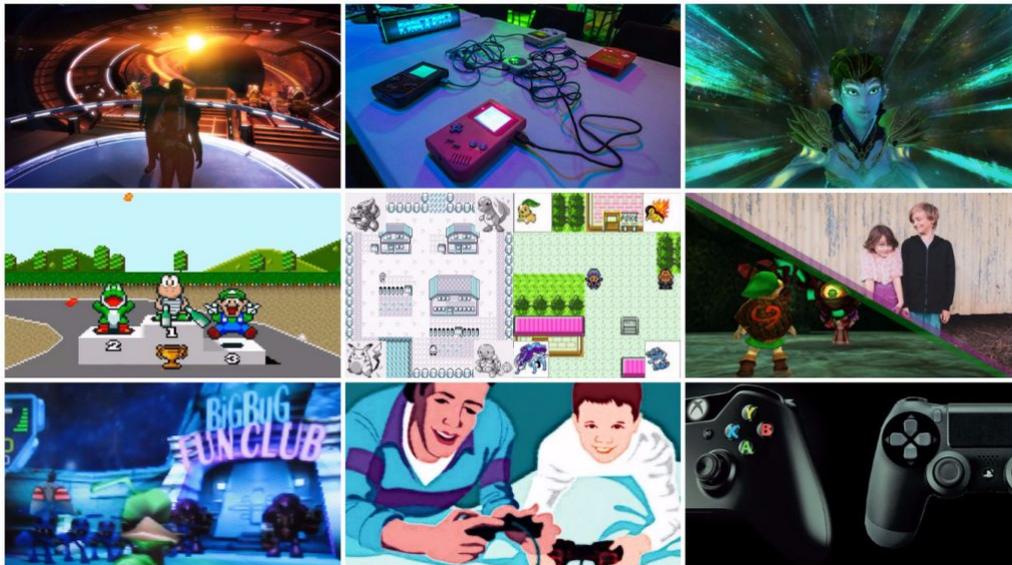


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Mein Augenblick des Glücks in Videospiele (Teil 7/8)

André Eymann am Samstag, dem 30. 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 Aleo McBiess, Senad Palic, Anabelle Stehl, Fabian Käufer, Daniel Riedl, Nadine Langhorst, Sylvio Konkol, Andreas Hofbauer und Benjamin Schlick.

Aleo McBiest



Aleo McBiest @ privat

Hallo, mein Name ist Aleo und ich schaue auf fast 30 Jahre persönliche Videospiegelgeschichte zurück. Ich habe in dieser Zeit unzählige Abenteuer in der virtuellen Welt erleben dürfen und könnte von zahlreichen prägenden Geschichten erzählen. Wenn es aber um besonders glückliche Momente in Videospiele geht, muss ich immer wieder an einen ganz speziellen Titel denken. Nämlich den ersten Teil von Mass Effect, 2007 auf der Xbox 360. Unabhängig davon, wie traurig es mit der Marke in den darauffolgenden Jahren weiterging: Mass Effect 1 hat es damals geschafft, dass ich komplett in seiner Welt versunken bin. Und ja, das Spiel sah unverschämte gut aus. Insbesondere auf meinem damals neuen HD-Fernseher. Aber wir alle wissen, dass eine gute Optik noch lange kein Garant für ein gutes Spiel ist. Was mich fasziniert hatte, war die geschaffene Welt. Die Glaubwürdigkeit der Charaktere und das Universum, in dem sie lebten. Als ausgesprochener SciFi-Fan war ich für das Setting natürlich so und so sehr empfänglich. Aber die Erkundung der Planeten und der direkte Austausch mit den Charakteren, sowie die Möglichkeit den Ausgang der Konversationen zu steuern, hatte mich seinerzeit dermaßen in den Bann gezogen, dass ich wirklich jeden einzelnen Zentimeter des Spiels erkunden wollte (und auch erkundet habe). Ich habe selten ein Spielerlebnis gehabt, das mich so fasziniert und so tief hineingezogen hat. Das Ganze hört sich jetzt vielleicht dramatischer an, als es tatsächlich war. Ich habe es trotzdem geschafft morgens aufzustehen und zur Arbeit zu gehen, hehe. Aber auf was ich hinaus will: Mein Augenblick des Glücks in Videospiele ist der, der mich die Welt um mich herum vergessen lässt, weil es ein Entwicklerteam geschafft hat, eine Welt zu erschaffen, die ich ihnen voll und ganz abkaufe. Und nun gehe ich mal an die frische Luft. Die reale Welt hat auch ihre Reize. ?



