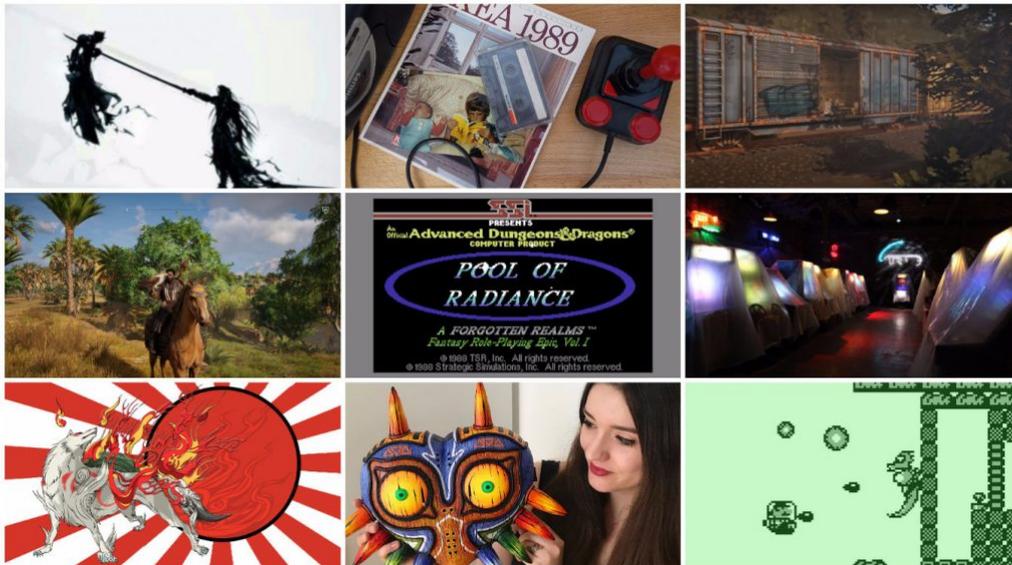


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Mein Augenblick des Glücks in Videospiele (Teil 5/8)

André Eymann am Samstag, dem 16. 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: David Schäffler, Katrin, Asla Wut, Pia Zarsteck, Moritz Mehlem, Guido Frank, Tim Bissinger, Katharina Börries und Mathias Nowatzki.

David Schäffler



David Schäffler @ privat

Um es wie Tenacious D auszudrücken ... Es gibt für mich nicht den Moment, es wird in den nächsten Zeilen vielmehr ein Tribut an alle schönen Momente aus meiner dreißigjährigen Spielerfahrung werden. Dieser Moment, endlich das richtige Schloss gefunden zu haben, in dem Bowser die Prinzessin gefangen hält, um sie schlussendlich zu retten. Dieser Moment, den Mana-Drachen mit der Macht des Mana-Schwertes zurückzuschlagen. Das Genießen dieser epischen Musik, die einen noch epischeren Kampf gegen Sephiroth aus Final Fantasy 7 untermalt. Sephiroth ist seit jeher einer der besten Spielcharaktere für mich. Dann die zahlreichen wunderschönen Momente aus den Spielen wie Final Fantasy 10 und Shadow of the Colossus. Die Wendungen, die diese Spiele im Verlauf und spätestens am Ende für mich bereithielten. Diese werde ich nie vergessen. Jedes befriedigende Gefühl, etwas vorher Unmögliches geschafft zu haben, wenn ein Boss bei den Souls/Borne/Sekiro-Games gefallen ist. Fantastisch, befriedigend, aufregend aber nie zu übermächtig sind/waren die Siege bei Monster Hunter und ebenso die Berg- und Talfahrt der Gefühle dabei. Abschließend erlebe ich weiterhin schöne Momente, wo sich mein 5 Jahre alter Sohn an Spielen wie Kid Clown, Super Mario World und Bugs Bunny versucht. Es gibt noch so viele Momente und wird in Zukunft noch mehrere geben. Ich danke den hart arbeitenden Menschen da draußen, die das ermöglichen.



