

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Passion und Zweifel – Spiele als Lebensbegleiter

Benjamin Schlick am Samstag, dem 4. November 2017

Dieser Text ist vielleicht etwas Anderes. Es ist eine Art Reflexion, wie sich Vorlieben ändern, wie sich Interessen und Leidenschaft entwickeln, aber auch Zweifel entstehen. Es steht auch nicht ein einziges Spiel im Vordergrund und ich möchte hier auch keine detaillierte Chronik aller von mir gespielter Spiele wiedergeben, sondern meine prägendsten Erinnerungen darstellen. Dies ist mein erster Gastbeitrag und ich hoffe, dieser Text ist sprachlich einigermaßen rund und angenehm zu lesen.

Mein erstes Spiel, das ich wirklich regelmäßig zockte, war FIFA 98 Road to World Cup. Mit Andreas Möller auf dem Cover, im Intro hörte man Song 2 von Blur. Ich war damals 10, jeden Tag durfte ich eine Stunde lang spielen. Für mich gab es nichts anderes, ich habe nicht mal daran gedacht, dass es noch andere Spiele gab. So war es nur folgerichtig, dass ich mir den Nachfolger FIFA 99 holte. Vollkommen begeistert erzählte ich meinen Eltern von der besseren Grafik, besseren Darstellung und sowieso sei alles viel toller.

Doch so lange hielt die Begeisterung nicht. Zum ersten Mal gab es im selben Jahr ein anderes Spiel. Wieder eine Sportsimulation, NHL 99. Zu der Zeit wurde ich zum Eishockey-Fan, also war das irgendwie ein logischer Schluss. Das war quasi der Anfang,

in dem ich jahrelang nur Sportsimulationen spielte: Fußball, Eishockey, Rallye, Basketball. Es war schon so etwas wie Routine, wie Alltag. Zweifellos hatte ich Spaß daran, nur wurde es mir irgendwann zu eintönig, irgendwie zur Pflicht.

Also wurde der Horizont erweitert, Aufbau-Simulationen wie RollerCoaster Tycoon oder Anno kamen hinzu. An Anno bin ich jedes Mal grandios gescheitert (kann mich leider nicht mehr an den genauen Titel erinnern) und RollerCoaster Tycoon war immer eine große Freude. Achterbahnen, die kein Mensch fahren wollte, sich verirrende Menschen, die den Ausgang nicht fanden. Außerdem konnte ich bei meiner Ausgabe nicht speichern und laden, so dass der Park immer erst beendet werden musste, was mir nur recht war.



Ja, etwas klobig, aber dennoch so etwas wie die erste Liebe. Unerreichbar, vor allem wegen der Möglichkeit, in der Halle zu spielen. (Bild: EA)



Meine Achterbahnen wollte komischerweise nie jemand fahren. Hätte ich auch nicht gemacht. (Bild: gamezone.de)

Dann kam meine erste Konsole ins Haus. Eine Xbox. Ich wollte unbedingt Need for Speed Most Wanted spielen, welches auf dem PC ständig abstürzte. wodurch ich frustriert war. So nervös war ich selten, wenn ich meine Eltern um etwas bat, selbst wenn es eine eigene Anschaffung war. Dass nur Monate später die Xbox 360 rauskam, war im Endeffekt ein wenig ärgerlich, aber die Freude, endlich eine Spielkonsole im Hause zu haben, überdeckte dies.

Ein Resultat dieser Entscheidung war die Erweiterung meines Spielhorizontes. Auf einmal entdeckte ich auch eine Welt neben Sportsimulationen und Rennspielen. Conker Live and Reloaded und Splinter Cell haben Eindruck hinterlassen. Conker aufgrund seines derben Humors und einem Design, was ich vorher schlicht und ergreifend nicht kannte. Splinter Cell wegen seiner Spielmechanik, mit der ich ebenfalls zum ersten Mal konfrontiert wurde.

Das Gefühl der Eintönigkeit und der Routine wich der Aufregung, ein neues Spiel einzulegen, nicht zu wissen, was man sehen und erfahren wird. Doch neben Schule, Fußball und Leichtathletik blieb wenig Zeit, diesem Hobby nachzugehen. Außerdem spielt das Geld ja auch noch eine Rolle. Also kehrte ich zurück zu Sportsimulationen, zurück zur Routine. Später fragte ich mich, ob ich in dieser Zeit etwas verpasst hatte? Welche „Klassiker“ gingen an mir vorbei?

Schlussendlich bleibt ein Gedanke: Darf ich überhaupt eine Meinung haben bzw. eine Einschätzung geben, obwohl ich einige „Standardwerke“ nicht selbst gespielt habe?

Fußball spielte ich nicht mehr (weil es mir im Verein keinen Spaß mehr machte), und Leichtathletik wurde auch etwas weniger. Ich hatte gefühlt mehr Freizeit, ich trug Prospekte aus und verdiente etwas Geld. Spiele von der Softwarepyramide waren drin in meinem Budget und so kam der erste Call of Duty, verspätet, ins Laufwerk (ein paar Jahre nach Release auf meinem Laptop). Mein erster First-Person-Shooter, der mir auf Anhieb gefiel. Im Nachhinein kann ich gar nicht genau sagen, warum. Vielleicht war es wieder das neue Setting, das für mich unbekannte Gameplay, das mich begeisterte und mich dazu brachte, mich in diesem Genre nach Spielen umzuschauen. Für die Konsole holte ich mir Halo, früher erschienen als Call of Duty, doch mit genauso viel Spielspaß verbunden. Außerdem zum ersten Mal das Gefühl von Angst und Grusel – die erste Begegnung mit der Flood werde ich nicht vergessen.

