

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Denkmal für Joel – That Dragon, Cancer

Tina am Samstag, dem 6. November 2021

**Triggerwarnung: In diesem Text geht es um einen unheilbaren Krankheitsverlauf und den Tod.**

What does Joel love? „Wah-wah“. In cups and bathtubs, and the warm wet tongues and the cool fur of „Dahs“. And, maybe the sweet „muahs“ of daily affection and... „Bye bye“s. And blown kisses. And „more“. Always „more“. His full list of words. So few words

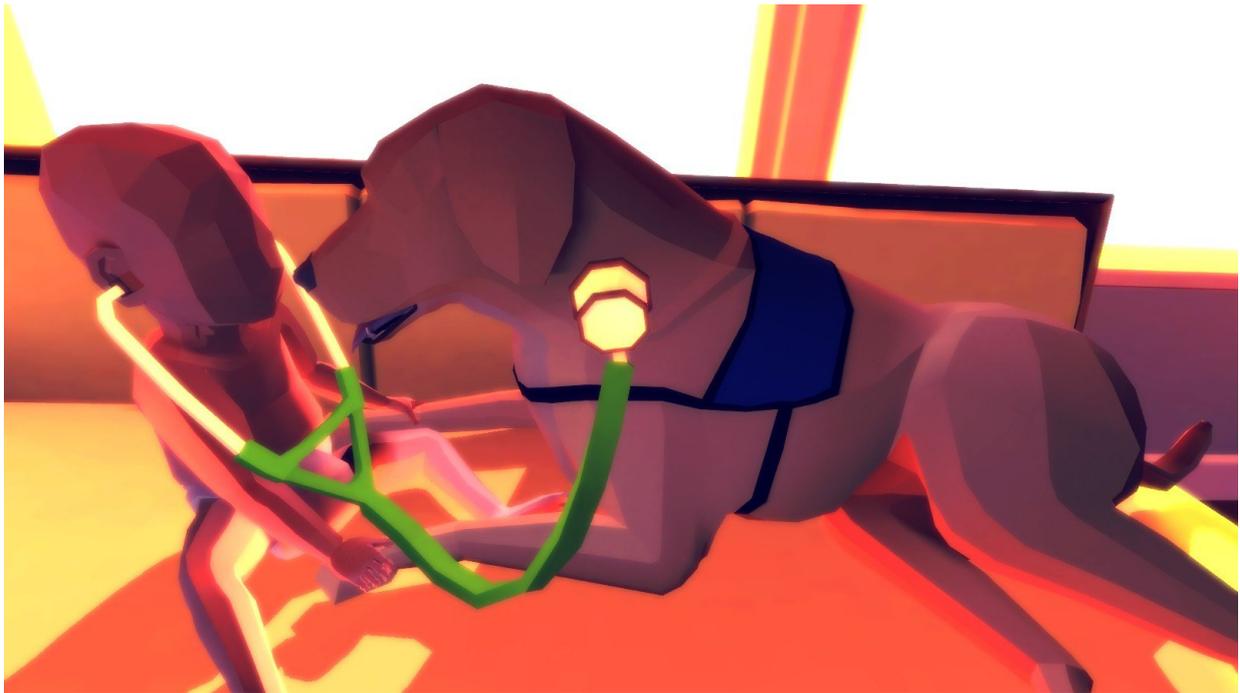
*Ryan Green*

Selten habe ich – noch bevor ich ein Spiel startete – einen solch ängstlichen Respekt empfunden, wie vor *That Dragon, Cancer*. Denn das Spiel behandelt, wie schon im Titel erkennbar, ein extrem schwieriges Thema: Krebs.

Um genau zu sein geht es um den kleinen Joel, der unter einem äußerst bösartigen Hirntumor leidet, seit Jahren kämpft und nur noch wenige Monate zu leben hat.

Das Besondere daran: Die Geschichte die hier behandelt und aufgearbeitet wird ist echt – *TDC* ist ein autobiographisches Spiel, das, zusammen mit einem kleinen

Entwicklerteam, von Joels Eltern erschaffen wurde. Viele Inhalte im Spiel sind real, z.B. sind manche Voicemails echte Aufnahmen der Familie.



Wir erleben Höhepunkte und Tiefschläge im Leben einer eigentlich so glücklichen Familie mit und hoffen insgeheim bis zum Ende, dass ein Happy End für Joel möglich wird. Die Sequenzen, die wir zu sehen bekommen sind Momentaufnahmen, aus Joels Leben, dem seiner Eltern, im vier Jahre andauernden Kampf gegen die bösartige Krankheit.

Dabei bleibt das Spiel linear, oft hören wir nur zu, hier und da finden Minispiele statt, aber vor allem sind wir stille Beobachter.

Ich persönlich habe das Spiel an einem Abend durchgespielt. So war ich die ganze Zeit in der Geschichte drin, habe mitgelitten, als Joels Eltern das zu hören bekommen, was kein Elternteil je hören möchte, und bin halb verzweifelt, als Joel einfach nicht aufhören wollte zu weinen.

Es ist unvorstellbar, seinem Kind dabei zusehen zu müssen wie es leidet und nichts tun zu können um ihm zu helfen. Ich kenne und liebe Menschen, die Joels Schmerzen am eigenen Leib erlebt haben – selbst beim Schreiben dieses Textes, steigen mir wieder die Tränen in die Augen.



In einigen Tests wird auch Kritik an *TDC* geübt – darüber dass Szenen lose aneinander gewürfelt seien und das Spielen sich auf pures Klicken und Finden beschränke oder auch, dass das Spiel ganz oft kurz davorsteht in religiösen Kitsch abzudriften. Nicht immer funktioniert das Spiel ohne Bugs. Damit liegen die Autoren nicht falsch. Und dennoch möchte ich hier eine Ausnahme machen.

Denn letztendlich ist *TDC* eine intime Geschichte, eine Therapie für eine Familie, die einen Schrecken erlebt hat, der kaum zu übertreffen ist. Und wir dürfen daran teilhaben. Genau deshalb möchte ich mich nicht an solchen Punkten aufhalten.

Manche Leute werden vielleicht sagen, dass man über so etwas ohnehin kein Spiel machen sollte. Im Grunde ist *TDC* auch kein Spiel. Es ist eine Art künstlerischen Ausdrucks und Verarbeitung eines schrecklichen, schrecklichen Schicksals. Und ich glaube daran, dass es den Eltern sehr weitergeholfen hat, ihre Erinnerungen an Joel in solch wunderschöner Art festzuhalten.

Für mich war es eine sehr emotionale Erfahrung. Ein beeindruckendes Vermächtnis an den kleinen Joel und eine ganz besondere Reise.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 6. November 2021 um 08:30 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingin 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>