



Evoland

Evoland ist eine gelungene Hommage an die goldenen Tage von Zelda oder Final Fantasy. Zu einem gelungenen Spiel wird es dadurch aber trotzdem nicht.

WAS **Rollenspiel** WER **Shiro Games** WO **Quicklink 8285**
WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Mit **Evoland** ist das so eine Sache. Begegnet man dem Indie-Titel als Spiel, als Mischung aus **Final Fantasy**, **Zelda** und **Diablo** also, dann fällt es glatt durch. Begegnet man ihm hingegen als Zeitreise, die sich des Mediums Spiel bedient, um eine Geschichte über das Medium Spiel zu erzählen, dann funktioniert es ganz wunderbar – auch wenn der Humor bisweilen so plump wie ein Presslufthammer ist. Hört sich kompliziert an? Ist es nicht: **Evoland** erzählt die Geschichte der Abenteuerspiele – von ihrer Geburt im monochromen 8-Bit-Zeitalter über die 16-Bit-Pixel-Ära bis zur 3D-getriebenen Moderne. Zu Beginn spielen wir gewissermaßen ein schwarz-weißes Ur-Ur-**Zelda** und dürfen zunächst ausschließlich nach rechts laufen – dort steht eine Schatzkiste, mit der wir die linke Cursortaste freischalten. Links wiederum steht noch eine Schatzkiste, die uns erlaubt, nach oben zu gehen – allerdings ohne Scrolling, denn das finden wir erst ein paar Kisten später. Und so geht das immer weiter, jede Schatzkiste eine nostalgische Errungenschaft, wir entdecken Soundeffekte und Musik, ein Schwert, 16 Farben, aus denen bald 256 werden, wir schalten Bodentexturen frei und dann eine Weltkarte und finden Rundenkämpfe à la **Final Fantasy**. Eine Evolution zum Nachspielen also, toll in Szene gesetzt, weil sich die fliegenden Grafikwechsel absolut organisch anfühlen.

Um **Evoland** tatsächlich zu genießen, müssen Sie allerdings ein paar Voraussetzungen erfüllen. Erstens: Sie müssen diese nachgespielte Evolution selbst erlebt haben, müssen sich noch erinnern können,

wie unglaublich cool es war, als Spiele eine Minikarte einführen oder ein Inventar. Zweitens: Sie sollten sowohl die **Zelda**- als auch die **Final Fantasy**-Reihe kennen, denn abgesehen von einem kurzen, aber sehr amüsanten **Diablo**-Intermezzo bedient sich **Evoland** großzügig bei diesen beiden Vorbildern. Wer mit Sephiroth und Aeris nichts anfangen kann, wer nicht weiß, warum ein Luftschiffbesitzer selbstverständlich Sid heißt, und dass es sich bei »Kefka« nicht unbedingt um die falsche Schreibweise eines bekannten Schriftstellers handelt, der wird an **Evoland** keine Freude haben – zumal die dünne Story absichtlich mit Klischees überfrachtet wird und der spielerische Anspruch bis zum erstaunlich knackigen Endgegner überschaubar bleibt. Hier mal ein 08/15-Rundenkampf, da mal ein **Zelda**-Dungeon, zwischendurch ein paar wenig fordernde Rätsel – als reines Rollenspiel ist **Evoland** viel zu leicht.

Nach vier Stunden ist die Retro-Zeitreise übrigens vorbei. Wer alle optionalen Sammelgegenstände finden will, der darf aber ruhig noch rund zwei Stunden dazurechnen. Für zehn Euro geht das durchaus in Ordnung, auch wenn am Ende der etwas unbefriedigende Eindruck bleibt, dass das originelle Konzept so viel mehr hergegeben hätte, dass sich das Spiel ein bisschen zu sehr auf **Zelda** und **Final Fantasy** einschießt und mit plumpen Wortspielen (»Minen von Noria«) den spürbar fehlenden Witz zu übertünchen versucht. Aber Schwamm drüber: Zwei wunderbar nostalgische Abenteuer lang unterhält **Evoland** ausgezeichnet. **JG**

