

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Das E-Book zur Aktion „Mein Augenblick des Glücks in Videospiele“

André Eymann am Samstag, dem 15. Februar 2020

Im Sommer 2019 wurde anlässlich des 300. Blogbeitrags zu einem Gemeinschaftsbeitrag mit dem Thema „Mein Augenblick des Glücks in Videospiele“ aufgerufen.

Die Rahmenbedingungen: es sollte um individuelle, persönliche und ganz besondere Momente mit oder beim Videospiele gehen, die Geschichten sollten subjektiv und gern emotional geschrieben sein und außerdem durften nur maximal 300 Wörter verwendet werden.

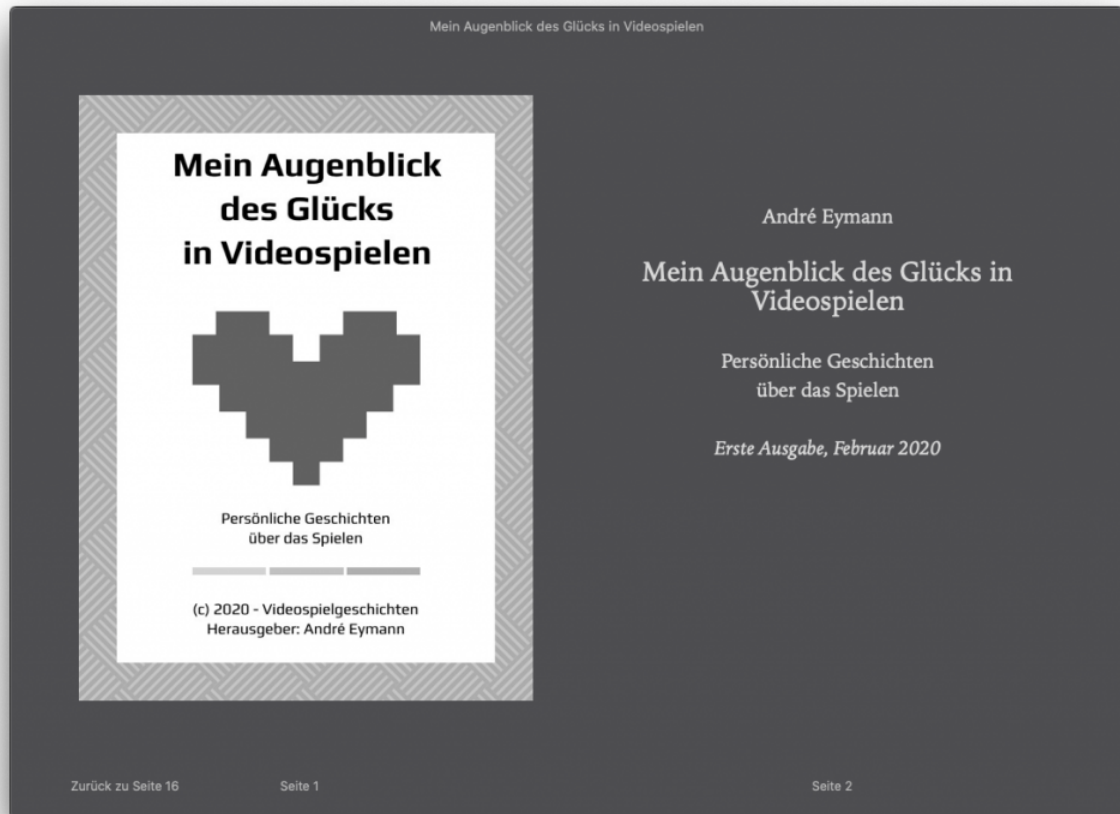
Als ich zum Mitmachen aufrief, hätte ich nie mit einer derartigen Resonanz gerechnet. Nicht nur, dass über 70 Beiträge eingingen, vor allem die Offenheit, Authentizität und persönlichen Bezüge haben mich überwältigt. Im Ergebnis haben alle zusammen ein Werk erschaffen, das unvergleichlich ist und die Erinnerungen und Emotionen vieler unterschiedlicher Menschen reflektiert, die gemeinsam eins teilen: die Liebe zu Videospiele!

