

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



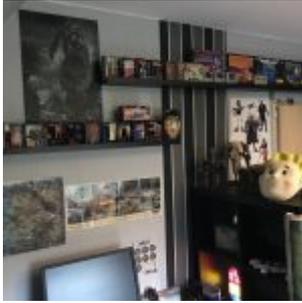
Therapie: Schreiben

David Schaeffler am Mittwoch, dem 11. Dezember 2019

Moin zusammen. Mein Name ist David und ich komme aus dem schönen Ostfriesland. Durch den gelungenen Gemeinschaftsbeitrag [Mein Augenblick des Glücks in Videospiele](#) bin ich hier auf diesen Blog gestoßen.

Jetzt habe ich irgendwie mal wieder die Lust, Luft und den Freiraum bekommen, mehr zu schreiben. Dank des netten Inhabers hier und dessen „Nun schreib doch mal irgendwas“-Aussage habe ich ein Konto erhalten.

Erfahrung in der Schreiberei habe ich bereits erhalten. Ich war mal für ein paar Jahre sehr aktiv Spiele-Review am Schreiben. Dies tat ich für eine Playstation-Seite als Online-Redakteur. Mein Gott, das ist nun 5 Jahre her. Warum ich aufgehört habe? Mein Sohn kam zur Welt! Nun mit Haus und Familie blieb gerade die Zeit zum Zocken. Ich zocke wirklich gerne und viel, wenn es eben die Zeit erlaubt.



Ansicht meines Spielzimmers. (Bild: eigenes Foto)

Aufgewachsen bin ich, wie so viele fast Vierziger, mit dem NES. Da war ich 8 Jahre alt und als Nintendo Kind sollte es weitergehen. Bis dann mal die Playstation nach Europa kam und bezahlbar wurde. Damals mit 870 Deutscher Mark noch ein echter Luxusartikel.

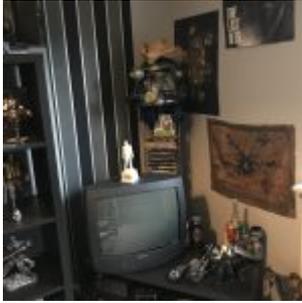
Bei der Playstation ist es bis heute geblieben. Nebenbei sammle ich leidenschaftlich gerne und spiele auch die neugewonnen Errungenschaften. Bevorzugt spiele ich aus der Retro-Ecke das Super Nintendo System. Wenn ich mich zurückerinnere, dann habe ich jede Mark gespart, sei sie durch Taschengeld oder Nebenjob erhalten, nur um dann bis zu teilweise 150 DM für ein SNES-Spiel auszugeben. Verrückt, oder?

Heutzutage beschweren sich alle, dass die Spiele so teuer geworden sind, dabei ist das nicht so. Immerhin arbeiten Hunderte von Menschen an EINEM Spiel, damals waren es vielleicht eine Handvoll oder vielleicht auch zwei. Dem Spielspaß hat das aber nicht geschadet, im Gegenteil.

Ich erinnere mich an nächtelanges Spielen mit Bruder und/oder Freunden. Was haben wir Super Mario Bros. 3 oder World Cup gesucht. Später dann auf SNES Secret of Mana, Street Fighter II oder F-Zero. Mein Part zwischen mir und meinem Bruder waren die Rollenspiele und Action Adventures. Er wiederum hat mich in die Run-and-Gun-Games oder Rennspiele mit einbezogen. Contra III wurde da schnell zur Mammutaufgabe im Hardmode und Mario Karts Versus-Modus zu einer Beleidigungstour. Geliebt haben wir es und vor allem das Durchhaltevermögen haben wir gehabt. Alles musste aus einem Spiel herausgeholt werden.

Ich denke, so entstand auch meine Frustristenz den heutigen Spielen gegenüber. Klar, auch ein Sekiro: Shadows Die Twice trieb mir die Schweißperlen auf die Stirn und brachte meine Hände dazu, mehr zu vibrieren, als der Controller selbst es tat. Aber als die Platin Trophäe ertönte, fiel eine unendliche Last von mir. Das Spiel hat Spaß gemacht, war aber auch nicht für jedermann.

Wenn ich es mir so eingestehe, mag ich Spiele, die mich fordern, mehr als solche, die mir nur eine Story vorkauen. Immerhin gebe ich ja Geld aus und das Spiel soll nicht innerhalb von 8 Stunden durch sein. Spiele, die mich zeitlich „aufhalten“, indem der Schwierigkeitsgrad und das Geschick eine Rolle spielen oder die eben wegen des Umfangs größer als die Milchstraße sind, sind genau mein Ding.



