsse, Wände, Labyrinth, unsichtbare Wände, unsichtbare Panzer, lenkbare Schüsse, und alle erdenklichen Kombinationen daraus. Es machte einfach immer wieder Spaß sich gegenseitig abzuknallen.

Achtung: Seitensprung!

Multiple

.....

In der Nähe meines Gymnasiums gab es eine Spielhalle, in der mein Freund Peter und ich öfter nach der Schule unser Kleingeld verzockten. Eines unserer Lieblingsspiele war „Salamander“, eine der vielen Fortsetzungen aus der „Gradius“-Serie. Man fliegt mit einem Raumschiff durch diverse Landschaften und Höhlen, schiesst alles ab, was einem in den Weg kommt, und sammelt dabei allerlei Extras auf. Jedes Extra wird dabei, wenn es erscheint, angesagt, also z.B. „Pick it up for Laser“ oder „Pick it up for Multiple“. Multiple waren die kleinen leuchtenden Bälle, die dem eigenen Raumschiff folgten, und jeder einzelne die gleiche Feuerkraft hatten wie das eigene Raumschiff. Ein begehrtes Extra also.

Ebenfalls begehrt war in meiner Schule ein Mädchen. Ihr Name war Nadja. Was an ihr so begehrenswert war, das waren Ihre recht üppigen Milchbehälter, man verzeihe mir den frauenfeindlichen Ausdruck. Aber das ist ja ein Buch für Männer. Schon wieder frauenfeindlich. Wenn schon, dann richtig.

Diese Milchbehälter jedenfalls waren nicht nur üppig, sondern auch äusserst rund und hatten eine gewisse Ähnlichkeit mit Luftballons, jedenfalls für uns.

Kommen wir aber zurück zum Thema: Das Ballerspiel. Schade, gell? Jetzt kommt's: In dem Spiel gab es ein Extra, das keiner haben wollte. Wenn man es aufsammelte, wurde das Raumschiff plötzlich größer, wie ein Luftballon, und erst nach einer gewissen Zeit wieder kleiner. Keine Ahnung wie dieses Extra hieß, aber bei uns hieß es Nadja. „Pick it up for Nadja“, war unser Lieblingsspruch. Und so nannten wir dann auch das ganze Spiel,

selbstverständlich. Ich glaube nicht, dass Nadja sehr erfreut gewesen wäre, wenn sie das erfahren hätte. Aber Nadja mochte wohl keine Videospiele.

Wenn wir schon beim Thema sind: Susi hatte ebenfalls große Dinger. Nur nicht so rund, wie die von Nadja. Oder einfach nur nicht so wirksam präsentiert. Susi war eher ein schüchterner Typ. Im Sportunterricht wollte sie dann beim Volleyball nicht mitspielen. Als der Lehrer sie fragte, warum, sagte sie: „Ich bleibe beim Baggern immer hängen.“ Sie durfte dann tatsächlich aussetzen. Unglaublich.

Achtung: Seitensprung!

Zombitz

.....

Ebenfalls sehr interessant und reizvoll war das Arcade-Spiel „Altered Beast“ von Sega. Man steuert einen Helden, der zuerst ganz normal aussieht. Man läuft horizontal durch die Landschaft und aus dem Boden tauchen plötzlich Zombies auf, die man mit Fusstritten und Faustschlägen niedermetzeln muss. Dabei fliegen den Zombies teilweise die Köpfe oder einzelne Körperteile weg, bevor sie komplett umkippen. Auch bei diesem Spiel gibt es von Zeit zu Zeit ein Extra in Form einer Energiekugel, die man mitnehmen sollte. Sobald man eine solche Kugel erhascht, wird man stärker. Dieser Zuwachs an Stärke wird dabei sehr realistisch dargestellt, denn der eigene Held wird mehr und mehr zu einem Arnold Schwarzenegger, und damit auch immer wütender.

In meiner Klasse hatte ich einen seltsamen Kauz, der Torsten hiess. Er war ziemlich stämmig, rothaarig, blass und hatte eine Narbe im Gesicht, über die er jedesmal, wenn man ihn fragte, eine andere Geschichte erzählte. Natürlich fragten wir ihn immer wieder danach, nur um die interessanten Stories zu hören.

Torsten war recht jähzornig. Man musste ihn nur ein wenig reizen, schon versuchte er, einen zu verprügeln oder verfolgte einen. Einmal schrie jemand aus der Ferne: „Torsten hat Pornos!“ Das Resultat war, das derjenige von Torsten mindestens 30 Minuten lang über den ganzen Schulhof gejagt wurde. Zum Glück war er ein schnellerer Läufer als Torsten.

Ein anderes Mal hatte Torsten im Unterricht etwas zu sagen, er war ja sehr intelligent, konnte sich nur nicht so gut ausdrücken. Er redete und kam nicht zum Punkt, so dass die Lehrerin letztendlich einen anderen Schüler aufrief. Torsten war natürlich

ziemlich sauer und schrieb einen Zettel, den er zur Lehrerin durchreichen liess, so dass ihn auf dem Weg dahin natürlich jeder lesen konnte. Darauf stand: „Ich beantrage eine 5.“ Er meinte das tatsächlich ernst. Aber nur er selbst nahm es auch ernst.

