

Mein Augenblick des Glücks in Videospielen



Persönliche Geschichten
über das Spielen



(c) 2020 - Videospielgeschichten
Herausgeber: André Eymann

André Eymann

Mein Augenblick des Glücks in Videospielen

Persönliche Geschichten
über das Spielen

Erste Ausgabe, Februar 2020

www.videospielgeschichten.de



“A SINGLE DREAM IS MORE POWERFUL THAN A THOUSAND REALITIES.”

Nathaniel Hawthorne (1828, Fanshawe)

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	8
Mitwirkende.....	9
01 - Sarah Schumacher.....	10
02 - Selmar.....	11
03 - Lennart Koch.....	12
04 - Anna ‘Roxy’ Rieger.....	13
05 - Damian Thater.....	14
06 - Flat Eric.....	15
07 - Davis Schrapel.....	16
08 - Ferdinand Müller.....	17
09 - Michele Elia.....	18
10 - Moni Eichiner.....	19
11 - Maik Rimpl.....	20
12 - Daniel Wagner.....	21
13 - Rüdiger Dinges.....	22
14 - Johannes Alvarez.....	23
15 - Rena Fanselow.....	24
16 - Miriam Ahman.....	25
17 - Alexander Kogler.....	26
18 - Christian Serra.....	27
19 - Aurelia Brandenburg.....	28
20 - Bernhard Runzheimer.....	29
21 - Dennis Hanert.....	30
22 - Eugen Pfister.....	31

23 - Stephan Freundorfer.....	32
24 - Tobi.....	33
25 - Alexa Sprawe.....	34
26 - Vanessa Bayer.....	35
27 - Leopold Brodecky.....	36
28 - Stephan Ricken.....	37
29 - Lilli Immel.....	38
30 - Levi Richter.....	39
31 - Elena Schulz.....	40
32 - Nina Henke.....	41
33 - Max Oßberger.....	42
34 - Boris Kretzinger.....	43
35 - Roman Werner.....	44
36 - Matthias Rosenkranz.....	45
37 - David Schäffler.....	46
38 - Katrin.....	47
39 - Asla Wut.....	48
40 - Pia Zarsteck.....	49
41 - Moritz Mehlem.....	50
42 - Guido Frank.....	51
43 - Tim Bissinger.....	52
44 - Katharina Börries.....	53
45 - Mathias Nowatzki.....	54
46 - Arne Bergrath.....	55
47 - Karsten Kulach.....	56

48 - Kevin Soldato.....	57
49 - Reinhard.....	58
50 - Gunnar Kanold.....	59
51 - Kowalski Flausn.....	60
52 - Andreas Wanda.....	61
53 - Christian Wöhler.....	62
54 - Kevin Puschak.....	63
55 - Aleo McBiest.....	64
56 - Senad Palic.....	65
57 - Anabelle Stehl.....	66
58 - Fabian Käufer.....	68
59 - Daniel Riedl.....	69
60 - Nadine Langhorst.....	70
61 - Sylvio Konkol.....	71
62 - Andreas Hofbauer.....	72
63 - Benjamin Schlick.....	74
64 - Sven Festag.....	75
65 - Jenny.....	76
66 - Felix Zimmermann.....	77
67 - Simon Krätschmer.....	78
68 - André Eymann.....	79
69 - Daniel Jutrosinski.....	80
70 - Constantin Gillies.....	82
72 - Winnie Forster.....	86
73 - Heinrich Lenhardt.....	88

Nachwort / Danksagungen.....	89
Feedback / Kontakt.....	90
Herausgeber.....	91
Impressum.....	92

Vorwort

Der Blog Videospielgeschichten.de 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.

Im Sommer 2019 wurde anlässlich des 300. Blogbeitrags zu einem Gemeinschaftsbeitrag mit dem Thema „Mein Augenblick des Glücks in Videospielen“ aufgerufen.

Die Rahmenbedingungen: es sollte um individuelle, persönliche und ganz besondere Momente mit oder beim Videospielen gehen, die Geschichten sollten subjektiv und gern emotional geschrieben sein und außerdem durften nur maximal 300 Wörter verwendet werden.

Dieses E-Book fasst alle Einzelbeiträge des Gemeinschaftsbeitrages zusammen, um sie in Ruhe und entspannter Atmosphäre an Deinem Lieblingsort lesen zu können. Ich wünsche dabei viel Freude!

André Eymann, Februar 2020

Mitwirkende

Hier findest Du eine Übersicht aller AutorInnen, nach dem Nachnamen sortiert.

Ahman, Miriam / **Alvarez**, Johannes / **Bayer**, Vanessa / **Bergrath**, Arne / **Bissinger**, Tim / **Börries**, Katharina / **Brandenburg**, Aurelia / **Brodecky**, Leopold / **Dinges**, Rüdiger / **Eichiner**, Moni / **Elia**, Michele / **Eric**, Flat / **Eymann**, André / **Fanselow**, Rena / **Festag**, Sven / **Flausn**, Kowalski / **Fors-ter**, Winnie / **Frank**, Guido / **Freundorfer**, Stephan / **Gillies**, Constantin / **Halley**, Dimitry / **Han-nert**, Dennis / **Henke**, Nina / **Hofbauer**, Andreas / **Immel**, Lilli / Jenny / **Jutrosinski**, Daniel / **Ka-nold**, Gunnar / Katrin / **Käufer**, Fabian / **Koch**, Lennart / **Kogler**, Alexander / **Konkol**, Sylvio / **Krätschmer**, Simon / **Kretzinger**, Boris / **Kulach**, Karsten / **Langhorst**, Nadine / **Lenhardt**, Hein-rich / **McBiest**, Aleo / **Mehlem**, Moritz / **Müller**, Ferdinand / **Nowatzki**, Mathias / **Oßberger**, Max / **Palic**, Senad / **Pfister**, Eugen / **Puschak**, Kevin / Reinhard / **Richter**, Levi / **Ricken**, Stephan / **Riedl**, Daniel / **Rimpl**, Maik / **Rosenkranz**, Matthias / Roxy' Rieger, Anna / **Runzheimer**, Bern-hard / **Schäffler**, David / **Schlick**, Benjamin / **Schrapel**, Davis / **Schulz**, Elena / **Schumacher**, Sa-rah / Selmar / **Serra**, Christian / **Soldato**, Kevin / **Sprawe**, Alexa / **Stehl**, Anabelle / **Thater**, Dami-an / Tobi / **Wagner**, Daniel / **Wanda**, Andreas / **Werner**, Roman / **Wöhler**, Christian / **Wut**, Asla / **Zarsteck**, Pia / **Zimmermann**, Felix

01 - Sarah Schumacher



Ich bin damals durch meinen großen Bruder mit Videospielkonsolen in Berührung gekommen. Dadurch habe ich viele tolle Games, wie zum Beispiel „The Legend of Zelda – Ocarina of Time“ für die N64 kennenlernen dürfen. Für mich war es damals das erste Spiel mit einer richtigen Story, die einen wirklich packt.

Doch leider währte die Freude daran nicht sehr lange, da ich an einer Stelle des Games einfach nicht mehr weiter kam und frustriert aufgeben musste. Ich hab es danach nie mehr weitergespielt.

Damals war ich 8 Jahre alt. Vor 2 Jahren, also 23 Jahre später, legte ich mir es in emulierter Form für den Laptop wieder zu und fing an zu spielen, mit dem Ziel, die Stelle, an der ich damals aufgeben musste, zu erreichen und bewältigen zu können. Und es passierte. Ich war wieder im Waldtempel, in dem ich die 4 Fackeln zünden musste, um den Aufzug zum Boss aktivieren zu können. Und es gelang mir, alle zu entzünden! Dieses Glücksgefühl spornte mich daraufhin zu einem neuen Ziel an. „Beende das Spiel!“

Kein anderes Spiel hat mich an vielen Stellen so zum Verzweifeln gebracht wie Ocarina of Time. Ich war oft gefrustet und in einem Livestream musste ich mich bei einer zum wiederholten Male vergeigten Zeitquest sogar zusammenreißen nicht vor lauter Zorn und Verzweiflung zu weinen. Doch der ganze Frust und Zorn wandelte sich in pure Freude, als ich dann endlich den Abspannfilm des Spiels erblickte. Ich hatte es geschafft.

02 - Selmar



Ich habe länger über den Augenblick des Glücks nachgedacht. Okay, ist sicher schon länger her. Vielleicht zu lange? Dann wurde mir bewusst, dass der Augenblick nicht direkt mit einem Spiel zusammen hängt. Vielmehr ist es das Gefühl, den Schulranzen in die Ecke zu werfen und gespannt die Post zu durchsuchen in der Hoffnung, dass das lang erwartete Spiel heute angekommen ist.

Hatten wir in den Wochen, in denen wir auf die Bestellung warten, schon viel Zeit damit verbracht, zu fantasieren, was für Möglichkeiten uns das neue Spiel eröffnen, welche Wege wir nehmen und was für fantastische Welten uns offen stehen würden. Dann ist es da. Aber erst Hausaufgaben. Dann scheint ja auch die Sonne und man muss erst noch Draußen spielen, schließlich hat man ja mit den Hausaufgaben schon im Zimmer gehockt. Dann ist es Abend.

Nach dem Essen kurz das Spiel installieren. Dann noch den Speicher optimieren, Soundkarten einstellen und VESA-Treiber laden und "schon" flimmert das Intro über den 14"-Monitor. Jetzt ist es aber auch schon Zeit ins Bett zu gehen. Dem Wochenende wird entgegengefiebert, die Freunde werden eingeladen und endlich kann ich mich in der Welt aus Pixeln, Soundblaster OPL3-Musik und Fantasie verlieren. Durch Verliese schleichen, Panzer fahren und den Weltraum erkunden. Dies aber selten allein. Immer mit Freunden. Wir planen, taktieren, agieren und fluchen, wenn wir es am Ende nicht schaffen. Gemeinsam vor dem kleinen Monitor im dunklen Zimmer.

Dies sind die Momente, an die ich heute oft zurückdenke. Die Freunde sind natürlich auch erwachsen und über das ganze Land verstreut. Die aktuellen Spiele können in mir diese fantastischen Welten nicht mehr entstehen lassen. Vielleicht liegt es nicht an dir, Spiel, sondern an mir, aber die Erinnerung an das, was deine Vorgänger uns gegeben haben, wird immer mein Augenblick des Glücks sein.

03 - Lennart Koch



Als ich mir GRIS für die Switch heruntergeladen hatte, dachte ich zunächst, dass es einfach ein optisch schönes Spiel sein würde. Ohne inhaltliche oder spielerische Tiefe. Und das war zu meiner damaligen Zeit genau das Richtige, denn ich war nicht in der Stimmung für anstrengende Spiele. Doch ich sollte falsch liegen, da mich GRIS in wirklich allen Belangen beeindruckt hat und am allerwichtigsten auch auf emotionaler Ebene tief berührt hat. GRIS hat mich traurig gemacht und super glücklich. Es hat genau die Aspekte an einem Spiel in mir angesprochen, die ich liebe.

In GRIS spielen wir eine junge Frau, deren Welt zusammenbricht und ihre Aufgabe ist es, die Welt zu heilen, in erster Linie heilt sie jedoch sich selbst. Auf dem Weg durch die Welt von GRIS durchlebt sie Phasen der Trauer, die sich sowohl an ihr als auch in der Welt zeigen. Sie auf ihrer Reise zu begleiten war einfach wundervoll. GRIS hat mich begeistert auf allen Ebenen.

Da ist als erstes die Optik, die wunderschön ist. Egal ob ich mich durch den Wald bewege, in der Tiefsee tauche oder Blumen zwischen den Sternen erblühen lasse. Jedes Mal ist GRIS eine Augenweide. Dazu die bezaubernde Musik von Berlinist, die wirklich immer den passenden Ton trifft. Von atmosphärisch bis antreibend ist alles dabei. Der Soundtrack funktioniert auch außerhalb des Spiels und lässt Bilder in meinem Kopf entstehen. Und dann ist da auch noch die Geschichte, die ich wirklich ergreifend fand, denn sie hat mir auch etwas über mich erzählt. Nicht nur hat meine Protagonistin gelernt, dass schwere Phasen zum Leben gehören, auch ich habe für mich erkennen können, dass meine Lage kein Grund ist, in Trübsinn zu versinken, sondern die Erlebnisse als Chance zu begreifen.

Deshalb ist GRIS für mich das richtige Spiel zur richtigen Zeit und mein Augenblick des Glücks.

04 - Anna 'Roxy' Rieger



Das Videospiele in uns die unterschiedlichsten Gefühle auslösen können, das wissen wir alle. Tatsächlich fallen mir mehr Momente ein, in denen ich Tränen wegen traurigen Ereignissen vergossen habe, als die, wo mich etwas wirklich glücklich gestimmt hat. Doch es gibt viele Szenen, die mich zutiefst berührt haben.

Besonders in Erinnerung geblieben sind mit hier A Bird Story, Finding Paradise und To the Moon von Freebirdgames. Diese Titel sind vielleicht keine 4K-Grafik-Raketen, aber ihre Geschichten sind dafür umso einschlagender. Menschen, die auf ihrem Sterbebett ihren sehnlichsten Wunsch erfüllt bekommen sollen. Leben und Charaktere, die man einfach von Grund auf kennenlernt und sie auf ihrem Lebensweg begleiten kann. Man fügt sich ein, versteht die Hintergründe, die zu dem Wunsch geführt haben, der ihnen schon so lange im Herzen brennt. Das ist nicht vergleichbar mit einem unserer materiellen Wünsche wie eine Konsole, für die wir vielleicht lange sparen müssen. Dieses Gefühl geht tiefer und das ist es, was Freebirdgames hier übermittelt. Bei keinem der Titel bin ich tränenlos geblieben.

Vielleicht auch manchmal, weil es traurig wurde im Spiel. Doch wisst ihr was? Die meisten davon liefen wirklich, weil ich froh war, dass es möglich ist, diesen Menschen mit einem Lächeln auf dem Gesicht gehen zu lassen. Mit einem befreiten Herzen alles Ersehnte geschafft zu haben. Weil es mich glücklich gemacht hat, dass man eine so emotionale Reise erleben konnte. Dass ich Teil sein durfte von diesem Geschenk, was diesem, vielleicht nur digitalen Menschen überreicht worden ist. Natürlich ist der Tod kein fröhliches Thema, aber ich hoffe ich konnte irgendwie deutlich machen, warum mich das ganze so berührt hat und mir so in Erinnerung geblieben ist.

Ein Spiel, welches uns zum Überlegen bringt, ob wir in unserem Leben irgendeine Chance verschenkt haben und die wir uns so vielleicht zurückholen könnten.

05 - Damian Thater



Kennt ihr diesen Moment, diese Freude, dieses überschwängliche Glücksgefühl, wenn Dinge passieren, die ihr euch sehnsüchtig gewünscht habt und mit denen ihr im Leben nicht gerechnet hättet, dass sie passieren ...?

Für manche mag dies eine Kleinigkeit sein, aber ich habe einen Freudensprung gemacht, als mein Vater den uralten bernsteinfarbenen Monitor ausgetauscht und mich mit einem neuen VGA-Monitor überrascht hatte. Es war für einen Knirps wie mich, der ich einst war, normal, in einen orangenen ... pardon bernsteinfarbenen Monitor zu starren und die Welt nur in der Fantasie zu kolorieren. Die Spiele waren in meinem Kindskopf ja auch bunt genug. Gesichter waren hautfarben, Bullets waren immer blau oder grau, Blut war immer rot. Das war selbstverständlich. Das wusste jedes Kind. Dass Raumschiffe und Aliens auch mal lila sein konnten, war ja auch normal, denn wer hat schon eins der Dinge in echt und in Farbe gesehen? Das ging tagein tagaus so.

Eines Tages, ich kam gerade von der Schule, hat mich mein Vater ins Kinderzimmer zitiert. Aber statt mir wieder eine Arie über die auf nimmer wiedersehen gelöschten Dokumente und Programme vorzutragen, zeigte er nur auf den Familienrechner. Dort erstrahlte auf meinem kleinen, wackeligen Schreibtisch ein neuer Monitor, ein Riesenklötzchen, der sagenhafte 256 Farben gleichzeitig darstellen konnte – ja, Farben. In dem Moment war mein Glück fast mit Händen greifbar. Ich habe jedes Programm auf der kleinen 20 Megabyte großen Festplatte gestartet und mich vergewissert, dass jede Farbe auch so war, wie ich sie mir in meiner Phantasie erdacht habe. Die Nacht war lang. Sehr lang.

Doch das, was mich schlußendlich umgehauen hat, war der Moment, als sich das Farbenspektakel "Maniac Mansion – Day of the Tentacle" im Monitor auftat. Dieser Moment. Mein Moment.

06 - Flat Eric



1 997. GoldenEye 007 auf dem N64. Es stellt für mich einen Meilenstein seines Genres dar und ist IMO eines der besten Videospiele, die je geschaffen wurden.

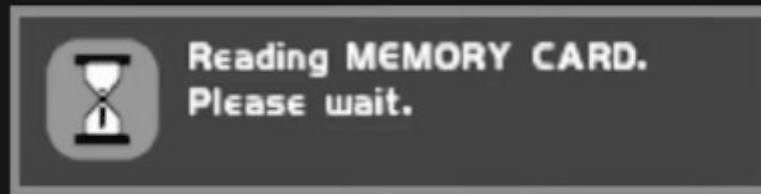
Eine Sache hat mich damals aber bis zur Weißglut gebracht: das Erspielen von aktivierbaren Cheats (z. B. für den fantastischen Multiplayer-Modus). Ein spezieller Cheat war dabei besonders aufwühlend: die Mission „Control“ in „Secret Agent“ in unter 10:00 Minuten schaffen! „Control“ war deshalb so ätzend und langatmig, weil man wie im Film die meiste Zeit des Levels damit beschäftigt ist, Hackerin Natalya zu beschützen. Ich habe es damals zigmal versucht. Mit Freunden abgewechselt. Geflucht, geärgert. Nichts zu machen. Immer und wieder probiert, bis der Controller an die Wand flog.

An einem Abend war ein Kumpel dabei, der nach einer Session Mario Kart wissen wollte, was wir denn bei der „Control-Mission“ in GoldenEye nicht schaffen würden. Kein Problem, ich zeig es einfach mal und nahm den Controller in die Hand. Ich war natürlich überzeugt davon, dass ich das sowieso nicht schaffen könnte.

Doch was dann passierte, wurde legendär: Von Minute zu Minute wurde uns klarer: „Wow. Da geht was!“ Die Reflexe, die Lockerheit, die Übersicht im „Control Room“. Alles war da! Kein Gegner konnte mich aufhalten. Und die Uhr tickte. 8, 9 Minuten ... Schweißgebadet und im Stehen bin ich am Ende des Levels mit Mr. Bond in den Fahrstuhl gerannt, habe die Arme jubelnd in die Luft geworfen und dabei fast noch das N64 vom Tisch gerissen: ZACK, IN UR FACE! Der Cheat (unendlich Munition) war freigespielt!

Ein unglaublich glücklicher Augenblick, die pure Erleichterung! Diese Leistung wurde ausgiebig bis tief in die Nacht gefeiert und bis heute empfinde ich ein erfüllendes Gefühl, wenn ich das Spiel für eine Runde „Bond“ in den Modulschacht einlege.

07 - Davis Schrapel



Ich lege die schöne schwarze Disk ins Laufwerk meiner PlayStation und starte die Konsole. Ich liebe dieses Brummen des Laufwerks und den Start-Sound. Los geht's – der Beat haut ordentlich rein, er pfeift mir um die Ohren und ein Bass drückt ordentlich im Rhythmus hinterher. Ich bin im Flow.

Eine Piano-Line hebt die Stimmung während ich im gleichen Atemzug eine sinnliche Frauenstimme in englischer Sprache genießen kann. Eine Linie zeigt mir den Weg, während ich immer und immer wieder von neuem beginne.

Das ist einzigartig auf der PlayStation, warum gibt es das jetzt erst? Ich blättere in einem Zusatzheft, das hat mich ebenfalls einiges gekostet. Ich versuche mir neue Kniffe anzueignen, denn die Steuerung hat es in sich. Selten habe ich mich in einem Game so oft verdrückt oder immer wieder den falschen Befehl gegeben. Wer hat sich dieses Wirrwarr einfallen lassen? Was hat sich #Code-masters damals nur dabei gedacht, spielt dort keiner mal auf Probe? Egal, der Modus macht mir so viel Spaß wie schon lange nicht mehr, ich kann darüber hinwegsehen.

Plötzlich bin ich im Hip-Hop-Genre angelangt, die Hook ist sauber, klingt jedoch sehr durch Filter verzerrt. Wie kann das alles so gut zu einer Einheit verschmelzen? 24 ist die magische Zahl, an der kann ich so einiges festmachen, auch wenn man diese in den seltensten Fällen wirklich benötigt. Ein Echo-Sample weht mir um die Ohren, als stünde ich auf einem kleinen Boot mitten im Königssee und rufe in Richtung des gigantischen Watzmann – der Berg ruft, und ich erst recht (freudig erregt über die geschaffene Passage). Ich nähere mich dem Ende zu, wie großartig ist das denn bitte? Ich bin nicht mehr aufzuhalten, ich springe von Riff zu Sample und erfreue mich meiner Resultate.

Endlich habe ich es geschafft, ich bestaune, nein ich ohrwurme meinen geschaffenen Track im #MusicMaker2000.

08 - Ferdinand Müller



Sommer 1990 – Fußball-WM in Rom. Deutschland ist mit einem furiosen 4:1-Sieg ins Turnier gestartet. Wir haben jedes Spiel auf dem Röhrenfernseher, der bei uns im Garten unter dem großen Kirschbaum stand, live verfolgt. Wir, das waren meine Brüder, unsere Freunde, der Grill und die Kiste Bier.

Das WM-Fieber hatte uns vollends gepackt. Nur so kann ich mir heute erklären, warum mein Freund Nico und ich in jenem Sommer wochenlang ein Fußballspiel auf dem Amiga gespielt haben: Player Manager, eine Kombination des schnellen Action-Fußballspiels Kick-Off mit einem Managerteil. Darin sind wir also Manager, Trainer und Spieler in einem und versuchen eine Gurkentruppe der 3. Liga vor dem Abstieg zu retten und ganz nach oben in die Premier-League zu katapultieren.

Wir mochten alles an Player Manager; die einfache intuitive Menüführung, den riesigen spekulativen Transfermarkt, die schnelle Action der Ligaspiele. Die Taktik-Optionen sind möglicherweise das Beeindruckendste und der Grundstein für die Suchtgefahr, der wir völlig erlegen waren. Sie gaben uns die (gefühlte) völlige Kontrolle über Spiel und Mannschaft. Ganz zu schweigen von der Möglichkeit, selbst in das Spielgeschehen einzugreifen – als Stürmer natürlich. Und wir hatten mit dem Top-Stürmer namens Mills ein Superschnäppchen auf dem Transfermarkt gerissen und eine richtige Granate im Team! Die Aufstellung, die Taktiken, Spielerein- und Verkäufe; alles haben wir gemeinsam besprochen und entschieden. Niemals hätte ich ohne Nico alleine weiter gespielt.

