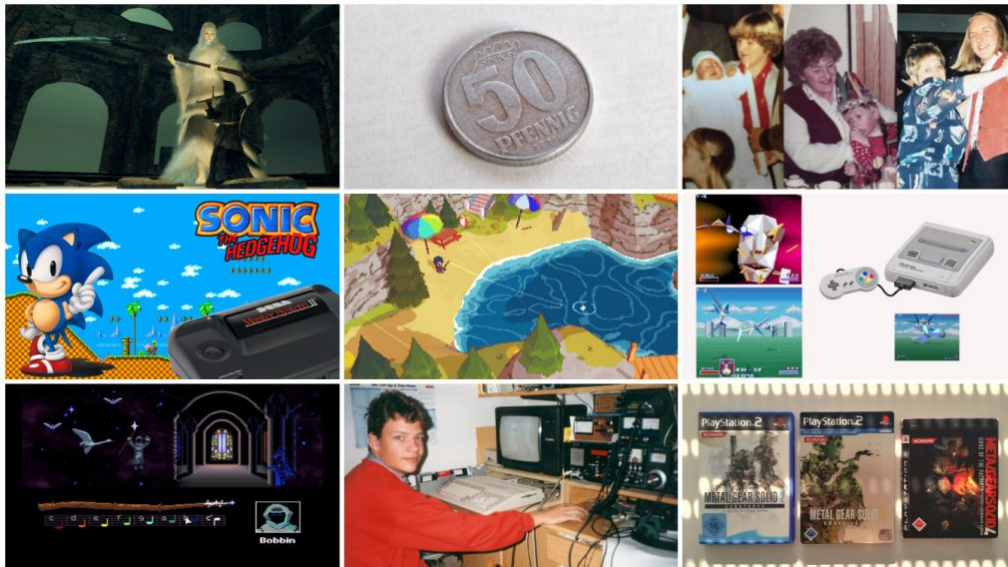


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Mein Augenblick des Glücks in Videospiele (Teil 2/8)

André Eymann am Samstag, dem 26. Oktober 2019

Videospielgeschichten feiert Jubiläum! Vor 20 Jahren wurde mit der Webseite „Atari-Spielanleitungen“ der Grundstein gelegt. Vor 10 Jahren gründeten wir die Seite „Videospielgeschichten“. Mittlerweile haben wir 299 Beiträge von 79 Autoren veröffentlicht. Der 300. Beitrag sollte etwas ganz Besonderes sein. Deshalb haben wir am 10. Juli 2019 zu einem Gemeinschaftsbeitrag mit dem Thema „Mein Augenblick des Glücks in Videospiele“ aufgerufen. Die wunderbare Idee dazu stammte von Alexa Sprawe, Lennart Koch und Ferdinand Müller.

Die Resonanz der Aktion hat unsere Erwartungen bei weitem übertroffen. Insgesamt 73 persönliche und bewegende Geschichten sind bei uns eingegangen. Wir sind überwältigt und sagen DANKE an Euch alle! Voller Stolz und Dankbarkeit präsentieren wir hier das Ergebnis dieses einmaligen Projektes, dass es so noch nirgends gegeben hat.

In diesem Teil findet ihr die Geschichten von: Moni Eichiner, Maik Rimpl, Daniel Wagner, Rüdiger Dinges, Johannes Alvarez, Rena Fanselow, Miriam Ahman, Alexander Kogler und Christian Serra.

