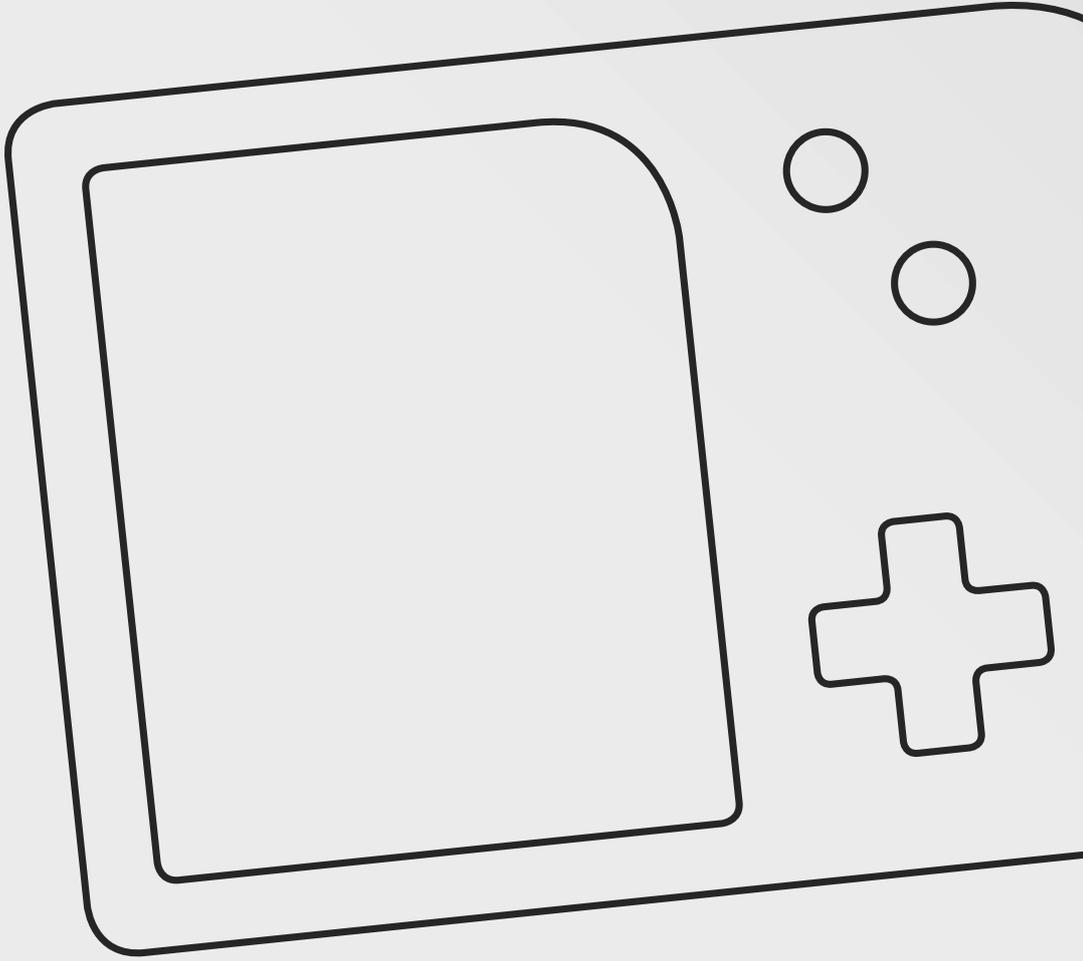


GAME OVER

DENNIS K. EIN GAMER. EIN NEUSTART.