So haben wir Woche für Woche bei allerschönstem Sommerwetter vor dem Amiga 1000 verbracht und uns bis in die Premier-League hochgekämpft. Deutschland wurde am 8.7.1990 Weltmeister, die WM war vorbei. Unsere Meisterschaft noch nicht! Aber schließlich – nach einigen Anläufen – haben wir es dann doch geschafft. Wir hatten die Meisterschaft der Premier-League gewonnen und den Pokal obendrein. Ein Gefühl der vollkommenen Befriedung.

Ein Glücksgefühl. Wie eine Erlösung – ein perfekter Abschluss eines grandiosen Spiels. Gemeinsam! Unvergessen!

09 - Michele Elia



Im alljährlichen Italien-Urlaub begeisterte mich Mitte der 90er neben dem tollen Wetter, dem herrlichen Meer, den hübschen Mädels und der leckeren Pizza auch ein ganz bestimmter Videospieleautomat: Shinobi. Ich verbrachte gefühlt den halben Urlaub an diesem Automaten in der nahegelegenen Bar, wohl wissend, dass ich zuhause keine Gelegenheit mehr bekommen würde.

Arcadeautomaten waren hierzulande leider bereits so gut wie ausgestorben und gerade in unserer ländlichen Gegend war die Auswahl schon seit jeher nicht gerade üppig. Nicht lange nach unserer Heimkehr las ich in einer Computerzeitschrift einen Artikel über "Emulation". Zwar ging es darin vorrangig um ältere Heimkonsolen, was mich zu diesem Zeitpunkt noch wenig reizte, ich hatte ja meinen Mega Drive. Doch was war denn ein Arcadeautomat, wenn nicht auch nur ein Videospielssystem samt Controller, Bildschirm, und Lautsprechern in einem Holzkasten? Da wird doch wohl auch jemand einen Emulator geschrieben haben?! Diese Idee ließ mich nicht mehr los.

Da wir zuhause noch kein Internet hatten, buchte ich mir gegen einen geringen Obolus etwas Zeit vor dem Internet-PC unserer Stadtbibliothek und fing an zu recherchieren. Infos zum Thema Emulation waren damals noch nicht so leicht zu finden wie heute, doch nach einer Weile wusste ich, wonach in konkret suchen musste: nach einem Emulator für Segas "System 16" und einem "Romset" von Shinobi für ebendiesen Emulator. Und das Glück war mir hold: Tatsächlich hatte ich nach einer weiteren Weile einen Emulator samt Spiel auf den Bibliotheks-PC heruntergeladen!

Voller Vorfreude erwarb ich bei der Bibliothekarin zwei Disketten, auf denen ich meine Beute nach Hause trug, wo ich sofort ihren Inhalt auf meinen PC kopierte und startete ... Und auch wenn die Emulation damals noch nicht perfekt war, so war es dennoch einer der größten Glücksmomente in meiner Laufbahn als Spieler, als zum ersten Mal der Startbildschirm von Segas Spielhallen-Klassiker auf meinem Monitor zuhause aufflackerte!

10 - Moni Eichiner



Generell verstehen es viele Videospiele ja sehr gut, unsere Glückshormone aus ihren dunklen Verstecken zu locken, z. B. wenn wir nach langen Strapazen endlich eine schwierige Aufgabe gemeistert haben.

Manche Dinge, die viel kleiner und unbedeutender erscheinen, bleiben mir allerdings zu diesem Thema viel besser im Gedächtnis. Dazu gehört auch ein Erlebnis in Dark Souls Remastered, das erst wenige Tage zurückliegt, obwohl diese Spielreihe ja eher für ihre Frust- statt ihre Glücksmomente bekannt ist. Ich kämpfe mich gerade durch ein Gebiet, in dem ich von allen Seiten mit Feuerbällen beworfen und in ätzende Giftwolken gehüllt werde. Der Körper meiner Spielfigur fängt deshalb auch schon an, giftig lila zu qualmen. Schon bald habe ich meine heilenden Moosklumpen aufgebraucht und mit einem besorgten Blick auf meine Gesundheitsleiste mache ich mich in Richtung eines rettenden Leuchtfeuers auf.

Plötzlich erscheint die Meldung, dass ein Finstergeist (also ein anderer Spieler) in meine Welt eingefallen ist, um sich mir im Kampf zu stellen. Ich seufze und sehe auch schon die rot leuchtende Gestalt um eine Ecke huschen. Resigniert bleibe ich stehen und warte auf den Todesstoß. Im PvP bin ich nämlich die totale Niete und so angeschlagen wie ich bin, reicht ein kleiner Stich mit einem Dolch und ich bin tot.

Aber es passiert erst einmal nichts. Der Finstergeist guckt nur, legt etwas vor mir auf den Boden und zieht sich dann wieder ein Stück zurück. Vorsichtig hebe ich den Gegenstand auf. Es ist ein Gegengift. Ich bin sprachlos und gerührt. Der Finstergeist wartet geduldig, bis ich mich geheilt und ihm mit einer Geste angedeutet habe, dass ich jetzt für den Kampf bereit bin. Ich verliere ihn erwartungsgemäß, aber das ist mir egal, denn wieder einmal habe ich erfahren, dass die Dark-Souls-Community auch im PvP eine der fairsten und liebenswertesten ist, die ich kenne.

Praise the sun!

11 - Maik Rimpl



Da stand ich nun mit offenen Augen als 8-jähriger Junge vor diesem hölzernen großen Kasten in der Bauernstube Sachsenhof in Stolberg/Harz. Unterhalb befand sich ein Münzeinwurf 50 Pfennige. Oben flackerte ein buntes Bild auf dem Monitor und davor befand sich ein Druckknopf und ein Mini-Joystick. Ok, Eltern sind bei lecker Kaffee und Kuchen.

Da kamen die Worte “Bitte Mama, kann ich mal eine Runde Spielen?” Na gut also Münze rein und schon war die Spielauswahl offen. Als Erstes also auf zum Abfahrtslauf, das war meine zweite Berührung mit einem Videospiel. Diesmal war es nicht nur einen Polygon Viereck von links nach rechts, hier waren es bunte Polygone und viele Spiele. Die natürlich alle von mir durchprobiert werden mussten. Am liebsten spielte ich die Schießbude, Hase und Wolf, Autorennen und Abfahrtslauf. Ich war glücklich und meine Eltern konnten in Ruhe ihren Kaffee genießen.

Es sollte aber nicht die letzte Begegnung mit dem großen Kasten sein, schon 1 Jahr darauf im Sommerurlaub, traf ich ihn wieder. In dem kleinen verträumten Ort Döschnitz, nahe dem Schwarza-tal in Thüringen in einer kleinen Gaststätte. Es waren sicherlich etliche DDR-Mark, die in den beiden Jahren in diesen Poly-Play-Automaten gesteckt habe.

Aber es machte mich glücklich und es war der Beginn meiner Leidenschaft zum Videospiel mit nur 50 Pfennig.

12 - Daniel Wagner



Liebe Mama.

Mein ganz persönlicher Augenblick des Glücks wurde nicht von einem Spiel getriggert. Überhaupt wurde mir erst 25 Jahre später klar, dass dieser spezielle Augenblick, den ich als Kind erleben durfte, ein besonderer war. Er war damals ebenso banal wie heute. Doch erst heute verstehe ich den Subtext dieses Augenblicks. Dass da eine Botschaft war, die mich als Kind erreichen sollte. Doch ich entzifferte sie erst ein Vierteljahrhundert später.

Ich war etwa zehn Jahre alt, saß, wie so oft, in meinem Zimmer vor dem Computer. Ich spielte irgendein Spiel, weil ich mich auch an diesem Nachmittag wieder entschieden hatte, lieber alleine zu spielen, anstatt mich mit Freunden zu treffen. Als meine Mutter ins Zimmer kam und sich hinter mir auf die Couch setzte, registrierte ich das, sagte aber nichts. Ich war beschäftigt.

Dann – ich erinnere mich noch genau – brach meine Mutter das Schweigen und sagte: „Was ist denn das für ein Spiel? Das kenne ich ja noch gar nicht.“ Wie sie da saß, diese kleine Person. Meine Mutter. Ich spürte ihren Blick in meinem Nacken, drehte mich aber nicht um. Wie sie mich einfach von hinten ansprach. Das störte mich. Ich dachte, *wie sollst du das Spiel auch kennen, du kennst ja überhaupt kein Spiel von mir!* Und das sagte ich ihr auch, ohne sie eines Blickes zu würdigen.

Ich erinnere mich nicht mehr, was dann passierte, was später an diesem Tag passierte, was die Tage danach passierte. Vermutlich nichts. Mein Teenagerleben ging einfach weiter. Ihr Leben als Mutter auch.

25 Jahre später verstehe ich: In diesem Augenblick wurde ich Zeuge, wie eine alleinerziehende Mutter versuchte, ihrem Sohn eine liebevolle Mutter zu sein. Die sich sorgte, weil er zu oft alleine seine Spiele spielte. Die ihm einfach nur sagen wollte: *Ich bin immer da für dich.*

13 - Rüdiger Dinges



An einem eigentlich ganz normalen Tag, ich war erst 6 oder 7 Jahre alt, brachte mein Vater ganz unerwartet ein gebrauchtes Sega Master System II mit nach Hause. Zu diesem Zeitpunkt kannte ich nur den Commodore 64 und mein Alltag wurde eher von Bubble Bobble, Giana Sisters und Co. dominiert.

Als wir die Konsole anschalteten, hatte ich mich zunächst erschrocken: es war doch überhaupt kein Spiel eingelegt! Einen Floppy gab es auch nicht – und trotzdem erschien da plötzlich „Sonic the Hedgehog“ auf dem Bildschirm! Ohne Ladezeiten! ZAUBEREI!

Dann bekam ich das Gamepad in die Hand gedrückt. So’n komisches, eckiges Ding. Ich kannte zu dem Zeitpunkt ja nur Joysticks, welche auf dem Tisch standen. Seltsam ... Egal, los ging’s! Ich bewegte mich die ersten Meter mit Sonic, da krabbelte auch schon der erste Roboterkäfer auf mich zu. Doch welchen Knopf musste ich jetzt nur drücken?! Noch ehe ich mich entscheiden konnte, hatte der Käfer Sonic auch schon erwischt und ich musste von Neuem beginnen.

Mein Ehrgeiz war geweckt. Ich begann mit Sonic zu rennen, springen, kugeln und war von der neuen Spielgeschwindigkeit schier überwältigt! Immer weiter ging es. Nach dem Green-Hill-Start folgte mein erstes Scrolling-Level in „Bridge“, der Jungle mit seinem schier endlosen Wasserfall, die Unterwasser-Zone „Labyrinth“, das futuristische „Scrap Brain“ und letztendlich der Showdown auf Dr. Robotniks Luftschiff. Aber Moment mal, da gab es ja auch noch diese komischen Diamanten zu sammeln! Also direkt nach dem ersten Playthrough das Spiel neu gestartet und nach allen Diamanten Ausschau gehalten.

Nach einigen Tagen gelang es mir endlich: ich hatte alle Chaos Emeralds gefunden und konnte Dr. Robotnik erneut in den Hintern treten! In den End Credits verteilten sich die Emeralds über die gesamte Insel – und verzauberten auch mich!

Mehr als das: sie schenkten mir einen wunderschönen Start in meine ganz persönliche Konsolewelt ...

14 - Johannes Alvarez



Videospiele und Glück – eine Konstellation, die mich im ersten Moment zum Grübeln brachte. Nicht, dass ich eine „unglückliche“ Beziehung zu Videospielen hätte, im Gegenteil. Spaß und Freude assoziiere ich sofort mit Videospielen. Aber Glück?

Spaß, das erschien mir zuerst unmittelbarer, direkter, Glück hingegen scheint permanenter zu sein und knüpft möglicherweise auch mehr an bereits vergangene, als glücklich abgespeicherte Erlebnisse an. Also begann ich meine eigene Spiele-Historie zu durchforsten und nach erhellenden, nostalgischen Lichtkerzen Aussicht zu halten.

Doch während ich so stöberte, brachte ein anderes Spiel meine gerade aufgestellte Begriffsüberlegung ins Wanken. Glück als vorwiegend nostalgisch abgespeicherte, wärmende Erinnerung – das kann zwar eine Auslegungsart sein, doch findet man Momente des Glücks in Spielen natürlich auch in den schnelllebigen und unmittelbareren Erfahrungen, im Sich-Verlieren in einem Spielgefühl, dass das Erfahren selbst zum zeitlich losgelösten Augenblick des Glücks werden lässt.

„A Short Hike“ von Adam Robinson-Yu ist ein kleines, im Pixelart-Stil gehaltenes, kürzlich erschienenenes Indie-Spiel, das genau dieses Gefühl in mir ausgelöst hat. Als kleines Vogelmädchen durchlaufen wir das übersichtliche Küstengebiet des Hawk Peak Provincial Parks und begeben uns auf die namensgebende Wanderung hin zur hiesigen Bergspitze. Dabei begegnen wir zahlreichen liebevollen Figuren, mit denen wir überschaubare, aber herzliche Interaktionen durchführen können, und werden auf unserem Wandergang begleitet vom wunderschönen, Heimeligkeit vermittelnden Soundtrack von Komponist Mark Sparling.

„A Short Hike“ versprüht seine Herzlichkeit zu jedem Moment und aus jeder Pore. Es lässt uns die Zeit ausblenden. Es ist der zum Spiel gewordene Carpe-Diem-Ausspruch, gleichzeitig allerdings zu keinem Zeitpunkt kitschig. Die Figuren sind mitunter hochgradig ulkig, aber niemals albern. Selbst die erzählerische Auflösung spiegelt das vermittelte entspannende Spielgefühl der Unbeschwertheit des Seins perfekt wider.

Entschleunigung und ein temporärer Stopp des eigenen, konsequenten Gedankenmachens: Dafür steht für mich Glück in „A Short Hike“.

15 - Rena Fanselow



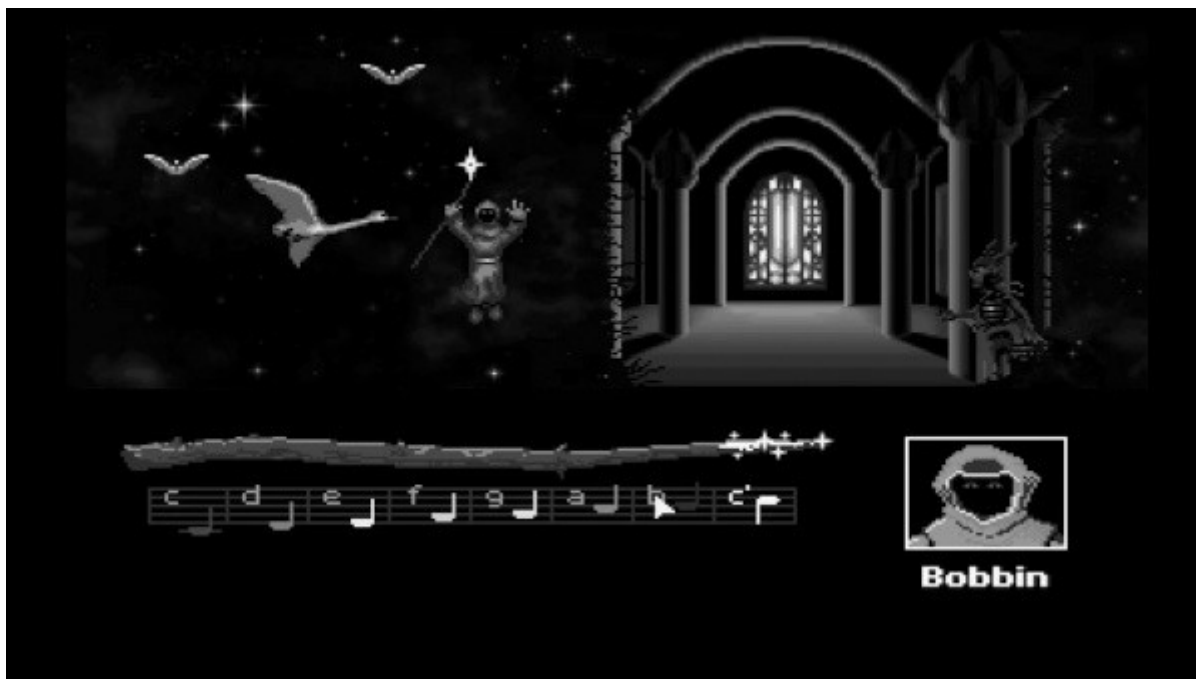
Wenn man nach einem besonderen Moment, dem Augenblick des Glücks in Videospielen sucht, streifen viele Gedanken durch die Gehirnzellen. Denn viele Games haben es geschafft, Storys auf die Beine zu stellen, die lange im Gedächtnis bleiben.

Für mich ist aber der Augenblick, der eine Benennung verdient, ein komplett anderer. Dazu geht es mental in die Vergangenheit zurück. Ich glaube, es war Weihnachten 1994, als ich das Super Nintendo anschließen durfte – mein damaliges Weihnachtsgeschenk.

Dadurch, dass das Scartkabel sehr wacklig an das Fernsehgerät angeschlossen wurde, war das Bild recht krisselig. Dennoch war ich begeistert und wollte Starwing starten. Nichtsdestotrotz konnte irgendwas nicht stimmen, denn diverse Screenshots versprachen eine andere Optik. Nachdem meine Mutter an dem Kabel noch etwas rüttelte, kam die gesamte 16-Bit Grafik, die in dem Spiel noch mit einem Super-FX-Chip ausgestattet war, zum Vorschein.

Ich spüre die Begeisterung, das Staunen und die Freude von diesem Moment noch heute, wenn ich die Erinnerung aufrufe. Der wahre Moment dieses Glücks war wohl zur damaligen Zeit der Sprung von 8- zu 16-Bit, der mich so begeisterte und sicherlich nie wieder so intensiv sein wird.

16 - Miriam Ahman



Ich muss gerade eben erst Grundschülerin gewesen sein, als ich mein erstes Videospiel durchgespielt habe. Am 486er meines Bruders spielte ich neben Monkey Island II und Civilization am allerliebsten Loom. Vor allem deshalb, weil darin Musik eine große Rolle spielte. Mein Bruder fand es sterbenslangweilig, spielte es doch nur in diesem Dorf mit den drei Zelten – dachten wir.

Irgendwann kam jedoch der Tag, an dem ich an der Windhose deren Melodie rückwärts spielte – und so zum ersten Mal nach Monaten (?) die nächste Insel erreichte. Und feststellen musste: Eigentlich geht das Spiel jetzt erst richtig los. Mein Herz pochte zum ersten Mal wild, als ich auf die Gilde der Schäfer traf. Diese spielten eine Melodie, die ich noch gar nicht nachspielen konnte und trotzdem versuchte ich, möglichst alles auf kleinen Zetteln mitzuschreiben. Teilweise hab ich kleine Zeichnungen neben die Sprüche gemalt, weil ich noch gar nicht so schnell und sicher schreiben konnte.

Dann der große Schreck, als ich die Schafe grün färbte und daraufhin von dem Drachen entführt wurde. Ich dachte, ich hätte es jetzt total vergeigt. Doch es ging einfach weiter und weiter und es wurde gruseliger und gruseliger.

Ich höre heute noch, wie mir damals das Blut in den Ohren rauschte, weil ich es sehr wörtlich nahm, dass man alles schnell und heimlich erledigen muss. Je weiter ich kam, umso mehr Angst hatte ich zu “sterben”. Denn da wusste ich noch nicht, dass es in dem Spiel kein “Game Over” gibt. Spätestens ab dem Stumpfen der Klinge bis zur Zerstörung des Webstuhls war ich also in einem absoluten Adrenalinrausch. Und dann – war es einfach zu Ende. Die Schwäne flogen davon, die Musik spielte und die Credits liefen.

Ich hatte mein erstes Videospiel beendet, die Aufregung fiel von mir ab und ich weinte vor Freude.

17 - Alexander Kogler



Wenn es um “Meinen Augenblick des Glücks in Videospielen” geht, fällt es mir extrem schwer, unter all den schönen Erinnerungen denjenigen auszuwählen, der hier am besten reinpasst.

Ist es die Zeit, als mein Bruder und ich ohne Geld in die “Sali Giochi” in Lignano gegangen sind, nur um stundenlang zuzusehen, wie andere Kinder “Gettoni” um 1000ende von Lire (gut das ist jetzt nicht unbedingt viel) in die Automaten reinwarfen, um die neuesten Arcadespiele zu spielen. Wir waren glücklich zuzusehen und mit den anderen mitzufiebern und so manches Kind hat man am nächsten Tag am Strand beim Sandburgenbauen wiedergetroffen.

Oder ist es die Zeit, als ich einen C64 besessen hatte (gut den hab ich jetzt noch), als sich alle Kinder abwechselnd bei dem einen oder anderen Elternhaus einfanden, um gegeneinander Combat School, BMX Racer oder International Karate + zu spielen.

Oder am Amiga 500 (und später 1200) die ersten Spiele mit “Sprachausgabe” Staunen hervorriefen und man nicht glauben konnte, wie realitätsnah Computergrafik sein konnte. All diese Zeiten hatten ihre besonderen Momente und ich würde keinen davon missen oder besonders hervorheben wollen.

Ich glaube, das, was all diese Erinnerungen besonders macht, ist, dass ich heute Abend in mein Büro gehen, den C64 oder Amiga einschalten und all diese Erinnerungen, die manchmal tief in meinem Gedächtnis verborgen sind, mit einem Doppelklick oder LOAD”*”,8,1 wieder an die Oberfläche meines Bewusstseins bringen kann.

Freunde von heute treffen auf andere, die schon vor Jahren von uns gegangen sind, und bringen mich zurück in eine glückliche Zeit, wo man von all den Sorgen und Nöten des Erwachsenenlebens noch verschont war und man sich wieder ein bisschen in das Kind der 80er zurückverwandeln kann.



Eine meiner glücklichsten Phasen als Videospieler war jene, in der ich die Fortsetzungen von Metal Gear Solid gespielt habe – und zwar mehr oder weniger am Stück.

Als Jugendlicher hatte ich mir Ende der Neunziger das erste Metal Gear Solid für die PlayStation direkt am Erscheinungstag gekauft, die Reihe danach aber nicht mehr weiterverfolgt. Das sollte sich während meines Studiums ändern. Eines Tages nahm ich Metal Gear Solid 2 vom Stapel meiner in der Zwischenzeit angehäuften Spiele. Ich brauchte am Anfang eine Weile, um wieder in das Stealth-Gameplay zu finden. Doch ab da gab es kein Entkommen mehr: Das Spiel ließ mich mit seinen abwechslungsreichen Missionen und der abgedrehten Story nicht aus seinem Bann.

