BIG-N-CLUB-MAGAZIN

SONDERAUSGABE 2 - JAHRGANG 2024



REVIEWS

The Legend of Zelda (NES)

The Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES)

The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)... *u. v. a.*

SPECIALS

Zelda-Mangas

Die Game & Watch-Ableger

Die Hyrule Warriors-Reihe... *u. v. a.*

Wichtiger Hinweis: Bei diesem Magazin handelt es sich um keine offizielle Nintendo-Publikation!

Die Entstehung der Zelda-Reihe

Im Jahr 1986 legte Nintendo mit ゼルダの伝説 – Zeruda no Densetsu den Grundstein für eine der ikonischsten Videospielreihen weltweit. Wie, ihr wisst nicht, um was es sich handelt?! Es geht um The Hyrule Fantasy: Zeruda no Densetsu. Hierzulande besser bekannt als The Legend of Zelda. Im Februar vor 38 Jahren erschien in Japan der erste Teil der Zelda-Reihe für das Famicom. Erst am 27. November 1987 wurde der Titel in Europa für das Nintendo Entertainment System (NES) veröffentlicht. Der Anfang einer der weltweit beliebtesten Spielereihe, die sich millionenfach verkauft hat und immer mehr Menschen in ihren Bann zieht. Im Rahmen dieser



Sonderausgabe wollen wir auf den Ursprung der Spielereihe voller Legenden eingehen, die wichtigsten Personen hinter der Reihe vorstellen und euch einen Überblick über die offizielle Timeline der Titel geben. Das Erstlingswerk The Legend of Zelda verkaufte sich rund 6,5 Millionen Mal. Der erfolgreichste Titel der Reihe ist Breath of the Wild mit über 30 Millionen verkauften Exemplaren. Alles begann mit… Shigeru Miyamoto! Der Schöpfer von Super Mario schuf einen grün gekleideten Jungen namens Link, der anfangs von einem alten Mann ein Schwert erhält, denn:



Der ikonische Beginn

It's dangerous to go alone!

Aber weshalb eigentlich genau? Nun, der Fürst der Dunkelheit – Ganon genannt – dringt in das Königreich Hyrule ein und eignet sich das Triforce-Fragment der Kraft an; bevor Ganon Prinzessin Zelda in einen Kerker einsperren kann, zerbricht diese das Triforce-Fragment der Weisheit in acht Teile und verstreut sie über das ganze Land, um eine noch größere Machtgewinnung zu verhindern. Nun ist es an Link, die acht Triforce-Teile zu finden und Zelda zu befreien.
Dies ist die Erfolgsgeschichte von The Legend of Zelda und stellt die Grundformel der Spiele dar. Im Zentrum steht so gut wie immer das Triforce – die manifestierte Kraft der drei Schöpfer-Göttinnen Din, Nayru und Farore. Das Triforce-Fragment der Kraft trägt Ganondorf, der Träger des Triforces des Mutes ist Link; Trägerin des Triforces der Weisheit ist Prinzessin Zelda. The Legend of Zelda war damals bahnbrechend und der Beginn einer langwährenden Faszination, die weltweit Millionen Spieler zusammenbringt.

Die Hauptakteure

Nachfolgend möchten wir euch die wohl wichtigsten Köpfe hinter der Spielereihe vorstellen:

Shigeru Miyamoto: Nachdem Miyamoto mit Donkey Kong und Super Mario Bros. Spiele erschuf, die durch lineares Gameplay glänzten, ging er mit The Legend of Zelda in eine andere Richtung. Er wollte spieltechnisch einen Kontrast schaffen, bei dem Spieler gezwungen wurden, sich in Rätseln und Puzzles zurechtzufinden. Er ließ sich von seiner Kindheit inspirieren, in der er als Junge in der Umgebung von Kyoto nahe gelegene Felder, Wälder und Höhlen erkundete; beim Reisen ohne Karte wurde ihm klar, dass es sich so anfühlte, als würde er ein Abenteuer erleben. Die Dungeons des ersten Ablegers sind Nachbildungen seiner Erinnerungen, wie er sich im Elternhaus im Labyrinth der Schiebetüren verirrte.



Takashi Tezuka: Ähnlich wie Miyamoto zählt auch Tezuka zu Nintendos Urgesteinen; nachdem er 1984 zum Unternehmen stieß, arbeitete er zusammen mit Miyamoto an Devil World sowie Super Mario Bros. – als Co-Director. Den Posten nahm er ebenfalls für The Legend of Zelda ein, außerdem fungierte er als Grafik-Designer des ersten Zelda-Abenteuers.



Koji Kondo: Kondo ist ebenfalls ein Veteran und zählt neben Miyamoto wohl zu den berühmtesten Gesichtern Nintendos. Er ist Komponist und zeichnet sich für die Soundtracks vieler Nintendo-Toptitel verantwortlich. Nach seinem ersten Projekt, dem Arcadespiel Golf, erschuf er die ikonische Spielmusik von Super Mario Bros. und The Legend of Zelda, welche bis heute zu den besten der Branche gehört.



Eiji Aonuma: Anfänglich entwarf er für Nintendo Pixelbilder. Mitte der 90er Jahre entwickelte er das Japan-exklusive Marvelous – Mō Hitotsu no Takarajima, welches der Spielmechanik von A Link to the Past nachempfunden war. Anschließend holte ihn Miyamoto in die Nintendo-Abteilung Entertainment Analysis & Development (EAD), welche an der Zelda-Reihe arbeitete. Zu dem Zeitpunkt war die Planungsphase zu Ocarina of Time bereits abgeschlossen; er übernahm sodann das Design der Dungeons und Gegner.



Nach der Übertragung des gesamtheitlichen Designs von Majora's Mask und der Veröffentlichung von The Wind Waker übernahm er als Producer die Verantwortung für die gesamte Spielereihe und setzte sich zum Ziel, die Handlungen der einzelnen Spiele in einen übergreifenden Kontext zu setzen.

Hidemaro Fujibayashi: Wenn man Aonuma als das Herz der Zelda-Reihe ansieht, könnte man Fujibayashi als das Hirn bezeichnen; seit Anfang der 2000er arbeitet er umfänglich an The Legend of Zelda, ursprünglich als Planer bei Capcom. Im Zuge der engen Zusammenarbeit mit der Nintendo-Abteilung EAD durfte er an den vier Handheld-Ablegern Oracle of Ages, Oracle of Seasons sowie an A Link to the Past & Four Swords und The Minish Cap arbeiten. Nach seinem Wechsel zu Nintendo assistierte er der Leitung zu Phantom Hourglass, bevor er sich als Director für die letzten vier großen Veröffentlichungen Skyward Sword, Breath of the Wild, Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung und Tears of the Kingdom verantwortlich zeichnete.