Turn the page and follow the instructions -

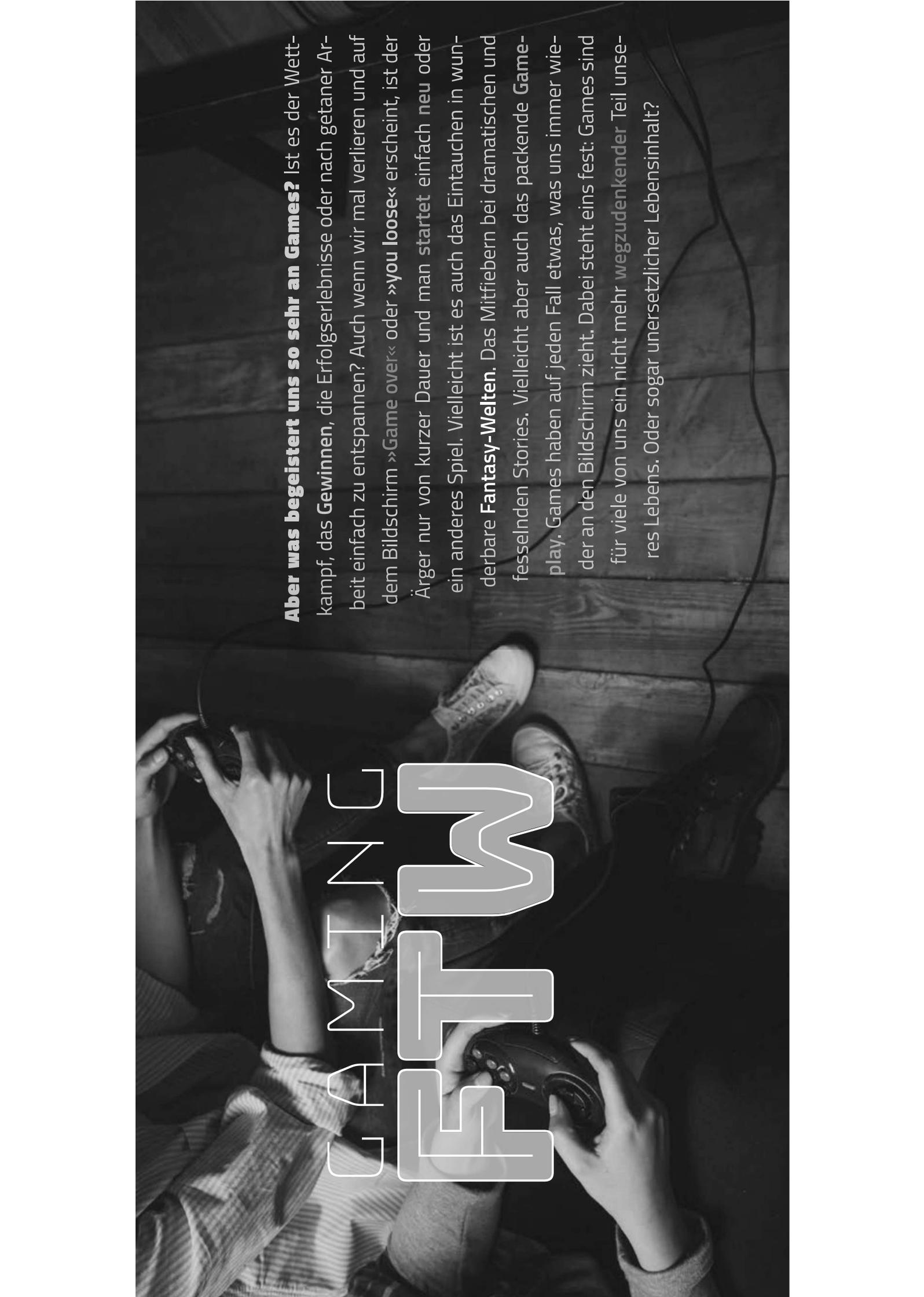


WELT

Was waren das nur für Zeiten! Sega Megadrive, Nintendo Entertainment System – und: die Brotdose! Der erste Gameboy. Was haben Mario-Fans nur gezittert beim feuer-speisenden 2D Bowser Endgegner! Oder der Release der ersten Playstation und der ersten Xbox. Wie groß war der Hype über die ersten Ego-Shooter Knaller: CoD, Battlefield und Halo – der Master Chief wurde zum treuen Begleiter zahlloser Kinder- und Jugendjahre. Rauchende Köpfe bei Strategie-Klassikern: Was hat man sich nur den Kopf zerbrochen über optimier-te Wirtschaftskreisläufe bei Die Siedler! Oder geknobbelt über der nächsten, noch periferen Strategie bei Command and Conquer!
Man könnte in unzähligen Erinnerungen schweigen.

Let's Play! In den letzten 20 Jahren sind Games die Freizeitbeschäftigung schlechthin geworden. Was schwarzweiß verpixelt mit **Ataris Pong**, dem Urvater der Videospiele, begann, ist mittlerweile zum Massenphänomen geworden. Allein Blizzards Dauerbrenner **World of Warcraft** unterhält aktuell ca. fünf Millionen Abonnenten. Und in ein paar Jahren könnten die **League of Legends Championships** mit der Bundesliga konkurrieren. Weltweit ist die Faszination riesig, Tendenz steigend. Die Gamingindustrie boomt. Ob **Playstation 4**, **Xbox One** oder ein ordentlicher **Steam Account** - sie gehören mittlerweile zum Alltag vieler Menschen dazu. Hinzu kommen zahllose Indie-Hits und Spiele auf dem Smartphone. Auch in Deutschland haben sich Games etabliert, und das sowohl unter jungen als auch den älteren Generationen: Rund **42% der Deutschen ab 14 Jahren** spielen Computer- oder Videospiele.



