

TECHNIK

Entführt und befreit – schon seit 25 Jahren

Zelda feiert auf der Gamescom in Köln Jubiläum – was macht den Erfolg der Spielserie eigentlich aus?

VON STEFFEN HAUBNER

Die schöne Prinzessin Zelda, der die legendäre Spielreihe ihren Namen verdankt, teilt das Schicksal ihrer Kollegin Peach. Letztere ist zwar im Super Mario-Universum zu Hause, wird aber ebenfalls ständig entführt. Auch im Fall Zelda ist schleierhaft, warum Hofstaat und Armee einfach nicht in der Lage sind, die Thronfolgerin des Märchenlandes Hyrule dauerhaft vor



Link ist der Held der Videospieldreihe „Zelda“. Seine Aufgabe ist es, die titelgebende Prinzessin aus den Fängen des niederträchtigen Zauberers Ganondorf zu befreien.

dem Zugriff finsterner Mächte zu schützen. Ob Ganon, Aghanim oder Onox – stets war es an einem kleinen Krieger im merkwürdigen grünen Waldläuferkostüm, die Fieslinge in ihre Schranken zu weisen.

Auch wenn sich das Erscheinungsbild von Link und seiner Welt im Laufe der Jahre immer wieder verändert hat, so blieben die Grundelemente der Zelda-Spiele in den vergangenen 25 Jahren doch stets gleich: In der Rolle des Helden streift der Spieler frei durch eine mehr oder weniger weitläufige Oberwelt, um Erfahrungen zu sammeln und den Helden für kommende Abenteuer zu rüsten. Von dort aus wagt man sich dann in magische Wälder, verwunschene Tempel und tückische Labyrinth, um am Ende nicht nur die Prinzessin,

sondern gleich auch noch die Welt zu retten. Das hört sich aus heutiger Sicht nicht allzu spektakulär an. Dazu muss man aber wissen, dass die Zelda-Reihe ganze Spielgenres maßgeblich geprägt hat. Das wird man auch merken, wenn man sich in der kommenden Wohnung auf der Gamescom in Köln umschaut. Ob moderne Action-Adventures wie „Assassin's Creed: Revelations“, Rollenspiele wie „Herr der Ringe: Der Krieg im Norden“ oder offene Spielwelten wie „inFamous 2“ – sie alle wären ohne den kreativen Beitrag des Teams um den Visionär und Starproduzenten Shigeru Miyamoto nicht denkbar.

Die Folgen der Serie verkauften sich mehr als 60 Millionen Mal. Den Erfolg begründete die gleichbleibend hohe Qualität. Angefangen bei der Musik des japanischen Komponisten Koji Kondo, der die Serie von Anfang an begleitete, bis hin zu den mit unzähligen Details und Geheimnissen gestalteten Spielwelten – all das trägt dazu bei, dass selbst 20 Jahre alte Folgen den Spieler noch heute, in Zeiten von HD und 3D, unweigerlich in ihren Bann schlagen. Das eigentliche Phänomen bleibt aber Miyamoto selber: In seinem scheinbar unerschöpflichen Ideenreichtum ist der Japaner nur Genies der Popkultur wie dem Schöpfer von Entenhausen, Carl Barks, dem Manga-Überwarter Osamu Tezuka oder dem Anime-Meister Hayao Miyazaki („Das wandelnde Schloss“) vergleichbar.

Die Gamescom

Die größte Messe für Computer- und Videospiele beginnt in Köln am Mittwoch, 17. August, mit einem Fachbesuchertag. Für alle geöffnet sind die Hallen von Donnerstag (18. August) bis Sonntag (21. August), jeweils von 10 bis 20 Uhr – am letzten Tag nur bis 18 Uhr. Tickets kosten 15 Euro. Auf dem „gamescom city festival“ treten zwischen Rudolfplatz und Friesenplatz Bands kostenlos aus.

www.gamescom.de

„Popkulturell äußerst geschickt“

Buchautor und Computerspiel-Experte Mathias Mertens über die Zelda-Faszination sowie das beste und das schlechteste Spiel der Serie

Herr Mertens, was macht eigentlich die Faszination der Zelda-Serie aus?

MATHIAS MERTENS Die Zelda-Spiele sind so gestaltet, dass man immer in einem spielerischen „Flow“ bleibt – es ist nicht so schwer, dass es frustrierend wird, aber auch nicht so leicht, dass es langweilig wird. Zudem kennt man bestimmte Elemente immer schon aus den vorigen Spielen und fühlt sich so als Experte. Es gibt aber genug Neues, um das Interesse aufrecht zu erhalten. Die einzelnen Teile kommentieren sich gegenseitig und sind popkulturell äußerst geschickt gemacht.



