Spiele, die alles verändern

LEBENS RETTER

Ohne Videospiele könnte Sascha nicht existieren. Dass er mit ihnen sein Geld verdient, ist aber nur ein Teil der Wahrheit. Manch eines hat ihm das Leben gerettet. Von Sascha Penzhorn

Sascha Penzhorn
Sascha lebt ein ereignisreiches Leben. Ein Dutzend Schulen und mindestens ebenso viele Jobs füllen seinen Lebenslauf. Während seiner Kindheit zog er 20 mal um, in unterschiedliche Familienkonstellationen aus biologischen Eltern, einem Stiefvater, zwei Stiefmüttern und mehr Halb- und Stiefgeschwistern, als ein normaler Mensch zählen kann. Er gehörte nie dazu, knüpft bis heute keine sozialen Kontakte und vertraut allein seiner Partnerin Claire. Spiele sind für ihn eine Alternative zu einer glücklichen Realität.

Triggerwarnung und Hilfe

Achtung, dieser Text enthält Bezüge zu psychischer Gewalt gegenüber Kindern, Alkoholismus, Depression und Suizid. Solltet ihr selbst von solchen Problemen betroffen sein, zögert bitte nicht, einen Arzt aufzusuchen oder euch an anonyme Hilfestellen wie eine Telefonseelsorge oder die deutsche Gesellschaft für Suizidprävention zu wenden. Depressionen und andere psychische Probleme sind ernstzunehmende Krankheiten, die allerdings behandelt werden können. Konsumiert den Artikel bitte auch mit Vorsicht, sollten die angesprochenen Emotionen und Themen starke Gefühle oder Erinnerungen bei euch wecken.

Eigentlich wollte ich diesen Artikel total begeistert und romantisch eröffnen. Dass Videospiele mein wichtigstes Hobby sind, meine größte Leidenschaft, dass mich meine Begeisterung für Spiele mit vielen von euch verbindet. Denn über die Jahre habe ich viele von euch liebgewonnen, Zeit mit euch im Forum und in den Website-Kommentaren verbracht, mit euch geredet, euch besser kennengelernt. Spielen verdanke ich, dass ich mit Menschen zusammenarbeiten darf, die ich bewundere und respektiere, die mein Leben bereichern und eben nicht einfach nur User, Kollegen oder Auftraggeber sind. Das alles ist ohne jede Übertreibung wahr. Wahr ist aber auch, dass Spiele meine Zuflucht sind, mein wichtigstes Hilfsmittel im Kampf gegen Depression und Wahnsinn, mein Portal in eine bessere Welt, ein besseres Leben. Ohne Spiele könnte ich nicht existieren. Logisch, ohne das Medium Videospiel wäre ich heute nicht hier, um für euch zu schreiben, wäre nicht Teil irgendwelcher Brainstorming-Sessions zu neuen Artikeln. Aber vor allem wäre ich ohne Videospiele heute schlicht und ergreifend nicht hier. In diesem sehr persönlichen Text stelle ich euch neun Spiele vor, die mein Leben veränderten.

Activision Tennis (Atari 2600)

Meine allererste Erinnerung ist, dass ich drei, höchstens vier Jahre alt bin, im Wohnzimmer sitze, mich todtraurig fühle und anfange zu heulen. Ich weiß nicht, weshalb. Hermann hört mich und will wissen, was los ist. Hermann und Britta heißen meine Eltern, schon damals, nicht Mama oder Papa. Ich erfinde irgendeine Ausrede, dass ich Angst vor den gruseligen Gesichtern auf den Geldscheinen habe, die auf dem Wohnzimmertisch liegen. Ich weiß nicht, ob ihr noch die ganz alten D-Mark-Scheine in Erinnerung habt, die sind tatsächlich gruselig. Meine erste richtig fette Lüge. Ich habe keine Ahnung, weshalb ich mich elend fühle. In diesem Alter höre ich regelmäßig Stimmen, die nicht existieren. Geflüster, Gesprächsfetzen, manchmal sehe ich auch irgendwelche Kreise, Dreiecke und geometrische Formen an den Wänden. Wenn ich Erwachsene frage, ob sie das auch wahrnehmen, denken sie, dass ich nur spielen will.

Meine Mutter ist Alkoholikerin, mein Vater Choleriker. Die beiden schreien sich an, prügeln sich. Ich durfte nie in den Kindergarten, habe keine Freunde, meine Eltern haben wenig Zeit. Mein Vater bleibt nächtelang auf, spielt Tennis am Atari und nimmt es auf Video auf. Ich schaue ihm gerne beim Spielen zu, aber er ist immer schnell genervt und schickt mich irgendwann weg. Jetzt habe ich eine Videokassette mit Gameplay und kann ihm zuschauen, wenn er nicht da ist. Wahrscheinlich war mein Vater Anfang der 80er unbeabsichtigt einer der ersten Let's Player. Ich bin noch viel zu jung, um die meisten Atari-Spiele zu kapieren oder irgendwie zu beherrschen, aber die Aufnahme von Activision Tennis schaue ich total gerne. Kein Geschrei, kein Streit, niemand schickt mich weg.

