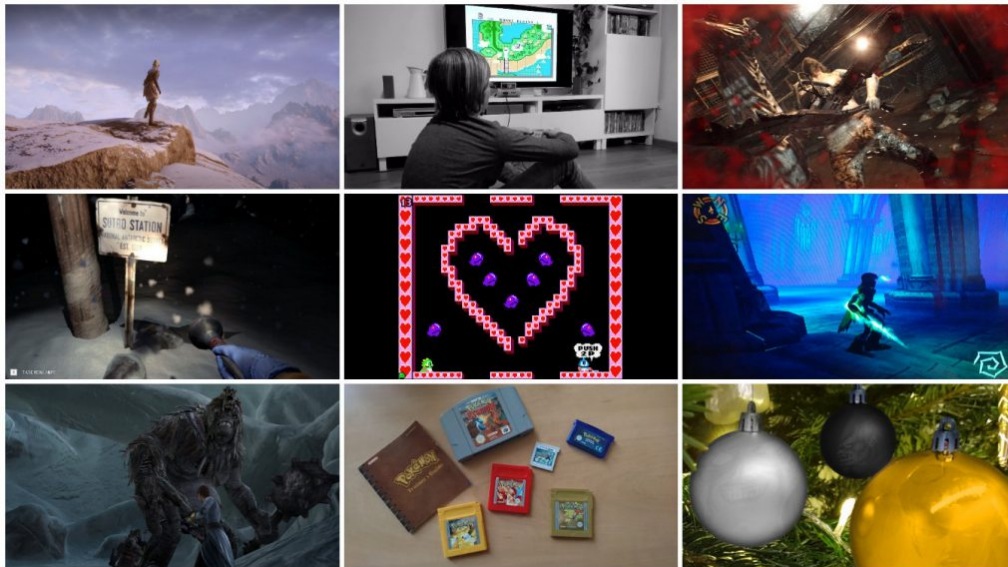


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Mein Augenblick des Glücks in Videospiele (Teil 3/8)

André Eymann am Samstag, dem 2. November 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, das es so noch nirgends gegeben hat.

In diesem Teil findet ihr die Geschichten von: Aurelia Brandenburg, Bernhard Runzheimer, Dennis Hanert, Eugen Pfister, Stephan Freundorfer, Tobi, Alexa Sprawe, Vanessa Bayer und Leopold Brodecky.

Aurelia Brandenburg



Aurelia Brandenburg @ privat

Sommer 2016. Es sind Semesterferien und meine Tage sind dank der allgemeinen Ferienzeit insgesamt relativ entspannt. Nach einem halben Jahr mit einem neuen Job atme ich jetzt zum ersten Mal seit Langem so richtig wieder auf, denn für ein paar Wochen interessiert es endlich mal wieder niemanden, was ich eigentlich wann genau tue. Nach der vielen Arbeit habe ich auch endlich mal ein bisschen Geld in der Tasche und einen leistungsstarken PC, also entschieße ich mich, meinen Pile of Shame ein wenig zu verkleinern und gebe „Dragon Age: Inquisition“ eine zweite Chance. Eigentlich habe ich das Spiel schon ein paar Monate, aber nachdem es auf meinem Laptop quasi unspielbar war, bin ich bisher nicht einmal über das Tutorial hinausgekommen. Was weitgehend ohne Erwartungen beginnt, verwandelt sich blitzschnell in ehrliche Begeisterung und ehe ich mich's versehe, bin ich Story, Figuren und Welt vollkommen verfallen. Noch während ich spiele und auch nach dem Ende meines ersten Durchgangs mache ich das, was ich immer mache: Ich twittere darüber. Ein paar Wochen später stolpern eine andere Bloggerin und ich in den Mentions einer Bekannten übereinander und merken, dass wir beide Solas geromancet haben und von der Dramatik des Plots eiskalt erwischt wurden. Wenig später gesellt sich noch eine dritte Bekannte dazu und schließlich überkommt noch eine Vierte die Neugier und ehe wir es uns versehen, schreiben wir regelmäßig miteinander. Was als ein paar selbstironische Witzeleien beginnt, wächst zu einer angenehmen Konstante in meinem Leben. Wir fangen an, gemeinsam Pen and Paper zu spielen, beschenken uns zu Geburtstag und Weihnachten und irgendwo auf dem Weg entwickelt sich eine Freundschaft, die ich nie erwartet habe, als ich meine ersten Schritte in Thedas getan habe. Und jetzt möchte ich die drei um nichts missen.



