

Phillip Brandes

Zelda kriegt die Krise – Die Krise kriegt Zelda. Ein Beitrag zu Wiedererzählen, Stoff und Form in The Legend of Zelda

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19727>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Brandes, Phillip: Zelda kriegt die Krise – Die Krise kriegt Zelda. Ein Beitrag zu Wiedererzählen, Stoff und Form in The Legend of Zelda. In: *Spiel//Formen*. Krisen, Jg. 2 (2023), Nr. 1, S. 179–200. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19727>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/27/33>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0/ License. For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

ZELDA KRIEGT DIE KRISE – DIE KRISE KRIEGT ZELDA

Ein Beitrag zu Wiedererzählen, Stoff und Form
in The Legend of Zelda

Phillip Brandes

ABSTRACT

Im Beitrag wird die THE LEGEND OF ZELDA-Reihe unter Zuhilfenahme des germanistisch-mediävistischen *Wiedererzählens* untersucht. Die Begriffe *Stoff* und *Form* werden dabei ebenso für die Analyse der Reihe verwendet, wie der Blick auf die Titel der THE LEGEND OF ZELDA-Reihe SYKWARD SWORD, MAJORA'S MASK und BREATH OF THE WILD Stoff und Form überhaupt erst schärfer konturiert. Programmatisch steht also auch die wechselseitige Ergänzung von Literaturtheorie und Game Studies im Vordergrund. Hinzu kommt eine inhaltliche Fokussierung auf das Phänomen der Krise, dessen Relevanz für die THE LEGEND OF ZELDA-Reihe in den Blick genommen wird.

Keywords: The Legend of Zelda, Mediävistik, Literaturwissenschaft, Krise, Stoff

1. EINLEITENDES – KRISE & WIEDERERZÄHLEN

Die Schlacht forderte unzählige Opfer. Schloss Hyrule stand in lodrenden Flammen, der König starb und hinterließ ein Land ohne funktionierende Strukturen. Die Soldaten hatten ihre Führung verloren und konnten keinen Widerstand mehr leisten. Das bedeutete den Untergang des Königreichs Hyrule.

(Spinrath 2021, 380)

BREATH OF THE WILD (2017; kurz: BOTW), der jüngste Ableger der THE LEGEND OF ZELDA-Reihe (seit 1986; kurz: TLOZ), setzt 100 Jahre nach dem „Untergang des Königreichs Hyrule“ (ebd.) ein. Link, Protagonist und Avatar, erwacht in einer Höhle. Der erste, kurz darauffolgende Blick auf Hyrule lässt die Katastrophe nicht erahnen. Man sieht ein zwar spärlich bevölkertes, aber dennoch idyllisch anmutendes Hyrule. Selbst die für das übrige Spiel gesetzten, bedrohlichen lila-schwarz wabernden Schwaden um Schloss Hyrule sind nicht zu sehen (Abb. 1).



Abbildung 1: Der erste Blick auf Hyrule in BOTW; Quelle: eigener Screenshot.

Die Situation, in der sich das Land befindet, wird dennoch schnell klar. Verantwortlich für die eingangs geschilderte Katastrophe ist die sogenannte *Verheerung Ganon*. Der Zustand, der zur Zeit von Links Erwachen – also zu Beginn der gespielten Zeit¹ – vorherrscht, gleicht hingegen der Ruhe vor

1 Gespielte Zeit und Spielzeit (mit Juul (2004) gesprochen: play time und event time) werden hier analog zu erzählter Zeit (die Zeit, die die Dauer der erzählten Geschichte

(oder eher nach?) dem Sturm. Zelda gelang es vor 100 Jahren, Ganons direktes Wirken auf den Bereich von Hyrule-Stadt einzugrenzen. Während Zeldas Fähigkeit, Ganon weiter festzuhalten, nachlässt, steigt die Wahrscheinlichkeit der vollständigen Rückkehr Ganons Tag für Tag. Es ist nun an Link und damit auch den Spielenden, Zelda bei einer dauerhaften Versiegelung Ganons zu helfen. Denn *endgültig* besiegt oder aus der Welt geschafft werden kann Ganon nicht. Es gehört zur Diegese von TLoZ, dass es immer wieder zur Auseinandersetzung zwischen den Reinkarnationen des Todbringers – in der Regel ist das Ganon bzw. Ganondorf –, Links und Zeldas kommt. Spieler*innen erleben dabei nie die friedliche Zeit zwischen den Bedrohungen durch Ganon, sondern sind stets angehalten, Hyrule – oder in wenigen Ausnahmen andere Länder – zu retten. Die Folgen einer Katastrophe sollen eingedämmt oder ihr Entstehen überhaupt erst verhindert werden.

Der hier vorliegende Beitrag fragt danach, inwiefern *Krise* für die TLoZ-Reihe konstitutiv ist, welche Rolle das wiederholende Element der Krise bei der Konstitution der Reihe spielt und ob bzw. wie eine Auseinandersetzung mit Krise zur Deutung der *Legende von Zelda* beitragen kann. Dazu werden zunächst hier verwendete grundlegende Begriffe expliziert: Krise einerseits und Wiedererzählen als literaturwissenschaftlicher Terminus andererseits. Im Anschluss stehen die Titel SKYWARD SWORD (2011, kurz: SKYS), MAJORA'S MASK (2000, kurz: MM) und BOTW und deren (wieder-)erzählte Krisen im Vordergrund.

Das hier angewandte Verständnis von Krise, ist primär an Nünning's (2013) Überlegungen zu einer *Narratologie der Krise* angelehnt. Dem Begriff Krise eignet aufgrund seines hohen Abstraktionsgrades eine gewisse Ambiguität – so ist etwa von Finanz-, Migrations- oder Coronakrise die Rede.²

umfasst) und Erzählzeit (die Zeit, die es braucht, um zu erzählen) verstanden. Gespielte Zeit ist also die im Spiel vergangene Zeit, wohingegen Spielzeit den realweltlichen Zeitraum fasst, der von den Spieler*innen gespielt wird.

2 Nünning (2013) versucht sich am Beginn einer *Narratologie der Krise* und macht die Ambiguität des Begriffes an Krise als „traveling concept“ (120) aus. Damit meint er das metaphorische Wandern des Begriffes auf drei Ebenen, nämlich 1) zwischen den wissenschaftlichen Disziplinen, 2) zwischen den Epochen und Nationen und 3)

Wortgeschichtlich ist eine Krise – entlehnt aus der Medizin – erst einmal nichts anderes als der Zustand zwischen den Alternativen Gelingen und Scheitern – *die Nacht überstehen* ist etwa eine topisch gewordene Floskel, die in abundanten Erzählungen begegnet. Die heutige Verwendung von Krise ist damit immer auch eine metaphorische (vgl. ebd., insb. 131–135); es geht nicht in jeder Krise um genesen oder sterben, aber doch immer um einen positiven oder negativen Ausgang und um ein Überwinden eines Schwebestands.

