

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Die "Hall of First Person Games"

Stefan am Samstag, dem 8. Juni 2019

Nun bekomme ich doch tatsächlich die Möglichkeit, meine Geschichte zur Entstehung der „Hall of First Person Games“ zu erzählen. Nun ... ich habe keinen Schimmer, wo ich anfangen soll. Bin völlig überfordert und zugleich geflasht, dass sich doch tatsächlich jemand für meine „Hall“ interessiert.

Hab anfangs noch geschertzt mit Kollegen, dass ich einen eigenen Kanal erstellt habe und all diese alten Spiele dort vorstellen möchte. 50 Abonnenten war mein Ziel, dann wurden es 100 ... 200 ... und ich schraubte das Ziel auf 500 hoch. Nun sind wir bei fast 700 und ich bin überrascht. Überrascht, dass es scheinbar doch Menschen gibt, die sich für „Quicklook“-Videos zu diesen alten Spielen interessieren.

Aber ich denke, es ist am besten, wenn ich am Anfang beginne. Meine Geschichte lässt sich wohl in drei Zeitspannen einteilen: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

Ein Blick in die Kindheit

Ich erinnere mich noch ziemlich genau an den Beginn meiner Liebe zu First-Person-Spielen. Ich war 11, vielleicht 12 Jahre alt und die Nachmittagsschule war zu Ende. Ich ging mit einem Klassenkameraden nach Hause und dessen großer Bruder besaß einen

PC. Sein Bruder sowie seine Eltern waren nicht zuhause und wir gingen heimlich in das Zimmer des Bruders und starteten dessen Rechner. Ich selbst hatte Zuhause einen Amiga und einen SNES und was dort auf dem Monitor passierte, war für mich nicht begreifbar ... es war DOOM 2!

Ich kannte bis dato weder solche Grafik noch die Art des Spiels, es war der erste FPS, den ich sah. Die meisten Spiele, die ich bis dahin kannte, waren in 2D. Ich hatte bis dahin einige Rail Shooter gespielt und für den SNES gab es Spiele wie Jurassic Park, die einen First-Person-Modus hatten, aber dieser war lange nicht so wie der in DOOM 2. Ich meine, hier konnte man sich völlig frei bewegen und zwar durch das ganze Spiel und es sah flüssig und grandios aus! Zudem sah man seine eigenen Hände und die dadurch gehaltene Waffe. Dies war etwas, das mich schon immer an First-Person-Spielen faszinierte ... das Sehen der eigenen Waffe. Es war ein komplett neues Spielgefühl. Ich sah direkt durch die Augen des Protagonisten. Es war einfach UNGLAUBLICH.

Ich war sofort verliebt und diese Liebe sollte bis heute anhalten. Es sollte allerdings noch eine lange Zeit vergehen, bis ich mich ganz meiner Liebe widmen konnte. Kurze Zeit darauf hatten wir auch unseren ersten PC zuhause, allerdings war das Einzige, was ich damit spielen konnte, ein paar Demo-CDs. Darauf waren Spiele wie Hi-Octane, Lemmings 3D, Syndicate Wars usw., aber einen richtigen Shooter hatte ich noch nicht.



Begleiter seit dem Anfang meiner Sammlung. (Bild: Stefan P.)

Eines Tages brachte mein älterer Bruder „Quake“ mit nach Hause und dies sollte mein erster richtiger Shooter werden, den ich Unmengen gespielt habe. Damals nahm man es übrigens nicht so genau mit Altersempfehlungen und um ehrlich zu sein, gab es nie

wirklich ein Spiel, das ich als brutal empfand.

Es gab aber eins, das mich als Kind bzw. Jugendlicher ein wenig schockierte – nämlich Duke Nukem 3D. Nicht das Spiel an sich, sondern die kurze Videosequenz, die es nach jedem Boss-Kampf gab. Nachdem man den „Overlord“ besiegt hatte, folgte die Szene, in der der „Duke“ dem „Overlord“ den Kopf abreißt und seinen leblosen Körper als speziellen Thron missbraucht.

Nun gut, ich hab's verkraftet. Jedenfalls bekam ich ab diesem Zeitpunkt immer wieder neue First-Person-Spiele in die Hände, manchmal wie bei Quake durch meinen Bruder, hin und wieder durch Freunde oder ich kaufte mir selbst welche.