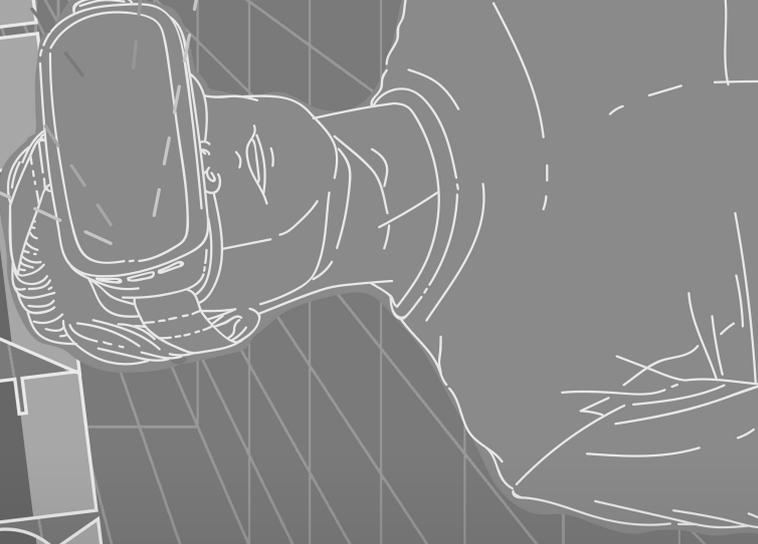


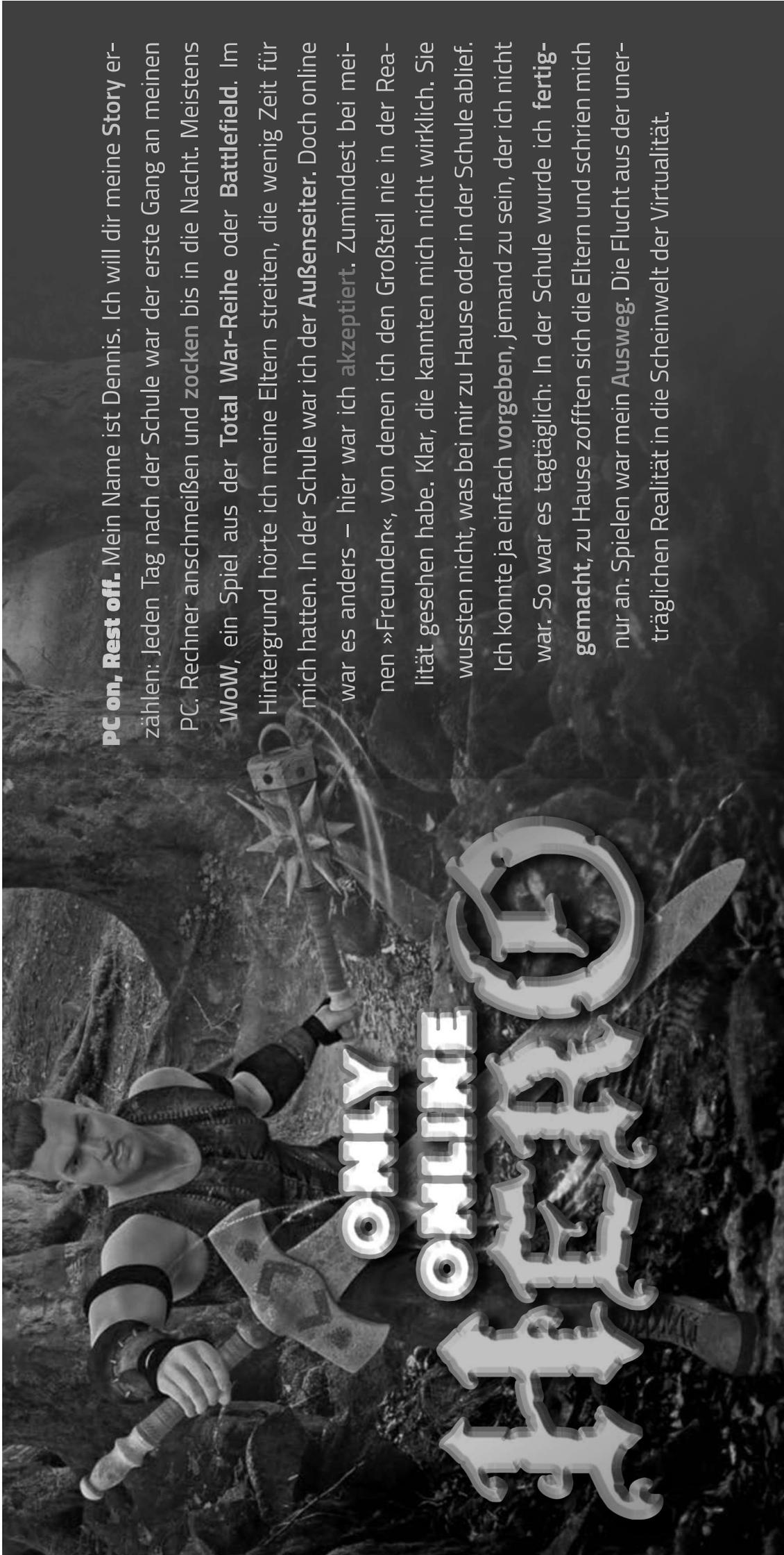
GAMING GETW

Aber was begeistert uns so sehr an Games? Ist es der Wettkampf, das Gewinnen, die Erfolgserlebnisse oder nach getaner Arbeit einfach zu entspannen? Auch wenn wir mal verlieren und auf dem Bildschirm »Game over« oder »you loose« erscheint, ist der Ärger nur von kurzer Dauer und man startet einfach neu oder ein anderes Spiel. Vielleicht ist es auch das Eintauchen in wunderbare **Fantasy-Welten**. Das Mitfiebern bei dramatischen und fesselnden Stories. Vielleicht aber auch das packende Gameplay. Games haben auf jeden Fall etwas, was uns immer wieder an den Bildschirm zieht. Dabei steht eins fest: Games sind für viele von uns ein nicht mehr wegzudenkender Teil unseres Lebens. Oder sogar unersetzlicher Lebensinhalt?

Virtuality vs. Reality. Manchmal scheint Zocken aber auch einfach nur ein beliebiger **Zeitvertreiber** zu sein, weil wir **nichts Besseres** zu tun haben. Der Bildschirm wird ein Ort, an den wir uns zurückziehen von dieser oft anstrengenden, langweiligen und für so manch einen auch **grausamen Welt**. Man wird entführt in einen **Traum**, der aber leider niemals Wirklichkeit wird. Enttäuscht könnte man die Frage stellen: Gibt es wirklich **nicht mehr** in unserem Leben? Spielt sich nur noch alles auf einem Bildschirm ab? Getrieben von einer Sehnsucht nach Mehr oder dem Wunsch, dem Leben zu entfliehen, werden die Tage und Nächte **durchgezockt**. Dabei wird ein **Energdrink** nach dem anderen reingezogen, um einfach rauszukommen aus dieser langweiligen Realität. Doch spätestens wenn die Rechner **runterfahren** und die Konsole auf »off« geschaltet wird, kommt die Leere zurück! Hat das alles hier überhaupt einen **Sinn**?

