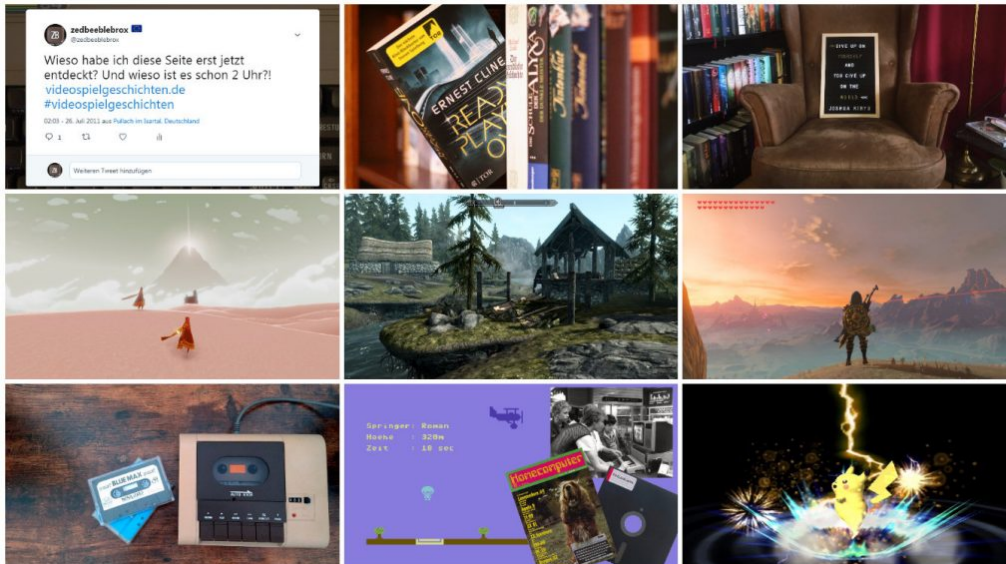


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Mein Augenblick des Glücks in Videospiele (Teil 4/8)

André Eymann am Samstag, dem 9. 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: [Stephan Ricken](#), [Lilli Immel](#), [Levi Richter](#), [Elena Schulz](#), [Nina Henke](#), [Max Oßberger](#), [Boris Kretzinger](#), [Roman Werner](#) und [Matthias Rosenkranz](#).

Stephan Ricken



Stephan Ricken @ privat

Mein persönlicher Augenblick des Glücks in Videospiele liegt mittlerweile etwas mehr als acht Jahre zurück und dennoch kann ich ihn sogar auf die Minute genau bestimmen. An einem Montag im Juli 2011 kam ich nach einem langen und sehr arbeitsreichen Tag nach Hause und war entsprechend geschafft vom Tagwerk. Da ich sogar zu müde war, um die Xbox 360 anzuschmeißen und noch ein wenig zu spielen, legte ich mich recht früh ins Bett und hörte in die [brandneue Folge](#) des Spieleveteranen-Podcasts rein, den ich hier wohl nicht mehr extra vorzustellen brauche. Die Veteranen stellten in der Episode #32 die Erstausgabe der "Telematch" vor und kamen auf einen [Artikel über Klaus Ollmann](#), seinerzeit Managing Director der ATARI Vertriebsgesellschaft mbH in Hamburg, zu sprechen. Ich wusste zu dem Zeitpunkt nur sehr wenig bis gar nichts über ATARI in Deutschland und hatte auch von Klaus Ollmann noch nie gehört oder gelesen. Meine Neugier war dementsprechend groß und so suchte ich sofort nach seinem Namen im Internet. Dabei stieß ich auf eine [vierteilige Artikelserie](#) von Guido Frank und Klaus Ollmann höchstpersönlich über die ganze Geschichte von ATARI Deutschland, publiziert auf einer Seite namens Videospiegelgeschichten.de – die mir bis dahin aus unerfindlichen Gründen völlig unbekannt war. Ich konnte kaum glauben, was es dort alles zu erfahren gab und verschlang die komplette Artikelreihe an einem Stück. Meine Müdigkeit war mittlerweile wie weggeblasen – umso erstaunter war ich beim Blick auf die Uhr: es war schon 2 Uhr morgens! Die Lektüre der VSG-Artikel hatte mich mein Zeitgefühl vollends verlieren lassen. Am nächsten Tag schrieb ich ein paar Worte des Dankes über das Kontaktformular und erhielt bald darauf eine sehr nette Antwort von André Eymann. Seit diesem Moment sind VSG und André feste Begleiter in meinem Leben und ich könnte mir keinen besseren Augenblick des Glücks in Videospiele vorstellen!