So ergab sich auch eine jener wenigen Situationen, in denen ich tatsächlich eine ganze Nacht lang durchzockte. Einfach nur Wahnsinn. Wie hatte ich Metal Gear Solid 2 bloß so lange verschlafen können? Aber die Situation hatte auch Vorteile: Ich konnte direkt danach die nächste Fortsetzung einlegen. In Metal Gear Solid 3 musste ich durch den Dschungel schleichen und überleben – dank 60er-Jahre-Setting komplett ohne Mini-Radar. Die Geschichte fand ich etwas moderater und emotionaler als im Vorgänger, insgesamt war Metal Gear Solid 3 eine schöne Reise mit vielen denkwürdigen Bosskämpfen.

Doch das Beste stand mir noch bevor: Metal Gear Solid 4 wartete bereits im Regal. Und das hat nochmal alles Vorige in den Schatten gestellt: Fast 30 Stunden lang kämpfte ich mich als alter Mann durch eine von privaten Militärorganisationen beherrschten Zukunft, ellenlange Cutscenes und ein Finale, das nochmal Bezug zu allen vorigen Teilen nahm.

Damit endete diese emotionale Achterbahnfahrt, an die ich auch heute noch gerne zurückdenke. Vor allem, weil ich bis dahin schon fast vergessen hatte, wie viel Spaß man eigentlich mit den passenden Videospielen haben kann – auch in modernen Zeiten.

19 - Aurelia Brandenburg



Sommer 2016. Es sind Semesterferien und meine Tage sind dank der allgemeinen Ferienzeit insgesamt relativ entspannt. Nach einem halben Jahr mit einem neuen Job atme ich jetzt zum ersten Mal seit Langem so richtig wieder auf, denn für ein paar Wochen interessiert es endlich mal wieder niemanden, was ich eigentlich wann genau tue.

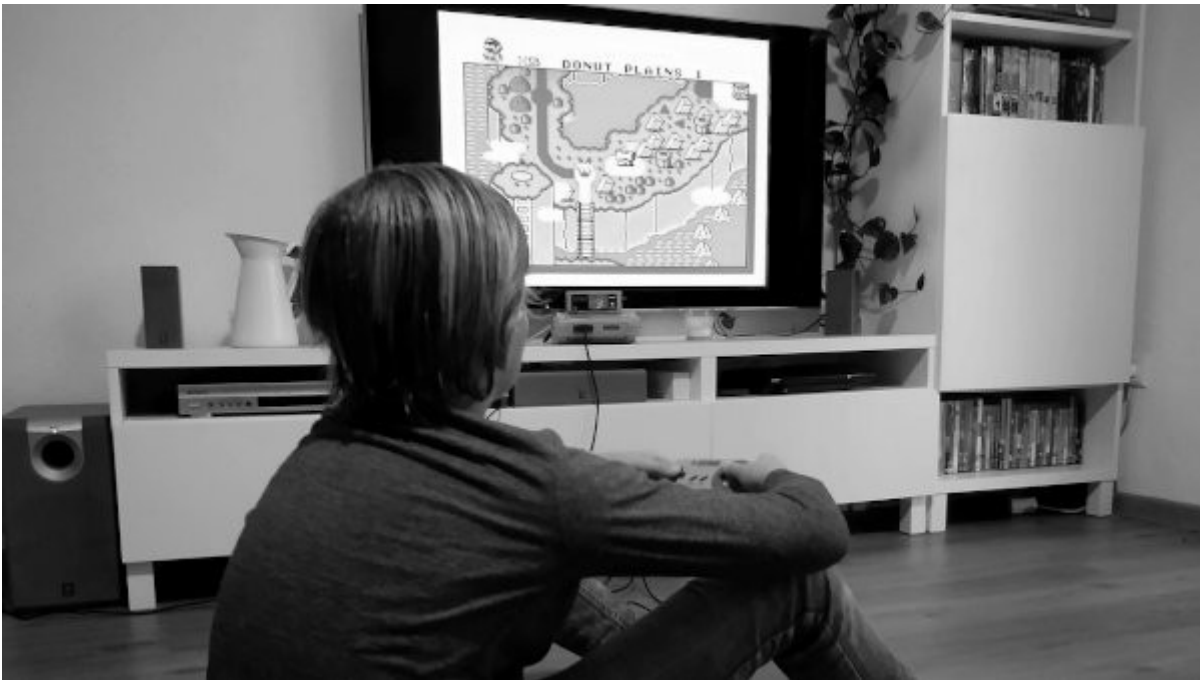
Nach der vielen Arbeit habe ich auch endlich mal ein bisschen Geld in der Tasche und einen leistungsstarken PC, also entschlief ich mich, meinen Pile of Shame ein wenig zu verkleinern und gebe „Dragon Age: Inquisition“ eine zweite Chance. Eigentlich habe ich das Spiel schon ein paar Monate, aber nachdem es auf meinem Laptop quasi unspielbar war, bin ich bisher nicht einmal über das Tutorial hinausgekommen.

Was weitgehend ohne Erwartungen beginnt, verwandelt sich blitzschnell in ehrliche Begeisterung und ehe ich mich's versehe, bin ich Story, Figuren und Welt vollkommen verfallen. Noch während ich spiele und auch nach dem Ende meines ersten Durchgangs mache ich das, was ich immer mache: Ich twitterte darüber. Ein paar Wochen später stolpern eine andere Bloggerin und ich in den Mentions einer Bekannten übereinander und merken, dass wir beide Solas geromancet haben und von der Dramatik des Plots eiskalt erwischt wurden.

Wenig später gesellt sich noch eine dritte Bekannte dazu und schließlich überkommt noch eine Vierte die Neugier und ehe wir es uns versehen, schreiben wir regelmäßig miteinander. Was als ein paar selbstironische Witzeleien beginnt, wächst zu einer angenehmen Konstante in meinem Leben. Wir fangen an, gemeinsam Pen and Paper zu spielen, beschenken uns zu Geburtstag und Weihnachten und irgendwo auf dem Weg entwickelt sich eine Freundschaft, die ich nie erwartet habe, als ich meine ersten Schritte in Thedas getan habe.

Und jetzt möchte ich die drei um nichts missen.

20 - Bernhard Runzheimer



Aufgewachsen mit den One-Screen-Games des Atari 2600, deren ludische Herausforderung zu-
meist darin bestand, die Spielgeschwindigkeit sukzessive zu erhöhen, war der Wechsel zu den
frühen Nintendo-Geräten (NES und Game Boy) nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch eine
Offenbarung.

Videospiele boten plötzlich nicht nur riesige und grafisch atemberaubende Spielwelten, sondern
machten auch noch langfristig Spaß! Eigenschaften, die retrospektiv mit den grobklotzigen Ata-
ri-Spielen kaum möglich sein konnten. Und doch wiederholte sich dieser Kreislauf mit jeder neuen
Hardware-Generation, was es unglaublich spannend machte, dem Medium nicht nur bei der eigenen
Entwicklung zusehen, sondern interaktiv mit dabei sein zu können.

Mein persönlicher Moment des Glücks stammt allerdings noch aus der frühen Nintendo-Ära. Ich
hatte ab einem bestimmten Alter mein komplettes Taschengeld in Spiele investiert und dementspre-
chend eine umfangreiche Sammlung. Interessanterweise hatte ich im Vergleich dazu aber relativ
wenige Spiele wirklich durchgespielt, was den damaligen Begleiterscheinungen des Mediums ge-
schuldet war: Videospiele waren üblicherweise unglaublich schwer und erforderten daher nicht nur
motorisches Geschick, strategische Planung, detaillierte Kartierungsskills und eine Mitgliedschaft
im Club-Nintendo-Magazin (für die wertvollen Tipps und Tricks zum Überleben in der digitalen
Welt), sondern auch die diplomatische Fähigkeit, den Eltern zu erklären, warum dieses eine wichti-
ge Spiel leider keine Save-Funktion besitzt und man daher den Fernseher samt Konsole über Nacht
anlassen muss, um am nächsten Tag nach der Schule direkt weitermachen zu können.

Insofern ist mein persönlicher Moment des Glücks das erste durchgespielte Spiel. Der erste End-
gegner, den man knapp besiegt hat. Der erste Abspann, den man zu Gesicht bekommt. Der Klaps
auf die eigene Schulter, da im Moment des persönlichen Triumphs (nachts um 02:34) leider nie-
mand dabei war, um diesen bezeugen oder bewundern zu können. Der Stolz und die Freude dar-
über, dass man die Herausforderung des Spiels erfolgreich gemeistert hat.

Diesen Glücksmoment darf ich nun voller Stolz weitergeben ...

21 - Dennis Hanert



Es ist noch gar nicht so lange her, da hatte ich meinen letzten „Augenblick des Glücks“ in Resident Evil 7. Passt erst einmal nicht zusammen, ich weiß. Aber auch in einem Horrorspiel kann es Glücks-Momente geben ...

Ein guter Freund und ich zockten es gemeinsam auf der PS4. Das heißt, einer steuerte den Controller und der andere diente als Berater, seelischer Beistand, Bierbringer oder Stirntupfer. Auf jeden Fall gibt es in Resident Evil 7 einen Bosskampf, der sich gewaschen hat. Ich meine damit den Kampf auf kleinstem Raum im Schlachthaus gegen Jack. Haben wir uns die Zähne ausgebissen! Es vergingen beinahe 2,5 Stunden an diesem verdammten Bosskampf. Immer wieder neu laden und draufgehen. Immer wieder. Aufgeben war keine Option! Mal gefühlt einen Schritt weiter, mal gleich zu Beginn dem falschen Timing erlegen.

Zwischendurch mal an die frische Luft oder ein gutes Tröpfchen eingeschenkt. Dann wieder an den Controller. Schließlich passierte, was irgendwann passieren musste! Nachdem die mittlerweile routinierten Anfänge des Kampfes schon fast ein Kinderspiel waren, erreichten wir die rote Zone. Also einen Punkt, den wir schon 2-3 mal erreichten, aber dann doch wieder verkackt hatten. Und das ist auch der Moment, wenn der Puls steigt, die Hände schwitzig werden und die bequeme Sitzhaltung auf dem Sofa in eine angespannte, nach vorn gebeugte Haltung übergeht.

Wir spürten auf einmal, dass der Kampf kurz vor dem Ende stehen musste. Wir durften keinen einzigen Fehler mehr machen! Beide Spieler standen schon fast vor dem Fernseher und gaben vor Spannung überkochend seltsame Geräusche von sich. Ein letztes Mal tauchten wir die Kettensäge in das Böse, was von Jack noch übrig war und es war ENDLICH vorbei! Jubel, Tanz und viel zu viele „High Fives“ spielten sich in den folgenden 2 Minuten im Wohnzimmer ab.

Diese überschäumende Freude und Erleichterung über diesen Sieg nenne ich meinen Augenblick des Glücks ...

22 - Eugen Pfister



Digitale Spiele begleiten mich in der einen oder anderen Form fast mein ganzes Leben lang. Um 1988 herum bekam ich von meinen Eltern die ersten “Game & Watch”-Handkonsolen von Nintendo geschenkt, auch Tric-und-Tronic genannt.

Nächster Höhepunkt waren dann die unzähligen Abende nach der Schule, als ich mit meinem Freund Amir (und manchmal auch mit seinem älteren Bruder Reza) an seinem oder meinen PC (bei mir ein IBM PS2) The Secret of Monkey Island gespielt habe.

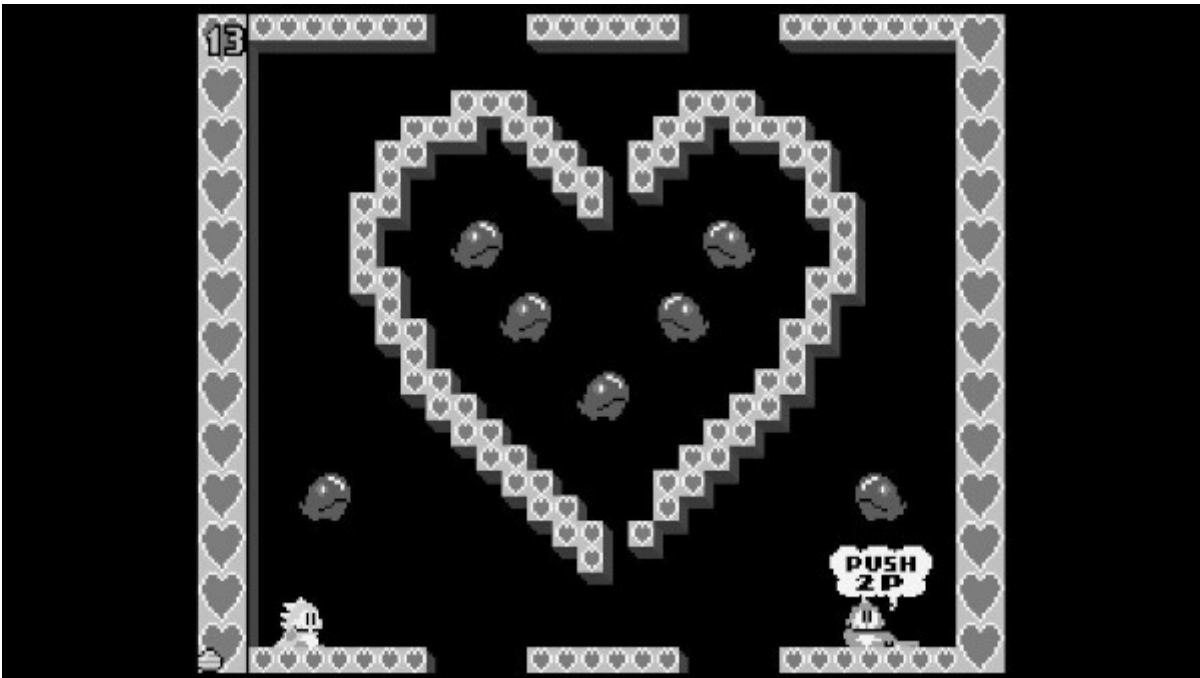
Am meisten Spaß hat das gemeinsame Spielen übrigens immer dann gemacht, wenn wir dem Computer hoffnungslos unterlegen waren: mit dem Niko stundenlang Elite Gold spielen, ohne auch nur einmal erfolgreich an der Raumstation anzudocken. Mit dem Sebastian gemeinsam Civilization (1) auf der höchsten Schwierigkeitsstufe spielen; da war nach wenigen Runden Schluss.

Heute spiele ich gemeinsam mit meinem älteren Sohn. Als wir zusammen Chariot durchgespielt hatten, waren wir schon unglaublich stolz aufeinander. Und zu zweit The Last Guardian zu spielen war sicher eine der schönsten Erfahrungen der letzten Jahre. Für „meinen“ Moment des Glücks suche ich mir dennoch einen aus, der nur mir alleine gehört. Denn auch das waren digitale Spiele für mich: Momente des einsamen Versinkens in fremde Welten.

Seitdem ich begonnen habe, Spiele wissenschaftlich zu analysieren, wird das allerdings immer schwieriger. Zu oft sehe ich die kulturellen und sozialen Strukturen hinter der Spieleentwicklung, um mich wirklich fallen lassen zu können. Gelungen ist mir das zuletzt vor allem in Horrorspielen, die mir das Fürchten lehrten: in Alien: Isolation oder Near Death. Wenn ein Computer mich plötzlich an die Zerbrechlichkeit meines Körpers erinnert, ist das nicht nur furchteinflößend, sondern zugleich auch ziemlich spannend.

Und ja, es mag ja paradox klingen, aber zu den schönsten Momenten meiner Spielerfahrung gehörte jene Nacht, als ich mich nachts mit zitternden Händen den Controller haltend in einem Spiel vor einem Xenomorph versteckte.

23 - Stephan Freundorfer



Der Mensch verklärt die Vergangenheit, erinnert sich vornehmlich an die guten Dinge, die er erlebt hat, so heißt es. Bezeichnend, dass ich mich fast nur an die Spiele meiner ersten 25 oder 30 Lebensjahre erinnere, dass grobe Pixel und fiepende Chiptunes mich bis heute berühren. Und glücklich machen.

Das waren 300 Zeichen. Nicht 300 Wörter, wie in der Vorgabe geschrieben stand und mir nach mühevoll knappem Artikulieren meines persönlichen Glücks gerade auffällt. Aber da steht ja auch maximal.

24 - Tobi



Videospiele machen das mit mir, was sie schon immer gut konnten: Sie unterhalten und lassen mich in eine andere Welt eintauchen, die reale Welt für einen Moment verblassen. Wünsche werden wahr, ungeahnte Fähigkeiten sind möglich, ich kann die phantastischsten Orte innerhalb und jenseits dieses Universums, sogar jenseits dieser Realität besuchen. Und das hat seinen magischen Reiz.

Egal ob ich mich als Monkey durch die Häuserschluchten einer postapokalyptischen Großstadt schwingen, als Raziell die hintersten Winkel von Nosgoth aufmische oder versuche, den Planeten Reach zu befreien. Soweit es die Grenzen der Programmierung erlauben; ich kann's einfach. Wenn ich als Rynn auf dem Drachen Arokh in Drakan durch ihre Welt reise oder mir meine eigene Welt in Minecraft zusammenbastele. Es geht. Und dafür bin ich wirklich dankbar.

Was für meine Kinder selbstverständlich ist, kenne ich beinahe aus den Kinderschuhen der Entwicklung. Internet, Grafikbomben, Wow!-Effekte. Wie sehr hat das alles in so relativ kurzer Zeit in Qualität und Realismus zugelegt. Mein Vater kam damals zu mir ins Zimmer und war ganz aus dem Häuschen, "wie realistisch das doch aussieht". Seine Worte habe ich nie vergessen. Das war V-Rally. Teil Eins. Ende '97 auf meiner grauen Playstation, die ich mir extra für Final Fantasy VII gekauft hatte.

Aus ein paar fetten Pixeln sind über die Jahre QHD Welten geworden und man kann sich manchmal gar nicht sattsehen vor Grafikpracht. Wahnsinn. Wenn ich unserem Sohn bei Destiny 2 über die Schulter schaue, bin ich hin und weg, wie wunderschön die Welten geworden sind. Diese ganze Video- und Computerspielsache hat meinen ehrlichen Respekt, Hut ab.

Ich habe neben Arbeit und Familie kaum mehr Zeit im Alltag und habe jetzt auch nur ein paar ältere Beispiele genannt, aber ich freue mich einfach über diese kleinen Kurzurlaube für die Seele.

Manchmal ist es fast so, als ob man lange auf einen Punkt starrt und alles ringsherum wird fahl und blendet langsam aus.

25 - Alexa Sprawe



Vor einigen Jahren an Neujahr erlebte ich wohl das spannendste Abenteuer meiner bisherigen Videospiegelgeschichte. Mein Mann – damals noch Freund – und ich beschlossen, das Jahr ruhig zu beginnen und auf dem Sofa zu verbringen. Und so begann unsere erste Reise nach Mittelerde.

„Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden“ wirkte auf den ersten Blick langweilig: keine herausragende Grafik, Split Screen (Igitt!), einige seltsame Nebenquests ... aber das täuschte. Denn hinter all dem verbarg sich tatsächlich ein Spiel, das uns in einen Flow versetzte. Wir stürzten uns mit unseren Charakteren – wir wählten Mensch und Elfe – in Schlachten gegen beispielsweise Orks, Trolle und Riesenspinnen, wir halfen den Zwergen und unterstützten Frodo und seine Gefährten bei ihrer Mission.

Wir waren diejenigen, die im Hintergrund der „Herr der Ringe“-Story viele wichtige Dinge erledigten, die Frodo zum Sieg verhelfen sollten. Das ist ein sehr interessanter Perspektivwechsel. Wir fanden immer bessere Rüstung und Waffen, die uns stärker machten, und erlernten neue Fähigkeiten. Die unzähligen Bugs sorgten für so manche Lacher und die Erfolgserlebnisse für noch mehr Spielspaß. Wir merkten gar nicht, wie die Stunden verflogen, wie es dunkel wurde und dann wieder hell. Tag und Nacht haben wir durchgespielt – und als die Sonne aufging, war der Augenblick perfekt: Es war wie die Ruhe nach einer großen Schlacht, wie die Rückkehr von einem unvergesslichen Abenteuer, das mit den ersten Sonnenstrahlen zu Ende ging.

Seitdem zieht es uns jedes Jahr zwischen den Jahren oder spätestens an Neujahr nach Mittelerde. Es ist unser „Dinner for one“, das wir jährlich erleben müssen, weil es zur Tradition geworden ist. Eine Tradition, die selbst nach dem vierten und fünften Spieldurchlauf nicht langweilig wird und immer wieder aufs Neue für aufregende Spielstunden sorgt.

26 - Vanessa Bayer



Sommer 2001, Ferienzeit. Kalte Winde heulen um die Nordseeküste. Abends sitze ich mit meiner Familie in unserer Ferienwohnung und starre in den grünen Bildschirm eines grauen, unhandlichen Kastens.

Wochenlang habe ich auf diesen Moment hingefiebert und aus meinen Fehlern gelernt. Batterien? Voll. Perfekter Platz unter einer Lampe, meine jüngere Schwester kann mir nicht in Quere kommen? Check. Team gesund? Check. Items en masse in der Tasche? Ich bin arm wie eine Kirchenmaus, aber bestens ausgerüstet.

Lorelei ist die erste. Fukano leistet mit Pikachu die meiste Arbeit. Team heilen, speichern, weiter zu Bruno. Zum Glück habe ich ein Kadabra dabei. Das hält zwar nicht viel aus, kommt aber meist als Erstes zum Zug. Mit Pokémon-Roulette ist auch Bruno machbar. Team heilen, speichern. Weiter geht's. Agathe ist die Nächste. Geist-Pokémon. Ich hasse die Viecher, grusele mich vor ihnen seit meinem Besuch im Pokémon-Turm in Lavandia. Aber es hilft alles nichts. Der Kampf ist länger und schwieriger als die vorherigen und ich brauche mehrere Anläufe.

Dann ist es geschafft. Ich speichere schnell und atme tief durch. Team heilen, speichern. Hab ich schon gespeichert? Egal, lieber auf Nummer sicher gehen. Weiter geht es zu Siegfried, derjenige, vor dem ich den meisten Respekt habe: Er trainiert nur Pokémon vom Typ Drache. Ich habe keins auf Tasche, das wirklich effektiv ist, also muss es so gehen.

Nach gefühlten Stunden ist es vorbei. Ich bin fix und fertig. Speichern. Team heilen? Muss nicht sein, ich quatsch jetzt ja nur noch mit Professor Eich. Und dann tauscht der Rivale als Champion auf und fordert mich zum Kampf. Der Dreckskerl! Natürlich verliere ich die erste Runde. Team heilen, speichern, nochmal. Und nochmal. Und nochmal. Dann ist es geschafft.

Die ganze Arbeit hat sich endlich ausgezahlt und ich beobachte stolz, wie mein Team in die Ruhmeshalle einzieht. Endlich.

