

Litlog

Göttinger eMagazin für Literatur - Kultur - Wissenschaft

Unterwegs zwischen den Welten

Kai Matuszkiewicz · Friday, March 7th, 2014

Seit 1986 setzt *The Legend of Zelda* Maßstäbe im Genre des Action-Adventures. Im vergangenen November erschien nun mit *A Link Between Worlds* der mittlerweile 17. Titel dieses Action-Adventure-Pioniers, der nicht nur Veteranen der Serie zufriedenstellen wird, sondern auch mit einer neuen Spielmechanik aufwartet.

Von Kai Matuszkiewicz

Die 1980er Jahre waren eine Zeit des radikalen Umbruchs für das Adventure-Genre, das sich zuerst vom Textadventure à la *Zork* zum Grafik-Adventure wandelte, um schließlich mit *The Legend of Zelda* im Action-Adventure seine gegenwärtige Erscheinungsform zu finden. *The Legend of Zelda* reicherte das Adventure-Genre, das das Erkunden der Spielwelt sowie das Lösen von Rätseln zum obersten Spielprinzip erhoben hatte, um actionreiche Komponenten an, die vom Spieler Echtzeit-Aktionen verlangten. Damit leitete dieser Nintendo-Klassiker aber nicht nur die Ära eines neuen Hybridgenres im Bereich der digitalen Spiele ein, sondern ist seither ein Garant für spielerische Innovationen.

Back to the Roots

Mit *A Link Between Worlds* kehrt *The Legend of Zelda* auf vielfache Weise zu jenen Ursprüngen zurück, die die Serie zum Inbegriff des Action-Adventures werden ließen. Da ist unter anderem die Spielwelt Hyrule, die vom Aufbau her stark an die Handheld-Klassiker der Reihe zu Beginn der 1990er-Jahre erinnert. Dies ist nicht weiter verwunderlich, da *A Link Between Worlds* eine (indirekte) Fortsetzung von *A Link to the Past* (1991/92) ist. Zudem orientiert sich dieser Teil wieder an der Perspektivierung (Vogelperspektive) der älteren Handheld-Titel dieser Reihe. Der erfahrene *Zelda*-Spieler bewegt sich erneut in der ihm vertrauten Welt, um ein weiteres Mal gegen das Böse in die Schlacht zu ziehen. Wieder muss der Spieler als Held Link die Prinzessin Zelda und mit ihr das gesamte Königreich Hyrule aus den Klauen des Bösen befreien.

Die gewohnte Spielwelt und der nur zu gut bekannte Plot werden dabei in einer ansprechenden Grafik dargeboten, die die Möglichkeiten des 3DS adäquat nutzt und sich positiv auf die Cutscenes wie auch auf die In-Game-Grafik auswirkt. Auch bei den Items, dem Aufbau der Dungeons sowie der langsam ansteigenden Stärke der

gegnerischen Non-Player-Characters hat sich Nintendo auf keine Experimente eingelassen und bietet gute (digitale) Hausmannskost. Im Vergleich zu den Action-lastigeren Konsolentiteln wie *Twilight Princess* (2006) oder *Skyward Sword* (2011) hat Nintendo den Trend der letzten beiden Handheld-Titel *Phantom Hourglass* (2007) und *Spirit Tracks* (2009) beibehalten, indem man sich intensiver auf die Ursprünge im Adventure-Genre besann, was nicht nur bedeutet, dass Nintendo das Explorative (was *The Legend of Zelda* durch das Open-World-Prinzip ohnehin schon inhärent ist) hervorhebt, sondern vor allem dem Lösen diverser Rätsel mehr Raum gibt.

Zwischen den Welten

Dass *A Link Between Worlds* dabei nicht wie eine aufgewärmte Kopie alter Titel im Glanze der ruhmreichen Zeiten Nintendos in den 1990ern erscheint, in denen der japanische Konzern den Konsolenmarkt nach dem Niedergang der amerikanischen Konsolenindustrie und vor dem Aufstieg der Konkurrenten Sony und Microsoft in diesem Segment nach Belieben beherrschte, ist einem guten Gamedesign zu verdanken. Das sich permanent wiederholende Spielprinzip aus dem Lösen von Rätseln, dem Durchqueren von Dungeons, dem Suchen von Items und dem Niederstrecken der Gegner gelingt, da die Spielmechaniken spielrhetorisch gut gesetzt sind. *A Link Between Worlds* versucht nicht durch impressionistische Hintergründe oder dilettantisch emotionalisierende Wendungen des Plots den Spieler zu überzeugen, wie es beispielsweise *Skyward Sword* versuchte, ohne damit über seine spielerischen Unzulänglichkeiten hinwegzutäuschen zu können. Nein, *A Link Between Worlds* ist als Action-Adventure überzeugend. Denn das Gameplay besticht durch die bewährten Spielmechaniken, das stets überzeugende Interface-Design, die Nostalgieeffekte sowie durch die behutsame Integration neuer Spielmechaniken.