Wonder Boy (Sega Master System)

Als ich fünf Jahre alt bin, will mir mein Vater mal was »Cooles« zeigen und spielt für mich eine Szene aus »Nightmare on Elm Street« ab. Ein Mädchen steht vor einem Waschbe-

cken und dreht die Wasserhähne auf, die sich in Hände verwandeln und sie packen. Sie sehen aus wie Hände von einem Skelett, mit scharfen Klauen, die sie angreifen. Im Spiegel sieht man das Gesicht von Freddie Krueger. Das sei ein Kindermörder, der verbrannt wurde und jetzt Rache an Kindern nehme, erklärt mein Vater. Blut spritzt über den Spiegel, dann kommt die Mutter ins Bad und sieht das blutende Mädchen mit einer Rasierklinge in der Hand. Diese schockierenden Bilder vergesse ich nie wieder. Ich dusche bis heute mit offenem Duschvorhang.

Wir haben inzwischen ein Sega Master System, unser erstes Spiel ist Wonder Boy. Ich traue mich nicht, Wonder Boy zu spielen, weil ich Angst habe, Fehler zu machen und dafür zu sorgen, dass Wonder Boy stirbt. Als ich sechs Jahre alt bin, schläft mein Vater nur noch auf dem Sofa. Meine Eltern streiten sich jeden Tag. Ein paar Tage nach meiner Einschulung stürmt mein Vater schließlich zur Tür hinaus. Er kommt nicht wieder. In dieser Zeit ist meine Mutter entweder weg oder betrunken. Ab und zu bringt sie irgendeinen neuen Onkel nach Hause, von dem ich nie zuvor irgendwas gehört habe. Ich spiele Wonder Boy und spalte dem Endgegner den Schädel (in exakt diesen Worten beschreibt die Anleitung den Bosskampf), dem daraufhin ständig neue Köpfe wachsen.

Phantasy Star (Sega Master System)

Ich bin sieben Jahre alt, werde in der Schule gemobbt und stehe neben mir selbst. Ich fühle mich nicht als Teil meiner Umgebung, gehöre nicht zu dem, was um mich herum existiert. Ich versuche, meinen kleinen Bruder zu beruhigen, wenn meine Mutter stockbesoffen in unsere neue, kleinere Wohnung torkelt, dabei verstehe ich die Welt doch selbst nicht. Unser Vater hat eine ganze Bibliothek an Videospielen hinterlassen. Phantasy Star fasziniert mich: Nero Landale rebelliert gegen eine korrupte Regierung, will deren dunkle Machenschaften aufdecken und wird schließlich kaltblütig von bewaffneten Truppen des Herrschers Lassic getötet. Seine Schwester Alys nimmt Neros Kampf auf, rächt seinen Tod und findet heraus, welche dunklen Kräfte für die Veränderung des einst barmherzigen Herrschers Lassic verantwortlich sind.

Kurz und knapp beschrieben ist Phantasy Star ein klassisches JRPG und war in gewisser Weise Segas Gegenstück zu Final Fantasy auf Nintendo-Konsolen. Besonders der erste Teil war für seine Zeit bahnbrechend, nicht nur weil er einige beeindruckende grafische Effekte bot, die für damalige Verhältnisse nahezu undenkbar waren. Eine Frau als Titelheldin und starke Anführerin war ebenso außergewöhnlich wie das Entwicklerteam selbst, das für die Zeit untypisch viele Frauen beschäftigte. Den weiblichen Mitgliedern des Teams verdankt Phantasy Star beispielsweise seine starke Handlung, das fantastische Grafikdesign, das Playtesting und das Balancing. Um dieses Spiel überhaupt halbwegs zu verstehen, benötige ich ein Wörterbuch, denn in Deutschland existiert Phantasy Star nur in englischer Sprache.

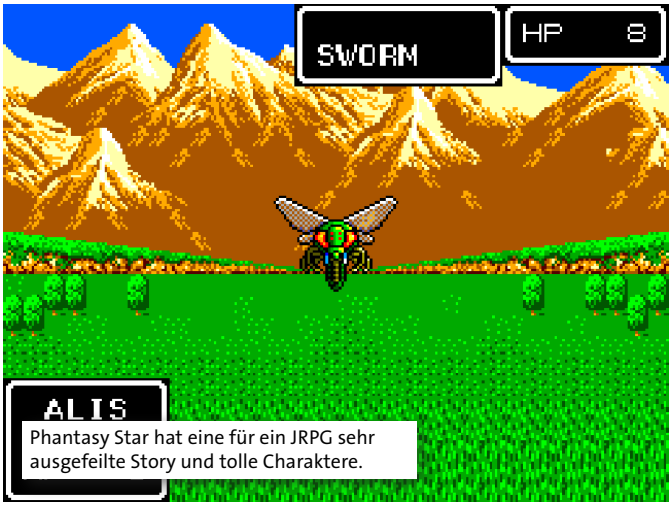
Damit ihr jetzt keinen völlig falschen Eindruck bekommt: Es ist 1988, Dialoge in Videospielen sind sehr simpel und kurz, ich verstehe trotz Wörterbuch auch beileibe nicht alles und benötige letztendlich Jahre, um Phantasy Star komplett durchzuspielen. Aber ich fange an, mir die englische Sprache selbst beizubringen und meinem Bruder zu erklären, worum es im Spiel geht, wenn wir wieder mal den ganzen Tag allein sind. Alys ist der Hammer! Sie steuert ein Raumschiff, hat ein Laserschwert, und einer ihrer Begleiter ist eine sprechende Katze. Das alles ist unendlich besser als Klassenkloppe in der Schule und eine hackedichte Mutter, die eben auch nicht mit der Situation fertigwird.

