

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Videospiele – Meine nie enden wollende Laufbahn

Kevin Puschak am Samstag, dem 8. September 2018

**Wie jeder andere, der diese Seite besucht, gehört auch bei mir das Spielen von Videospiele weiterhin noch zu meiner Leidenschaft, selbst wenn man aus Zeitmangel kaum in der Lage dazu sein wird, dieser nachzugehen. Doch wie kommt es eigentlich zu meiner Lust nach diesen Videospiele, wie sehen da meine Interessen aus und was gibt es da sonst Spannendes darüber zu schreiben?**

### Geschichte

Verdanken darf man diese magische Anziehungskraft gegenüber Technik meinen Vater, der auch schon vor meiner Geburt im Jahre 1994 die Wohnung mit allerlei elektronischen Krimskrams ausgestattet hat. Meine Eltern besaßen nach der Wende tatsächlich einen **Commodore C64**, wo sie allerdings sämtliche Details darüber vergessen haben. Etwa, welches Modell das war oder was sie alles mit diesem gemacht haben. Sie konnten sich lediglich an ein Spiel erinnern, welches sie "Frön ist schön" nannten. Dieser hat allerdings zu meiner Geburt nicht mehr existiert, dafür jedoch andere Sachen.

Etwa ein IBM-kompatibler PC. So ein Modell, welches man zu der Zeit typischerweise auf einem Schreibtisch vorgefunden hat. Im Desktopgehäuse mit einem sehr tiefen Röhrenbildschirm oben drauf, ausgestattet mit einer Mouse ohne Scrollrad und einer

Tastatur ohne Windows-Tasten. MS-DOS und Windows 3.1 war DIE Kombi schlechthin.

Die Datenübertragung erfolgte entweder über 3,5"- oder durch 5,25"-Disketten. Die exakten Spezifikationen konnte mir leider keiner mehr nennen. Mein Vater konnte sich wage an einen 486er erinnern mit einer angeblich 1 GB großen Festplatte gebraucht für ca. 1.500 DM. Gekauft im Jahr 1994. Ist zumindest seine Sicht der Dinge.



Ich (rechts) mit meiner Schwester am 31. März 1996 am heimischen PC.  
(Bild: Frank Puschak)

Nach und nach gab es PC-Upgrades: vom Desktop- zum Towergehäuse, CD-Laufwerk und für die akustische Untermalung natürlich große und meist blechern klingende Lautsprecher. Im schicken beige Gehäuse versteckt sich. Mit großem Respekt durfte auch ich mal kräftig auf die Tasten hauen und mir gemeinsam mit einem Familienmitglied, sei es Schwester oder Vater, mir die bunte Bewegung auf der flimmernden Plastikbox anschauen. Und ich rede nicht von einem Fernseher.

Mein Vater kaufte quer durcheinander. Hauptsache massenhaft Software und Spiele für den Computer, mögen sie laufen oder nicht. So kamen wir auch zu bekannten Titeln wie Dungeon Keeper, Carmageddon, Sim City 2000, Jazz Jackrabbit etc. Nicht zuletzt waren wir im Besitz dutzender Shareware-CDs, wo man sowas wie cool gemachte Demoversionen anspielen konnte, ehe man sich für weitere Level gegen Entgelt entschied. Aber soweit ich weiß, haben wir dieses Angebot niemals angenommen. Shareware blieb Shareware und Vollversion blieb Vollversion.

## Der eigene Spielerechner

Grundsätzlich galt: hat sich mein Vater einen neuen PC samt Equipment gekauft, bekam



ich den Vorgänger. So musste ich nicht mehr fragen, ob ich den Rechner im Wohnzimmer verwenden durfte, eher musste ich noch höflich nach Spielen fragen. Lange habe ich mich nicht getraut, meinen Vater zu fragen, ob er mir denn „Need for Speed: Brennender Asphalt“ ausleihen würde, denn die CD-Hülle von diesem Spiel auf seinem Schreibtisch ist bis heute in meinen Gedanken hängen geblieben.