Links von David

- [Twitter](#)
-

Katrin

Recordhalter.



Katrin @ privat

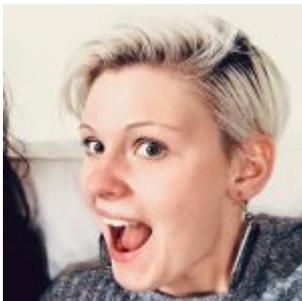
Für mich war der C128 meine Verbindung zu meinem jüngsten, jedoch schon sieben Jahre älteren Bruder. Seine drei Buchstaben zierten in unseren Highscore-Listen den ersten Platz. Ich durfte ihm, trotz meiner erst acht Jahre, zusehen wie er Spiele wie Ghosts'n'Goblins oder Zak McKracken zockt und habe leidenschaftlich mitgefebert. Es machte mich stolz, obwohl ich keinen aktiven Beitrag leistete, dass ich ein Teil von diesem gemeinsamen Erlebnis sein konnte. Herbst '89. An jenem Tag spielte er wieder Winter Games. Vor ihm stand überraschenderweise der Quickshot IX, nicht wie sonst der beliebte Competition Pro, als Steuerknüppel – nein Steuer“kugel“. Vor mich stellten wir einen Kassettenrekorder, denn ich durfte dieses Mal kommentieren. So waren wir es aus dem Fernsehen gewohnt. Natürlich wählte er Deutschland. Biathlon kam als Nächstes ... Wurde Euch auf der langen Strecke auch irgendwann die Hand so schlapp? Und freuetet Ihr Euch dann auch auf die Verschnaufpausen beim Schießstand? Meine Lieblingsdisziplin war damals eher das Bobfahren. Ich drückte die Play- und Record-Taste gleichzeitig, seine Uhr lief und ich kommentierte jeden Fehlschuss, aber machte ihm auch wieder Mut, wie schnell er doch den Berg hochkam und wie gut er noch in seiner Zeit lag. Nach der abgeschlossenen Runde und dem Verhallen der Nationalhymne spulten wir die Kassette zurück. „Der Berg ist ganz schön anstrengend, aber sein Herz schlägt sehr ruhig“, erklang meine kleine Stimme aus den Lautsprechern, sah man doch das pixelige Herz in der Animation am unteren, rechten Bildschirmrand deutlich und ohne Zweifel akkurat friedlich schlagen. Aber im Gegensatz zum rhythmischen Herzklopfen schmetterte das rasante Rütteln und konstante Klicken des Quickshot. Wir brachen in Gelächter aus und unsere Herzen sah man hüpfen. Das war mein erstes und einziges, aufgenommenes Let's Play mit meinem Bruder, aber nicht der letzte gemeinsame Wettkampf, der mich jetzt immer noch zum Schmunzeln bringt.



Links von Katrin

- [Twitter](#)

Asla Wut



Asla Wut @ privat

„Was ist Dein Augenblick des Glücks in Videospiele?“ Als André mir diese tolle und doch komplizierte Frage stellte, musste ich eine Weile überlegen. Vor meinem inneren Auge spielten sich die Siege und Niederlagen ab und ich fragte mich, was wohl der glücklichste Moment dabei gewesen ist. Als Erstes kam mir ein Weihnachtsfest Anfang der 2000er in den Sinn, als ich voller Vorfreude in mein Kinderzimmer stolperte und meinen ersten eigenen PC entdeckt habe. Es gibt ein Foto von diesem Moment, ich habe geschrien. Dann dachte ich an die langen Nächte mit meinen Freund_innen, in denen wir heimlich an besagtem PC spielten. Später kamen mit mehr und mehr Spielen auch mehr Erfahrungen der Freude, Frustration und manchmal Langeweile dazu. In den letzten paar Jahren hat die Ruhe, die ich in *Stardew Valley* fand, ein Gefühl des Glücks in mir ausgelöst, genauso wie die Tragik eines *Life is Strange* mich am Ende, nach Tränen, dennoch glücklich machte. Mein Glücksgefühl war auch dabei, als ich mit Aloy Maschinen zerstörte oder Lara Rätsel knacken ließ. Der Punkt ist wohl, mein Augenblick des Glücks ist kein einzelner, er ist nicht an einem Punkt in der Vergangenheit bereits geschehen, sondern ich treffe ihn immer wieder aufs Neue. Der Spielspaß, die Aufregung, das

