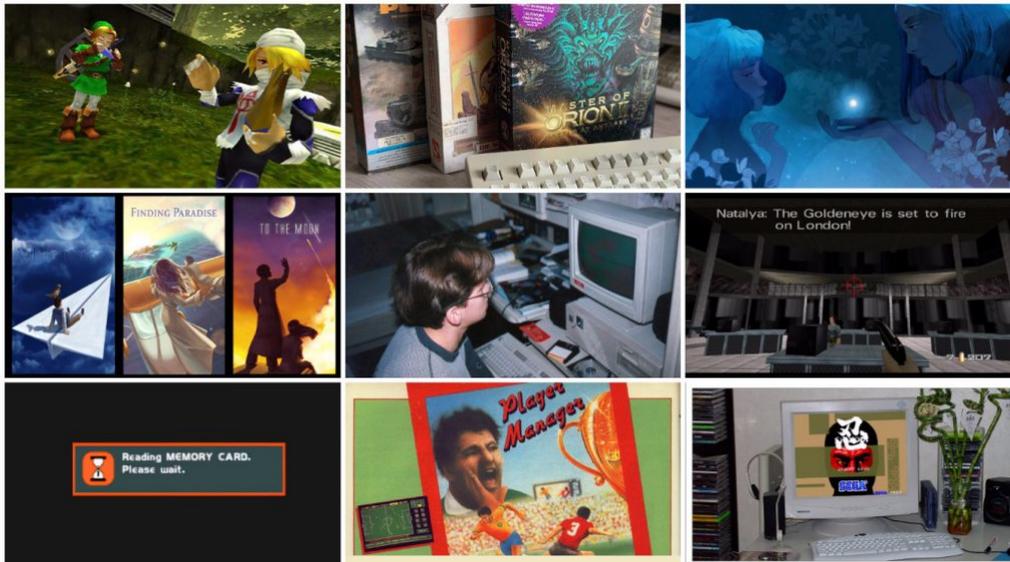


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Mein Augenblick des Glücks in Videospiele (Teil 1/8)

André Eymann am Samstag, dem 19. Oktober 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: Sarah Schumacher, Selmar, Lennart Koch, Anna ‚Roxy‘ Rieger, Damian Thater, Flat Eric, Davis Schrapel, Ferdinand Müller und Michele Elia.*

## Sarah Schumacher



Sarah Schumacher @ privat

Ich bin damals durch meinen großen Bruder mit Videospielekonsolen in Berührung gekommen. Dadurch habe ich viele tolle Games, wie zum Beispiel „The Legend of Zelda – Ocarina of Time“ für die N64 kennenlernen dürfen. Für mich war es damals das erste Spiel mit einer richtigen Story, die einen wirklich packt. Doch leider währte die Freude daran nicht sehr lange, da ich an einer Stelle des Games einfach nicht mehr weiter kam und frustriert aufgeben musste. Ich hab es danach nie mehr weitergespielt. Damals war ich 8 Jahre alt. Vor 2 Jahren, also 23 Jahre später, legte ich mir es in emulierter Form für den Laptop wieder zu und fing an zu spielen, mit dem Ziel, die Stelle, an der ich damals aufgeben musste, zu erreichen und bewältigen zu können. Und es passierte. Ich war wieder im Waldtempel, in dem ich die 4 Fackeln zünden musste, um den Aufzug zum Boss aktivieren zu können. Und es gelang mir, alle zu entzünden! Dieses Glücksgefühl spornte mich daraufhin zu einem neuen Ziel an. „Beende das Spiel!“ Kein anderes Spiel hat mich an vielen Stellen so zum Verzweifeln gebracht wie Ocarina of Time. Ich war oft gefrustet und in einem Livestream musste ich mich bei einer zum wiederholten Male vergeigten Zeitquest sogar zusammenreißen nicht vor lauter Zorn und Verzweiflung zu weinen. Doch der ganze Frust und Zorn wandelte sich in pure Freude, als ich dann endlich den Abspannfilm des Spiels erblickte. Ich hatte es geschafft.



