Ittle Dew

Der unscheinbare Action-Adventure-Snack überrascht uns mit einem erfrischenden Mix aus Blödelspaß und Rätsellust. Von Patrick Mittler

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **–** Entwickler: **Ludosity (Garden Gnome Carnage, nicht getestet)**
Termin: **5.7.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **10 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

⊕ Stärken

+ witzige Seitenhiebe
+ knackige Rätsel
+ charmanter Comicstil

⊖ Schwächen

- ausgesprochen kurz
- kaum originelle Ideen
- technisch simpel

Auf dem putzigen Eiland tummeln sich ebenso putzige **Tierchen**. Wir wehren uns mit dem Flammenschwert gegen so viel Niedlichkeit.

Gehirntraining mit Lachtherapie

Patrick Mittler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Was für eine nette Überraschung: Ittle Dew schafft mit einer Kombination aus naivem Humor und fordernden Rätseln den Spagat zwischen Albernheit und Anspruch – wenn auch nur ein paar Stunden lang. Ein bisschen Verständnis für gehobenen und teils kindlichen Blödsinn à la Spongebob oder Adventure Time sollte man schon aufbringen, und ein gewisses Faible für fordernde Schiebepuzzles ist auch nicht verkehrt – wer sich dadurch aber angesprochen fühlt, sollte dem unscheinbaren Spielchen unbedingt eine Chance geben – noch dazu für schlappe 10 Euro!

Du lieber Himmel, ist das herzig! Vom ersten Augenblick an sind wir vom kindlichen Charme des Action-Adventures **Ittle Dew** förmlich erschlagen. Drollige Schnabeltiere wandern durch kunterbunte Wäldchen, tierisch kostümierte Wachen patrouillieren durch ein Schloss, und aus den Boxen trällern fröhliche Melodien. Ein Spiel für Kinder also? Mitnichten, denn die überwältigende Niedlichkeit ist nur die Fassade für einen knackigen Rätselsnack, der mit herrlich naivem Humor allerlei Videospielklischees auf die Schippe nimmt.

Die liebsten Spottziele der **Ittle Dew**-Witzeleien sind unverkennbar die frühen, zweidimensionalen **Zelda**-Titel für NES und Super Nintendo. Allein die titelgebende Heldin ist Link wie aus dem Gesicht geschnitten und ebenso wie Nintendos bekannter Feenjunge hat auch **Ittle Dew** ein Helferchen an ihrer Seite, nämlich den geflügelten Fuchs Tippsie. Die Dame und ihr Sidekick stranden zum Beginn des Abenteuers auf einer mysteriösen Insel mit – natürlich – einem gewaltigen Schloss im Zentrum. Der einzige Händler auf dem Eiland führt zwar ein Floß im Sortiment, das kostet aber einen Sack voll Gold. Ittle Dew braucht also Bares, und das wird über die typische **Zelda**-Routine beschafft: Wir kämpfen und rätseln uns quer über die Insel und ihr Gemäuer, sammeln unterwegs nützliche Werkzeuge, besiegen eine Handvoll Bossgegner und klauen den Inselbewohnern den Zaster aus den Schatztruhen. Wer **The Legend of Zelda** oder **A Link to the Past** kennt, fühlt sich vom Fleck weg heimisch: Vogelperspektive, Steuerung und Spielprinzip orientieren sich klar an den Nintendo-Klassikern, nur eben in abgespeckter Form und etwas anderer Aufmachung. Im Gegensatz zu Links oft bierernsten Reisen ist der Inselausflug von **Ittle Dew** nämlich ausgenommen albern. Tippsie

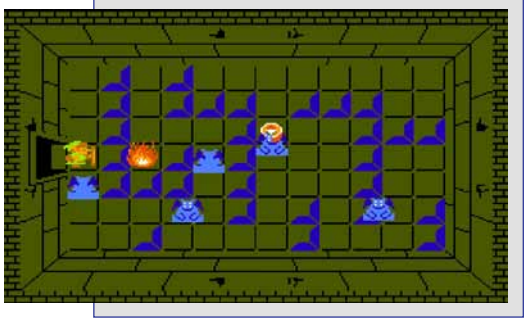
Heldin Ittle Dew und ihr fliegender Fuchs Tippsie stranden auf einer mysteriösen **Insel**. Das reicht in Ittle Dew als Story.

Bei diesem **Händler** bekommen wir gegen Bares die drei Spezial-Items des Spiels: Feuerschwert, Eis- und Teleport-Stab.