Links von Aurelia

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

Bernhard Runzheimer



Bernhard Runzheimer @ privat

Aufgewachsen mit den One-Screen-Games des Atari 2600, deren ludische Herausforderung zumeist darin bestand, die Spielgeschwindigkeit sukzessive zu erhöhen, war der Wechsel zu den frühen Nintendo-Geräten (NES und Game Boy) nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch eine Offenbarung. Videospiele boten plötzlich nicht nur riesige und grafisch atemberaubende Spielwelten, sondern machten auch noch langfristig Spaß! Eigenschaften, die retrospektiv mit den grobklotzigen Atari-Spielen kaum möglich sein konnten. Und doch wiederholte sich dieser Kreislauf mit jeder neuen Hardware-Generation, was es unglaublich spannend machte, dem Medium nicht nur bei der eigenen Entwicklung zusehen, sondern interaktiv mit dabei sein zu können. Mein persönlicher Moment des Glücks stammt allerdings noch aus der frühen Nintendo-Ära. Ich hatte ab einem bestimmten Alter mein komplettes Taschengeld in Spiele investiert und dementsprechend eine umfangreiche Sammlung. Interessanterweise hatte ich im Vergleich dazu aber relativ wenige Spiele wirklich durchgespielt, was den damaligen Begleiterscheinungen des Mediums geschuldet war: Videospiele waren üblicherweise

unglaublich schwer und erforderten daher nicht nur motorisches Geschick, strategische Planung, detaillierte Kartierungsskills und eine Mitgliedschaft im Club-Nintendo-Magazin (für die wertvollen Tipps und Tricks zum Überleben in der digitalen Welt), sondern auch die diplomatische Fähigkeit, den Eltern zu erklären, warum dieses eine wichtige Spiel leider keine Save-Funktion besitzt und man daher den Fernseher samt Konsole über Nacht anlassen muss, um am nächsten Tag nach der Schule direkt weitermachen zu können. Insofern ist mein persönlicher Moment des Glücks das erste durchgespielte Spiel. Der erste Endgegner, den man knapp besiegt hat. Der erste Abspann, den man zu Gesicht bekommt. Der Klaps auf die eigene Schulter, da im Moment des persönlichen Triumphs (nachts um 02:34) leider niemand dabei war, um diesen bezeugen oder bewundern zu können. Der Stolz und die Freude darüber, dass man die Herausforderung des Spiels erfolgreich gemeistert hat. Diesen Glücksmoment darf ich nun voller Stolz weitergeben ...



Links von Bernhard

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

Dennis Hanert



Dennis Hanert @ privat

Es ist noch gar nicht so lange her, da hatte ich meinen letzten „Augenblick des Glücks“ in Resident Evil 7. Passt erst einmal nicht zusammen, ich weiß. Aber auch in einem Horrorspiel kann es Glücks-Momente geben ... Ein guter Freund und ich zockten es gemeinsam auf der PS4. Das heißt, einer steuerte den Controller und der andere diente als Berater, seelischer Beistand, Bierbringer oder Stirntupfer. Auf jeden Fall gibt es in Resident Evil 7 einen Bosskampf, der sich gewaschen hat. Ich meine damit den Kampf auf kleinstem Raum im Schlachthaus gegen Jack. Haben wir uns die Zähne ausgebissen! Es vergingen beinahe 2,5 Stunden an diesem verdammten Bosskampf. Immer wieder neu laden und draufgehen. Immer wieder. Aufgeben war keine Option! Mal gefühlt einen Schritt weiter, mal gleich zu Beginn dem falschen Timing erlegen. Zwischendurch mal an die frische Luft oder ein gutes Tröpfchen eingeschenkt. Dann wieder an den Controller. Schließlich passierte, was irgendwann passieren musste! Nachdem die mittlerweile routinierten Anfänge des Kampfes schon fast ein Kinderspiel waren, erreichten wir die rote Zone. Also einen Punkt, den wir schon 2-3 mal erreichten, aber dann doch wieder verkackt hatten. *Und das ist auch der Moment, wenn der Puls steigt, die Hände schwitzig werden und die bequeme Sitzhaltung auf dem Sofa in eine angespannte, nach vorn gebeugte Haltung übergeht.* Wir spürten auf einmal, dass der Kampf kurz vor dem Ende stehen musste. Wir durften keinen einzigen Fehler mehr machen! Beide Spieler standen schon fast vor dem Fernseher und gaben vor Spannung überkochend seltsame Geräusche von sich. Ein letztes Mal tauchten wir die Kettensäge in das Böse, was von Jack noch übrig war und es war ENDLICH vorbei! Jubel, Tanz und viel zu viele „High Fives“ spielten sich in den folgenden 2 Minuten im Wohnzimmer ab. Diese überschäumende Freude und Erleichterung über diesen Sieg nenne ich meinen Augenblick des Glücks ...