Spiel-Info



The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Genre: Action-Adventure

Publisher: Nintendo

Plattform: Nintendo 3DS

Erscheinungsdatum: November 2013

Preis: ca. 40 €

Der Spieler wandelt zwischen Welten und zwar nicht nur zwischen Schatten- und Lichtreich oder Vergangenheit und Gegenwart, wie es der Avatar Link schon fast die ganze Geschichte der Reihe über tun musste. Vielmehr wurde dieses Prinzip des Weltens wandelns nun zur Spielmechanik erhoben. Erstmals kann der Spieler seinen Avatar in Wände (Hauswände, Berghänge, Höhlenwände etc.) hinein projizieren, was im ersten Moment unspektakulär klingt, dem Spieler (wie dem Gamedesigner) jedoch vollkommen neue Möglichkeiten eröffnet. Die Wände zu betreten, ist weit mehr als die Art des Zugangs

nach Lorule (die dunkle Version Hyrules, das Schattenreich), es bricht das Gameplay auf. Durch diese Spielmechanik kann der Spieler einerseits neue Perspektiven einnehmen, sich vor Feinden verstecken oder an sonst unerreichbare Orte gelangen, andererseits eröffnen derartige Spielmechaniken dem Spieler ganz neue Wege des Rätsellösens wie der Fortbewegung im Allgemeinen, was Nintendo auch zu nutzen weiß, indem sie diese geschickt ins Game Play integrieren, sodass der Spieler permanent seine vorhandenen Handlungsmuster hinterfragen muss. Diese neue Spielmechanik unterläuft damit die geltenden Gattungskonventionen des Action-Adventures wie es auch die Art der Raumbemächtigung durch den Spieler auf neue Füße stellt. Dieser ist permanent gezwungen, seine eigene Spielweise, seine Strategien neu zu definieren, was sich nach anfänglichen Irritationen als sehr bereichernd erweist. Anstelle automatisch in seine gewohnten Handlungsmechanismen und Lösungsansätze zu verfallen (Kennern eines Genres passiert dies häufig), muss selbst der erfahrene Spieler das Spiel neu lernen.

Eine weitere Neuerung betrifft das Item-Design. Musste der Spieler früher Pfeile für den Bogen, Deku-Kerne für die Schleuder oder Bomben für die Bombentasche sammeln, so erübrigt sich dies nun dadurch, dass der Spieler einen Ausdauerbalken hat. Die Nutzung der diversen Items erfordert anstatt der direkten Einheiten (Bomben, Pfeile etc.) nur noch eine definierte Anzahl an Ausdauerpunkte, die von der Ausdauerleiste abgezogen werden. Magische Energie wird ebenfalls nicht mehr benötigt. Da der Ausdauerbalken sich nur langsam wieder auflädt, ist der Spieler darauf angewiesen, seine Ausdauer effizient einzusetzen, strategisch präzise vorzugehen.

Die für einen Nintendo-Handheld-Titel opulente Grafik wird zusätzlich durch den 3D-Effekt unterstrichen. Bereits nach relativ geringer Spieldauer kann dies aber zu merklichen Ermüdungserscheinungen der Augen führen. Das Spiel auf »2D« zu spielen, beeinträchtigt das Spielerlebnis aber nicht, da auch die zweidimensionale grafische Umsetzung gut gelungen ist. Der Wechsel von einem Quadranten in den anderen läuft flüssig wie alle Bewegungen fließend dargestellt werden. Mit dem Verzicht auf die allzu polygon wirkende Grafik älterer Titel der Zelda-Reihe passt sich das Spiel aktuellen Anforderungen an die Spielegrafik an.

Nintendos gelungener Wandel zwischen den Welten

A Link Between Worlds ist ein durchweg sehr gut gelungenes Spiel, das Zelda-Veteranen und Neueinsteiger gleichermaßen in seinen Bann ziehen wird. Gerade Letztere können aber zuweilen leicht an Rätseln, Gegnern oder Geschicklichkeitspassagen scheitern. Jedoch ist der Schwierigkeitsgrad angemessen, sodass nach wenigen Wiederholungen schnell die notwendigen Fähigkeiten wie Fertigkeiten aufgebaut und eingesetzt werden können. Nintendo zeigt wieder einmal, dass seine Designer Spiele für jedermann entwickeln (können) – dass sie den Brückenschlag zwischen Casual- und Hardcore-Gaming wie kaum ein anderer Spieleentwickler zu meistern verstehen. Besonders hervorzuheben ist die neue Spielmechanik des Wändebegehens (die nebenbei auch die Ursprünge der Reihe im zweidimensionalen Raum aufgreift) und dem Spiel berechtigterweise eine Nominierung für den DICE Award 2014 (dem Oscar der digitalen Spielindustrie) in der Kategorie »Game of the Year« einbrachte.

Es wird interessant sein, zu sehen, wie sich Nintendo in den kommenden Jahren in Anbetracht der schlechten wirtschaftlichen Zahlen schlagen wird. *The Legend of Zelda* ist zum einen immer ein Titel gewesen, der Erkennungsmerkmal des Konzerns, zum anderen aber auch ökonomischer Leistungsträger war und - angesichts der überzeugenden Fortsetzung - wahrscheinlich auch bleiben wird. Nintendo wäre dies nach dem missglückten ersten Geschäftsjahr der Wii U zumindest zu wünschen.

This entry was posted on Friday, March 7th, 2014 at 2:55 pm and is filed under [Misc](#). You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can leave a response, or [trackback](#) from your own site.