

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Mein Augenblick des Glücks in Videospiele (Teil 6/8)

André Eymann am Samstag, dem 23. 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 Arne Bergrath, Karsten Kulach, Kevin Soldato, Reinhard, Gunnar Kanold, Kowalski Flauns, Andreas Wanda, Christian Wöhler und Kevin Puschak.

Arne Bergrath



Arne Bergrath @ privat

Wie beschreibt man einen Augenblick des Glücks in Videospiele, gibt es doch so viele dieser Momente: Das Beenden eines Levels, in dem man schon lange festhängt, das Besiegen eines Endgegners oder der Gewinn in einem Multiplayer-Spiel mit Freunden. Ich hatte vieler dieser Augenblicke, ob früher auf dem C64 oder Amiga, dann auf meiner ersten Konsole der PS One (lag damals auf meinem Hochzeitsgeschenke-Tisch) und später auf dem PC. Die schönsten Momente für mich waren/sind aber immer noch die LAN-Partys. Mit Freunden zusammen auf engstem Raum die Lieblingsspiele zocken, Tipps und Tricks zeigen, Lösungen suchen und einfach zusammensitzen und über Spiele diskutieren. Letzteres brachte mich dazu, mich in Foren zu meinen Lieblings-Videospielen rumzutreiben und mich mit anderen Gamern über das Internet auszutauschen. Meine Aktivität und Begeisterung anderen zu helfen, fanden einige Foren-Betreiber so gut, dass sie mich gerne in ihrem Team haben wollten. Eigentlich war ich nicht so der Typ dafür und lehnte dies immer ab, aber ich habe nicht mit der Hartnäckigkeit von Andreas, dem Inhaber der Call-of-Duty-Infobase, gerechnet. Schnell war ich dann Teil des Moderatoren-Teams, woraus sich sehr schnell auch der Status des Redakteurs entwickelte. Mittlerweile zählt Andreas mit zu meinen besten Freunden, wie einige andere aus dem Team auch. Mein größter Augenblick des Glücks ist wohl nicht in einem Videospiele gewesen, sondern durch ein Videospiele. Als Fan des Call-of-Duty-Franchise und Mitglied der Infobase-Familie als Redakteur wurde ich 2016 von Activision nach LA zur CoDXP eingeladen. Das Fanfest für alle Fans aus der Community. Spielen macht Spaß und ist so vielseitig. Es kann entspannen aber auch nervenaufreibend sein. Man trifft Freunde und lernt neue kennen und hat oft Augenblicke des Glücks.



Links von Arne

- [Instagram](#)
- [Facebook](#)
- [Twitter](#)
- [Webseite](#)
- [Webseite \(GAMERZ.one\)](#)

Karsten Kulach



Karsten Kulach @ privat

Ganz besonders viele tolle Erinnerungen bereiten mir Spiele mit lokalem Multiplayer. Egal ob Super Mario World, Mario Kart oder Donkey Kong Country – das waren tolle und unbeschwerte Spiele-Sessions mit Freunden oder der Familie. Es gibt wenige Situationen, in denen man zusammen so gespannt auf etwas blickt und bangt, hofft und sich am Ende gemeinsam freut, wenn das Vorhaben geklappt hat, wie beim gemeinsamen Spielen. Das ist bis heute so geblieben – während ich online tatsächlich nur extrem selten spiele, sind gemeinsame Gaming-Abende vor Ort immer ein kleines Glück, weil dort viele tolle Erinnerungen aus der Kindheit, aber genau so die jetzige Freude zusammenlaufen. Ein tolles Beispiel ist auch das Loren-Level aus der zweiten Welt bei Donkey Kong Country. Dieses Level habe ich als Kind mehrfach durchgespielt – mal mit mehr, mal mit weniger Versuchen. Als ich meine Freundin vor einigen Jahren

kennengelernt habe, haben wir an einem Abend auf ihrem Super Nintendo gespielt und sind an dem Level fast verzweifelt. Diesmal wollte es nicht gelingen – wie oft wir den armen Donkey Kong in den Abgrund gejagt haben. Als wir es nach etlichen Versuchen dann doch endlich schafften, war die Freude unbeschreiblich – ein toller gemeinsamer Moment, an den wir uns noch lange erinnern werden.