Shining Force (Sega Mega Drive)

Im Alter von zehn Jahren lebe ich mit meinem Bruder wieder bei meinem Vater. Der ist inzwischen mit einer anderen Frau verheiratet, und das Drama geht von vorne los: Beide streiten sich ständig, er pennt auf der Couch, sie betrinkt sich. Den Alkohol dafür besorge ich von der Tanke am anderen Ende der Stadt. Halbe Stunde runterlatschen, der Verkäufer weiß Bescheid und gibt mir den Bölkstoff, dann wieder zurück, regelmäßig, ein paar Mal jede

Die Anleitung von Wonderboy fordert dazu auf, dem Endboss den Schädel zu spalten.

2021 erschien mit Asha in Monster World ein neuer Teil von Monster Boy für PlayStation 4 und Nintendo Switch.



Phantasy Star hat eine für ein JRPG sehr ausgefeilte Story und tolle Charaktere.

Heldin Alys aus Phantasy Star verschiebt die Messlatte für weibliche Helden in Videospielen weit nach oben.

Activision Tennis für das Atari VCS gehört zu den ersten Spielen in Saschas Leben.

Ravenloft erscheint 1995 für MS-DOS und fesselt Sascha an den PC.

Entwickler Dreamforge veröffentlicht später unter anderem das Rundenstrategiespiel Warhammer 40.000: Rites of War.

Das Schwarze Auge: Schatten über Riva markiert den Abschluss der Nordland-Trilogie.

Woche. Auch meine leibliche Mutter hat wieder geheiratet, bekommt zwei neue Kinder. Ab und zu treffen wir sie noch, dann erzählt sie irgendwas vom Jugendamt und dass wir klagen sollen, falls wir sie nicht mehr sehen dürfen. Wird mir alles zu viel, bringt zu viel Trauma hoch. Bei der ersten Trennung meiner Eltern musste ich vor Gericht gegen meine Mutter aussagen, bekam eingetrichtert, dass uns das Gericht wegnehme, wenn wir nicht glaubwürdig genug seien. Ich breche den Kontakt ab, sehe meine Mutter niemals wieder.

Neues Haus, neue Familie, neue Schule, neue Nachbarschaft. Einmal mehr kenne ich niemanden, bin überall der Neue, gehöre nirgends dazu, passe nicht rein. Meine einzigen »Freunde« existieren in Spielemagazinen wie Powerplay und ASM. Michael Hengst schreibt über Shining Force, ein Spiel, das auf Screenshots so überragend gut aussieht, dass ich es überhaupt nicht fassen kann. Als das Teil endlich rauskommt, ist es das beste Taktikrollenspiel, das je existiert hat. Ich führe eine Armee von Zentauren, Zwergen, Elfen, fliegenden Quallen, Vogelmenschen und unzähligen anderen Freaks und Missgestalten in den Kampf gegen Darksol, der Dark Dragon wiederbeleben und die Welt ins Verderben stürzen will.

Einige der Figuren im Spiel sind irgendwie anders, kaputt, auf den ersten Blick schwach. Bleu, ein junger Drache, wird ausgelacht und fertiggemacht, weil er ein Schwächling ist und nicht mal anständig Feuer speien kann. Er ist geradezu lächerlich schwach, wenn er sich der Gruppe anschließt, wird aber zu einem der mit Abstand stärksten Kämpfer im Spiel, wenn man ihm eine Chance gibt und ihn lange genug trainiert. Arthur, ein ehemaliger Soldat, gilt als Versager und Faulpelz, weil er viel lieber in Frieden leben und nicht an irgendeiner Front kämpfen will. Richtig aufgepowert ist er der einzige Ritter im gesamten Spiel, der Zauberei erlernt – eine Tatsache, die viele Spieler damals ganz einfach voll verpasst haben. Guntz ist ein an und für sich schwaches und harmloses Gürteltier (JRPG, fragt nicht), das eine Art Steampunk-Mechsuit benutzt, um sich zu verteidigen.