Zustandsveränderungen gelten in der Erzähltheorie gemeinhin als *das* Konstituens für Erzählungen (vgl. Schmid 2019, S. 312). Je weniger trivial sie sind, umso eher handelt es sich bei ihnen um Ereignisse (vgl. ebd., S. 313). Krisen stellen, so Nünning, gerade keine – auch nicht triviale – Zustandsveränderung dar, sondern einen Zustand, „eine Latenzperiode [...], bei der ein Wandel bevorsteht, sich aber noch nicht vollzogen hat“ (Nünning 2013, 124). Auch die Attribute von Ereignishaftigkeit – Relevanz (einer Zustandsveränderung), Imprädiktabilität, Konsekutivität, Irreversibilität und Non-Iterativität (vgl. Schmid 2019, 321 f.; Nünning 2013, 123 f.)³ – treffen auf Krisen nicht oder nur bedingt zu. Viel eher gehe Krisen ein besonders ereignishaftes Geschehen voraus (vgl. ebd., 124). Zu solchen zählen etwa Katastrophen, von denen Nünning Krisen abgegrenzt wissen möchte.⁴

zwischen Wissenschaft und Medien. Steg (2020, 425 f.) zeigt das historische Wandern der Krise von einem politischen zu einem ökonomischen und schließlich auch sozialen Begriff.

- 3 Imprädiktabilität meint die Vorhersagbarkeit eines Ereignisses nach den Gesetzmäßigkeiten der erzählten Welt – umso vorhersehbarer eine Zustandsveränderung desto geringer ist deren Ereignishaftigkeit (vgl. Schmid 2019, 321 f.); Konsekutivität bezeichnet die Ereignishaftigkeit einer Zustandsveränderung in Bezug auf die Folgen, die die Zustandsveränderung für die betroffenen Figuren haben – je folgenreicher die Zustandsveränderung umso ereignishafter (vgl. ebd., S. 322); Non-Iterativität meint, dass die Ereignishaftigkeit der Zustandsveränderung steigt, wenn sie nicht wiederholbar ist (vgl. ebd.).
- 4 Eine Katastrophe gilt ihm als besonders irreversibel, folgenreich und damit ereignishaft (vgl. ebd., 126). Einen weiteren Unterschied macht er im semantischen Spektrum aus. Während Krisen stets auch das Denken von Chancen oder zumindest Lösungen (die oftmals sogar bekannt sind) zulassen würden, impliziere die Katastrophe ausschließlich Negatives (vgl. ebd., 127).

Für BOTW ist die Abgrenzung zwischen Katastrophe und Krise besonders signifikant, denn das, was die Krise in Hyrule bedingt, ist die *Verheerung Ganon*. Die Verheerung (im japanischen übrigens 厄災ガノン - Yakusai, was man wörtlich wohl mit *Katastrophe* übersetzen würde) ist es, die momentartig über Hyrule hereinbricht und letztlich die Welt hinterlässt, in der sich Link und Spieler*innen beweisen müssen.

Lediglich über Imprädiktabilität und damit zusammenhängend auch Non-Iterativität könnte hinsichtlich Ganons zu streiten sein. Für Ereignishaftigkeit gelten die diegetischen Erwartungen – was Rezipient*innen wissen, ist für die Einordnung, ob etwas als mehr oder weniger ereignishaft gilt, also nicht relevant.⁵ Jedoch ist auch der Wissenshorizont der Figuren unterschiedlich. Für Nebencharaktere wird Ganon zweifellos als unvorhersehbares und nicht zu wiederholendes Ereignis gelten. Für wissende Figuren wie Zelda, König Rhoam oder auch Impa gilt dies nicht. Ganon zeichnet sich gerade dadurch aus, dass er wiederkehrt, sein Eintreffen ist ebenso vorhersehbar wie wiederholbar. Wiederholbar ist hier fast wörtlich zu nehmen – die Erzählung um Zelda, Link und Ganon wird wieder hervorgeholt, aktualisiert und den Rezipierenden präsentiert. Damit erinnert TLOZ frappierend an vormoderne Groß Erzählungen,⁶ bei denen ein bereits bekannter Stoff Aktualisierung erfuhr und seiner Idee neu Ausdruck verliehen werden sollte (vgl. Lieb 2005, 365). Neben der narratologischen Perspektive auf Krisen ist diese strukturelle Nähe zu vormoderner Literatur die zweite Prämisse, auf die der vorliegende Beitrag aufbaut. Terminologisch wird

5 Die Bewertung von etwas als ereignishaft hängt nach Schmid (2019) also von der internen Perspektive ab. Die Trennung in eine interne und externe Perspektive ist bei erzähltheoretischen Analysen üblich (vgl. Köppe/Kindt 2014, 117). Daraus folgt jedoch nicht, dass nicht auch ein (rezeptionstheoretischer) Ansatz, der insbesondere die Rezipierendenperspektive in den Blick nimmt, für die Analyse von Ereignishaftigkeit fruchtbar gemacht werden kann. Die Erzähltheorie versucht diesem Umstand unter Einbeziehung kognitionswissenschaftlicher Ansätze (cognitive narratology) vermehrt Rechnung zu tragen, etwa indem auf die Abhängigkeit des world-building von den Rezipierenden (Konstruktcharakter erzählter Welten) verwiesen wird (vgl. Wege 2017, 349 f.).

6 Die erhellende Verbindung aus Game Studies und Germanistischer Mediävistik ist einer der zahlreichen Trends in den deutschsprachigen Game Studies. Maßgeblich sind etwa der Sammelband *Vom 'Wigalois' zum 'Witcher' – Mediävistische Zugänge zum Computerspiel* (Ascher/Müller, 2018), Aschers (2021) dahingehend wegweisende Monographie, sowie weitere Beiträge wie etwa Nieser (2021).

diese spezifische Gemeinsamkeit unter *Wiedererzählen* (oder auch Retextualisierung, vgl. Bumke 2005, 10) gefasst.

Wiedererzählen bezeichnet in der Germanistischen Mediävistik ein für nahezu alle relevanten, großformatigen Erzählungen gültiges Phänomen – nämlich, dass diese Erzählungen in ihren Grundzügen bereits bekannt waren, dass sie also einen Stoff, hier vorläufig als grob konzipierte Handlungsabfolge mit festem Figureninventar verstanden, erneut zur Geltung bringen. Worstbrock (1999) versuchte Wiedererzählen als Erster auf Basis der im Mittelalter Geltung beanspruchenden Poetiken zu explizieren. Für ihn wesentlich ist die Trennung des Wiedererzählens in Stoff (*materia*) und Form (*artificium*) (vgl. ebd., 135). Die Form gilt Worstbrock als das, was Dichter*innen bearbeiten dürfen, der Stoff hingegen liege außerhalb des dichterischen Kompetenzbereiches (vgl. ebd., 138). Diese strikte Dichotomie ist in der Folge kritisiert worden (etwa Lieb 2005, Schmid 2008), da ein Großteil der wiedererzählenden Texte diese Kategorien – etwa durch das Hinzufügen von Nebenhandlungen – zu unterlaufen scheinen.⁷ Zur formgebenden Kompetenz der Dichter gehörte es offenkundig auch, Nebenhandlungen einzufügen, zu streichen und sogar Passagen abzuändern, die man der Haupthandlung zurechnen würde (vgl. Stellmann 2022, 17 f.). Erst jüngst stellte Stellmann fest, dass das Einfügen und Ändern von Handlung(en) in den Poetiken unter dem Begriffspaar *inventio* und *imitatio* sehr wohl zum Kompetenzbereich der Dichtenden gezählt werden kann (ebd., 20–22). Die Poetiken enthalten damit gewissermaßen eine Regel, die es erlaubt, die übrigen Regeln – nämlich gerade nicht *Neues* zu schaffen – zu umgehen. Ungelöst bleibt dann aber das Problem, ab wann Handlung Teil eines Stoffes ist und wann nicht. Wäre es auch formgebend, die Haupthandlung (auch über mehrere Iterationen) sukzessive zu verändern, blieben irgendwann womöglich nur noch einzelne Figurennamen, was es schwer machen würde, von einer Wiedererzählung im engeren Sinne reden zu können. Ziel des Beitrages ist auch unter Blick auf TLOZ die Begriffe Stoff und Form zu diskutieren und hoffentlich schärfer zu konturieren.