Links von Aleo

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

Senad Palic



Senad Palic @ privat

“Your Quest is over”. Als zehnjähriger Balkanbube hatte ich keine Ahnung, was das bedeutete, als ich November 1990 im Krankenhaus lag und Super Mario Land zum ersten Mal durchspielte. Heute weiß ich es natürlich. Ich weiß auch, dass das Spiel relativ kurzweilig ist. In einem guten Lauf sieht man nach 30-40 Minuten Daisy und Mario in das Raumschiff steigen (WTF) und fortfliegen, während die Credits laufen bzw. der Abspann läuft. Damals war das allerdings alles anders. Ich bekam den Gameboy, weil ich enorme Angst vor dem Krankenhaus hatte. Freunde hatte ich auch keine, daher war ich immer der Bube mit den Büchern und Comics. Bis Videospiele in mein Leben traten. In der kindhaften Phantasie waren diese einfachen Games schlichtweg enorm und riesig. Noch heute kann ich mich an die aufreibende Musik beim Endboss Tatanga erinnern, den man mit einem Flugzeug, in dem Mario nicht sonderlich glücklich aussieht, besiegen musste. Ich weiß noch, dass ich weitaus länger als 30 Minuten mit dem Gameboy kämpfte. Habe

wirklich stundenlang gespielt, bis ich endlich in das letzte Level kam. Euphorie, Anspannung und Wut wechselten im Sekundentakt. Mein Zimmergenosse saß nachher mit am Bett und wir fluchten im Duett. Als dann endlich mit dem letzten Schuss das “Döing” von Tatanga kam und er in tausend Teile zersprang, war er da – mein erster, persönlicher und wahrscheinlich lautester Glücksmoment in Videospiele. Ich schrie das verdammte Krankenhaus zusammen, bis die Krankenschwester kam, um nach uns zu schauen. Tja, und somit wurde auch der Gameboy Teil meines first Glücksmomentes und die Liebe zu Handhelds und erst recht zum DMG-01 wuchs und blieb bis heute. Fick dich, Tatanga! Los Daisy, auf zu den Sternen.



Links von Senad

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

Anabelle Stehl



Anabelle Stehl @ privat

Es gibt so viele Augenblicke, die mir da einfallen. Online sowie offline. Meine erste Gamescom, mein erstes (Fallout-)Cosplay. Die Szenerie von Horizon Zero Dawn an verregneten Sonntagen. Pokémon mit der besten Freundin in Kindertagen. Tomb Raider

