

Fünf schräge Angewohnheiten in Videospielen

FIESE SPIELER-MAROTTEN

Egal ob Shooter, Rollenspiel oder gar Rennspiel: Manche Marotten kann ich nicht ablegen, und ich bin mir sicher, einige davon werdet auch ihr kennen!

**Sören Diedrich**

Sören kann sich ein Leben ohne Spiele nicht vorstellen. Darum lautete sein Berufswunsch schon als Dreikäsehoch: GameStar-Redakteur! Wenn er mal kein Eingabegerät in der Hand hat, spielt er trotzdem, nämlich mit seiner kleinen Tochter. Alternativ werden Unmengen an Filmen geschaut oder sündhaft teure Klemmbausteine gestapelt.

Ich liebe Videospiele – logisch, sonst wäre ich hier am denkbar falschen Ort. Aber so sehr es mir auch gelingen mag, mich in die wunderbaren Fantasiewelten hineinzusetzen, mich in ihnen zu verlieren: Einige seltsame Marotten verfolgen mich überallhin, von Hyrule über Himmelsrand bis auf die Citadel aus

Mass Effect. Und da wir hier ja unter uns sind, plaudere ich mal aus dem Nähkästchen. Es ist mir nicht peinlich, aber ich wollte das mal loswerden. Und ich bin sicher nicht allein mit meinen Spielermarotten. Mindestens eine dieser Angewohnheiten kennt auch ihr bestimmt nur zu gut, oder?

JEDEN WASSERFALL UNTER DIE LUPE NEHMEN

Ich bin eine richtige Wasserratte. Selbst an einer Pfütze kann ich nicht vorbeilaufen, ohne zumindest einmal beherzt mit dem Schuh reinzulatschen. Aber meine Sympathie für Wasserfälle hat damit nichts zu tun. Schuld ist vielmehr The Legend of Zelda: Oracle of Seasons. Der Game-Boy-Klassiker hat es einst geschafft, den zwölfjährigen Sören mit offenem Mund vor dem pixeligen Bildschirm erstarren zu lassen. Ich hatte nämlich herausgefunden, dass hinter einem Wasserfall eine Höhle auf mich wartet. Seitdem ist es um mich geschehen: Ich kann an keinem Wasserfall vorbeilaufen, ohne zu prüfen, ob sich dahinter ein Geheimnis verbirgt. Sogar in Rennspielen wie Forza Horizon 5 kann ich es nicht unterdrücken. Zu 99,9 Prozent befindet sich nur kalter Fels dahinter. Aber ab und zu passiert es: Ich finde eine Höhle und fühle mich wieder wie ein Kind.

**UNTER TREPPEN NACH DEM RECHTEN SEHEN**

Diese Marotte schlägt in eine ähnliche Kerbe wie die Sache mit den Wasserfällen, kostet mich in Videospielen aber sogar noch mehr Zeit. Denn Wasserfälle gibt es in vielen Titeln nicht. Wisst ihr aber, was es fast immer gibt? Treppen! Und dahinter könnte sich ja eine Kiste mit coolem Loot verbergen! Also kann ich es auch hier nicht unterdrücken: Am Ende jeder Treppe muss ich lubschen, ob mir ein Leveldesigner vielleicht einen kleinen (oder großen) Gruß dagelassen hat. Und immerhin: Im Gegensatz zu den Geheimnissen hinter Wasserfällen werden die hintersten Winkel einer Treppe durchaus gerne für derlei positive Überraschungen genutzt!

HEILTRÄNKE UND CO. AUFSPAREN, BIS ES ZU SPÄT IST

Ein waschechter Sören-Klassiker in Rollenspielen und Action-Adventures, vor allem zu Beginn meines Abenteuers: Oh, ein Heiltrank! Gleich mal ins Inventar packen und für Notzeiten aufheben! Ein paar Spielstunden später als moderat erfahrener Recke: Oh, ich habe erst 29 Heiltränke, besser sorgsam damit umgehen, irgendwann kommt ja der nächste Bosskampf! 129 Spielstunden später fällt der letzte Boss in den Staub, und ich schwitze wie verrückt. Verdammt, was ein Brocken! Boah, was ein fieser Kampf. Wie schwierig! Und überhaupt und sowieso! Alles total unfair! Wenn ich mich doch bloß heilen kö... Oh, was ist das? Ungefähr 200.123 gehortete Heiltränke in meinem Inventar? Tja, äh, nix für ungut, liebes Spiel! Mein Fehler.



SPRINGEN UND ROLLEN

Bei diesem Punkt würden all meine Freunde zustimmend nicken. Denn ich werde regelmäßig dafür aufgezogen, dass ich mich in wirklich jedem Spiel, das mich springen, rollen oder beides lässt, nicht normal vorwärts bewege. Der eingebildete Grund, und hier dürften manche von euch nicken: Ja, dann bewegt man sich ja auch schneller! Wir wissen alle, dass das (fast) immer Quatsch ist. Aber hier liegt der Knackpunkt, liebe Spötter: Das »fast« ist daran schuld, dass ich diese Angewohnheit entwickelt habe. Ich bin halt ein Zelda-Fan, verdammt! Was kann ich denn dafür, dass Link in so ziemlich jedem Abenteuer tatsächlich schneller vorwärtskommt, wenn er seine Leichtathletik-Skills demonstriert? Nur Noobs laufen in Ocarina of Time durch die Ebene von Hyrule – change my mind!

DIE QUICKSAVE-TASTE MALTRÄTIEREN

Ich bin grundsätzlich ein ängstlicher Mensch, ein Schisser. Hinzu kommt noch, dass ich nicht unbedingt den größten Skill in Videospielen habe (meiner Ansicht nach). In Kombination führt das dazu, dass ich am besten alle zwei Monate eine neue F5-Taste kaufen sollte, denn ich speichere viel. Zu viel? Na ja ... schon. Aber ich habe einfach keine Lust darauf, tapfer erkämpften Fortschritt durch ein verfrühtes Ableben wieder zu verlieren. Wenn ich also sehe, dass mir ein Spiel die Möglichkeit des freien und schnellen Speicherns offeriert, nutze ich diese Gelegenheit gefühlt im Minutentakt. Bis heute verstehe ich nicht, wie ich Hollow Knight zu 112 Prozent (nein, das ist kein Schreibfehler, das ist das tatsächliche Limit im Spiel) durchspielen konnte – so ganz ohne Quicksave. Schwein gehabt!



Okay, ich habe fertig. Mein Geständnis ist vollendet. Ihr kennt mich nun wieder ein Stück besser. Fühlt sich gut an. Ich bin mir wie gesagt sicher: Auch ihr kennt einige meiner Ticks, teilt sie

sogar mit mir oder aber habt ganz eigene Marotten, die sich wunderbar in diese Erzählung einfügen würden. Schreibt sie gerne an brief@gamestar.de, ich würde mich freuen! ★