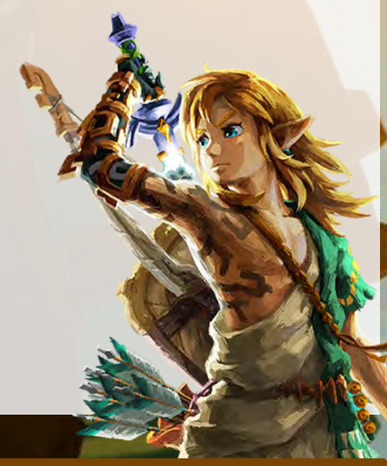
Die Zelda-Timeline

Mit The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom erschien am 12. Mai 2023 der 20. Ableger der Hauptreihe. In den 38 Jahren seit Veröffentlichung des ersten Spiels entwickelte sich die Spielereihe immer weiter; sie sind sogar alle in der Timeline miteinander ver"link"t. Einst ein Konstrukt der passionierten Spielerschaft, veröffentlichte Nintendo in seinem Werk Hyrule Historia im Jahr 2011 in Japan und 2013 hierzulande eine offizielle Abfolge der einzelnen Hauptableger. Nachfolgend möchte ich versuchen, euch diese näher zu erklären sowie die beiden aktuellen Titel Breath of the Wild und Tears of the Kingdom einzuordnen.

Info: Die Timeline findet Ihr als Poster in der Heftmitte!

Marcel Eidinger
Redakteur





INFOBOX

Plattform: SNES
Erstveröffentlichung: 1992 (Europa)
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Seltenheit: niedrig
Preis: niedrig

The Legend of Zelda: A Link to the Past

Mit A Link to the Past betrat Nintendo erstmalig in der Spielereihe das 16-Bit-Territorium – und das mit einem absoluten Knall! Im Jahr 1991 in Japan erschienen, sollte es erstmals kürzer als ein Jahr dauern, bis die neue Zelda-Legende weltweit spielbar war. Ursprünglich war der Release ähnlich wie bei Super Mario World zum Launch des SNES geplant. Allerdings sorgten das Hinzufügen von Gegnern, Szenerien und vor allem der Fokus auf den Plot der Story für eine größere Verzögerung der Veröffentlichung.



Du bist ihr... Was?!

Die Prinzessin... du bist ihr...

Held?! Aber fangen wir ganz vorne an: Ganon, begleitet von dem geheimnisvollen Zauberer Agahnim, lässt sieben Jungfrauen gefangen nehmen – die Nachkommen der sieben Weisen. Mithilfe dieser möchte er das Siegel in der Schattenwelt brechen, das ihn dort gefangen hält. Mitten in der Nacht hört Link die telepathische Stimme der gefangenen Prinzessin Zelda und wacht auf. Nach dem Tod seines Onkels ist es nun an ihm, Zelda zu retten und Ganon aufzuhalten. Hierzu muss Link zunächst drei Amulette finden, um das Master-Schwert, welches das Böse bannt, aus dem Podest zu ziehen. Von hier an beginnt das Abenteuer erst richtig und es gilt, die sieben Weisen zu retten und Ganon in der Schattenwelt zu begegnen.

A Link to the Past kehrt hier zu den Wurzeln zurück, spielt also wieder in der Topdown-Sicht; dies sollte sich als gute Wahl herausstellen, konnte man Link nun dank der Technik des Super Nintendos in acht anstatt vier Richtungen navigieren und eine Vielzahl neuer Gameplay-Elemente implementieren.



Ein ikonischer Videospielmoment!

Eine Welt voller Rätsel und Geheimnisse

Durch die Einführung von Enterhaken, Bogen, Bumerang und weiteren Items wurde hier für beeindruckende Möglichkeiten der Gegnerbekämpfung und Rätsellösung gesorgt. Auch heute weiß der Titel durch seine intuitive Steuerung und sein innovatives sowie vielseitiges Gameplay zu überzeugen. Die Dungeons tun hier ihr Übriges und sind eine ausgesprochen große Weiterentwicklung der Verliese aus dem Debüttitel und wissen mit ausgefeilten Rätseln und mitreißenden Kämpfen zu begeistern.

Technisch macht A Link to the Past auch einiges her – trotz Framerate-Einbrüchen bei belebteren Szenen. Die 16-Bit-Grafik ist ein echter Hingucker und die Welt mit Liebe zum Detail erstellt. Der Soundtrack ist ein Ohrenschmaus und lieferte hier wohl



Auf in die Schattenwelt...

erstmals in der Spielereihe eine Vielzahl von epischen Themes. Die Tracks spiegeln die Atmosphäre gekonnt wider und sorgen für ein immersives Erlebnis.

Marcel Eidinger
Redakteur



FAZITBOX

The Legend of Zelda: A Link to the Past ist super gealtert und daher auch heute noch tadellos spielbar. Das eingängige Gameplay und die herausragende audiovisuelle Performance sorgen dafür, dass man dieses Hyrule gerne regelmäßig aufs Neue besuchen möchte. Dabei profitiert der Titel auch von der 16-Bit-Power des Super Nintendos. Wahrlich ein Meisterwerk!

INFOBOX

Plattform: Game Boy
Erstveröffentlichung: 1993
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Seltenheit: niedrig
Preis: mittel bis hoch

The Legend of Zelda: Link's Awakening

In der Geschichte von Link's Awakening übernehmt ihr die Rolle von Link, dem legendären Helden von Hyrule. Nach einem Schiffbruch findet sich Link auf der mysteriösen Insel Cocolint wieder. Um nach Hause zurückzukehren, muss er herausfordernde Dungeons erkunden und mit diversen magischen Musikinstrumenten den Windfisch erwachen lassen.

Gott sei Dank! Ich dachte, du wachst nie mehr auf ...

The Legend of Zelda: Link's Awakening, veröffentlicht im Jahr 1993 für den Game Boy, ist ein Spiel, das sich einen Platz in den Herzen vieler Spieler auf der ganzen Welt erobert hat. Mit seiner wahrlich packenden Handlung, innovativen Spielmechanik und charmanten Grafik hat es sich als zeitloser Klassiker im Zelda-Franchise etabliert. Was dieses Spiel so besonders macht, ist die fesselnde Handlung und die emotionalen Elemente, die in der Geschichte verankert sind. Die Insel Cocolint beherbergt nicht nur tödliche Gegner und Rätsel, sondern auch eine Vielzahl von liebenswerten Charakteren, mit denen ihr interagieren könnt. Ihre Geschichte verleiht dem Titel eine Tiefe, die den Spieler motiviert und



Kurz vor dem Schiffsunglück



Eine voll ausgestattete Tasche

mitreißt. In Link's Awakening stehen euch zahlreiche Items und Gegenstände zur Verfügung, die Link bei seiner Reise auf der Insel Cocolint helfen. Diese Items spielen eine entscheidende Rolle bei der Lösung von Rätseln, dem Besiegen von Gegnern und dem Fortschreiten in den Dungeons. Ein Beispiel für ein solches Item sind die Pegasusstiefel. Diese magischen Stiefel verleihen euch einen Sprintangriff, wodurch ihr Feinde schneller besiegen und Statuen zerstören könnt. Neben diesen speziellen Items findet man auch eine gewisse Anzahl an Waffen, z. B. den Bogen. Schwert und Schild dienen als primäre Waffen und ermöglichen es, Feinde aus der Nähe zu attackieren oder Angriffe zu blocken. Insgesamt bieten die zahlreichen Items und Gegenstände euch eine Menge Möglichkeiten, eure Spielweise anzupassen und unterschiedliche Strategien zu verfolgen. Sie tragen zur Tiefe und Vielfalt des Spiels bei und machen die Erforschung der Insel noch spannender.