durchspielen, als ich eigentlich noch viel zu jung für das Spiel war (Danke, Papa!) – die Liste ist endlos lang. Erzählen möchte ich aber gar nicht von einem Augenblick, sondern einer ziemlich langanhaltenden Phase, weil sie das hervorhebt, was die Nicht-Gamer an den Spielen oft nicht sehen: das Soziale. 2012 habe ich begonnen, Guild Wars 2 zu spielen. Ein Freund hat es mich in seinem Account anspielen lassen und als Fantasy-Fan war ich direkt Feuer und Flamme und habe es mir noch am gleichen Tag selbst gekauft. Guild Wars war für mich anfangs einfach ein netter Zeitvertreib nach Uni und Arbeit. Ich kam zum Abschalten, levelte meine Charaktere und entdeckte die Landschaften Tyrias. Doch mit der Zeit wurde es mehr als das. Es wurde ein Ort, an dem ich Menschen treffen konnte, die mir in vielem so ähnlich waren. Die ein Hobby teilten, das die meisten meiner Offline-Freunde nicht verstanden. Das Spiel wurde für mich zur Zuflucht, wenn ich nachts genervt vom Kellnern heimkam oder sonntags nicht abschalten konnte. Mitspieler wurden zu Freunden, ein Wirrwarr aus Stimmen in TeamSpeak konnte plötzlich Menschen zugeordnet werden, Insider entstanden, Stunden wurden zusammen verbracht und ganz schleichend wurden Online-Bekanntschaften zu Offline-Freunden. Mittlerweile habe ich Freundinnen, die sich ebenso sehr für Videospiele interessieren wie ich mich. Keine von ihnen war damals bei Guild Wars dabei und keines meiner damaligen Gildenmitglieder ist letzten Endes zu einem meiner besten Freunde geworden – auch wenn ich zu einigen immer noch Kontakt halte. Aber darum geht es auch gar nicht. Das Besondere an dieser Zeit ist für mich, dass da eine Gruppe fremder Menschen war, mit den unterschiedlichsten Geschichten und Interessen. Menschen, die ich im „real life“ sicher nie getroffen hätte. Und diese Menschen haben mir, ganz ohne es zu wissen, durch eine harte Zeit geholfen, mir Akzeptanz geschenkt und sind nun Teil meiner Geschichte. Videospiele sind mehr als nur ein Mensch und ein Bildschirm. Sie sind Türen in andere Welten und Brücken zwischen einzelnen Spielern und dafür bin ich unendlich dankbar.



Links von Anabelle

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

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

Fabian Käufer



Fabian Käufer @ privat

Aus Rot wird Grün, die Reifen qualmen, Mario schießt an mir vorbei. Turbostart gekonnt versemelt, Routine bringt Nachlässigkeit. Achter, Siebter, Remppler, Dreher – keine Münzen, großes Leid. Die erste Runde endet mühsam, Lakitu trägt sein Schild herein. Roter Panzer, Turbo-Pilze, grüner Panzer, schnell Platz drei. Bowser kann das nicht ertragen – sein Feuerball fliegt knapp vorbei. Luigi macht es dann viel besser, brummt unverwundbar in mich rein. „Blödes Schwein“, hör ich mich denken, doch sonst wär’s ja auch zu leicht. Unbeirrt müh ich mich weiter, drei Runden sind’s noch, massig Zeit. Was wird wohl das nächste Item? Blitz! Ja geil, euch mach ich breit. Schadenfroh geht’s um die Kurven, niemand stoppt mich bis Platz zwei. Der Sieg erscheint mir quasi sicher, huch, verdammtes Yoshi-Ei! Runde vier, Visier ist offen, alle suchen mit mir Streit. Peach wirft Pilze, voll daneben, Donkey ein Bananenkleid. Fünfer, Vierter, Dritter, Zweiter, bis zum Ziel ist’s nicht mehr weit. Ich umfahre alle Fallen mit Drifts und Überheblichkeit. Letzte Runde, echte Panik, Musik mahnt zur Geschwindigkeit. Toad frisst meinen roten Panzer, sorry, Kleiner, tut mir leid. Abkürzung mit einer Feder, ich seh ihn förmlich, ihren Neid. Souverän ganz vorne liegend, endet dann der große Fight. Koopa Troopa, oft ein Loser, heute stolze Nummer eins. Es ploppt und fliegt der kleine Korken, trifft Fischballon, Glückseligkeit.