Links von Dennis

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

Eugen Pfister



Eugen Pfister @ privat

Digitale Spiele begleiten mich in der einen oder anderen Form fast mein ganzes Leben lang. Um 1988 herum bekam ich von meinen Eltern die ersten „Game & Watch“-Handkonsolen von Nintendo geschenkt, auch Tric-und-Tronic genannt. Nächster Höhepunkt waren dann die unzähligen Abende nach der Schule, als ich mit meinem Freund Amir (und manchmal auch mit seinem älteren Bruder Reza) an seinem oder meinen PC (bei mir ein IBM PS2) *The Secret of Monkey Island* gespielt habe. Am meisten Spaß hat das gemeinsame Spielen übrigens immer dann gemacht, wenn wir dem Computer hoffnungslos unterlegen waren: mit dem Niko stundenlang *Elite Gold* spielen, ohne auch nur einmal erfolgreich an der Raumstation anzudocken. Mit dem Sebastian gemeinsam *Civilization* (1) auf der höchsten Schwierigkeitsstufe spielen; da war nach wenigen Runden Schluss. Heute spiele ich gemeinsam mit meinem älteren Sohn. Als wir zusammen *Chariot* durchgespielt hatten, waren wir schon unglaublich stolz aufeinander. Und zu zweit *The Last Guardian* zu spielen war sicher eine der schönsten Erfahrungen der letzten Jahre. Für „meinen“ Moment des Glücks suche ich mir dennoch einen aus, der nur mir alleine gehört. Denn auch das waren digitale Spiele für mich: Momente des einsamen Versinkens in fremde Welten. Seitdem ich begonnen habe, Spiele wissenschaftlich zu analysieren, wird das allerdings immer schwieriger. Zu oft sehe ich die kulturellen und sozialen Strukturen hinter der Spieleentwicklung, um mich wirklich fallen lassen zu können. Gelungen ist mir das zuletzt vor allem in Horrorspielen, die mir das Fürchten lehrten: in *Alien: Isolation* oder *Near Death*. Wenn ein Computer mich plötzlich an die Zerbrechlichkeit meines Körpers erinnert, ist das nicht nur furchteinflößend, sondern zugleich auch ziemlich spannend. Und ja, es mag ja paradox klingen, aber zu den schönsten Momenten meiner Spielerfahrung gehörte jene Nacht, als ich mich nachts mit zitternden Händen den Controller haltend in einem Spiel vor einem Xenomorph versteckte.



