

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„Geh doch mal raus – die Sonne scheint!“

Alexa Sprawe am Samstag, dem 22. Juni 2019

Meine Begeisterung für Videospiele kam mit der N64 im Jahr 1999. Kaum vorstellbar, dass das nun schon 20 Jahre her sein soll! Die Erinnerungen an die Anfänge sind trotzdem noch sehr klar: Ich weiß noch, wie ich unzählige Stunden damit verbracht habe, in „Super Mario 64“ Prinzessin Peach aus den Fängen des bösen Bowers zu retten, mich wegen „Mario Kart“ und „Mario Party“ ständig mit meinem Bruder stritt und dann schließlich das beste Spiel aller Zeiten entdeckte: „The Legend of Zelda – Ocarina of Time“.

Spätestens da war es um mich geschehen. Die Story dieses Spiels ist nichts Außergewöhnliches. Es ist die Atmosphäre, die mich eingenommen hat – so sehr, dass ich nicht mehr aufhören konnte zu spielen und mir Sätze von meinen Eltern anhören durfte wie: „Geh doch mal raus – die Sonne scheint!“

Nur noch kurz die Welt retten

Aber was kümmert mich die Sonne, wenn ich gerade dabei bin, die Welt zu retten? Eben noch steuerte ich einen kleinen ahnungslosen Jungen namens Link im Kokiri-Wald, auf einmal bin ich mitten im Abenteuer voller fantastischer Wesen, furchterregender Bösewichte und gefährlicher Quests. Das Ziel ist es, Prinzessin Zelda und das Land

Hyrule zu retten und Ganondorf zu verbannen.

Die Welt, in der sich der Held bewegt, ist keine sehr große, aber sie ist magisch und enthält unterschiedliche Ebenen und Völker: die Goronen in den Bergen, die Kokiri im Wald, die Gerudo in der Wüste, die Zora im See ... im Grunde findet sich in Hyrule alles, was man sich an Elementen und Landschaften vorstellen kann. Abgesehen davon, dass an den verschiedenen Orten auch verschiedene Völker leben, die alle ihre eigenen Geschichten (und Konflikte) mitbringen, wird man je nach Umgebung auch mit verschiedenen Herausforderungen konfrontiert.

So muss sich Link der Umgebung anpassen und sich Gegenstände und Kleidungsstücke besorgen, mit denen er weiterkommen kann: zum Beispiel verschiedene Rüstungen, um unter Wasser atmen oder extreme Hitze ertragen zu können. Es gibt eine festgelegte Anzahl an unterschiedlichen Items, die sich nicht verändern und grundlegend sind für den weiteren Spielverlauf: ein Bogen, eine Ocarina, ein „Auge der Wahrheit“ etc. Diese Items bleiben, nachdem sie gefunden wurden, für immer im Besitz des Helden. Sie werden dadurch genauso vertraut wie die Orte, die er besucht.

Wenn die Sonne scheint

Hyrule wurde mit all seinen Landschaften, Völkern und insbesondere den damit verknüpften Geräuschen und der Hintergrundmusik somit ein Stück weit zu meiner Heimat. Jedes Mal, wenn ich in diese Welt zurückkehre, ist es, als würde ich nach Hause kommen, um dann zum wiederholten Male die ruhige, von Zikaden begleitete Nacht im Dorf Kakariko zu erleben. Oder mich in den verlorenen Wäldern zu verlieren. Oder mit Epona durch die hylianische Steppe zu reiten.

Zufälligerweise habe ich „Ocarina of Time“ im ersten Spieldurchlauf immer dann gespielt, wenn die Sonne geschienen hat. Man sagt ja, alle Anfänge seien die intensivsten und keine Wiederholung würde jemals wieder an die ersten Male herankommen. Die äußeren Einwirkungen haben daher meine Stimmung beeinflusst und noch heute verknüpft mein Gehirn bestimmte Wettererscheinungen mit der Atmosphäre im Spiel. Wenn draußen die Zikaden zirpen, fühle ich mich nach Kakariko zurückversetzt. Ich erinnere mich an spannende Abenteuer, Melodien, die sich für immer in mein Gedächtnis gebrannt haben, und die Fee Navi, die immerzu „Hey, listen!“ ruft. Wenn es draußen stürmt und regnet, summe ich im Kopf die „Hymne des Sturms“ und wenn ich bei gutem Wetter im Wald bin „Salias Lied“. Und während es früher hieß „Geh doch mal raus – die Sonne scheint!“, erinnern mich heute Natur und Wetter an das eine Spiel, das mich geprägt, (zum Nachspielen der Melodien) motiviert und (zu eigenen Geschichten) inspiriert hat. Heute heißt es: „Ich sollte mal wieder Zelda spielen – die Sonne scheint!“

Epilog

Übrigens hat „Ocarina of Time“ mittlerweile Konkurrenz erhalten: „Breath of the Wild“ bietet nicht nur viele Stunden Spielspaß in einer riesigen (romantisierten) Open World, sondern wartet auch mit neuen Gameplay-Möglichkeiten auf, die es so noch nicht in Zelda-Spielen gab. Habt ihr euch eigentlich schon mal mit der Einordnung von „Breath of the Wild“ in der Timeline beschäftigt? Darüber könnte man ewig diskutieren! Immerhin finden sich in diesem Spiel so manche Verweise auf frühere Spiele. Aber das ist noch

eine andere Geschichte.

Wie ist es bei euch? Kommt euch der Satz „Geh doch mal raus – die Sonne scheint!“ bekannt vor? Und welchen Einfluss hat das Wetter auf euer Spielverhalten?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 22. Juni 2019 um 10:43 Uhr in der Kategorie: [Videospielgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten 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.videospielgeschichten.de>