Links von Karsten

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

Kevin Soldato



Kevin Soldato @ privat

Wer an Augenblicke des Glücks in Videospiele denkt, der denkt oft an emotionale Momente, wenn man ein schweres Spiel geschafft hat, eine spannende Story, wo einem die Tränen aus den Augen rollen, oder wenn man als Kind zu Weihnachten die neue Super Konsole geschenkt bekommen hat. Bei mir ist es etwas anders: durch Videospiele, eher durch Computerspiele – in diesem Fall Counter-Strike Source – lernte ich für mich den wichtigsten Menschen in meinem Leben kennen, meine Frau. Eigentlich war es so wie immer, mit jungen 25 Jahren macht man das, worauf man Lust hat, bedeutet in meinem Fall: geh deinem Hobby nach, spiele mit deinem Clan ohne Ende Spiele, egal ob Freitag, Samstag oder Sonntag. Nebenbei war ich noch ehrenamtlich in der ESL als

„Counter-Strike: Source“-Liga-Admin tätig. An einem Freitagabend spielte ich mit meinem Team bei einem Turnier mit, ich meine des Clans des Kifferstübchens. Dort spielten wir eigentlich jede Woche mehr oder weniger recht erfolgreich. So kam es auch, dass mir irgendwann im Teamspeak eine weibliche Stimme aufgefallen ist vom gegnerischen Team. Irgendwie war ich gleich fasziniert von dieser Stimme. Man sprach und schrieb sich Abend für Abend. Es stellte sich heraus, dass diese Frau auch gerne als Admin in der ESL tätig sein möchte. Da ich schon in der Szene drin war, war es für mich ein Leichtes, ihr bei der Bewerbung zu helfen und so waren wir bald zusammen im selben Admin-Team tätig. Man lernte sich online immer mehr und mehr kennen, bis wir zu einem Punkt kamen, wo man sich ja auch mal real treffen möchte, Sie nahm die knappen 400 km quer durch Deutschland auf sich, man lernte sich auch im „Real Life“ immer mehr und besser kennen und merkt doch, dass man mehr für einander empfindet. So lernte ich durch Videospiele / Computerspiele meine jetzige Frau kennen, wir haben 2 wundervolle Kinder und unsere kleine Familie. Danke Counter-Strike und danke ESL ? Für mich einer der glücklichsten Momente der Videospiegelgeschichte in meinem Leben. Ich kann das wohl nur toppen, wenn ich Tetris durchspiele.



Links von Kevin

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

Reinhard



Reinhard @ privat

Ich gehe inzwischen auf die 50 Jahre zu und habe die meiste Zeit meines Lebens leidenschaftlich Videospiele gespielt. Das fing mit knapp zwölf Jahren an, als mein Vater eines Tages ein „Saba Videoplay“ mit nach Hause brachte. In der langen Zeit seither habe ich viele verschiedene Computer und Konsolen gehabt und habe sie größtenteils noch immer, denn ich liebe diese Dinge einfach! Kurz nach meiner Schulzeit Anfang der 90er Jahre hatte ein Freund sich eine Konsole gekauft – es war ein SNES – und dazu mehrere Spiele, unter anderem „Star Fox“. Es ist ein Actionspiel in 3D (!), das ein Raumschiff von hinten zeigt. Man muss eigentlich ganz simpel nur Gegner abschießen und Hindernissen ausweichen. Wir haben es bei ihm zuhause gezockt, immer abwechselnd, wenn man gestorben ist. Seine Mutter brachte meistens Brote und schien unsere Faszination nicht zu verstehen, aber immerhin schickte sie uns nicht „an die frische Luft“. Eines Abends hatten wir es gerade mal wieder *fast* geschafft, den Endboss zu killen und ich war dran, den Controller zu übernehmen. Mein Freund wollte wohl Feierabend machen, aber ich legte einfach los. Es war eindeutig der letzte Versuch des Tages. Und es lief einfach! Die Gegner waren da, wo ich sie erwartete, die Hindernisse knapp umflogen! Der Durchgang dauerte länger als eine halbe Stunde, dann war ich beim Endboss. Diesmal war ich viel konzentrierter. Heute würde man sagen, ich habe nicht greedy gespielt, sondern geduldig. Dann war es plötzlich geschafft, der Boss fiel und es kamen die Endcredits! Das zu einer Zeit, als es für mich ganz und gar nicht selbstverständlich war, Spiele auch durchzuspielen, vor allem ohne Trainer. Erst jubelten wir, dann starrten wir auf den Fernseher und grinsten, auch als uns gesagt wurde, dass jetzt „wohl mal langsam Feierabend ist, Jungs!“ ?