Moni Eichiner



Moni Eichiner @ privat

Generell verstehen es viele Videospiele ja sehr gut, unsere Glückshormone aus ihren dunklen Verstecken zu locken, z. B. wenn wir nach langen Strapazen endlich eine schwierige Aufgabe gemeistert haben. Manche Dinge, die viel kleiner und unbedeutender erscheinen, bleiben mir allerdings zu diesem Thema viel besser im Gedächtnis. Dazu gehört auch ein Erlebnis in Dark Souls Remastered, das erst wenige Tage zurückliegt, obwohl diese Spielreihe ja eher für ihre Frust- statt ihre Glücksmomente bekannt ist. Ich kämpfe mich gerade durch ein Gebiet, in dem ich von allen Seiten mit Feuerbällen beworfen und in ätzende Giftwolken gehüllt werde. Der Körper meiner Spielfigur fängt deshalb auch schon an, giftig lila zu qualmen. Schon bald habe ich meine heilenden Moosklumpen aufgebraucht und mit einem besorgten Blick auf meine Gesundheitsleiste mache ich mich in Richtung eines rettenden Leuchtfeuers auf. Plötzlich erscheint die Meldung, dass ein Finstergeist (also ein anderer Spieler) in meine Welt eingefallen ist, um sich mir im Kampf zu stellen. Ich seufze und sehe auch schon die rot leuchtende Gestalt um eine Ecke huschen. Resigniert bleibe ich stehen und warte auf den Todesstoß. Im PvP bin ich nämlich die totale Niete und so angeschlagen wie ich bin, reicht ein kleiner Stich mit einem Dolch und ich bin tot. Aber es passiert erst einmal nichts. Der Finstergeist guckt nur, legt etwas vor mir auf den Boden und zieht sich dann wieder ein Stück zurück. Vorsichtig hebe ich den Gegenstand auf. Es ist ein Gegengift. Ich bin sprachlos und gerührt. Der Finstergeist wartet geduldig, bis ich mich geheilt und ihm mit einer Geste angedeutet habe, dass ich jetzt für den Kampf bereit bin. Ich verliere ihn erwartungsgemäß, aber das ist mir egal, denn wieder einmal habe ich erfahren, dass die Dark-Souls-Community auch im PvP eine der fairsten und liebenswertesten ist, die ich kenne. Praise the sun!



Links von Moni

- [Profil hier im Blog](#)
- [Instagram](#)
- [Twitter](#)
- [Webseite](#)
- [YouTube](#)

Maik Rimpl



Maik Rimpl @ privat

Da stand ich nun mit offenen Augen als 8-jähriger Junge vor diesem hölzernen großen Kasten in der Bauernstube Sachsenhof in Stolberg/Harz. Unterhalb befand sich ein Münzeinwurf 50 Pfennige. Oben flackerte ein buntes Bild auf dem Monitor und davor befand sich ein Druckknopf und ein Mini-Joystick. Ok, Eltern sind bei lecker Kaffee und Kuchen. Da kamen die Worte „Bitte Mama, kann ich mal eine Runde Spielen?“ Na gut also Münze rein und schon war die Spielauswahl offen. Als Erstes also auf zum Abfahrtslauf, das war meine zweite Berührung mit einem Videospiele. Diesmal war es nicht nur einen Polygon Viereck von links nach rechts, hier waren es bunte Polygone und viele Spiele. Die natürlich alle von mir durchprobiert werden mussten. Am liebsten spielte ich die Schießbude, Hase und Wolf, Autorennen und Abfahrtslauf. Ich war glücklich und meine Eltern konnten in Ruhe ihren Kaffee genießen. Es sollte aber nicht die letzte

Begegnung mit dem großen Kasten sein, schon 1 Jahr darauf im Sommerurlaub, traf ich ihn wieder. In dem kleinen verträumten Ort Döschnitz, nahe dem Schwarzatal in Thüringen in einer kleinen Gaststätte. Es waren sicherlich etliche DDR-Mark, die in den beiden Jahren in diesen Poly-Play-Automaten gesteckt habe. Aber es machte mich glücklich und es war der Beginn meiner Leidenschaft zum Videospiel mit nur 50 Pfennig.



Links von Maik

- [Instagram](#)
- [Twitter](#)
- [YouTube](#)

Daniel Wagner

Liebe Mama.



Daniel Wagner @ privat

Mein ganz persönlicher Augenblick des Glücks wurde nicht von einem Spiel getriggert. Überhaupt wurde mir erst 25 Jahre später klar, dass dieser spezielle Augenblick, den ich als Kind erleben durfte, ein besonderer war. Er war damals ebenso banal wie heute. Doch erst heute verstehe ich den Subtext dieses Augenblicks. Dass da eine Botschaft war, die mich als Kind erreichen sollte. Doch ich entzifferte sie erst ein Vierteljahrhundert später.

