

Freundin, mit der ich das gespielt hatte, wirklich gut war. Gerade *Chemical Plant* ist mir noch ziemlich im Gedächtnis geblieben (vielleicht etwas zu sehr), sodass ich schon Angst bekomme, wenn die Musik eines Levels auch nur ansatzweise so klingt (es gab da diese EINE Stelle).

Auch absolute Klassiker wie *Tetris* und *Pac-Man* habe ich natürlich gespielt. Und festgestellt, dass ich für beides kein Talent (und keine Geduld) habe.

Eine Spielereihe, die hier auf keinen Fall fehlen darf, ist *The Legend Of Zelda*. Das Gameboy Color-Spiel *Oracle of Ages* war der Auslöser, dass ich dem Spielkonzept vollkommen verfallen war und seither fast jeden Teil gespielt habe. Es hat mich mit seinen verschiedenen Welten fasziniert und für Fantasy begeistert. Ich habe es geliebt, die Dungeons zu erkunden und herauszufinden, wie ich verschiedene Items nutzen konnte. Genauso habe ich auch gemerkt, dass mein Orientierungssinn nicht nur im realen Leben eine Katastrophe ist und ich ohne eine gute Map völlig verloren wäre – »Danke« *Zelda 1*. Im Übrigen habe ich frühzeitig eine sehr große Abneigung gegen Wassertempel entwickelt. Und, kleiner Funfact: Mein Handywecker weckt mich jeden Morgen mit »Hey Listen« und ich liebe und hasse es gleichermaßen.

Weiter ging es mit den GBA *Metroid*-Spielen, die ich auf unerklärliche Weise faszinierend fand (gerade, wenn man sich die vergleichsweise fluffigen Sachen anschaut, die ich davor gezockt hatte). Und da es damals noch einmal deutlich weniger nicht-männliche Helden gab als heute (da ist noch Luft nach oben!) war ich noch einmal begeisterter, als ich gemerkt habe, dass Samus Aran eine Frau war (was ich übrigens lang vor *Zero Suit Samus* vermutet hatte und mir mein Cousin damals nicht glauben wollte). Gerade *Metroid Fusion* und *Metroid Zero Mission* haben meine anhaltende Liebe zu Metroidvanias geprägt (auch wenn ich den zweiten Namensgeber *Castlevania* nie gespielt habe – sollte ich vielleicht mal nachholen).

Meine erste Nicht-Handheld-Konsole war der Game Cube, der mittlerweile fast zwanzig Jahre auf seinem würfelartigen Gehäuse hat und immer noch funktioniert (und von mir den liebevollen Spitznamen Cuby bekommen hat – ja, ich bin sehr kreativ). *Sonic Adventure 2 Battle* war eines der ersten Spiele, die ich darauf gespielt habe. Es hat nicht nur dafür gesorgt, dass ich ein noch größerer Fan des blauen Igels geworden bin (der im Gegensatz zu Mario tatsächlich über eine Persönlichkeit verfügt), sondern auch, dass ich meine Lieblingsband *Crush 40* kennengelernt habe.

Ich erinnere mich auch noch sehr lebhaft an meine ersten Runden *Mario Kart*, die ich mit meiner damaligen besten Freundin zusammen gespielt habe. Wir sind die Strecken so lange gefahren, bis wir überall die ungeschlagene Nummer 1 waren (und ja, ich hasse den Regenbogen-Boulevard. In jeder einzelnen Version).

Ein weiteres Spiel, das gerade mein Schreiben sehr beeinflusst hat, war *Tales Of Symphonia*, dessen Storytelling mich einfach so in seinen Bann gezogen hat. Ich habe mit den Charakteren mitgelitten und bin von der Geschichte mehr als einmal überrascht worden. Es hat meine Liebe für JRPGs (insbesondere die der Tales-Serie) geweckt. Für alle die es auch gespielt haben: Mitten in einer Cutscene den Game Cube zu öffnen und die Disk zu wechseln, fand ich sehr, SEHR seltsam.

Von Videospiele zu »Ready, Set, Love«

Das sind nur ein paar Erinnerungen, die mich bis heute begleiten. Wieso erinnere ich mich an all diese Sachen noch, obwohl sie teilweise schon mehr als zwanzig Jahre her sind? Einfach, weil ich durch sie so intensiv die verschiedensten Gefühle erlebt habe. Weil ich durch sie verschiedene Welten und Charaktere noch einmal ganz anders kennengelernt habe.

Videospiele spielen gehört nach wie vor zu meinen liebsten Hobbys. Und weil mir Videospiele, insbesondere die aus meiner Kindheit, auch heute noch so wichtig sind, wollte ich eine Geschichte über zwei Menschen lesen, die genau diese Liebe zu Videospiele verbindet. Die sich bei einer Runde Mario Kart näherkommen. Oder darüber debattieren, ob Mario oder Sonic besser ist. Die Zelda-Anspielungen machen. Und Lieblingspokémon haben.

Ich liebe Bücher und ich liebe natürlich auch Bücher, in denen die Figuren vollkommen andere Hobbys haben als ich. Aber hin und wieder habe ich mir gewünscht, ein Buch zu lesen, in dem ich diesen Aspekt von mir wiederfinde. Denn mal ganz im Ernst, Videospiele und Bücher sind doch einfach die perfekte Kombination.

Also was tut man, wenn man so eine Geschichte nicht findet? Richtig, man schreibt sie selbst.

So ist die Grundidee zu »Ready, Set, Love« entstanden. Meine beiden Protagonist*innen Jade und Elijah haben, genauso wie ich, verschiedene Gründe, wieso sie an bestimmten Spielen noch so hängen. Wieso sie bestimmte Spiele noch so lieben. Es hat mir so unglaublich viel Spaß gemacht, meine Erinnerungen und Gefühle durch ihre Geschichte festzuhalten. Und ich hoffe, dass viele Leser*innen an ihre eigenen Erlebnisse mit diesen Spielen erinnert werden. An die Freude, an den Frust und an all die Gefühle, die dazwischenliegen.

Falls ihr also eine kleine Nostalgierese in Form eines NA-Romance-Buchs erleben wollt, dann schaut doch gern bei »Ready, Set, Love« vorbei.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 16. Oktober 2021 um 09:30 Uhr in der Kategorie: [Literatur & Medien](#), [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen 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.videospielgeschichten.de>