Unser kostenloses E-Book zur Aktion fasst alle Beiträge des [Gemeinschaftsbeitrages](#)

zusammen, um sie in Ruhe und entspannter Atmosphäre an Deinem Lieblingsort lesen zu können. Ich wünsche dabei viel Freude!

Mein besonderer Dank gilt: Alexa Sprawe, Lennart Koch und Ferdinand Müller für die Inspiration zum Gemeinschaftsbeitrag, sowie allen hilfsbereiten und geduldigen TesterInnen: Damian Thater, Levi Richter, Uwe Stelzer, Stephan Ricken, Annika Witt, Nina Henke und Anabelle Stehl.

Leseproben



[65 - Jenny](#)
[66 - Felix Zimmermann](#)
[67 - Simon Krätschmer](#)
[68 - André Eymann](#)
[69 - Daniel Jutrosinski](#)
[70 - Constantin Gillies](#)
[71 - Dmitry Halley](#)
[72 - Winnie Forster](#)
[73 - Heinrich Lenhardt](#)
[Nachwort / Danksagungen](#)
[Feedback / Kontakt](#)
[Herausgeber](#)
[Impressum](#)
[Spiele-Index](#)

Vorwort

Der Blog Videospiegelgeschichten.de 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.

Im Sommer 2019 wurde anlässlich des 300. Blogbeitrags zu einem Gemeinschaftsbeitrag mit dem Thema „Mein Augenblick des Glücks in Videospiele“ aufgerufen.

Die Rahmenbedingungen: es sollte um individuelle, persönliche und ganz besondere Momente mit oder beim Videospiele gehen, die Geschichten sollten subjektiv und gern emotional geschrieben sein und außerdem durften nur maximal 300 Wörter verwendet werden.

[Zurück zu Seite 229](#)

Seite 9

Seite 10

[Noch 1 Seite](#)

34 - Boris Kretzinger



Ein kleiner Kassettenkoffer aus rotem Kunstleder war meine kindliche Schatztruhe zum Videospieglück. Eigentlich gehörte er meinem Bruder, wie auch der C64. Es ist die früheste Erinnerung an Computerspiele, die ich habe.

Immer, wenn wir etwas spielten, wurde erst dieses kleine Köfferchen aus dem Schrank geholt. Darin waren die ganzen Spielwelten gespeichert, die mein Herz höher schlagen ließen. Ich war vermutlich gerade einmal in der Grundschule und

erinnere mich noch an die farbig-flirrenden Ladebalken, bevor es losging: Madness, Blue Max, Summer Games, Spooks, Kane – was wir spielten, war eigentlich egal. Der Zauber, der mich begeisterte, wohnte dem beinahe rituellen Vorgang inne: Koffer holen, öffnen, irgendeine Kassette aussuchen, dem Bruder geben. Dann gebannt und verständnislos verfolgen, welche Beschwörungsformel er auf dem Computer eingab, kurz warten und schon war ich in einer anderen Welt.

Ein multimediales Erlebnis für mich: Ich erinnere mich an die leicht angeraute Oberfläche des Koffers. An den braunen Schreibtisch mit Metallgriffen an den drei Schubladen links, auf dem der C64 aufgebaut war. An die Mischung aus Zigarettenrauch, warmgelaufener Elektronik und Plastik. Den Farbrausch. Die verschiedenen Melodien aus den Spielen. Das Klicken des Elite-Metalljoysticks mit seinen gelben Knöpfen. Vielleicht ist der Grund, warum ich auch heute noch gerne Spiele von Tape lade. Ich verbinde viele schöne Erinnerungen an die Ladezeit vor dem flimmernden Bild-

[Zurück zu Seite 16](#)

Seite 109

Seite 110

[Noch 1 Seite](#)

73 - Heinrich Lenhardt



Angefangen hat es eigentlich schon beim Tischfußball. Mein Bruder und ich entwickelten enormen Ehrgeiz bei der Verwaltung ganzer Ligen, deren Ergebnisse und Tabellen mit Schreibmaschine getippt und säuberlich abgeheftet wurden.

Irgendwann wechselten wir auf ein Eishockeyspiel, das den Wohnzimmertisch zum Schauplatz intensiver Duelle machte. Man klebte den Plastikfiguren Nummern auf den Rücken und ermittelte nun auch Torjägerlisten.