7 Zur Explikation von Beispielen wie etwa Hartmanns von Aue EREC, Gottfrieds von Straßburg TRISTAN oder auch Wolframs von Eschenbach Texten s. Schmid (2008).

Für Wiedererzählen sind noch weitere Eigenschaften in Anschlag gebracht worden, von denen hier nur auf folgende eingegangen werden soll: das affirmative (aber auch konkurrierende (vgl. Glasner/Zacke 2020, 15)) Verhältnis zu den Vorlagen. Dies ist es, was Wiedererzählen von satirischen Nachahmungen oder auch Persiflagen trennt. Es kann wohl – dies sei hier wiederholt – mit einigem Recht vermutet werden, dass es beim Wiedererzählen immer auch darum ging, die Bedeutung (oder sogar die Wahrheit), die dem Stoff (bei aller Unfestigkeit) eignet, erneut zur Geltung bringen zu wollen (vgl. Lieb 2005, 365 f.).

Es fällt nicht schwer im Wiedererzählen der mittelalterlichen Literatur Parallelen zu aktuellen Formen von Neuauflagen – Remake, Remaster, Reboot etc. – digitaler Spiele zu ziehen. Freilich sind Neuauflagen nicht mehr Vorgabe von Poetiken; dass Referentialität aber wieder einen größeren Raum einnimmt als etwa in der Moderne, wird schwerlich zu bestreiten sein (vgl. Stalder 2016). Eine Besonderheit der TLOZ-Reihe ist, dass sie ihre Referentialität bzw. ihr Wiedererzählen selbst zum Gegenstand hat – wie zunächst an SKYS gezeigt werden soll.

2. WIEDERERZÄHLENS ALS TEIL DER ERZÄHLUNG SELBST – SKYWARD SWORD

Die wiederkehrende Bedrohung durch Ganon wird in SKYS, dem 16. Titel der Reihe, dessen Handlung die chronologisch erste darstellt, diegetisch plausibilisiert. Das Triforce wurde in die Welt gebracht. Dabei handelt es sich um eine teils verdinglichte, göttliche Kraft, die in der Lage ist, die Wünsche derer zu erfüllen, die sie reinen Herzens berühren. Natürlich zieht eine solche Macht auch die Interessen des Bösen auf sich. Antagonist ist in SKYS der Todbringer, Demise, der auf der Jagd nach dem Triforce von der Göttin Hylia bis zum entscheidenden Kampf versiegelt wurde. Da das Triforce nicht von Gött*innen verwendet werden kann, beschließt Hylia, als Zelda wiedergeboren zu werden. Link, als Avatar intuitiv als Protagonist eingeschätzt, ist letztlich Erfüllungsgehilfe – nicht nur der Spieler*innen, sondern eben auch – Zeldas, deren Pläne er stets widerstandslos umzusetzen versucht. Es wird auf antagonistischer Seite die Wiederauferstehung des

Todbringers angestrebt, zur erneuten Versiegelung ist das Master-Schwert nötig, auf dessen Vollendung einen Großteil der gespielten Zeit und der Erzählzeit hingewirkt wird. Es kommt zum finalen Kampf, bei dem Zelda und Link triumphieren. Vor der erneuten Versiegelung des Todbringers schwört dieser, dass jene mit dem Blut der Göttin und jener mit dem Mut des Helden auf ewig von Verkörperungen seines Hasses verfolgt werden. Das Spiel begründet gewissermaßen als Paratext der Reihe die bisherigen und alle nachfolgenden Spiele; er begründet, wieso man immer wieder in die Rolle von Link⁸ schlüpfen und immer wieder Zelda helfen muss, Ganon loszuwerden, obwohl es sich offensichtlich nicht um dieselben Figuren handelt. Was in den Spielen bis dahin nur angedeutet wurde, – eine Art Kreislauf – wird hier erstmals explizit gemacht.⁹ Wiedererzählen als Struktur wird damit Teil der Handlung der Reihe (s. Abb. 2).

8 Tatsächlich gibt es seitens der Spieler*innen seit Längerem die Forderung, Zelda als Avatar steuern zu können. Und auch, wenn aus naheliegenden Gründen unbedingt dafür zu argumentieren ist, so kann doch gefragt werden, ob das Lenken-Können der Reinkarnation einer Göttin nicht dem Wesen von Göttlichem widerspricht – Gött*innen werden nicht gesteuert, sie sind es, die steuern. Dem müsste, wenn keine Umdeutung der bisherigen Reihe erfolgen soll, mit einem vergleichsweise großen narrativen und/oder ludischen Aufwand begegnet werden.

Bisher bietet die Rahmenhandlung der Reihe also einen willkommenen Vorwand, Zelda nicht als spielbar zu implementieren. Dass sie allerdings im Laufe der mittlerweile über 30 Jahre, die die Reihe besteht, zunehmend an agency gewinnt, lässt vermuten, dass auch Zelda in einem der zukünftigen Titel nicht nur wie bisher namensgebend und narrativ bedeutsam ist, sondern auch ludisch relevant wird (dazu etwa Havstad/Jahng (2008) sowie Huntley/Goodfriend (2018) mit dem bezeichnenden Untertitel „From Damsel in Distress to Princess of Power“ (wobei Letzteres ludisch eben noch nicht eingetreten ist)).

Zumindest Spin-Offs unterliegen diesbezüglich bereits nicht den Regeln des Stoffes. So ist Zelda in der SUPER SMASH BROS.-Reihe (seit 1999) seit MELEE (2001) sowie in den Muso-Spin-Offs HYRULE WARRIORS (2014) und HYRULE WARRIORS: AGE OF CALAMITY (2020) spielbar.

9 Hemmann (2021) liest die TLOZ-Reihe vor dem Hintergrund der buddhistischen Eschatologie, die sie aufgrund der Tatsache, dass es sich bei TLOZ um eine japanische Reihe handelt, mitgedacht wissen will. Der (drohende) Weltuntergang ist vor diesem Hintergrund gerade nicht linear, sondern zyklisch zu denken. Ganon ist dabei nicht zwangsläufig das Böse, sondern schlicht und einfach notwendig für den Kreislauf, der eben gerade auch Hoffnung, Erneuerung und Erholung zum Gegenstand hat (vgl. ebd., 4).