Ein zeitloser Klassiker

Das Spiel hat sowohl für die damalige Zeit als auch für heutige Standards eine bemerkenswerte Klangqualität. Der Soundtrack des Spiels besteht



Überall lauern Gefahren

aus eingängigen und atmosphärischen Melodien, die perfekt zur Stimmung der Handlung passen und die Immersion emotional verstärken. Die charmante Grafik verleiht dem Spiel zudem einen einzigartigen visuellen Stil. Die detaillierte Gestaltung der Charaktere und der Umgebung schaffen eine Atmosphäre, die euch als Spieler in die Welt von Cocolint eintauchen lässt.

Christian Küllmer
Redakteur



FAZITBOX

Sowohl alte als auch neue Zelda-Fans können die Faszination dieses Spiels erleben und sich von der fantastischen Welt von Cocolint verzaubern lassen. Das Spiel ist zweifellos ein Meilenstein in der Zelda-Saga und ein absolutes Muss für jeden Spieler, der auf der Suche nach einem großartigen Abenteuer ist.

INFOBOX

Plattform: Nintendo 64
Erstveröffentlichung: 2000
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Seltenheit: mittel
Preis: mittel

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Mit The Legend of Zelda: Majora's Mask erschien nach neunmonatiger Entwicklungszeit im Jahr 2000 der Nachfolger zum überaus erfolgreichen The Legend of Zelda: Ocarina of Time für das Nintendo 64. Shigeru Miyamoto übertrug dabei die Verantwortung niemand Geringerem als Eiji Aonuma, der es sich zur Aufgabe machte, die bestehende Engine effektiv zu nutzen und ein würdiges Zelda-Abenteuer zu kreieren. Was dabei herauskam, ist eines der besten Zelda-Spiele überhaupt. Und nicht zuletzt eines der düstersten Vertreter der legendären Spielereihe.



Der düstere Look des Spiels bereitet heute noch Unbehagen

Noch einmal Kind sein

Durch The Legend of Zelda: Ocarina of Time wissen wir, dass Link dank Zeldas Kräften zurück in seine Kindheit gebracht wurde. Auf ihre Empfehlung hin begab sich Link mit Epona auf eine lange Reise. Und genau hier setzt der Nachfolgetitel an. In einem mysteriösen Wald findet sich unser Hylianer in der Parallelwelt Termina wieder, die ihm eine Begegnung mit dem Horror Kid beschert. Ausgestattet mit Majoras Maske, erleichtert er Link um seine Okarina. Doch der Zipfelmützenträger kann dieses freche Verhalten natürlich nicht gutheißen. Daraufhin verwandelt das Horror Kid ihn in ein Deku-Kind. Kurz vor dem Tor zu Unruh-Stadt wird Link schließlich von einem Maskenhändler abgefangen. Dieser bittet ihn um Hilfe, da ihm eine besondere Maske gestohlen wurde. Natürlich handelt es sich hierbei um Majoras Maske, die das Horror Kid besitzt. Im Gegenzug verspricht der dubiose Händler, Link zurück in einen Menschen zu verwandeln. So weit, so gut, wäre da nicht das Problem mit der Drei-Tages-Frist und dem unheimlichen Mond, der auf die Erde hinabzustürzen droht!



Unruh-Stadt ist in verschiedene Bezirke aufgeteilt

Die vier Giganten

Als Deku-Kind müssen wir also dem Horror Kid ordentlich den Tag vermiesen, indem wir nicht nur die Okarina wieder in unseren Besitz bringen, sondern ihm auch die Maske entwenden, um das Unheil über Termina abzuwenden. Und dazu haben wir nur drei In-Game-Tage Zeit. Also nichts wie los! Auf dem Weg zur ersten Begegnung mit dem Horror Kid verleiht uns die Große Fee magische Kräfte, mit der wir Blasen auf unsere Widersacher schießen können. Das allein ist zwar nicht wirklich effektiv, reicht



Uns erwartet eine große Anzahl an unterschiedlichen Gegnern

aber aus, um auf dem Uhrenturm von Unruh-Stadt die Okarina vom Horror Kid wiederzubekommen.
Beflügelt von den Erinnerungen an Zelda, lernt Link die Hymne der Zeit, die ihn drei Tage zurück in die Vergangenheit transportiert. Zwar sind wir immer noch ein Deku, können uns aber dank der Kräfte der Okarina in Raum und Zeit umher bewegen. Mit dieser Möglichkeit bekommen wir den Hinweis, die vier Giganten aufzusuchen. Diese sind die Beschützer des dichten Dämmerwalds, des schneebedeckten Pic Hibernia-Bergs, der am Meer gelegenen Schädelbucht und des wüstenähnlichen Ikana-Reiches. Erst, nachdem sie dem Horror Kid einst entsagten, erwachte die unheilvolle Kraft der Maske und stürzte Termina ins Chaos. Zusammen sollen sie den herabstürzenden Mond aufhalten und den Frieden wiederbringen.



Auch in eisige Gefilde verschlägt es unseren wackeren Helden

Wahrlich ein spielerisches Meisterwerk

The Legend of Zelda: Majora's Mask trieft nur vor lauter spielerischer Neuheiten und tollem Gameplay. Auf unserer Reise erhalten wir eine Vielzahl an Masken, die uns verschiedene Fähigkeiten verleihen. Mit der Hasenmaske sind wir beispielsweise schneller unterwegs, während wir uns mit Gibdos Maske mit den namensgebenden Gibdos unterhalten können. Zudem schützt sie uns vor Zombieangriffen, was in einigen Dungeons von Vorteil ist. Insgesamt erwarten uns über zwanzig Masken mit unterschiedlichen Kräften! Drei davon verwandeln uns jeweils in das bereits bekannte Deku-Kind, in einen Zora und einen Goronen – ebenfalls mit deren typischen Fähigkeiten. Als Zora bewegen wir uns elegant und rasant durchs Wasser, während wir uns als Gorone zu einer mit Dornen bespickten Walze einrollen können.
All diese Kräfte helfen uns dabei, die Zelda-typischen Dungeons zu erkunden, die hier in Form von Tempeln vertreten sind. Mit dem Dämmerwald-, Pic Hibernia- , Schädelbucht- und Felsenturm-Tempel erwarten uns vier unterschiedliche Dungeons, die mit ihren abwechslungsreichen Rätseleinlagen zu gefallen wissen. Haben wir alles erledigt, geht es schlussendlich zum epischen Endkampf, der es wirklich in sich hat. Wir kämpfen nämlich gegen Majoras Maske höchstpersönlich, die zwei verschiedene Formen annehmen kann. Der Kampf an und für sich ist zwar keine Herausforderung, belohnt uns aber mit einem befriedigenden Ende.
Die Atmosphäre ist für ein Zelda-Spiel ungewohnt düster und bedrückend. Denn es liegt nicht mehr und nicht weniger als das Schicksal der Welt in unseren Händen! Die Charaktere, die Termina mit Leben füllen, schauen voller Angst und Schrecken hinauf zum herabsinkenden Mond, wohlwissend, dass die nächsten Tage ihre letzten sein könnten. Und das vermittelt das Spiel auf eine sehr gekonnte Art und Weise. Das Zusammenspiel mit den wunderbar komponierten Musikstücken aus der Feder von Mastermind Koji Kondo persönlich verpasst diesem Meisterwerk einen musikalisch herausragenden Rahmen.