27 - Leopold Brodecky



Einer meiner Videospiel-Glücksmomente war in meiner Kindheit – wenig überraschend – zu Weihnachten. Es muss Weihnachten 1992 gewesen sein, an dem ich freudestrahlend das Mega Drive – Street Fighter II Bundle auspackte.

Wobei dies offen gestanden gar nicht so überraschend war, da ich wusste, wo meine Eltern mein Geschenk versteckt hatten. Nicht nur ein Mal habe ich in Abwesenheit meiner Eltern den Mega Drive aus der Verpackung genommen, an den Röhrenfernseher angeschlossen und heimlich gespielt. Die Überraschung zu Weihnachten war ohnehin nicht gegeben, da ich mir das Sega Mega Drive aussuchte.

Ebenfalls wirkte sich das heimliche Spielen nicht auf meine Vorfreude aus. Ganz im Gegenteil, denn jedes Mal wenn meine Eltern ankündigten, nicht zu Hause zu sein, kam zur Weihnachtsvorfreude die Heimlich-Spiel-Vorfreude hinzu. Ganz zu schweigen vom “Kick”, etwas Verbotenes zu tun. Für mein 11-jähriges Ich war das schon eine große Sache.

Und dann war es so weit. Die für Kinder längsten Stunden des Jahres, nämlich die Zeit zwischen Aufstehen und Bescherung, begannen. Dank des Weihnachtsprogramms im Fernsehen war diese Hürde jedoch irgendwann gemeistert und ich durfte meine neue Konsole offiziell in Empfang nehmen. In Windeseile erleichterte ich das Mega Drive um seine Geschenkverpackung, bedankte mich und verschwand in mein Kinderzimmer.

Ich weiß noch genau, dass mir mein Vater ein verdutztes “Was, jetzt schleichst du dich einfach?” nachrief, was meine Mutter mit einem ruhigen “Lass ihn doch einfach” konterte. Es war ein ganz besonderer Moment, als ich Street Fighter II nun offiziell starten durfte und ich wusste, dass ich es so oft spielen konnte, wie ich nur mochte.

Später kam ich dann doch nochmal aus meinem Zimmer, um meiner Familie beim Weihnachtsessen beizuwohnen, aber dann wurde weitergespielt. Ich freute mich damals wie wahnsinnig, obwohl es keine Überraschung mehr war und ich schon im Vorfeld mit Blanka meine Kontrahenten unter Strom setzte. Ich versuche mein Bestes, auch meinen Kindern dieses Glücksgefühl zu schenken.

Die Vorfreude, die Gegner unter Strom zu setzen.

28 - Stephan Ricken



Mein persönlicher Augenblick des Glücks in Videospielen liegt mittlerweile etwas mehr als acht Jahre zurück und dennoch kann ich ihn sogar auf die Minute genau bestimmen. An einem Montag im Juli 2011 kam ich nach einem langen und sehr arbeitsreichen Tag nach Hause und war entsprechend geschafft vom Tagwerk.

Da ich sogar zu müde war, um die Xbox 360 anzuschmeißen und noch ein wenig zu spielen, legte ich mich recht früh ins Bett und hörte in die brandneue Folge des Spieleveteranen-Podcasts rein, den ich hier wohl nicht mehr extra vorzustellen brauche. Die Veteranen stellten in der Episode #32 die Erstausgabe der “Telematch” vor und kamen auf einen Artikel über Klaus Ollmann, seinerzeit Managing Director der ATARI Vertriebsgesellschaft mbH in Hamburg, zu sprechen. Ich wusste zu dem Zeitpunkt nur sehr wenig bis gar nichts über ATARI in Deutschland und hatte auch von Klaus Ollmann noch nie gehört oder gelesen.

Meine Neugier war dementsprechend groß und so suchte ich sofort nach seinem Namen im Internet. Dabei stieß ich auf eine vierteilige Artikelserie von Guido Frank und Klaus Ollmann höchstpersönlich über die ganze Geschichte von ATARI Deutschland, publiziert auf einer Seite namens Videospiegelgeschichten.de – die mir bis dahin aus unerfindlichen Gründen völlig unbekannt war. Ich konnte kaum glauben, was es dort alles zu erfahren gab und verschlang die komplette Artikelreihe an einem Stück.

Meine Müdigkeit war mittlerweile wie weggeblasen – umso erstaunter war ich beim Blick auf die Uhr: es war schon 2 Uhr morgens! Die Lektüre der VSG-Artikel hatte mich mein Zeitgefühl vollends verlieren lassen. Am nächsten Tag schrieb ich ein paar Worte des Dankes über das Kontaktformular und erhielt bald darauf eine sehr nette Antwort von André Eymann.

Seit diesem Moment sind VSG und André feste Begleiter in meinem Leben und ich könnte mir keinen besseren Augenblick des Glücks in Videospielen vorstellen!

29 - Lilli Immel



Meine Videospiegelgeschichte – oder zumindest der erste Kontakt mit elektronischen Spielen – begann in der Grundschule mit einem virtuellen Küken namens „Tamagotchi“.

Darauf folgte der Gameboy Color mit „Pokémon“ und die PlayStation 1 mit exzessiven „Rayman“-Sessions. Später kamen PC-Spiele hinzu und aktuell wechsle ich je nach Laune zwischen Computer, Konsole und kleinen Indie-Onlinegames. Den „einen Augenblick“ des Glücks gibt es daher für mich nicht, es sind viele kleine Momente, die das große Glück in Videospielen für mich ausmachen und gleichzeitig auch die wichtigsten Vorteile des Spielens repräsentieren.

Die Verbindung zu meinem inneren Kind und dem Glück meiner Kindheit finde ich regelmäßig wieder, wenn ich mit meiner Schwester und meinen Cousins an Weihnachten die alte PS1 aus dem Schrank holen und „Snowboarding“ zocken kann. Das verbindet uns auch nach all der Zeit noch, selbst wenn wir das ganze Jahr über nur wenig Zeit zusammen verbringen konnten.

Oft heißt es, Videospiele machen einsam. Ein Augenblick des Glücks ist für mich dennoch jedes Mal das gemeinsame Spielen mit anderen. Das Gefühl mit der neuen WG die erste gemeinsame Erinnerung zu schaffen, indem man zusammen „Injustice: Götter unter uns“ spielt und sich so ganz nebenbei besser kennenlernt, ist durch keine Party zu ersetzen. Das Glück, kreative Wege für die Umsetzung von Projekten zu finden, schaffe ich mir durch das Lösen von Rätseln und Quests in Videospielen, vornehmlich in „Red Dead Redemption“. Es hilft mir dabei, meine Gedanken zu ordnen und aus Ideen Pläne zu machen.

In der letzten Zeit war das größte Glück für mich persönlich aber der Moment, in dem meine liebsten Hobbies zusammengefunden haben: mit „Ready Player One“ und „Warcross“ sind die Videospiele auch in der Mainstream-Buchszene angekommen und geben mir endlich die Möglichkeit, das Lesen mit der Freude an Gaming-Welten zu verbinden.

All das sind für mich Augenblicke des Glücks in Videospielen.

30 - Levi Richter



Ich spiele Videospiele seit meinem siebten Lebensjahr. Angefangen mit »Pokémon Blau«, »The Legend Of Zelda – Link's Awakening« bis hin zu sämtlichen anderen Pokémon-Editionen, Zelda Games und RPGs generell.

Während ich es geliebt habe, Taschenmonster zu trainieren oder mir Midnas sarkastische Kommentare anzuhören, war es keines dieser Spiele, die den größten Impact auf mich hatten, sondern eines, das ich erst mit fünfzehn gespielt habe: »The World Ends With You«. Der Protagonist des Spiels, Neku, ist ein fünfzehn-jähriger Junge, der den Kontakt zu seinen Mitmenschen, soweit es geht, vermeidet.

Durch eine Reihe an gewissen Umständen landet er in einem Spiel auf Leben und Tod, in dem er gezwungen ist, mit verschiedenen Personen zusammenzuarbeiten und zu interagieren. Auch wenn ich mich nicht in demselben Ausmaß wie Neku zurückgezogen habe, habe ich dennoch viel von ihm in mir wiedererkannt. Sein Misstrauen, seine zynische Art und in gewisser Weise auch seine Ablehnung, in fremde Menschen und ihre Geschichten involviert zu werden.

Er war kein strahlender Held, den jeder mochte und bewunderte, er war auch kein charismatischer Antiheld, er war anders. Und genau deswegen fühlte ich mich von ihm auch so verstanden. Über den Verlauf des Spiels hinweg lernt er allmählich sich zu öffnen und merkt, dass das Leben so viel lebenswerter wird, wenn er sich auf bis dahin unbekannte Menschen einlässt und sich nicht mit den Grenzen seiner Welt zufriedengibt. Er hat sie aufgebrochen, seinen Horizont erweitert, war mutig, auch wenn nicht jede Erfahrung schmerzlos für ihn war. Er hat mir damit Mut gemacht, mich auf Neues einzulassen, um meinen eigenen Horizont und meine eigene Welt zu erweitern. Auch wenn es eben nicht immer einfach ist.

»The world ends with you. If you want to enjoy life, expand your world.« – Sanae Hanekoma (The World Ends With You, 2007, Square Enix)



Ich habe lange darüber nachgedacht, was für mich der glücklichste Moment in einem Spiel war. Vielleicht der Moment, als ein Dark-Souls-Boss vor meinen Füßen gefallen ist? Aber welcher hat die meiste Erleichterung in mir ausgelöst?

Oder der Moment, als ich mühsam meine treuen Mitstreiter in Mass Effect 2 durch die Selbstmordmission bugsiert habe? Aber war nicht eher der Augenblick aus dem Citadel-DLC glücklicher, als ich dabei zusah, wie meine liebsten Figuren gemeinsam lachten und sich betranken?

Die Antwort ist einfach: Es gibt unzählige Momente des Glücks für mich in Spielen. So viele, dass ich nicht nur einen nennen kann, ohne das Gefühl zu haben, ich lasse etwas weg. Es gibt nicht diesen einen Leuchtturm-Augenblick, der mir im Gedächtnis geblieben ist. Es ist eine ganze Bucht voller Leuchttürme.

Manchmal sind es Kleinigkeiten: zum Beispiel dann, wenn in Journey ein Mitstreiter auftaucht. Da ist die Erwartungshaltung, die Spannung, die Unsicherheit, aber auch die Freude. Obwohl ich meinen Partner kurz vor dem Ende verloren habe, macht unsere gemeinsame Reise mich heute immer noch glücklich. Das hat Journey als Spiel erreicht, mit seiner cleveren Mechanik und seiner stummen Interaktion, die keinen Raum für alberne Internet-Anfeindungen lässt.

Genauso sind da aber unzählige Koop-Runden in Spielen wie Halo, in denen ich mit Freunden gelacht oder geflucht habe, wenn es auf hohen Schwierigkeitsgraden brenzlich wurde oder mein Mangel an peripherem Sehen mich irgendeinen Abgrund hinabbefördert hat. Da sind die Momente, wenn ein Spiel vorbei ist und die Freude über den Triumph sich mit der Trauer darüber mischt, dass es vorbei ist. Aber es bleibt trotzdem das schöne Gefühl, gemeinsam eine Reise beendet zu haben.

In Spielen bin ich so involviert, wie in keinem anderen Medium. Sie bilden meinen Weg ab, meine Entscheidungen, meine Fehler und Probleme, aber auch meine Erfolge und letztlich eben auch mein persönliches Glück.



Wenn ich über meinen Augenblick des Glücks in Videospielen nachdenke, dann fällt mir sofort ein Gefühl ein, das nur wenige Spiele in mir hervorrufen können: das Gefühl, nach Hause zu kommen.

Jedes Mal, wenn ich The Elder Scrolls 4 – Oblivion starte und mich durch die Straßen von Skingrad bewege, dann merke ich, dass ich wieder zu Hause bin – zu Hause in einer mir bekannten und geliebten Gegend. So geht es mir aber nicht nur mit dem vierten Teil, sondern auch mit Skyrim. Nachdem ich mit dem Spiel warm geworden bin, konnte ich auch hier dieses Gefühl entdecken. Leider musste ich in meinem Leben schon durch einige schwere Zeiten gehen und gerade dann kehrte ich liebend gerne in die Welt von Tamriel zurück, um mich geborgen zu fühlen. Schon komisch, wenn man bedenkt, dass Tamriel voll von Gefahren, Banditen und feuerspeienden Drachen ist.

Allerdings möchte ich hier noch ein Spiel nennen, in dem ich mich wie zu Hause gefühlt habe – Animal Crossing. Vor allem in New Leaf habe ich so viele Stunden verbracht und mich als Bürgermeister in meiner Stadt ausgetobt, Blumen gepflanzt, meinen Kredit abbezahlt und mich mit meinen Nachbarn unterhalten. Die Feste waren mindestens genauso schön, wie am Abend auf der Insel Insekten zu jagen und Fische zu angeln.

Manchmal müssen es wohl doch nicht die Abenteuer mit Drachen sein, sondern dann bevorzuge ich das einfache Leben in einer Stadt voller Tiere. Natürlich hat mein Glücksgefühl auch oft mit dem Nostalgiefaktor zu tun und so standen mir die Tränen in den Augen, als ich letztes Jahr das Remake zu Spyro spielte.

Und bevor ich hier noch ganz ausschweife, schließe ich damit meinen Moment. Ich hoffe, es begegnen mir noch einige Spiele, die mein virtuelles Zuhause werden.

33 - Max Oßberger



Für einen regelrechten Glücksrausch sorgte bei mir zuletzt „Zelda – Breath of the Wild“ auf der frisch ausgepackten Nintendo Switch. Im Gegensatz zu vielen eingefleischten Zelda-Fans, die durch die angekündigten Änderungen an der Gameplay-Formel der letzten Teile skeptisch das Spiel auseinandernahmen, stürzte ich mich ohne spezielle Erwartungen ins Abenteuer.

Der Moment, in dem Link zu Beginn des Spiels den Schrein des Lebens verlässt und mit einem spektakulären Kameraschwenk inszeniert die riesige offene Spielwelt betritt, hat sich für immer in mein Gedächtnis gebrannt und steht für mich exemplarisch für mein Zelda-Spielerlebnis: ohne großangelegte Tutorials in die Welt hinausziehen, verlassene Tempel und Ruinen erforschen, Geheimnisse lüften und sich von der eigenen Neugier anstatt durch Questmarker oder Storysequenzen leiten lassen – einfach frei zu sein.

Daher vergaß ich beim Spielen oft die Zeit und verbrachte fast einen kompletten Urlaub in Hyrule. Und war die Konsole doch mal aus, überlegte ich mir schon meine nächsten Schritte und freute mich wie ein kleines Kind aufs Weiterspielen. „Breath of the Wild“ hat es wie kein zweites Spiel in den letzten Jahren geschafft, dass ich mich wieder wie ein Entdecker fühlte, so wie Anfang der 90er, als ich das allererste Zelda auf dem NES ausprobierte und neugierig jede Höhle, jeden Baum und jede Felswand inspizierte.

Jetzt, fast 30 Jahre später habe ich wieder diese Freiheit zurückbekommen, meine eigenen Abenteuer zu erleben, selbst zu entscheiden, in welche Himmelsrichtung ich weiterziehe. Außerdem: wann und ob ich überhaupt die kreativ gestalteten Dungeons löse und zu welchem Zeitpunkt ich mich dem finalen Endboss stelle. Ich hätte theoretisch bereits vor zwei Jahren „Breath of the Wild“ abschließen können, da ich die wichtigsten Orte erkundet und die stärkste Ausrüstung gesammelt hatte, doch ich wollte einfach nicht, dass dieses Abenteuer endet.

Als mir das klar wurde, war das einer meiner größten Glücksmomente in Videospielen.

34 - Boris Kretzinger



Ein kleiner Kassettenkoffer aus rotem Kunstleder war meine kindliche Schatztruhe zum Videospielglück. Eigentlich gehörte er meinem Bruder, wie auch der C64. Es ist die früheste Erinnerung an Computerspiele, die ich habe.

Immer, wenn wir etwas spielten, wurde erst dieses kleine Köfferchen aus dem Schrank geholt. Darin waren die ganzen Spielewelten gespeichert, die mein Herz höher schlagen ließen. Ich war vermutlich gerade einmal in der Grundschule und erinnere mich noch an die farbig-flirrenden Ladebalken, bevor es losging: Madness, Blue Max, Summer Games, Spooks, Kane – was wir spielten, war eigentlich egal. Der Zauber, der mich begeisterte, wohnte dem beinahe rituellen Vorgang inne: Koffer holen, öffnen, irgendeine Kassette aussuchen, dem Bruder geben. Dann gebannt und verständnislos verfolgen, welche Beschwörungsformel er auf dem Computer eingab, kurz warten und schon war ich in einer anderen Welt.

Ein multimediales Erlebnis für mich: Ich erinnere mich an die leicht angeraute Oberfläche des Koffers. An den braunen Schreibtisch mit Metallgriffen an den drei Schubladen links, auf dem der C64 aufgebaut war. An die Mischung aus Zigarettenrauch, warmgelaufener Elektronik und Plastik. Den Farbrausch. Die verschiedenen Melodien aus den Spielen. Das Klicken des Elite-Metalljoysticks mit seinen gelben Knöpfen. Vielleicht ist der Grund, warum ich auch heute noch gerne Spiele von Tape lade. Ich verbinde viele schöne Erinnerungen an die Ladezeit vor dem flimmernden Bildschirm. Der maximale Nostalgiefaktor, sozusagen. Es gibt mir ein beinahe schon meditatives Gefühl von Zufriedenheit.

Seit damals begegne ich jeder neuen Gaming-Hardware mit einer kleinen Zeremonie: Auspacken, den Geruch von frisch produzierter Elektronik auf mich wirken lassen, alle Komponenten sorgsam auf dem Fußboden ausbreiten und erst dann anschließen. Als mein Bruder mir Anfang der 90er seinen C64 schenkte, war der kleine Kassettenkoffer aus rotem Kunstleder übrigens leider schon nicht mehr da.

In meiner Erinnerung bleibt er aber der Schlüssel zu meinem Gaming-Glück.

35 - Roman Werner



Für mein Schlüsselerlebnis reisen wir zurück in den Oktober 1983. Im Kino ist gerade der neue Film «War Games» angelaufen und im Radio wird Boy Georges «Karma Chameleon» rauf und runter gespielt.

Es sind Herbstferien und meine tägliche Feriendestination der «Jelmoli» an der Bahnhofstrasse in Zürich. Die Motivation fürs Frühaufstehen: Der Commodore 64 hat Einzug in die Schweizer Warenhäuser gehalten und diese damit zum perfekten Treffpunkt für Gleichgesinnte erklärt. Um 09:00 Uhr macht der Jelmoli auf, um 09:00 Uhr war ich drin. Zu Mittag schnell raus einen Hot Dog essen, und dann wieder zurück an den blauen Bildschirm. Abends mussten wir jeweils rausgeschmissen werden. Wirklich wahr.

Der graue Kasten mit brauner Tastatur war eine neue Welt, die es um jeden Preis zu erforschen galt. Tippen durfte jeder mal. Gegenseitig wurden die neuesten Tricks abgeschaut, wobei Adressen für den magischen POKE-Befehl gut gehütete Geheimnisse waren. Und dann kam da einer dazu, der hatte eine viereckige, schwarze Plastikhülle dabei. Für was das gut sei, habe ich gefragt, und er hat gemeint, dass man damit das Eingetippte behalten und mitnehmen kann. Sein anschliessender LOAD»FALLSCHIRM«,8 und RUN-Befehl kam einem «Sesam Öffne Dich» gleich. Das Spiel habe er aus einem Magazin abgetippt und auf der «Diskette» gespeichert.

Ob ich es denn auch haben möchte, hat er gefragt. Dann hat er mir erklärt, dass ich zu dem Verkäufer dort gehen und nach einer Leerdiskette fragen soll. Mit meinem Hot-Dog-Geld habe ich dann meine allererste Diskette erstanden und damit das «Fallschirm»-Spiel mit nach Hause nehmen können. Woah! Was für ein Glücksgefühl das war. Die Diskette habe ich dann – als müsste ich meinen wertvollsten Schatz im Sicheren wissen – unter mein Kopfkissen gelegt und bin damit eingeschlafen.

36 - Matthias Rosenkranz



Es muss im Sommer 2002 gewesen sein, als ich eins von vielen Wochenenden mit meinem besten Freund durchzockte. Kurz zuvor war „Super Smash Bros. Melee“ erschienen und wir verbrachten so ziemlich jede wache Minute damit, unsere Prüglerskills zu verfeinern.

Unser Können war sicherlich nie auf „gehobenem“ Niveau und, auch wenn ich es ungern zugebe, mein Freund immer etwas besser als ich. Ich bemühte mich permanent, mit seinen flinken Eingaben und seinen Taktiken Schritt zu halten, doch meistens wurde mein Pikachu mehr umhergeschleudert, als dass es austeilen konnte. Aber all das tat meinem Spielspaß keinen Abbruch.

Irgendwann kam es dann zu einem Match im Hyrule Temple. Dieser war wegen seiner Größe und dem vielen Auslauf immer unser Favorit gewesen. Und in den letzten 17 Jahren ist die Erinnerung vielleicht etwas vage geworden, aber an diesen einen Moment erinnere ich mich glasklar. Mein Rivale steuerte gerade Zelda und wurde von einer glücklich platzierten Miene in meine generelle Richtung geschleudert. Anders als gewohnt schaltete ich jedoch blitzschnell und führte meine Lieblingsattacke aus. Der „Runter+B“-Donner, der sonst so oft ins Leere gegangen war.

Doch dieses Mal traf er nicht einfach nur, sondern landete exakt in der Mitte seiner Hitbox. Es fühlte sich an, als hätten sich die Sterne für mich angeordnet, um mir diesen einen göttlichen Treffer zu schenken. Das vorbeifliegende Ziel war nicht nur getroffen worden, nein es war vielmehr, als hätte ich ein fünffaches Bulls-Eye beim Dart erzielt. Und mit nur einem Pfeil. Von all den möglichen Positionen, Eingaben und Timings hatte ich den Moment gefunden, um einen gänzlich perfekten Treffer zu erzielen. Dieser Punkt ging an mich.

Im Vergleich zu heutigen Games mit Blockbuster Bombast, Story Twists und atemberaubender Grafik ist dieser Moment sicherlich unscheinbar. Doch ist er mein persönlicher Augenblick des Glücks, der mir immer wieder ins Gedächtnis kommt.

37 - David Schäffler



Um es wie Tenacious D auszudrücken ... Es gibt für mich nicht den Moment, es wird in den nächsten Zeilen vielmehr ein Tribut an alle schönen Momente aus meiner dreißigjährigen Spielerfahrung werden.

Dieser Moment, endlich das richtige Schloss gefunden zu haben, in dem Bowser die Prinzessin gefangen hält, um sie schlussendlich zu retten. Dieser Moment, den Mana-Drachen mit der Macht des Mana-Schwertes zurückzuschlagen. Das Genießen dieser epischen Musik, die einen noch epischeren Kampf gegen Sephiroth aus Final Fantasy 7 untermalt.