In der Saison 1982/83 ereilte uns die digitale Revolution. Das Hockey-Modul für die Intellivision-Konsole hatte nicht nur sensationelle Grafik, sondern erlaubte auch Bodychecks und Power Plays. Groß waren die Empörungsschreie, wenn der wunderbar unzuverlässige Schiedsrichter es versäumte, einen besonders groben Akt der Körperverletzung zu ahnden.

Die vom Computer gesteuerten Goalies legten sich auch gerne mal aufs Eis, um nach einem abgewehrten Schuss über den Sinn des Lebens nachzudenken. So fühlte es sich jedenfalls an, wenn das eigene Tor eins, zwei Sekunden lang unbewacht war und der elende Bruder den Puck hineinschlenzen konnte.

Mitleidserregend lahm und primitiv sieht das Spiel heute aus, aber als das Medium noch jung und ich im besten Gefühlsausbrucheralter war, war es das Größte. In den Folgejahren bescherten mir Computer- und Videospiele noch unzählige Glücksmomente, vom ersten gelungenen Elite-Andockmanöver bis zur Beutewonne in World of Warcraft.

Zurück zu Seite 16

Seite 225

Seite 226

Noch 1 Seite

03 - Lennart Koch



Als ich mir GRIS für die Switch heruntergeladen hatte, dachte ich zunächst, dass es einfach ein optisch schönes Spiel sein würde. Ohne inhaltliche oder spielerische Tiefe. Und das war zu meiner damaligen Zeit genau das Richtige, denn ich war nicht in der Stimmung für anstrengende Spiele. Doch ich sollte falsch liegen, da mich GRIS in wirklich allen Belangen beeindruckt hat und am allerwichtigsten auch auf emotionaler Ebene tief berührt hat. GRIS hat mich traurig gemacht und

super glücklich. Es hat genau die Aspekte an einem Spiel in mir angesprochen, die ich liebe.

In GRIS spielen wir eine junge Frau, deren Welt zusammenbricht und ihre Aufgabe ist es, die Welt zu heilen, in erster Linie heilt sie jedoch sich selbst. Auf dem Weg durch die Welt von GRIS durchlebt sie Phasen der Trauer, die sich sowohl an ihr als auch in der Welt zeigen. Sie auf ihrer Reise zu begleiten war einfach wundervoll. GRIS hat mich begeistert auf allen Ebenen.

Da ist als erstes die Optik, die wunderschön ist. Egal ob ich mich durch den Wald bewege, in der Tiefsee tauche oder Blumen zwischen den Sternen erblühen lasse. Jedes Mal ist GRIS eine Augenweide. Dazu die bezaubernde Musik von Berlinist, die wirklich immer den passenden Ton trifft. Von atmosphärisch bis antreibend ist alles dabei. Der Soundtrack funktioniert auch außerhalb des Spiels und lässt Bilder in meinem Kopf entstehen. Und dann ist da auch noch die Geschichte, die ich wirklich ergreifend fand, denn sie hat mir auch etwas über mich erzählt. Nicht nur hat meine Protagonistin

Zurück zu Seite 225

Seite 19

Seite 20

Noch 1 Seite

Beatmania
 Bioshock Infinite
 Blood Money
 Blue Max
 BMX Racer
 Bubble Bobble
 Bugs Bunny

C

Call-of-Duty
 Castlevania X
 Chariot
 Civilization [1] [2]
 Colin Mcrae Rallye 2.0
 Combat School
 Counter-Strike Source

D

Dark Souls [1] [2]
 Day of the Tentacle

Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
 Destiny 2
 Donkey Kong
 Donkey Kong Country
 Donkey Kong Country 2
 Doom
 Dragon Age: Inquisition

E

Elite [1] [2] [3]
 Elite Gold

F

Fallout
 FALLSCHIRM
 Fifa
 Final Fantasy 10
 Final Fantasy 7
 Final Fantasy VII
 Finding Paradise

Zurück zu Seite 205

Seite 233

Seite 234

Noch 7 Seiten

30 - Levi Richter



Ich spiele Videospiele seit meinem siebten Lebensjahr. Angefangen mit »Pokémon Blau«, »The Legend Of Zelda – Link's Awakening« bis hin zu sämtlichen anderen Pokémon-Editionen, Zelda Games und RPGs generell.