Ich war etwa zehn Jahre alt, saß, wie so oft, in meinem Zimmer vor dem Computer. Ich spielte irgendein Spiel, weil ich mich auch an diesem Nachmittag wieder entschieden hatte, lieber alleine zu spielen, anstatt mich mit Freunden zu treffen. Als meine Mutter ins Zimmer kam und sich hinter mir auf die Couch setzte, registrierte ich das, sagte aber nichts. Ich war beschäftigt. Dann – ich erinnere mich noch genau – brach meine Mutter das Schweigen und sagte: „Was ist denn das für ein Spiel? Das kenne ich ja noch gar nicht.“ Wie sie da saß, diese kleine Person. Meine Mutter. Ich spürte ihren Blick in meinem Nacken, drehte mich aber nicht um. Wie sie mich einfach von hinten ansprach. Das störte mich. Ich dachte, *wie sollst du das Spiel auch kennen, du kennst ja überhaupt kein Spiel von mir!* Und das sagte ich ihr auch, ohne sie eines Blickes zu würdigen. Ich erinnere mich nicht mehr, was dann passierte, was später an diesem Tag passierte, was die Tage danach passierte. Vermutlich nichts. Mein Teenagerleben ging einfach weiter. Ihr Leben als Mutter auch. 25 Jahre später verstehe ich: In diesem Augenblick wurde ich Zeuge, wie eine alleinerziehende Mutter versuchte, ihrem Sohn eine liebevolle Mutter zu sein. Die sich sorgte, weil er zu oft alleine seine Spiele spielte. Die ihm einfach nur sagen wollte: *Ich bin immer da für dich.*



Links von Daniel

- [Profil hier im Blog](#)
- [Twitter](#)
- [Webseite](#)

Rüdiger Dinges



Rüdiger Dinges @ privat

An einem eigentlich ganz normalen Tag, ich war erst 6 oder 7 Jahre alt, brachte mein Vater ganz unerwartet ein gebrauchtes Sega Master System II mit nach Hause. Zu diesem Zeitpunkt kannte ich nur den Commodore 64 und mein Alltag wurde eher von Bubble Bobble, Giana Sisters und Co. dominiert. Als wir die Konsole anschalteten, hatte ich mich zunächst erschrocken: es war doch überhaupt kein Spiel eingelegt! Einen Floppy gab es auch nicht – und trotzdem erschien da plötzlich „Sonic the Hedgehog“ auf dem Bildschirm! Ohne Ladezeiten! ZAUBEREI! Dann bekam ich das Gamepad in die Hand gedrückt. So'n komisches, eckiges Ding. Ich kannte zu dem Zeitpunkt ja nur Joysticks, welche auf dem Tisch standen. Seltsam ... Egal, los ging's! Ich bewegte mich die ersten Meter mit Sonic, da krabbelte auch schon der erste Roboterkäfer auf mich zu. Doch welchen Knopf musste ich jetzt nur drücken?! Noch ehe ich mich entscheiden konnte, hatte der Käfer Sonic auch schon erwischt und ich musste von Neuem beginnen. Mein Ehrgeiz war geweckt. Ich begann mit Sonic zu rennen, springen, kugeln und war von der neuen Spielgeschwindigkeit schier überwältigt! Immer weiter ging es. Nach dem Green-Hill-Start folgte mein erstes Scrolling-Level in „Bridge“, der Jungle mit seinem schier endlosen Wasserfall, die Unterwasser-Zone „Labyrinth“, das futuristische „Scrap Brain“ und letztendlich der Showdown auf Dr. Robotniks Luftschiff. Aber Moment mal, da gab es ja auch noch diese komischen Diamanten zu sammeln! Also direkt nach dem ersten Playthrough das Spiel neu gestartet und nach allen Diamanten Ausschau gehalten. Nach einigen Tagen gelang es mir endlich: ich hatte alle Chaos Emeralds gefunden und konnte Dr. Robotnik erneut in den Hintern treten! In den End Credits verteilten sich die Emeralds über die gesamte Insel – und verzauberten auch mich! Mehr als das: sie schenkten mir einen wunderschönen Start in meine ganz persönliche Konsolenwelt ...



Links von Rüdiger

- [Twitter](#)
- [YouTube](#)

Johannes Alvarez



Johannes Alvarez @ privat

Videospiele und Glück – eine Konstellation, die mich im ersten Moment zum Grübeln brachte. Nicht, dass ich eine „unglückliche“ Beziehung zu Videospiele hätte, im Gegenteil. Spaß und Freude assoziiere ich sofort mit Videospiele. Aber Glück? Spaß, das erschien mir zuerst unmittelbarer, direkter, Glück hingegen scheint permanenter zu sein und knüpft möglicherweise auch mehr an bereits vergangene, als glücklich abgespeicherte Erlebnisse an. Also begann ich meine eigene Spiele-Historie zu durchforsten und nach erhellenden, nostalgischen Lichtkerzen Aussicht zu halten. Doch während ich so stöberte, brachte ein anderes Spiel meine gerade aufgestellte Begriffsüberlegung ins Wanken. Glück als vorwiegend nostalgisch abgespeicherte, wärmende Erinnerung – das kann zwar eine Auslegungsart sein, doch findet man Momente des Glücks in Spielen natürlich auch in den schnelllebigen und unmittelbaren Erfahrungen, im Sich-Verlieren in einem Spielgefühl, dass das Erfahren selbst zum zeitlich losgelösten Augenblick des Glücks werden lässt. „A Short Hike“ von Adam Robinson-Yu ist ein kleines, im Pixelart-Stil gehaltenes, kürzlich erschienenenes Indie-Spiel,