Wenn ich mich richtig erinnere war „Redneck Rampage“ mein erster selbstgekaufter Shooter. Ich sah dieses Spiel das allererste Mal in einem Computerladen. Dort trafen sich einige „Nerds“ und spielten es im LAN. Kannte ich bis dahin nicht und war völlig von den Socken – und diese AK47 damals ... herrlich! Zwischen 14 und 15 hatte ich meinen ersten eigenen PC, der allerdings nicht wirklich für diese Art von Spielen taugte. Es war ein alter ausgedienter PC eines Bekannten. Ich erinnere mich noch sehr gut, dass darauf Spiele wie [Blood](#), Shadow Warrior, Lands of Lore 3 liefen. Selbst Alien vs. Predator konnte ich noch spielen, aber die Grafik war nicht unbedingt schön. Doch ich war froh, überhaupt spielen zu können.

Blood 2 – The Chosen ist bis heute eines meiner liebsten FPS, allerdings recht bekannt.

Ein Ende nahm das Ganze mit „Medal of Honor – Allied Assault“. Dieses Spiel konnte ich nicht spielen. Mein alter Rechner packte das nicht mehr. All die Jahre erweiterte mein Bruder, der sich gut mit PCs auskannte, meinen Computer, doch hier war Ende. „Der Soldat James Ryan“ war und ist für mich bis heute einer der besten Filme zum Thema WW2 und die Videos, die man zu „Medal of Honor“ sah, erinnerten doch stark an diesen Film. Ich wollte es unbedingt spielen, also musste ein neuer PC her und da ich mittlerweile selbst Geld verdiente, sparte ich darauf.

Es wurde der Pentium 4-Rechner, der sich nicht mehr ganz im Originalzustand befand. Auf diesem PC lief „Medal of Honor“ ohne Probleme und sah grandios aus. Auch all meine alten Spiele sahen plötzlich viel besser aus und liefen viel geschmeidiger. Bis zu diesem Tag spielte ich zwar gerne First-Person-Spiele und sammelte diese auch, doch ab diesem Tag war ich vollkommen in deren Bann gezogen und meine Sammelleidenschaft wurde ernst.

Die Gegenwart



Mein erster Pentium 4. (Bild: Stefan P.)

Ich verbrachte die letzten Jahre viel Zeit mit First-Person-Spielen, spielte etliche davon. Eigentlich jedes, das ich in die Finger bekommen konnte.

Immer auf der Suche nach neuen Spielen stellte ich schnell fest, dass es so viele Spiele gibt, von denen die wenigsten wissen. Ich kaufte damals regelmäßig die „PC Action“ und die „Gamestar“. Dort konnte man von den größeren Titeln lesen und hin und wieder von kleineren. Ich stolperte immer wieder über neue Titel, von denen ich noch nie zuvor gehört hatte und versuchte, Informationen über das Internet zu bekommen. Dadurch ergaben sich weitere neue Titel, die ich nicht kannte. Was ich durch Magazine nicht erfuhr, erfuhr ich durch das Internet. Ich erinnere mich noch gut, wie ich durch S.T.A.L.K.E.R. (das ja in jedem Magazin war) an den Titel „You are Empty“ kam. Nur weil ich zufällig auf Seiten landete, in denen ein russischer User auf Englisch diesen Titel erwähnte.

Dies war Anfang der 2000 gar nicht so einfach, weil es kein YouTube gab und auch keine Spiele-Datenbanken, wie es sie heute gibt. Also erstellte ich eine Excel-Tabelle und listete dort jedes Spiel, das ich fand, auf. Ich fügte Informationen wie Erscheinungsjahr und Entwickler hinzu und markierte die Spiele in Rot und Schwarz. Schwarz waren die Spiele, die ich im Besitz hatte, und Rot die Spiele, die es noch zu besorgen galt.

Diese Liste wurde immer größer. Ich hatte das Gefühl, ich würde einige Spiele verpassen, und nahm mir vor, diese Spiele chronologisch durchzuspielen. Genau dies tat ich auch, ich spielte all diese alten Spiele und sammelte noch mehr Informationen und die Speicherstände archivierte ich für mich. Nebenbei spielte ich auch noch größere Titel, doch schnell merkte ich, dass das alles enorm viel Zeit fressen würde und es gab immer wieder Momente wo ich mich selbst fragte: „Warum tust du all das? Warum sammelst du diese Daten und speicherst sie ab? Für wen?“ Trotzdem machte ich weiter.

Cybermage – Darklight Awakening kannte ich vor der „Hall“ nicht, umso mehr freute es mich, als ich es fand.