Mein Bruder und ich schlagen stundenlang epische Schlachten, bleiben nachts heimlich auf und diskutieren über unsere Lieblingshelden, die schwersten Bosskämpfe, welche Einheiten wir im nächsten Kapitel mitnehmen und befördern wollen. Im richtigen Leben haut mich mein Vater in die Pfanne, weil ich fett bin. Wir haben Besuch, volles Haus, und er verkündet lautstark, dass meine Beine wie Säulen aussehen. Meine Eltern sind Baby-Boomer, wir haben Kohle ohne Ende, leben in einem Palast, haben materiell alles, was man sich jemals wünschen könnte und noch viel mehr. Mein Vater handelt mit Immobilien, ist der geborene Verkäufer. Er hat ein unglaublich starkes Talent dafür, genau herauszufinden, was du dir am meisten im Leben wünschst, was deine Träume und Hoffnungen sind. Dann erzählt er dir, was du hören willst, wird dein bester Freund, verspricht dir alles, was du willst. Und dreht dir ein Haus an.

Vor allem verwendet er dieses Talent aber auch, um zu verletzen. Er ist ein leidenschaftlicher Sadist. Er macht sich über alles an mir lustig, wofür ich mich schäme, vor anderen Leuten, stellt sicher, dass es auch ja jeder mitbekommt. Er ist reich und schenkt mir alles, was ich will. Nur kein Verständnis, keine Aufmerksamkeit. Keine Liebe.

Ravenloft: Stone Prophet (PC)

Ich bin zwölf. Mein Vater ist wieder geschieden, meine Stiefmutter und ihre Tochter sehe ich nie wieder. Wir sind wieder umgezogen. Wieder neues Haus, neue Umgebung, neue Schule. Ich werde gnadenlos fertiggemacht. Meine neue Schule befindet sich in einem anderen Bundesland, hat einen anderen Lehrplan, unterrichtet Dinge, die auf etwas basieren, was in meiner alten Schule noch nicht gepaukt wurde. In einem Test erkläre ich meiner Lehrerin, dass ich die Fragen nicht beantworten kann, weil ich das entsprechende Material nie in meiner alten Schule gelernt habe. Ich bekomme eine Sechs, schön fett mit Rotstift und einem Kommentar: »Das kann ich fast nicht glauben!« Von den Jungs werde ich bedroht, gewürgt und beklaut. Ein Mädchen schlägt mir mitten ins Gesicht, einfach so, als wäre das irgendwie vollkommen normal. In den Pausen breche ich regelmäßig flennend zusammen. Keine Sau interessiert es. Okay, ab und zu fragt mal ein älterer Schüler besorgt nach, was denn mit mir los sei, aber ich darf nicht darüber sprechen.

In Second Life bauen die Spieler am liebsten aufgedonnerte Frauen nach.

Mein Vater ist den ganzen Tag auf Arbeitssuche. Mein Bruder und ich kaufen ein, kochen, putzen, waschen Wäsche, während ich nebenher Englisch und Latein lernen und Algebra kapieren soll. Ich versage komplett. Und wieder diese Drohungen von meinem Vater: Wenn du darüber sprichst, kommt das Jugendamt und nimmt dich mit. Meine Mitschüler hassen mich, meine Lehrer hassen mich, ich hasse mich selbst. Ich komme mit dem Stress nicht klar und bekomme Ausschlag, der mein Leben jetzt auch nicht nennenswert vereinfacht.

Ich habe meinen ersten PC. Eines meiner allerersten Spiele ist Stone Prophet aus der Ravenloft-Reihe. Es ist ein bockschweres Rollenspiel in Ego-Perspektive, in dem man bis zu zwei Helden erstellt, durch abartig verwinkelte Dungeons und Labyrinthe irrt, darin Monster verkloppt und Rätsel löst. Ich habe es nicht als überragend gutes Spiel in Erinnerung, aber es bringt mich erstmals mit Dungeons & Dragons in Kontakt. Mit Gesinnungen und Klassen. In Stone Prophet bin ich ein Paladin. Imponiert mir total, das Konzept der Klasse haut mich damals um. Jemand, der nicht einfach nur Krieger ist, einfach nur stark ist und draufhaut. Ein Paladin beschützt andere, kämpft für diejenigen, die sich nicht wehren können, heilt Wunden durch bloßes Auflegen seiner Hände.

Ich würde alles dafür geben, mit meiner Hauptfigur die Rollen zu tauschen! Stark und heldenhaft sein, mich vor nichts und niemandem fürchten, andere beschützen und ihnen helfen. Ich lebe dieses Spiel. Hausaufgaben gebe ich schlagartig auf, in der Schule komme ich eh nicht mehr hinterher. Ich fälsche Unterschriften unter Sechsen, mache mich absichtlich krank, um nicht zur Schule zu müssen. Wollt ihr absichtlich kotzen? Bestreut einfach mal Leberwurst mit ordentlich Zucker. Mein Bruder und ich malen unsere Charaktere aus dem Spiel, erwecken sie zum Leben. Im Gegensatz zu mir kommt er aber in der Schule klar, findet neue Freunde, verarbeitet die Situation besser als ich.