Links von Stephan

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

Lilli Immel



Lilli Immel @ privat

Meine Videospiegelgeschichte – oder zumindest der erste Kontakt mit elektronischen Spielen – begann in der Grundschule mit einem virtuellen Küken namens „Tamagotchi“. Darauf folgte der Gameboy Color mit „Pokémon“ und die PlayStation 1 mit exzessiven „Rayman“-Sessions. Später kamen PC-Spiele hinzu und aktuell wechsle ich je nach Laune zwischen Computer, Konsole und kleinen Indie-Onlinegames. Den „einen Augenblick“ des Glücks gibt es daher für mich nicht, es sind viele kleine Momente, die das große Glück in Videospiegeln für mich ausmachen und gleichzeitig auch die wichtigsten Vorteile des Spielens repräsentieren. Die Verbindung zu meinem inneren Kind und dem Glück meiner Kindheit finde ich regelmäßig wieder, wenn ich mit meiner Schwester und meinen Cousins an Weihnachten die alte PS1 aus dem Schrank holen und „Snowboarding“ zocken kann. Das verbindet uns auch nach all der Zeit noch, selbst wenn wir das ganze Jahr über nur wenig Zeit zusammen verbringen konnten. Oft heißt

es, Videospiele machen einsam. Ein Augenblick des Glücks ist für mich dennoch jedes Mal das gemeinsame Spielen mit anderen. Das Gefühl mit der neuen WG die erste gemeinsame Erinnerung zu schaffen, indem man zusammen „Injustice: Götter unter uns“ spielt und sich so ganz nebenbei besser kennenlernt, ist durch keine Party zu ersetzen. Das Glück, kreative Wege für die Umsetzung von Projekten zu finden, schaffe ich mir durch das Lösen von Rätseln und Quests in Videospiele, vornehmlich in „Red Dead Redemption“. Es hilft mir dabei, meine Gedanken zu ordnen und aus Ideen Pläne zu machen. In der letzten Zeit war das größte Glück für mich persönlich aber der Moment, in dem meine liebsten Hobbies zusammengefunden haben: mit „Ready Player One“ und „Warcross“ sind die Videospiele auch in der Mainstream-Buchszene angekommen und geben mir endlich die Möglichkeit, das Lesen mit der Freude an Gaming-Welten zu verbinden. All das sind für mich Augenblicke des Glücks in Videospiele.



Links von Lilli

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

Levi Richter



Levi Richter @ privat

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 aufgebrochen, seinen Horizont erweitert, war mutig, auch wenn nicht jede Erfahrung schmerzlos für ihn war. Er hat mir damit Mut gemacht, mich auf Neues einzulassen, um meinen eigenen Horizont und meine eigene Welt zu erweitern. Auch wenn es eben nicht immer einfach ist. »The world ends with you. If you want to enjoy life, expand your world.« – Sanae Hanekoma (The World Ends With You, 2007, Square Enix)



Links von Levi

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

Elena Schulz



Elena Schulz @ privat

Ich habe lange darüber nachgedacht, was für mich der glücklichste Moment in einem Spiel war. Vielleicht der Moment, als ein Dark-Souls-Boss vor meinen Füßen gefallen ist? Aber welcher hat die meiste Erleichterung in mir ausgelöst? Oder der Moment, als ich mühsam meine treuen Mitstreiter in Mass Effect 2 durch die Selbstmordmission bugsiert habe? Aber war nicht eher der Augenblick aus dem Citadel-DLC glücklicher, als ich dabei zusah, wie meine liebsten Figuren gemeinsam lachten und sich betranken? Die Antwort ist einfach: Es gibt unzählige Momente des Glücks für mich in Spielen. So viele, dass ich nicht nur einen nennen kann, ohne das Gefühl zu haben, ich lasse etwas weg. Es gibt nicht diesen einen Leuchtturm-Augenblick, der mir im Gedächtnis geblieben ist. Es ist eine ganze Bucht voller Leuchttürme. Manchmal sind es Kleinigkeiten: zum Beispiel dann, wenn in Journey ein Mitstreiter auftaucht. Da ist die Erwartungshaltung, die Spannung, die Unsicherheit, aber auch die Freude. Obwohl ich meinen Partner kurz vor dem Ende verloren habe, macht unsere gemeinsame Reise mich heute immer noch glücklich. Das hat Journey als Spiel erreicht, mit seiner cleveren Mechanik und seiner stummen Interaktion, die keinen Raum für alberne Internet-Anfeindungen lässt. Genauso sind da aber unzählige Koop-Runden in Spielen wie Halo, in denen ich mit Freunden gelacht oder geflucht habe, wenn es auf hohen Schwierigkeitsgraden brenzlig wurde oder mein Mangel an peripherem Sehen mich irgendeinen Abgrund hinabgefördert hat. Da sind die Momente, wenn ein Spiel vorbei ist und die Freude über den Triumph sich mit der Trauer darüber mischt, dass es vorbei ist. Aber es bleibt trotzdem das schöne Gefühl, gemeinsam eine Reise beendet zu haben. In Spielen bin ich so involviert, wie in keinem anderen Medium. Sie bilden meinen Weg ab, meine Entscheidungen, meine Fehler und Probleme, aber auch meine Erfolge und letztlich eben auch mein persönliches Glück.