Abbildung 2: Die Struktur Wiedererzählen als Teil der Handlung in BOTW, Quelle: eigener Screenshot.

SKYS enthält somit die Blaupause des Stoffes der Reihe.¹⁰ Es geht vornehmlich um das Triforce, die drei genannten Figuren und deren Verhältnis zueinander: stets wird die Reinkarnation des Todbringers gegen Link und Zelda stehen.

Dies sind die Punkte, die SKYS dem Stoff explizit zuschreibt, sie sind gewissermaßen der harte Kern des Stoffes. Selbstaussagen eines Textes sind aber nur selten abschließend. Ob etwas nur dann als Teil eines Stoffes gezählt werden kann, wenn es in allen Texten (bzw. Spielen) vorkommt, darf bezweifelt werden (er würde sonst zwangsläufig asymptotisch schrumpfen und letztlich nicht mehr erkennbar sein). Ich argumentiere also gegen die oben postulierte Festigkeit von Stoff. Ein Stoff ist wie sein nichtmetaphorisches, textiles Pendant an den Rändern unscharf, zerfasert, ist unstetig, kann geflickt und erweitert werden. Er ist (außerhalb seines Kerns?) als etwas Modulares zu verstehen; von einigen Modulen kann, muss aber kein Gebrauch gemacht werden. So verwundert es nicht, dass die TLoZ-Spiele Figuren, Orte und Gegenstände einführen, die in einigen Fällen spielspezifisch sind und in anderen Fällen Teil des modularen Parts

¹⁰ Interessanterweise ist dies aufgrund der anachronen Reihenfolge, in der die einzelnen Ableger erschienen sind, nur aufgrund der vorher erschienenen Ableger der Fall. SKYS wird also aus externer Perspektive gesprochen von Ablegern der Reihe vorgeprägt, deren Handlung durch SKYS überhaupt erst motiviert wird.

des Stoffes der Reihe werden. Zu Letzteren gehören etwa die Figuren der Völker der Zora, Gerudo und Goronen; zu den Orten gehören die Zitadelle der Zeit, der Hylia-See und ganze Regionen wie Eldin, Ranelle oder der Deku-Wald. Als Ding ist allen voran das Master-Schwert präsent.

Orte, Dinge und Figuren eint, dass sie zur Handlungsebene gehören. Die Germanistische Mediävistik hat jedoch herausgearbeitet, dass Stoff nicht mit *histoire* (dem Was einer Erzählung) und Form nicht mit *discours* (dem Wie einer Erzählung) gleichgesetzt werden können. Die Folge ist, dass unklar ist, wo die Grenze zwischen Stoff und Form verläuft (Glaser/Zacke 2020, 13). Dazu passt, dass für eine Reihe digitaler Spiele auch Sachverhalte stilprägend (und damit stofflich) werden können, die nicht auf der Handlungsebene anzusetzen sind. Dazu zählen etwa auditive und visuelle Elemente. Bildet sich, wie angenommen, ein Stoff durch die wiederholte Verwendung bestimmter Elemente in Texten aus, die zu einer Reihe gehören, so sind auch diese auditiven und visuellen Elemente gegebenenfalls Teil eines Stoffes und nicht – wie man intuitiv wohl annehmen würde – der Form.¹¹

Für den Stoff der TLOZ-Reihe könnten dann auch musikalische Themen und Jingles – etwa das seit Beginn der Reihe präsente, kurze Stück, das beim Öffnen von Truhen ertönt – gelten. Was die Produzent*innen der Reihe offensichtlich nicht als stoffzugehörig werten, ist hingegen das Art-Design. Während andere Reihen durch das Art-Design zusammengehalten werden, hat es für die TLOZ-Spiele eher schon Tradition, das Art-Design teils radikal zu verändern – eine Freiheit, die nicht selbstverständlich war, stieß *THE WIND WAKER* (2002) (nur!) anfangs doch gerade aufgrund des Visuellen auf Widerstände. Auf mittelalterliche Literatur umgemünzt, könnte dies bedeuten, dass Melodie oder auch Versmaß Teil des Stoffes sein konnten, an dem wenig gerüttelt werden durfte (zu denken ist an dieser Stelle etwa an die Nibelungenstrophe).

11 Die alternative Erklärung wäre es, analog zur hier vorgeschlagenen partiellen Unfestigkeit von Stoff der Form auch feste Teile zuzugestehen.

3. WIEDERSPIELEN DER KRISE – MAJORA'S MASK

Bei über zwanzig Spielen verwundert es nicht, dass einiges von dem, was nun als Stoff der Reihe bezeichnet werden kann, abweichen. Dies trifft primär auf sehr frühe Teile (THE ADVENTURE OF LINK 1987) oder für Handheld-Konsolen erschienene Ableger (etwa LINKS AWAKENING 1993, ORACLE OF AGES/SEASONS 2001, SPIRIT TRACKS 2009) zu. Die zeitliche Dimension lässt sich wohl mit den Produktionsbedingungen der Spiele erklären. Darüber, wie und ob die Reihe fortgeführt wird, bestand kein Konsens, ein Plan für eine rund zwanzig Spiele umfassende kohärente Handlung lag schlicht nicht vor. Auch könnte man sagen, der Stoff der Spiele hat sich in der frühen Phase noch nicht gefunden. Ein Stoff konstituiert sich erst dadurch, dass es mehrere Erzählungen gibt, die ihm angehören. Stoff formt sich aus Erzählungen und konstituiert folgende maßgeblich mit. Gerade in den ersten Iterationen einer Erzählung liegen dann vermehrt Erzählteile vor, die dem, was später als Stoff gilt, nur partiell oder gar nicht entsprechen. Beim digitalen Spiel ist die Möglichkeit gegeben, diese *Reibungsverluste*, die sicher auch als produktiv zu machender Gewinn verstanden werden können, zu beobachten – etwas, das auf mittelalterliche Literatur nicht zutrifft. Bevor diese verschriftlicht wurde, war sie längst gemeinhin bekanntes Erzählgut, der Stoff hatte sich also bereits ausgebildet. Dieses Ausbilden ist bisher nur am Rande der Stoff-Diskussion zu beobachten, da es bisher schlicht nicht erfasst werden konnte. Erst das Ausbilden neuer Stoffe, wie wir es seit einigen Jahren vermehrt erleben, rückt ihre Entstehungsbedingungen und -folgen in den Fokus.

Interessanterweise lassen auch die Titel, die vom Stoff der TLoZ-Spiele abweichen, eine weitere Komponente des Wiedererzählens sichtbar werden: das Wieder-Spielen. Spiel ist insofern Teil des Wiedererzählens, als dass bereits mittelalterliche Literatur aufgrund ihrer Rezeptionsweise – sie wurde nicht still gelesen, sondern vor Publikum vorgetragen – hochgradig performant ist. Gameplay ist kategorial nicht *neben* Stoff und Form zu platzieren, sondern – so würde man zumindest intuitiv vermuten – eher *Teil* der Form. Dies zeigt auch das digitale Spiel. Es lebt vom Gameplay-Loop – also von der Wiederholung – der aber von Spiel zu Spiel variiert.