Ich am 23. April 2000 am eigenen PC. (Bild: Frank Puschak)

Gegen 1999 oder 2000 hatte ich dann schon mit 5 oder 6 Jahren meine eigene Spielekiste. Selbst wenn die nur für dezent ältere Spiele ausreichte. Das machte mir auch überhaupt nichts aus, ich kann mich an lange Spielstunden bei „Need for Speed II“ oder „Autobahn Raser“ erinnern. Wenn mir irgendwie eine Spiele-CD begegnet, legte ich diese ein und spielte darauf los. Immerhin beherrschte ich einigermaßen die Installation und den Start über das Startmenü von Windows 98. Neben diesen Spielen spielte ich auch von meinen Eltern gekaufte Lernspiele, auch die bereiteten mir überaus Spaß. Die sahen es auch nicht zu eng, wenn ich auch mal leicht brutalere Rennspiele wie „Road Rash“ (USK16) durch den Bildschirm laufen ließ. Wenn mir selbst der Zugang zu „Death Rally“ (USK18) nicht erschwert wurde, welches auf einer CD war, die ich auch ziemlich oft in mein Laufwerk eingelegt habe, dann kann man durchaus behaupten, dass man mir da die Wahl recht offen gelassen hat.

Wie man aber schon anhand der Titel erkennen konnte, zogen mich gerade Rennspiele magisch an. Da ich ein gewisses Faible für Autos habe (ich aber von der Motortechnik absolut keine Ahnung habe), muss es dazu wohl gekommen sein. Zudem waren sie leichtgängig und man konnte – hoffentlich – ohne großes Tutorial loslegen. Doch auch die Spieleinteressen meines Vaters haben mich durchaus beeinflusst, erinnerungsträchtig war dabei die Faszination zur Zugsimulation „Microsoft Train Simulator“ von 2001. Grafisch überaus interessante Spiele mit isometrischer Perspektive haben mich ebenfalls

begeistert, selbst wenn ich absolut keinen Plan davon hatte, wie man die überhaupt spielt. Beste Beispiele sind da „Age of Empires“ und „RollerCoaster Tycoon“.

Als es für mich schon in die Mittelschule ging, fing auch langsam mein Interesse für Actionspiele an. Insbesondere die „Grand Theft Auto“-Reihe hat es mir besonders angetan, denn ich habe mich auch nach Spielen gesehnt, wo man laufen und fahren kann. Und gerade GTA bot sowas schließlich an. Mich haben aber auch hier eher die Rumfahreierei als die Waffengewalt gereizt. Ebenso bei der ehrwürdigen Konkurrenz wie „Mafia“.

## **Ab in die graue Zone**

Kennt noch jemand diese lustigen Programme wie „Kazaa“ oder „eMule“? Sämtliche Internetseiten zeigten zwar, dass man damit bequem Demos oder Freeware herunterladen konnte. Aber man konnte damit auch schicke Vollversionen herunterladen, die eigentlich was kosten. War zwar mit einer 2 Mbit/s, später 6 Mbit/s, starken Leitung nicht megaschnell, aber man kam so zu seinen potenziellen Lieblingsspielen. Diese mussten ggf. mit einer Seriennummer aus einer Textdatei aktiviert werden oder man brauchte einen kopierbaren NoCD-Crack aus diesen kunstvoll gestalteten RAR-Archiven. In Zeiten von immer schwerer knackbaren Kopierschutzmaßnahmen sind solche mühelosen Sachen überhaupt nicht mehr gegeben, aber im späteren Alter hat man auch durchaus das Geld und die Möglichkeiten, kostengünstig und vor allen Dingen legal an die Spiele ranzukommen. Sei es durch eBay, Kleinanzeigen, An- und Verkaufsläden oder Flohmärkte.

Es war eine lustige Zeit, aber ich würde heute sowas definitiv nicht mehr machen. Aber die ganze Technikwelt musste ja entdeckt werden und da gehören solche Sachen durchaus dazu. Mögen diese einem noch so dreckig vorkommen. Ich war schließlich jung, brauchte kein Geld und hatte aber auch keins. Interessant war vor allen Dingen die Tatsache, dass ich über solche Methoden meine erste Erfahrung damit gemacht habe, ein Spiel ein paar Tage, bevor es überhaupt offiziell erscheint, zu spielen. Ein Ausritt in die Zone, in die ich beim besten Willen nicht mehr wiederkehren möchte.

## **Umzug, Lustlosigkeit und Aufschwung**

Die Berufsfachschule ruft, die leider weiter weg ist, da muss auch der Rechner mit. Doch was ist das? Plötzlich vergeht die Lust an Videospiele mehr und mehr. Dabei wollte ich mich gar nicht so sehr aufs Lernen konzentrieren, denn die tollen bunten Internetseiten haben mich jetzt entführt. Unter anderem die Social Media-Seiten oder Streaming-Seiten wie YouTube haben mich zu meiner vorübergehenden Lustlosigkeit an Videospiele gebracht, was man eigentlich für unmöglich halten kann. Das ging sogar so weit, dass ich sogar den PC abgeben wollte. Aber ich blieb standhaft. Der Rechner blieb noch bei mir.