## Links von Sarah

- [Instagram](#)

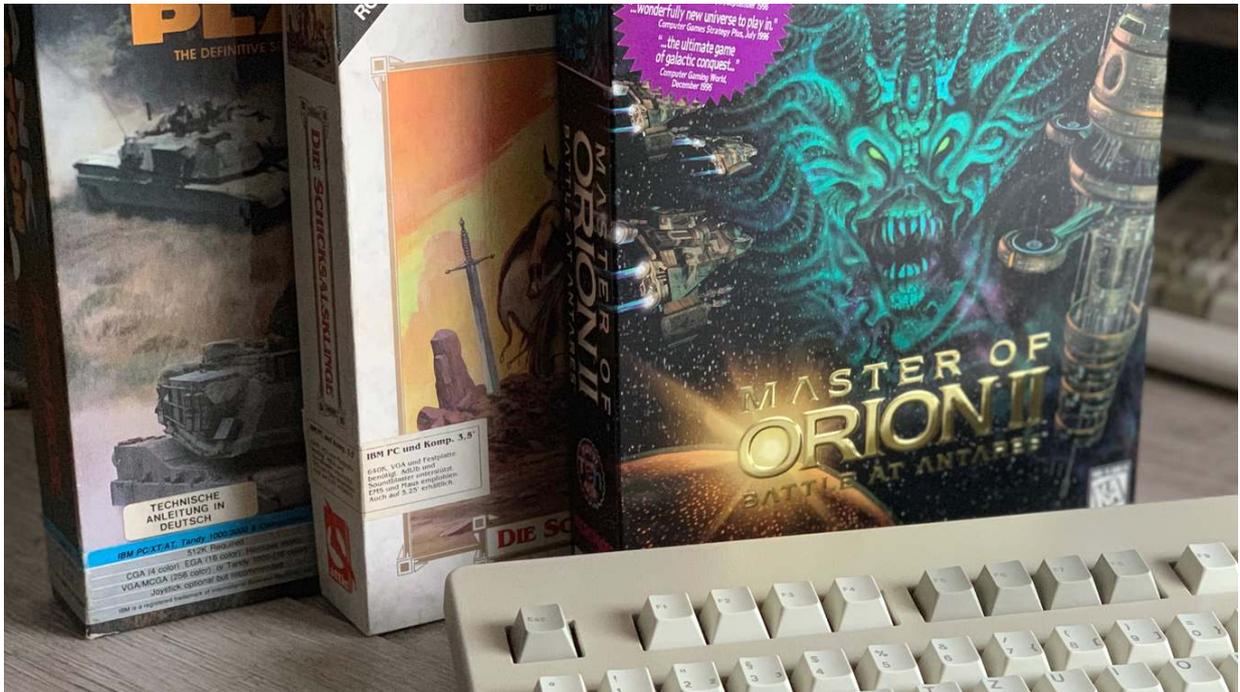
- [Twitch](#)
  - [Twitter](#)
- 

## Selmar



Selmar @ privat

Ich habe länger über den Augenblick des Glücks nachgedacht. Okay, ist sicher schon länger her. Vielleicht zu lange? Dann wurde mir bewusst, dass der Augenblick nicht direkt mit einem Spiel zusammen hängt. Vielmehr ist es das Gefühl, den Schulranzen in die Ecke zu werfen und gespannt die Post zu durchsuchen in der Hoffnung, dass das lang erwartete Spiel heute angekommen ist. Hatten wir in den Wochen, in denen wir auf die Bestellung warten, schon viel Zeit damit verbracht, zu fantasieren, was für Möglichkeiten uns das neue Spiel eröffnen, welche Wege wir nehmen und was für fantastische Welten uns offen stehen würden. Dann ist es da. Aber erst Hausaufgaben. Dann scheint ja auch die Sonne und man muss erst noch Draußen™ spielen, schließlich hat man ja mit den Hausaufgaben schon im Zimmer gehockt. Dann ist es Abend. Nach dem Essen kurz das Spiel installieren. Dann noch den Speicher optimieren, Soundkarten einstellen und VESA-Treiber laden und "schon" flimmert das Intro über den 14"-Monitor. Jetzt ist es aber auch schon Zeit ins Bett zu gehen. Dem Wochenende wird entgegengefiebert, die Freunde werden eingeladen und endlich kann ich mich in der Welt aus Pixeln, Soundblaster OPL3-Musik und Fantasie verlieren. Durch Verliese schleichen, Panzer fahren und den Weltraum erkunden. Dies aber selten allein. Immer mit Freunden. Wir planen, taktieren, agieren und fluchen, wenn wir es am Ende nicht schaffen. Gemeinsam vor dem kleinen Monitor im dunklen Zimmer. Dies sind die Momente, an die ich heute oft zurückdenke. Die Freunde sind natürlich auch erwachsen und über das ganze Land verstreut. Die aktuellen Spiele können in mir diese fantastischen Welten nicht mehr entstehen lassen. Vielleicht liegt es nicht an dir, Spiel, sondern an mir, aber die Erinnerung an das, was deine Vorgänger uns gegeben haben, wird immer mein Augenblick des Glücks sein.