Links von Fabian

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

Daniel Riedl



Daniel Riedl @ privat

Ich bin Daniel und habe eigentlich jede Menge Glücks-Augenblicke in Videospielen. Einem Spiel habe ich aber besonders viele Augenblicke zu verdanken: „Pokémon Kristall“. Es war so, dass zum Millenniumswechsel bei uns gefühlt alle an der Schule im ersten Pokémon-Hype waren. 2001 spielten wieder gefühlt alle in der Schule die neuen Editionen Silber und Gold. Ich hatte aber noch nicht genug Geld und war 10 Jahre alt. Eine Woche vor meinem elften Geburtstag dann erschien die Kristall-Edition. Ich wünschte mir das Spiel zum Geburtstag, bekam es und war danach nicht mehr ansprechbar. Das Spiel hat mich so geflasht. Es passte so viel: eine neue Region mit neuen und alten Pokémon, gleichzeitig die Möglichkeit auch nochmal die Region aus den ersten Pokémonspielen bereisen zu können oder das erste Mal Trainer Rot entdecken, dann denken, den hab ich doch früher gespielt, nur damit ich dann von ihm und seinem Team ziemlich langgemacht werde. Aber am meisten beeindruckt hat mich: die Farbe! Es hat mich so begeistert, dass ich als 11-Jähriger dachte, besser kann es nicht mehr werden. Ich verstand auch nicht, dass es 2D-Sprites waren. Für mich wirkten die

niedlichen und monströsen Taschenmonster so real wie in meiner Fantasie. Immer, wenn ich überlege, welches Spiel ich nochmal spielen könnte, greife ich auf „Pokémon Kristall“ zurück. In meiner Kindheit war nicht alles gut. Das Spiel ermöglichte mir, von der Realität Pause zu machen und in einer wunderschönen, alternativen Welt einzutauchen.



[Daniel einen Kommentar schreiben](#)

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

Nadine Langhorst



Nadine Langhorst @ privat

Ich weiß nicht mehr, wie jung ich war, als meine Eltern meinem Bruder und mir zu Weihnachten „The Legend of Zelda – Ocarina of Time“ für den N64 schenkten (es könnte 1998 gewesen sein, aber ob wir es tatsächlich so kurz nach Release bereits unser Eigen nennen durften, daran kann ich mich beim besten Willen nicht erinnern; ich war ein Kind und mein Gedächtnis ist ein Sieb). Ich weiß dafür noch umso besser, wie viele Stunden wir damit verbrachten, Link durch sein Abenteuer zu lotsen. Wie bereits bei früheren Spielen und auch noch danach war ich die gewissenhafte Navigatorin an der Seite meines Bruders, während er den aktiven Spielpart übernahm. Ich machte ihn auf Kleinigkeiten aufmerksam, rätselte ob des einzuschlagenden Weges und wenn nichts half, dirigierte ich ihn via Lösungsbuch durch Hyrule und seine Gefahren. Irgendwann

aber endete unsere gemeinsame Reise, denn mein Bruder verlor das Interesse oder die Zeit (ich weiß nicht, was es war) und plötzlich musste ich mich allein voraus wagen. „Ocarina of Time“ wurde das erste Spiel, das ich selbstständig beendete. Es war eine lange und beschwerliche Reise von sieben Jahren (fragt nicht), aber schließlich wurde ich mit dem Endorphinschub belohnt, der mich ereilte, als ich Ganon niederstreckte. Zufälliger- und glücklicherweise war mein Bruder im Moment meines Triumphes zugegen, um ihn mitzuerleben. Als ich diesen kurzen Text begann, dachte ich noch, er handele von dem Glück, dieses grandiose Spiel eigenhändig bezwungen zu haben, doch nun denke ich, das wirkliche Glück dieser Geschichte sind all die Augenblicke, die mein Bruder und ich in diesem und anderen Spielen miteinander teilten und die immer einen besonderen Platz in meinem Herzen haben werden. It's dangerous to go alone – take someone with you!



Links von Nadine

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

Sylvio Konkol



Sylvio Konkol @ privat

Glück, das bedeutet oft auch Spaß. Und Spaß gibt es in Videospiele allerorten. Aber