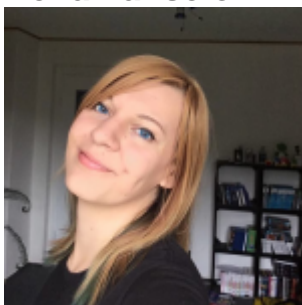
das genau dieses Gefühl in mir ausgelöst hat. Als kleines Vogelmädchen durchlaufen wir das übersichtliche Küstengebiet des Hawk Peak Provincial Parks und begeben uns auf die namensgebende Wanderung hin zur hiesigen Bergspitze. Dabei begegnen wir zahlreichen liebevollen Figuren, mit denen wir überschaubare, aber herzliche Interaktionen durchführen können, und werden auf unserem Wandergang begleitet vom wunderschönen, Heimeligkeit vermittelnden Soundtrack von Komponist Mark Sparling. „A Short Hike“ versprüht seine Herzlichkeit zu jedem Moment und aus jeder Pore. Es lässt uns die Zeit ausblenden. Es ist der zum Spiel gewordene Carpe-Diem-Ausspruch, gleichzeitig allerdings zu keinem Zeitpunkt kitschig. Die Figuren sind mitunter hochgradig ulkig, aber niemals albern. Selbst die erzählerische Auflösung spiegelt das vermittelte entspannende Spielgefühl der Unbeschwertheit des Seins perfekt wider. Entschleunigung und ein temporärer Stopp des eigenen, konsequenten Gedankenmachens: Dafür steht für mich Glück in „A Short Hike“.



Links von Johannes

- [Twitter](#)
- [Webseite](#)