## Links von Selmar

- [Profil hier im Blog](#)
- [Facebook](#)
- [Twitch](#)
- [Twitter](#)
- [YouTube](#)

---

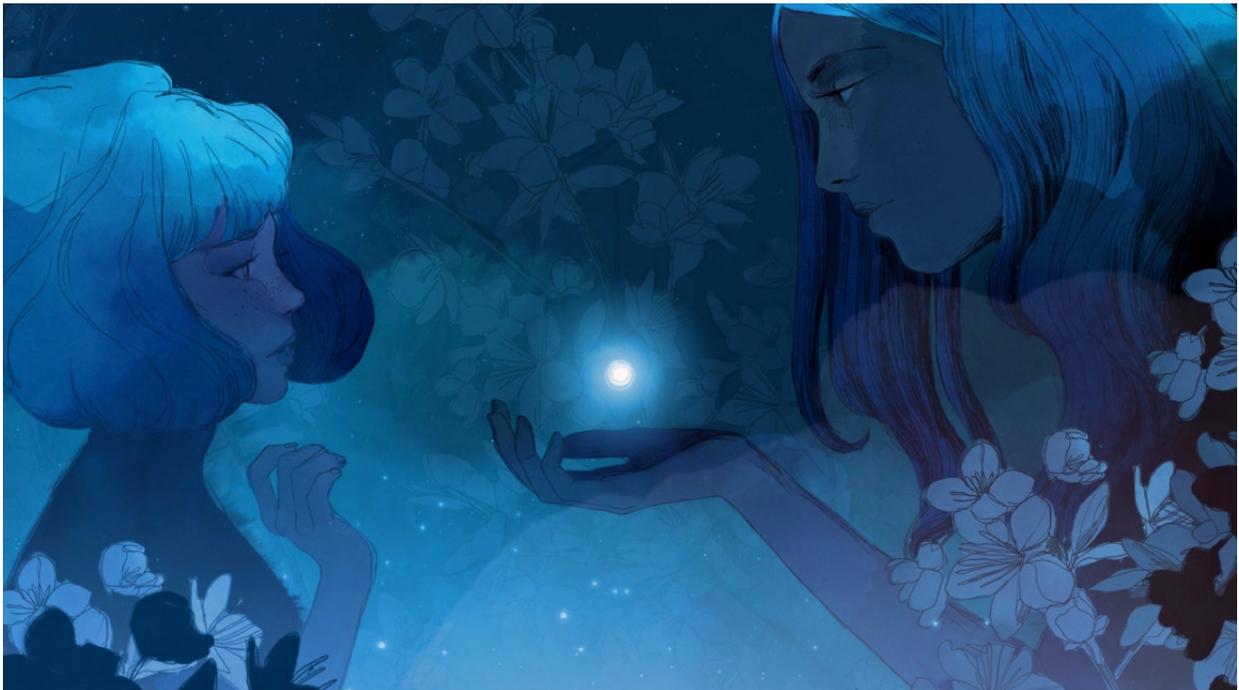
## Lennart Koch



Lennart Koch @ privat

Als ich mir GRIS für die Switch heruntergeladen hatte, dachte ich zunächst, dass es einfach ein optisch schönes Spiel sein würde. Ohne inhaltliche oder spielerische Tiefe. Und das war zu meiner damaligen Zeit genau das Richtige, denn ich war nicht in der Stimmung für anstrengende Spiele. Doch ich sollte falsch liegen, da mich GRIS in wirklich allen Belangen beeindruckt hat und am allerwichtigsten auch auf emotionaler Ebene tief berührt hat. GRIS hat mich traurig gemacht und super glücklich. Es hat genau die Aspekte an einem Spiel in mir angesprochen, die ich liebe. In GRIS spielen wir eine junge Frau, deren Welt zusammenbricht und ihre Aufgabe ist es, die Welt zu heilen, in erster Linie heilt sie jedoch sich selbst. Auf dem Weg durch die Welt von GRIS durchlebt sie Phasen der Trauer, die sich sowohl an ihr als auch in der Welt zeigen. Sie auf ihrer Reise zu begleiten war einfach wundervoll. GRIS hat mich begeistert auf allen Ebenen, Da ist

als erstes die Optik, die wunderschön ist. Egal ob ich mich durch den Wald bewege, in der Tiefsee tauche oder Blumen zwischen den Sternen erblühen lasse. Jedes Mal ist GRIS eine Augenweide. Dazu die bezaubernde Musik von Berlinist, die wirklich immer den passenden Ton trifft. Von atmosphärisch bis antreibend ist alles dabei. Der Soundtrack funktioniert auch außerhalb des Spiels und lässt Bilder in meinem Kopf entstehen. Und dann ist da auch noch die Geschichte, die ich wirklich ergreifend fand, denn sie hat mir auch etwas über mich erzählt. Nicht nur hat meine Protagonistin gelernt, dass schwere Phasen zum Leben gehören, auch ich habe für mich erkennen können, dass meine Lage kein Grund ist, in Trübsinn zu versinken, sondern die Erlebnisse als Chance zu begreifen. Deshalb ist GRIS für mich das richtige Spiel zur richtigen Zeit und mein Augenblick des Glücks.