 Der Name »Ittle Dew« ist ein Wortspiel auf »It'll do«, zu Deutsch: »Das wird genügen.«

Hintergrund Zelda

Man kann sich schlechtere Vorbilder suchen: Seit dem ersten Teil anno 1987 (Bild) hat Nintendos **Zelda**-Serie 15 Nachfolger und einige Ableger hervorgebracht und sich laut Vgsales.wikia.com insgesamt über 52 Millionen Mal verkauft. Und das, obwohl das Spielprinzip immer gleich bleibt: Der bezipfelmützte Held Link rätselt und kämpft sich mithilfe wechselnder Gegenstände (Bogen, Bumerang, Schumpfkappe) durch allerlei Dungeons und Schlösser, um die titelgebende Prinzessin Zelda zu retten.



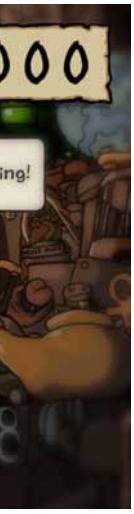
etwa hat ein echtes Suchtproblem mit Heiltränken, und wenn **Ittle Dew Zelda**-typisch ein Lebensenergie-Herz vom Boden mampft, findet der zynische Fuchs das zurecht widerlich. Die beiden witzeln über den trostlosen Alltag typischer 08/15-Feinde (Wäsche waschen) und staunen über fliegende Gegner, die über furchtbare Höhenangst klagen – jedoch ausschließlich auf Englisch, eine deutsche Übersetzung gibt es ebenso wenig wie eine Vertonung. **Ittle Dew** wird bei

Schalk im Nacken, Cleverness im Kopf

all den Seitenhieben übrigens nie zur fiesen Parodie. Die fröhliche Atmosphäre ist wie ein Sommerurlaub von all der Ernsthaftigkeit im Spieleregal. Vorausgesetzt, Sie mögen klassische Schieberätsel.

In puncto Spielmechanik setzt **Ittle Dew** nämlich größtenteils auf Logik-Puzzles, bei denen wir diverse Plattformen hin und her schieben. Das ist im Grunde wenig originell, anfangs bewegt sich der Schwierigkeitsgrad zudem irgendwo zwischen »Spaziergang« und »leichtes Stirnrunzeln«. Doch die Rätsel bleiben immer abwechslungsreich und auch der Anspruch zieht bald an, vor allem dank der drei Spezial-Items, die wir im Spielverlauf kaufen dürfen. Mit dem Feuerschwert kann **Ittle Dew** beispielsweise Eisblöcke schmelzen, mit dem Eisstab im Umkehrschluss Blöcke oder Feinde einfrieren, und mit dem echt cleveren Portal-Stab darf die wackere Heldin sowohl Blöcke erschaffen als auch eine Teleport-Funktion nutzen. Viele Rätsel sind nur lösbar, indem wir die Utensilien schlau kombinieren. Genau wie es sich anhört, ist das keine Genrerevolution, doch gerade so anspruchsvoll, dass die gute alte Puzzle-Hassliebe aufflammt: Scheitern wir an einem Raum, verfluchen wir unsere eigene Unfähigkeit (und das Spiel gleich mit). Geht der Knoten dann auf, halten wir uns wieder kurz für das größte Genie auf dem Planeten – bis wir an der nächsten Kopfnuss verzweifeln. Tipps bekommen wir meist an den richtigen Stellen, manchmal aber auch nicht. Beispielsweise verschweigt uns das Spiel ausgerechnet die wichtige Teleport-Funktion.

Das gelungene Spielchen hat aber auch eine Kehrseite: **Ittle Dew** ist ein ausgesprochen kurzes Vergnügen. Selbst wenn wir ausgiebig nach Sammelkarten (mit witzigen Infos zu Feinden) oder Papierfetzen (erweitern unsere Lebensleiste) suchen und den optionalen Master-Dungeon angehen, ist **Ittle Dew** nach vier bis fünf Stunden vorbei. Zumindest bietet es ein gewisses Maß an Wiederspielwert – eine gehörige Portion Sportsgeist vorausgesetzt. Das Spiel ist nämlich so konzipiert, dass kaum ein Spieler denselben Weg geht. **Ittle Dew** ist gespickt mit versteckten Abkürzungen für besonders helle Köpfe oder Speedrun-Ambitionen. Wer will, kann das Ende auch mit nur zwei Spezial-Items erreichen und mit einem entsprechenden Plan gar in kürzester Zeit durch das Abenteuer rauschen. Mehr als Leaderboard-Ehren und Erfolge winken als Belohnung aber nicht. Trotz der Kürze entpuppt sich **Ittle Dew** jedoch als charmanter Sommersnack für Retro-Fans. Patrick Mittler / GR



Die **Bosskämpfe** verlangen gemäß der Zelda-Vorlage den geschickten Einsatz des gerade erworbenen Items.