Mitreißen durch Figuren und Handlung, die Kritik und der Frust, all das macht meinen eigenen Moment des Glücks aus.



Links von Asla

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

Pia Zarsteck



Pia Zarsteck @ privat

Nach langer Zeit spiele ich endlich einmal wieder – neben der Arbeit bleibt einfach so wenig Zeit. „Assassin’s Creed Origins“ hat mich gepackt. Ich bin hochschwanger, eigentlich ist das Sitzen am Schreibtisch nichts mehr für mich. Aber ich weiß: Mit Kind wird das noch schwieriger. Und überhaupt ist das gerade absolut nebensächlich. Ich bin komplett abgetaucht. Der Stuhl, der Schreibtisch, Tastatur und Maus, alles rückt in den Hintergrund. Ich blicke nicht mehr auf einen Monitor, ich bin in der Welt, reite und kämpfe als Bayek im ptolemäischen Ägypten. Neben mir sitzt mein Mann. Er ist an seinem Rechner in derselben Welt unterwegs. Origins hat zwar keinen Mehrspielermodus, aber jeder für sich im Einzelspielermodus macht uns mindestens genauso viel Spaß. Manchmal tauchen wir kurz auf, tauschen uns über das Spiel aus. Dann tauchen wir wieder ab. Von morgens bis abends – wir machen kaum eine Pause, um etwas zu

essen. Ein Augenblick des Glücks – nicht nur im Videospiel, sondern auch drum herum! Es war ein Zusammenspiel aus vielem: 1. Das Spiel, was mich wirklich richtig gut unterhalten hat (und noch unterhalten wird, denn durchspielen konnte ich es vor der Geburt meiner Tochter leider nicht mehr und mir bleiben noch gute 30 Prozent der Story). 2. Dass es das voraussichtlich letzte Mal in absehbarer Zeit gewesen sein dürfte, dass ich einen ganzen Tag lang einfach nur in ein Spiel abtauchen kann, denn mal ehrlich, ein Baby beeinflusst das Spielverhalten doch schon sehr. 3. Und schließlich, dass ich den Tag mit meinem Mann verbracht habe – meinem liebsten Spielpartner (und sei es auch nur, dass jeder für sich spielt). Am Ende hatte ich zwar vom langen Sitzen tagelang Ischias-Probleme, aber auch eine sehr schöne Erinnerung an einen (vorerst letzten) kompletten Tag in einem wirklich gelungenen Spiel ...



Links von Pia

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

Moritz Mehlem



Moritz Mehlem @ privat

Neuwied. Spätsommer 1988. Seit Ende 1983 spielte ich schon begeistert Dungeons & Dragons, 1986 kam dann zur Konfirmation auch ein C64 ins Haus. Ich Nerd! The Bard's Tale 1 und 2 sowie diverse Ultimas hatte ich schon durchgespielt, aber jetzt las ich in der