Mathias Mertens ist Dozent für Medienkultur und Buchautor (zuletzt: „Ladezeit. Andere Geschichten vom Computerspielen“, 2008)

Welche Rolle spielt Shigeru Miyamoto für die Branche?

MERTENS Miyamoto ist der Erste, der so etwas wie einen Autoren-Status erreicht hat. So unterschiedlich sie auch sein mögen: Seine Werke sind doch immer eindeutig

an ihrem Stil zu erkennen. Zudem hat kein anderer so kontinuierlich so hohe Qualität abgeliefert.

Was erwarten Sie von kommenden Teilen der Serie?

MERTENS Die Wiedererkennbarkeit muss erhalten bleiben – jede Veränderung könnte die ganze Serie zusammenbrechen lassen. Trotzdem muss es neue Elemente geben. In den letzten Teilen hat man

diesen Spagat dank der technischen Gimmicks der neuen Konsolen geschafft. Das wird künftig immer schwieriger.

Was ist das beste und das schlechteste Zelda-Spiel?

Objektiv betrachtet, ist „Ocarina of Time“ wohl das beste. Das schlechteste ist „Spirit Tracks“ für DS. Eine Eisenbahn passt einfach nicht in eine Fantasywelt.

Interview: Steffen Haubner

Zelda – die wichtigsten Stationen

1986 – The Legend of Zelda (NES) Erscheint in seinem Geburtsland Japan. Ein Jahr später hat Link auch in Europa seinen ersten Auftritt für Nintendos Ur-Spielkonsole, das „Nintendo Entertainment System“. Das Spiel verkaufte sich rund 6,5 Millionen Mal.

1988 – Zelda II The Adventure of Link (NES) Diesmal bekommt es Link mit dem Hexenmeister Aghanim zu tun, der die Prinzessin in Tiefschlaf versetzt hat. Der Titel belegt, dass Fortsetzungen schon früh beliebt waren.

1992 – A Link to the Past (SNES) Neue Konsole, neues Erscheinungsbild. Links Abenteuer dürfen auf keiner Nintendo-Plattform fehlen. Dieses Mal bekommt er es mit Aghanim und Ganon zu tun.

1993 – Link's Awakening (Game Boy); 1998 Game Boy Color DX Link und Zelda halten ihren Einstand auf Nintendos Taschenkonsole. Es folgten Versionen für Nintendos Taschenkonsolen Game Boy Color, Game Boy Advance und DS.

1998 – Ocarina of Time (Nintendo 64) Sozusagen Shigeru Miyamotos Version der „Zauberflöte“. Mit der „Ocarina of Time“ reist Link durch die Zeit. Das Abenteuer gilt vielen Fans und Kritikern als bestes Videospiel aller Zeiten und ist mit 7,6 Millionen verkauften Exemplaren der

erfolgreichste Teil der Serie. Die 3D-Version für den 3DS wurde vor wenigen Wochen veröffentlicht. Der N64-Nachfolger trug 2000 den Titel „Majora's Mask“.

2003 – The Wind Waker (GameCube) Auch auf der neuen Konsole von Nintendo hat Link nichts als Ärger: Diesmal ist es seine Schwester, die von einem Riesenvogel entführt wird. Der neue Grafikstil – eine Art belebter Comiczeichnung – stieß nicht nur auf Begeisterung.

2005 – Four Swords Adventures (GameCube) Die erste Mehrspieler-Version, bei der der Game Boy Advance SP als Controller benutzt werden kann. In gewisser Weise ist in dieser Idee die für kommendes Jahr angekündigte Wii U vorgezeichnet.

2006 – Twilight Princess (GameCube, Wii) Am Erfolg der Wii-Konsole hat auch Held Link seinen Anteil.

2007 – Phantom Hourglass (Nintendo DS) Links erster Auftritt auf dem „Double Screen“, kurz DS. Zwei Jahre später erscheint der Nachfolger „Spirit Tracks“ mit ungewöhnlichem Konzept: Link reist erstmals mit der Eisenbahn.

2011 – Skyward Sword (Wii) Den neuesten Teil der Saga werden die deutschen Fans wohl zum ersten Mal auf der diesjährigen Gamescom in Köln anspielen dürfen.

Prinzessin Zelda wird ständig entführt. Als Link muss der Spieler sie befreien.

BILDER: NINTENDO