VR RE ALITY





PC on, Rest off. Mein Name ist Dennis. Ich will dir meine Story erzählen: Jeden Tag nach der Schule war der erste Gang an meinen PC. Rechner anschmeißen und zocken bis in die Nacht. Meistens WoW, ein Spiel aus der **Total War-Reihe** oder **Battlefield**. Im Hintergrund hörte ich meine Eltern streiten, die wenig Zeit für mich hatten. In der Schule war ich der **Aufenseiter**. Doch online war es anders – hier war ich **akzeptiert**. Zumindest bei meinen »Freunden«, von denen ich den Großteil nie in der Realität gesehen habe. Klar, die kannten mich nicht wirklich. Sie wussten nicht, was bei mir zu Hause oder in der Schule ablief. Ich konnte ja einfach **vorgeben**, jemand zu sein, der ich nicht war. So war es tagtäglich: In der Schule wurde ich **fertig-gemacht**, zu Hause zofften sich die Eltern und schrien mich nur an. Spielen war mein **Ausweg**. Die Flucht aus der unerträglichen Realität in die Scheinwelt der Virtualität.

Einfach angenommen sein. Aber es gab einen Tag in der Woche, da traf ich (reale) Leute, die irgendwie anders waren. Bei denen musste ich mich nicht verstellen. Ich wurde so **angenommen**, wie ich wirklich war. Jeden Freitagabend ging ich mit einem Kumpel aus der Nachbarschaft zu einem **Jugendtreff**. Meine Nachbarn waren Menschen, die **begeistert** von Jesus sind. Einmal in der Woche trafen wir uns mit anderen **Teens** im Nachbarort in einer Kirche, um **gemeinsam** zu spielen, zu essen und aus der Bibel zu hören. Du wirst vielleicht denken: »Bibel? Christen? Was ist das denn für ein **Quatsch**?« Mit dem, was in der Bibel steht, konnte ich auch **überhaupt** nichts anfangen. Aber diese Leute waren für mich wie eine **Familie**. Ich erzähle mal weiter ...