Um dem Dilemma zu entkommen, habe ich mir einen YouTube-Kanal zugelegt, wo ich meine ganzen Gameplays theoretisch der ganzen Welt zeigen konnte, aber – wie es immer so anfänglich bei YouTube ist – nicht mal ein Teil davon das sehen wollte. Doch da gab es ein neues Problem. Da ich mich mehr und mehr für die älteren Spieletitel interessiert habe, wollte ich diese authentisch präsentieren, aber fand selbst bei den zahlreichen Emulatoren keine vernünftige Lösung darin. Und dann fingen irgendwann

auch noch die kommentierten Gameplays an, das Internet kennt diese unter den Namen „Let's Plays“.



Mit Let's Plays und Videos rund um Spiele und Technik betrieb ich bis 2018 einen Kanal unter dem Namen „kepu94“, hier ist das Let's Play zum Rennspiel „Autobahn Raser III: Die Polizei schlägt zurück“ aus dem Jahr 2013 zu sehen. Gespielt wurde hier auf einem Pentium-III-PC. (Bild: YouTube/Kevin Puschak)

Da ich mich allerdings auch auf ältere Spiele konzentrieren wollte, war das ein kleines Glücksspiel: lief Spiel A noch ohne weitere Einschränkungen unter dem neusten Windows und konnte problemlos aufgenommen werden, konnte es bei Spiel B wieder ganz anders aussehen und es war absolut keine Aufnahme möglich, geschweige denn eine Funktionstüchtigkeit unter aktuellen Systemen. Da schlug so langsam aber sicher das Retrofieber zu.

So begann ich nach und nach ältere Computer aus verschiedenen Epochen zu kaufen, etwa einen 486er für DOS- und Windows 3.1-Spiele oder einen Pentium II für Windows 95/98-Spiele, wenn dann sogar mit Glide-Schnittstelle, die einem noch schönere Grafik und glattere Texturen versprach. Die neusten Spiele wurden selbstverständlich weiterhin auf dem Hauptrechner gespielt und der Verzicht auf Emulatoren war vollkommen. Denn es war sehr authentisch zuzusehen, wie ein älteres Computerspiel auf einem zeitgemäßen System lief. Ein Gefühl, welches man über Emulatoren schlecht hinbekommt. Auch wenn es mit echten Rechnern durchaus kostspieliger ist im Hinblick auf Anschaffung und Stromverbrauch, es gibt mir das deutlich angenehmere Gefühl. Verbunden mit der Liebe der laufenden Technik und dem Hass der streikenden Technik.

## Der Wandel des Spielkaufs

Da man im höheren Alter auch über die jeweiligen finanziellen Mittel verfügte, konnte man sich Spiele auch mal selber kaufen und leisten. An die Spielekäufe zu der Zeit, als ich noch in der Heimat gewohnt habe, kann ich mich nicht mehr so recht erinnern, das kann aber auch mehr oder weniger daran liegen, dass ich mich weiterhin an der enormen Anzahl an Software bei uns bedient habe oder meine Eltern die Spiele bezahlt haben. Zumindest mein erster Kauf bei Amazon im Jahr 2012 war das Spiel „TrackMania United Forever“ für 9,99€ in der Hammerpreis-Edition. Nicht besonders aufwendig, nicht besonders viel drin, aber die DVD darin enthielt eines meiner Lieblingsspiele. Mit einem Steam-Account eröffneten sich auch neue Horizonte für mich, nämlich die des digitalen Spielkaufs. Auf einmal genügten wenige Klicks und ein Download, um zum Spiel zu gelangen. Auch wenn mir die Tatsache nicht ganz geheuer war, dass man vorher ein Spiel kaufen musste, um Freunde hinzufügen zu können.

Jedenfalls fand ich in „Spiral Knights“ mein allererstes Spiel, welches ich bei Steam heruntergeladen habe. Ich fand es äußerst knuffig gemacht, Klick für Klick die Kämpfe durchführen und jede Menge Items einsacken. Doch das Hinzufügen von Freunden hat mich schon durchaus gereizt, weshalb ich zu einem sehr günstigen Spiel griff: „Home“. Bis heute habe ich dieses Pixel-Horrorspiel kaum gespielt.