kaum irgendwo findet man so viel Spaß wie im Big Bug Fun Club. Das sagt ja schon der Name. Der Big Bug Fan Club versteckt sich am Rande einer insektoiden Militärbasis in Jet Force Gemini, einem Spiel von Rare, 1999 für das Nintendo 64 erschienen. Unter pinken und türkisen Neon-Lettern fungieren zwei fette Käfer als Türsteher, eine Horde blauer Ameise steht Schlange und wartet auf Einlass. Allesamt Figuren, die ansonsten meine Gegner sind und mich niederschließen würden, wenn nicht am Eingang des Areals ein Apparat gestanden hätte, mit dem ich mich selbst in ein Insekt verwandeln konnte. In dieser Verkleidung erwarten mich im Inneren nicht nur tanzende Ameisen unterm bunten Scheinwerferlicht, sondern auch ein DJ am Mischpult, der vier Stücke im Repertoire hat, die ich damals ganze Abende lang hören konnte. „Mc Fishface donnert euch den Sound um die Ohren! Der ist für die Jungs mit dem Exoskelett! Ich will euch höööören!!“ Besser als in Jet Force Gemini kann die Musik eines Videospiele eigentlich nicht sein – dachte ich damals, und finde ich auch heute noch. Doch während im Rest des Spiels epische Space-Opera-Kompositionen erklingen, konnten die Entwickler im Big Bug Fun Club ihrer Kreativität freien Lauf lassen. „Ein Applaus für die insektoide Travolta-Imitation! Respekt vor dem großen Sechsheinigen! Kommt schon, Leute!“ Kehre ich heute in den Big Bug Fun Club zurück, wie ich es seither viele Male tat, stelle ich fest, dass die Musik doch nicht ganz so originell und eindrucksvoll ist, wie sie mir damals schien, und auch manch anderes Detail aus meiner Erinnerung wird von der Realität nicht ganz eingelöst. Früher war mehr Lametta, wie man so schön sagt – aber das unterstreicht eigentlich nur, warum diese glückseligen Erinnerungen so wertvoll sind.



Links von Sylvio

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

Andreas Hofbauer



Andreas Hofbauer @ privat

Computerspiele sind untrennbar von menschlichen Emotionen. Erleichterung, Trauer, Wut oder auch Glück. Besonders Letzteres ist der vorherrschende Grund, immer wieder den Weg vor den Monitor oder Fernseher zu finden. Und das ganz von den aktuell in der Branche vorherrschenden Monetarisierungs-Modellen. Die versuchen nämlich eine Emotion, die ansonsten aus dem Spiel natürlich heraus entstanden ist, mit Geld replizierbar zu machen. Und dies, obwohl wir bereits seit Jahrzehnten die verschiedensten Glücksmomente in Computerspielen erleben konnten. Die Aufklärung des „Shadow Moses“-Zwischenfalls, der Gewinn der Bundesliga oder des WM-Pokals, der Sieg in einem erbitterten Rennen. Die durch das Erreichen dieser Fortschritte entstehenden Emotionen sind zwingend notwendig, da von dem Spiel vorgesehen. Doch Spiele können noch mehr. Besonders als zentrales Element in sozialen Erlebnissen. Das Zusammenbringen von Menschen. Das Gefühl, die Freude, die Verbundenheit, die man in besonderen Augenblicken vor einem Bildschirm spüren kann. Für mich war das, als ich mich zum ersten Mal meinem Vater verbunden gefühlt habe. Es war ein kalter Wintermorgen an einem Sonntag. Es waren Weihnachtsferien und ich hatte eine Playstation 1 mit einem Wust an Spielen bekommen. Himmelhochjauchzend sprang ich durch die Wohnung und konnte mein Glück, die neueste technische Videospiele-Avantgarde erhalten zu haben, kaum fassen. Beim morgendlichen Stöbern durch die Spielesammlung erweckte vor allem ein Spiel meine Neugier. Dieses Spiel war Colin Mcrae Rallye 2.0. Als ich zum ersten Mal das Spiel geladen hatte, sah ich mich einer bis dahin unvorhergesehenen Herausforderung gegenüber. Ich musste Strecken auswendig lernen, möglichst schnelle und präzise Eingaben am Controller vollbringen. Geschickt managen, wie viel Schaden mein Wagen zu welchem Zeitpunkt nehmen durfte. Und nach kurzer Eingewöhnungszeit gelang es mir das auch ziemlich gut. Wie gefesselt meisterte ich, in Abwesenheit anderer Herausforderer und lediglich getrieben von den Zeitvorgaben, Strecke um Strecke. Nur den letzten Grand Prix, den schaffte ich nicht. Ich habe es bestimmt einen Monat lang immer und immer wieder versucht. Mein Frust und meine Konzentrationsstärke versperrten mir diesen einen so gewollten Erfolg. Doch irgendwann, Ende Januar, kam per Zufall mein Vater ins Zimmer und sah, wie ich mir die Zähne an der Streckenabfolge ausbiss. Wieder und wieder und wieder. Nachdem ich wieder einmal gescheitert war, setzte er sich zu mir auf den Boden und übernahm die für mich geradezu unvorhersehbaren Schnee-Level. Er brauchte drei Runden Eingewöhnungszeit, aber dann schaffte er es mit Ansage: „Jetzt pack mal, Burle“ (Sohnemann auf Bayerisch). Und das machte er dann auch – mit einer Bestzeit. Als ich dann die letzte Runde des darauffolgenden Cups fuhr, saß er immer noch neben mir und spornte mich zu weiteren Bestleistungen an. Seine Anwesenheit als Motivation gelang. Wir hatten es endlich geschafft. Gemeinsam. Ich war übergelukkig und erstaunt, dass mein Vater, der Technikverweigerer, sich mit mir für elektronische Unterhaltung begeistern konnte. Wir jubelten ausgelassen zusammen und konnten danach das Spiel,

