

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Die Erinnerung bleibt – When The Past Was Around

Svila am Samstag, dem 9. Juli 2022

Achtung: wesentlich Teile der Spielhandlung werden in diesem Beitrag gespoilert!

Du findest die Liebe deines Lebens. Einfach so, ohne, dass du danach gesucht hast. Ihr teilt so vieles miteinander. Die gleiche Musik, die selben Hobbies. Ihr zieht zusammen und alles ist perfekt. Doch ganz plötzlich löst sich diese Perfektion auf, wie seichter Nebel verhüllt sie dich und sperrt dich ein. Du bist gefangen, aber wie kannst du entkommen? When The Past Was Around ist ein kurzes, sehr emotionales Spiel, dass – wie auch **Lost Words – ein ganz beängstigendes Thema aufgreift: Der Tod eines geliebten Menschen...**

Vorgeschichte

Als ich dieses Spiel gesehen habe, dachte ich, das wäre genau was für mich. Ein Point & Click Adventure zum kleinen Preis, dass in einem sehr süßen Zeichenstil gemacht wurde. Mehr brauchte es gar nicht, um mich davon zu überzeugen. Nach wenigen Klicks war das Spiel gekauft, heruntergeladen und installiert.

Als ich kurze Zeit später an einem Tag nichts zu tun hatte, warf ich es an. Und ich begab mich (mal wieder) auf eine emotionale Achterbahnfahrt...

Nein, ich hab es nicht kommen sehen. Nein, ich habe mir nichts zum Spiel im Vorfeld durchgelesen. Und ja, ich habe innerhalb der knapp zwei Spielstunden (mal wieder) Tränen vergossen. Jetzt gerade frage ich mich, ob ich irgendwie einen „sechsten Sinn“ oder sowas habe, an derartige Spiele zu kommen.

Außerdem, bevor wir fortfahren, möchte ich eine Triggerwarnung aussprechen! Wenn ihr euch gerade mit den Themen Familie, Tod und Trauer nicht wohl fühlt, dann lest bitte nicht weiter. Ich möchte euch nicht noch mehr seelischen Kummer bereiten, aber ich lade euch gerne dazu ein, zu diesem Beitrag zurückzukommen, wenn es euch besser geht!



Eda & Owl – When The Past Was Around

Das Spiel

Eda ist jung, hat das meiste ihres Lebens noch vor sich und genießt dieses in vollen Zügen. Eines Tages trifft sie jemanden der nicht nur ihr Herz, sondern auch ihre Seele erobert. Das ist Owl. Die beiden merken, dass sie mehr miteinander verbindet, als nur die Liebe zur Musik. Sie gehen auf Reisen, erkunden die Welt, und mit dem Zusammenziehen schaffen sie sich ihre eigene kleine Perfektion. Es könnte nicht besser laufen für Eda.

Bis zu jenem Tag, als Owl erkrankt. Die Medikamente helfen nur bedingt und eines Tages schafft es Owl nicht einmal mehr, seine Violine zu spielen. Es geht ihm immer schlechter, bis er schließlich den Kampf gegen die Krankheit verliert und stirbt. Eda fällt daraufhin in ein Loch.