Márcio Tavares
Redakteur



FAZITBOX

The Legend of Zelda: Majora's Mask liegt aufgrund der internationalen Bewertungen vielleicht hinter seinem Vorgänger zurück, stellte sich für mich aber als eines der besten Zelda-Spiele der gesamten Reihe heraus. Atmosphäre, Musik, Gameplay und Story wissen zu gefallen. Der Umfang ist dank etlicher Nebenquests und Tätigkeiten bemerkenswert groß. Für diejenigen, die dieses Spiel noch nicht gespielt haben: Bitte nachholen!

INFOBOX

Plattform: GameCube, Wii
Erstveröffentlichung: 2006
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Seltenheit: niedrig
Preis: niedrig

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Mit Twilight Princess erschien Ende 2006 erstmalig ein Titel der Spielereihe für zwei Konsolengenerationen. Ursprünglich für einen GameCube-Release im November 2005 geplant, wurde das Spiel von Nintendo verschoben, um den Entwicklern die Möglichkeit zur Optimierung zu geben, mehr Inhalte hinzuzufügen und es auf die Wii zu portieren. Dies sollte sich auszahlen, zählt der GameCube doch zu den verkaufsschwächsten Nintendo-Konsolen.

Zunächst als The Wind Waker 2 angekündigt, sollte Twilight Princess auf der gleichen Grafik-Engine basieren wie The Wind Waker; der Verdacht lag nahe, dass es sich um einen direkten Nachfolger handeln sollte. Im Zuge der auf der E3 2004 gezeigten Vorschau wurde jedoch klar, dass Nintendo sich für einen gänzlich anderen Grafikstil entschieden hatte. Die Berechnung der Grafik übernahm aber tatsächlich eine modifizierte Version der The Wind Waker-Engine.



Euch erwartet nicht nur eine blühend schöne Umgebung ...

Vom Ziegenhirten zum Wolf!

In Twilight Princess verkörpert Link einen Ziegenhirten im kleinen Dorf Ordon. Doch die Ruhe könnt ihr nicht lange genießen: Bei der Ausführung des Auftrages, das von Schwertmeister Moe geschmiedete Schwert zum Königshof nach Schloss Hyrule zu bringen, wird er von Monstern niedergeschlagen und die Kinder des Dorfes entführt. Auf dem Weg, die Übeltäter zu finden und die Kinder zu retten, gelangt er zu einer riesigen, fluoreszierenden Wand, welche ihn plötzlich in das Schattenreich zieht. Dort angekommen, macht er einen Gestaltwandel durch und findet sich im Verlies von Schloss Hyrule wieder. In diesem trifft er auf eine mysteriöse Kreatur namens Midna, mit deren Hilfe er aus dem Kerker entkommen kann. Von diesem Zeitpunkt an unterstützt euch Midna als Begleiterin in dem düsteren Abenteuer, in dem es gilt, das Schattenreich zu erkunden und Hyrule zu retten.



... sondern vor allem düstere Orte mit Begleiterin Midna!

Konventionelle und neue Gameplay-Elemente vereint

Wie in der Zelda-Reihe üblich, handelt es sich auch bei Twilight Princess um ein Action-Adventure, welches den Fokus auf die Erkundung der Welt und das Sammeln von Items legt. Des Weiteren nehmen selbstverständlich auch Dungeons eine große Rolle ein. Sie versorgen Link mit verschiedenen neuen Waffen bzw. Items, für die Rätsel gelöst und starke Gegner besiegt werden müssen. Neben den bekannten Gameplay-Mechaniken in Menschengestalt setzt dieser Titel dank der Wolf-Version von Link auch brandneue Akzente. Denn wie für einen Wolf üblich, kann Link in dieser Gestalt Löcher graben, dank eines besseren Geruchssinns Fährten aufnehmen, sich schneller bewegen und mit den Zähnen angreifen. Durch das später mögliche willkürliche Wechseln zwischen den beiden Gestalten ist für genügend Abwechslung im Gameplay gesorgt.

Überzeugende Leistung auf beiden Konsolen

Sowohl auf dem GameCube als auch auf der Wii kann sich Twilight Princess sehen lassen. Selbst wenn hier ein realistischerer Grafikstil gewählt wurde, ist dieser auch heute noch ansehnlich und weiß zusammen mit der düsteren Atmosphäre zu begeistern. Mit 30 FPS erwartet euch ein überwiegend flüssiges Spielerlebnis; die Auflösung von 480p reißt heutzutage natürlich niemanden mehr vom Hocker, ganz im Gegensatz zum Soundtrack, der abermals von Koji Kondo komponiert wurde; zusammen mit Mahito Yokota und Toru Minegishi schuf er ein unvergessliches Hörvergnügen mit ikonischen Musikstücken.

Marcel Eidinger
Redakteur





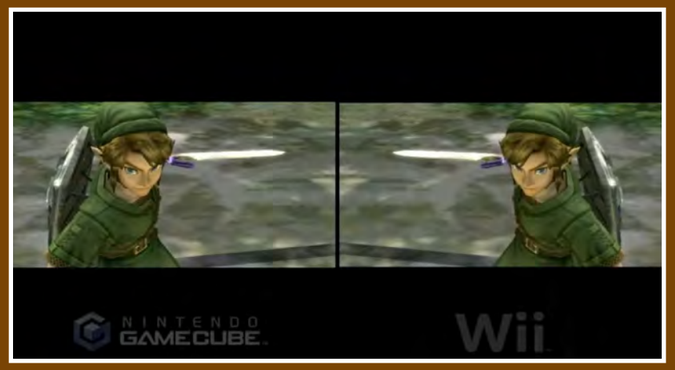
Atmosphäre und Spezialeffekte sorgen für ein phänomenales Bild

FAZITBOX

Twilight Princess zählt nicht umsonst zu den erfolgreichsten Ablegern der Zelda-Spielereihe. Das düstere Setting, die atmosphärische Musik und das abwechslungsreiche Gameplay sorgen für ein einmaliges Erlebnis und ein gewisses Suchtpotenzial. Gepaart mit den liebevoll gestalteten Charakteren – allen voran Midna, der besten Begleiterin der gesamten Reihe – und den interessanten Wendungen in der Story haben wir es hier mit einem absoluten Ausnahmespiel zu tun, welches auch heute noch gut spielbar ist.

UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DER GAMECUBE- UND DER WII-VERSION

Fangen wir mit dem Offensichtlichen an: Die Steuerung wurde für die Wii angepasst; hier kommt die „Fuchtel"-Steuerung der Wii-Mote zum Tragen, womit ihr Link sein Schwert schwingen lassen könnt. Zudem ist dadurch das Anvisieren von Gegnern oder Objekten im Spiel möglich. Die WiiMote ist auch der Grund dafür, dass das komplette Spiel für die Wii-Version gespiegelt ist, sodass das Schwert in der rechten Hand getragen wird. Dies ist ein Novum, denn Link führte sein Schwert bis dahin immer in der linken Hand. Die Spiegelung führte auch dazu, dass Gebiete auf der jeweils anderen Seite liegen als in der GameCube-Version. Kleinere Nebeneffekte, beispielsweise das Händeschütteln der Charaktere mit links und das Wechseln von Hyrule-West nach Osten und Hyrule-Ost nach Westen, wurden ebenfalls implementiert. Außerdem geht die Sonne in der Wii-Version im Westen auf und versinkt im Osten.