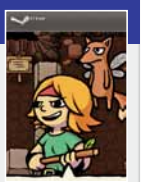
Wo kaufen?

Ittle Dew ist über die offizielle Homepage Ittledew.com für 14 US-Dollar (10,50 Euro, inklusive optionalem Steam-Key) als DRM-freie Version zu haben, auf Steam kostet die **Zelda**-Hommage 10 Euro. Sie läuft übrigens auch auf dem Mac und der Kickstarter-Konsole Ouya, eine Linux-Version ist in Planung.

TERMIN: 5.7.2013 **PREIS:** 10 Euro **USK:** nicht geprüft

Ittle Dew

Action-Adventure



Publisher	-
Entwickler	Ludosity
Sprache	Englisch
Ausstattung	-
Kopierschutz	- (optional Steam)

GRAFIK 4/10
- ⊕ charmanter Cartoon-Stil ⊕ liebevolle Details
- ⊖ manche Elemente sehr rudimentär gezeichnet
- ⊖ technisch ausgesprochen simpel

SOUND 5/10
- ⊕ malerische Musik ⊕ simple, aber stimmige Effekte
- ⊖ Songs wiederholen sich auf Dauer
- ⊖ keinerlei Sprachausgabe

BALANCE 6/10
- ⊕ solider Mix aus simplen Kämpfen und komplexen Rätseln
- ⊕ Tipps meist an der richtigen Stelle ... ⊖ ... verschweigen aber wichtige Details ⊖ anfangs sehr leicht

ATMOSPHÄRE 9/10
- ⊕ zum Schreien niedliche Atmosphäre ⊕ fröhlicher Humor
- ⊕ sympathisches Helden-Duo ⊕ viele nette Details (Sammelkarten, Easter-Eggs)

BEDIENUNG 8/10
- ⊕ frei konfigurierbar (im Launcher) ⊕ Gamepad-Unterstützung
- ⊕ minimalistisch und intuitiv ⊕ übersichtliche Karte
- ⊖ Trefferabfrage bei Angriffen manchmal ungenau

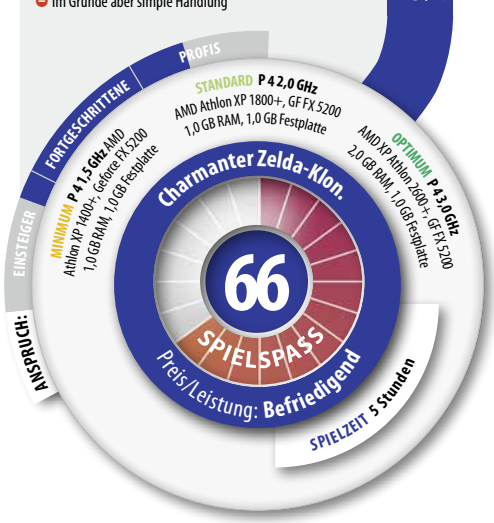
UMFANG 4/10
- ⊕ Leveldesign fördert Wiederspielwert ⊕ interessante Achievements ⊕ optionaler Master-Dungeon ⊖ je nach Spielweise ausgesprochen kurz (15 Minuten bis 5 Stunden)

LEVELDESIGN 9/10
- ⊕ verschiedene Schauplätze (Schloss, Wald, Sumpf etc.)
- ⊕ einige optionale Rätsel ⊕ versteckte Abkürzungen ⊕ Portale verkürzen Laufwege ⊖ Schloss recht verwirrend aufgebaut

RÄTSEL 8/10
- ⊕ fordernde Puzzles ⊕ teilweise verschiedene Lösungswege (je nach Item) ⊕ viele Varianten trotz begrenzter Elemente
- ⊕ kaum Überraschungen oder Innovation

WAFFEN & EXTRAS 7/10
- ⊕ drei Items mit einzigartigen Fähigkeiten
- ⊕ versteckte Sammelkarten mit lustigen Details
- ⊖ Spezial-Items sind im Grunde bekannter Genre-Standard

HANDLUNG 6/10
- ⊕ beim ersten Durchlauf einige witzige Wendungen
- ⊕ dauernd lustige Dialoge mit Feinden oder Levelinventar
- ⊖ im Grunde aber simple Handlung



Prinzessin Zelda ist nach Zelda Fitzgerald benannt, der Frau des amerikanischen Autors Francis Scott Fitzgerald (Der Große Gatsby).