Sephiroth ist seit jeher einer der besten Spielcharaktere für mich. Dann die zahlreichen wunderschönen Momente aus den Spielen wie Final Fantasy 10 und Shadow of the Colossus. Die Wendungen, die diese Spiele im Verlauf und spätestens am Ende für mich bereithielten. Diese werde ich nie vergessen.

Jedes befriedigende Gefühl, etwas vorher Unmögliches geschafft zu haben, wenn ein Boss bei den Souls/Borne/Sekiro-Games gefallen ist. Fantastisch, befriedigend, aufregend aber nie zu übermächtig sind/waren die Siege bei Monster Hunter und ebenso die Berg- und Talfahrt der Gefühle dabei.

Abschließend erlebe ich weiterhin schöne Momente, wo sich mein 5 Jahre alter Sohn an Spielen wie Kid Clown, Super Mario World und Bugs Bunny versucht. Es gibt noch so viele Momente und wird in Zukunft noch mehrere geben.

Ich danke den hart arbeitenden Menschen da draußen, die das ermöglichen.



Recordhalter.

Für mich war der C128 meine Verbindung zu meinem jüngsten, jedoch schon sieben Jahre älteren Bruder. Seine drei Buchstaben zierten in unseren Highscore-Listen den ersten Platz. Ich durfte ihm, trotz meiner erst acht Jahre, zusehen wie er Spiele wie Ghosts'n'Goblins oder Zak McKracken zockt und habe leidenschaftlich mitgefiebert. Es machte mich stolz, obwohl ich keinen aktiven Beitrag leistete, dass ich ein Teil von diesem gemeinsamen Erlebnis sein konnte.

Herbst '89. An jenem Tag spielte er wieder Winter Games. Vor ihm stand überraschenderweise der Quickshot IX, nicht wie sonst der beliebte Competition Pro, als Steuerknüppel – nein Steuer"kugel". Vor mich stellten wir einen Kassettenrekorder, denn ich durfte dieses Mal kommentieren. So waren wir es aus dem Fernsehen gewohnt. Natürlich wählte er Deutschland. Biathlon kam als Nächstes ... Wurde Euch auf der langen Strecke auch irgendwann die Hand so schlapp? Und freutet Ihr Euch dann auch auf die Verschnaufpausen beim Schießstand?

Meine Lieblingsdisziplin war damals eher das Bobfahren. Ich drückte die Play- und Record-Taste gleichzeitig, seine Uhr lief und ich kommentierte jeden Fehlschuss, aber machte ihm auch wieder Mut, wie schnell er doch den Berg hochkam und wie gut er noch in seiner Zeit lag. Nach der abgeschlossenen Runde und dem Verhallen der Nationalhymne spulten wir die Kassette zurück. "Der Berg ist ganz schön anstrengend, aber sein Herz schlägt sehr ruhig", erklang meine kleine Stimme aus den Lautsprechern, sah man doch das pixelige Herz in der Animation am unteren, rechten Bildschirmrand deutlich und ohne Zweifel akkurat friedlich schlagen. Aber im Gegensatz zum rhythmischen Herzklopfen schmetterte das rasante Rütteln und konstante Klicken des Quickshot.

Wir brachen in Gelächter aus und unsere Herzen sah man hüpfen. Das war mein erstes und einziges, aufgenommenes Let's Play mit meinem Bruder, aber nicht der letzte gemeinsame Wettkampf, der mich jetzt immer noch zum Schmunzeln bringt.

39 - Asla Wut



Was ist Dein Augenblick des Glücks in Videospielen? Als André mir diese tolle und doch komplizierte Frage stellte, musste ich eine Weile überlegen. Vor meinem inneren Auge spielten sich die Siege und Niederlagen ab und ich fragte mich, was wohl der glücklichste Moment dabei gewesen ist.

Als Erstes kam mir ein Weihnachtsfest Anfang der 2000er in den Sinn, als ich voller Vorfreude in mein Kinderzimmer stolperte und meinen ersten eigenen PC entdeckt habe. Es gibt ein Foto von diesem Moment, ich habe geschrien. Dann dachte ich an die langen Nächte mit meinen Freund_innen, in denen wir heimlich an besagtem PC spielten. Später kamen mit mehr und mehr Spielen auch mehr Erfahrungen der Freude, Frustration und manchmal Langeweile dazu.

In den letzten paar Jahren hat die Ruhe, die ich in Stardew Valley fand, ein Gefühl des Glücks in mir ausgelöst, genauso wie die Tragik eines Life is Strange mich am Ende, nach Tränen, dennoch glücklich machte. Mein Glücksgefühl war auch dabei, als ich mit Aloy Maschinen zerstörte oder Lara Rätsel knacken ließ.

Der Punkt ist wohl, mein Augenblick des Glücks ist kein einzelner, er ist nicht an einem Punkt in der Vergangenheit bereits geschehen, sondern ich treffe ihn immer wieder aufs Neue. Der Spielspaß, die Aufregung, das Mitreißen durch Figuren und Handlung, die Kritik und der Frust, all das macht meinen eigenen Moment des Glücks aus.



Nach langer Zeit spiele ich endlich einmal wieder – neben der Arbeit bleibt einfach so wenig Zeit. „Assassin’s Creed Origins“ hat mich gepackt. Ich bin hochschwanger, eigentlich ist das Sitzen am Schreibtisch nichts mehr für mich.

Aber ich weiß: Mit Kind wird das noch schwieriger. Und überhaupt ist das gerade absolut nebensächlich. Ich bin komplett abgetaucht. Der Stuhl, der Schreibtisch, Tastatur und Maus, alles rückt in den Hintergrund. Ich blicke nicht mehr auf einen Monitor, ich bin in der Welt, reite und kämpfe als Bayek im ptolemäischen Ägypten. Neben mir sitzt mein Mann. Er ist an seinem Rechner in derselben Welt unterwegs. Origins hat zwar keinen Mehrspielermodus, aber jeder für sich im Einzelspielermodus macht uns mindestens genauso viel Spaß.

Manchmal tauchen wir kurz auf, tauschen uns über das Spiel aus. Dann tauchen wir wieder ab. Von morgens bis abends – wir machen kaum eine Pause, um etwas zu essen. Ein Augenblick des Glücks – nicht nur im Videospiel, sondern auch drum herum!

Es war ein Zusammenspiel aus vielem: 1. Das Spiel, was mich wirklich richtig gut unterhalten hat (und noch unterhalten wird, denn durchspielen konnte ich es vor der Geburt meiner Tochter leider nicht mehr und mir bleiben noch gute 30 Prozent der Story). 2. Dass es das voraussichtlich letzte Mal in absehbarer Zeit gewesen sein dürfte, dass ich einen ganzen Tag lang einfach nur in ein Spiel abtauchen kann, denn mal ehrlich, ein Baby beeinflusst das Spielverhalten doch schon sehr. 3. Und schließlich, dass ich den Tag mit meinem Mann verbracht habe – meinem liebsten Spielpartner (und sei es auch nur, dass jeder für sich spielt).

Am Ende hatte ich zwar vom langen Sitzen tagelang Ischias-Probleme, aber auch eine sehr schöne Erinnerung an einen (vorerst letzten) kompletten Tag in einem wirklich gelungenen Spiel ...



Neuwied. Spätsommer 1988. Seit Ende 1983 spielte ich schon begeistert Dungeons & Dragons, 1986 kam dann zur Konfirmation auch ein C64 ins Haus. Ich Nerd! The Bard's Tale 1 und 2 sowie diverse Ultimas hatte ich schon durchgespielt, aber jetzt las ich in der Happy Computer, dass es ein Computerspiel geben sollte, das beide große Leidenschaften verbinden sollte.

Ich wäre vor Schreck fast gegen einen Laternenmast gerannt, den irgendjemand rücksichtsloserweise zwischen dem Bahnhof und meinem Wohnhaus errichtet hatte. Nur zwei Ausgaben (gefühlte 11 Monate) später stieß ich auf eine Anzeige des WIAL-Spieleversands, der das gute Stück zu einem halbwegs erschwinglichen Kurs anbot.

Ich bestellte sofort telefonisch (immer mit dem Risiko, dass die Adresse durch ein Nuscheln vergeigt wurde, aber im Erfolgsfall die schnellste Methode), legte ein paar zusätzliche Autowasch- und Gartenarbeits-Schichten ein und für nur etwa 80 Mark inklusive Versand kam der Gegenstand meiner Begierde auch schon 8 Tage später an. Ich riss das Paket auf und in meiner Erinnerung leuchtete genau ein einzelner Sonnenstrahl auf die goldene Verpackung des Spiels, das ich ehrfürchtig in den Händen hielt.

Hier könnte dieser wohl größte Moment meiner Computerspielgeschichte auch schon gekommen sein, aaaaaber ... es ging genau an diesem Tag für eine Woche zu meinen Großeltern. Alle guten Argumente, dass der Brotkasten mitgenommen werden müsse, verpufften wirkungslos. Immerhin konnte ich die goldene (noch verschweißte) Schachtel in meinen Rucksack schmuggeln. Das war ein riesiger Fehler, denn es gab keine größere Qual, als die Disketten anzustarren, das Code-Rad zu drehen, in der Anleitung zu lesen oder das Adventurer's Journal zu überfliegen. Eine. Verdammte. Woche. Lang!!! Ich musste das einfach spielen!

Zuhause angekommen gab es kein Halten mehr! C64 an, LOAD""",8,1 – RUN – und BÄM!!!! Es war noch umwerfender, als ich es mir je erträumt hatte. Was für ein Moment!



Es gibt sicherlich viele gute Gründe Videospiele zu lieben, aber ich persönlich empfinde immer dann besonders große Glücksmomente, wenn ich mit ihrer einzigartigen Musik konfrontiert werde.

Dabei ist vollkommen egal, ob es sich um den nervenaufreibenden Herzschlag-Rhythmus aus Space Invaders handelt, dem Out Run „Magical Sound Shower“ oder um die epochale Filmmusik aus Skyrim. Ihre Akustik, insbesondere die von den älteren Games, fasziniert mich täglich wieder aufs Neue. Schon alleine Videospiele einfach nur zu hören, sorgt bei mir sofort für gute Laune.

Bei der Fortsetzung des Kinofilms „Tron Legacy“ bekomme ich jedes Mal Gänsehaut, wenn Sam Flynn in der verlassenen Spielhalle seines Vaters den Strom einschaltet und den alten Automaten nach Jahrzehnten wieder neues Leben einhaucht. Ein fast epischer Filmmoment. Diese ganz spezielle Geräuschkulisse einer Arcade-Spielhalle, mit all ihrem Durcheinander von elektronischen Geräuschen klingt schon fast wie eine eigene Symphonie der Videospiele. Wer so ein Medley der Spielautomaten selbst nie erlebt hat, kann dieses Gefühl wohl nur schwer nachvollziehen.

Gerade die großen Klassiker der Videospielesgeschichte haben oft auch einen hohen akustischen Wiedererkennungswert. Mitunter erreicht ihre Musik sogar die Qualität eines oscarprämierten Soundtracks wie von Star Wars oder Herr der Ringe. „The Course of Monkey Island“ ist für mich so ein brillantes Meisterwerk.

Jede Dekade hatte natürlich ihre eigenen einprägsamen Hits, ebenfalls unvergessen bleibt mir die minimalistische 8-Bit-Klangwelt aus der C64-Ära. Selbst heute noch verzaubern mich die beiden Soundmagier Rob Hubbard und Chris Hülsbeck mit Ihren einzigartigen Kompositionen. Aus ihrer Schmiede stammen so grandiose Titel wie Turrican, Giana Sisters oder One man and his droid.

Und dank meines Sohnes erlebe ich nun solche emotionalen und hörbaren Augenblicke sogar schon vollkommen unbewusst. Zurzeit verfolgt mich ständig die Melodie aus der Lobby von Fortnite, die immer irgendwo im Hintergrund läuft, obwohl ich es selbst gar nicht spiele.

Ich bin schon sehr gespannt, welcher besondere Videospiele-Ohrwurm mir als Nächsten im Kopf rumschwirrt und den ich dann wieder ständig vor mir leise her summen werde.

43 - Tim Bissinger



Als ich Okami in diesem Jahr zum allerersten Mal gespielt habe, wusste ich, dass mich ein tolles Zelda erwarten wird. Was ich nicht ahnte, ist, wie mich dieses Abenteuer mit seinen Pinselstrichen, Kirschblüten und Blockflötenmelodien mitten ins Herz treffen würde.

Okami ist nicht einfach nur ein Videospiel. Okami ist ein Märchen – eine zauberhafte Reise in eine Welt, in der die Menschen an das Gute glauben, in der sie den Göttern vertrauen, und in der ich mit Amaterasu nur eine Aufgabe habe: ihnen allen ein glückliches, erfülltes Leben zu schenken.

Wenn Amaterasu über die Felder streift, hinterlässt sie Blumen. Wenn jemand unglücklich ist, verbreitet sie Freude und Hoffnung. Diese Geschichte endet nicht mit Gewalt, sondern mit einem Sonnenaufgang. Und der letzte Kampf wird nicht durch Geschick und Taktik entschieden, sondern durch Freundschaft, Gebete und das Vertrauen all jener Freunde, die ich auf dem Weg zum Finale getroffen habe.

Fast 40 Stunden hat mich Okami als Videospielmärchen berührt und als Action-Adventure begeistert. Aber erst in diesen letzten Minuten, während das sanfte „Reset (Thank You)“ erklingt, hat es mich dort erreicht, wo mich nur ganz wenige Momente erreichen können: mitten im Herzen.

In meiner Erinnerung an 15 Jahre Videospiegelgeschichte ist es das erste Mal, dass nicht nur eine, sondern mehrere Tränen fließen mussten. Nicht nur, weil mir Okami ein fantastisches Erlebnis beschert hat. Sondern auch, weil mir in diesem Moment bewusst wurde, was mir Videospiele wirklich bedeuten.

Ich habe seit meiner Kindheit hunderte Spiele gespielt, unvergessliche Erinnerungen gesammelt und ein Hobby gefunden, für das ich mit Leidenschaft brenne und das mein Leben um so vieles bereichert hat. Für mich ist es ein unglaubliches Glück, in einer Zeit leben zu dürfen, in der es solch wunderbare Videospiele gibt.

Und dafür möchte ich allen Entwicklern danken, die mir und Millionen anderen dieses Glück ermöglichen. Danke.

44 - Katharina Börries



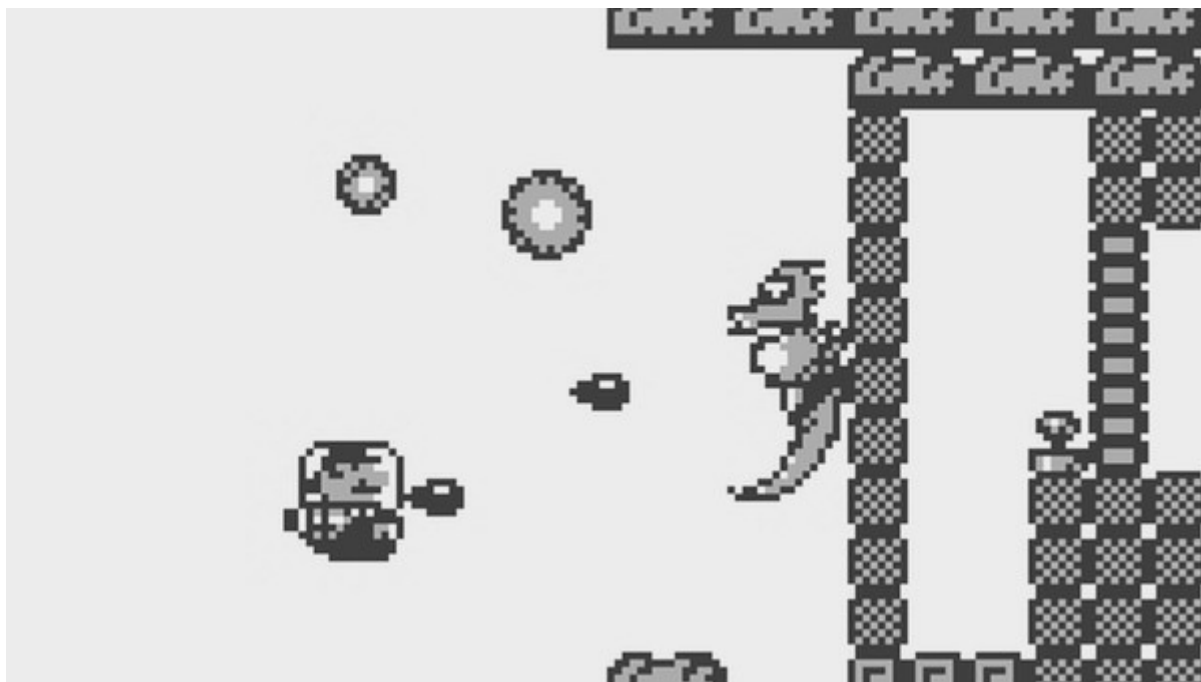
Als meine Cousine damals ihre Nintendo64 an mich weitergab, öffnete sich für mich ein neues Kapitel Videospiegelgeschichte. Trotz meines jungen Alters war mir Gaming nicht neu – ich hatte bereits einen Gameboy Color gehabt und mich erfolgreich in Pokémon-Höhlen verlaufen. Aber das Spielen an einer stationären Konsole war einfach etwas anderes. Größer. Erwachsener. An einem Fernseher!

Zuhause gab es feste Bildschirmzeiten, die ich seitdem fast immer für Videospiele einsetzte. Vor allem für meinen allerersten großen Titel: The Legend of Zelda – Majora's Mask. Rückblickend war ich für das Spiel noch etwas zu jung. Ich verstand noch längst nicht alle Details der Geschichte und gruselte mich vor dem Mond, der in drei Tagen auf die Erde stürzen sollte.

Als Deku flog ich in der Stadt herum, sammelte Feen ein. Ich liebte die Hunderennen auf der Romani Ranch. Und schließlich machte ich auch eine Fotosafari. Wer das Spiel kennt weiß: Das war nicht zielführend. Aber es machte so großen Spaß! Ich wurde älter, das Spiel blieb dasselbe. Allerdings konnte ich es mittlerweile allein und in immer kürzerer Zeit durchspielen. Stolz auf meinen Fortschritt schrieb ich eine eigene Komplettlösung auf Notizzetteln. Alle Fundorte der Masken, alle Sprüche der Mythensteine.

Damals kam mir gar nicht in den Sinn, dass man sowas irgendwann einmal im Internet nachschauen können würde. Das gebündelte Zelda-Wissen kam mir jedenfalls zupass, als 2015 das Remake von Majora's Mask für Nintendo3DS erschien. Gemeinsam mit Gregor durfte ich im selben Jahr vor die Kamera treten, um die Neuauflage in einer Let's-Play-Reihe auf dem Twitch-Channel von EMP zu feiern.

Majora's Mask bleibt für mich als mein erstes Zelda bis heute ein wunderbares Erlebnis. Vielleicht war es sogar diese Erfahrung, die mich zu einer Spielerin gemacht hat. Die Liebe zu düsteren Welten und Collectibles ist auf jeden Fall bis heute geblieben.



Hallo, mein Name ist Mathias und ich bin schlecht in Videospielen. Jeglichen Genres. Und schon immer gewesen. Selbst als Kind, welches nur einen GameBoy und Super Mario Land sein Eigen nannte.

Damals kam ich nämlich nie über den Seepferdchen-Boss am Ende der zweiten Welt hinaus. Woraus allerdings nicht resultierte, dass ich das Spiel nicht mochte. Prinzessin Daisy schien schlicht für immer in einem anderen Schloss zu machen, was auch immer eine Prinzessin so macht, wenn der rettende Klempner nicht auftaucht. Es war einfach ein elementares Naturgesetz, dass Super Mario Land an dieser Stelle beendet war, und das für scheinbar immer. Mir reichte es vollkommen aus, die ersten beiden Welten wieder und wieder zu zocken, und dann mein Game Over zu erfahren.

Bis zu dem einen bedeutungsvollen Tag, als die Naturgesetze außer Kraft gesetzt wurden, und das Unmögliche einfach so, als wäre nie groß was dabei gewesen, möglich wurde. Ich besiegte das Seepferdchen! Ich konnte es selbst kaum glauben. Ich rannte durchs Haus, sofort überschwänglich meiner Schwester von dieser schier übermenschlichen Leistung berichtend, und nach dem Club-Nintendo-Magazin suchend, welches das Spiel vorgestellt hatte, um zu schauen, was in der dritten Welt an Gegnern auf mich warten würden.

Ich habe, glaube ich, nie wieder so ein Glücks- und Adrenalinhoch beim Überwinden einer Hürde in einem Videospiel verspürt, wie als kleiner Knirps, der endlich über die Halbzeit von Super Mario Land kam. Nicht bei Monster Hunter. Nicht bei Dark Souls. Ich habe das Spiel übrigens dennoch nie durchbekommen. Am Seepferdchen blieb ich nie wieder hängen. Aber durch das finale Level des Shmup-Autoscrollers und am Endboss Tatanga kam ich dann doch nie vorbei.

Vielleicht sollte ich als Erwachsener das Spiel erneut aufgreifen, im Versuch den Kindheits-Glücksmoment zu replizieren, in dem ich nach über 25 Jahren endlich Super Mario Land beendet bekomme.

46 - Arne Bergrath



Wie beschreibt man einen Augenblick des Glücks in Videospielen, gibt es doch so viele dieser Momente: Das Beenden eines Levels, in dem man schon lange festhängt, das Besiegen eines Endgegners oder der Gewinn in einem Multiplayer-Spiel mit Freunden.

Ich hatte vieler dieser Augenblicke, ob früher auf dem C64 oder Amiga, dann auf meiner ersten Konsole der PS One (lag damals auf meinem Hochzeitsgeschenke-Tisch) und später auf dem PC. Die schönsten Momente für mich waren/sind aber immer noch die LAN-Partys. Mit Freunden zusammen auf engstem Raum die Lieblingsspiele zocken, Tipps und Tricks zeigen, Lösungen suchen und einfach zusammensitzen und über Spiele diskutieren.

Letzteres brachte mich dazu, mich in Foren zu meinen Lieblings-Videospielen rumzutreiben und mich mit anderen Gamern über das Internet auszutauschen. Meine Aktivität und Begeisterung anderen zu helfen, fanden einige Foren-Betreiber so gut, dass sie mich gerne in ihrem Team haben wollten. Eigentlich war ich nicht so der Typ dafür und lehnte dies immer ab, aber ich habe nicht mit der Hartnäckigkeit von Andreas, dem Inhaber der Call-of-Duty-Infobase, gerechnet.

Schnell war ich dann Teil des Moderatoren-Teams, woraus sich sehr schnell auch der Status des Redakteurs entwickelte. Mittlerweile zählt Andreas mit zu meinen besten Freunden, wie einige andere aus dem Team auch.