Komplett gespiegelt

INFOBOX

Plattform: Wii
Erstveröffentlichung: 2011
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Seltenheit: niedrig
Preis: niedrig

The Legend of Zelda: Skyward Sword

The Legend of Zelda: Skyward Sword ist ein besonderer Titel der Zelda-Reihe, denn er wird laut der offiziellen Timeline als der erste Teil geführt. Das Königreich Hyrule, das wir aus den anderen Spielen kennen, existiert hier noch nicht.



Euch erwarten abermals spannende Abenteuer!

Every game has a story, only one is a legend

Bevor das Spiel beginnt, wird die Erde von bösen Mächten heimgesucht und viele Bewohner fallen ihnen zum Opfer. Um die restlichen Überlebenden zu schützen, erhebt die Göttin Hylia einen Teil der Erde in den Himmel. Mit ihrer letzten Kraft bannt sie das Böse und stellt den Frieden wieder her. Dieser Frieden ist jedoch bedroht. Der Magier Ghirahim, Herrscher des Dämonenstammes, will das Siegel der Göttin Hylia brechen, um das Böse wieder freizusetzen und die Erdenwelt vollends in den Untergang zu stürzen. Hierzu braucht er Zelda. Ihr Kindheitsfreund Link möchte dies verhindern und begibt sich mit seinem Begleiter Phai auf die Reise, um als prophezeiter Held die Welt zu retten.

Masterpiece

Besonders hervorzuheben ist die Optik des Spiels. Der Wolkenhort, der Startpunkt des Abenteuers, ist ein idyllischer Ort, dargestellt in wunderschönen Pastellfarben, die die harmonische und friedliche Atmosphäre unterstreichen. Das tolle Design bleibt auch auf der Erdenwelt erhalten. Alles sieht wie ein gemaltes Aquarell aus, was die Besonderheit der einzelnen Bereiche zusätzlich betont. Einzelne grafische Schwächen beeinträchtigten das Spielerlebnis dabei nicht.

Eine himmlische Symphonie

Die Musik von Skyward Sword ist einfach göttlich. Die orchestralen Arrangements verleihen dem Spiel eine epische Atmosphäre und erwecken das Spiel zum Leben. Die majestätischen Fanfaren oder die sanften Melodien verstärken die Emotionen sowie die Spannung und lassen uns tief in die Welt eintauchen. Besonders bemerkenswert ist der Soundtrack, der während der Kämpfe erklingt. Die treibenden Rhythmen und heroischen Melodien motivieren uns, siegreich daraus hervorzugehen.

Ein gutes Kollektiv

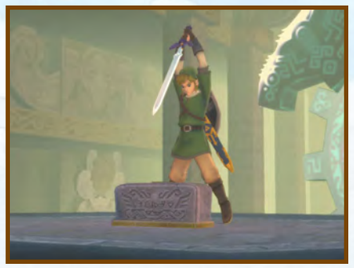
Nintendo hat es geschafft, eine wunderbare Geschichte zu kreieren. Schon zu Beginn spürt man die besondere Verbindung zwischen Zelda und Link. Aber auch alle anderen Charaktere auf Links Reise hauchen dem Spiel Leben ein. Er trifft neben den Bewohnern des Skyloft auch niedliche Kyus im Wald Phirone und Mogmas im Vulkan Eldin. Da diese Bewohner der Erdenwelt nur in diesem Teil existieren, macht es besonders viel Spaß, auf der Suche nach Zelda mit all diesen außergewöhnlichen Charakteren zu interagieren.



Fly on the wings of love



Steuerung auf hohem Stresslevel



Der auserwählte Held

Spiel, Spaß und Spannung

Das Gameplay von Skyward Sword ist ein wahrer Höhepunkt des Spiels. Die Mischung aus actionbeladenem Kampf, kniffligen Rätseln und atemberaubender Erkundung macht dieses Spiel zu einem fantastischen Abenteuer.
Der Hauptteil spielt sich überwiegend unterhalb der Wolken auf der Erde ab. Erkundet werden müssen der Wald Phirone, der Vulkan Eldin und die Wüste Ranelle. Es stellt sich jedoch die Frage, warum es nur diese drei Gebiete gibt, die man dann immer wieder besuchen muss, um neue Aufgaben zu erledigen, anstatt mehr Gebiete zur Verfügung zu stellen. Die Erkundung der verschiedenen Areale ist trotzdem ein großes Vergnügen. Die Welt ist reich an Geheimnissen und versteckten Schätzen. Es gibt immer etwas Neues zu entdecken, sei es eine verborgene Höhle, einen Schatz oder eine geheime Nebenquest. Insgesamt hat das Spiel sieben Dungeons: zwei in jedem Gebiet sowie einen finalen, der euch alles abverlangt.
Die Rätsel in den Dungeons sind ebenfalls brillant gestaltet. Sie erfordern oft das Zusammenspiel von Logik, Geschicklichkeit und kreativem Denken. Von einfachen Schalterrätseln bis hin zu komplexen Mehrschichtpuzzles gibt es hier eine Vielzahl von Herausforderungen, die Spieler stundenlang beschäftigen werden. Neben den altbekannten Items wie den Bomben und dem Bogen gibt es auch neue Waffen wie den magischen Krug oder den Käfer, der das absolute Highlight darstellt. Mit diesen Items, die mittels der Bewegungssteuerung bedienbar sind, erhöht sich nicht nur der Spaß, sondern auch die Herausforderung. Das Besondere in Skyward Sword ist die Möglichkeit, diese Waffen noch zu verbessern – eine absolute Neuheit in der Zelda-Spielereihe.



Erste Begegnung mit Ghirahim

Die Achillesferse des Helden

Skyward Sword wurde für die Wii produziert und nutzt die Bewegungssteuerung für ein interaktives Gameplay. Dies erfordert jedoch, dass man sich ständig bewegte, anstatt ruhig auf der Couch zu sitzen. Die Flüge durch das Wolkenmeer sind dabei ein besonderes Erlebnis. Die Steuerung ist einfach und flüssig. Es fehlt jedoch etwas an Abwechslung, da die meisten Flüge nur geradeaus gehen. Mehr Aktionen, Inseln oder Rätsel in der Luft hätten das Erlebnis noch verbessern können. Im Gegensatz zur angenehmen Steuerung während der Flugphasen ist die Schwertsteuerung eine deutliche Schwäche im Spiel. Obwohl die Bewegungssteuerung der Wii-Fernbedienung die innovative Möglichkeit bietet, das Schwert von Link zu führen, ist sie nicht immer so präzise, wie man es sich wünschen würde. Manchmal reagiert das Spiel nicht genau genug auf unsere Bewegungen, was, besonders in hitzigen Kampfsituationen, zu frustrierenden Momenten führen kann. Neben der neuen Steuerungsart kann Link sich auch zum ersten Mal anders bewegen: Er kann, wenn die Ausdaueranzeige es zulässt, sprinten und klettern, ein Feature, das erst in Breath of the Wild wiederkehrte. Neben der anstrengenden Steuerung gerät leider auch Phai in den Negativ-Fokus. Phai soll Link zur Seite stehen und ihm helfen; jedoch wird der Spielfluss durch den Geist des Master-Schwerts zu oft unterbrochen, was zeitweise nerven kann. Ähnlichkeiten mit Navi, der Fee aus Ocarina of Time, sind unübersehbar. Beide wollen dem Spieler helfen und erinnern immer wieder daran, was als nächstes zu tun ist.