Allerdings gingen wieder ein paar Jahre ins Land, ich machte mein Abitur, absolvierte meinen Zivildienst, Videospiele rückten ins Abseits, auch aufgrund privater Schwierigkeiten, die die Lust auf jegliche Art von Zeitvertreib killten. Eine von mehreren schwierigen Phasen musste überstanden werden. In dieser Zeit zweifelte ich an allem, was ich tat, was mich ausmachte, wie meine Wirkung nach außen aussah. Freunde hatte ich nicht, die Schulteilnahme war teilweise echter Horror. Als eher introvertierter Mensch schlug ich mich auch mit dem Gedanken herum, ob zocken nicht auch eine Teilschuld an meiner Verfassung hatte? Andere Leute feierten am Wochenende, erzählten unter der Woche davon, ich hing vor dem Bildschirm und hing meiner eigenen Realität nach.



Ein Spiel, mit dem ich quasi eine Beziehung eingegangen bin. Das richtige Spiel zur richtigen Zeit, zu dem ich einmal im Jahr zurückkehre. (Bild: Videogamer.com)

Doch das Spiel, was meine Leidenschaft wieder entfachte, meine Zweifel wegwischte, war Red Dead Redemption. Zusammen mit einer neuen Konsole (Xbox 360) verbrachte wieder schöne, glückliche Stunden in dieser Welt. Die ersten Stunden spielte ich zwar notgedrungen immer wieder, weil ich noch keine externe Speicherkarte hatte, aber ich genoss den Anfang immer wieder gerne. Die langsame Einführung, die Grundlagen eines

Cowboylebens (zumindest in diesem Spiel) mit reiten und schießen mussten erlernt werden. Während der Silvesternacht lief der Abspann über meinen Bildschirm und ein Spiel hatte es zum ersten Mal geschafft, mir feuchte Augen zu bereiten. Vielleicht ist es diese Erinnerung, dieses Gefühl, das mich dazu treibt, dieses Spiel mindestens einmal im Jahr nochmal zu spielen. Um kurz pathetisch zu werden: Dieses Spiel hat einen besonderen Platz bei mir im Herzen. Vielleicht wegen der Geschichte, wegen der Personen oder einfach aus dem Grund, dass es das richtige Spiel zur richtigen Zeit war.

Aber wieder war da dieses Gefühl, etwas verpasst zu haben, etwas Wichtiges und Elementares. Gibt es Spiele, die jeder gespielt haben muss? Spiele, die jemanden als Experten ausweisen und auf jeden Fall in der eigenen Spielechronik auftauchen müssen? Zelda fehlt bei mir komplett, genauso wie Super Mario oder Castlevania. Bestimmt sehr gute Spiele, die aber leider abseits meines Interesses und meines Budgets lagen und liegen. Selbst wenn ein Spiel herauskam, war es manchmal der Fall, dass mein Geldbeutel einfach nicht mitspielte.

Ich musste mir eingestehen, nicht alles aufholen zu können und auch zu wollen. Das wachsende Angebot auf dem Spielemarkt machte es mir nicht einfacher. Und nach Red Dead Redemption wollte ich auf jeden Fall eine (in meinen Augen) schön erzählte Geschichte. Als 2012 die Silent Hill HD Collection erschien, hatte ich schon davon gehört. Tiefsinnige Geschichte, psychologischer Horror und intelligentes Storytelling. Bei erstmaliger Veröffentlichung war ich noch zu jung, hier war die Gelegenheit, etwas nachzuholen.



Szenarien wie diese sah ich zum ersten Mal. Eine gewisse morbide Anziehungskraft wirkte auf mich. (Bild: igrade.de)

Und was soll ich sagen? Ich war noch nie gleichzeitig so angsterfüllt und mitgenommen wie bei Silent Hill 2. Was dieses Spiel so besonders macht, wird schon in diversen Artikeln und Videos dargelegt. Für mich war es eine Bestätigung meines Hobbys. Etwas,

worauf ich verweisen kann, wenn jemand Videospiele für bloßes Kinderzeug hält (ja, das gibt es tatsächlich noch). Denn es handelt sich um eine erwachsene, schwere und unangenehme Thematik, die dort behandelt wird. Diese Begeisterung mündete in der Bestellung einer Komplettlösung und in einer Hausarbeit, in der ich dieses Spiel als Beispiel für Geschichtenerzählung nahm. Tatsächlich hatte ich so viel Spaß am Schreiben, dass sich meine Bachelorarbeit ebenfalls mit der Thematik Videospiele befasste.

Heute bin ich sehr zufrieden mit meinem Hobby, es macht so viel Spaß wie eigentlich noch nie zuvor und meine Begeisterung dafür kennt keinen Abbruch. Ich versuche möglichst viele Perspektiven zu erhalten, die sich auch außerhalb von Tests mit diesem Thema befassen.

Doch schlussendlich bleibt ein Gedanke: Habe ich etwas verpasst? Darf ich überhaupt eine Meinung haben bzw. eine Einschätzung geben, obwohl ich einige „Standardwerke“ nicht selbst gespielt habe?

Dieser Text sollte etwas Persönliches werden, meinen Weg hin zu diesem Hobby darstellen. Keine bloße Chronik, sondern einige Spiele, die wichtig für mich waren und eine spezielle Bedeutung für mich haben. Zwar nicht in allen Details, aber hoffentlich nachvollziehbar und ich glaube, es gibt für jeden Spieler Erlebnisse, die ihn mit einem Spiel auf besondere Art verbinden.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 4. November 2017 um 10:30 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.videospielgeschichten.de>