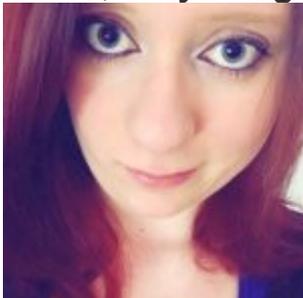


### Links von Lennart

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

---

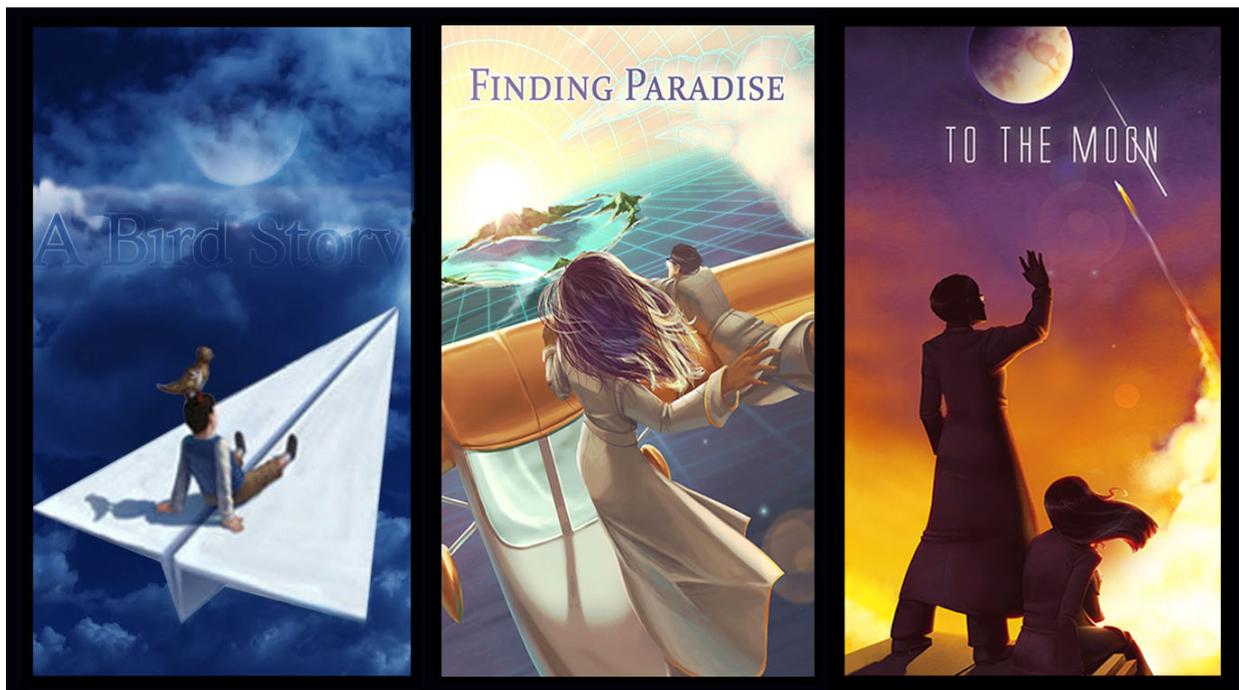
### Anna ‚Roxy‘ Rieger



Anna ‚Roxy‘ Rieger @ privat

Das Videospiele in uns die unterschiedlichsten Gefühle auslösen können, das wissen wir alle. Tatsächlich fallen mir mehr Momente ein, in denen ich Tränen wegen traurigen Ereignissen vergossen habe, als die, wo mich etwas wirklich glücklich gestimmt hat. Doch