Christos Polentsis
Redakteur

FAZITBOX

The Legend of Zelda: Skyward Sword ist ein episches Abenteuer. Mit der mitreißenden und tollen Geschichte, einem packenden Gameplay, atemberaubender Musik und einer beeindruckenden Grafik ist dieses Spiel ein wahres Meisterwerk, das selbst nach Jahren noch begeistert. Es ist ein Erlebnis, das man nicht verpassen sollte, und ein Beweis dafür, dass Videospiele nicht nur Unterhaltung, sondern auch Kunst sein können.

INFOBOX

Plattform: Nintendo 3DS
Erstveröffentlichung: 2011
Entwickler: Grezzo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Seltenheit: niedrig
Preis: niedrig



The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Während der Ausnahmetitel bereits einfache Ports für den GameCube und der Virtual Console erhielt, bekam der Nintendo 3DS im Jahr 2011 ein waschechtes Remake spendiert.

Bitte einmal das Game doppelt!

Neben dem bekannten Hauptspiel können versierte Spieler nun direkt die Master Quest vor einem neuen Spiel anwählen. Die anfänglich unter dem Namen Ura-Zelda entwickelte Erweiterung für das gescheiterte 64DD-Zusatzgerät verändert die Item-Standorte und den Aufbau der Dungeons. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad allgemein etwas höher als in der Standardversion. Zusätzlich wird die gesamte Welt gespiegelt dargestellt. Hört sich nicht nach besonders viel an, aber gerade Veteranen bzw. Spieler, die das Original in- und auswendig kennen, bekommen hier eine besondere Herausforderung und vor allem neue Erfahrungen in einem bekannten Klassiker!

Dual-Screen-Hilfe

Des Weiteren wurde die Steuerung dem Handheld angepasst und optimiert. Der untere Screen fungiert als Karte bzw. Item-Screen, was der allgemeinen Übersicht sehr zugutekommt. Eine Änderung gibt es beim „Stein der Weisen", der nicht wie im Original durch den Rütteleffekt Geheimnisse freigibt, sondern aufgrund des fehlenden Hardware-Features diese als optisches Signal auf dem Bildschirm anzeigt. Für die First-Person-Sicht können natürlich die eingebauten Gyrosensoren genutzt werden, was das Zielen erleichtern kann.



Überall gibt es mehr Details

Wahnsinnig hübsch

Große Veränderungen gibt es hingegen aus grafischer Sicht. Das Spiel läuft nicht nur bedeutend flüssiger, sondern wurde in allen Bereichen aufwendig überarbeitet. Die Figuren sehen besser aus, überall sind mehr Details zu erhaschen und die Animationen wurden ebenfalls erweitert. Schöner könnt ihr diesen Ausnahmetitel nirgendwo spielen! Der 3D-Effekt fügt sich erstaunlich gut in das Spielkonzept ein und erhöht nochmal das „Mittendrin"-Gefühl. Aus soundtechnischer Sicht gibt es keine Veränderungen, was aber genau richtig ist, da der Soundtrack so schon das Beste ist, was man hören kann.

Ruben Esch
Redakteur





Die Figuren sehen viel besser aus!



Hyrule bei Nacht

FAZITBOX

Ein hervorragendes Remake! Aufgrund der stark verbesserten Technik und der Master Quest-Zugabe die beste Möglichkeit, heutzutage diesen Klassiker zu spielen. Selbst Veteranen greifen zu!

INFOBOX

Plattform: Nintendo 3DS
Erstveröffentlichung: 2015
Entwickler: Grezzo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Seltenheit: niedrig
Preis: mittel

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

Nach The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D für den Nintendo 3DS stieg ein weiteres Meisterwerk wie ein Phönix aus der Asche: Im Jahr 2015 erfuhr The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D seine Wiedergeburt und lud alte sowie neue Abenteurer wieder in die Welt von Termina ein. Mit aufpolierter Grafik und neuen Funktionen weiß das Spiel zu gefallen und nutzt zudem gekonnt die innovative Steuerung des Handhelds. Doch bekommen wir hier nur aufgewärmten Einheitsbrei des N64-Klassikers geboten?

Alles glänzt – so schön neu!

Was natürlich als Erstes ins Auge fällt, ist die aufgehübschte Grafik. Die Spielwelt wirkt aufgrund der schärferen Texturen und der neuen Charaktermodelle lebendiger. Denn auch einige der Bewohner von Termina erfuhren eine Frischzellenkur und wurden neu modelliert. Dank der besseren Hardware des Handhelds im Vergleich zum Nintendo 64 wirkt die bedrückende Atmosphäre durch das angepasste Beleuchtungssystem noch intensiver. Ganze Dungeons sehen dadurch beeindruckender aus und vermitteln ein ganz neues Spielgefühl – auch, wenn man das Original bereits gespielt hat. Allerdings haben diese Neuerungen auch ihren Preis. Denn mit dem eingeschalteten 3D-Effekt des Nintendo 3DS bricht die Framerate an einigen Stellen des Spiels merklich ein.

Neue Funktionen erleichtern das Abenteuer

Dem Spiel kommen auch gänzlich neue Funktionen zugute , die das Abenteuer erleichtern, aber Veteranen dennoch nicht abschrecken. Das erneuerte Speichersystem gebührt besondere Erwähnung. Während ihr im Originalspiel nur an bestimmten Stellen, und das auch nicht permanent, an den dafür vorgesehenen Eulenstatuen speichern konntet, ist es nun möglich, das Spiel jederzeit an diesen Orten zu sichern.
Die Endbosse nutzen auch neue Angriffsstrategien. Jeder Boss besitzt eine besondere Schwachstelle, auf die wir unseren Fokus legen müssen, wenn wir erfolgreich aus dem Dungeon spazieren möchten.



Der herabstürzende Mond sieht jetzt noch bedrohlicher aus



Majora's Mask wohnen dunkle Kräfte inne, die Termina bedrohen

Den geteilten Bildschirm gut in Szene gesetzt

Der Doppelbildschirm des Handhelds wurde auch hier innovativ und sinnvoll genutzt, wie es schon im Vorgänger der Fall war. Das Item-Management wird durch einfaches Drag-and-Drop vollzogen. Die Okarina erhält einen gesonderten Platz auf dem Touchscreen, sodass sie keinen Slot im Inventar mehr belegen muss und immer auswählbar ist. Die Karte wird zudem dauerhaft auf unserer Reise unten angezeigt, sofern wir diese für das entsprechende Gebiet besitzen.

Márcio Tavares
Redakteur



FAZITBOX

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D beschert Kennern des Originals ein neues Spielgefühl und lädt wieder zum Erkunden und Rätseln der nun wunderbar aussehenden Spielwelt von Termina ein. Neulinge werden durch sinnvolle Ergänzungen an die Hand genommen. Durch die aufpolierte Grafik, den wunderbaren Soundtrack und die hervorragende Spielbarkeit mausert sich diese Version des Klassikers zum persönlichen Highlight der 3DS-Ära.