Links von Reinhard

- [Twitter](#)
- [Twitch](#)

Gunnar Kanold



Gunnar Kanold @ privat

Mein Glück in Videospiele finde ich in Retro-Videospielen auf Retro-Hardware. Stopp! „Retro“ bedeutet rückwärts beziehungsweise rückwärtsgerichtet. Das klingt erst mal nicht so schmeichelnd für mein geliebtes Hobby. Wenn es nur das nostalgische Wiedererleben schöner Kindheitserlebnisse wäre, könnte man sicherlich von „Retro“ sprechen. Dann wäre es aber ein kurzes Erlebnis, das oft von vielen mit „ich hab die Grafik aber viel schöner in Erinnerung“ geschildert wird. Das Spielen von Videospielen auf sogenannter Retro-Hardware ist aber viel intensiver: Neue Spiele für die alten Plattformen bieten immer wieder neue Reize. Für Ataris 8Bit-Computer habe ich 2018 knapp 50 neue Spiele registriert, getestet und ausgiebig gespielt. Die Zahlen für Commodore 64 und Sinclair ZX Spectrum sollten noch höher sein, da die Fan-Communities für diese Computer deutlich höher sind. 2018 ist nicht so „retro“ ... Unterstützung findet man auch in aktuellen Hardware-Entwicklungen, die in stundenlangem liebevoller Arbeit von Hobby-Tüftlern entwickelt werden und die das Hobby ebenfalls in die Gegenwart hieven. Dass ein fingernagelgroßer Datenspeicher, der mit Leichtigkeit alle jemals für Atari programmierte

Software aufnimmt, mit der 40 Jahre alten Technik verbunden werden kann und wunderbar in einer atemberaubenden Geschwindigkeit meine Lieblingsspiele einlädt, wäre damals Science-Fiction gewesen. Micro-SD-Karten sind nicht so „retro“ ... Für mein Glück, das ich mit meinen neuen Spielen auf Hybridhardware (6502-Prozessor, FPGA-Soundchip, Micro-SD-Karte als Speicher) erlebe, gibt es also keinen treffenden Begriff. Dem Spaß tut es keinen Abbruch! Auf zu einer neuen Partie „Atarinet“, dem neuesten Spiel auf meiner SD-Karte mit dem schier unendlichen Speicherplatz!



Links von Gunnar

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

Kowalski Flausn



Kowalski Flausn

Als ich sieben Jahre alt war, bekam ich zu Weihnachten einen C64. Schon am ersten Weihnachtsfeiertag fand er seinen Platz in meinem Zimmer und ich verbrachte einige Jahre lang fast meine gesamte Freizeit mit ihm. Besonders bei Summer- und Winter-Games freute ich mich jedes Mal, wenn ich einen eigenen Rekord brach. Als ich Elite bekam, baute ich mir ein „Raumschiff“ aus meinem Tisch, ein paar Stühlen und Decken. Den C64 verstaute ich unter dem Tisch. So spielte ich viele Stunden Elite und später auch Apollo 18, flüchtete mich dabei in eine andere Welt und konnte die schlimme Zeit

vergessen. Denn ich war leider von häuslicher Gewalt betroffen. Meinen C64, sämtliche Disketten und Kassetten habe ich natürlich immer noch. Allerdings alles in verschiedenen Kartons verstaut.



Links von Kowalski

- [Twitter](#)

Andreas Wanda



Andreas Wanda @ privat

Glück, Flucht, Entspannung sind typische Spielassoziationen. Gemein ist ihnen die grundsätzliche Natur, in Spielen die Kontrolle zu übernehmen. Ob Raumschiff, Frosch oder Taucher, was sich auf einem Schirm abspielt, dreht sich um die Aktionen des Spielers. Kontrolle wird gemäß den bekannten Assoziationen unterschiedlich verarbeitet. Mal ist es die Progression im Spielverlauf, dann die Reaktion auf ein Scheitern im realen Leben. Oder der Ehrgeiz, sich eine höhere Punktzahl oder einen schnelleren Leveldurchlauf zu gönnen. Glück stellt sich vermeintlich bei Erlangen dieser Ziele ein. Ebenso wird die gesuchte Flucht oder die gefühlte Entspannung als Glück empfunden. Das Spiel gibt sich dabei gerne als Glücksbringer, wenn man seinen Regeln folgt. Jedes Spiel ist ein Lernprozess. Lernen bedeutet stets, das eigene Verhalten zu ändern. Auf dem Schirm lässt sich das momentan nachvollziehen: mit jedem Versuch transformiert sich das Spielerlebnis von einer Serie der Unterbrechungen zu einem erzählenden