Über eine spezifische Form der Kohärenz verfügt ein Spiel, wenn Spielmechaniken und Handlung korrespondieren. MM ist das wohl bekannteste Spiel der TLoZ-Reihe, das vom typischen Wiedererzählen abweicht, aber Wiederspielen und Handlung (nicht nur aber auch auf der Mikroebene) korrespondieren lässt.¹² Es weicht insofern vom klassischen Stoff ab, als dass weder Ganon noch Zelda oder Hyrule eine Rolle spielen. Es geht darum, binnen drei Tagen *gespielter Zeit* zu verhindern, dass der Mond auf Termina herabstürzt. Da die drei Tage ohne Vorkenntnisse des Spiels deutlich zu wenig Zeit sind, wird von der Okarina der Zeit Gebrauch gemacht, wodurch es möglich ist, die drei Tage immer wieder zu spielen – samt typischer Tagesabläufe von NPCs.

Die Atmosphäre des Spiels profitiert maßgeblich von der Verknüpfung von Zeit und ungewissem Ausgang. Nicht zuletzt deswegen kann der herabstürzende Mond wohl als krisenhaft bezeichnet werden – zumindest Ungewissheit, aber auch das Wissen darum, wie die drohende Katastrophe verhindert werden können, sind Krisen-Elemente (vgl. Nünning 2003, 126 f.). MM erzählt Krise also ebenfalls durch Wiederholung, allerdings nicht durch Wiedererzählen, sondern durch Wiederspielen. Wiedergespielt werden nicht nur die einzelnen Elemente des Gameplay-Loops sondern eben die gleichen drei Tage. Das Besondere an dieser Stelle ist, dass erneut eine Struktur – dieses Mal das Wiederspielen – zum Teil der Handlung wird.

4. WIEDERERZÄHLEN IN BREATH OF THE WILD

In BOTW wird das Wiedererzählen der Reihe spielkonzeptionell durch die Produktions- und Rezeptionsbedingungen der 10er-Jahre herausgefordert. Für Spiele, die ein vergleichbares Prestige und Budget wie die TLoZ-Reihe aufweisen, stellt Open-World (hier heuristisch verstanden als die Möglichkeit für Spieler*innen ohne künstliche oder narrativ notwendige Barrieren

12 Das Loslösen vom Stoff wertet Asling (2020) als „uncanny“ (155). Im Zentrum dieser Einschätzung steht das Loslösen vom Gewohnten in Hinblick auf Antagonist*in und Thema der Handlung. Gerade dass MM ein direkter Nachfolger, nämlich von OCARINA OF TIME (1998; kurz: OoT), ist, ist entscheidend (vgl. ebd., 156 f.). Ebenfalls als „uncanny“ wird MM aufgrund des Umgangs mit Zeit von Sherlock (2008, 129 f.) bezeichnet.

beinahe jeden Teil des beispielbaren Raumes von nahezu vornherein betreten zu können) den Standard dar. Obwohl nintendoeigene Entwicklungen die Standards der Branche nicht selten prägten,¹³ beinhaltete die TLoZ-Reihe längere Zeit keinen Open-World-Ableger – im Fall von BotW also mindestens mit aktuellen Trends mitzuhalten, war zumindest der Anspruch (und ist es wohl auch für das kürzlich veröffentlichte TEARS OF THE KINGDOM¹⁴ (2023), für das bereits gefragt wird, ob es nicht *nur* more of the same ist). BOTW ist also zwei Paradigmen verpflichtet. Einerseits dem Paradigma ein *richtiges* Zelda zu sein, andererseits konzeptionell den Konventionen seiner Zeit mindestens zu entsprechen. Die potentiellen und tatsächlichen Zielkonflikte beider Paradigmen sollen im Folgenden ebenso in den Blick genommen werden wie das BOTW-eigene Erzählen von Krisen.

Vorweggenommen werden kann, dass BOTW unter Kritiker*innen und nicht wenigen Spieler*innen als eines der besten Spiele aller Zeiten gilt.¹⁵ Die Zielkonflikte scheinen zumindest rezeptionsseitig aufgelöst. Anders verhält es sich mit den formgebenden Implikationen einer Open-World. Eine Open-World konstituiert sich vom Begriffsverständnis nicht zwingend durch eine überbordende Menge an Quests und kleinere, optionale Aufgaben. Dennoch wurden gerade diese eine – wenn auch bisher nicht explizit gemachte – Genrekonvention (eine, die auf ausreichend Unbehagen stößt und entsprechende Gegenbewegungen etwa durch Indie-Spiele provoziert). BOTW hält sich insofern nicht an diese Konvention (wie sie beispielsweise in Ubisoft-Produktionen begegnet), als dass es über keine vor Icons, Fragezeichen und sonstigen Markierungen überlaufende Karte verfügt. Es hält sich jedoch an diese Konvention, indem es mit über 800 sammelbaren Items gleicher Art (in BOTW Krogsamen genannte Collectibles)

13 Zum Einfluss von Nintendo s. Kohler (2016).

14 Der Beitrag wurde vor Veröffentlichung von TEARS OF THE KINGDOM verfasst.

15 Zur allgemeinen Einschätzung der Bedeutung von TLoZ vgl. Matuszkiewicz 2019, 15; sowie insb. die Anm. 414: TLoZ „erscheint demgemäß nicht nur als genre- oder mediendefinierend, es prägte [...] die gesamte digitale Spielindustrie“. Auch wird innerhalb der Game Studies mittlerweile analog zu den Tolkien Studies die Notwendigkeit von Zelda Studies (vgl. Cirilla 2020, 2) postuliert. Speziell zu BotW: Bisher können nur vier Spiele auf metacritic – einer Website, die Durchschnittswertungen von Spielmagazinen errechnet – eine bessere Wertung als BotW aufweisen; eines dieser vier Spiele ist OoT, (vgl. Metacritic 2023).

und über 120 mit kleineren Rätseln und Kämpfen gespickten Schreinen aufwartet. Es sind insbesondere diese Schreine, die partiell die Frage nach einem *richtigen* TLOZ hervorrufen.