Mein größter Augenblick des Glücks ist wohl nicht in einem Videospiel gewesen, sondern durch ein Videospiel. Als Fan des Call-of-Duty-Franchise und Mitglied der Infobase-Familie als Redakteur wurde ich 2016 von Activision nach LA zur CoDXP eingeladen. Das Fanfest für alle Fans aus der Community.

Spielen macht Spaß und ist so vielseitig. Es kann entspannen aber auch nervenaufreibend sein. Man trifft Freunde und lernt neue kennen und hat oft Augenblicke des Glücks.

47 - Karsten Kulach



Ganz besonders viele tolle Erinnerungen bereiten mir Spiele mit lokalem Multiplayer. Egal ob Super Mario World, Mario Kart oder Donkey Kong Country – das waren tolle und unbeschwerte Spiele-Sessions mit Freunden oder der Familie.

Es gibt wenige Situationen, in denen man zusammen so gespannt auf etwas blickt und bangt, hofft und sich am Ende gemeinsam freut, wenn das Vorhaben geklappt hat, wie beim gemeinsamen Spielen. Das ist bis heute so geblieben – während ich online tatsächlich nur extrem selten spiele, sind gemeinsame Gaming-Abende vor Ort immer ein kleines Glück, weil dort viele tolle Erinnerungen aus der Kindheit, aber genau so die jetzige Freude zusammenlaufen.

Ein tolles Beispiel ist auch das Loren-Level aus der zweiten Welt bei Donkey Kong Country. Dieses Level habe ich als Kind mehrfach durchgespielt – mal mit mehr, mal mit weniger Versuchen. Als ich meine Freundin vor einigen Jahren kennengelernt habe, haben wir an einem Abend auf ihrem Super Nintendo gespielt und sind an dem Level fast verzweifelt. Diesmal wollte es nicht gelingen – wie oft wir den armen Donkey Kong in den Abgrund gejagt haben.

Als wir es nach etlichen Versuchen dann doch endlich schafften, war die Freude unbeschreiblich – ein toller gemeinsamer Moment, an den wir uns noch lange erinnern werden.

48 - Kevin Soldato



Wer an Augenblicke des Glücks in Videospielen denkt, der denkt oft an emotionale Momente, wenn man ein schweres Spiel geschafft hat, eine spannende Story, wo einem die Tränen aus den Augen rollen, oder wenn man als Kind zu Weihnachten die neue Super Konsole geschenkt bekommen hat.

Bei mir ist es etwas anders: durch Videospiele, eher durch Computerspiele – in diesem Fall Counter-Strike Source – lernte ich für mich den wichtigsten Menschen in meinem Leben kennen, meine Frau.

Eigentlich war es so wie immer, mit jungen 25 Jahren macht man das, worauf man Lust hat, bedeutet in meinem Fall: geh deinem Hobby nach, spiele mit deinem Clan ohne Ende Spiele, egal ob Freitag, Samstag oder Sonntag. Nebenbei war ich noch ehrenamtlich in der ESL als "Counter-Strike: Source"-Liga-Admin tätig. An einem Freitagabend spielte ich mit meinem Team bei einem Turnier mit, ich meine des Clans des Kifferstübchens. Dort spielten wir eigentlich jede Woche mehr oder weniger recht erfolgreich. So kam es auch, dass mir irgendwann im Teamspeak eine weibliche Stimme aufgefallen ist vom gegnerischen Team.

Irgendwie war ich gleich fasziniert von dieser Stimme. Man sprach und schrieb sich Abend für Abend. Es stellte sich heraus, dass diese Frau auch gerne als Admin in der ESL tätig sein möchte. Da ich schon in der Szene drin war, war es für mich ein Leichtes, ihr bei der Bewerbung zu helfen und so waren wir bald zusammen im selben Admin-Team tätig. Man lernte sich online immer mehr und mehr kennen, bis wir zu einem Punkt kamen, wo man sich ja auch mal real treffen möchte.

Sie nahm die knappen 400 km quer durch Deutschland auf sich, man lernte sich auch im „Real Life“ immer mehr und besser kennen und merkt doch, dass man mehr für einander empfindet. So lernte ich durch Videospiele / Computerspiele meine jetzige Frau kennen, wir haben zwei wunderbare Kinder und unsere kleine Familie. Danke Counter-Strike und danke ESL :)

Für mich einer der glücklichsten Momente der Videospiegelgeschichte in meinem Leben. Ich kann das wohl nur toppen, wenn ich Tetris durchspiele.

49 - Reinhard



Ich gehe inzwischen auf die 50 Jahre zu und habe die meiste Zeit meines Lebens leidenschaftlich Videospiele gespielt. Das fing mit knapp zwölf Jahren an, als mein Vater eines Tages ein „Saba Videoplay“ mit nach Hause brachte.

In der langen Zeit seither habe ich viele verschiedene Computer und Konsolen gehabt und habe sie größtenteils noch immer, denn ich liebe diese Dinge einfach! Kurz nach meiner Schulzeit Anfang der 90er Jahre hatte ein Freund sich eine Konsole gekauft – es war ein SNES – und dazu mehrere Spiele, unter anderem „Star Fox“.

Es ist ein Actionspiel in 3D (!), das ein Raumschiff von hinten zeigt. Man muss eigentlich ganz simpel nur Gegner abschießen und Hindernissen ausweichen. Wir haben es bei ihm zuhause gezockt, immer abwechselnd, wenn man gestorben ist. Seine Mutter brachte meistens Brote und schien unsere Faszination nicht zu verstehen, aber immerhin schickte sie uns nicht „an die frische Luft“.

Eines Abends hatten wir es gerade mal wieder fast geschafft, den Endboss zu killen und ich war dran, den Controller zu übernehmen. Mein Freund wollte wohl Feierabend machen, aber ich legte einfach los. Es war eindeutig der letzte Versuch des Tages. Und es lief einfach! Die Gegner waren da, wo ich sie erwartete, die Hindernisse knapp umflogen! Der Durchgang dauerte länger als eine halbe Stunde, dann war ich beim Endboss. Diesmal war ich viel konzentrierter. Heute würde man sagen, ich habe nicht greedy gespielt, sondern geduldig. Dann war es plötzlich geschafft, der Boss fiel und es kamen die Endcredits!

Das zu einer Zeit, als es für mich ganz und gar nicht selbstverständlich war, Spiele auch durchzuspielen, vor allem ohne Trainer. Erst jubelten wir, dann starrten wir auf den Fernseher und grinsten, auch als uns gesagt wurde, dass jetzt „wohl mal langsam Feierabend ist, Jungs!“ :)

50 - Gunnar Kanold



Mein Glück in Videospielen finde ich in Retro-Videospielen auf Retro-Hardware. Stopp! „Retro“ bedeutet rückwärts beziehungsweise rückwärtsgerichtet. Das klingt erst mal nicht so schmeichelnd für mein geliebtes Hobby.

Wenn es nur das nostalgische Wiedererleben schöner Kindheitserlebnisse wäre, könnte man sicherlich von „Retro“ sprechen. Dann wäre es aber ein kurzes Erlebnis, das oft von vielen mit „ich hab die Grafik aber viel schöner in Erinnerung“ geschildert wird.

Das Spielen von Videospielen auf sogenannter Retro-Hardware ist aber viel intensiver: Neue Spiele für die alten Plattformen bieten immer wieder neue Reize. Für Ataris 8Bit-Computer habe ich 2018 knapp 50 neue Spiele registriert, getestet und ausgiebig gespielt. Die Zahlen für Commodore 64 und Sinclair ZX Spectrum sollten noch höher sein, da die Fan-Communities für diese Computer deutlich höher sind. 2018 ist nicht so „retro“ ... Unterstützung findet man auch in aktuellen Hardware-Entwicklungen, die in stundenlanger liebevoller Arbeit von Hobby-Tüftlern entwickelt werden und die das Hobby ebenfalls in die Gegenwart hieven.

Dass ein fingernagelgroßer Datenspeicher, der mit Leichtigkeit alle jemals für Atari programmierte Software aufnimmt, mit der 40 Jahre alten Technik verbunden werden kann und wunderbar in einer atemberaubenden Geschwindigkeit meine Lieblingsspiele einlädt, wäre damals Science-Fiction gewesen. Micro-SD-Karten sind nicht so „retro“ ...

Für mein Glück, das ich mit meinen neuen Spielen auf Hybridhardware (6502-Prozessor, FPGA-Soundchip, Micro-SD-Karte als Speicher) erlebe, gibt es also keinen treffenden Begriff. Dem Spaß tut es keinen Abbruch! Auf zu einer neuen Partie „Atarinet“, dem neuesten Spiel auf meiner SD-Karte mit dem schier unendlichen Speicherplatz!

51 - Kowalski Flausn



Als ich sieben Jahre alt war, bekam ich zu Weihnachten einen C64. Schon am ersten Weihnachtsfeiertag fand er seinen Platz in meinem Zimmer und ich verbrachte einige Jahre lang fast meine gesamte Freizeit mit ihm. Besonders bei Summer und Winter Games freute ich mich jedes Mal, wenn ich einen eigenen Rekord brach.

Als ich Elite bekam, baute ich mir ein „Raumschiff“ aus meinem Tisch, ein paar Stühlen und Decken. Den C64 verstaute ich unter dem Tisch. So spielte ich viele Stunden Elite und später auch Apollo 18, flüchtete mich dabei in eine andere Welt und konnte die schlimme Zeit vergessen. Denn ich war leider von häuslicher Gewalt betroffen. Meinen C64, sämtliche Disketten und Kassetten habe ich natürlich immer noch. Allerdings alles in verschiedenen Kartons verstaut.



Glück, Flucht, Entspannung sind typische Spielassoziationen. Gemein ist ihnen die grundsätzliche Natur, in Spielen die Kontrolle zu übernehmen. Ob Raumschiff, Frosch oder Taucher, was sich auf einem Schirm abspielt, dreht sich um die Aktionen des Spielers.

Kontrolle wird gemäß den bekannten Assoziationen unterschiedlich verarbeitet. Mal ist es die Progression im Spielverlauf, dann die Reaktion auf ein Scheitern im realen Leben. Oder der Ehrgeiz, sich eine höhere Punktzahl oder einen schnelleren Leveldurchlauf zu gönnen. Glück stellt sich vermeintlich bei Erlangen dieser Ziele ein. Ebenso wird die gesuchte Flucht oder die gefühlte Entspannung als Glück empfunden. Das Spiel gibt sich dabei gerne als Glücksbringer, wenn man seinen Regeln folgt.

Jedes Spiel ist ein Lernprozess. Lernen bedeutet stets, das eigene Verhalten zu ändern. Auf dem Schirm lässt sich das momentan nachvollziehen: mit jedem Versuch transformiert sich das Spielerlebnis von einer Serie der Unterbrechungen zu einem erzählenden Verlauf. Verhält sich der Spieler, wie es das Spiel wünscht, dann werden in dieser Welt aus Bits und Bytes die Ziele greifbar, gleichsam unbedeutender.

Glück übersteigt das bare Ziel. Link hält die Triforce hoch. Der Green Beret befreit die Kameraden. Lancelot befreit die Prinzessin. Mangar ist besiegt! Was jedoch bleibt, ist nicht die dumpfe Feststellung eines Zustands, wie dem Spielende, sondern die Erzählung an Erfahrungen mit dieser pixellierten Welt, nicht die wie auch immer hart erzielte Verabschiedung von dem Spiel.

Glück bedeutet für mich, im Alltag von Spielerinnerungen überrascht, bereichert, vor allem begleitet zu werden. Glück im und durch das Computer- und/oder Videospiel ist die Beschreibung einer Beziehung, einer Freundschaft reich an Anekdoten, an die man sich nicht nur gerne erinnert, sondern in der Spielwelt wiederholen und über die Kontrolle innerhalb der Spielregeln neu erleben kann.

Glück ist, dass ich, B. C., auf meinem schneidigen Steinrad ohne Beule den Fluss überqueren konnte.

53 - Christian Wöhler



In den 1980ern habe ich im Jugendzentrum eine Computer AG mit ins Leben gerufen. Wir hatten sehr viel Spaß und haben uns sehr viel selbst beigebracht. Sogar die ersten Computer (einen Spectrum mit Gummitastatur) haben wir selbst zusammengeschaubt.

Danach C64, Amiga, Atari und Co. Und gespielt haben wir auch – keine Frage. Da gab es halt Teams, die lieber Strategiegames gespielt haben oder andere Ego-Shooter usw. Wir waren eine verschworene Gemeinschaft. Und es hat viel Spaß gemacht mit dem ganzen Computerequipment (und Röhrenmonitoren) durch die Gegend zu fahren, um dann seinem Hobby zu frönen.

Ich kann mich noch gut an meine erste Lan-Party erinnern. Sehr gut sogar. Ich glaube es war Pfingsten und wir haben drei Tage durchgezockt. Und als wir dann HEXEN angefangen haben zu spielen, gab es eine sehr merkwürdige Begegnung. Ich hatte noch nie im Mehrspielermodus gespielt. Und dann stand da so ein Magier vor mir. Und da habe ich als Krieger einfach mal draufgehauen. Da dreht sich mein Nachbar um und meint “Das war ich. Danke!” Ach herrje. War mir das peinlich. Dann haben wir die Orks und Gnome gemeinsam vermöbelt.

Was hat das alles mit Glück zu tun? Ein paar Freunde habe ich aus der Zeit immer noch mit ins Hier und Heute gerettet. Einen besonders. Der war mein Trauzeuge vor 3 Jahren. Und solche Freundschaften sind in unserer heutigen Zeit ein großes Glück.



Mein Augenblick des Glücks in Videospielen fand ich in der Möglichkeit, meine alten Spiele wieder spielen zu können. Ich fand es eine Zeit lang schade, dass gerade meine damaligen Lieblings-PC-Spiele, größtenteils welche aus den 90er-Jahren, nicht auf meinem aktuellsten System laufen wollten. Doch im Laufe der Zeit lernte ich nach und nach Möglichkeiten kennen, wie ich es dennoch anstellen konnte.

Mein Objekt der Begierde war da etwa „Autobahn Raser“, ein eher mäßiges Rennspiel von Davilex aus dem Jahr 1998. Das lief z. B. einigermaßen, wenn ich eine virtuelle Maschine mit Windows 98 unter „Microsoft Virtual PC“ eingerichtet habe. Es lief nicht optimal, aber eines meiner damaligen Lieblingsspiele lief darauf und es war für mich ein Segen.

Und wenn man einmal dieses Gefühl bekommt, nach etlichen Jahren eines seiner Lieblingsspiele wieder auf dem Schirm sehen zu können, will man es nicht loswerden. So bleibt es natürlich nicht bei dem einen Titel, auch ein anderes Spiel, etwa „Need for Speed II“ von 1997, durfte in der virtuellen Maschine laufen. Ich konnte es selbst nicht ganz fassen, dass da gerade Kindheitserinnerungen auf meinem Bildschirm liefen. Zwar in einem kleinen Fenster, aber sie liefen. Und das war genau das Ziel, was ich erreichen wollte.

Später entdeckte ich weitere Möglichkeiten, etwa durch Emulation oder durch reale zeitgemäße Systeme. Es gibt in der heutigen Zeit auch immer wieder Perlen, die es sich lohnt zu spielen, aber wenn man die alten Perlen nach Jahren wiederentdeckt, weil man weiß, wie man sie zum Laufen gebracht hat, ist das einfach ein unbeschreibliches Glücksgefühl.



Hallo, mein Name ist Aleo und ich schaue auf fast 30 Jahre persönliche Videospielgeschichte zurück. Ich habe in dieser Zeit unzählige Abenteuer in der virtuellen Welt erleben dürfen und könnte von zahlreichen prägenden Geschichten erzählen.

Wenn es aber um besonders glückliche Momente in Videospielen geht, muss ich immer wieder an einen ganz speziellen Titel denken. Nämlich den ersten Teil von Mass Effect, 2007 auf der Xbox 360. Unabhängig davon, wie traurig es mit der Marke in den darauffolgenden Jahren weiterging: Mass Effect 1 hat es damals geschafft, dass ich komplett in seiner Welt versunken bin.

Und ja, das Spiel sah unverschämte gut aus. Insbesondere auf meinem damals neuen HD-Fernseher. Aber wir alle wissen, dass eine gute Optik noch lange kein Garant für ein gutes Spiel ist. Was mich fasziniert hatte, war die geschaffene Welt. Die Glaubwürdigkeit der Charaktere und das Universum, in dem sie lebten.

Als ausgesprochener SciFi-Fan war ich für das Setting natürlich so und so sehr empfänglich. Aber die Erkundung der Planeten und der direkte Austausch mit den Charakteren, sowie die Möglichkeit den Ausgang der Konversationen zu steuern, hatte mich seinerzeit dermaßen in den Bann gezogen, dass ich wirklich jeden einzelnen Zentimeter des Spiels erkunden wollte (und auch erkundet habe).

Ich habe selten ein Spielerlebnis gehabt, das mich so fasziniert und so tief hineingezogen hat. Das Ganze hört sich jetzt vielleicht dramatischer an, als es tatsächlich war. Ich habe es trotzdem geschafft morgens aufzustehen und zur Arbeit zu gehen, hehe.

Aber auf was ich hinaus will: Mein Augenblick des Glücks in Videospielen ist der, der mich die Welt um mich herum vergessen lässt, weil es ein Entwicklerteam geschafft hat, eine Welt zu erschaffen, die ich ihnen voll und ganz abkaufe. Und nun gehe ich mal an die frische Luft. Die reale Welt hat auch ihre Reize.

56 - Senad Palic



Your Quest is over. Als zehnjähriger Balkanbube hatte ich keine Ahnung, was das bedeutete, als ich November 1990 im Krankenhaus lag und Super Mario Land zum ersten Mal durchspielte. Heute weiß ich es natürlich.

Ich weiß auch, dass das Spiel relativ kurzweilig ist. In einem guten Lauf sieht man nach 30-40 Minuten Daisy und Mario in das Raumschiff steigen (WTF) und fortfliegen, während die Credits laufen bzw. der Abspann läuft. Damals war das allerdings alles anders.

Ich bekam den Gameboy, weil ich enorme Angst vor dem Krankenhaus hatte. Freunde hatte ich auch keine, daher war ich immer der Bube mit den Büchern und Comics. Bis Videospiele in mein Leben traten. In der kindhaften Phantasie waren diese einfachen Games schlichtweg enorm und riesig. Noch heute kann ich mich an die auftreibende Musik beim Endboss Tatanga erinnern, den man mit einem Flugzeug, in dem Mario nicht sonderlich glücklich aussieht, besiegen musste. Ich weiß noch, dass ich weitaus länger als 30 Minuten mit dem Gameboy kämpfte. Habe wirklich stundenlang gespielt, bis ich endlich in das letzte Level kam. Euphorie, Anspannung und Wut wechselten im Sekundentakt.

Mein Zimmergenosse saß nachher mit am Bett und wir fluchten im Duett. Als dann endlich mit dem letzten Schuss das "Döing" von Tatanga kam und er in tausend Teile zersprang, war er da – mein erster, persönlicher und wahrscheinlich lautester Glücksmoment in Videospielen. Ich schrie das verdammte Krankenhaus zusammen, bis die Krankenschwester kam, um nach uns zu schauen. Tja, und somit wurde auch der Gameboy Teil meines first Glücksmomentes und die Liebe zu Handhelds und erst recht zum DMG-01 wuchs und blieb bis heute. Fick dich, Tatanga! Los Daisy, auf zu den Sternen.

57 - Anabelle Stehl



Es gibt so viele Augenblicke, die mir da einfallen. Online sowie offline. Meine erste Gamescom, mein erstes (Fallout-)Cosplay. Die Szenerie von Horizon Zero Dawn an verregneten Sonntagen. Pokémon mit der besten Freundin in Kindertagen. Tomb Raider durchspielen, als ich eigentlich noch viel zu jung für das Spiel war (Danke, Papa!) – die Liste ist endlos lang.

Erzählen möchte ich aber gar nicht von einem Augenblick, sondern einer ziemlich langanhaltenden Phase, weil sie das hervorhebt, was die Nicht-Gamer an den Spielen oft nicht sehen: das Soziale. 2012 habe ich begonnen, Guild Wars 2 zu spielen. Ein Freund hat es mich in seinem Account anspielen lassen und als Fantasy-Fan war ich direkt Feuer und Flamme und habe es mir noch am gleichen Tag selbst gekauft.

Guild Wars war für mich anfangs einfach ein netter Zeitvertreib nach Uni und Arbeit. Ich kam zum Abschalten, levelte meine Charaktere und entdeckte die Landschaften Tyrias. Doch mit der Zeit wurde es mehr als das. Es wurde ein Ort, an dem ich Menschen treffen konnte, die mir in vielem so ähnlich waren. Die ein Hobby teilten, das die meisten meiner Offline-Freunde nicht verstanden.

Das Spiel wurde für mich zur Zuflucht, wenn ich nachts genervt vom Kellnern heimkam oder sonntags nicht abschalten konnte. Mitspieler wurden zu Freunden, ein Wirrwarr aus Stimmen in TeamSpeak konnte plötzlich Menschen zugeordnet werden, Insider entstanden, Stunden wurden zusammen verbracht und ganz schleichend wurden Online-Bekanntschaften zu Offline-Freunden.

Mittlerweile habe ich Freundinnen, die sich ebenso sehr für Videospiele interessieren wie ich mich. Keine von ihnen war damals bei Guild Wars dabei und keines meiner damaligen Gildenmitglieder ist letzten Endes zu einem meiner besten Freunde geworden – auch wenn ich zu einigen immer noch Kontakt halte. Aber darum geht es auch gar nicht.

Das Besondere an dieser Zeit ist für mich, dass da eine Gruppe fremder Menschen war, mit den unterschiedlichsten Geschichten und Interessen. Menschen, die ich im „real life“ sicher nie getroffen hätte. Und diese Menschen haben mir, ganz ohne es zu wissen, durch eine harte Zeit geholfen, mir Akzeptanz geschenkt und sind nun Teil meiner Geschichte.

Videospiele sind mehr als nur ein Mensch und ein Bildschirm. Sie sind Türen in andere Welten und Brücken zwischen einzelnen Spielern und dafür bin ich unendlich dankbar.



Aus Rot wird Grün, die Reifen qualmen, Mario schießt an mir vorbei. Turbostart gekonnt versemmt, Routine bringt Nachlässigkeit. Achter, Siebter, Remppler, Dreher – keine Münzen, großes Leid.

Die erste Runde endet mühsam, Lakitu trägt sein Schild herein. Roter Panzer, Turbo-Pilze, grüner Panzer, schnell Platz drei. Bowser kann das nicht ertragen – sein Feuerball fliegt knapp vorbei. Luigi macht es dann viel besser, brummt unverwundbar in mich rein. „Blödes Schwein“, hör ich mich denken, doch sonst wär’s ja auch zu leicht.