Verlauf. Verhält sich der Spieler, wie es das Spiel wünscht, dann werden in dieser Welt aus Bits und Bytes die Ziele greifbar, gleichsam unbedeutender. Glück übersteigt das bare Ziel. Link hält die Triforce hoch. Der Green Beret befreit die Kameraden. Lancelot befreit die Prinzessin. Mangar ist besiegt! Was jedoch bleibt, ist nicht die dumpfe Feststellung eines Zustands, wie dem Spielende, sondern die Erzählung an Erfahrungen mit dieser pixellierten Welt, nicht die wie auch immer hart erzielte Verabschiedung von dem Spiel. Glück bedeutet für mich, im Alltag von Spielerinnerungen überrascht, bereichert, vor allem begleitet zu werden. Glück im und durch das Computer- und/oder Videospiele ist die Beschreibung einer Beziehung, einer Freundschaft reich an Anekdoten, an die man sich nicht nur gerne erinnert, sondern in der Spielwelt wiederholen und über die Kontrolle innerhalb der Spielregeln neu erleben kann. Glück ist, dass ich, B. C., auf meinem schneidigen Steinrad ohne Beule den Fluss überqueren konnte.



Links von Andreas

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

Christian Wöhler



Christian Wöhler @ privat

In den 1980ern habe ich im Jugendzentrum eine Computer AG mit ins Leben gerufen. Wir

hatten sehr viel Spaß und haben uns sehr viel selbst beigebracht. Sogar die ersten Computer (einen Spectrum mit Gummitastatur) haben wir selbst zusammengeschaubt. Danach C64, Amiga, Atari und Co. Und gespielt haben wir auch – keine Frage. Da gab es halt Teams, die lieber Strategiegames gespielt haben oder andere Ego-Shooter usw. Wir waren eine verschworene Gemeinschaft. Und es hat viel Spaß gemacht mit dem ganzen Computerequipment (und Röhrenmonitoren) durch die Gegend zu fahren, um dann seinem Hobby zu frönen. Ich kann mich noch gut an meine erste Lan-Party erinnern. Sehr gut sogar. Ich glaube es war Pfingsten und wir haben drei Tage durchgezockt. Und als wir dann HEXEN angefangen haben zu spielen, gab es eine sehr merkwürdige Begegnung. Ich hatte noch nie im Mehrspielermodus gespielt. Und dann stand da so ein Magier vor mir. Und da habe ich als Krieger einfach mal draufgehauen. Da dreht sich mein Nachbar um und meint „Das war ich. Danke!“ Ach herrje. War mir das peinlich. Dann haben wir die Orks und Gnome gemeinsam vermöbelt. Was hat das alles mit Glück zu tun? Ein paar Freunde habe ich aus der Zeit immer noch mit ins Hier und Heute gerettet. Einen besonders. Der war mein Trauzeuge vor 3 Jahren. Und solche Freundschaften sind in unserer heutigen Zeit ein großes Glück.



Links von Christian

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

Kevin Puschak



Kevin Puschak @ privat

Mein Augenblick des Glücks in Videospiele fand ich in der Möglichkeit, meine alten Spiele wieder spielen zu können. Ich fand es eine Zeit lang schade, dass gerade meine damaligen Lieblings-PC-Spiele, größtenteils welche aus den 90er-Jahren, nicht auf meinem aktuellsten System laufen wollten. Doch im Laufe der Zeit lernte ich nach und nach Möglichkeiten kennen, wie ich es dennoch anstellen konnte. Mein Objekt der Begierde war da etwa „Autobahn Raser“, ein eher mäßiges Rennspiel von Davilex aus dem Jahr 1998. Das lief z. B. einigermaßen, wenn ich eine virtuelle Maschine mit Windows 98 unter „Microsoft Virtual PC“ eingerichtet habe. Es lief nicht optimal, aber eines meiner damaligen Lieblingsspiele lief darauf und es war für mich ein Segen. Und wenn man einmal dieses Gefühl bekommt, nach etlichen Jahren eines seiner Lieblingsspiele wieder auf dem Schirm sehen zu können, will man es nicht loswerden. So bleibt es natürlich nicht bei dem einen Titel, auch ein anderes Spiel, etwa „Need for Speed II“ von 1997, durfte in der virtuellen Maschine laufen. Ich konnte es selbst nicht ganz fassen, dass da gerade Kindheitserinnerungen auf meinem Bildschirm liefen. Zwar in einem kleinen Fenster, aber sie liefen. Und das war genau das Ziel, was ich erreichen wollte. Später entdeckte ich weitere Möglichkeiten, etwa durch Emulation oder durch reale zeitgemäße Systeme. Es gibt in der heutigen Zeit auch immer wieder Perlen, die es sich lohnt zu spielen, aber wenn man die alten Perlen nach Jahren wiederentdeckt, weil man weiß, wie man sie zum Laufen gebracht hat, ist das einfach ein unbeschreibliches Glücksgefühl.



Links von Kevin

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

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

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 23. November 2019 um 08:00 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>