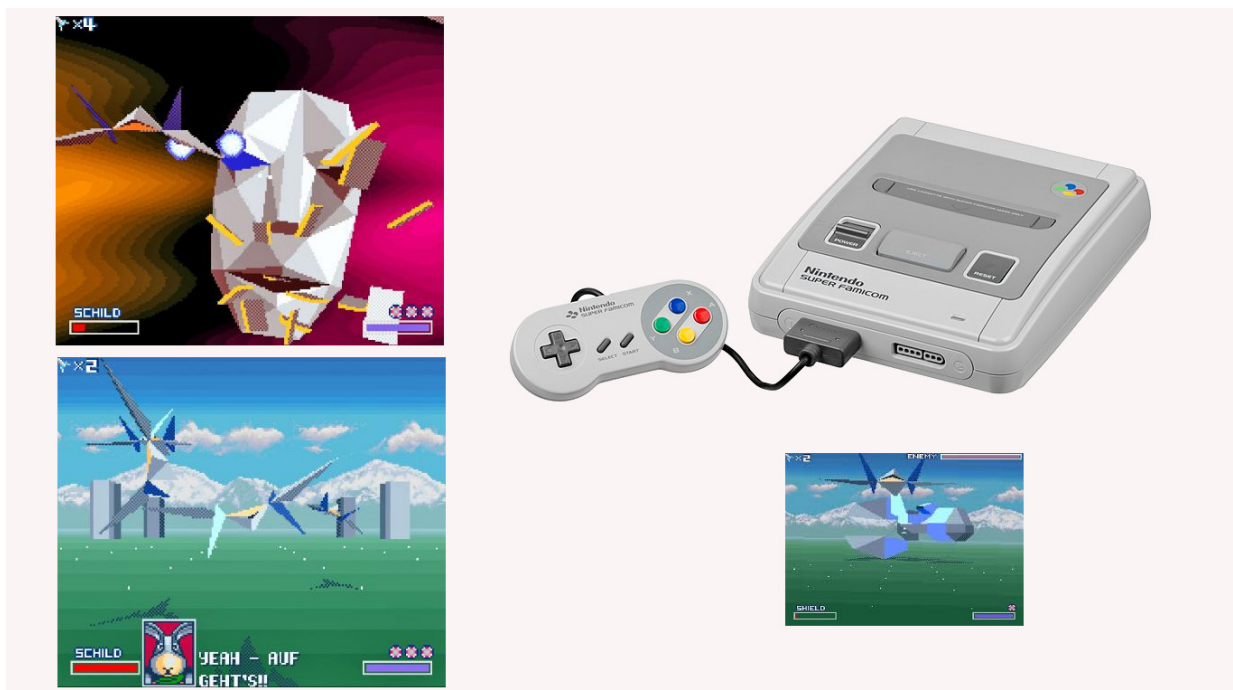
Rena Fanselow



Rena Fanselow @ privat

Wenn man nach einem besonderen Moment, dem Augenblick des Glücks in Videospielen

sucht, streifen viele Gedanken durch die Gehirnzellen. Denn viele Games haben es geschafft, Storys auf die Beine zu stellen, die lange im Gedächtnis bleiben. Für mich ist aber der Augenblick, der eine Benennung verdient, ein komplett anderer. Dazu geht es mental in die Vergangenheit zurück. Ich glaube, es war Weihnachten 1994, als ich das Super Nintendo anschließen durfte – mein damaliges Weihnachtsgeschenk. Dadurch, dass das Scartkabel sehr wacklig an das Fernsehgerät angeschlossen wurde, war das Bild recht krisselig. Dennoch war ich begeistert und wollte Starwing starten. Nichtsdestotrotz konnte irgendwas nicht stimmen, denn diverse Screenshots versprachen eine andere Optik. Nachdem meine Mutter an dem Kabel noch etwas rüttelte, kam die gesamte 16-Bit Grafik, die in dem Spiel noch mit einem Super-FX-Chip ausgestattet war, zum Vorschein. Ich spüre die Begeisterung, das Staunen und die Freude von diesem Moment noch heute, wenn ich die Erinnerung aufrufe. Der wahre Moment dieses Glücks war wohl zur damaligen Zeit der Sprung von 8- zu 16-Bit, der mich so begeisterte und sicherlich nie wieder so intensiv sein wird.



Links von Rena

- [Twitter](#)
- [Webseite](#)

Miriam Ahman



Miriam Ahman @ privat

Ich muss gerade eben erst Grundschülerin gewesen sein, als ich mein erstes Videospiel durchgespielt habe. Am 486er meines Bruders spielte ich neben *Monkey Island II* und *Civilization* am allerliebsten *Loom*. Vor allem deshalb, weil darin Musik eine große Rolle spielte. Mein Bruder fand es sterbenslangweilig, spielte es doch nur in diesem Dorf mit den drei Zelten – dachten wir. Irgendwann kam jedoch der Tag, an dem ich an der Windhose deren Melodie rückwärts spielte – und so zum ersten Mal nach Monaten (?) die nächste Insel erreichte. Und feststellen musste: Eigentlich geht das Spiel jetzt erst richtig los. Mein Herz pochte zum ersten Mal wild, als ich auf die Gilde der Schäfer traf. Diese spielten eine Melodie, die ich noch gar nicht nachspielen konnte und trotzdem versuchte ich, möglichst alles auf kleinen Zetteln mitzuschreiben. Teilweise hab ich kleine Zeichnungen neben die Sprüche gemalt, weil ich noch gar nicht so schnell und sicher schreiben konnte. Dann der große Schreck, als ich die Schafe grün färbte und daraufhin von dem Drachen entführt wurde. Ich dachte, ich hätte es jetzt total vergeigt. Doch es ging einfach weiter und weiter und es wurde gruseliger und gruseliger. Ich höre heute noch, wie mir damals das Blut in den Ohren rauschte, weil ich es sehr wörtlich nahm, dass man alles schnell und heimlich erledigen muss. Je weiter ich kam, umso mehr Angst hatte ich zu “sterben”. Denn da wusste ich noch nicht, dass es in dem Spiel kein “Game Over” gibt. Spätestens ab dem Stumpfen der Klinge bis zur Zerstörung des Webstuhls war ich also in einem absoluten Adrenalinrausch. Und dann – war es einfach zu Ende. Die Schwäne flogen davon, die Musik spielte und die Credits liefen. Ich hatte mein erstes Videospiel beendet, die Aufregung fiel von mir ab und ich weinte vor Freude.