es gibt viele Szenen, die mich zutiefst berührt haben. Besonders in Erinnerung geblieben sind mit hier A Bird Story, Finding Paradise und To the Moon von Freebirdgames. Diese Titel sind vielleicht keine 4K-Grafik-Raketen, aber ihre Geschichten sind dafür umso einschlagender. Menschen, die auf ihrem Sterbebett ihren sehnlichsten Wunsch erfüllt bekommen sollen. Leben und Charaktere, die man einfach von Grund auf kennenlernt und sie auf ihrem Lebensweg begleiten kann. Man fügt sich ein, versteht die Hintergründe, die zu dem Wunsch geführt haben, der ihnen schon so lange im Herzen brennt. Das ist nicht vergleichbar mit einem unserer materiellen Wünsche wie eine Konsole, für die wir vielleicht lange sparen müssen. Dieses Gefühl geht tiefer und das ist es, was Freebirdgames hier übermittelt. Bei keinem der Titel bin ich tränenlos geblieben. Vielleicht auch manchmal, weil es traurig wurde im Spiel. Doch wisst ihr was? Die meisten davon liefen wirklich, weil ich froh war, dass es möglich ist, diesen Menschen mit einem Lächeln auf dem Gesicht gehen zu lassen. Mit einem befreiten Herzen alles Ersehnte geschafft zu haben. Weil es mich glücklich gemacht hat, dass man eine so emotionale Reise erleben konnte. Dass ich Teil sein durfte von diesem Geschenk, was diesem, vielleicht nur digitalen Menschen überreicht worden ist. Natürlich ist der Tod kein fröhliches Thema, aber ich hoffe ich konnte irgendwie deutlich machen, warum mich das ganze so berührt hat und mir so in Erinnerung geblieben ist. Ein Spiel, welches uns zum Überlegen bringt, ob wir in unserem Leben irgendeine Chance verschenkt haben und die wir uns so vielleicht zurückholen könnten.



### Links von Anna

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

---

### Damian Thater



Damian Thater @ privat

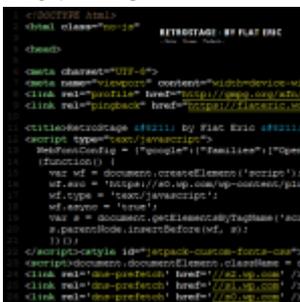
Kennt ihr diesen Moment, diese Freude, dieses überschwängliche Glücksgefühl, wenn Dinge passieren, die ihr euch sehnsüchtig gewünscht habt und mit denen ihr im Leben nicht gerechnet hättet, dass sie passieren ...? Für manche mag dies eine Kleinigkeit sein, aber ich habe einen Freudensprung gemacht, als mein Vater den uralten bernsteinfarbenen Monitor ausgetauscht und mich mit einem neuen VGA-Monitor überrascht hatte. Es war für einen Knirps wie mich, der ich einst war, normal, in einen orangenen ... pardon bernsteinfarbenen Monitor zu starren und die Welt nur in der Fantasie zu kolorieren. Die Spiele waren in meinem Kindskopf ja auch bunt genug. Gesichter waren hautfarben, Bullets waren immer blau oder grau, Blut war immer rot. Das war selbstverständlich. Das wusste jedes Kind. Dass Raumschiffe und Aliens auch mal lila sein konnten, war ja auch normal, denn wer hat schon eins der Dinge in echt und in Farbe gesehen? Das ging tagein tagaus so. Eines Tages, ich kam gerade von der Schule, hat mich mein Vater ins Kinderzimmer zitiert. Aber statt mir wieder eine Arie über die auf nimmer wiedersehen gelöschten Dokumente und Programme vorzutragen, zeigte er nur auf den Familienrechner. Dort erstrahlte auf meinem kleinen, wackeligen Schreibtisch ein neuer Monitor, ein Riesenklotz, der sagenhafte 256 Farben gleichzeitig darstellen konnte – ja, Farben. In dem Moment war mein Glück fast mit Händen greifbar. Ich habe jedes Programm auf der kleinen 20 Megabyte großen Festplatte gestartet und mich vergewissert, dass jede Farbe auch so war, wie ich sie mir in meiner Phantasie erdacht habe. Die Nacht war lang. Sehr lang. Doch das, was mich schlußendlich umgehauen hat, war der Moment, als sich das Farbenspektakel „Maniac Mansion – Day of the Tentacle“ im Monitor auftat. Dieser Moment. Mein Moment.



## Links von Damian

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

## Flat Eric



Flat Eric @ privat

1997. GoldenEye 007 auf dem N64. Es stellt für mich einen Meilenstein seines Genres dar und ist IMO eines der besten Videospiele, die je geschaffen wurden. Eine Sache hat mich damals aber bis zur Weißglut gebracht: das Erspielen von aktivierbaren Cheats (z. B. für den fantastischen Multiplayer-Modus). Ein spezieller Cheat war dabei besonders aufwühlend: die Mission „Control“ in „Secret Agent“ in unter 10:00 Minuten schaffen! „Control“ war deshalb so ätzend und langatmig, weil man wie im Film die meiste Zeit des Levels damit beschäftigt ist, Hackerin Natalya zu beschützen. Ich habe es damals zigmal versucht. Mit Freunden abgewechselt. Geflucht, geärgert. Nichts zu machen. Immer und wieder probiert, bis der Controller an die Wand flog. An einem Abend war ein Kumpel dabei, der nach einer Session Mario Kart wissen wollte, was wir denn bei der „Control-Mission“ in GoldenEye nicht schaffen würden. Kein Problem, ich zeig es einfach mal und nahm den Controller in die Hand. Ich war natürlich überzeugt davon, dass ich das sowieso nicht schaffen könnte. Doch was dann passierte, wurde legendär: Von Minute zu