Die Nordland-Trilogie (PC)

Ich bin 13. Mein Vater hat eine neue Frau kennengelernt, die zwei Kinder aus einer früheren Ehe hat. Und wieder: neues Haus, neue Familie, neue Schule. Die neue Partnerin meines Vaters, die schließlich meine zweite Stiefmutter wird, zwingt mir ein Leben auf, das ich nicht will. Ich glaube nicht an Gott, werde aber trotzdem gegen meinen Willen als Teenager getauft und muss zur Konfirmation. Unserem Pfarrer sage ich, dass ich gezwungen werde, dass ich nichts damit zu tun haben will, er lobt mich für meinen Mut und zieht es trotzdem durch. Ich traue mich

Baldur's Gate bietet eine riesige Fantasy-Welt, in der man Abenteuer erleben und die Realität schon mal vergessen kann.

nicht, zu rebellieren, einfach wegzubleiben, denn mein Vater droht mit Internat und Militärschule. Er ist ein sadistisches Arschloch, aber auch die einzige Konstante in meinem Leben. Ich hatte niemals seine Anerkennung oder Aufmerksamkeit, jetzt will er mich permanent wegschicken, wenn ich mich nicht dem Willen seiner neuen Flamme füge. Die meint es natürlich nur gut mit mir, hat sich nichts Böses dabei gedacht, aber wir standen einander niemals besonders nahe, um es freundlich zu formulieren.

Im Rahmen dieser abenteuerlichen Erziehungsmaßnahmen muss ich im Sommer in ein christliches Zeltlager und lerne dort Christian kennen, der ebenfalls gegen seinen Willen dort ist. Der steht auch total auf Videospiele, außerdem ist er der ultimative »Star Trek«-Nerd und erklärt mir in allen Details, wie der Warp-Antrieb der Enterprise D funktioniert, ob ich will oder nicht. Wir bleiben nach dem Sommer in Kontakt, treffen uns regelmäßig zum Zocken. Wir spielen die DSA-Spiele rauf und runter. Die Nordland-Trilogie ist der Hammer! Helden, die nicht einfach nur Stärken haben, sondern auch Schwächen wie Jähzorn oder Goldgier. Eine coole 3D-Perspektive, die sich sogar ändert, je nachdem, ob gerade ein Mensch, Elf oder Zwerg die Gruppe anführt! Ein Hammer-Soundtrack, den ich mir bis heute gern auf CD anhöre. Spannende taktische Kämpfe, eine epische Story, das Teil ist ein Traum!

Eines Tages sehe ich in einem Spielzeugladen die großen DSA-Boxen von Schmidt Spiele und kapiere erst dann, dass das ganze Spielsystem der Nordland-Trilogie auf einer Pen&Paper-Vorlage basiert. Christian und ich investieren unsere gesamten Ersparnisse in diese Boxen, verschlingen die Abenteuerbücher, schenken uns gegenseitig Soloabenteuer zum Geburtstag und spielen Abenteuer schlimmstenfalls einfach zu zweit, wenn sich sonst keine Mitspieler finden (also praktisch immer). Wenn es keine neuen Abenteuer zu kaufen gibt oder wir sie uns nicht leisten können, schreibe ich selbst welche und leite sie für Christian. Ich begleite ihn dann mit meinem Charakter, lasse ihn aber alle Entscheidungen treffen und kämpfe dabei an seiner Seite. Nicht wirklich die ideale oder korrekte Art, diese Spiele anzugehen, aber Not macht erfinderisch.

Baldur's Gate (PC)

Ich bin 17. Unsere Familie ist kaputt, mit meinem Vater und meiner zweiten Stiefmutter habe ich pausenlos Streit, Stress und Geschrei. Ich musste die sechste Klasse wiederholen und gehe seitdem in eine Privatschule in kirchlicher Trägerschaft. Soll heißen: Meine Lehrerinnen sind Nonnen, wir haben regelmäßig Gottesdienst, ich glaube an nichts davon und scheiße auf alles.

Als Wiederholer bin ich größer und stärker als meine Klassenkameraden und werde nicht länger gemobbt. Im Gegenteil: Ich habe die Schnauze voll davon, immer die Klappe zu halten, alles und jeden um mich herum ernst zu nehmen, und bin meinen Lehrern und Nonnen gegenüber das größte Arschloch – und meine Mitschüler feiern es.

Ich bin der Klassenclown, bringe alle zum Lachen, bin das erste Mal beliebt. Wenn Klassenkameraden von irgendwelchen Zehntklässlern getrollt werden, bekommen die was von mir aufs Maul. Meine Eltern müssen regelmäßig beim Direktor vorsprechen und immer höhere Beträge zahlen, meine Eskapaden kommen bis in die Lokalzeitung, als ich eine Organi-

sation von 500 Kindern und deren Eltern gegen einen Mitschüler gründe.

