

VIDEOSPIELE

Fee in der Flasche

Das Computerspiel „Zelda“ fesselt seine Käufer für Wochen und Monate. Eine Telefon-Hotline hilft Verirrten im elektronischen Labyrinth ans Ziel.

Alles brennt, ich komm' nicht weiter – die Stimme am Telefon klingt verzweifelt. „Das ist eine Lava-wand“, meint Yvonne gelassen, „wenn die auf dich zukommt, mußt du das Gitter hochklettern.“ – „Aber da geht es doch auch nicht weiter“, klagt die Anruferin. Yvonne kann beruhigen: „Sieh dich um, da ist eine Tür auf der anderen Seite. Es sieht sehr weit aus“, Yvonne's Hände malen imaginäre Abgründe in die Luft, „aber wenn du richtig abspringst, kannst du es schaffen, ganz bestimmt.“

„Du mußt den Fallbeilen ausweichen“, rät hinter der Trennwand des Großraumbüros Robin einem Hilfesuchenden. „Ziel auf das Auge und schlag mit dem Schwert zu, solange die Betäubung anhält“, empfiehlt sein Kollege.

Metzeleien mit Monstren, Geistern und Zombies gehören zum Alltag in Großostheim. Das gesichtslose Industriegebiet in der Nähe von Aschaffenburg hat auf den ersten Blick nichts Aufregenderes zu bieten als Baumarkt, Getränkecenter und ein italienisches Restaurant in der Dieselstraße. Wer ahnt schon, daß im ersten Stock eines tristen Betonbaus 50 Männer und Frauen Beistand leisten im Kampf gegen das Böse und zur Rettung der Welt?

Montags bis freitags zwischen 13 und 19 Uhr ist die Nintendo-Hotline mit der Telefonnummer 06026-940940 besetzt. Von Großostheim aus beliefert der japanische Spielehersteller ganz Europa mit Gameboys und Spielekonsolen, und hier landen auch die Anrufe der im elektronischen



Nintendo Spieleberatung: Flashback zum Flammentod

Phantasie reich Gestrandeten. Die meisten Hilfesuchenden haben sich derzeit im Spiel „The Legend of Zelda – Ocarina of Time“ verirrt. Etwa 10 000 Verzagten spenden die Telefonisten pro Woche Trost.

Das Steckmodul zur Spielekonsole N64 beherbergt vermutlich die aufwendigste Scheinwelt, die je programmiert wurde. Shigeru Miyamoto, der auch den Kultklempler Mario erdachte, schuf mit seinen Entwicklern in vierjähriger Arbeit ein elektronisches Königreich mit Wäldern, Steppen, Städten und magischen Tempeln.

Der Held Link, der sein Land gegen „diabolische Kräfte“ verteidigen muß, reift im Verlauf des Spiels vom Kind zum Krieger. Über 50 geheimnisvolle Ausrüstungsgegenstände, wie Goronenarmband und Krafthandschuh, muß er aufspüren und ihren Verwendungszweck als Waffe oder Handwerkszeug ergründen.

Tapfere Weltenretter müssen spinnenähnliche

ebenso häufig am Telefon wie Angestellte in den besten Jahren, die am Schreibtisch unvermittelt der Flashback zum Flammentod im „Feuertempel“ ereilt, während der findige Kollege doch schon den „Wasertempel“ erreicht hat.

Etwa 60 bis 70 Stunden Spielzeit brauchen die Profis aus Großostheim, um die Zelda-Welt in Gänze zu erkunden. Normalsterbliche dürfen zwei- bis dreimal so lang herumirren. Wer sich gar nur stundenweise nach Feierabend auf das Abenteuer einläßt, hat seine Freizeit für das nächste halbe Jahr verpfändet.

Das Leiden schweißt zusammen. In der Regel duzen sich Anrufer und Berater, nur dem, der siezt, wird in der förmlichen Anrede begegnet. „Schon die Meldephase ist wichtig“, erklärt Jörg, 28, „manche hängen schon seit einer Woche im Spiel fest, versuchen seit zwei Tagen, hier anzurufen, und sind dementsprechend genervt.“

„Club Nintendo, hallo“, spricht er mit Psychiater-Stimmelage ins Mikrofon. „Sie machen da einen Denkfehler“, beschwichtigt er einen aufgeregten Anrufer, „Sie müssen erst mit den Eisenschuhen unter Wasser tauchen und den Gang zwischen den zwei Fackeln verfolgen.“



Spielszene aus „Zelda“: Donnerblume und Krafthandschuh

Seit vier Jahren ist er schon Berater. Als einer von 5 Auserwählten unter 75 Bewerbern konnte der gelernte Spengler seinerzeit der Maloche am Bau entfliehen und lebt seither in seinem Traumjob.

Die Nintendo-Berater durchlaufen eine vier- bis sechswöchige Ausbildung, während der sie die wichtigsten Spiele in- und auswendig kennenlernen. Auch simulierte Beratungsgespräche, bei denen sich die Trainer besonders begriffsstutzig geben, dürfen sie nicht aus der Ruhe bringen.

An jedem Arbeitsplatz steht ein PC, der Zugriff auf die zentrale Datenbank gewährt. Dort haben die Pfadfinder Hinweise zu rund tausend Spielen zusammengetragen, die zum Beispiel verraten, wann bei der Farmsimulation „Harvest Moon“ die Zwerge zu füttern sind oder wo im Parcours von „Metroid“ der Schwerkraftanzug versteckt ist.

Die Hotliner sind gehalten, nicht nur plump die Lösung zu verraten, sondern die Spieler einfühlsam auf die richtige Fährte zu leiten. „Was siehst du auf der anderen Seite der Schlucht? Erinnerst dich das an was?“ – vorsichtig tastet sich Tanja zu einer Zelda-Spielerin vor, die ratlos an der Klippe steht.

Jens, 27, starrt meist scheinbar abwesend auf den Bildschirmschoner seines PC. Die Datenbank braucht er schon lange nicht mehr. Etwa 20mal, so schätzt er, hat er die Zelda-Saga schon durchlebt. Der gelernte Industriekaufmann besorgte in seinem früheren Leben die Buchhaltung in einem Autopflegebetrieb. „In meiner Freizeit hab’ ich sowieso nur gespielt, manchmal 10 bis 20 Stunden am Stück“, erinnert

„Sie müssen mit den Eisenschuhen unter Wasser tauchen“

er sich – jetzt braucht er deswegen nie mehr ein schlechtes Gewissen zu haben.

Im persönlichen Gespräch suchen seine Hände unruhig nach dem Joystick, sein Blick findet selten die Augen des Gegenüber – am Telefon ist er die Konzentration in Person. „Du mußt den Baum rechts von dir anrempeln, um an die Eule heranzukommen“, souffliert er auswendig. „Setz die Maske der Wahrheit auf und rede mit den Quasselsteinen.“

„Es tut unheimlich gut, wenn sich die Leute freuen, weil man ihnen aus der Klemme geholfen hat“, faßt er seine Erfahrung zusammen.

Selbst ihm lassen einige Rätsel keine Ruhe, nach deren Lösung er niemanden fragen kann: Zelda ist am Ziel nicht einfach vorbei, einige Einsichten eröffnen sich erst dem erfahrenen Reisenden im elektronischen Reich. Erst kürzlich entdeckte Jens einen Aal im Hylia-See – doch ob und wie man ihn fangen kann, bleibt ein quälendes Geheimnis.

JÜRGEN SCRIBA