Minute wurde uns klarer: „Wow. Da geht was!“ Die Reflexe, die Lockerheit, die Übersicht im „Control Room“. Alles war da! Kein Gegner konnte mich aufhalten. Und die Uhr tickte. 8, 9 Minuten ... Schweißgebadet und im Stehen bin ich am Ende des Levels mit Mr. Bond in den Fahrstuhl gerannt, habe die Arme jubelnd in die Luft geworfen und dabei fast noch das N64 vom Tisch gerissen: ZACK, IN UR FACE! Der Cheat (unendlich Munition) war freigespielt! Ein unglaublich glücklicher Augenblick, die pure Erleichterung! Diese Leistung wurde ausgiebig bis tief in die Nacht gefeiert und bis heute empfinde ich ein erfüllendes Gefühl, wenn ich das Spiel für eine Runde „Bond“ in den Modulschacht einlege.



### Links von Eric

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

---

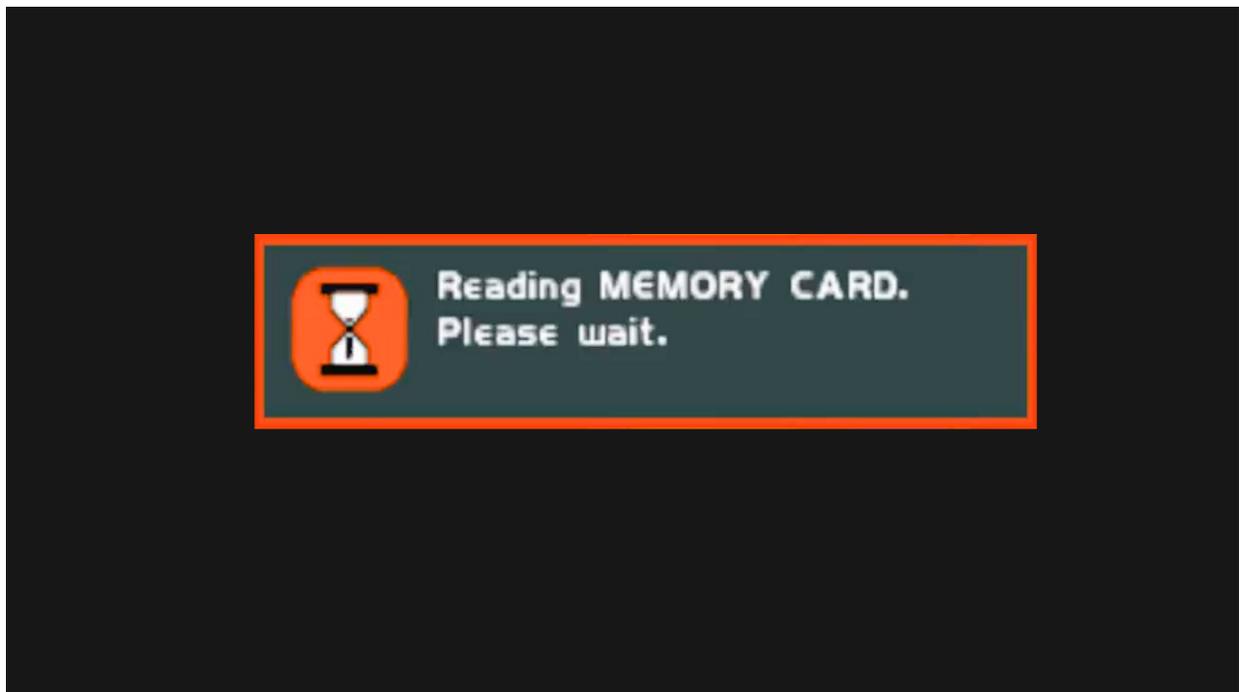
### Davis Schrapel



Davis Schrapel @ privat

Ich lege die schöne schwarze Disk ins Laufwerk meiner PlayStation und starte die Konsole. Ich liebe dieses Brummen des Laufwerks und den Start-Sound. Los geht's – der Beat haut ordentlich rein, er pfeift mir um die Ohren und ein Bass drückt ordentlich im Rhythmus hinterher. Ich bin im Flow. Eine Piano-Line hebt die Stimmung während ich im gleichen Atemzug eine sinnliche Frauenstimme in englischer Sprache genießen kann.