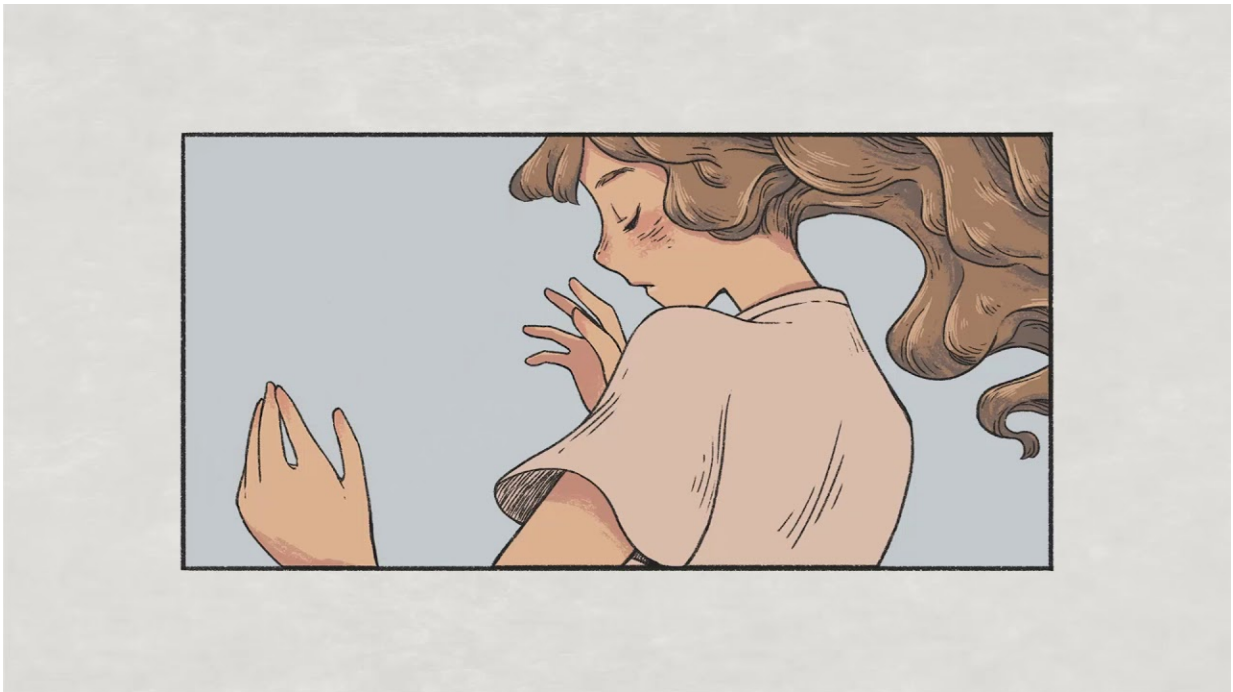
Nebel, stiller Nebel über Meer und Land.
Totenstill die Watten, totenstill der Strand.
Trauer, leise Trauer deckt die Erde zu.
Seele, liebe Seele, schweig und träum auch du.

Christian Morgenstern

Was tun?

Was ist dieses „Loch“ und wie bekommen wir Eda da wieder raus? Es erinnerte mich sehr an mein Spielerlebnis mit Lost Words da auch hier die Protagonistin ein geliebtes Familienmitglied an Demenz verliert. Und beide jungen Frauen trauern auf dieselbe Weise. Dieses „Loch“ ist gemein, es fängt dich ein und lässt dich nicht mehr los. Es manipuliert dein Herz, deinen Geist und deine Seele. Das „Loch“ macht dich zu einem ganz anderen Menschen, der du in Wirklichkeit bist.

Stell dir vor, du stehst vor einem tiefen Abgrund, dessen Boden nicht zu sehen ist. Etwas zieht an dir und möchte, dass du dich in diesen Abgrund fallen lässt. Oder du steckst mitten in dichtem Nebel fest. Der Boden unter deinen Füßen ist weich und bringt dich zum Wanken. Deine Stimme klingt in der Leere wie euch Echo. So unterschiedlich sich Depression, Trauer oder das Broken-Heart-Syndrom für Betroffene anfühlt, eines haben sie alle gemeinsam. Du fühlst dich hoffnungslos allein...



Eda fällt – When The Past Was Around

Die Psyche

Laut der [AOK](#) wirkt starker, emotionaler Stress sich drastisch auf unsere körperliche Gesundheit aus. Auch das sogenannte Broken-Heart-Syndrom gehört dazu, das in den letzten Jahren publik und immer mehr erforscht wurde. Ein prominente Beispiel hierfür ist der deutsche Hundetrainer [Martin Rütter](#) der in der Vergangenheit offen über seine Diagnose gesprochen hat.

