

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Lieferant einer untergehenden Welt

Thorsten Weiskopf am Mittwoch, dem 26. Mai 2021

**Der Hype ist lange vorbei. Es wurde sehr viel beschrieben und geschrieben. Darüber was das Spiel sagen möchte und darüber was es ist oder sein will. So richtig greifbar wird das Spielerlebnis dadurch jedoch nicht. Dennoch möchte ich versuchen meine Spielerfahrung zu beschreiben.**

Ich bin Sam Porter Bridges und liefere Pakete aus. Ich mache dies aus vollem Eifer und voller Leidenschaft. Denn, es ist das, was ich tue.

Ich lerne immer mehr über mich und andere kennen: BB, Fragile, Mutter, Deadman, Amelie, Die-Hardman und jeder einzelne Prepper, den ich beliefere. Alle diese Menschen sind einzigartige Begegnungen deren Geschichte(n) mich bewegen. Wir helfen uns gegenseitig, uns und unsere Rolle in dieser Geschichte zu bestimmen. Das wird mir immer mehr klar.

Nach und nach bin ich mir sicher: meine Reise ist wichtig! Ich helfe den Menschen, indem ich ihnen liefere, was sie zum Leben benötigen und zusammenbringe was zusammen gehört: die Menschen. Denn sie brauchen sich. Dies wird mir vor allem bewusst, weil sie es mir sagen. Allein und voller Anstrengungen erlebe ich ein Land, in der die Natur sich zurückgeholt hat, was die Menschen ihr genommen hat: Ruhe und Stille. Doch der

Zeitregen nimmt auch ihr das Leben. So sehe ich verderbende Felder, die Ruinen vergangener Städte, zerstörte Straßen, weite Einöden und Berge am Horizont.

Doch genauso sehe ich den unaufhaltsamen Willen einiger, nie wirklich gesehener, Menschen. Boten wie ich, allesamt andere Spieler, die diese Welt zusammen halten. Ich sehe ihre Gebäude, Straßen und Brücken, welche sie immer und immer wieder aufbauen. Ich erfreue mich daran Ihnen zu helfen und sie zu benutzen: ihre Routen, Gebäude und Tools. So lange, bis der Zeitregen alles wieder hinfortspült. Ich teile meine Dankbarkeit und werde durch das Wissen darum, dass sie doppelt zurück kommt, reich.

Auch wenn die Gefahren da draußen meinen Auftrag und mein Leben bedrohen, so kann ich doch nicht sterben, wenn der Tod mich an seinen Strand zieht, durch meine Gabe zu entkommen. Ich weiß weder welche Rolle mir, noch welche meinem Baby zu Teil wird, welches mein, nein dieses Leben so bereichert, in einer untergehenden Welt. Und doch werde ich weitermachen, die Welt, meine Aufgaben und all die Tage zu meistern. Gemeinsam mit dem Seil und dem Stock.

Und das Beste daran: ich habe unglaublich viel Spaß dabei!

Danke für diese Erfahrung.

? Hideo Kojima

Nachwort:

*Man kann das, was Hideo Kojima mit seinem Studio geschaffen hat, lieben oder hassen. Man kann es bis ins kleinste Detail akademisch analysieren, sehr simplifizieren oder auch zerreden. All dies erinnert mich sehr an Kunst und so beweist Death Stranding für mich unumstritten, dass Videospiele Kunst sind. Ich hoffe, dass dies endgültig bei den Medien, im Feuilleton und letztlich auch bei der Politik ankommt.*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 26. Mai 2021 um 08:00 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>