Links von Miriam

- [Twitter](#)
- [Webseite](#)

Alexander Kogler



Alexander Kogler @ privat

Wenn es um "Meinen Augenblick des Glücks in Videospiele" geht, fällt es mir extrem schwer, unter all den schönen Erinnerungen denjenigen auszuwählen, der hier am besten reinpasst. Ist es die Zeit, als mein Bruder und ich ohne Geld in die "Sali Giochi" in Lignano gegangen sind, nur um stundenlang zuzusehen, wie andere Kinder "Gettoni" um 1000ende von Lire (gut das ist jetzt nicht unbedingt viel) in die Automaten reinwarfen, um die neuesten Arcadespiele zu spielen. Wir waren glücklich zuzusehen und mit den anderen mitzufiebern und so manches Kind hat man am nächsten Tag am Strand beim Sandburgenbauen wiedergetroffen. Oder ist es die Zeit, als ich einen C64 besessen hatte (gut den hab ich jetzt noch), als sich alle Kinder abwechselnd bei dem einen oder anderen Elternhaus einfanden, um gegeneinander Combat School, BMX Racer oder International Karate + zu spielen. Oder am Amiga 500 (und später 1200) die ersten Spiele mit "Sprachausgabe" Staunen hervorriefen und man nicht glauben konnte, wie realitätsnah Computergrafik sein konnte. All diese Zeiten hatten ihre besonderen Momente und ich würde keinen davon missen oder besonders hervorheben wollen. Ich glaube, das, was all diese Erinnerungen besonders macht, ist, dass ich heute Abend in mein Büro gehen, den C64 oder Amiga einschalten und all diese Erinnerungen, die manchmal tief in meinem Gedächtnis verborgen sind, mit einem Doppelklick oder LOAD**",8,1 wieder an die Oberfläche meines Bewusstseins bringen kann. Freunde von heute treffen auf andere, die schon vor Jahren von uns gegangen sind, und bringen mich zurück in eine glückliche Zeit, wo man von all den Sorgen und Nöten des Erwachsenenlebens noch verschont war und man sich wieder ein bisschen in das Kind der 80er zurückverwandeln kann.



Links von Alexander

- [Twitter](#)

Christian Serra



Christian Serra @ privat

Eine meiner glücklichsten Phasen als Videospielder war jene, in der ich die Fortsetzungen von Metal Gear Solid gespielt habe – und zwar mehr oder weniger am Stück. Als Jugendlicher hatte ich mir Ende der Neunziger das erste Metal Gear Solid für die PlayStation direkt am Erscheinungstag gekauft, die Reihe danach aber nicht mehr weiterverfolgt. Das sollte sich während meines Studiums ändern. Eines Tages nahm ich Metal Gear Solid 2 vom Stapel meiner in der Zwischenzeit angehäuften Spiele. Ich brauchte am Anfang eine Weile, um wieder in das Stealth-Gameplay zu finden. Doch ab da gab es kein Entkommen mehr: Das Spiel ließ mich mit seinen abwechslungsreichen Missionen und der abgedrehten Story nicht aus seinem Bann. So ergab sich auch eine jener wenigen Situationen, in denen ich tatsächlich eine ganze Nacht lang durchzockte. Einfach nur Wahnsinn. Wie hatte ich Metal Gear Solid 2 bloß so lange verschlafen können? Aber die Situation hatte auch Vorteile: Ich konnte direkt danach die nächste Fortsetzung einlegen. In Metal Gear Solid 3 musste ich durch den Dschungel schleichen und überleben – dank 60er-Jahre-Setting komplett ohne Mini-Radar. Die Geschichte fand ich etwas moderater und emotionaler als im Vorgänger, insgesamt war Metal Gear Solid

3 eine schöne Reise mit vielen denkwürdigen Bosskämpfen. Doch das Beste stand mir noch bevor: Metal Gear Solid 4 wartete bereits im Regal. Und das hat nochmal alles Vorige in den Schatten gestellt: Fast 30 Stunden lang kämpfte ich mich als alter Mann durch eine von privaten Militärorganisationen beherrschten Zukunft, ellenlange Cutscenes und ein Finale, das nochmal Bezug zu allen vorigen Teilen nahm. Damit endete diese emotionale Achterbahnfahrt, an die ich auch heute noch gerne zurückdenke. Vor allem, weil ich bis dahin schon fast vergessen hatte, wie viel Spaß man eigentlich mit den passenden Videospielen haben kann – auch in modernen Zeiten.



Links von Christian

- [Profil hier im Blog](#)
- [Twitter](#)
- [Webseite](#)

Alle weiteren Teile des Gemeinschaftsbeitrags findest Du [hier](#).

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 26. Oktober 2019 um 07:44 Uhr in der Kategorie: [Videospielgeschichten](#). 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>