Und man bemerkt auch bei Protagonistin Eda immer mehr, dass es ihr schlechter geht. Sie erlebt die Krankheit von Owl von Tag eins an mit. Pflegt ihn, bringt Medizin, reicht ihm seine Violine an. Doch auch, wenn Eda sich so rührend kümmert, leider überlebt Owl nicht. Und dann kommt dieses „Loch“, dieses gebrochenes Herz.

Ich denke, Eda plagt Schuldgefühle. Sie gibt sich die Schuld. Sie gibt Owl die Schuld. Alles und jeder hat Schuld. Ihre Veränderung wirkt sich auch auf das Spiel aus. Als

SpielerIn wird man von hellen Pastelltönen in dunkles Grau und Schwarz geworfen. Die Musik bekommt immer mehr Pausen, sie wird taktloser und wirkt still. Man fühlt Edas Schmerz. Und erinnert sich vielleicht an jene Augenblicke, die einem selbst Schmerzen bereitet haben.

Wer im Gedächtnis seiner Lieben lebt,
der ist nicht tot, der ist nur fern;
tot ist nur, wer vergessen wird.

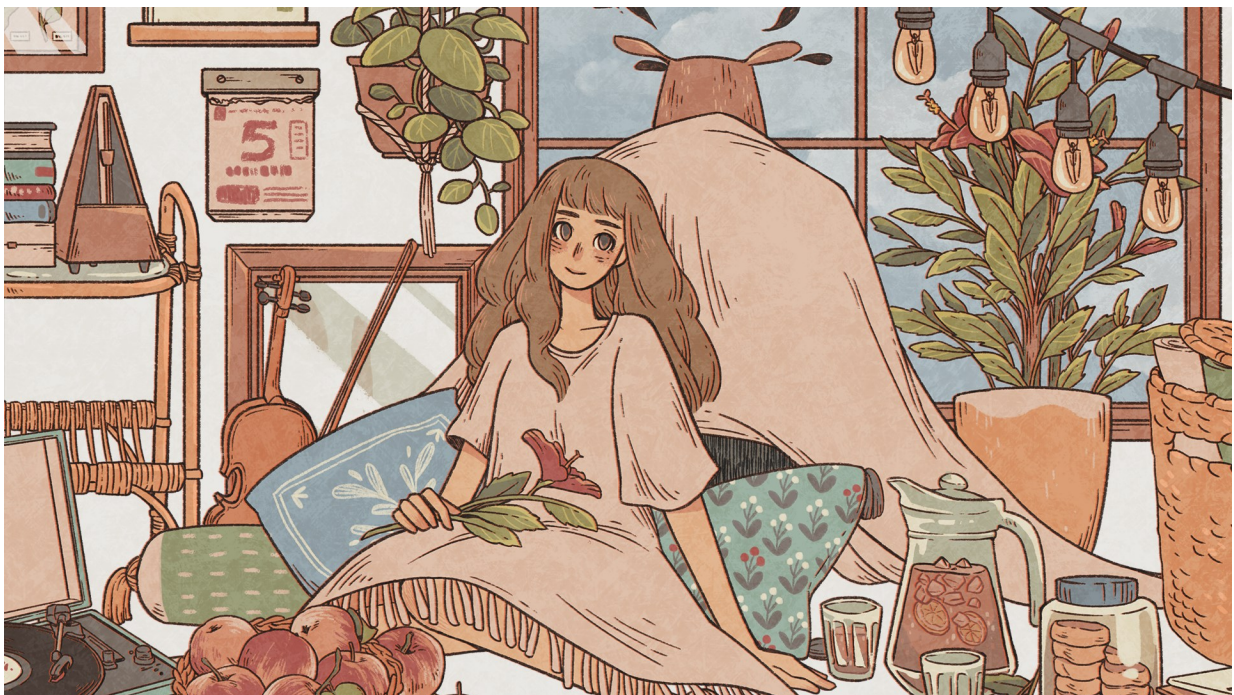
Immanuel Kant

Der Tod

Ich erinnere mich zurück an mein geliebtes Kaninchen, den wir „Opa“ taufte, weil er immer so viele graue Flecken hatte. Neun Jahre lang war er mein Begleiter, bis er eines Tages plötzlich verstarb. Ich habe damals auch alles schwarz gesehen. Habe tagelang geweint. Ich musste sogar einige Tage von der Arbeit fernbleiben, weil ich es nicht ertrug.