Natürlich musste ich auch bei den Sales zuschlagen, wo man für absurd geringe Summen teilweise hochwertige Spieletitel bekam. Nicht zuletzt kam man dann auch zu Valves eigenen Titeln wie Half-Life oder Portal, aber auch einige GTA-Spiele landeten in meiner Bibliothek. Inzwischen kaufe ich selten was bei Steam, hin und wieder schlage ich bei Gratis-Angeboten zu oder lasse mich beschenken, denn diese Art von Distribution ist für mich schon etwas langweilig geworden. Vor allen Dingen bereitet die strikte Bindung an Steam große Sorgen. Da geht GOG mit einem besseren Beispiel voran. Leider fehlt da ein gewisser Popularitätsschub.





Die Spielesammlung platzt aus allen Nähten.

(Bild: Kevin Puschak)

Sympathischer erschienen mir da die so genannten Big Box-Spiele: Spiele verpackt in Verpackungen aus Pappe, etwas größer als DIN A4. Das suggeriert viel Inhalt, der sich auch manchmal bestätigt. Neben der CD-Hülle gab es hin und wieder eine richtig dicke gedruckte Anleitung und nebenbei ein paar Goodies oder die gute alte Registrierkarte. Damit die Publisher ja wissen, auf welcher Kiste der gute Käufer das Spiel spielt. Ist bloß ulkig, dass teilweise Systeme aufgelistet sind, die nicht mal die Mindestanforderungen erfüllen.

Zwar nehmen die Packungen viel Platz weg und können gerne teuer werden, aber sie sehen schön aus im Regal. Zumal gut erhaltene und vor allen Dingen seltene Exemplare einen besonderen Platz verdienen. Dabei muss man sich allerdings auf andere Beschaffungsquellen verlassen. Kein Elektrodiskounter, kein Supermarkt, hier kommen Auktionshäuser, Flohmärkte oder Kleinanzeigen eher in den Sinn. Bangen um den besten Zustand zum kleinsten Preis. Mit etwas Glück gelingt dies auch, selten bei sehr beliebten Titeln, aber oft bei unbekannteren Titeln, die sonst kein anderer haben möchte. Welcher gehobener Spielesammler würde denn auch „Autobahn Raser“ in seine Hall of Fame aufnehmen wollen?

## Genug von PCs, was ist mit Konsolen?

Der PC hat für mich als Spielestation bis heute die allerhöchste Priorität, denn ich wäre persönlich zu faul, neben meiner Surferei im Internet noch den Fernseher und die Konsole einzuschalten. Aber auch in diese Welt wurde ich durchaus eingeweiht.

Fangen wir erst einmal ganz klein an: schon sehr früh waren wir im Besitz des ersten GameBoys von Nintendo. Der große klobige 1989 eingeführte Handheld war Anfang der 90er bei uns ein technisches Gerät, was mal in jede Hand reindurfte, dessen Finger dann Super Mario durch die aberwitzigen Landschaften bewegen durften oder bei Tetris die Blöcke durch die Gegend schoben. Alles in der Kulisse eines Graustufen-Displays mit grüner Hintergrundbeleuchtung. Bis heute ist die Anzahl der GameBoy-Spiele bei mir höher als bei den GameBoy Color-Spielen. Und das, obwohl ich einen Color besitze seit einiger Zeit. Mir ist es aber auch deutlich lieber, ein kompakteres Gerät mit zwei statt vier AA-Batterien betreiben zu müssen. Aber so ein GameBoy hat auch durchaus seinen Charakter. Das Exemplar liegt bis heute noch funktionstüchtig bei meinen Eltern herum, wenn auch leider schon mit vergilbtem Gehäuse.



Das Familienerbstück: ein SEGA Master System II mit Original-Controller und dem Spiel „Sonic the Hedgehog 2“. (Bild: Kevin Puschak)

Aber so eigenartig es auch klingen mag: wir hatten auch den Konkurrenten von SEGA im Haus, den Game Gear. Technisch war diese Gerätschaft ohnehin weit überlegener als der GameBoy, schaut man da bloß aufs Display, welches Farben darstellen konnte. Mit dem beigeleiten TV-Tuner war sogar die Möglichkeit gegeben, das analoge terrestrische Fernsehen zu empfangen. Ich saß eines Tages mit Begeisterung vor dem Teil, als mein Vater damit den Sender „MDR Fernsehen“ empfing. Nur hatten wir für diesen Handheld nur ein einziges Spiel und das war eine 4in1-Sammlung mit Tennis, Elfmeterschießen, Rennen und einer Tetris-Kopie. Zumal das Teil 6 Batterien schluckte und dennoch schneller außer Puste war als die Nintendo-Konkurrenz. Leider existiert diese überaus nette Gerätschaft nicht mehr.