Links von Elena

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

Nina Henke



Nina Henke @ privat

Wenn ich über meinen Augenblick des Glücks in Videospielen nachdenke, dann fällt mir sofort ein Gefühl ein, das nur wenige Spiele in mir hervorrufen können: das Gefühl, nach Hause zu kommen. Jedes Mal, wenn ich The Elder Scrolls 4 – Oblivion starte und mich durch die Straßen von Skingrad bewege, dann merke ich, dass ich wieder zu Hause bin – zu Hause in einer mir bekannten und geliebten Gegend. So geht es mir aber nicht nur mit dem vierten Teil, sondern auch mit Skyrim. Nachdem ich mit dem Spiel warm geworden bin, konnte ich auch hier dieses Gefühl entdecken. Leider musste ich in meinem Leben schon durch einige schwere Zeiten gehen und gerade dann kehrte ich liebend gerne in die Welt von Tamriel zurück, um mich geborgen zu fühlen. Schon komisch, wenn man bedenkt, dass Tamriel voll von Gefahren, Banditen und feuerspeienden Drachen ist. Allerdings möchte ich hier noch ein Spiel nennen, in dem ich mich wie zu Hause gefühlt habe – Animal Crossing. Vor allem in New Leaf habe ich so viele Stunden verbracht und mich als Bürgermeister in meiner Stadt ausgetobt, Blumen gepflanzt, meinen Kredit

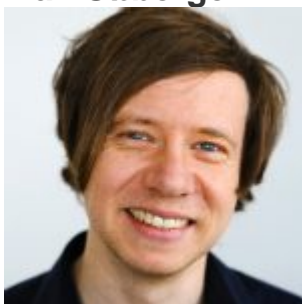
abbezahlt und mich mit meinen Nachbarn unterhalten. Die Feste waren mindestens genauso schön, wie am Abend auf der Insel Insekten zu jagen und Fische zu angeln. Manchmal müssen es wohl doch nicht die Abenteuer mit Drachen sein, sondern dann bevorzuge ich das einfache Leben in einer Stadt voller Tiere. Natürlich hat mein Glücksgefühl auch oft mit dem Nostalgiefaktor zu tun und so standen mir die Tränen in den Augen, als ich letztes Jahr das Remake zu Spyro spielte. Und bevor ich hier noch ganz ausschweife, schließe ich damit meinen Moment. Ich hoffe, es begegnen mir noch einige Spiele, die mein virtuelles Zuhause werden.