2011 kam ich dann das erste Mal auf die Idee, meine gesammelten Daten mit anderen zu teilen. Ich hatte einen Account bei YouTube erstellt und lud dort die ersten Videos mit Gameplay zu First-Person-Games hoch. Der Aufbau war dem heutigen sehr ähnlich, doch ich uploadete weniger als 10 Videos. Ich war völlig verunsichert wegen Dingen wie dem Urheberrecht und aus dieser Unsicherheit heraus stoppte ich das Ganze bis Ende 2016. Zwischen dieser Zeit machte ich weiter wie zuvor und erwischte mich immer und immer wieder, wie ich genervt nach Gameplays und Infos zu Spielen suchte. Man fand hin und wieder Informationen zu den gesuchten Titeln, jedoch waren die Seiten und Kanäle total durcheinander oder es fehlten einige Infos.

Wie bereits erwähnt, war ich dann im Sommer 2016 so genervt, dass ich beschloss, einen Kanal nur für First Person Spiele zu machen. Die „HoFPG“ war geboren! Wenn ich nachdenke, wie naiv ich anfangs dachte ... zu lustig. Ich nahm die ersten Videos auf und schon dort stellten sich mir die ersten Fragen: Welche Sprache? Welche Spiele nimmst du mit auf? Wie lange soll ein Video dauern?



Im Vergleich zu modernen Rechnern sieht es sehr mager aus, aber "Medal of Honor" lief astrein. (Bild: Stefan P.)

Zu der Frage, welche Spiele ich mit aufnehmen, hatte ich die eine oder andere Diskussion. Anfangs war der Gedanke, nur Shooter aufzunehmen. Mir war aber bewusst, dass es auch Spiele gab, die keine Shooter waren, aber die ich dennoch auflisten wollte. Fantasyspiele waren da ein Thema, also kamen die mit dazu. Ich musste aber irgendwo einen Cut machen. Die Entscheidung war letztlich, nur Spiele aufzulisten, in denen man eine Person auf Beinen steuern kann – und zwar gleich von Beginn des Spiels an oder zumindest einen Großteil des Spiels über.

Ein Abonnent fragte mich nach „Descent“ und ich erklärte ihm, dass es aus dem genannten Grund „vorerst“ nicht kommen würde. Er wiederum erklärte mir, dass es doch aber ein Shooter sei und keine Simulation und damit hatte er vollkommen Recht. Die Steuerung von „Descent“ macht es eigentlich zum Shooter, dennoch steuert man ein Raumschiff.

Jedenfalls drehte ich also einfach drauf los und die ersten Videos entstanden. Damals wusste ich noch nicht einmal, dass es „Quicklook“-Videos werden. Ich nahm meist einfach die ersten 15 bis 30 Minuten auf und beendete dann einfach das Spiel. Es dauerte eine Weile, bis ich dieses „Quicklook“ ausgereift hatte. Heute bedeutet ein „Quicklook“-Video für mich, dass das ganze Intro des Spiels (falls es eines gibt) zu sehen ist sowie (je nach Länge des Levels) die ersten 2 – 3 Levels oder eben bei Spielen ohne Levels, die ersten 20 – 30 Minuten. Besonders wichtig für mich war das Thema Kommentierung des Videos.

Es gab Versuche, in denen ich das tat, aber ich fand das so schlimm mit meinem Dialekt ... zudem kam einfach das Problem hinzu, dass ich diesen Kanal in zwei Sprachen führen wollte. Also fiel das Kommentieren raus und das war gut so. Ich entschloss mich, den Leuten die ersten Minuten eines Spieles zu zeigen, ohne meine eigene Meinung mit einzubringen. Ich wollte, dass ein „Quicklook“-Video in meiner „Hall“ völlig meinungsfrei ist. Du siehst dir ein Video an und entscheidest danach mit deiner eigenen Meinung, ob du dir dieses Spiel besorgst, um es zu spielen oder nicht.

Anvil of Dawn ist ein First Person RGP, hat mir jedoch sehr gut gefallen und war eines der RPGs, für die ich mir vorgenommen habe, ein Walkthrough zu machen also ... irgendwann eben.