Torstens Nachname fing mit einem Z an und Peter und ich verglichen ihn immer gerne mit dem Helden aus *Altered Beast*, weil er auch plötzlich zum Mutanten wurde, wenn man ihn ärgerte. So hatte er bald verschiedene Namen. Er war normalerweise der Zombitz und wurde in seinen anderen Stadien der Verwandlung zum Zombombitz oder sogar zum Mega Zombombitz. Ich stellte ihn mir immer gerne als Figur in dem Spiel vor. Später habe ich sogar ein Brettspiel entwickelt, in dem diese Namen vorkommen. Quasi Torsten zu Ehren.

Eine gute Seite hatte Torsten aber auch: Er konnte Tegtmeier, ein nerviger und seltsamer Kabarettist aus den 80ern, perfekt nachahmen. Das sorgte immer wieder für einen Lacher. Bis ihn dann jemand verspottete und als Belohnung dafür über den Schulhof verfolgt wurde.

Lassen Sie das doch

.....

Einer unserer beliebtesten Lehrer im Gymnasium war Herr Fuchs. Er sah ein wenig weiblich aus, hatte immer einen Rollkragenpulli an und man konnte fast immer sein Unterhemd darunter sehen. Seine Stimme war, nun ja, wie soll man das sagen, recht hoch für einen Mann. Und er sprach dann auch recht sanft, so dass wir immer grübelten, ob er vielleicht schwul wäre. War er aber wohl nicht, denn er hatte Familie und Kinder. Obwohl, das muss nichts heissen. Aber egal.

Herr Fuchs war jedenfalls die Ruhe in Person. Er unterrichtete Mathematik und in unserem Leistungskurs trieb er uns manchmal zur Weissglut. So durfte ein Schüler vorne an der Tafel eine komplizierte Beweisführung von vorne bis hinten durchrechnen, während Herr Fuchs immer wieder „Ja“ sagte. Als der Schüler dann fertig war, sagte Herr Fuchs „Falsch“. Der Schüler wollte wissen, warum er dann nicht schon vorher etwas gesagt, sondern immer nur „ja“ kommentiert hatte. Herr Fuchs meinte, dass „ja“ ja nicht unbedingt „richtig“ bedeutet. Toll, gell!

Herr Fuchs hatte, wie wohl jeder Lehrer, beliebte Redensarten und besonders wenn ich oder Peter uns Scherze erlaubten, pflegte er das mit „lassen Sie das doch“ zu kommentieren. Ich habe es nur ein einziges Mal geschafft, ihn aus der Ruhe zu bringen. Es fing damit an, dass Peter und ich immer die „l“ und „n“ in Wörtern vertauschten. Das knalg dall anso so: La uld?

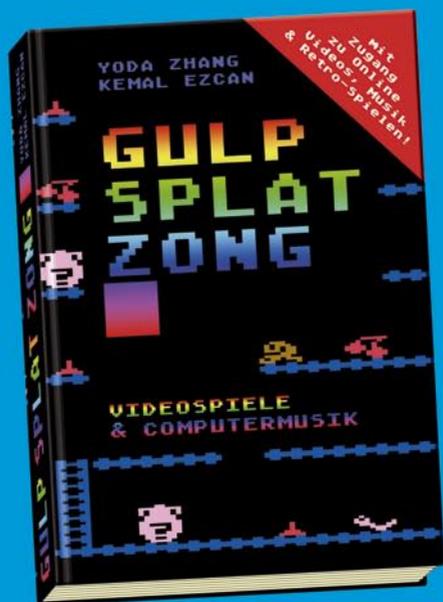
Ziemlich albern und ziemlich anstrengend. Der nächste Schritt war dann, die Armbanduhr auszuziehen und am Fussgelenk zu befestigen. Natürlich musste dann, als Peter mich rein zufällig nach der Uhrzeit fragte, der Fuss unter dem Tisch hervorgeholt

und die Uhrzeit lautstark über dem Tisch abgelesen werden. Schritt drei waren dann Stifte im Ohr und in der Nase. Da wurde es ihm dann zuviel und er sagte, dennoch mit ruhiger gefasster Stimme: „Bitte gehen Sie“. Es gab auch keine Diskussion, ich musste den Raum verlassen. Endlich.

Im Allgemeinen haben wir uns aber alle sehr gut mit Herrn Fuchs verstanden. Das war zu der Zeit, als man in den Clubs, die früher noch Discos hiessen, gerade Acid hörte. Ich meine damit die Musik, nicht die Droge. Herr Fuchs bekam das mit und wollte wissen, was Acid-Musik ist, woraufhin ich ihm das mit recht lustigen Lauten vormachte. Dann hatte ich den Geistesblitz: Ein Lied mit Herrn Fuchs! Ich lud ihn zu mir nach Hause ein und sampelte einige seiner beliebten Sätze wie „Ach je“, „Lassen Sie das doch“, „Die nächsten Seiten überspringen wir ganz einfach“. Natürlich durfte auch sein beliebtes „Hm“ und „Ja“ und „Naja“ nicht fehlen. Daraus habe ich dann ein Acid-House Lied gemacht und es mit in die Schule gebracht. Wir haben es sogar geschafft, dass das Lied über den Schul-Lautsprecher in allen Klassenräumen gespielt wurde, und Herr Fuchs war sichtbar stolz darauf. Vermutlich malte er sich im Gedanken schon eine Karriere als Superstar aus. Aber die Sendung gab es ja damals noch nicht. Mit seinem durchsichtigen Rollkragenpulli hätte er sicher gewonnen, zumindest was den Faktor Originalität angeht.

