

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Winterzeit in Wien – Erinnerung und Versprechen in der simulierten Straßenbahn

Mario Donick am Samstag, dem 19. Februar 2022

Es ist Dezember, es schneit in Wien und während ich in Magdeburg sitze, werde ich sehnsüchtig. „Avoiding Vienna“ hieß vor vielen Jahren ein kleines musikalisches Experiment von mir, aus Gründen, die ich hier nicht ausbreiten will, die aber viel mit dem Messenger ICQ (kennt den noch wer?) und romantischen Illusionen eines einzigen Wochenendes zu tun hatten.

Jedenfalls habe ich Wien viel später doch nicht mehr gemieden. Das erste Mal war ich auf der FROG („Future and Reality of Gaming“) 2009 in Wien, mit einem Poster zu World of Warcraft im beeindruckenden Wiener Rathaus. Zuletzt war ich 2019 da, zum Zeitunglesen und durch mir unbekannte Straßen treiben lassen. Lang ist's her.

Bei den Besuchen war ich einerseits Tourist, gleichermaßen fasziniert wie erschlagen von engen Straßen und monumentalen Prachtbauten, und mit all den Klischees, die man als Tourist halt so macht. Andererseits fuhr ich auch viel mit U- und Straßenbahn möglichst viel des ganzen Streckennetzes ab, stieg an willkürlichen Orten aus, um die jeweilige Gegend wirken zu lassen, und ließ bewusst zu, mich zu Fuß zu verirren.

Eigentlich wäre mit der FROG-Tagung am 26./27.11.2021 ein guter Anlass gewesen, das mal wieder zu machen, doch durch Corona fand die Tagung online über Zoom statt (wo ich übrigens über [Magiergilden in The Elder Scrolls](#) sprach). Da ich aber eh gerade eine Kopie von Aerosofts Straßenbahnsimulator TramSim Vienna erhalten hatte (für eine Review des Nachfolgers TramSim Munich auf einer anderen Spieleseite), habe ich mich vor und nach den beiden Tagungstagen erstmal am Computer in die vermisste Wien-Stimmung gebracht.

Und seitdem immer wieder.



Wenn die Konferenz wegen Corona nur per Zoom stattfindet, reise ich zumindest virtuell mit der Straßenbahn an. Die Fahrgäste im Spiel tragen pandemiekonform alle Maske.

Simulation zum Wecken von Erinnerungen

Eigentlich gefällt mir an Computerspielen, dass ich in ihnen Welten bereisen kann, die mit der Wirklichkeit wenig zu tun haben. Dabei bin ich weniger von der Handlung fasziniert als von der Atmosphäre und Stimmung fantastischer Spielwelten (was ich [in diesem PAIDIA-Beitrag](#) in einer gerade erschienenen Sonderausgabe zur Fantastik im Computerspiel näher beschreibe).

Aber Verkehrssimulationen sind anders: Im Microsoft Flight Simulator oder im X-Plane fliege ich oft dort entlang, wo ich auch in der echten Welt schon selbst oder als Passagier in der Luft unterwegs war. Und auch eine U-Bahn-, Bus- oder eben Straßenbahnsimulation packt mich besonders, wenn ich die gezeigten Orte wiedererkenne.



Der Fahrplan ist mir völlig egal, wenn ich virtuelles Sightseeing betreibe. Hier habe ich die Bahn verlassen, um das bekannte Hundertwasser-Haus anzuschauen, das auch im tristen Wintergrau ein bisschen Farbigkeit in den Alltag bringt.

TramSim Vienna erinnert mich momentan vor allem an den oben erwähnten letzten echten Wien-Besuch im Januar 2019 – damals musste ich einen Monat lang Überstunden abbauen und fuhr in der Zeit auch für ein paar Tage mit dem Zug nach Wien. Das Projekt: Zeitunglesen und ‚Flaneur‘ spielen. Man hat ja sonst nichts zu tun.

An einem der Tage war es sehr kalt, eisiger Schneeregen malträtierte mein Gesicht, während ich die Ringstraße entlang ging bzw. teilweise rutschte. Was war ich froh, endlich in die warme Bahn einzusteigen, die mich ganz touristenmäßig zur nächsten Sehenswürdigkeit oder zum ersehnten Café bringen konnte! Ach, dieses schöne Rot, die Holzsitze der älteren Fahrzeugtypen, das Klingeln der „Bim“ vor dem Losfahren, ...

Jetzt in der Corona-Zeit, wo ich seit über zwei Jahren echte Reisen in große Städte vermeide, hilft die Simulation, solche Urlaubsromantik aufrechtzuerhalten bzw. Erinnerungen wieder hervorzurufen. Also stelle ich mir verschneites Winterwetter ein, setze mich in eine alte Bahn des Typs E2 und stelle mir Klang, Geruch und Gefühl von damals vor, während ich die lange Strecke der Linie 1 zwischen Prater Hauptallee und Stefan-Fadinger-Platz abfahre. Fast spüre ich den eisigen Wind des Wintertags durch mein Zimmer ziehen.



Straßenzüge, Bahnen und Gebäude sind nicht alles. Auch Werbeplakate aus der echten Welt sind wichtig für glaubhaftes Städtefeeling.

Nicht ganz wie Urlaub, aber ...

Es kommt dann gar nicht darauf an, ob das Werbeversprechen des Spiels (quasi ein 1:1-Nachbau großer Teile des Stadtzentrums, mit sich kaum wiederholenden Gebäuden) erfüllt wird (Spoiler: wird es nicht völlig), die Straßenbahnen korrekt simuliert sind (sie fühlen sich zumindest für mich glaubhaft genug an), oder es Bugs gibt (... reden wir nicht drüber).

Sondern es kommt darauf an, dass mich das Spiel zurückführt zu den echten Erlebnissen, die real wiederaufleben zu lassen ich mich trotz dreier Impfungen und fleißigem Maskentragen noch nicht traue. Die knapp zwei Stunden, die ich für beide Fahrrichtungen und ggf. Deportfahrt brauche, sind vielleicht nicht wie zwei Stunden Urlaub, aber sie sind ein Versprechen, das ich mir für bessere Tage selbst gebe: dass auch diesmal ‚Avoding Vienna‘ kein Dauerzustand sein wird.



Irgendwann endet auch der längste Corona-Winter und dann werde ich mir dieses Wandbild in der echten Welt anschauen – der Simulator als Reiseführer, den man schon vor dem Urlaub studiert.

Disclaimer: Der Autor war bis Ende 2019 für den Publisher der TramSim-Reihe, Aerosoft, im X-Plane-Support tätig. Auf diesen Text hatte diese frühere Tätigkeit keinen Einfluss.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 19. Februar 2022 um 09:00 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingin 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>