Als Baldur's Gate erscheint, ist es das Spiel, von dem ich immer geträumt habe, und noch so viel mehr! Ich bin wieder ein Paladin, rette die Welt, beschütze die Schwachen, erlebe Abenteuer in einer riesigen, wunderschönen Spielwelt. Ich würde alles dafür tun, an der Schwertküste zu leben und meinetwegen zu sterben, statt einfach nur ich zu sein! Über die unzähligen Tools und Editoren mache ich mein Abenteuer noch besser. Die Standardgruppenmitglieder lassen mich relativ kalt, stattdessen erstelle ich über den Multiplayer-Modus eine komplett eigene Heldengruppe aus Kobolden, Gnollen, Monstern und Freaks. Außenseiter, Ausgestoßene, »die Bösen«, die dann aber eben doch heldenhaft agieren, die Welt retten. Bis heute werfe ich immer wieder mal Baldur's Gate an, erstelle meine völlig eigenen Heldengruppen, prügle mich mit Sarevok und freue mich, Imoen bei der ersten Gelegenheit aus der Gruppe zu entfernen. Nie zuvor habe ich mich so in einem Spiel verloren, habe so viele Stunden mit der Optimierung von Werten und Ausrüstung verbracht, wurde so von einer Story absorbiert und habe alles um mich herum vergessen.

In der Schule spiele ich Schlagzeug und Bass, singe auch gerne, bin eine Weile beim Theater, halte am letzten Tag die Abschlussrede vor der gesamten Schule und sämtlichen Eltern, mit einer Ausnahme: Ich bin der einzige Schüler, dessen Eltern nicht aufgetaucht sind, zu keiner einzigen Veranstaltung, zur Abschlussfeier, zu meiner Rede. Meine Klassenkameraden treffen sich danach in der Pizzeria. Ich verschwinde derweil einfach, spreche mit niemandem, verabschiede mich nicht, gehe direkt nach Hause und weiß nicht, wer ich bin, was ich will oder wie es nach der Mittleren Reife weitergehen soll.

Second Life (PC)

Ich bin 25 und lebe seit Jahren allein in einer winzigen, dunklen und verschimmelten Wohnung. Ich bin geschieden, habe zu meiner Familie so gut wie keinen Kontakt, habe drei weiterführende Schulen abgebrochen und eine kaufmännische Ausbildung ohne Übernahme abgeschlossen. Mit 20 hatte ich versucht, mir das Leben zu nehmen.

Ich pendle zwischen Hartz 4 und allen erdenklichen Jobs hin und her. Niemand stellt mich lange an, denn ich bin antisozial, kann mich nicht einordnen, komme nicht mit Menschen klar. Ich bin anstrengend. Ich sitze vor meinem Rechner, umgeben von Umzugskartons, die ich seit Jahren nicht geöffnet und geleert habe. Niemand kommt vorbei, keiner meldet sich bei mir. Geburtstag, Weihnachten, Neujahr, ich bin allein vorm Rechner. Manchmal rufen mein Vater oder meine Großeltern ein paar Tage zu spät an und entschuldigen sich.

Die Routine in meinen Jobs bringt mich um. Jeden Tag der gleiche Weg zur Arbeit, dieselben Menschen in der Bahn, die gleichen Begrüßungen und freundlichen Gesichter der Kollegen, bevor sie anfangen, hinter meinem Rücken die verbalen Messer zu wetzen. Je nach Gemütszustand überfresse ich mich oder esse eine Woche lang überhaupt nichts und wandere einfach nur vom Büro ins Bett und zurück. Ich lebe nicht, ich existiere nur. Von der Arbeit nach Hause in die verdreckte Wohnung, ins Bett. Ich starre in die Dunkelheit. Manchmal rolle ich die Decke zurück und pisse einfach auf den Fußboden.

Der Flugsaurier in Ark eignet sich perfekt, um mal abzuschalten.

Sascha und Claire kümmern sich gern um virtuelle Tiere wie diesen Otter.

Ich entdecke Second Life, ein katastrophal hässliches und benutzerfeindliches Metaversum, bevor dieser Begriff überhaupt existierte. Du kannst alles sein und alles erschaffen, was du dir überhaupt vorstellen kannst, weshalb dort alle perfekte Supermodels sind und gefühlt 90 Prozent der Spielwelt aus User-generierten Bordellen und Casinos besteht. Man kann beim Erstellen seines Avatars nicht nur zwischen männlichen und weiblichen Körpern, sondern auch unterschiedlichen Tierformen wählen. Ich wähle einen Wolf, weil ich es langweilig finde, ein Mensch zu sein. Vielleicht ist »langweilig« nicht der richtige Begriff. Egal.

In irgendeiner Biker-Kneipe im Spiel treffe ich zum ersten Mal Claire. Sie ist ein blauer Drache in Sternenflottenuniform. Leider Voyager, aber manchmal muss man eben tolerant sein, also spreche ich sie an. »Star Trek« ist ein guter Eisbrecher, in Second Life gibt es interaktive Leinwände und Videoplayer, mit deren Hilfe man im Spiel gemeinsam Filme und Serien schauen kann. Wir kommen einander langsam näher, verbringen online regelmäßig Zeit miteinander. Als ich sie das erste Mal in diesem anderen Spiel, genannt »Real Life«, treffe, weiß ich, dass sie einzigartig ist. Claire spricht mit Motten. Sie sammelt Spielzeugdinosaurier und geht so liebevoll und behutsam mit ihnen um, als wären sie echt und hätten Gefühle.