Wiedererzählen provoziert durch die affirmative Vorlagengebundenheit bei zu großer Abweichung stets die Frage nach der Zugehörigkeit einer Erzählung zu den übrigen Erzählungen. In BOTW ersetzen die Schreine gewissermaßen die bis dahin üblichen, von Ding-Progression¹⁶ geprägten Dungeons. Was infrage stellt, was ein TLOZ konstituiert, ist also gerade kein Teil der Handlung – denn die Reihenfolge der Dungeons ist in älteren Titeln zwar meist vorgegeben, aber rein narrativ wäre sie beliebig änderbar – sondern ein Teil des ludus (wenn man zu analytischen Zwecken die Trennung in Narration und Spiel, die freilich nicht immer gelingen kann, erlauben mag). Zu den o. g. auditiven und visuellen Elementen kommen also ludische Elemente, die ebenso Teil eines Stoffes sein können, oder zumindest als solcher wahrgenommen und diskutiert werden können. Ludische Elemente konterkarieren also die Trennung in Stoff und Form erheblich. Ich möchte als Lösungsansatz die heuristische Trennung der ludischen Ebene in ein Was (wird gespielt) und ein Wie (wird gespielt) – analog zum Was und Wie des Erzählens – vorschlagen. In BOTW änderte sich eben auch maßgeblich das Was des ludus. An die Stelle umfangreicher, komplexer und auf ein Thema zugeschnittener Dungeons früherer Spiele traten nun erheblich kürzere, teils generisch aussehende Schreine. Das als stofflich wahrgenommene Was des ludus wurde geändert, die Folge der Änderungen war dann auch Missbehagen.¹⁷

16 In vielen Ablegern der Reihe waren die Dungeons auf die Anwendung eines bestimmten Gegenstandes hin konzipiert – oftmals wurde der jeweilige Gegenstand auch erst im Dungeon gefunden. In BOTW erhält man bereits zu Beginn des Spiels Zugriff auf den sogenannten Shiekah-Stein, einen Gegenstand, der mehrere Anwendungen wie etwa Bomben oder die Möglichkeit, magnetische Gegenstände zu bewegen, in sich vereint. Fortschritt durch Dinge bzw. Fortschritt der Dinge ist dabei kein TLOZ-exklusives Phänomen. Dinge sind prägend für das digitale Spiel. Die Analyse von Dingen im digitalen Spiel konnte bereits ebenfalls mit literaturwissenschaftlich-mediävistischen Kompetenzen vorangebracht werden (Nieser 2018).

17 Heuristisch oder vorläufig ist dieser Lösungsansatz, da wie o. e. einerseits Stoff nicht mit dem Was und Form nicht mit dem Wie einer Erzählung gleichgesetzt werden kann (was aber zumindest logisch noch nicht ausschließt, diese Änderung auf Ebene des ludus vornehmen zu können), und andererseits Stoff und Form bisher nicht klar voneinander abgegrenzt werden können – so eben auch auf Ebene des ludus. In

Die Handlung hingegen verfährt mit dem Stoff bruchlos. Die Rahmenhandlung ist identisch zu üblichen TLOZ-Titeln. Es obliegt erneut Link, der nach 100 Jahren erwacht und ein Hyrule vorfindet, dass von der Verheerung Ganon gezeichnet ist,¹⁸ das Land zu retten. Wie die Krise überwunden werden kann, obliegt weitestgehend den Spieler*innen; dass sie es kann, schlägt sich in der Hoffnung der Figuren, denen Link begegnet und von denen er angeleitet wird, nieder. Gänzlich optional (aber klar zur Rezeption intendiert) sind die Handlungen um vier Titanen. Die Titanen wurden vor der Verheerung Ganon aufbereitet, um ebendiesen zu stoppen. Jeder Titan sollte von Vertreter*innen der Gerudo, Goronen, Zoras und Orni, zusammen mit Link Recken genannt, in den Kampf geführt werden. Ganon riss die Kontrolle über die Titanen an sich, die vier übrigen Recken kamen ums Leben, während Link, schwer verwundet, gerettet und in heilenden Schlaf versetzt werden konnte. Nach Links Erwachen wüten die Titanen immer noch – aufgrund Ganons nahender endgültiger Rückkehr stärker als je zuvor – in der jeweiligen Heimat der vier Völker. Während die Zoras von Dauerregen, der Hyrule zu fluten droht, geplagt werden, müssen sich die Gerudo mit Sandstürmen, die Orni mit der Einschränkung ihres Lebensraums durch stetigen Beschuss und die Goronen mit Erdbeben und einem drohenden Vulkanausbruch auseinandersetzen. Jedes der vier Völker befindet

BotW werden etwa erstmalig zerbrechliche Waffen mit bestimmten Schadenswerten verwendet. In früheren Ablegern gab es in der Regel lediglich ein festes, kleines Set von unzerbrechlichen Waffen (vornehmlich Schwert sowie Pfeil und Bogen). Bei dieser Änderung kann sowohl für die Einordnung als a) zur Form als auch b) zum Stoff gehörig argumentiert werden. Für a) spricht etwa, dass mit dem Zerbrechen Können von Waffen in die Spielmechanik sowie in die Art und Weise, wie man spielt, eingegriffen wird. Für b) spricht, dass die verwendeten Waffen selbst geändert wurden. Anstelle des üblichen Masterschwerts wird nun etwa eine Keule oder auch ein Feuerbälle schleudernder Stab verwendet. In den verwendbaren Waffen kommen Was und Wie also zusammen, was die Dichotomie eben auch unterläuft.

18 Gezeichnet ist für die Wertung des visuellen, die das Spiel erfahren hat, wohl deutlich zu mejorativ formuliert. Hemmann (2021) zeigt in ihrer hermeneutischen Analyse, dass die Verheerung Ganon ausgerechnet für eine der schönsten Landschaften der bisherigen Videospiegelgeschichte verantwortlich zeichnet (ebd., 10 f.). Dies liest sie unter Verweis auf WIND WAKER (2002) als beinahe schon typisch für die Reihe: „It almost seems that Ganon strikes when the civilization of Hyrule reaches a certain level of urban density and technological sophistication, thereby affording the natural world an opportunity for regeneration“ (ebd., 10). Weitere Analysen aus dem Umfeld des Ecocriticism bieten Schmidt (2020) und Bonner (2016).

sich in einer Krise, die in die Rahmenkrise um Ganon eingebettet ist. Eingebettet sind sie, weil das Zurückerobern der Titanen und das damit einhergehende Bezwingen der (körperlich manifestierten) Flüche Ganons, die die Titanen kontrollieren, unmittelbar Auswirkungen auf den finalen Kampf gegen Ganon haben. Die vier Titanen unter eigener Kontrolle zu haben, raubt Ganon die Hälfte seiner Lebensenergie, während vier Titanen unter Ganons Kontrolle dafür sorgen, dass man sich während des finalen Kampfes neben Ganon mit allen vier Flüchen auseinandersetzen muss.

Die vier Krisen auf kleinerer narrativer Ebene korrespondieren mit ludischen Krisen auf Mikroebene. Exemplarisch dafür sind folgende Neuerungen: 1) die bereits erwähnte begrenzte Haltbarkeit der Waffen, 2) ein gerade zu Beginn des Spiels vergleichsweise hoher Schwierigkeitsgrad sowie 3) eine nicht neue, aber erstmals relevante, durch ein Kreisdiagramm vermittelte, Ausdauerbegrenzung.¹⁹ Links Waffen gehen eben so schnell kaputt, wie seine Ausdauer sich leert oder seine Herzen (die seine Lebensenergie darstellen) durch gegnerische Treffer reduziert werden und so kommt es auf ludischer Ebene zu stetigen (erfahrbaren) Minikrisen: sei es, weil ein Kampf durch eine zerbrechende Waffe eine entscheidende Wendung erfährt, ein plötzlicher Regenfall es temporär unmöglich macht, den gewählten Berg zu erklimmen oder ein unerwartet starker Gegner aus weiter Distanz ungeahnt zuschlägt. Krisenartig sind an diesen Phasen das Unliebsame, die Kontingenz (die auch gemeinhin als Konstituens für den Reiz von Spielen gilt), ihr stetiges Erwarten sowie das Wissen darum, wie sie bewältigt werden können.