Während ich es geliebt habe, Taschenmonster zu trainieren oder mir Midnas sarkastische Kommentare anzuhören, war es keines dieser Spiele, die den größten Impact auf mich hatten, sondern eines, das ich erst mit fünfzehn gespielt habe: »The World

Ends With You«. Der Protagonist des Spiels, Neku, ist ein fünfzehn-jähriger Junge, der den Kontakt zu seinen Mitmenschen, soweit es geht, vermeidet.

Durch eine Reihe an gewissen Umständen landet er in einem Spiel auf Leben und Tod, in dem er gezwungen ist, mit verschiedenen Personen zusammenzuarbeiten und zu interagieren. Auch wenn ich mich nicht in demselben Ausmaß wie Neku zurückgezogen habe, habe ich dennoch viel von ihm in mir wiedererkannt. Sein Misstrauen, seine zynische Art und in gewisser Weise auch seine Ablehnung, in fremde Menschen und ihre Geschichten involviert zu werden.

Er war kein strahlender Held, den jeder mochte und bewunderte, er war auch kein charismatischer Antiheld, er war anders. Und genau deswegen fühlte ich mich von ihm auch so verstanden. Über den Verlauf des Spiels hinweg lernt er allmählich sich zu öffnen und merkt, dass das Leben so viel lebenswerter wird, wenn er sich auf bis dahin unbekannte Menschen einlässt und sich nicht mit den Grenzen seiner Welt zufriedengibt. Er hat sie aufge-

Zurück zu Seite 65

Seite 97

Seite 98

Noch 1 Seite

Mitwirkende

Ahman, Miriam / Alvarez, Johannes / Bayer, Vanessa / Bergrath, Arne / Bissinger, Tim

/ **Börries**, Katharina / **Brandenburg**, Aurelia / **Brodecky**, Leopold / **Dinges**, Rüdiger / **Eichiner**, Moni / **Elia**, Michele / **Eric**, Flat / **Eymann**, André / **Fanselow**, Rena / **Festag**, Sven / **Flausn**, Kowalski / **Forster**, Winnie / **Frank**, Guido / **Freundorfer**, Stephan / **Gillies**, Constantin / **Halley**, Dimitry / **Hanert**, Dennis / **Henke**, Nina / **Hofbauer**, Andreas / **Immel**, Lilli / Jenny / **Jutrosinski**, Daniel / **Kanold**, Gunnar / Katrin / **Käufer**, Fabian / **Koch**, Lennart / **Kogler**, Alexander / **Konkol**, Sylvio / **Krätschmer**, Simon / **Kretzinger**, Boris / **Kulach**, Karsten / **Langhorst**, Nadine / **Lenhardt**, Heinrich / **McBiest**, Aleo / **Mehlem**, Moritz / **Müller**, Ferdinand / **Nowatzki**, Mathias / **Oßberger**, Max / **Palic**, Senad / **Pfister**, Eugen / **Puschak**, Kevin / Reinhard / **Richter**, Levi / **Ricken**, Stephan / **Riedl**, Daniel / **Rimpl**, Maik / **Rosenkranz**, Matthias / ‚Roxy‘ **Rieger**, Anna / **Runzheimer**, Bernhard / **Schäffler**, David / **Schlick**, Benjamin / **Schrapel**, Davis / **Schulz**, Elena / **Schumacher**, Sarah / Selmar / **Serra**, Christian / **Soldato**, Kevin / **Sprawe**, Alexa / **Stehl**, Anabelle / **Thater**, Damian / Tobi / **Wagner**, Daniel / **Wanda**, Andreas / **Werner**, Roman / **Wöhler**, Christian / **Wut**, Asla / **Zarsteck**, Pia / **Zimmermann**, Felix

Downloads

Das kostenlose E-Book enthält 22.199 Wörter, 76 Schwarz-Weiß-Abbildungen, sowie einen Spiele-Index. Die Verbreitung ist ausdrücklich erlaubt. Wir freuen uns über Dein Feedback oder eine Weiterempfehlung.

[EPUB \(alle Reader\)](#)

[EPUB3 \(alle Reader\)](#)

[MOBI \(Kindle Reader\)](#)

[PDF \(alle Systeme\)](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 15. Februar 2020 um 08:54 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.videospielgeschichten.de>