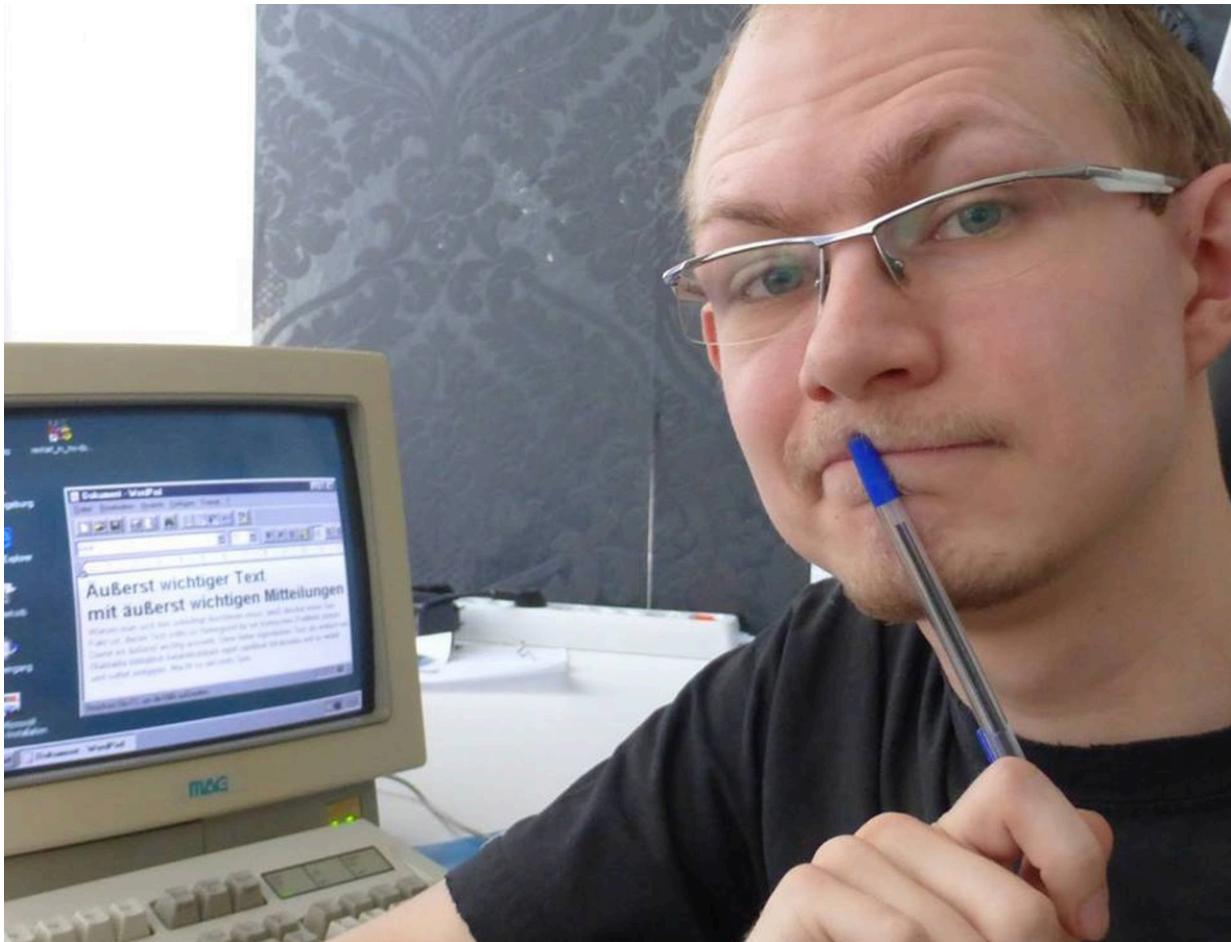


Stationär konnten wir nur mit SEGA dienen. Neben einem Master System II, der weniger kann als sein Vorgänger, aber immerhin die Möglichkeit gibt, Master System-Spiele auszuführen, gab es noch einen Mega Drive. Allen voran wurde auf beiden am allermeisten das Jump&Run „Sonic the Hedgehog“ gespielt. Mit hoher Geschwindigkeit durch die Spielwelt sausen und nebenbei die tollen Ringe aufsammeln, die man spätestens an einer sehr doofen Stelle allesamt wieder verliert. Inzwischen hausen beide Konsolen samt Spiele bei mir und die Sammlung will schließlich auch noch aufgestockt werden.