Links von Eugen

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

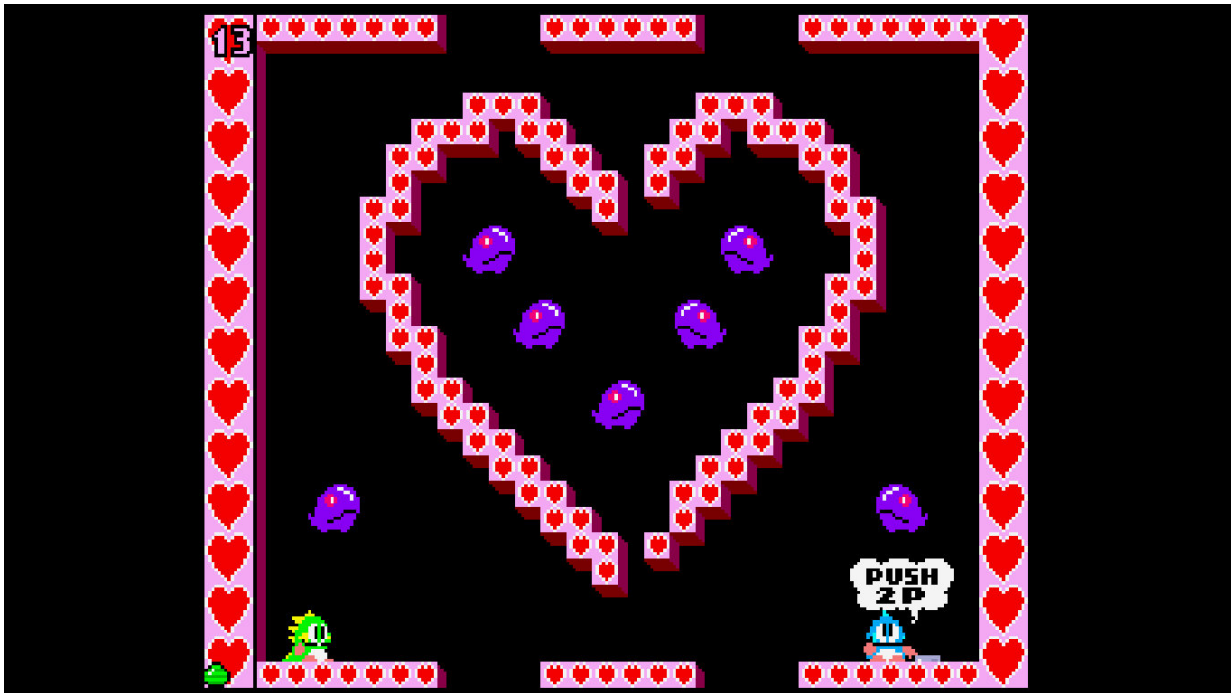
Stephan Freundorfer



Stephan Freundorfer @ privat

Der Mensch verklärt die Vergangenheit, erinnert sich vornehmlich an die guten Dinge, die er erlebt hat, so heißt es. Bezeichnend, dass ich mich fast nur an die Spiele meiner ersten 25 oder 30 Lebensjahre erinnere, dass grobe Pixel und fiepende Chiptunes mich bis heute berühren. Und glücklich machen.

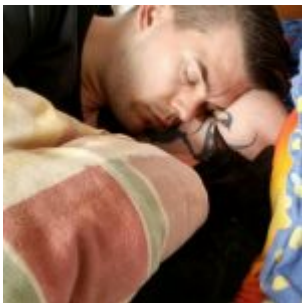
Das waren 300 Zeichen. Nicht 300 Wörter, wie in der Vorgabe geschrieben stand und mir nach mühevoll knappem Artikulieren meines persönlichen Glücks gerade auffällt. Aber da steht ja auch maximal.



Links von Stephan

- [Twitter](#)

Tobi



Tobi @ privat

Videospiele machen das mit mir, was sie schon immer gut konnten: Sie unterhalten und lassen mich in eine andere Welt eintauchen, die reale Welt für einen Moment verblassen. Wünsche werden wahr, ungeahnte Fähigkeiten sind möglich, ich kann die phantastischsten Orte innerhalb und jenseits dieses Universums, sogar jenseits dieser Realität besuchen. Und das hat seinen magischen Reiz. Egal ob ich mich als Monkey durch die Häuserschluchten einer postapokalyptischen Großstadt schwinge, als Raziel die hintersten Winkel von Nosgoth aufmische oder versuche, den Planeten Reach zu befreien. Soweit es die Grenzen der Programmierung erlauben; ich kann's einfach. Wenn ich als Rynn auf dem Drachen Arokh in Drakan durch ihre Welt reise oder mir meine eigene Welt in Minecraft zusammenbastele. Es geht. Und dafür bin ich wirklich dankbar. Was für meine Kinder selbstverständlich ist, kenne ich beinahe aus den Kinderschuhen der Entwicklung. Internet, Grafikbomben, Wow!-Effekte. Wie sehr hat das alles in so relativ kurzer Zeit in Qualität und Realismus zugelegt. Mein Vater kam damals zu mir ins Zimmer und war ganz aus dem Häuschen, „wie realistisch das doch aussieht“. Seine Worte habe ich nie vergessen. Das war V-Rally. Teil Eins. Ende '97 auf meiner

