

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Aufgeben ist keine Option: Wie mich Gaming das Durchhalten lehrte

Marisa Fricke am Samstag, dem 14. November 2020

Wer mich schon mal beim Gaming beobachtet hat, weiß: Ich FÜHLE Spiele. Ich bin geschockt, wenn meiner liebsten Figur etwas zustößt, fiebere bei harten Kämpfen mit – und vor allem fluche ich. Letzteres geht meist einher mit den Worten: „WIESO SPIELE ICH SO EINEN MIST ÜBERHAUPT?!“ Tja, warum eigentlich?

Das erste Spiel, das mich so richtig frustriert hat, war *Disney's Hercules* für die Playstation 1. Ich war sechs oder sieben Jahre alt, als mein Vater die CD zum ersten Mal in die Konsole legte. Innerhalb weniger Tage hatte er das Spiel durchgespielt.

Ich konnte es kaum erwarten, als Nächste den Controller in der Hand zu halten. Als ich dann endlich an der Reihe war, dauerte es nicht lang, bis ich mit Hercules kläglich scheiterte. Mehrmals hintereinander. An derselben Stelle.

Während ich den dritten Fehlschlag noch mit einem genervten Augenrollen hinnahm, musste ich mich nach dem zwanzigsten Mal ermahnen, den Controller nicht in den Fernseher zu werfen. Nach dem gefühlt hundertsten Mal gab ich schließlich auf. Und zu meiner Schande muss ich gestehen: Das kam danach häufiger vor.

Lange Zeit fragte ich mich, wie andere es schafften, Spiele bis zum Ende durchzuspielen. Wieso kamen sie nicht an diese Stelle, die man einfach nicht schaffte. Die, die so knifflig war, dass es mit dem spaßigen Spielerlebnis bald vorbei war.

Viele von euch werden jetzt vielleicht die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, aber: Das war lange Zeit meine Art zu spielen. Die unbeendeten Spiele türmten sich und dabei war egal, ob es sich um Jump-and-Run- oder Rollenspiele handelte. Irgendwann kam immer der Punkt, an dem ich aufgab.

Dann kam *Alice: Madness Returns*

Diese Eigenschaft sollte sich ändern, als ich schließlich über den Trailer zu *Alice: Madness Returns* stolperte und wusste: Dieses Spiel muss ich spielen!

Auch hier geriet ich irgendwann an diese eine Stelle, die einfach nicht bezwungen werden konnte. Der Unterschied zu den anderen Spielen war aber, dass ich schon relativ weit gekommen war. Außerdem wollte ich wissen, wie es weitergeht. Ich legte also wieder meinen Controller zur Seite – aber statt aufzugeben, atmete ich tief durch.

Vielleicht lag es mehr an meiner persönlichen Situation zu dieser Zeit als an dem Spiel selbst, aber ich war mir sicher: Wenn ich so viel größere Hürden im Leben meistern kann, dann werde ich es doch wohl schaffen, diesen nervigen Gegner kaputtzuhauen. „Du kaufst dir kein neues Spiel bevor du dieses nicht beendet hast!“, sagte ich mir also.

Ich setzte mich ran und hackte unzählige Male auf die gleichen Tasten. Begleitet von Flüchen, dem Drang wie wild um den Block zu rennen und unter den kritischen Blicken meines Freundes.

Als ich schon nicht mehr daran geglaubt hatte, jemals wieder etwas anderes als *Alice: Madness Returns* zu spielen, passierte es doch: Ich schoss, traf und warf unter lautem Jubelgeschrei den Controller in die Luft.

Was mich dann erwartete, war das beste Gefühl, das ich jemals beim Spielen hatte: eine Mischung aus unendlicher Erleichterung, Stolz und Euphorie. Für einen Augenblick fühlte ich mich unbesiegbar.

Das gute Gefühl wurde etwas getrübt, als meine Playstation durchbrannte und alle Daten gelöscht wurden ... den guten Willen habe ich aber behalten und die Liste an beendeten Spielen wächst und wächst!

Ein ganz neues Spielerlebnis – und eine Lektion fürs Leben

Nach meinem Erfolgserlebnis war es, als sei der Hang dazu, vorschnell aufzugeben, einfach von mir abgefallen. So schnell bekam – und bekommt – mich kein Gegner mehr klein! Spiele nicht bis zum Ende durchzuspielen, kommt mir nicht mehr in die Tüte – egal, wie oft ich die immer und immer gleichen Szenen zu sehen bekomme.

Natürlich gerate ich auch heute noch an diese knifflige Stelle, an der ich zum tausendsten Mal scheitere. Der Unterschied ist, dass ich jetzt weiß, wie gut es sich anfühlt, wenn man es geschafft hat. Und wenn ich mal im echten Leben auf einen dieser fiesen Endgegner

stoße, erinnere ich mich an genau dieses Gefühl. Dann beiße ich die Zähne zusammen und versuche, ihn zu bezwingen – denn wer es gar nicht erst versucht, hat schon verloren.

Wie sieht das bei euch aus? Seid ihr verbissen und bringt jedes Spiel zu Ende oder habt ihr schon mal aufgegeben?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 14. November 2020 um 10:20 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>