Happy Computer, dass es ein Computerspiel geben sollte, das beide große Leidenschaften verbinden sollte. Ich wäre vor Schreck fast gegen einen Laternenmast gerannt, den irgendjemand rücksichtsloserweise zwischen dem Bahnhof und meinem Wohnhaus errichtet hatte. Nur zwei Ausgaben (gefühlte 11 Monate) später stieß ich auf eine Anzeige des WIAL-Spieleversands, der das gute Stück zu einem halbwegs erschwinglichen Kurs anbot. Ich bestellte sofort telefonisch (immer mit dem Risiko, dass die Adresse durch ein Nuscheln vergeigt wurde, aber im Erfolgsfall die schnellste Methode), legte ein paar zusätzliche Autowasch- und Gartenarbeits-Schichten ein und für nur etwa 80 Mark inklusive Versand kam der Gegenstand meiner Begierde auch schon 8 Tage später an. Ich riss das Paket auf und in meiner Erinnerung leuchtete genau ein einzelner Sonnenstrahl auf die goldene Verpackung des Spiels, das ich ehrfürchtig in den Händen hielt. Hier könnte dieser wohl größte Moment meiner Computerspielgeschichte auch schon gekommen sein, aaaaaber ... es ging genau an diesem Tag für eine Woche zu meinen Großeltern. Alle guten Argumente, dass der Brotkasten mitgenommen werden müsse, verpufften wirkungslos. Immerhin konnte ich die goldene (noch verschweißte) Schachtel in meinen Rucksack schmuggeln. Das war ein riesiger Fehler, denn es gab keine größere Qual, als die Disketten anzustarren, das Code-Rad zu drehen, in der Anleitung zu lesen oder das Adventurer's Journal zu überfliegen. Eine. Verdammte. Woche. Lang!!! Ich musste das einfach spielen! Zuhause angekommen gab es kein Halten mehr! C64 an, LOAD""",8,1 – RUN – und BÄM!!!! Es war noch umwerfender, als ich es mir je erträumt hatte. Was für ein Moment!



Links von Moritz

- [Twitter](#)

Guido Frank



Guido Frank @ privat

Es gibt sicherlich viele gute Gründe Videospiele zu lieben, aber ich persönlich empfinde immer dann besonders große Glücksmomente, wenn ich mit ihrer einzigartigen Musik konfrontiert werde. Dabei ist vollkommen egal, ob es sich um den nervenaufreibenden Herzschlag-Rhythmus aus Space Invaders handelt, dem Out Run „Magical Sound Shower“ oder um die epochale Filmmusik aus Skyrim. Ihre Akustik, insbesondere die von den älteren Games, fasziniert mich täglich wieder aufs Neue. Schon alleine Videospiele einfach nur zu hören, sorgt bei mir sofort für gute Laune. Bei der Fortsetzung des Kinofilms „Tron Legacy“ bekomme ich jedes Mal Gänsehaut, wenn Sam Flynn in der verlassenen Spielhalle seines Vaters den Strom einschaltet und den alten Automaten nach Jahrzehnten wieder neues Leben einhaucht. Ein fast epischer Filmmoment. Diese ganz spezielle Geräuschkulisse einer Arcade-Spielhalle, mit all ihrem Durcheinander von elektronischen Geräuschen klingt schon fast wie eine eigene Symphonie der Videospiele. Wer so ein Medley der Spielautomaten selbst nie erlebt hat, kann dieses Gefühl wohl nur schwer nachvollziehen. Gerade die großen Klassiker der Videospiegelgeschichte haben oft auch einen hohen akustischen Wiedererkennungswert. Mitunter erreicht ihre Musik sogar die Qualität eines oscarprämiierten Soundtracks wie von Star Wars oder Herr der Ringe. „The Course of Monkey Island“ ist für mich so ein brillantes Meisterwerk. Jede Dekade hatte natürlich ihre eigenen einprägsamen Hits, ebenfalls unvergessen bleibt mir die minimalistische 8-Bit-Klangwelt aus der C64-Ära. Selbst heute noch verzaubern mich die beiden Soundmagier Rob Hubbard und Chris Hülsbeck mit Ihren einzigartigen Kompositionen. Aus ihrer Schmiede stammen so grandiose Titel wie Turricon, Giana Sisters oder One man and his droid. Und dank meines Sohnes erlebe ich nun solche emotionalen und hörbaren Augenblicke sogar schon vollkommen unbewusst. Zurzeit verfolgt mich ständig die Melodie aus der Lobby von Fortnite, die immer irgendwo im Hintergrund läuft, obwohl ich es selbst gar nicht spiele. Ich bin schon sehr gespannt, welcher besondere Videospiele-Ohrwurm mir als Nächsten im Kopf rumschwirrt und den ich dann wieder ständig vor mir leise her summen werde.