Lange blieb die weitere Anschaffung einer Spielekonsole aus, bis wir 2009 eine Nintendo Wii ins Haus brachten. Für den Anfang natürlich erst nur mit dem Spiel „Wii Sports“. Auf einmal machte Bewegen beim Spielen richtig Spaß und stundenlange Partien Bowling mit anschließendem Muskelkater waren garantiert. Doch dabei blieb es nicht, weitere Spiele wurden angeschafft und damit auch viel Zubehör: WiiMotion Plus, Balance Board, das Lenkrad von Mario Kart, Ladestationen etc. Hin und wieder wird die Konsole noch dafür verwendet, eine Runde Golf zu spielen. Was bei dieser Konsole meiner Meinung nach sogar ziemlich authentisch funktioniert.

Und eine PlayStation? Die war überall beliebt, selbst in meiner Heimatgegend. Hing ich eher an PC-Spielen, taten dies andere bei Spielen für diese äußerst beliebte Konsole von Sony. Lange habe ich gezögert, bis ich doch eines Tages bei einer Sony PlayStation von 1997 zugeschlagen habe. Nach und nach kamen noch Spiele hinzu wie etwa „Gran Turismo“, ein PlayStation-exklusives Rennspiel, was mich schon wegen der enormen Anzahl an Autos neugierig gemacht hat. Nur fehlen zum Stand der Bearbeitung dieses Artikels noch die richtigen Highclass-Titel wie Tony Hawks Pro Skater oder Resident Evil. Da gibt es sicherlich noch viel mehr zu holen.

## **Die Zukunft**



Ein nachdenklicher Mann. (Bild: Kevin Puschak)

Ich bin felsenfest der Überzeugung, dass mich PC-Spiele auch noch im höheren Alter reizen werden, seien es ältere Titel, die ich unbedingt entdecken möchte bzw. jeder kennt, nur ich nicht, oder neue Titel. Auch wenn letzteres schwerere Überzeugungschancen bei mir hat. Doch ich bin offen für neues und das ein oder andere würde mich da dennoch interessieren. Ich konnte mich bei der gamescom 2018 sehr für „Deliver Us The Moon“ begeistern. Für Konsolen will ich aber auch eine Motivation finden, diese näher kennen zu lernen. Schließlich stellten sie eine überaus kostengünstige Alternative zu einem Spielerechner dar. Nicht zuletzt waren die Spiele auf die Konsole zugeschnitten und liefen dementsprechend gut... mehr oder weniger. Und dann noch diese flotte „Installation“: Cartridge rein, Konsole an und los geht es. Während man am PC ein bis vier Balken, im Hintergrund bunte Bildchen und mit etwas Glück eine laute und spannende Melodie bewundern durfte.

Emulatoren will ich auch weiterhin nicht verwenden, solange es keine 100-prozentig zuverlässigen gibt, die eine beliebige Emulation sämtlicher Hardware erlauben. Und die älteren PC-Kisten werden auch noch eine ganze Weile durchhalten. Hoffentlich. Der wohl gemerkt noch versiegelte Commodore C64 der ersten Generation, den ich auch seit einiger Zeit mein Eigen nennen darf, läuft bis heute auch noch tadellos, nur muss ich auch hier noch die große Palette der Spiele entdecken. Giana Sisters, Winter Games und wie sie nicht alle heißen. Heimcomputer genießen heutzutage ohnehin Kultstatus, deshalb veröffentlichte Koch Media eine modernisierte Mini-Variante vom C64. Aber wie man mich hoffentlich schon über den Text kennengelernt haben dürfte, bevorzuge ich auch da eher das Original. Auch wenn meine Neugierde bei Neuauflagen solcher Sachen geweckt ist.

Und will ich nur einen Gedanken daran verlieren, jemals komplett aufs Spielen zu verzichten? Niemals. Dafür gibt es zu viele Spiele, die ich sehr gerne entdecken möchte bzw. worüber ich meine Eindrücke hinterlassen möchte. Aus der Sicht eines jungen Erwachsenen, der nur etwas älter oder gar jünger ist als diese Spiele, wirken solche Eindrücke nämlich überaus jung, frisch und besonders interessant. Selbst wenn man es selber gespielt hat oder es von Journalisten verschiedener Spielezeitschriften wie PC Player, PC ACTION, Power Play, PC Games etc. ähnliche Meinungen darüber gibt.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 8. September 2018 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. 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>