Diese ersten Videos hielt ich bis Ende des Jahres zurück, da ich im Glauben war ... meine Güte, ich dachte, dass diese Videos, sobald sie online gehen, direkt hunderte Views hätten und ich mit dem Nachschieben neuer Videos gar nicht hinterkommen würde! Nicht weil ich so tolle Videos mache, nein, weil ich dachte, YouTube funktioniert

so – ich wurde eines Besseren belehrt. Die Views blieben natürlich aus und niemand schaute sich diese Videos an, aber es war mir völlig egal. Ich hatte meinen Spaß daran (das hat sich bis heute gehalten) und ein neues Hobby.

In meinem Freundes- und Bekanntenkreis wusste nur eine Handvoll Leute von diesem Kanal (was sich bis heute kaum geändert hat) und wir scherzten darüber. Keiner glaubte, dass der Kanal überhaupt Abonnenten finden würde und ich selbst glaubte gerade einmal an die 50 Abonnenten. Doch wie bereits erwähnt, machte es mir Spaß und ich machte weiter. Durch soziale Plattformen wie [Twitter](#) oder [Instagram](#) versuchte ich natürlich, auf mich aufmerksam zu machen – mit wenig Erfolg. Für mehr Aufmerksamkeit haben dann vermutlich der lange Atem, einige völlig unbekannte Titel und Titel, zu denen es nur ein Gameplay in der „Hall“ gibt, gesorgt. Titel, die sonst keinen interessieren und bei denen die Mühe viel zu groß ist, sie zum Laufen zu bringen!

Natürlich gab es Titel, an denen ich Tage herumprobierte und was fluchte ich, bis sie liefen. Doch umso stolzer war ich auch, als sie letztendlich liefen und dann eben nur ich Gameplay hatte! Immer wieder auf der Suche nach neuen Titeln fand ich z. B. in Top-10-Listen zu FPS die immer gleichen Spiele – aber nie Spiele, die keiner kannte. Dies wollte ich ändern. Die „Hall“ hat diese Spiele; die Spiele, die kaum einer kennt.

Zudem war wohl auch die Entscheidung, die Videos (falls vorhanden) in zwei Sprachen anzubieten, genau richtig. Das Hinzufügen von englischen Videos brachte tatsächlich mehr Leute auf den Kanal und ich bemerkte einen (wenn auch sehr langsamen) Kanalwachstum.

Dieser Wachstum sowie die immer wieder netten Kommentare steigerten natürlich meine Motivation enorm. Nun hat die „Hall“ fast 700 Abonnenten. Natürlich ist das im Gegensatz zu den Großen nichts, aber für mich bedeutet dies viel. Vielen lieben Dank dafür an jeden einzelnen Abonnenten!

Chex Quest – keine Ahnung warum, aber das mochte ich auch sehr. Es sollte nicht allzu bekannt sein. Ja ... ist echt schwierig bei den ganzen Spielen. Im Normalfall sortiere ich zwischen „Gut“, „Naja“ und „zum Glück ist das vorbei“.

Wohin die Reise geht?

Ja, wie geht es weiter? Ich hoffe natürlich sehr, dass die „Hall“ noch bekannter wird und sich noch ein paar Leute mehr auf meinen Kanal verirren und ihn vielleicht auch regelmäßig besuchen.

Mehr Reichweite, um mit Leuten, die das mögen, was ich mache, zu kommunizieren wäre ebenfalls toll. Ich würde dadurch gerne auf ältere Spiele, die immer noch eine aktive Community haben, aufmerksam machen. Spiele, von denen die meisten denken, sie seien schon lange tot.

Das Archiv soll natürlich weiter wachsen und voll werden, dies ist das primäre Ziel. Im Idealfall wäre es natürlich super, wenn es zu jedem Spiel ein Walkthrough geben würde. Aber dies ist für mich zeitlich momentan leider nicht machbar. Allein das Vervollständigen der „Quicklook“-Videos dauert wohl noch eine Weile. Anfangs gab es jeden Tag ein Video und der Fortschritt war um einiges größer, dies ist aber mit Arbeit und Familie (zumindest

für mich) nicht dauerhaft zu stemmen.

Aufgeben ist jedenfalls keine Option, zudem habe ich noch ein paar Ideen wie das Verschenken von CD-Keys für Games, das Zusammenführen von Spielern für ältere Spiele, das Wiederbeleben von Spielen, die man tot glaubt, ach da fallen mir schon noch ein paar Sachen ein. Aber die müssen erst noch reifen.

Weiterführende Links

- [HoFPG – Hall of First Person Games bei YouTube](#)
- [HoFPG bei Twitter](#)
- [HoFPG bei Instagram](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 8. Juni 2019 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>