Und ich erinnere mich zurück an die Zeit, in der ich vor einigen Jahren die Mutter meines damaligen Partners auf ihrer letzten Reise begleitete. Ich lernte sie kennen, da war sie schon krank, aber es ging ihr „gut“. Sie hatte jahrelang gegen Krebs gekämpft, und dieser gewann irgendwann dann die Oberhand. Und wir bekamen eines nachts den Anruf, dass sie ihre Augen für immer geschlossen hat.

Ja, ich weiß, Abschied gehört zum Leben. Aber es tut weh. Es ist unfair. Ob es der eigene Partner, das geliebte Haustier, ein Familienmitglied oder die beste Freundin ist. Und man trauert. Jeder auf seine eigene Weise. Jeder fällt in sein eigenes „Loch“. Aber wie kommt man da wieder raus?



Die Erinnerung bleibt – When The Past Was Around

Die Erinnerung bleibt

Nehmen wir uns ein Beispiel an Eda. Wir erleben ihre Geschichte, als schriebe sie ein Buch darüber. Von Tür zu Tür wandern wir in ihren Erinnerungen umher. Von den guten in die schlechten. Irgendwann fasst sie ihren Mut, nimmt die Violine und spielt ihr Lied. Es wirkt auf mich, als würde es all den Schmerz und das Leid mit jeder weiteren Note von ihr fortspülen. Und am Ende kann Eda sogar wieder lächeln.

Ihren Gesichtsausdruck deute ich, als würde sie wissen, dass Owl nicht für immer fort ist. Er ist zwar körperlich nicht mehr bei ihr, aber er stirbt nicht. Er lebt in ihrer Erinnerung weiter. In dem Bilderbuch, das sie im Kopf immer mit sich trägt. Die Zeit heilt alle Wunden.

Mir gefällt diese Idee. Mir gefällt der Gedanke, dass man nicht wirklich von dieser Welt verschwindet. Dass man immer einen Teil denjenigen hinterlässt, die einem nahestanden und die man liebte. So geht es mir und mittlerweile schaue ich mir gerne Fotos und Videos von meinem „Opa“ an und lächle. Ich weiß, er hatte ein wundervolles Leben bei mir, und er genoss es mit allen vier Pfoten. Hierzu habe ich ein wundervolles Zitat gefunden, das nicht passender sein könnte:

Man lebt zweimal:
das erste Mal in der Wirklichkeit,
das zweite Mal in der Erinnerung.

Honoré de Balzac

Mein Fazit

When The Past Was Around ist ein Spiel, das dich umhaut. Das dich auf eine Reise mitnimmt, die du nicht mehr vergessen wirst. Erst wirst du an der Hand genommen, dann hineingeschubst. Es ist ein einfaches Point & Click Adventure, jedoch, so einfach das Gameplay auch scheint, im Gegenteil dazu ist die Handhabung der Geschichte umso schwieriger.

Ich empfehle es definitiv als „Reisebegleitung an schlechten Tagen“, da es nicht nur mit seiner Story das Herz erwärmt, sondern auch das Trauern und Weinen vereinfacht. Und manchmal hilft es, Tränen zu vergießen. Sei es vor Trauer oder Erleichterung, Schmerz oder Freude. Meine eigene Erfahrung könnt ihr euch unten im Let's Play ansehen. Ich bedanke mich bei euch herzlichst fürs Lesen!

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 9. Juli 2022 um 10:15 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.videospiegelgeschichten.de>