Eine Linie zeigt mir den Weg, während ich immer und immer wieder von neuem beginne. Das ist einzigartig auf der PlayStation, warum gibt es das jetzt erst? Ich blättere in einem Zusatzheft, das hat mich ebenfalls einiges gekostet. Ich versuche mir neue Kniffe anzueignen, denn die Steuerung hat es in sich. Selten habe ich mich in einem Game so oft verdrückt oder immer wieder den falschen Befehl gegeben. Wer hat sich dieses Wirrwarr einfallen lassen? Was hat sich #Codemasters damals nur dabei gedacht, spielt dort keiner mal auf Probe? Egal, der Modus macht mir soviel Spaß wie schon lange nicht mehr, ich kann darüber hinwegsehen. Plötzlich bin ich im Hip-Hop-Genre angelangt, die Hook ist sauber, klingt jedoch sehr durch Filter verzerrt. Wie kann das alles so gut zu einer Einheit verschmelzen? 24 ist die magische Zahl, an der kann ich so einiges festmachen, auch wenn man diese in den seltensten Fällen wirklich benötigt. Ein Echo-Sample weht mir um die Ohren, als stünde ich auf einem kleinen Boot mitten im Königssee und rufe in Richtung des gigantischen Watzmann – der Berg ruft, und ich erst recht (freudig erregt über die geschaffene Passage). Ich nähere mich dem Ende zu, wie großartig ist das denn bitte? Ich bin nicht mehr aufzuhalten, ich springe von Riff zu Sample und erfreue mich meiner Resultate. Endlich habe ich es geschafft, ich bestaune, nein ich ohrwurme meinen geschaffenen Track im #MusicMaker2000.



## Links von Davis

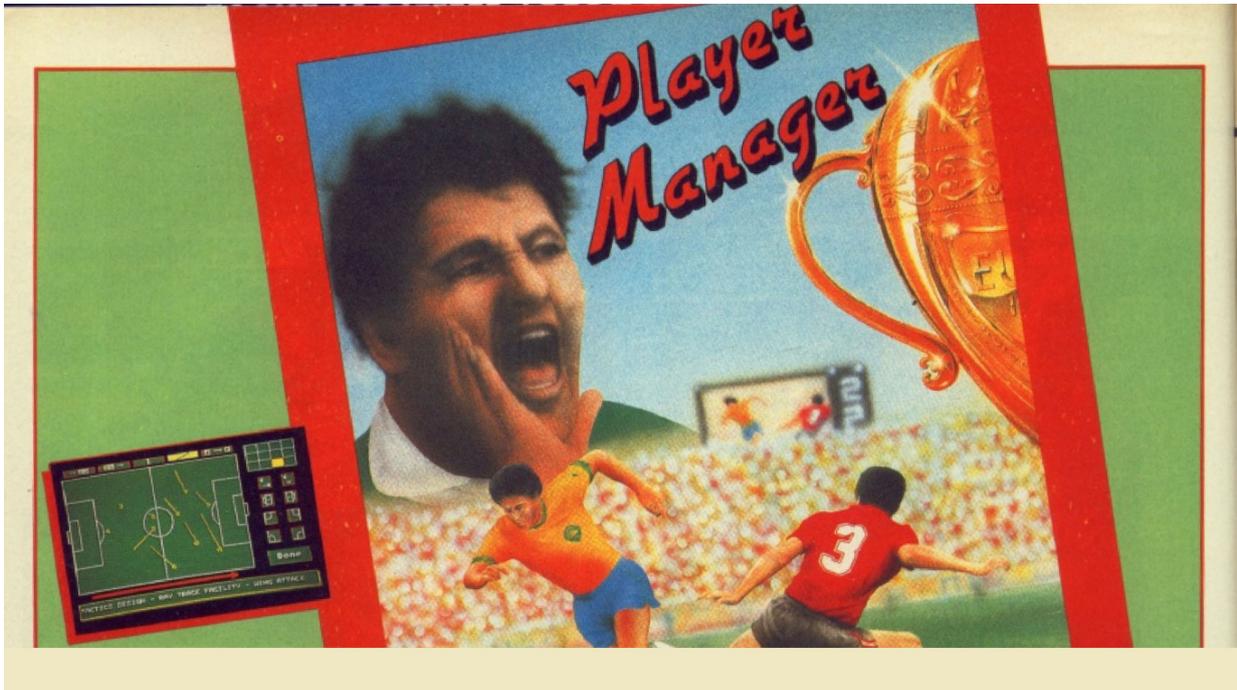
- [Instagram](#)
- [Twitter](#)
- [Webseite](#)