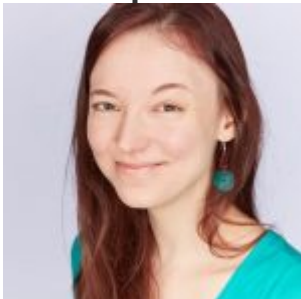
grauen Playstation, die ich mir extra für Final Fantasy VII gekauft hatte. Aus ein paar fetten Pixeln sind über die Jahre QHD Welten geworden und man kann sich manchmal gar nicht sattsehen vor Grafikpracht. Wahnsinn. Wenn ich unserem Sohn bei Destiny 2 über die Schulter schaue, bin ich hin und weg, wie wunderschön die Welten geworden sind. Diese ganze Video- und Computerspielsache hat meinen ehrlichen Respekt, Hut ab. Ich habe neben Arbeit und Familie kaum mehr Zeit im Alltag und habe jetzt auch nur ein paar ältere Beispiele genannt, aber ich freue mich einfach über diese kleinen Kurzurlaube für die Seele. Manchmal ist es fast so, als ob man lange auf einen Punkt starrt und alles ringsherum wird fahl und blendet langsam aus.



Links von Tobi

- [Twitter](#)

Alexa Sprawe



Alexa Sprawe @ privat

Vor einigen Jahren an Neujahr erlebte ich wohl das spannendste Abenteuer meiner bisherigen Videospiegelgeschichte. Mein Mann – damals noch Freund – und ich beschlossen, das Jahr ruhig zu beginnen und auf dem Sofa zu verbringen. Und so begann unsere erste Reise nach Mittelerde. „Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden“ wirkte auf den ersten Blick langweilig: keine herausragende Grafik, Split Screen (Igit!), einige seltsame Nebenquests ... aber das täuschte. Denn hinter all dem verbarg sich

tatsächlich ein Spiel, das uns in einen Flow versetzte. Wir stürzten uns mit unseren Charakteren – wir wählten Mensch und Elbin – in Schlachten gegen beispielsweise Orks, Trolle und Riesenspinnen, wir halfen den Zwergen und unterstützten Frodo und seine Gefährten bei ihrer Mission. Wir waren diejenigen, die im Hintergrund der „Herr der Ringe“-Story viele wichtige Dinge erledigten, die Frodo zum Sieg verhelfen sollten. Das ist ein sehr interessanter Perspektivwechsel. Wir fanden immer bessere Rüstung und Waffen, die uns stärker machten, und erlernten neue Fähigkeiten. Die unzähligen Bugs sorgten für so manche Lacher und die Erfolgserlebnisse für noch mehr Spielspaß. Wir merkten gar nicht, wie die Stunden verfliegen, wie es dunkel wurde und dann wieder hell. Tag und Nacht haben wir durchgespielt – und als die Sonne aufging, war der Augenblick perfekt: Es war wie die Ruhe nach einer großen Schlacht, wie die Rückkehr von einem unvergesslichen Abenteuer, das mit den ersten Sonnenstrahlen zu Ende ging. Seitdem zieht es uns jedes Jahr zwischen den Jahren oder spätestens an Neujahr nach Mittelerde. Es ist unser „Dinner for one“, das wir jährlich erleben müssen, weil es zur Tradition geworden ist. Eine Tradition, die selbst nach dem vierten und fünften Spieldurchlauf nicht langweilig wird und immer wieder aufs Neue für aufregende Spielstunden sorgt.