Claire hat keine Freunde, wurde in der Schule gemobbt. Sie hat Skoliose, eine Verkrümmung der Wirbelsäule. Sie humpelt, hat eine riesige Narbe, die sich fast über ihren gesamten Körper erstreckt. In meinem ganzen Leben habe ich nie einen Menschen getroffen, der so unschuldig, warmherzig und liebevoll ist wie Claire. Ich rede zu viel, kann nicht stillsitzen, mich nicht immer klar ausdrücken, bin launisch, unsicher, kann mich selbst nicht leiden. Das nimmt sie überhaupt nicht wahr. Sie urteilt nicht über mich, denkt nicht schlecht über mich, nur weil ich nicht ganz normal bin. Sie klagt kein einziges Mal darüber, dass sie sich kaum bewegen kann, ständig Schmerzen hat oder dass sie ebenfalls nirgendwo dazugehört. Sie ist unbeschreiblich stark und mutig, ihre Welt ist viel bunter, heiler und glücklicher als meine. Ich will nichts mehr, als Teil ihrer wunderbaren Welt zu sein, darin zu leben, Claire zu beschützen und sie vor Schaden zu bewahren.

Ohne das drittklassige Computerspiel Second Life hätten wir einander niemals kennengelernt. Wir sind beide Freaks, Ausgestoßene, die keine sozialen Kontakte knüpfen, die von der Welt überfordert sind und Probleme damit haben, sich einzuordnen. Aber wir haben jetzt einander. Ohne Claire wäre ich heute nicht hier, ohne sie hätte ich längst aufgegeben, hätte alles fallengelassen. Was für ein bescheuerter und gleichzeitig großartiger Gedanke, dass ausgerechnet ein so furchtbar mieses Programm wie Second Life irgendwie mein Leben gerettet hat!

Ark: Survival Evolved (PC)

Mittlerweile bin ich 40 Jahre alt, mein Vater ist tot, Claire und ich sind seit 15 Jahren ein Paar. Ich gehe bis heute nicht unter Menschen, verlasse das Haus nur für dringende Einkäufe oder wenn ich Einladungen von Claires Eltern nicht rechtzeitig

und diplomatisch sinnvoll ausschlagen kann. Eine Spezialistin hat mir vor ein paar Tagen mitgeteilt, dass ich Informationen anders aufnehme, verarbeite und priorisiere als die meisten Menschen. Dass ich Dinge deswegen manchmal falsch interpretiere, mich darum oft überlastet und überfordert fühle. Dass ich Menschen in Gesprächen oft unbeabsichtigt verwirre und Dinge sage, die für mich logisch, für andere aber nicht immer nachvollziehbar sind.

Ich habe deswegen ausführliche Tests vor mir, brauche Hilfe, die ich jetzt erst das erste Mal annehme. Denn einerseits wäre ich gern normal, was auch immer das sein mag, andererseits habe ich Angst davor, nicht mehr ich zu sein. Mein Leid, meine Ängste und Depressionen treiben auch immer ein Stück weit meine Kreativität und meine Artikel an, auch wenn das für euch sicherlich verrückt klingt. Meine Texte, meine Arbeit und eure Kommentare sind die einzige Form von Bestätigung und Anerkennung, die ich jemals gekannt habe. Meine freiberufliche Tätigkeit ist der vielleicht einzige Job, den ich in meinem Zustand annehmen und länger als nur für ein paar Monate halten kann. Ich habe Angst, mein einziges Talent, meinen einzigen Zugang in ein halbwegs normales Leben, mich selbst zu verlieren.

Claire und ich spielen seit Jahren am liebsten miteinander Ark: Survival Evolved. Gar nicht, um dort irgendwie zu kämpfen, Monster umzunieten, uns mit Feinden anzulegen und für Chaos und Zerstörung zu sorgen. Wir haben dort unsere Dinosaurier, kümmern uns um sie, füttern sie, geben ihnen Namen, feiern ihre Geburtstage, bauen ihnen Behausungen und passen auf sie auf. Das ist ja das Tolle an offenen Sandbox-Spielen: Du kannst in Ark massive PvP-Schlachten führen, eine inzwischen sehr ausführliche Story erleben und durchspielen oder einfach nur deinen eigenen Jurassic-Streichelzoo einrichten. Ich setze dann mein VR-Headset auf, steige hinter Claire auf Charon, unseren treuen Flugsaurier, und wir fliegen gemeinsam durch dichte Urwälder, über verschneite Bergkuppen und glühende Vulkankrater. Hier muss ich mich nicht anpassen, muss nicht befürchten, dass ich mit meiner Ausdrucksweise und meinem Verhalten irgendwen rasend mache oder selbst die Kontrolle verliere, und niemand hinterlässt hasserfüllte Kommentare über meine Partnerin, nur weil sie eine körperliche Behinderung und kein feminines Erscheinungsbild hat.