Links von Nina

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

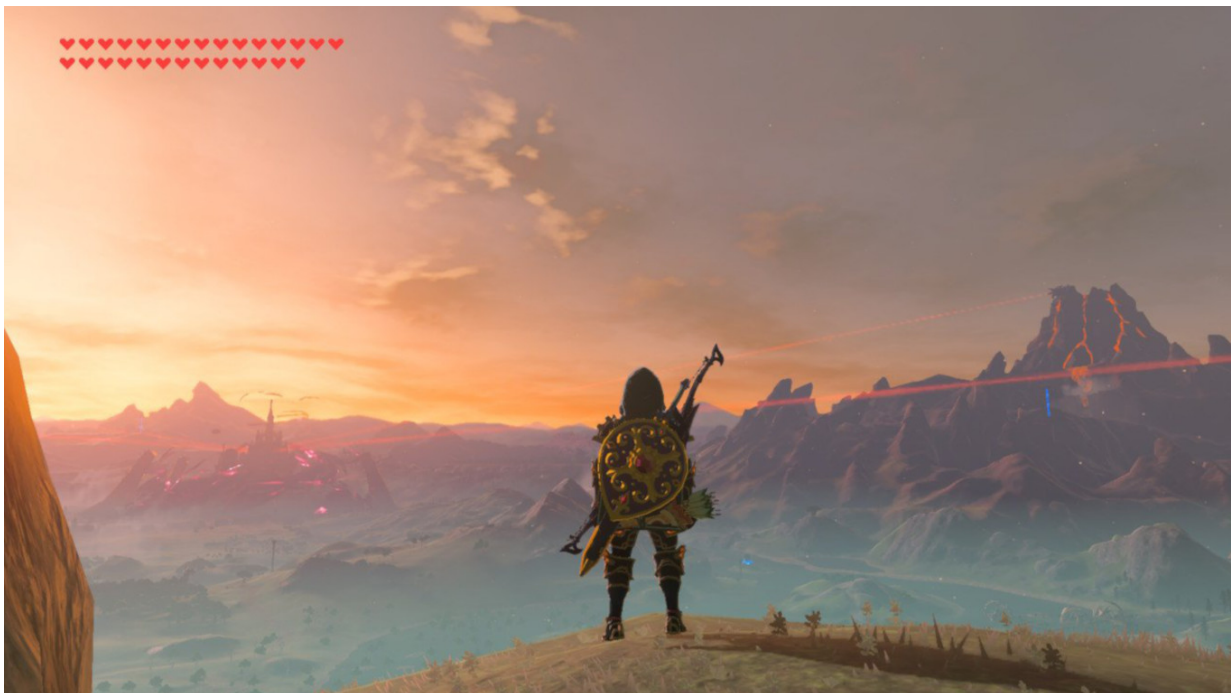
Max Oßberger



Max Oßberger @ privat

Für einen regelrechten Glücksrausch sorgte bei mir zuletzt „Zelda – Breath of the Wild“ auf der frisch ausgepackten Nintendo Switch. Im Gegensatz zu vielen eingefleischten Zelda-Fans, die durch die angekündigten Änderungen an der Gameplay-Formel der letzten Teile skeptisch das Spiel auseinandernahmen, stürzte ich mich ohne spezielle

Erwartungen ins Abenteuer. Der Moment, in dem Link zu Beginn des Spiels den Schrein des Lebens verlässt und mit einem spektakulären Kameraschwenk inszeniert die riesige offene Spielwelt betritt, hat sich für immer in mein Gedächtnis gebrannt und steht für mich exemplarisch für mein Zelda-Spielerlebnis: ohne großangelegte Tutorials in die Welt hinausziehen, verlassene Tempel und Ruinen erforschen, Geheimnisse lüften und sich von der eigenen Neugier anstatt durch Questmarker oder Storysequenzen leiten lassen – einfach frei zu sein. Daher vergaß ich beim Spielen oft die Zeit und verbrachte fast einen kompletten Urlaub in Hyrule. Und war die Konsole doch mal aus, überlegte ich mir schon meine nächsten Schritte und freute mich wie ein kleines Kind aufs Weiterspielen. „Breath of the Wild“ hat es wie kein zweites Spiel in den letzten Jahren geschafft, dass ich mich wieder wie ein Entdecker fühlte, so wie Anfang der 90er, als ich das allererste Zelda auf dem NES ausprobierte und neugierig jede Höhle, jeden Baum und jede Felswand inspizierte. Jetzt, fast 30 Jahre später habe ich wieder diese Freiheit zurückbekommen, meine eigenen Abenteuer zu erleben, selbst zu entscheiden, in welche Himmelsrichtung ich weiterziehe. Außerdem: wann und ob ich überhaupt die kreativ gestalteten Dungeons löse und zu welchem Zeitpunkt ich mich dem finalen Endboss stelle. Ich hätte theoretisch bereits vor zwei Jahren „Breath of the Wild“ abschließen können, da ich die wichtigsten Orte erkundet und die stärkste Ausrüstung gesammelt hatte, doch ich wollte einfach nicht, dass dieses Abenteuer endet. Als mir das klar wurde, war das einer meiner größten Glücksmomente in Videospiele.



Links von Max

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

Boris Kretzinger



Boris Kretzinger @ privat

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 Bildschirm. Der maximale Nostalgiefaktor, sozusagen. Es gibt mir ein beinahe schon meditatives Gefühl von Zufriedenheit. Seit damals begegne ich jeder neuen Gaming-Hardware mit einer kleinen Zeremonie: Auspacken, den Geruch von frisch produzierter Elektronik auf mich wirken lassen, alle Komponenten sorgsam auf dem Fußboden ausbreiten und erst dann anschließen. Als mein Bruder mir Anfang der 90er seinen C64 schenkte, war der kleine Kassettenkoffer aus rotem Kunstleder übrigens leider schon nicht mehr da. In meiner Erinnerung bleibt er aber der Schlüssel zu meinem Gaming-Glück.