Links von Alexa

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

Vanessa Bayer



Vanessa Bayer @ privat

Sommer 2001, Ferienzeit. Kalte Winde heulen um die Nordseeküste. Abends sitze ich mit meiner Familie in unserer Ferienwohnung und starre in den grünen Bildschirm eines grauen, unhandlichen Kastens. Wochenlang habe ich auf diesen Moment hingefiebert und aus meinen Fehlern gelernt. Batterien? Voll. Perfekter Platz unter einer Lampe, meine jüngere Schwester kann mir nicht in Quere kommen? Check. Team gesund? Check. Items en masse in der Tasche? Ich bin arm wie eine Kirchenmaus, aber bestens ausgerüstet. Lorelei ist die erste. Fukano leistet mit Pikachu die meiste Arbeit. Team heilen, speichern, weiter zu Bruno. Zum Glück habe ich ein Kadabra dabei. Das hält zwar nicht viel aus, kommt aber meist als Erstes zum Zug. Mit Pokémon-Roulette ist auch Bruno machbar. Team heilen, speichern. Weiter geht's. Agathe ist die Nächste. Geist-Pokémon. Ich hasse die Viecher, grusele mich vor ihnen seit meinem Besuch im Pokémon-Turm in Lavandia. Aber es hilft alles nichts. Der Kampf ist länger und schwieriger als die vorherigen und ich brauche mehrere Anläufe. Dann ist es geschafft. Ich speichere schnell und atme tief durch. Team heilen, speichern. Hab ich schon gespeichert? Egal, lieber auf Nummer sicher gehen. Weiter geht es zu Siegfried, derjenige, vor dem ich den meisten Respekt habe: Er trainiert nur Pokémon vom Typ Drache. Ich habe keins auf Tasche, das wirklich effektiv ist, also muss es so gehen. Nach gefühlten Stunden ist es vorbei. Ich bin fix und fertig. Speichern. Team heilen? Muss nicht sein, ich quatsch jetzt ja nur noch mit Professor Eich. Und dann tauscht der Rivale als Champion auf und fordert mich zum Kampf. Der Drecksker!! Natürlich verliere ich die erste Runde. Team heilen, speichern, nochmal. Und nochmal. Und nochmal. Dann ist es geschafft. Die ganze Arbeit hat sich endlich ausgezahlt und ich beobachte stolz, wie mein Team in die Ruhmeshalle einzieht. Endlich.



Links von Vanessa

- [Twitter](#)

Leopold Brodecky



Leopold Brodecky @ privat

Einer meiner Videospiele-Glücksmomente war in meiner Kindheit – wenig überraschend – zu Weihnachten. Es muss Weihnachten 1992 gewesen sein, an dem ich freudestrahlend das Mega Drive – Street Fighter II Bundle auspackte. Wobei dies offen gestanden gar nicht so überraschend war, da ich wusste, wo meine Eltern mein Geschenk versteckt hatten. Nicht nur ein Mal habe ich in Abwesenheit meiner Eltern den Mega Drive aus der Verpackung genommen, an den Röhrenfernseher angeschlossen und heimlich gespielt. Die Überraschung zu Weihnachten war ohnehin nicht gegeben, da ich mir das Sega Mega Drive aussuchte. Ebenfalls wirkte sich das heimliche Spielen nicht auf meine Vorfreude aus. Ganz im Gegenteil, denn jedes Mal wenn meine Eltern ankündigten, nicht zu Hause zu sein, kam zur Weihnachtsvorfreude die Heimlich-Spiel-Vorfreude hinzu. Ganz zu schweigen vom „Kick“, etwas Verbotenes zu tun. Für mein 11-jähriges Ich war das schon eine große Sache. Und dann war es so weit. Die für Kinder längsten Stunden des Jahres, nämlich die Zeit zwischen Aufstehen und Bescherung, begannen. Dank des Weihnachtsprogramms im Fernsehen war diese Hürde jedoch irgendwann gemeistert und ich durfte meine neue Konsole offiziell in Empfang nehmen. In Windeseile erleichterte ich

das Mega Drive um seine Geschenkverpackung, bedankte mich und verschwand in mein Kinderzimmer. Ich weiß noch genau, dass mir mein Vater ein verdutztes „Was, jetzt schleichst du dich einfach?“ nachrief, was meine Mutter mit einem ruhigen „Lass ihn doch einfach“ konterte. Es war ein ganz besonderer Moment, als ich Street Fighter II nun offiziell starten durfte und ich wusste, dass ich es so oft spielen konnte, wie ich nur mochte. Später kam ich dann doch nochmal aus meinem Zimmer, um meiner Familie beim Weihnachtessen beizuwohnen, aber dann wurde weitergespielt. Ich freute mich damals wie wahnsinnig, obwohl es keine Überraschung mehr war und ich schon im Vorfeld mit Blanka meine Kontrahenten unter Strom setzte. Ich versuche mein Bestes, auch meinen Kindern dieses Glücksgefühl zu schenken. Die Vorfreude, die Gegner unter Strom zu setzen.



Links von Leo

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

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

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 2. November 2019 um 06:45 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.videospiegelgeschichten.de>