Eine weitere Ansicht meines Spielzimmers. (Bild: eigenes Foto)

Ich schweife ab. Vielleicht greife ich das Thema zu einem späteren Zeitpunkt wieder auf, wenn nicht sogar in einem anderen Text. Sofern das hier ankommt und ich weiter schreiben darf. ?

Weshalb schreibe ich eigentlich? Genau kann ich das auch nicht sagen. Es ist wie ein innerer Zwang, einem Leser bzw. Fremden meine Geschichte aufdrücken zu wollen. Vielleicht hat er einmal auch so etwas erlebt und konnte es nicht richtig teilen. Das ist ungefähr so, als wenn ich hier in meinem Bekanntenkreis erzähle, dass ich mittlerweile über 700 Stunden Monster Hunter World auf der Uhr habe. Mir kommen Aussagen entgegen wie; „Hast du kein Leben?“ oder „Was machst du sonst so?“

Klar habe ich Kumpels, mit denen ich zocke. Die können das wenigstens etwas nachvollziehen. Der Rest eben nicht. Ich möchte eigentlich einfach erst einmal einen kleinen Schwank aus meinem Alltag und Vergangenes erzählen.

Es ist unumgänglich, dass mein Sohn mit in diese Spielvernarrtheit reinwächst. Ich glaube, er war drei ... Da hat er von mir einen Controller der ersten Playstation in die Hände bekommen. Erstens wollte ich sehen, ob er passt, und zweitens hatte ich gerade das Modul Mega Man 3 in meinem NES stecken. Er schaute zu und wollte auch was zum Drücken. Nun ja, der Controller lag am nächsten.

Meine Frau kennt das und sie hat mich eben auch so kennengelernt. Ich war und bin Videospieler, das stand nie zwischen uns. Sie ist einfach nur beruhigt, dass mein Hobby im eigenen Heim stattfindet und ich nicht z. B. Extremsportarten favorisiere (was auch nicht sein muss). Außerdem hat sie auch keine ganz reine „Nicht- Videospielerweste“. Sie ist nämlich eine Sonic- und somit Sega-Anhängerin und dadurch eine NES-Feindin. Okay, so schlimm ist es nicht. Wir streiten uns nur momentan um den Controller des Mega Drive Mini, da sie ihren geliebten Igel spielen möchte und ich was anderes. Ich bin es eben nicht gewohnt, um einen Controller zu kämpfen. Das war mein Hobby. Aber ich bin ja selbst Schuld.

Den Mega Drive Mini hatte ich ins Haus geholt, weil ich dort Spiele nachholen kann, die noch nicht in meiner Sammlung als Cartridge rumstehen. Der originale schwarze Kasten von Sega ruht nämlich im Regal und ich hatte nie die Lust, DEN auch noch aufbauen zu müssen. Ich kam herum, bis jetzt.

Jetzt hat sich sogar ein Dritter in den Controller-Krieg eingemischt, unser Sohn! Dem gefällt der blaue Igel so gut, dass er auch spielen möchte. Der Sohnemann, mittlerweile 5 Jahre alt, spielt schon länger. Er hat z. B. Erfahrungen in Super Mario World und Kid Clown in Crazy Chase gesammelt. Beides Geschicklichkeitsspiele, bei denen

Sprunggenauigkeit und Konzentration oberstes Gebot sind. Da entstand schnell Frust, obwohl – bei Kid Clown bepieselst er sich immer noch vor Lachen, wenn dieser dämliche Clown mal wieder mit seiner Latzhose am Busch hängen bleibt, ins Wasser fällt und sich trocken schüttelt oder er platt gemacht wird von heranrollenden Holzstämmen. Aber er bleibt am Ball und das ist doch schon mal hervorragend, oder?

Zurück zum Krieg ... Jetzt sitze ich hier auf meiner Couch in der letzten Ecke und sehe Frau und Kind zu, wie sie sich abwechselnd Tipps und den Controller in die Hand geben, um ein Level zu meistern. Mittlerweile agiere ich nur noch als Beobachter, wenn das Mega Drive Mini läuft. Lass die beiden ruhig spielen, denke ich mir, meine Zeit wird noch irgendwann kommen.



Gewinner der ersten Runde im Controller-Krieg. (Bild: eigenes Foto)

Interessant an der Situation sind zwei Dinge.