Der Gedanke, dass wir unser Glück vor allem in einem Spiel erleben, uns aus der Realität entfernen und gemeinsam den größten Teil unserer Zeit mit etwas verbringen, das nicht »echt« ist, muss euch komplett wahnsinnig vorkommen. Aber wir tun damit niemandem weh, wir fühlen uns damit besser, und ich kann damit hin und wieder einer Realität entfliehen, in der ich keinen Platz habe, in der ich nicht existieren kann und in der es unvorstellbar schwer ist, nach vorne zu schauen, einfach nur einen Fuß vor den anderen zu setzen und zu funktionieren.

GameStar

Die Idee hinter diesem Text war ursprünglich einfach nur ein Listenartikel über Spiele, die mich letztendlich in die Branche und zu diesem Beruf geführt haben. Aber wie es nun einmal so ist: Aus einer harmlosen Idee entsteht über Nacht etwas ganz anderes. Spiele sind für mich noch so viel mehr! Sie sind mein Anker, sie sind mein Happy Place, sie erlauben Claire und mir, Helden zu sein, gemeinsam Abenteuer zu

In den 90er-Jahren hatte Sascha lange Haare und einen tollen PC.

Sascha erstellt hin und wieder selbst Videos. Und tobt sich dafür auch an Grafiken aus. Hust ...

erleben, Probleme zu vergessen und einfach ein paar schöne Erfahrungen miteinander zu sammeln. Vielleicht ist es schwer zu verstehen, dass ich das so in die Welt hinaustrage, so öffentlich mache, aber das war immer meine Methode, diese Dinge zu bewältigen, sie mir von der Seele zu schreiben und sie so zu verarbeiten. Ich habe Schiss davor, diesen Artikel abzugeben, ihn so offen zu zeigen, vielleicht ist das hier auch einfach nicht der richtige Ort und das richtige Medium dafür. Bitte seht es mir nach, ich bin einfach nicht ganz normal. Ich will am Ende dieses Artikels aber auch betonen, wie wichtig mein Job, die Redaktion und vor allem ihr, die Community, dafür seid, dass ich zumindest ansatzweise ein normales Leben führen und etwas tun kann, woran ich Spaß habe, woran ich glaube und wohinter ich aus ganzer Überzeugung stehe. Man bekommt das von außen nicht immer so gut mit. Natürlich existieren Magazine und Spieleportale in erster Linie, um Geld zu machen. Das sind Firmen, die wollen eure Kohle, die Welt ist schlecht, und Kapitalismus ist scheiße. Doch ob ihr es glaubt oder nicht – dahinter stehen bei GameStar und der Schwester GamePro Menschen, die mir über die Jahre sehr ans Herz gewachsen sind, zu denen ich aufschaue und mit denen ich wahnsinnig gerne arbeite. Leute, die immer ein offenes Ohr haben, die offen für meine teils vollkommen wahnsinnigen Ideen sind und von denen manche zu sehr lieben Freunden wurden. Ja, das sieht jetzt aus wie der ultimative Self-High-Five: Typ, der ab und zu für diese Websites und Zeitschriften schreibt, jubelt voll darüber, wie toll das doch für ihn und die Websites und Zeitschriften ist. Aber so gut dürftet ihr mich inzwischen kennen – ich habe es nicht nötig, euch zu verarschen oder mich irgendwo einzuschleimen. Das ist auch nicht mein Naturell, war es nie. Der Laden ist einfach nur saumäßig gut, da kann ich ja nix für.

Vor allem bin ich aber euch Lesern dankbar, denn ganz besonders ohne euch wäre ich nicht hier. Eure positiven Kommentare, die Tatsache, dass mir einige von euch seit Jahren die Treue halten, oder Aussagen von Leuten, die ernsthaft behaupten, sie hätten ihre GameStar-Plus- und/oder Heftabos nur wegen mir!

Dank euch kann ich meinen manchmal komplett bescheuerten Ideen freien Lauf lassen, darf mich austoben, kann machen, worauf ich Lust habe. Ihr baut mich auf und macht es mir leichter, ich zu sein. Ihr könnt euch unmöglich vorstellen, wie wichtig das ist und welche Wirkung es hat, einfach mal einen netten Kommentar unter einem Text zu hinterlassen, jemandem zu zeigen, dass ihr dessen Arbeit schätzt. Ich weiß, das hier ist ein ungewöhnlicher, sehr persönlicher Text, selbst für meine Verhältnisse, und ich habe Angst, dass er überzogen, peinlich oder einfach »too much« wirkt. Auch das ist Teil meines Daseins – dass ich immer Probleme habe, zu erkennen, was gerade angemessen oder richtig ist, ob ich Leute ungewollt verstöre oder mich lächerlich mache. Zum Schluss kann ich euch nur versprechen, dass nichts davon meine Absicht war und dass künftige Texte einfach wieder Spielejournalismus sein werden. Danke für eure Treue! ★