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichung: 03.03.2017
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Spieldauer: 60 - 80 Stunden
Preis: 57,99 € (69,99 € im Nintendo eShop)

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Was zunächst als neuer Zelda-Ableger für die Wii U geplant war, feierte letztlich einen Cross-Release: The Legend of Zelda: Breath of the Wild erschien sowohl als letztes Halleluja für die zwar unterhaltsame, aber leider erfolglose Wii U sowie auch als Launch-Titel für die Nintendo Switch. Ganze 5½ Jahre nach Skyward Sword sollte Link im Jahr 2017 als Held der Wildnis die Neuausrichtung der Zelda-Reihe einläuten. Wie so oft in der Spielereihe, wacht Link erst einmal auf, bevor sein Abenteuer beginnt. Dies geschieht nach der Bitte einer lieblichen Stimme: „Öffne die Augen!" Nur mit einer Unterhose bekleidet, erlangt Link im Schrein des Lebens sein Bewusstsein wieder. Nach der nunmehr 100 Jahre zurückliegenden Schlacht gegen die Verheerung Ganon, in deren Verlauf Link stark verwundet wurde, ließ Zelda ihn im Schrein des Lebens niederlegen, um seine Gesundheit wiederherzustellen. In der Zwischenzeit begab sich die Prinzessin zur Verheerung, um sie bis zur Ankunft unseres Helden in Schach zu halten. Da sich Link nach seiner „Auszeit" nicht mehr an die Geschehnisse erinnern kann, gilt es nun, die Erinnerungen wiederzuerlangen.



Bedrohlich umkreist die Verheerung Ganon das Schloss Hyrule



Eine jetzt schon ikonische Szene

Erlangen der Grundfähigkeiten – das gelungene Tutorial-Gebiet

Sobald Link den Schrein des Lebens verlassen hat, eröffnet sich ihm ein Blick über das gesamte Königreich – wahrlich einer von vielen atemberaubenden Momenten, die dieser Titel liefert. Doch bevor er das Land Hyrule erkunden kann, muss er zunächst vier Prüfungen in Shiekah-Schreinen auf dem Vergessenen Plateau bestehen. Ein alter Mann führt ihn zu diesen und sorgt dafür, dass er die Grund-Module des Shiekah-Steins freischalten kann. Jener wurde im Schrein des Lebens für ihn platziert. Dies sind Fähigkeiten, die Link bei seiner Reise helfen: Das Bombenmodul erschafft fernzündbare Bomben, Magnetismus kann magnetische Objekte schweben lassen, das Stasismodul friert die Zeit für bestimmte Objekte oder auch Gegner ein und das Cryomodul lässt in der Nähe von Wasser Eissäulen entstehen. Nachdem die vier Prüfungen absolviert sind, überreicht euch der alte Mann seinen Gleiter, der es euch ermöglicht, das endlos wirkende Königreich von Hyrule zu erkunden. Somit beginnt Links Abenteuer erst richtig...

Zerbrechende Waffen sind (eingangs) ein Problem!

Wie groß euer Abenteuer mit Link sein soll, entscheidet ihr selbst. Ihr möchtet direkt zur Verheerung Ganon „spazieren"? Das Spiel lässt es euch tun! Vorgesehen ist allerdings, dass ihr jeden Quadratzentimeter dieser schönen Welt umdreht, die 120 Schreine entdeckt und die vier Titanen von den Flüchen Ganons befreit. Außerdem könnt ihr nach insgesamt 900 Krogs suchen. Diese geben euch als Belohnung „Samen", die ihr bei Riesen-Krog Maronus gegen Inventarplätze für Waffen, Bögen und Schilde eintauschen könnt. Dies ist auch notwendig, denn ein weiterer Aspekt der Neuausrichtung ist die Einführung einer Haltbarkeit für Waffen und Bögen (bei Schilden gab es in Skyward Sword eine Vorstufe dieser Mechanik). Vor allem zu Beginn kann dies zu Frust führen, da man alle paar Schläge nach neuen Waffen Ausschau halten muss.



Perfektes Timing ist vor allem bei Wächtern wichtig

Die Kämpfe gestalten sich actionreich; es gilt allerdings nicht nur, draufzuschlagen, sondern auch gegnerischen Angriffen auszuweichen oder diese zu parieren. Weicht ihr perfekt aus, erhaltet ihr in Zeitlupe die Möglichkeit auf weitere Treffer, ohne, dass der Feind darauf reagieren kann. Vor allem gegen Oberweltbosse ist dies eine effiziente Methode zum Sieg.

Das passive Storytelling

Anders als in vorherigen Zelda-Ablegern erlebt ihr Links Story nicht aktiv mit. Denn ein Großteil der Handlung wird durch die eingangs erwähnten Erinnerungen erzählt. Durch deren optionalen Charakter können euch wichtige Ereignisse der Vergangenheit entgehen. Ein weiterer Negativaspekt ist die nicht direkt ersichtliche chronologische Abfolge der Erinnerungen.

Die Schreine warten mit kleinen Rätseln auf

Audiovisuelles Meisterwerk

Technisch gesehen ist der Titel eine Wucht. Die Welt kann von Nord nach Süd und West nach Ost ohne Ladevorgänge durchquert werden. Zudem ist der Grafikstil überaus gelungen und sorgt zusammen mit der überwiegend flüssigen Performance für viele visuelle Highlights. Der Soundtrack ist herausragend und spiegelt die Atmosphäre in Hyrule perfekt wider. Epische Musikstücke, wie aus vorherigen Serienablegern gewohnt, vermisst man allerdings größtenteils.

Marcel Eidinger
Redakteur



FAZITBOX

Breath of the Wild ist ein Meisterwerk! Es war nach etlichen Jahren das erste Spiel, das mich wieder so richtig an die Konsole fesseln konnte. Selbst nach zwei Durchläufen und über 150 Spielstunden ruft dieses Hyrule immer noch Erstaunen und Begeisterung hervor.

ZWEITMEINUNG VON SABRINA ERNEMANN

Ich erinnere mich noch gut daran, als ich das erste Mal meinem Mann beim Spielen von Breath of the Wild zuschaute und einen inneren Drang danach verspürte, es selbst spielen zu wollen. Als ich diesem nachgab, war es ein magischer Moment, als Link in Hyrule erwachte und sich auf den Weg zur Zitadelle der Zeit machte.
Jeder Moment in Hyrule war ein Highlight: Ich liebte es, wenn ich den unterschiedlichen Sounds des Spiels sowie den fantastischen Melodien lauschen konnte und war voller Stolz, wann immer ich stets stärkere Gegner erledigte und somit neue Items sammelte. Zudem erfreute ich mich an der niedlichen Art der Krogs.
Da ich zuvor noch nie ein Open-World und auch noch nie ein Zelda-Spiel gespielt hatte, prägte dieser Titel mich grundsätzlich und noch heute gefällt er mir besser als Tears of the Kingdom, obgleich beide Spiele großartig sind. Nintendo und Monolith Soft haben hier einfach etwas unfassbar Grandioses geschaffen. Die Welt, die Charaktere, die Story, die Sounds, die Rätsel, die Gegner, die Steuerung und das Gameplay sind allesamt auch für Einsteiger geeignet und lassen einen mit offenem Mund staunend Hyrule erleben. Für mich hat dieses Spiel mir die Tore für Zelda- sowie Open-World-Spiele geöffnet. Dieses fantastische Spiel kann ich jedem empfehlen!