BOTW erzählt seine Krisen subtil, die analeptischen (also retrospektiven) cutscenes richten das Augenmerk auf die Verheerung, nicht den Zustand danach; Hyrule ist visuell eindrucksvoll, aber nur spärlich und mehr von Gegnern als Hylianern bevölkert; ludische Herausforderungen sind ob der vielen Wahlmöglichkeiten stets zu bewältigen, stellen u. a. durch das zerbrechliche Inventar jedoch eine stetige Bedrohung dar; der Soundtrack mutet ebenso zurückhaltend wie melancholisch an.²⁰ Dazu kommen die

19 Die Ausdauer entscheidet etwa darüber, ob Link noch klettern, schwimmen, sprinten oder besondere Attacken einsetzen kann.

20 Zur Wirkung (und deren Ursachen) der Musik der Reihe s. Tilton (2019).

vielen kurzen Dialoge, die ausdrücken, dass der Zustand, in dem sich das Land befindet, ein beängstigender ist. Was jedoch ebenso zum Ausdruck kommt, ist die Hoffnung in Link und das Wissen darum, dass die Situation mit positivem Ausgang bewältigt werden kann.

5. KRISE & STOFF IN THE LEGEND OF ZELDA

Der vorliegende Beitrag hat drei Schwerpunkte: 1) den Zusammenhang zwischen Krise und TLoZ, 2) den Zusammenhang zwischen Wiedererzählen und TLoZ und 3) den Zusammenhang zwischen Krise und Wiedererzählen.

Für 1) kann festgehalten werden, dass digitale Spiele – und TLoZ als deren Vertreter – maßgeblich von Krisen abhängig sind. Wenig eignet sich so gut als Handlungsauslöser wie eine Krise. Dazu kommt, dass Spiele einige Eigenschaften mit Krisen teilen. Die Kontingenzmomente, also das Nichtwissen um den Ausgang der Handlung (hier sowohl als Teil einer Erzählung als auch als Spielhandlung verstanden), sind gleichermaßen konstitutiv für Krise wie für Spiel. 1) und 2) können nicht vollständig getrennt voneinander betrachtet werden. Das Besondere der Krise(n) in TLoZ ist gerade, dass sie explizit wiedererzählt werden.

Für Wiedererzählen konnte 2) herausgearbeitet werden – das digitale Spiel ergänzt und bestätigt hier die mediävistische Diskussion –, dass die Trennung in Stoff und Form weiterhin einer Rechtfertigung bedarf. Für den Stoff gilt, dass er zunächst einmal herausgebildet werden muss, um über agency gegenüber späteren Spielen verfügen zu können. Dazu kommt, dass ihm wohl auch Teile eines Textes (bzw. Spiels) zugerechnet werden können, die man intuitiv auf Seite der Form vermutet hätte – dazu zählen visuelle, auditive und ludische Elemente. Denkbar könnte auch sein – das müssten weitere Untersuchungen zeigen –, dass für o. g. modulare Parts deren bloßes Vorhandensein stofflich und ihre je nach Spiel verschiedene Ausgestaltung Form ist – oder exemplarisch: Impa als Figur kommt stoffgemäß vor; welche Rolle sie einnimmt, ob Wissende, Beschützerin oder anderes, ist eher Form. Für die TLoZ-Reihe scheint jedenfalls zu gelten, dass 3) die Krise aufgrund des in den Stoff eingeschriebenen Konfliktes

selbst Teil des Stoffes ist. Die Krise um Hyrule ist eine, deren Bewältigung von Zelda maßgeblich vorangetrieben wird und deren überwältigendes *Potential* stets präsent ist. Aufgrund des Wissens zentraler Figuren, dass es zur Wiederholung kommen wird, eignet der Krise ein ambiges Moment. Ihre Auflösung wird zwar stets von der nahenden Wiederholung unterlaufen, doch ebenso ergeht es der durch die Krise ausgelösten Bedrohung, die durch das Wissen um einen neuen Versuch stets partiell an Schrecken verliert.

Im vorliegenden Beitrag konnte ich, so hoffe ich, einen Teil des Potentials literaturwissenschaftlicher Zugänge zum digitalen Spiel zeigen. Im Vordergrund stand die wechselseitige Erhellung germanistisch-mediävistischer Literaturtheorie und der TLOZ-Reihe. Das vormoderne Wiedererzählen scheint (nicht zuletzt angesichts zahlreicher vorlagengebundener Veröffentlichungen wie etwa Remakes) wieder gegenwärtig zu sein. Womöglich bietet es einen Zugang (von selbstredend mehreren), der dabei helfen kann, dass nach wie vor bestehende Desiderat einer Interpretationspraxis digitaler Spiele zu verwirklichen.

6. QUELLEN

LITERATUR

- Ascher, Franziska (2021): *Erzählen im Imperativ. Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen*. Bielefeld: transcript.
- Ascher, Franziska/Müller, Thomas (Hrsg.) (2018): *Paidia. Sonderausgabe Vom ‚Wigalois‘ zum ‚Witcher‘ – Mediävistische Zugänge zum Computerspiel*. Online: <https://www.paidia.de/sonderausgaben/sonderausgabe-mediaevistische-zugaenge-zum-computerspiel/> [Zugriff 22.11.2022].
- Asling, Damian (2020): Haunted by Heroes: Mythology and Hauntology: Majora’s Mask. In: Cirilla, A.G./Rone, V.E. (Hrsg.): *Mythopoeic Narrative in The Legend of Zelda*. New York: Routledge. S. 153–167.
- Bonner, Marc (2016): Die gekerbte Wildnis – Inszenierungen vermeintlich unberührter Umwelt in digitalen Spielwelten. In: Schellong,