Unbeirrt müh ich mich weiter, drei Runden sind’s noch, massig Zeit. Was wird wohl das nächste Item? Blitz! Ja geil, euch mach ich breit. Schadenfroh geht’s um die Kurven, niemand stoppt mich bis Platz zwei. Der Sieg erscheint mir quasi sicher, huch, verdammtes Yoshi-Ei! Runde vier, Visier ist offen, alle suchen mit mir Streit. Peach wirft Pilze, voll daneben, Donkey ein Bananenkleid. Fünfer, Vierter, Dritter, Zweiter, bis zum Ziel ist’s nicht mehr weit.

Ich umfahre alle Fallen mit Drifts und Überheblichkeit. Letzte Runde, echte Panik, Musik mahnt zur Geschwindigkeit. Toad frisst meinen roten Panzer, sorry, Kleiner, tut mir leid. Abkürzung mit einer Feder, ich seh ihn förmlich, ihren Neid. Souverän ganz vorne liegend, endet dann der große Fight. Koopa Troopa, oft ein Loser, heute stolze Nummer eins.

Es ploppt und fliegt der kleine Korken, trifft Fischballon, Glückseligkeit.

59 - Daniel Riedl



Ich bin Daniel und habe eigentlich jede Menge Glücks-Augenblicke in Videospielen. Einem Spiel habe ich aber besonders viele Augenblicke zu verdanken: „Pokémon Kristall“. Es war so, dass zum Millenniumswechsel bei uns gefühlt alle an der Schule im ersten Pokémon-Hype waren.

2001 spielten wieder gefühlt alle in der Schule die neuen Editionen Silber und Gold. Ich hatte aber noch nicht genug Geld und war 10 Jahre alt. Eine Woche vor meinem elften Geburtstag dann erschien die Kristall-Edition.

Ich wünschte mir das Spiel zum Geburtstag, bekam es und war danach nicht mehr ansprechbar. Das Spiel hat mich so geflasht. Es passte so viel: eine neue Region mit neuen und alten Pokémon, gleichzeitig die Möglichkeit auch nochmal die Region aus den ersten Pokémonspielen bereisen zu können oder das erste Mal Trainer Rot entdecken, dann denken, den hab ich doch früher gespielt, nur damit ich dann von ihm und seinem Team ziemlich langgemacht werde.

Aber am meisten beeindruckt hat mich: die Farbe! Es hat mich so begeistert, dass ich als 11-Jähriger dachte, besser kann es nicht mehr werden. Ich verstand auch nicht, dass es 2D-Sprites waren. Für mich wirkten die niedlichen und monströsen Taschenmonster so real wie in meiner Fantasie. Immer, wenn ich überlege, welches Spiel ich nochmal spielen könnte, greife ich auf „Pokémon Kristall“ zurück.

In meiner Kindheit war nicht alles gut. Das Spiel ermöglichte mir, von der Realität Pause zu machen und in einer wunderschönen, alternativen Welt einzutauchen.

60 - Nadine Langhorst



Ich weiß nicht mehr, wie jung ich war, als meine Eltern meinem Bruder und mir zu Weihnachten „The Legend of Zelda – Ocarina of Time“ für den N64 schenkten (es könnte 1998 gewesen sein, aber ob wir es tatsächlich so kurz nach Release bereits unser Eigen nennen durften, daran kann ich mich beim besten Willen nicht erinnern; ich war ein Kind und mein Gedächtnis ist ein Sieb).

Ich weiß dafür noch umso besser, wie viele Stunden wir damit verbrachten, Link durch sein Abenteuer zu lotsen. Wie bereits bei früheren Spielen und auch noch danach war ich die gewissenhafte Navigatorin an der Seite meines Bruders, während er den aktiven Spielpart übernahm.

Ich machte ihn auf Kleinigkeiten aufmerksam, rätselte ob des einzuschlagenden Weges und wenn nichts half, dirigierte ich ihn via Lösungsbuch durch Hyrule und seine Gefahren. Irgendwann aber endete unsere gemeinsame Reise, denn mein Bruder verlor das Interesse oder die Zeit (ich weiß nicht, was es war) und plötzlich musste ich mich allein voraus wagen.

„Ocarina of Time“ wurde das erste Spiel, das ich selbstständig beendete. Es war eine lange und beschwerliche Reise von sieben Jahren (fragt nicht), aber schließlich wurde ich mit dem Endorphinschub belohnt, der mich ereilte, als ich Ganon niederstreckte. Zufälliger- und glücklicherweise war mein Bruder im Moment meines Triumphes zugegen, um ihn mitzerleben. Als ich diesen kurzen Text begann, dachte ich noch, er handele von dem Glück, dieses grandiose Spiel eigenhändig bezwungen zu haben, doch nun denke ich, das wirkliche Glück dieser Geschichte sind all die Augenblicke, die mein Bruder und ich in diesem und anderen Spielen miteinander teilten und die immer einen besonderen Platz in meinem Herzen haben werden.

It's dangerous to go alone – take someone with you!



Glück, das bedeutet oft auch Spaß. Und Spaß gibt es in Videospielen allerorten. Aber kaum irgendwo findet man so viel Spaß wie im Big Bug Fun Club. Das sagt ja schon der Name.

Der Big Bug Fan Club versteckt sich am Rande einer insektoiden Militärbasis in Jet Force Gemini, einem Spiel von Rare, 1999 für das Nintendo 64 erschienen. Unter pinken und türkisen Neon-Lettern fungieren zwei fette Käfer als Türsteher, eine Horde blauer Ameise steht Schlange und wartet auf Einlass.

Allesamt Figuren, die ansonsten meine Gegner sind und mich niederschießen würden, wenn nicht am Eingang des Areals ein Apparat gestanden hätte, mit dem ich mich selbst in ein Insekt verwandeln konnte.

In dieser Verkleidung erwarten mich im Inneren nicht nur tanzende Ameisen unterm bunten Scheinwerferlicht, sondern auch ein DJ am Mischpult, der vier Stücke im Repertoire hat, die ich damals ganze Abende lang hören konnte. “Mc Fishface donnert euch den Sound um die Ohren! Der ist für die Jungs mit dem Exoskelett! Ich will euch hööören!!”

Besser als in Jet Force Gemini kann die Musik eines Videospiels eigentlich nicht sein – dachte ich damals, und finde ich auch heute noch. Doch während im Rest des Spiels epische Space-Opera-Kompositionen erklingen, konnten die Entwickler im Big Bug Fun Club ihrer Kreativität freien Lauf lassen. “Ein Applaus für die insektoide Travolta-Imitation! Respekt vor dem großen Sechsbeinigen! Kommt schon, Leute!”

Kehre ich heute in den Big Bug Fun Club zurück, wie ich es seither viele Male tat, stelle ich fest, dass die Musik doch nicht ganz so originell und eindrucksvoll ist, wie sie mir damals schien, und auch manch anderes Detail aus meiner Erinnerung wird von der Realität nicht ganz eingelöst.

Früher war mehr Lametta, wie man so schön sagt – aber das unterstreicht eigentlich nur, warum diese glückseligen Erinnerungen so wertvoll sind.



Computerspiele sind untrennbar von menschlichen Emotionen. Erleichterung, Trauer, Wut oder auch Glück. Besonders Letzteres ist der vorherrschende Grund, immer wieder den Weg vor den Monitor oder Fernseher zu finden.

Und das ganz von den aktuell in der Branche vorherrschenden Monetarisierungs-Modellen. Die versuchen nämlich eine Emotion, die ansonsten aus dem Spiel natürlich heraus entstanden ist, mit Geld replizierbar zu machen. Und dies, obwohl wir bereits seit Jahrzehnten die verschiedensten Glücksmomente in Computerspielen erleben konnten.

Die Aufklärung des „Shadow Moses“-Zwischenfalls, der Gewinn der Bundesliga oder des WM-Pokals, der Sieg in einem erbitterten Rennen. Die durch das Erreichen dieser Fortschritte entstehenden Emotionen sind zwingend notwendig, da von dem Spiel vorgesehen.

Doch Spiele können noch mehr. Besonders als zentrales Element in sozialen Erlebnissen. Das Zusammenbringen von Menschen. Das Gefühl, die Freude, die Verbundenheit, die man in besonderen Augenblicken vor einem Bildschirm spüren kann.

Für mich war das, als ich mich zum ersten Mal meinem Vater verbunden gefühlt habe. Es war ein kalter Wintermorgen an einem Sonntag. Es waren Weihnachtsferien und ich hatte eine Playstation 1 mit einem Wust an Spielen bekommen. Himmelhochjauchzend sprang ich durch die Wohnung und konnte mein Glück, die neueste technische Videospiel-Avantgarde erhalten zu haben, kaum fassen. Beim morgendlichen Stöbern durch die Spielesammlung erweckte vor allem ein Spiel meine Neugier.

Dieses Spiel war Colin Mcrae Rallye 2.0. Als ich zum ersten Mal das Spiel geladen hatte, sah ich mich einer bis dahin unvorhergesehenen Herausforderung gegenüber. Ich musste Strecken auswendig lernen, möglichst schnelle und präzise Eingaben am Controller vollbringen. Geschickt managen, wie viel Schaden mein Wagen zu welchem Zeitpunkt nehmen durfte. Und nach kurzer Eingewöhnungszeit gelang es mir das auch ziemlich gut.

Wie gefesselt meisterte ich, in Abwesenheit anderer Herausforderer und lediglich getrieben von den Zeitvorgaben, Strecke um Strecke. Nur den letzten Grand Prix, den schaffte ich nicht. Ich habe es bestimmt einen Monat lang immer und immer wieder versucht. Mein Frust und meine Konzentrationsstärke versperrten mir diesen einen so gewollten Erfolg.

Doch irgendwann, Ende Januar, kam per Zufall mein Vater ins Zimmer und sah, wie ich mir die Zähne an der Streckenabfolge ausbiss. Wieder und wieder und wieder. Nachdem ich wieder einmal gescheitert war, setzte er sich zu mir auf den Boden und übernahm die für mich geradezu unvorhersehbaren Schnee-Level.

Er brauchte drei Runden Eingewöhnungszeit, aber dann schaffte er es mit Ansage: „Jetzt pack mal, Burle“ (Sohnemann auf Bayerisch). Und das machte er dann auch – mit einer Bestzeit. Als ich dann die letzte Runde des darauffolgenden Cups fuhr, saß er immer noch neben mir und spornte mich zu weiteren Bestleistungen an. Seine Anwesenheit als Motivation gelang. Wir hatten es endlich geschafft. Gemeinsam.

Ich war übergücklich und erstaunt, dass mein Vater, der Technikverweigerer, sich mit mir für elektronische Unterhaltung begeistern konnte. Wir jubelten ausgelassen zusammen und konnten danach das Spiel, endlich besiegt, erstmal ruhen lassen.

Dieser Moment bleibt mir bis heute in schöner Erinnerung. Nicht nur deswegen habe ich bis heute Freude an Rallye-Spielen. Und ja, ab und zu spielen wir noch heute eine Runde Colin Mcrae Rallye auf unserer alten Playstation 1, wenn es die Zeit und ein Besuch zuhause zulassen. Gemeinsam.

63 - Benjamin Schlick



Es ist gar nicht so einfach, den besonderen und speziellen Moment herauszustellen, der mich mit meinem Lieblingshobby verbindet. Ich bin ehrlich, im ersten Moment fiel mir nichts ein.

Zunächst dachte ich an die Spiele, die ich zuletzt gespielt habe. Nichts, zumindest nichts, was ich als außergewöhnlich ansehen würde. Danach dachte ich an die Games, die ich sehr oft gespielt habe, da muss ja schließlich was zu finden sein, sonst würde ich die nicht immer wieder spielen. Da fielen mir jetzt zu viele Augenblicke ein, die ich gerne erwähnen würde und die sich auf jeden Fall mit Glück verbinden lassen.

Glück kann man in Spielen mit verschiedenen Momenten verbinden und erleben. Zuerst ist das natürlich das Schaffen einer schwierigen Stelle. Auch das Erleben einer Geschichte, einer besonderen Wendung oder das Mitleiden mit einem Charakter zähle ich auch zu den Glücksmomenten, die mich auch in meiner persönlichen Charakterbildung beeinflusst haben.

Doch das wirkliche Highlight ist für mich das Hobby an sich. Ich bin sehr froh darüber, dieses Hobby zu haben, das mich Artikel lesen lässt, die auch weit über normale Reviews hinausgehen. Die Erkenntnis, dass Videospiele mehr sein können als Erfolg oder Versagen, etwas, das mich mit Emotionen füllen kann.

Ein Hobby, worin ich mich, zumindest einigermaßen, auskenne und was zu erzählen habe. Es ist mehr als ein Augenblick, es ist die Zeit, die man damit verbringt. Also an dieser Stelle Danke für die vielen Siege und unverdienten Niederlagen in Fifa, Gänsehaut an gruseligen Orten, das Durchreiten verlassener Prärien und das Tunen von Autos, die ich niemals besitzen werde.

Danke für die Möglichkeit, meinen Freundeskreis aufrechterhalten zu können. Auch Danke für unterdrückte Wutausbrüche, für diverse Versuche, den Controller zu zerquetschen, und schweißnasse Hände, das Gewinnen eines Lavarennens auf einem Surfbrett mit einem Eichhörnchen.

64 - Sven Festag



Ein dunkler Teppichboden. Keine Falten, keine Flusen. Nur gelegentlich sind noch die Konturen eines Flecks zu sehen, die wohl von einem Kaugummi stammen. Mein Blick schweift durch die Reihen. Zuerst von links nach rechts, dann von oben nach unten.

Vom Teppich gedämpfte Schritte nähern sich. Ein Mann mit grauem Bart und brauner Lederjacke sieht mich verunsichert an, bevor er sich mit einem leisen “Entschuldigung” an mir vorbeischiebt. Ich beobachte ihn noch kurz. Dann gehe auch ich weiter und lasse meinen Blick erneut durch das Regal wandern. Dort ist es: das Objekt meiner Begierde.

Behutsam greife ich nach der schwarzen Kunststoffhülle, die in glänzende Folie eingeschlagen ist. Ich drehe und wende sie, prüfe jede Stelle auf jeden noch so kleinen Makel. Plötzlich aber schlägt meine Vorfriede in Verunsicherung um. Fast schon fluchtartig stelle ich die Hülle an ihren ursprünglichen Platz zurück und sehe mich um.

Der bärtige Mann schaut kurz auf, wendet sich aber sogleich wieder seiner eigenen Auswahl zu. Ich beginne von vorn. Ein weiteres Mal lasse ich meinen Blick durch die Reihen schweifen. Gestresst eile ich durch die Gänge, bleibe aber immer wieder stehen und wische mir die Schweißperlen von der Stirn. Ich nehme einen tiefen Atemzug und suche eine ruhige Ecke abseits der Regale. Dort nehme ich meine Geldbörse heraus und versichere mich, dass er noch da ist, der große blaue Schein. Ist er. Noch ein Atemzug, dann gehe ich zielstrebig auf das Regal zu, greife die Hülle und schreite zum Ausgang voran.

Nach dem lauten Piepsen der Kasse wirft mir die Kassiererin einen ebenso prüfenden Blick zu, wie ich zuvor der Hülle. Mit einem Hauch von Verachtung nimmt sie den großen blauen Schein entgegen und quetscht ihn zwischen die anderen.

Aber das ist jetzt egal. Denn das Spiel ist nun mein.

65 - Jenny



Ich erinnere mich noch, wie ich einige Minuten im Menü von „Planet Coaster“ verweilte, weil das Theme mit einer Mischung aus Gitarrenklängen und Trompeten direkt gute Laune verbreitet. Ein ähnliches Gefühl bekomme ich beim Theme von „Monkey Island“. Ob es sich dabei um das Original, eine Piano-Version oder die Interpretation eines Orchesters handelt, ist völlig egal. Bereits die ersten Takte zaubern mir ein Lächeln ins Gesicht.

Eine besondere Faszination haben lizenzierte Soundtracks auf mich. Die Realität und die Fiktion verschmelzen, wenn plötzlich bekannte Lieder in einem Videospiel erklingen. „Mafia 2“ war sicher nicht das beste Mafia-Spiel, dennoch bin ich gerne zu den 50er- und 60er-Jahre Songs durch Empire Bay gecruist. Hin und wieder kann es aber auch der Überraschungseffekt sein, der das Einsetzen der richtigen Musik denkwürdig macht.

Durch die richtige Musik im richtigen Moment kann sich ein Spiel bei mir auf ganz spezielle Weise einprägen. Ein paar dieser Momente möchte ich mit euch teilen: Ich erinnere mich noch, wie ich durch Columbia in „Bioshock Infinite“ marschierte und plötzlich eine mir bekannte Melodie vernahm: „Girls Just Wanna Have Fun“ schallte aus einer Drehorgel und verwunderte und entzückte mich zugleich. Dass der 80er-Jahre-Hit nicht nur zufällig dort platziert war, begeisterte mich später umso mehr.

Auch eines meiner absoluten Lieblingsspiele „Spec Ops – The Line“ kommt mit einem außergewöhnlichen Soundtrack daher. Wenn die Flucht vor einem Helikopter mit Mozarts „Dies Irae“ untermalt wird, ist das an Epik kaum zu überbieten. Auf der Flucht befindet man sich ebenfalls in „Valiant Hearts“. Während man versucht, den feindlichen Geschossen auszuweichen, setzt plötzlich der „Ungarische Tanz Nr. 5“ von Brahms ein.

Ich kann weder sagen, in welchem Teil der Geschichte diese Szene stattfindet, noch ist die Passage spielerisch irgendetwas Besonderes. Ich liebe dieses Stück und vermutlich hätte es mich in jeder anderen Spielszene genau so begeistert wie in dieser.

66 - Felix Zimmermann



Manchmal, da habe ich das Gefühl, dass mich Videospiele nicht mehr wirklich berühren können, dass ich sie nur noch aus Gewohnheit spiele. Ich spiele weiterhin viel, keine Frage, doch oft und hauptsächlich kompetitiv und online. Die Endorphinausschüttung ist hier gewährleistet, aber bereiten mir wirklich die Spiele Freude oder doch eigentlich das Gewinnen?

Hin und wieder spiele ich auch ganz allein und für mich. Vielfach bedeutet das mittlerweile, schier endlose, offene Welten zu durchschreiten. Die sind oft beeindruckend, keine Frage, doch allzu schnell verfliegt die anfängliche Faszination, wenig bleibt hängen, nachdem der Abspann gelaufen ist.

Nostalgisch verklärt sehne ich mich nach solchen Emotionen, die ich mit Spielen wie Yoshi's Island oder Donkey Kong Country 2 verbinde. Jedem, der mich fragt, würde ich sagen, dass diese Spiele perfekt sind. Sind sie wohl nicht, ich weiß. Aber bis heute verschmelzen hier Artdesign, Gameplay, Audio zu einem Ganzen, das mich berührt wie am ersten Tag.

Kann es das heute noch einmal geben oder bin ich schon abgestumpft? Ich spielte vor einigen Wochen Hollow Knight. Ich hatte keine Erwartungen. Ich kämpfte im ersten Gebiet gegen Käfergeister, es war viel grau. Nichtsahnend betrat ich ein neues Gebiet, „Green Path“ genannt. Was war das? Diese liebliche Melodie in meinen Ohren, dieses dichte Grün, der blubbernde Salzsäuresee unter mir. Ich verweilte einen Moment und konnte es kaum fassen. Mit dem Crescendo der Musik setzte ich mich wieder in Bewegung, Gänsehaut am ganzen Körper.

Und ich wusste: Es geht noch.

67 - Simon Krätschmer



Mit schweißnassen Händen wird das frisch an den Ecken abgefeilte „Streets of Rage“-Modul in den nicht dafür vorgesehenen Mega-Drive-Modulschacht geschoben. Die Anleitung dazu kam aus dem Games-Magazin, doch mit der Angst um mein Spiel bin ich nun alleine.

An der japanischen Plastikbeklebung sind Kratzer zu erkennen, kaum älter als das Modul selbst. Ich bin beim Absägen der Ecken mehrfach abgerutscht. Liegt es an den glitschigen, zittrigen Hände, die die Feile halten oder versagen sie angesichts der teuren Schnitzvorlage ehrfürchtig ihren Dienst?

Jetzt ist es zu spät zum Zweifeln, das Modul sitzt entgegen aller Erwartungen bombenfest im Schacht, ob ich es jemals wieder herausbekomme? Die Zeit muss erst zeigen, ob ich das überhaupt will. Der Moment der Wahrheit. Ich schalte die Konsole auf „AN“.

Japanische Schriftzeichen auf staubiger Röhre. Yuzo Koshiro ertönt. Soundtrack des Glücks.



Meinen Augenblick des Glücks kann ich ziemlich genau auf den Herbst 1998 zurückdatieren. Sogar an einen bestimmten Ort kann ich meinen Moment festmachen. Dieser Ort war der schöne Altstadt-Flohmarkt am Ufer der Leine in Hannover.

Seit 1972 findet dieser Flohmarkt, der übrigens nach dem Vorbild eines *marché aux puces* in Paris entstanden ist, jeden Samstag statt. Beim Stöbern entdeckte ich eine Atari-2600-Jr.-Spielkonsole inkl. eines Joysticks und des Moduls „Donkey Kong“ in einem Pappkarton.

Kein perfekter Zustand, aber dennoch funkelte die Konsole in meinen Augen, als wäre sie aus Gold. Der Verkäufer verlangte 40 DM, die nach kurzer Zeit von meiner Frau auf 15 DM heruntergehandelt wurden. Ich glaube noch heute, dass er keine Ahnung hatte, was er da eigentlich verkaufte.

Zuhause, in der kleinen Mietwohnung, wurde die Konsole an den großen Philips-Röhren-TV angeschlossen. Mario erschien, die Fässer rollten auf mich zu und mein Herz ging auf. Wie lange war das letzte Spiel her? Mindestens zehn Jahre hatte ich mich kaum mit Videospielen beschäftigt, aber mit einem Schlag war meine Leidenschaft wieder da.

Ich, wir, spielten wie die Kinder und versuchten Pauline aus den Fängen des grimmigen Gorillas zu befreien. Mit Donkey Kong entstand eine Sammelleidenschaft für Atari-2600-Spielmodule. Wenige Wochen später registrierte ich die Webseite „Atari-Spielanleitungen“, um fehlende Anleitungen zu sammeln und diese mit der Welt zu teilen. Später wurden auf der Seite auch Artikel über Videospiele veröffentlicht.

Es war der Urknall für „Videospiegelgeschichten“ und wird für immer mein Augenblicks des Glücks in Videospielen sein.



Mein Augenblick des Glücks in Videospielen – ein großartiges Thema, ein sehr schwieriges Thema. Wo soll man dort nur anfangen nach über 30 Jahren Liebe zum Videospiel?

Vom ersten Laden der Datasette im Commodore 16 als man nach 20 Minuten endlich mit den Winter Games beginnen konnte, bis hin zu den Sonnenstrahlen über der Prärie, die sich langsam durch den Morgennebel in Red Dead Redemption 2 kämpfen.