Meine Frau spielt und hat sich als größerer Ring-Junkie geoutet, als es der Igel je sein könnte: Area 1 der ersten Welt wird akribisch nach jedem Ring abgesucht. Sie möchte 100 Ringe sammeln, zum einen, um ein Extraleben abzustauben, zum anderen, um in die Bonusstage zu gelangen. Dies ist zwar schon nach 50 Ringen möglich, aber siehe Erstens. Zu 50 % klappt das, meist scheitert sie an einem Roboter-Wurm, -Vogel, einer Roboter-Wespe oder anderem Getier, welches sich Eggman eben geschnappt und umgewandelt hat. Alle Ringe futsch und die fast 10 Minuten des Levellimits sind erreicht. So ein kleines Lächeln innerlich kann ich mir aus Schadenfreude nicht verkneifen, aber psst ...

Der Sohnmann bekommt das Pad. Kurzer Knöpfecheck: A, B , C, alles da und los

geht's. 32 Sekunden, 32 Sekunden!!! Area 1 geschafft. Ich bin stolz. Es macht Spaß, den beiden dabei zuzusehen.

Die zweite interessante Sache: Ich schaffe es endlich mal, meine neu angeschafften Schmöker zu lesen. Zumeist als Bettlektüre, da zum Unterwegslesen viel zu groß, das umfangreiche Buch ATARI: Kunst und Design der Videospiele. Das Original ist von Tim Lapetino verfasst worden. Die deutsche Fassung ist geschrieben von Stephan Freundorfer und [Winnie Forster](#).

Als Nintendo den Markt übernahm, war es eben ATARI, die die Automaten in die Eigenheime in Form einer Konsole für das TV brachten. 1970 wurde ATARI unter der Führung von Nolan Bushnell, Ted Dabney und Larry Bryan gegründet worden. Zuvor hatten sie sich den astrologischen Namen Syzygy (was drei Himmelskörper in Reihe bedeutet) ausgesucht. Dieser war aber bereits vergeben und so haben sie die Angriffsdrohung aus dem japanischen Spiel GO genommen. ATARI hatte viele kluge, kreative Köpfe beschäftigt. Die Arbeitsweise war locker und man war oft auf Konfrontationskurs. Getreu dem Motto: Alles auf eine Karte!

ATARI® VIDEO GAMES LIBRARY



Originalbild aus dem Buch: „ATARI: Kunst und Design der Videospiele“. (Bild: abfotografiert von mir)



Meine beiden Nachschlagewerke. (Bild: abfotografiert von mir)

Mit Erfolg! Unter ihnen waren auch die Apple Gründer Steve Jobs und Steve Wozniak. ATARI hat sehr viel in Kunst und Design investiert. Grafiker zauberten regelrechte Kunstwerke auf die Spielverpackungen oder das Werbebanner.

Die Vorstellungskraft des potenziellen Käufers sollte angeregt werden und dieser sich selbst schon in Gedanken ausmalen, dass es sich um eines der größten Weltraumabenteuer oder spannendsten Autorennen handelt, die es je gegeben hat. Das

Verpackungsdesign ist eben der erste Eindruck und das verstand ATARI. Die Bildwelt sollte sich im Spieler festbrennen. Da war es dann auch nicht schlimm, dass beim Start des Moduls eben „nur“ Klötzchengrafik erschien. Die Vorstellungskraft war da schon längst im vollen Gange und man tauchte ein ins Abenteuer und hinter das Lenkrad eine PS-Boliden.

Der andere Schmöcker ist das inoffizielle SNES-Pixelbuch. Geschrieben von Robert Bannert und Christine Bauer. Es ist handlicher und auch für unterwegs ein schönes Nachschlagewerk aus der Super-Nintendo-Welt. Nichts für die Hosentasche, aber eben angenehmer für unterwegs zu halten, um zu lesen. Schöne Artworks untermalen die informativen Texte rund um die Entstehung einzelner Enix, Konami und Nintendo Titel.

Beide Bücher sind sehr informativ und komplett unterschiedlich geschrieben. Eine echte Leseerfahrung und erschienen bei Gameplan aus Bayern. Dies sollte jetzt keine Werbung sein. Es sind lediglich meine Ersteindrücke aus beiden Büchern, mit denen ich noch lange nicht fertig bin. Da braucht es noch einige Sonic-Sitzungen.

Nun ist die erste Luft raus. Dies sind meine privaten und eigens gewonnen Erfahrungen und Eindrücke. Vielleicht findet sich jemand hier wieder und versteht annähernd etwas davon, was ich mitteilen wollte. Danke, dass ihr bis hierhin durchgehalten habt. Mal sehen, was mich und euch in der Zukunft noch in Schriftform erwarten wird.

Links und Verweise

- [Atari: Kunst und Design der Videospiele – Review von André Eymann](#)
- [Bezugsquelle: Das inoffizielle SNES-PIXELBUCH](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 11. Dezember 2019 um 08:21 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>