

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Wie mich ein Waschbär zum Gamer machte

Ben Bisc am Samstag, dem 4. April 2020

Meine Leidenschaft für Videospiele begann weit bevor ich meine eigenen Geräte zum Daddeln hatte. Wir schreiben das Jahr 1994 und viele meiner Freunde hatten einen Game Boy. Also quasi alle. Die meisten hatten ihre Tetris-Cartridge zum Dauersuchten tief im Slot vergraben und ich saß zumeist gebannt daneben und habe zugeschaut. So richtig gepackt hat mich dieses Spiel aber nie. Wie es dazu kam, dass ich Gamer wurde, welches Schlüsselmoment schuld an ungezählten Spielstunden auf nahezu jedem Gerät ist, erfahrt ihr in dieser Videospiegelgeschichte.

Skate or Die

In der Jugend ist man ja permanent unter Zugzwang und die so genannte „Peer Pressure“ hat einen erheblichen Einfluss auf das jugendliche Gemüt. So saß ich nun nahezu jeden Nachmittag zwischen meinen Freunden und schaute ihnen dabei zu, wie sie Tetris zockten. Ein eigenes Handheld musste her, das stand für mich relativ schnell fest.

Das Geld saß bei uns nicht ganz so locker und dennoch haben mir meine Eltern an Weihnachten *endlich* einen eigenen Game Boy gegönnt. Statt mir aber Spiele wie Super Mario oder Tetris dazuzulegen, bekam ich ein Spiel namens „Skate or Die“ und ich

~~undankbarer Flegel~~ habe es gehasst. Aber so richtig. Dieses Game war ein 2D-Actionspiel und brachte alles in allem wenig Spielspaß. Der Sound war immer der gleiche, das ständige Gehüpf und ein teilweise ziemlich heftiger Schwierigkeitsgrad haben mich immer wieder geärgert. Ich wollte es einfach nicht und so lag mein Game Boy anfänglich leider recht oft in der Ecke.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Getauscht, verliebt, verloren

Da ich kein eigenes Taschengeld bekam und so auch nicht für ein anderes Spiel sparen konnte, war ich darauf angewiesen zu tauschen. Aber keiner wollte mein *tolles* Spiel haben. Bis es dann eines Tages soweit war, dass ein Kumpel zu mir meinte: „Hier, hab ich durch, kannst spielen!“ Das war quasi der Anfang vom Ende. Mit einem Lächeln im Gesicht warf er mir eine goldene Cartridge quer über den Tisch zu und darauf standen drei magische Worte, an die ich mich bis heute immer wieder mit nostalgischen Tränen in den Augen erinnere: *Zelda – Link’s Awakening*.

Ich stopfte also voller Ungeduld das Spiel in den Slot, schaltete den Game Boy ein, schaltete ihn wieder aus, holte die Cartridge raus, blies dreimal kräftig über den Slot und startete erneut. Was mich dann erwartete, hat mich für mein ganzes Gamerleben geprägt.

Spannende Rätsel, deren Lösung man nicht mal eben im Internet nachschauen konnte, liebevoll gestaltete Charaktere, eine abwechslungsreiche Story mit so manch kniffligem Endgegner und ein richtig tolles Sound-Design haben mich abgeholt und sich tief in mein Herz gespielt. Mein persönliches Videospiele-Schlüsselerlebnis folgte dann recht früh im Spiel.

Ich, Link, musste mit Schwert, Schild und einigen anderen Items den Windfisch aufwecken. Doch allzu weit kam ich nicht, denn ein verrückter Waschbär blockierte den Weg nach Norden in den Zauberwald. Ich hatte nahezu alles probiert. Mit dem Schwert auf die Mütze hauen, mit dem Schild wegschieben, nix half und ich war frustriert.

Ganze zehn Tage habe ich mir an diesem Rätsel die Zähne ausgebissen, bis ich endlich auf die Lösung kam: das Zauberpulver. Natürlich. Klarer Fall. Hätte man ja schon viel früher drauf kommen können. Seufz. Ich wollte dieses Spiel schon so oft an die Wand werfen, weil ich für einige Rätsel oder Zwischenbosse einfach zu dumm war, doch immer und immer wieder hat mich *Link’s Awakening* in seinem Bann gehabt und bis zum Ende nicht mehr losgelassen. Dieses Spiel war mein persönlicher Start für alles, was danach kam, von [Traders](#) über [Erben der Erde](#) bis zu [Monkey Island](#) und Co.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten

an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Zurückblickend muss ich allerdings auch feststellen, dass es nicht oft Spiele gab, die mich so gefesselt haben wie *Link's Awakening* und wenn, dann waren es meistens ebenfalls Titel aus dem Zelda-Franchise. Ich bin ihm bis heute treu geblieben und habe mit noch mehr Freude das sehr gut gelungene Remake meines alten Lieblingsspieles nachgespielt.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 4. April 2020 um 10:14 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Podcasts](#). 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>