Links von Guido

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

Tim Bissinger



Tim Bissinger @ privat

Als ich Okami in diesem Jahr zum allerersten Mal gespielt habe, wusste ich, dass mich ein tolles Zelda erwarten wird. Was ich nicht ahnte, ist, wie mich dieses Abenteuer mit seinen Pinselstrichen, Kirschblüten und Blockflötenmelodien mitten ins Herz treffen würde. Okami ist nicht einfach nur ein Videospiel. Okami ist ein Märchen – eine zauberhafte Reise in eine Welt, in der die Menschen an das Gute glauben, in der sie den Göttern vertrauen, und in der ich mit Amaterasu nur eine Aufgabe habe: ihnen allen ein glückliches, erfülltes Leben zu schenken. Wenn Amaterasu über die Felder streift, hinterlässt sie Blumen. Wenn jemand unglücklich ist, verbreitet sie Freude und Hoffnung. Diese Geschichte endet nicht mit Gewalt, sondern mit einem Sonnenaufgang. Und der letzte Kampf wird nicht durch Geschick und Taktik entschieden, sondern durch Freundschaft, Gebete und das Vertrauen all jener Freunde, die ich auf dem Weg zum Finale getroffen habe. Fast 40 Stunden hat mich Okami als Videospielmärchen berührt und als Action-Adventure begeistert. Aber erst in diesen letzten Minuten, während das sanfte „Reset (Thank You)“ erklingt, hat es mich dort erreicht, wo mich nur ganz wenige

Momente erreichen können: mitten im Herzen. In meiner Erinnerung an 15 Jahre Videospiegelgeschichte ist es das erste Mal, dass nicht nur eine, sondern mehrere Tränen fließen mussten. Nicht nur, weil mir Okami ein fantastisches Erlebnis beschert hat. Sondern auch, weil mir in diesem Moment bewusst wurde, was mir Videospiele wirklich bedeuten. Ich habe seit meiner Kindheit hunderte Spiele gespielt, unvergessliche Erinnerungen gesammelt und ein Hobby gefunden, für das ich mit Leidenschaft brenne und das mein Leben um so vieles bereichert hat. Für mich ist es ein unglaubliches Glück, in einer Zeit leben zu dürfen, in der es solch wunderbare Videospiele gibt. Und dafür möchte ich allen Entwicklern danken, die mir und Millionen anderen dieses Glück ermöglichen. *Danke.*



Links von Tim

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

Katharina Bőrries



Katharina Bőrries @ privat

Als meine Cousine damals ihre Nintendo64 an mich weitergab, öffnete sich für mich ein neues Kapitel Videospiegelgeschichte. Trotz meines jungen Alters war mir Gaming nicht neu – ich hatte bereits einen Gameboy Color gehabt und mich erfolgreich in Pokémon-Höhlen verlaufen. Aber das Spielen an einer stationären Konsole war einfach etwas