Den Original-Fuchsmix kannst Du Dir auf der Website zum Buch ebenfalls als MP3 anhören.

Bestelle das Buch jetzt
und starte eine
spannende Zeitreise!

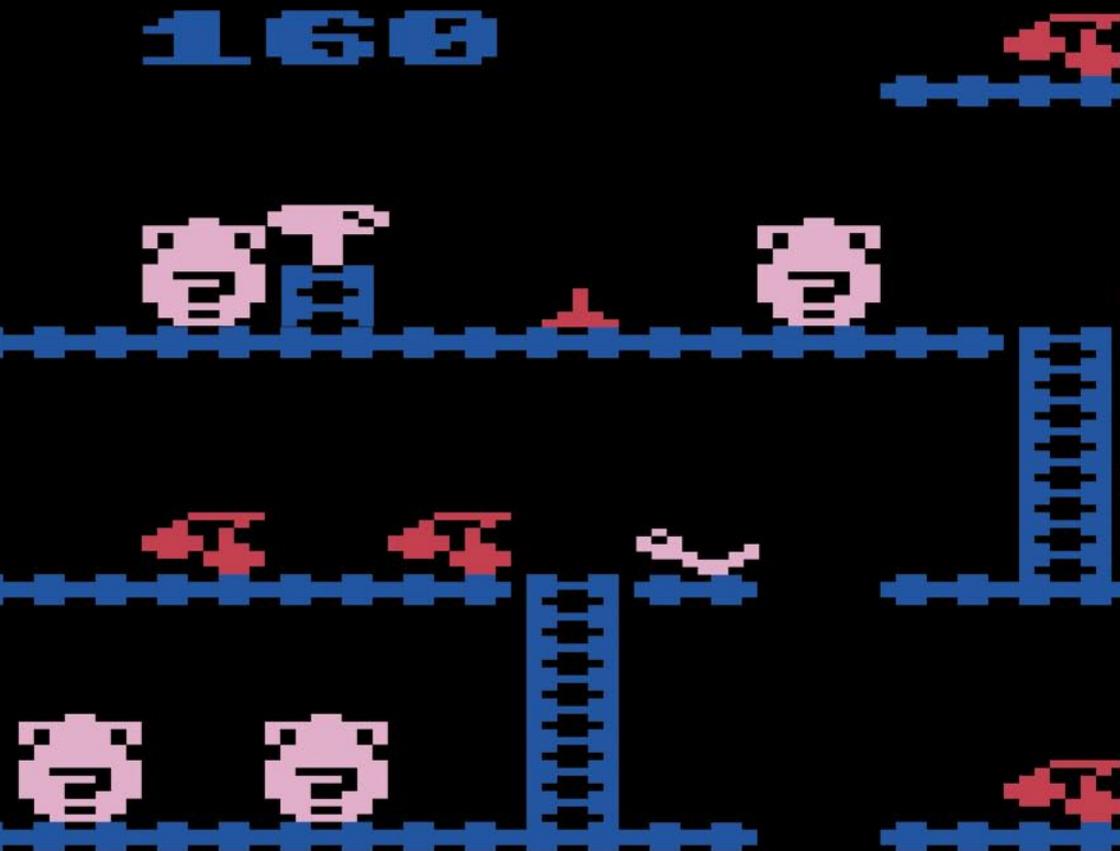


Hardcover, 122 Seiten.
Mit Zugang zur Website
mit vielen Bildern, Videos,
Musik und Links.

Nur direkt bei:

www.gulpsplatzong.de

SCORE :
160



Yoda Zhang, Jahrgang 1969, in Insiderkreisen bekannt unter dem Namen Kemal Ezcan oder KE-50FT, hatte schon im Alter von 8 Jahren ersten Kontakt zu Videospiele, die zu dieser Zeit noch zahlreich überall als Automaten aufgestellt waren. Bald folgten erste Heimsysteme und Computer.

Die Entwicklung von eigenen Spielen und Musik am Computer wurde zu seinem Steckenpferd. Er arbeitete für Atari Deutschland und war später Herausgeber einer Zeitschrift für Atari Computer.

Er erzählt hier auf unterhaltsame Weise seine seltsamen Erlebnisse mit Videospiele, Heimcomputern und elektronischer Musik aus den Jahren 1977 bis 1996. Jeder, der an Begriffe wie Atari, C-64, Pac-Man und Space Invaders Erinnerungen hat, wird sich in diesem Buch in seine eigene Kindheit zurückversetzt finden.