War es das sonore “Es gibt Gold auf dieser Insel” des Narrators in Anno 1602 oder die pure Freude, nachdem mein Vater und ich Sophia nach zwei Stunden rätseln in “The Fate of Atlantis” endlich dazu bewegen konnten, sich an die Scheibe des Messerwerfers zu stellen.

Vermutlich ließen sich die Erinnerungen an Freude und Glücksmomente in all den Spielen über unzählige Seiten fortführen. Aber vielleicht ist es ja genau das, eine Summe, eine Melange aus wundervollen Momenten.

Genau dafür ist das Medium Videospiel wie gemacht, Emotionen und Empfindungen auf verschiedenen Ebenen zu wecken, auch in Bezug auf individuelle Erfahrungen. Den absoluten Glücksmoment wird es also vermutlich nicht geben, was für mich persönlich aber besonders gut in diese Deutung passt, wäre “Journey” von thatgamecompany, mittlerweile schon lange kein wirkliches Indie Game oder ein Geheimtipp mehr.

Ich spiele es jedes Jahr noch immer ein- bis zweimal in Ruhe durch. Auf eine unfassbar elegante, anmutige, dezente und lyrische Weise vereint es all diese Elemente und Emotionen einer Reise in einem Spiel mit atemberaubender Bildsprache und Kreativität.

Und dies runtergebrochen auf die elementaren Bestandteile eines Spieles – es folgt keiner festen Abfolge, wie auch im Leben kann man Abkürzungen nehmen, den direkten Weg wählen oder jedes kleinste Detail erkunden, es gibt kein übergeordnetes Ziel, keine direkte Mission – und doch ist das Ende und ein neuer Anfang für alle gleich.

Der Spieler fühlt auf seiner Reise eine Menge an Emotionen. Am Anfang Neugier, Verwirrung in der Wüste, dann Forscherdrang, um die Geschichte Stück für Stück zu erkunden und zu verstehen. Dann Freude mit den ersten Fortschritten und der Leichtigkeit einer Sanddünen-Fahrt – gefolgt von Angst und Demut vor den Wächtern in den Minen, danach Mühsal und Kampf an den schneebedeckten Hängen des Berges – am Ende Verständnis, Erleuchtung, Erleichterung und pures Glück

zu epischer Musik im Fluge durch das metaphorische und virtuell reale Himalaya.

Vielleicht ist dies genau die Essenz, es gibt nicht den Augenblick des Glückes, es ist alles eine Summe an Erlebnissen, die ohne die Mühsal nur halb so erfüllend und vollkommen wären.

70 - Constantin Gillies



Die Götter des Gemetzels.

Alter, bei denen ist Hellraiser 2 nicht geschnitten! Der ist da zehn Minuten länger! Zehn Minuten! Das waren die Worte von Player Two, und im Jahr 1988 reichten sie aus, um eine Reise zu rechtfertigen.

Den Splatter-Meilenstein Hellraiser 2 im Original gucken, unberührt von der deutschen Spießersensur, dafür war ein Trip nach Paris mehr als angemessen. Also fünf Stunden in der rostroten Bundesbahn-Hölle aushalten und sofort mit der Metro auf die Champs-Élysées. Ein völlig sinnvoller Trip, denn Hellraiser 2 war das Ende der Splatter-Geschichte.

Nur was jetzt? Sieben Tage mussten noch rumgebracht werden – mit 12 Mark am Tag, hatte Player Two ausgerechnet. Kino war da nicht mehr drin. blieb nur der Salle Jeux um die Ecke, ein dunkler Schlauch direkt neben einem Porno-Laden.

Und da stand er, ein brandneuer Operation Thunderbolt, dieses geile Teil mit den Plastik-Uzis vorne dran. Aber der Preis der Coolheit war hoch: zwei Francs pro Game für jeden – diese verdammten Gangster. „Müssen wir halt beim Essen sparen“, sagte Player Two.

Ab da lief jeder Urlaubstag gleich ab: Aufstehen, abhängen, auf dem Hotelzimmer Würstchen aus der Dose fressen und Joghurt („Für die Vitamine“, Player Two), und dann ab vier Uhr zocken. Der Höhepunkt des Tages.

Das Game hielt, was die Controller versprochen. Operation Thunderbolt war ein weiterer Meilenstein des Metzels. Einfach nur die Magazine auf alles entleeren, was sich bewegt, auf ein Panoptikum der Achtziger-Feindbilder: Typen mit Palästinenser-Tuch, russische MiG-Jets, mittelamerikanische Contras mit Pornobalken. Die verschwitzten Hände klebten an den Plastikwummen, der Puls raste, Stress pur.

Ein paar Jahre später wird Player Two gestehen: „Ich habe nachts im Schlaf die Hubschrauber auf mich zukommen sehen.“ Jeder Treffer tat weh, denn die Kohle reichte nur für eine Runde Operation Thunderbolt pro Tag. Game Over bedeutete wirklich Game Over.

Doch wir kämpften uns durch wie Colonel Braddock durch den Dschungel. Muni sammeln, Geiseln befreien, Hauptquartier stürmen. Bis dieser unschaffbare Endboss kam. Immer wieder hat er

uns erwischt, der Kopftuch-Terrorist, der den Piloten als Geisel genommen hat. Fünf verdammte Tage lang. Bis zum letzte Tag. Da haben wir ihn erwischt. Das Flugzeug mit den Helden an Bord verschwand am Horizont der Rasterzeilen, und die Götter des Gemetzels stiegen in die rostrote Bundesbahn-Hölle, verschwitzt und pleite.

Das war Glück in einem heißen Sommer 1988.



»Ich habe einen Vogel«

Jahr um Jahr überfluten Hunderte, wenn nicht Tausende neue Spiele in allen Formen, Farben und Genres den Gaming-Markt. Unzählige unterschiedliche Geschichten, von denen einige immensen Bombast, Millionen teures Spektakel auffahren. Doch letztlich schaffen es doch nur ganz, ganz wenige Erfahrungen, mein Herz so zu berühren, dass man wirklich schlucken muss.

2019 vollführte dieses Kunststück das wahrscheinlich unscheinbarste, unbekannteste Spiel, das mir seit langer Zeit untergekommen ist. Ein Kleinod, das laut Steam Charts monatlich im Schnitt bloß zwei Menschen weltweit gleichzeitig auf PC spielen. Zwei.

Ich war einer davon, denn Songbird Symphony verdient Aufmerksamkeit. Dabei macht es mir nicht mal sonderlich Spaß. Songbird Symphony ist ein kleines Musikspiel, ein launiges Rhythmus-Gedrucke – nur gebe ich einen katastrophalen Musiker ab. Die meisten Herausforderungen schaffe ich also bloß mit Ach und Krach, und abseits der Rhythmus-Spielchen flattere ich eigentlich nur als kleines Vögelchen Birb durch eine kunterbunte 2D-Welt auf der Suche nach einem Ort, an dem ich mich zuhause fühle.

Doch genau da liegt der Hund (oder in dem Fall Vogel) begraben. Denn Songbird Symphony erzählt so eine wunderschöne Geschichte. Es drückt auf die Tränendrüse wie ein guter Disney-Film, lässt mich den gleichen Schauer fühlen wie Mufasas Tod. Die gleiche Wärme der Freundschaft wie Cap und Capper.

Als kleiner, einfältiger Vogel Birb starte ich als Außenseiter, sehe anders aus als all die anderen. Selbst mein Zieh-Onkel ist ein Pfau, ich hingegen ein graues, dickes Vögelchen. Doch trotzdem verströmt Birb gute Laune. Er bringt Glück und Musik in alle Teile des Vogelreichs, knüpft Freundschaft zu einem halb ausgeschlüpften Ei namens Eggbert. Doch tief drinnen fühlt sich Birb einsam. Allein.

Und während meiner Reise singt das Vögelchen immer wieder Fragmente eines Liedes, das er irgendwie aus seiner frühesten Kindheit kennt. Birbs Reise gipfelt in einem tragischen Finale, in dem er aus diesen Fragmenten das stärkste Lied des gesamten Spiels entwickelt. In seinem größten Moment bringt Songbird Symphony diesen unvergesslich guten Song mit einer tränenreichen Wendung zusammen – und lässt mich schluchzen und lachen und schluchzen wie kein Triple-A-Titel

der letzten Jahre.

Auf der Oberfläche mag Songbird Symphony ein Musikspiel sein, die perfekte Melodie erzeugt es aber durch seine tolle Geschichte.



Ich grübele über dem Problem, dass sich DER “Augenblick des Glücks in Videospielen“ nicht leicht benennen lässt, wenn man seit 1978 quasi ununterbrochen auf allen Plattformen und drei Kontinenten spielt: Deine Frage lässt mich mein Leben als Serie ungezählter Spielmomente und Highlights erkennen.

Und leider erinnere ich mich an alle noch viel zu gut: als Klein-Winnie zum ersten Mal einen Space Invaders-Automaten sah und Münzen darin versenkte (1979), sich im monochromen “3D Monster Maze” auf ZX81 erschreckte (und zehn Jahre später im “Doom”-Dungeon), 1983 das erste Rare-Spiel “Psst!” in den Kinderhänden hielt (16 K auf Audiocassette) und danach jedes weitere sehnlich erwartete, “Manic Miner” und Tolkien auf Heimcomputer erlebte und “Elite” auf dem Ur-Laptop SX64, den mir ein älterer Kumpel vier Wochen lang auslieh.

Ich vergesse den Sommer nicht, den ich mit “Ultima IV” im verdunkelten Zimmer verplemperte (und nicht die beiden folgenden, die in “Bard’s Tale”-Welt und “Wasteland” draufgingen), erinnere mich, als wäre es gestern, wie ich mich mit Kumpels, “Barbarian”, “Blood Money” & Co. im Amiga-Coop vergnügte, zum ersten Mal eine PC-Engine, einen japanischen Mega Drive oder ein Super Famicom anwarf ... als Jung-Redakteur mit Jez San die Echtzeit-Zukunft und mit Ken Kutaragi die kommende “PSX” bequatschte, Richard Garriott 1997 ins Beta-“Ultima Online” und Sega-Manager 1998 zur letzten Hardware-Enthüllung in Tokio begleitete.

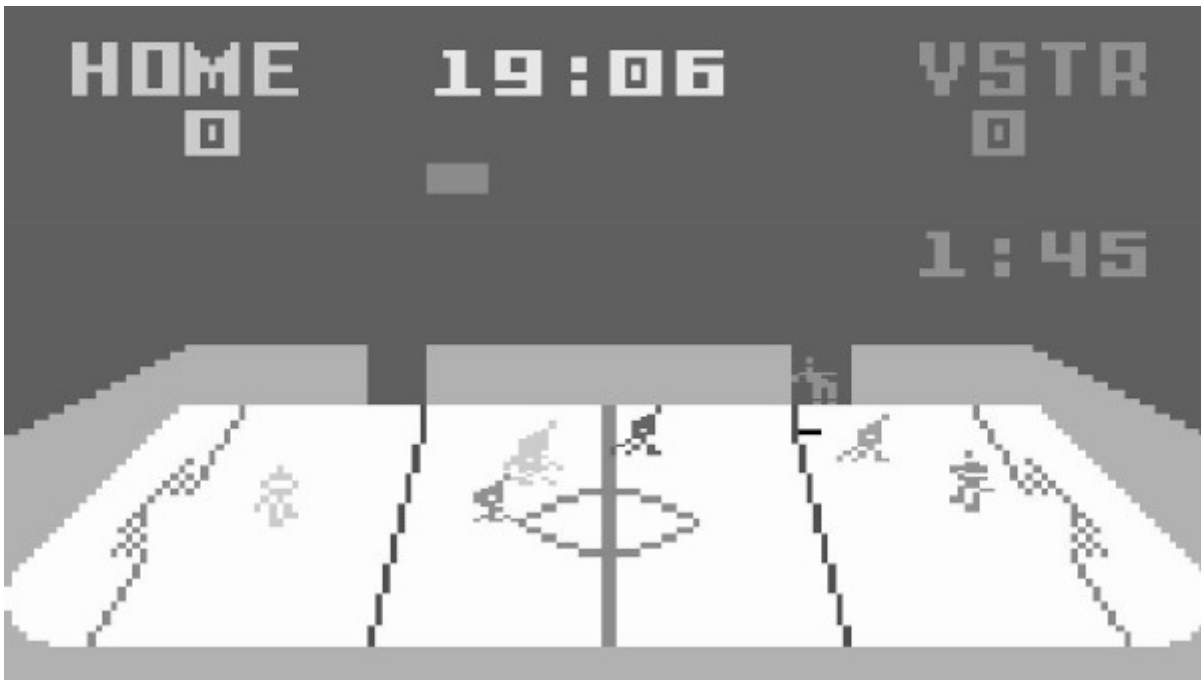
Im Gedächtnis blieb mir mehr, als ich schreiben kann und möchte: Wie ich – noch in PPlay-Probezeit – einem irritierten Peter Molyneux erklären durfte, wieso ich “Populous II” im Gegensatz zu internationalen Pressekollegen nicht für besser hielt als den Erstling, wie ich mit “Wild Bill” Stealey deutsche Jugendschutz-Besonderheiten diskutierte oder in Kazunori Yamauchi persönlichem “Gran Turismo”-Simulator Platz nahm, drei vernetzte PS2-Konsolen, Monster-Hydraulik und Riesen-Bildschirm ...

Die perfekte Bonusrunde im “Galaga”-Galactic-Dancing und der perfekte “Beatmania”-Track, der tiefste Kerker-Level in “Castlevania X”, die Endgegner-Begegnungen von “Metal Gear Solids”, der letzte Ritt mit Agro in “Shadow of the Colossus” und der erste Ritt über die mexikanische Grenze in “Red Dead Redemption” ...

wo anfangen und wo aufhören, wenn ich an Spielmomente denke, die mich glücklich machten

und machen?

73 - Heinrich Lenhardt



Angefangen hat es eigentlich schon beim Tischfußball. Mein Bruder und ich entwickelten enormen Ehrgeiz bei der Verwaltung ganzer Ligen, deren Ergebnisse und Tabellen mit Schreibmaschine getippt und sauberlich abgeheftet wurden.

Irgendwann wechselten wir auf ein Eishockeyspiel, das den Wohnzimmertisch zum Schauplatz intensiver Duelle machte. Man klebte den Plastikfiguren Nummern auf den Rücken und ermittelte nun auch Torjägerlisten.

In der Saison 1982/83 ereilte uns die digitale Revolution. Das Hockey-Modul für die Intellivision-Konsole hatte nicht nur sensationelle Grafik, sondern erlaubte auch Bodychecks und Power Plays. Groß waren die Empörungsschreie, wenn der wunderbar unzuverlässige Schiedsrichter es versäumte, einen besonders groben Akt der Körperverletzung zu ahnden.

Die vom Computer gesteuerten Goalies legten sich auch gerne mal aufs Eis, um nach einem abgewehrten Schuss über den Sinn des Lebens nachzudenken. So fühlte es sich jedenfalls an, wenn das eigene Tor eins, zwei Sekunden lang unbewacht war und der elende Bruder den Puck hineinschlenzen konnte.

Mitleidserregend lahm und primitiv sieht das Spiel heute aus, aber als das Medium noch jung und ich im besten Gefühlsausbruchalter war, war es das Größte. In den Folgejahren bescherten mir Computer- und Videospiele noch unzählige Glücksmomente, vom ersten gelungenen Elite-Andockmanöver bis zur Beutewonne in World of Warcraft.

Diese legendären Intellivision-Eishockeyduelle werden aber immer eine Sonderstellung in meinen Erinnerungen haben. Ich kann nur hoffen, dass sich die Nachbarn inzwischen von unserer ebenso leidenschaftlichen wie lautstarken Live-Kommentierung des Spielgeschehens erholt haben.

Nachwort / Danksagungen

Als ich im Sommer 2019 zur Teilnahme an der Aktion „Mein Augenblick des Glücks in Videospielen“ aufrief, hätte ich nie mit einer derartigen Resonanz gerechnet.

Nicht nur, dass so viele Beiträge eingingen, vor allem die Offenheit, Authentizität und persönlichen Bezüge haben mich überwältigt. Im Ergebnis haben alle zusammen ein Werk erschaffen, das unvergleichlich ist und die Erinnerungen und Emotionen vieler unterschiedlicher Menschen reflektiert, die gemeinsam eins teilen: die Liebe zu Videospielen!

Mein besonderer Dank gilt: Alexa Sprawe, Lennart Koch und Ferdinand Müller für die Inspiration zum Gemeinschaftsbeitrag, sowie allen hilfsbereiten und geduldigen TesterInnen: Damian Thater, Levi Richter, Uwe Stelzer, Stephan Ricken, Annika Witt und Nina Henke. Ohne Euch wäre dieses E-Book nicht in dieser Form denkbar.

Feedback / Kontakt

Wenn Du einer Autorin oder einem Autor Feedback geben möchtest, gehe bitte auf unsere [Webseite](http://www.videospielgeschichten.de) (<http://www.videospielgeschichten.de>) und suche nach dem entsprechenden Namen. In den Suchergebnissen sollte der passende Einzelbeitrag der Aktion “Mein Augenblick des Glücks in Videospielen” angezeigt werden. Dort kannst Du einen Kommentar hinterlassen.

Du findest alle Einzelbeiträge auch gesammelt über [diesen Link](https://www.videospielgeschichten.de/tag/MADGIV) (<https://www.videospielgeschichten.de/tag/MADGIV>).

Um Kontakt zu Videospielgeschichten aufzunehmen nutze bitte unser [Kontaktformular](https://www.videospielgeschichten.de/kontakt/) (<https://www.videospielgeschichten.de/kontakt/>).

Oder schreibe uns eine Mail: ebook@videospielgeschichten.de.

Herausgeber

André Eymann begleitet Videospiele schon seit den 1980er Jahren. Aufgewachsen mit Arcade-Automaten wurde er bereits als Kind in fremde Galaxien entführt. Auf Heimkonsolen und Mikrocomputern erlebte er unzählige Abenteuer und lernte spielend das Programmieren. Heutzutage verliert er sich am liebsten in Action- und Adventurespielen. Dabei ist das Videospiel für ihn stets eine Metapher für soziale, wissenschaftliche und künstlerische Themen geblieben.



Impressum

Mein Augenblick des Glücks in Videospielen

Erste Ausgabe

© 2020 André Eymann
(ebook@videospielgeschichten.de)

Titelbildgestaltung: André Eymann
Korrektur: Anabelle Stehl

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Veränderung ist ohne Zustimmung des Autors / Herausgebers unzulässig. Die Verbreitung ist ausdrücklich erlaubt.

Zum Erstellen dieses E-Books wurde die Software Jutoh (<http://www.jutoh.com>) verwendet.

Spiele-Index

3D Monster Maze.....	83
A Bird Story.....	10
A Short Hike.....	20
Abfahrtslauf.....	17
Alien: Isolation.....	28
Animal Crossing.....	38
Anno 1602.....	77
Assassin's Creed Origins.....	46
Autobahn Raser.....	60
Autorennen.....	17
Barbarian.....	83
Bard's Tale.....	83
Beatmania.....	83
Bioshock Infinite.....	73
Blood Money.....	83
Blue Max.....	40
BMX Racer.....	23
Bubble Bobble.....	19
Bugs Bunny.....	43
Call-of-Duty.....	52
Castlevania X.....	83
Chariot.....	28
Civilization.....	22, 28
Colin Mcrae Rallye 2.0.....	69
Combat School.....	23
Counter-Strike Source.....	54
Dark Souls.....	16, 51
Day of the Tentacle.....	11
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden.....	31
Destiny 2.....	30
Donkey Kong.....	76
Donkey Kong Country.....	53
Donkey Kong Country 2.....	74
Doom.....	83
Dragon Age: Inquisition.....	25
Elite.....	57, 83, 85
Elite Gold.....	28
Fallout.....	63
FALLSCHIRM.....	41
Fifa.....	71
Final Fantasy 10.....	43
Final Fantasy 7.....	43
Final Fantasy VII.....	30
Finding Paradise.....	10
Galaga.....	83
Ghosts'n'Goblins.....	44
Giana Sisters.....	19, 48
GoldenEye 007.....	12

Gran Turismo.....	83
Green Beret.....	58
GRIS.....	9
Guild Wars.....	63
Guild Wars 2.....	63
Halo.....	37
Hase und Wolf.....	17
HEXEN.....	59
Hockey.....	85
Hollow Knight.....	74
Horizon Zero Dawn.....	63
Injustice: Götter unter uns.....	35
International Karate +.....	23
Jet Force Gemini.....	68
Journey.....	37, 77
Kane.....	40
Kid Clown.....	43
Life is Strange.....	45
Loom.....	22
Madness.....	40
Mafia 2.....	73
Maniac Mansion.....	11
Manic Miner.....	83
Mario Kart.....	53
Mass Effect.....	61
Mass Effect 2.....	37
Metal Gear Solid.....	24, 83
Metal Gear Solid 2.....	24
Metal Gear Solid 3.....	24
Metal Gear Solid 4.....	24
Minecraft.....	30
Monkey Island.....	73
Monkey Island II.....	22
Monster Hunter.....	43, 51
Near Death.....	28
Need for Speed II.....	60
New Leaf.....	38
Ocarina of Time.....	7
Okami.....	49
One man and his droid.....	48
Operation Thunderbolt.....	79
Out Run.....	48
Planet Coaster.....	73
Player Manager.....	14
Pokémon.....	32, 35p., 50, 63, 66
Pokémon Kristall.....	66
Populous II.....	83
Psst!.....	83
Rayman.....	35
Red Dead Redemption.....	35, 83

Red Dead Redemption 2.....	77
Resident Evil 7.....	27
Schießbude.....	17
Shadow of the Colossus.....	43, 83
Shinobi.....	15
Skyrim.....	48
Snowboarding.....	35
Songbird Symphony.....	81
Sonic the Hedgehog.....	19
Space Invaders.....	48, 83
Spec Ops – The Line.....	73
Spooks.....	40
Spyro.....	38
Stardew Valley.....	45
Starwing.....	21
Street Fighter II.....	33
Streets of Rage.....	75
Summer Games.....	40
Super Mario Land.....	51, 62
Super Mario World.....	43, 53
Super Smash Bros. Melee.....	42
Tamagotchi.....	35
Tetris.....	54
The Bard’s Tale.....	47
The Course of Monkey Island.....	48
The Elder Scrolls 4 – Oblivion.....	38
The Fate of Atlantis.....	77
The Last Guardian.....	28
The Legend Of Zelda – Link’s Awakening.....	36
The Legend of Zelda – Majora’s Mask.....	50
The Legend of Zelda – Ocarina of Time.....	7, 67
The Secret of Monkey Island.....	28
The World Ends With You.....	36
To the Moon.....	10
Tomb Raider.....	63
Turrican.....	48
Ultima.....	47
Ultima IV.....	83
Ultima Online.....	83
V-Rally.....	30
Valiant Hearts.....	73
Wasteland.....	83
Winter Games.....	44, 57, 77
World of Warcraft.....	85
Yoshi’s Island.....	74
Zak McKracken.....	44
Zelda – Breath of the Wild.....	39