- Marcel/Baumgartner Robert (Hrsg.): *Paidia. Sonderausgabe Repräsentationen und Funktionen von ‚Umwelt‘ im Computerspiel*. Online: <https://www.paidia.de/die-gekerbte-wildnis-inszenierungen-vermeintlich-unberuehrter-umwelt-in-digitalen-spielwelten/> [Zugriff: 30.09.2022].
- Bumke, Joachim (2005): Retextualisierung in der mittelalterlichen Literatur, besonders in der Höfischen Epik. Ein Überblick. In: Bumke, Joachim/Peters, Ursula (Hrsg.): *Retextualisierung in der mittelalterlichen Literatur*. Berlin: Erich Schmidt, S. 6–46.
- Cirilla, Anthony G. (2020): Introduction: Zelda, Mythopeia, and the Importance of Developing an „Inside” Perspective on Videogames. In: Cirilla, A.G./Rone, V.E. (Hrsg.): *Mythopoeic Narrative in The Legend of Zelda*. New York: Routledge. S. 1–13.
- Glasner, Peter/Zacke, Birgit (2020): Text und Textur. WeiterDichten und AndersErzählen im Mittelalter. In: Glasner, Peter/Zacke, Birgit/Flecken-Büttner, Susanne/Heiland, Satu (Hrsg.): *Text und Textur. WeiterDichten und AndersErzählen im Mittelalter*. Oldenburg, S. 3–44. DOI: <https://doi.org/10.25619/BmE2020397>
- Havstad, Joyce C./Jahng, Iris M. (2008): The Legend of Feminism. In: Cuddy, Luke (Hrsg.): *The Legend of Zelda and Philosophy. I Link Therefore I Am*. Chicago/La Salle: Open Court, S. 233–244.
- Hemann, Kathryn (2021): I Coveted That Wind: Ganondorf, Buddhism, and Hyrule’s Apocalyptic Cycle. In: *Games and Culture*, Jg. 16, Nr. 1, S. 3–21.
- Huntley, Melissa/Goodfriend Wild (2019): The Legend Herself: From Demsel in Distress to the Princess of Power. In: Anthony M. Bean (Hrsg.): *The Psychology of Zelda. Linking our World to the Legend of Zelda Series*. Dallas: BenBella.
- Juul, Jesper (2004): Introduction to Game Time. In: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hrsg.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, S. 131–142.

- Kohler, Chris (2016): *Power-Up. How Japanese video games gave the world an extra life*. Mineola: Dover Publications.
- Köppe, Tilmann; Kindt, Tom (2014): *Erzähltheorie. Eine Einführung*. Stuttgart: Reclam.
- Lieb, Ludger (2005): Die Potenz des Stoffes. Eine kleine Metaphysik des ›Wiedererzählens‹. In: Bumke, Joachim/Peters, Ursula (Hrsg.): *Retextualisierung in der mittelalterlichen Literatur*. Berlin: Erich Schmidt, S. 356–379.
- Matuszkiewicz, Kai (2019): *Zwischen Interaktion und Narration. Die Heldenreise in digitalen Spielen als Handlungs- und Erzählstruktur*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Metacritic (2023): Game Releases sort by Metascore. Online: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metacore/all/all/filtered> [Zugriff 05.01.2023]
- Nieser, Florian (2018): Two rings to break them all: Zur agency des neuen Rings der Macht in ‚Shadow of War‘ und der zwei Ringe im mittelalterlichen ‚Iwein‘. In: Ascher, Franziska/Müller, Thomas (Hrsg.): *Paidia. Sonderausgabe Vom ‚Wigalois‘ zum ‚Witcher‘ – Mediävistische Zugänge zum Computerspiel*. Online: <https://www.paidia.de/two-rings-to-break-them-all-zur-agency-des-neuen-rings-der-macht-in-shadow-of-war-und-der-zwei-ringe-im-mittelalterlichen-iwein/> [Zugriff 22.11.2022].
- Nieser, Florian (2021): Immersion, Virtualität und Affizierung in mittelalterlicher Literatur und digitalem Spiel. In: *Paidia*. Online: <https://www.paidia.de/immersion-virtualitaet-und-affizierung-in-mittelalterlicher-literatur-und-digitalem-spiel/> [Zugriff 22.11.2022].
- Nünning, Ansgar (2013): Krise als Erzählung und Metapher: Literaturwissenschaftliche Bausteine für eine Metaphorologie und Narratologie von Krisen. In: C. Meyer/K. Patzel-Mattern/G.J. Schenk (Hrsg.): *Krisengeschichte(n). ‚Krise‘ als Leitbegriff und Erzählmuster in kulturwissenschaftlicher Perspektive*. Stuttgart: Steiner, S. 117–144.

- Schmid, Elisabeth (2008): Erfinden und Wiedererzählen. In: Schlesier, Renate/Trinca, Beatrice (Hrsg.): *Inspiration und Adaptation: Tarnkappen mittelalterlicher Autorschaft*. Hildesheim: Weidmann, S. 41–56.
- Schmid, Wolf (2019): Ereignis. In: Huber, Martin/Schmid, Wolf (Hrsg.): *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen*. Berlin/Boston: De Gruyter, S. 312–334.
- Schmidt, Nathan (2020): ‚You Played the Ocarina Again, Didn’t You!‘: Catastrophe and the Aesthetics of Evil in Ocarina of Time. In: Cirilla, A.G./Rone, V.E. (Hrsg.): *Mythopoeic Narrative in The Legend of Zelda*. New York: Routledge. S. 119–135.
- Sherlock, Lee (2008): Three Days in Termina: Zelda and Temporality. In: Cuddy, Luke (Hrsg.): *The Legend of Zelda and Philosophy. I Link Therefore I Am*. Chicago/La Salle: Open Court, S. 121–131.
- Spinrath, Benjamin (Hrsg.) (2021): *The Legend of Zelda. Breath of the Wild Master Works*. Aus dem Japanischen von Lasse Christian Christiansen. Hamburg: Tokyopop.
- Stalder, Felix (2016): *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp.
- Steg, Joris (2020): Was heißt eigentlich Krise? In: *Soziologie*, Jg. 49, Nr. 4, S. 423–435.
- Stellmann, Jan (2022): *Artificialität und Agon. Poetologien des Wi(e)derdichtens im höfischen Roman des 12. und 13. Jahrhunderts*. Berlin/Boston: De Gruyter. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110719956>
- Tilton, Shane (2019): The Song of the Ritos: Psychology of the Music within the Legend of Zelda Series. In: Anthony M. Bean (Hrsg.): *The Psychology of Zelda. Linking our World to the Legend of Zelda Series*. Dallas: BenBella.
- Wege, Sophia (2017): Kognitive Aspekte des Erzählens. In: Martínez, Matías (Hrsg.): *Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart. J. B. Metzler, S. 346–354.
- Worstbrock, Franz Joseph (1999): Wiedererzählen und Übersetzen. In: Walter Haug (Hrsg.): *Mittelalter und frühe Neuzeit*. Tübingen: Max Niemeyer, S. 128–142.

SPIELE

HYRULE WARRIORS (2014), Nintendo/Koei Tecmo.

HYRULE WARRIORS: AGE OF CALAMITY (2020), Nintendo/Koei Tecmo.

SUPER SMASH BROS. (1999), Nintendo.

SUPER SMASH BROS. MELEE (2001), Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA. BREATH OF THE WILD (2017), Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA. LINKS AWAKENING (1993), Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA. MAJORA'S MASK (2000), Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA. OCARINA OF TIME (1998), Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA. ORACLE OF AGES (2001), Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA. ORACLE OF SEASONS (2001), Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA. SPIRIT TRACKS (2009), Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA. TEARS OF THE KINGDOM (2023), Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA. THE ADVENTURE OF LINK (1987), Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA. THE WIND WAKER (2002), Nintendo.

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Phillip Brandes ist Doktorand der Literatur- und Kulturtheorie und wissenschaftlicher Mitarbeiter am deutschen Seminar der Universität Tübingen. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Literaturtheorie, Digital Humanities und Game Studies.