Links von Boris

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

Roman Werner



Roman Werner @ privat

«Für mein Schlüsselerlebnis reisen wir zurück in den Oktober 1983. Im Kino ist gerade der neue Film «War Games» angelaufen und im Radio wird Boy Georges «Karma Chameleon» rauf und runter gespielt. Es sind Herbstferien und meine tägliche Feriendestination der «Jelmoli» an der Bahnhofstrasse in Zürich. Die Motivation fürs Frühaufstehen: Der Commodore 64 hat Einzug in die Schweizer Warenhäuser gehalten und diese damit zum perfekten Treffpunkt für Gleichgesinnte erklärt. Um 09:00 Uhr macht der Jelmoli auf, um 09:00 Uhr war ich drin. Zu Mittag schnell raus einen Hot Dog essen, und dann wieder zurück an den blauen Bildschirm. Abends mussten wir jeweils rausgeschmissen werden. Wirklich wahr. Der graue Kasten mit brauner Tastatur war eine neue Welt, die es um jeden Preis zu erforschen galt. Tippen durfte jeder mal. Gegenseitig wurden die neuesten Tricks abgeschaut, wobei Adressen für den magischen POKE-Befehl gut gehütete Geheimnisse waren. Und dann kam da einer dazu, der hatte eine viereckige, schwarze Plastikhülle dabei. Für was das gut sei, habe ich gefragt, und er hat

gemeint, dass man damit das Eingetippte behalten und mitnehmen kann. Sein anschließender LOAD»FALLSCHIRM«,8 und RUN-Befehl kam einem «Sesam Öffne Dich» gleich. Das Spiel habe er aus einem Magazin abgetippt und auf der «Diskette» gespeichert. Ob ich es denn auch haben möchte, hat er gefragt. Dann hat er mir erklärt, dass ich zu dem Verkäufer dort gehen und nach einer Leerdiskette fragen soll. Mit meinem Hot-Dog-Geld habe ich dann meine allererste Diskette erstanden und damit das «Fallschirm»-Spiel mit nach Hause nehmen können. Woah! Was für ein Glücksgefühl das war. Die Diskette habe ich dann – als müsste ich meinen wertvollsten Schatz im Sicherem wissen – unter mein Kopfkissen gelegt und bin damit eingeschlafen.»



Links von Roman

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

Matthias Rosenkranz



Matthias Rosenkranz @ privat

Es muss im Sommer 2002 gewesen sein, als ich eins von vielen Wochenenden mit meinem besten Freund durchzockte. Kurz zuvor war „Super Smash Bros. Melee“ erschienen und wir verbrachten so ziemlich jede wache Minute damit, unsere Prügler skills

zu verfeinern. Unser Können war sicherlich nie auf „gehobenem“ Niveau und, auch wenn ich es ungern zugebe, mein Freund immer etwas besser als ich. Ich bemühte mich permanent, mit seinen flinken Eingaben und seinen Taktiken Schritt zu halten, doch meistens wurde mein Pikachu mehr umhergeschleudert, als dass es austeilen konnte. Aber all das tat meinem Spielspaß keinen Abbruch. Irgendwann kam es dann zu einem Match im Hyrule Temple. Dieser war wegen seiner Größe und dem vielen Auslauf immer unser Favorit gewesen. Und in den letzten 17 Jahren ist die Erinnerung vielleicht etwas vage geworden, aber an diesen einen Moment erinnere ich mich glasklar. Mein Rivale steuerte gerade Zelda und wurde von einer glücklich platzierten Miene in meine generelle Richtung geschleudert. Anders als gewohnt schaltete ich jedoch blitzschnell und führte meine Lieblingsattacke aus. Der „Runter+B“-Donner, der sonst so oft ins Leere gegangen war. Doch dieses Mal traf er nicht einfach nur, sondern landete exakt in der Mitte seiner Hitbox. Es fühlte sich an, als hätten sich die Sterne für mich angeordnet, um mir diesen einen göttlichen Treffer zu schenken. Das vorbeifliegende Ziel war nicht nur getroffen worden, nein es war vielmehr, als hätte ich ein fünffaches Bulls-Eye beim Dart erzielt. Und mit nur einem Pfeil. Von all den möglichen Positionen, Eingaben und Timings hatte ich den Moment gefunden, um einen gänzlich perfekten Treffer zu erzielen. Dieser Punkt ging an mich. Im Vergleich zu heutigen Games mit Blockbuster Bombast, Story Twists und atemberaubender Grafik ist dieser Moment sicherlich unscheinbar. Doch ist er mein persönlicher Augenblick des Glücks, der mir immer wieder ins Gedächtnis kommt.



Links von Matthias

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

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

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 9. November 2019 um 09:04 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Podcasts](#). 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>