

Das Golden Tee Golfland ist ein echter Minigolfplatz voll von all dem falschen Zeug, das man auf echten Minigolfplätzen so findet: Mini-Windmühlen, Pagoden aus Gips und drei echte Plastik-Drachen, deren lange Häuse aus einem Vulkan rausragen.

Castro Valley liegt in Kalifornien, wo die Sonne warm von einem weiten blauen Himmel scheint. Es ist fast immer schönes Wetter, und das ist toll, wenn man auf Minigolf steht.

Als ich ein Junge war, fand ich Minigolf okay.

Aber Videospiele habe ich geliebt.

Im Golden Tee Golfland gab es auch eine Spielhalle.

Vor der Spielhalle war es ein schöner Frühlingstag.

Drinnen war es dunkel und roch nach altem Teppich. Über einem Tresen in der Ecke hing ein pinkes Neonschild, auf dem IMBISS stand. Da

konnte man für einen Dollar ein Stück Pizza kaufen. (Die Pizza schmeckte nicht.) Airhockeypucks aus Plastik klackten gegen Tische. Harte Gummibälle schossen durch Flipperautomaten und plumpsten in Löcher. Maschinen plingten. Kinder kreischten.



Maschinen plingten. Kinder kreischten noch lauter. Es gab einige Spielautomaten, die, wenn man gewann, Gutscheine ausspuckten. Man konnte diese gegen Plastikpreise eintauschen:

Scherzartikel-Spinnen, Flummis. Das Zeug war billig. Diese Spiele waren für Loser. Ich dagegen spielte Videospiele, bei denen man für 25 Cent drei Leben bekam, und das Einzige, was es zu gewinnen gab, war ein Platz auf der Highscore-Liste. Hier spielte man nicht um Flummis. Hier spielte man darum, der Beste zu sein.

Die Spielautomaten standen in ordentlichen Reihen da, wie Säulen einer Tempelruine. Ihre Bildschirme leuchteten. Die Worte MÜNZE EINWERFEN blitzten in der Dunkelheit auf. Ich stand an dem Automaten ganz in der Ecke, hinter BESTIEN, hinter EXCALIBUR und hinter TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES und GEISTERJÄGER.



Das waren alles gute Spiele. Aber ich spielte SPY MASTER 2 – ARCADE EDITION.

SPY MASTER 2 – ARCADE EDITION war die einzige Fortsetzung von SPY MASTER – und es gab sie nur in der Spielhalle. Die Grafik war besser. Die Missionen waren verrückter. Aber hauptsächlich war das Spiel bekannt dafür, echt,

echt schwer zu sein. Wahnsinnig schwer. Nicht zu gewinnen.

Und da war ich nun, und ich trat gegen den letzten Boss an – mit drei Leben und einem Power-up.

Ich hörte, wie hinter mir jemand sagte: »Hey, dieser Typ wird gleich SPY MASTER 2 schaffen!«