---

## Ferdinand Müller



Sommer 1990 – Fußball-WM in Rom. Deutschland ist mit einem furiosen 4:1-Sieg ins Turnier gestartet. Wir haben jedes Spiel auf dem Röhrenfernseher, der bei uns im Garten unter dem großen Kirschbaum stand, live verfolgt. Wir, das waren meine Brüder, unsere Freunde, der Grill und die Kiste Bier. Das WM-Fieber hatte uns vollends gepackt. Nur so kann ich mir heute erklären, warum mein Freund Nico und ich in jenem Sommer wochenlang ein Fußballspiel auf dem Amiga gespielt haben: Player Manager, eine Kombination des schnellen Action-Fußballspiels Kick-Off mit einem Managerteil. Darin sind wir also Manager, Trainer und Spieler in einem und versuchen eine Gurkentruppe der 3. Liga vor dem Abstieg zu retten und ganz nach oben in die Premier-League zu katapultieren. Wir mochten alles an Player Manager; die einfache intuitive Menüführung, den riesigen spekulativen Transfermarkt, die schnelle Action der Ligaspiele. Die Taktik-Optionen sind möglicherweise das Beeindruckendste und der Grundstein für die Suchtgefahr, der wir völlig erlegen waren. Sie gaben uns die (gefühlte) völlige Kontrolle über Spiel und Mannschaft. Ganz zu schweigen von der Möglichkeit, selbst in das Spielgeschehen einzugreifen – als Stürmer natürlich. Und wir hatten mit dem Top-Stürmer namens Mills ein Superschnäppchen auf dem Transfermarkt gerissen und eine richtige Granate im Team! Die Aufstellung, die Taktiken, Spielerein- und Verkäufe; alles haben wir gemeinsam besprochen und entschieden. Niemals hätte ich ohne Nico alleine weiter gespielt. So haben wir Woche für Woche bei allerschönstem Sommerwetter vor dem Amiga 1000 verbracht und uns bis in die Premier-League hochgekämpft. Deutschland wurde am 8.7.1990 Weltmeister, die WM war vorbei. Unsere Meisterschaft noch nicht! Aber schließlich – nach einigen Anläufen – haben wir es dann doch geschafft. Wir hatten die Meisterschaft der Premier-League gewonnen und den Pokal obendrein. Ein Gefühl der vollkommenen Befriedung. Ein Glücksgefühl. Wie eine Erlösung – ein perfekter Abschluss eines grandiosen Spiels. Gemeinsam! Unvergessen!



## Links von Ferdi

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

---

## Michele Elia



Michele Elia @ privat

Im alljährlichen Italien-Urlaub begeisterte mich Mitte der 90er neben dem tollen Wetter, dem herrlichen Meer, den hübschen Mädels und der leckeren Pizza auch ein ganz bestimmter Videospielautomat: Shinobi. Ich verbrachte gefühlt den halben Urlaub an diesem Automaten in der nahegelegenen Bar, wohl wissend, dass ich zuhause keine Gelegenheit mehr bekommen würde. Arcadeautomaten waren hierzulande leider bereits so gut wie ausgestorben und gerade in unserer ländlichen Gegend war die Auswahl schon seit jeher nicht gerade üppig. Nicht lange nach unserer Heimkehr las ich in einer Computerzeitschrift einen Artikel über „Emulation“. Zwar ging es darin vorrangig um ältere Heimkonsolen, was mich zu diesem Zeitpunkt noch wenig reizte, ich hatte ja meinen Mega Drive. Doch was war denn ein Arcadeautomat, wenn nicht auch nur ein Videospielsystem samt Controller, Bildschirm, und Lautsprechern in einem Holzkasten? Da wird doch wohl auch jemand einen Emulator geschrieben haben?! Diese Idee ließ mich nicht mehr los. Da wir zuhause noch kein Internet hatten, buchte ich mir gegen einen geringen Obolus etwas Zeit vor dem Internet-PC unserer Stadtbibliothek und fing

an zu recherchieren. Infos zum Thema Emulation waren damals noch nicht so leicht zu finden wie heute, doch nach einer Weile wusste ich, wonach in konkret suchen musste: nach einem Emulator für Segas „System 16“ und einem „Romset“ von Shinobi für ebendiesen Emulator. Und das Glück war mir hold: Tatsächlich hatte ich nach einer weiteren Weile einen Emulator samt Spiel auf den Bibliotheks-PC heruntergeladen! Voller Vorfreude erwarb ich bei der Bibliothekarin zwei Disketten, auf denen ich meine Beute nach Hause trug, wo ich sofort ihren Inhalt auf meinen PC kopierte und startete ... Und auch wenn die Emulation damals noch nicht perfekt war, so war es dennoch einer der größten Glücksmomente in meiner Laufbahn als Spieler, als zum ersten Mal der Startbildschirm von Segas Spielhallen-Klassiker auf meinem Monitor zuhause aufflackerte!



## Links von Michele

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

---

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

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 19. Oktober 2019 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen 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>