anderes. Größer. Erwachsener. An einem Fernseher! Zuhause gab es feste Bildschirmzeiten, die ich seitdem fast immer für Videospiele einsetzte. Vor allem für meinen allerersten großen Titel: The Legend of Zelda – Majora's Mask. Rückblickend war ich für das Spiel noch etwas zu jung. Ich verstand noch längst nicht alle Details der Geschichte und gruselte mich vor dem Mond, der in drei Tagen auf die Erde stürzen sollte. Als Deku flog ich in der Stadt herum, sammelte Feen ein. Ich liebte die Hunderennen auf der Romani Ranch. Und schließlich machte ich auch eine Fotosafari. Wer das Spiel kennt weiß: Das war nicht zielführend. Aber es machte so großen Spaß! Ich wurde älter, das Spiel blieb dasselbe. Allerdings konnte ich es mittlerweile allein und in immer kürzerer Zeit durchspielen. Stolz auf meinen Fortschritt schrieb ich eine eigene Komplettlösung auf Notizzetteln. Alle Fundorte der Masken, alle Sprüche der Mythensteine. Damals kam mir gar nicht in den Sinn, dass man sowas irgendwann einmal im Internet nachschauen können würde. Das gebündelte Zelda-Wissen kam mir jedenfalls zupass, als 2015 das Remake von Majora's Mask für Nintendo3DS erschien. Gemeinsam mit Gregor durfte ich im selben Jahr vor die Kamera treten, um die Neuauflage in einer Let's-Play-Reihe auf dem Twitch-Channel von EMP zu feiern. Majora's Mask bleibt für mich als mein erstes Zelda bis heute ein wunderbares Erlebnis. Vielleicht war es sogar diese Erfahrung, die mich zu einer Spielerin gemacht hat. Die Liebe zu düsteren Welten und Collectibles ist auf jeden Fall bis heute geblieben.



Links von Katharina

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

Mathias Nowatzki



Mathias Nowatzki @ privat

Hallo, mein Name ist Mathias und ich bin schlecht in Videospiele. Jeglichen Genres. Und schon immer gewesen. Selbst als Kind, welches nur einen GameBoy und Super Mario Land sein Eigen nannte. Damals kam ich nämlich nie über den Seepferdchen-Boss am Ende der zweiten Welt hinaus. Woraus allerdings nicht resultierte, dass ich das Spiel nicht mochte. Prinzessin Daisy schien schlicht für immer in einem anderen Schloss zu machen, was auch immer eine Prinzessin so macht, wenn der rettende Klempner nicht auftaucht. Es war einfach ein elementares Naturgesetz, dass Super Mario Land an dieser Stelle beendet war, und das für scheinbar immer. Mir reichte es vollkommen aus, die ersten beiden Welten wieder und wieder zu zocken, und dann mein Game Over zu erfahren. Bis zu dem einen bedeutungsvollen Tag, als die Naturgesetze außer Kraft gesetzt wurden, und das Unmögliche einfach so, als wäre nie groß was dabei gewesen, möglich wurde. Ich besiegte das Seepferdchen! Ich konnte es selbst kaum glauben. Ich rannte durchs Haus, sofort überschwänglich meiner Schwester von dieser schier übermenschlichen Leistung berichtend, und nach dem Club-Nintendo-Magazin suchend, welches das Spiel vorgestellt hatte, um zu schauen, was in der dritten Welt an Gegnern auf mich warten würden. Ich habe, glaube ich, nie wieder so ein Glücks- und Adrenalinhoch beim Überwinden einer Hürde in einem Videospiele verspürt, wie als kleiner Knirps, der endlich über die Halbzeit von Super Mario Land kam. Nicht bei Monster Hunter. Nicht bei Dark Souls. Ich habe das Spiel übrigens dennoch nie durchbekommen. Am Seepferdchen blieb ich nie wieder hängen. Aber durch das finale Level des Shmup-Autoscrollers und am Endboss Tatanga kam ich dann doch nie vorbei. Vielleicht sollte ich als Erwachsener das Spiel erneut aufgreifen, im Versuch den Kindheits-Glücksmoment zu replizieren, in dem ich nach über 25 Jahren endlich Super Mario Land beendet bekomme.



Links von Mathias

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

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

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 16. November 2019 um 08:45 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>