endlich besiegt, erstmal ruhen lassen. Dieser Moment bleibt mir bis heute in schöner Erinnerung. Nicht nur deswegen habe ich bis heute Freude an Rallye-Spielen. Und ja, ab und zu spielen wir noch heute eine Runde Colin Mcrae Rallye auf unserer alten Playstation 1, wenn es die Zeit und ein Besuch zuhause zulassen. Gemeinsam.



Links von Andreas

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

Benjamin Schlick



Benjamin Schlick @ privat

Es ist gar nicht so einfach, den besonderen und speziellen Moment herauszustellen, der mich mit meinem Lieblingshobby verbindet. Ich bin ehrlich, im ersten Moment fiel mir nichts ein. Zunächst dachte ich an die Spiele, die ich zuletzt gespielt habe. Nichts, zumindest nichts, was ich als außergewöhnlich ansehen würde. Danach dachte ich an die Games, die ich sehr oft gespielt habe, da muss ja schließlich was zu finden sein, sonst würde ich die nicht immer wieder spielen. Da fielen mir jetzt zu viele Augenblicke ein, die ich gerne erwähnen würde und die sich auf jeden Fall mit Glück verbinden lassen. Glück kann man in Spielen mit verschiedenen Momenten verbinden und erleben. Zuerst ist das natürlich das Schaffen einer schwierigen Stelle. Auch das Erleben einer Geschichte, einer

besonderen Wendung oder das Mitleiden mit einem Charakter zähle ich auch zu den Glücksmomenten, die mich auch in meiner persönlichen Charakterbildung beeinflusst haben. Doch das wirkliche Highlight ist für mich das Hobby an sich. Ich bin sehr froh darüber, dieses Hobby zu haben, das mich Artikel lesen lässt, die auch weit über normale Reviews hinausgehen. Die Erkenntnis, dass Videospiele mehr sein können als Erfolg oder Versagen, etwas, das mich mit Emotionen füllen kann. Ein Hobby, worin ich mich, zumindest einigermaßen, auskenne und was zu erzählen habe. Es ist mehr als ein Augenblick, es ist die Zeit, die man damit verbringt. Also an dieser Stelle Danke für die vielen Siege und unverdienten Niederlagen in Fifa, Gänsehaut an gruseligen Orten, das Durchreiten verlassener Prärien und das Tunen von Autos, die ich niemals besitzen werde. Danke für die Möglichkeit, meinen Freundeskreis aufrechterhalten zu können. Auch Danke für unterdrückte Wutausbrüche, für diverse Versuche, den Controller zu zerquetschen, und schweißnasse Hände, das Gewinnen eines Lavarennens auf einem Surfbrett mit einem Eichhörnchen.



Links von Benjamin

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

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

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 30. 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>