Soundtracks der Zelda-Reihe

Bei Videospielen liegt der Fokus oftmals zunächst auf dem Gameplay, der Story oder dem allgemeinen Spielspaß. Ebenso wichtig ist allerdings auch die musikalische Untermalung, und gerade in diesem Aspekt sticht The Legend of Zelda stark hervor. Die Mehrheit aller Ableger der Reihe glänzt mit etlichen Musikstücken, die mittlerweile einen ikonischen Status innehaben. Koji Kondo wusste damals schon, die Atmosphäre gekonnt durch rhythmische Klänge zu vertiefen. Auch das Spielen seitens Nintendo mit Gameplay-relevanten Instrumenten in den Ablegern ist ein konstantes Element; dies schafft einzigartige Spielerlebnisse.
Musik hat generell für mich einen hohen Stellenwert und vermag es, mich emotional zu berühren. Nicht umsonst wird gesagt, dass sie der Schlüssel zur Seele ist. Videospielmusik im Allgemeinen und die musischen Werke der Zelda-Reihe im Speziellen sind in ihrer Bedeutsamkeit für mich unersetzlich und dienen im Alltag oftmals der Entspannung und Reise in eine andere Welt.
Der Einfluss der Soundtracks auf die Beliebtheit der Spielereihe darf nicht unterschätzt werden und spiegelt sich nicht nur in meiner Meinung, sondern auch in derer einiger unserer Redakteure wider:



Das wohl ikonischste Instrument der Reihe: Die Okarina der Zeit

Andi Hammerl: Was die Musik der Zelda-Reihe meiner Meinung nach so besonders macht, ist die Tatsache, dass viele der Melodien im Grunde recht simpel sind, aber dennoch enorm viel Tiefe besitzen. Neben der garantierten Ohrwurm-Tauglichkeit sind sie zudem sehr wandelbar, sodass man sie in unterschiedlichen Situationen, nur eben minimal verändert, wiedererkennt. Auch ist die Musik unheimlich atmosphärisch und unterstützt so die Immersion der Spielerfahrung intensiv. Wie effektiv meine Abenteuerlust dadurch geweckt wird, ist für mich einer der Gründe, warum die Geschichten rund um Hyrule zu den besten Videospielen aller Zeiten gehören.

Márcio Tavares: Kaum eine andere Spielereihe bietet solch einen wundervollen und epischen Soundtrack wie The Legend of Zelda. Neben den musikalischen Leckerbissen aus den Xenoblade Chronicles-Spielen höre ich mir sehr gerne die arrangierten Kompositionen aus der Fe-



Bereits im Original konnte Link ein Instrument spielen

der von Koji Kondo auch außerhalb des Spielgeschehens an. Und wie wir alle wissen, kann Musik so einige emotionale Seiten aus uns herauskitzeln. Der Soundtrack aus den Zelda-Spielen gehört ausnahmslos zu den besten musikalischen Stücken, welche die Videospielwelt auf Lager hat. Man denke nur an Gerudo Valley oder Zeldas Wiegenlied. Zudem passen das Gameplay und die musikalische Untermalung perfekt zusammen – eben wie unser Held Link und Prinzessin Zelda.

David Ullmann: Der Zelda-Soundtrack ist immer etwas ganz Besonderes für mich – egal, ob es sich um das ikonische Titelthema handelt, die orchestralen und epischen Hymnen bei Bosskämpfen der späteren Ableger oder ulkige Melodien wie die von Tingle oder Terri. Die Musik der Reihe begleitet mich schon fast mein ganzes Gamer-Leben. Dabei komme ich heute noch ins Schwärmen, wenn ich an die Ohrwürmer der Game Boy-Teile denke (gebt euch mal die Tal Tal Heights oder den Track des vierten Dungeons aus Oracle of Ages!). Aber auch die jüngeren Ableger begeistern mich immer wieder, da sie mich eben durch die musikalische Untermalung mitreißen, fesseln und eins mit dem Abenteuer werden lassen. Genial übrigens, dass viele alte, bedeutsame Stücke stets neu verwertet werden, wie zuletzt bei Breath of the Wild und Tears of the Kingdom.



Ganze neun Instrumente in einem Spiel!

Olivier Watroba: A Link to the Past markierte im Jahr 1992 meinen ersten Berührungspunkt mit dem prestigeträchtigen Franchise. Und bis heute vermochte mich kaum ein anderes Spiel dermaßen in seinen Bann zu ziehen wie der obige SNES-Ableger, was nicht zuletzt der intonierenden Musik geschuldet ist, die eine einzigartige Symbiose mit der jeweiligen Grafik eingeht: Jeder Landschaftstypus, jeder dramaturgisch wichtige Moment wird in einen entsprechenden orchestralen Klangteppich gebettet, der uns Spieler noch tiefer in die wunderbare Welt der Zelda-Reihe eintauchen lässt – und das bei jedem veröffentlichten Titel aufs Neue!
In diesem Zusammenhang arbeiten die Entwickler – ähnlich wie bekannte Hollywood-Komponisten à la John Williams – mit Leitmotiven, sprich viele Protagonisten verfügen über ihre eigene Melodie; diese Vorgehensweise wurde im fünften Ableger Ocarina of Time, in dessen Verlauf Musik ohnehin eine essenzielle Rolle spielt, auf die Spitze getrieben; man denke beispielsweise an Zeldas Wiegenlied, was wiederum die emotionale Bindung zu den jeweiligen Figuren verstärkt.

Madeleine Genßler: Sobald die ersten Töne der Titelmelodie ertönen, bin ich in einer anderen Welt und könnte stundenlang zuhören – für mich ein Gefühl von „nach Hause kommen“. Die ersten Klaviertöne bei Ocarina of Time, die mystischen von Majora's Mask, die einfachen von den Oracle of-Teilen, die ersten melodischen Klänge bei Wind Waker oder auch das Energiegeladene bei Breath of the Wild: Nintendo hat es geschafft, für jeden Teil die passenden Stücke komponieren zu lassen. An meine erste Berührung mit Ocarina of Time erinnere ich mich noch, als wäre es gestern gewesen. Damit hatte es Nintendo geschafft, mich in den Bann zu ziehen. Generell könnte ich mir alle Soundtracks der Zelda-Titel täglich anhören. Daher lasse ich diese gerne im Hintergrund auf der Arbeit laufen; es beruhigt mich, man summt gelegentlich mit, aber kann sich dennoch auf seine Arbeit konzentrieren. Auch wenn man mit Zelda nicht viel am Hut hat, hat jeder schon einmal die berühmte Melodie gehört, die fast immer in den verschiedenen Ablegern vorkommt... “Da-da-da-Daaa“. Natürlich hat Zelda nicht nur harmonische, beruhigende Soundtracks; neben actionreichen und düsteren Musikstücken gibt es auch sehr traurige Melodien, in deren Verlauf auch ich das eine oder andere Tränchen verdrücken muss. Musik macht in solchen Momenten so viel aus, und da ich ein sehr emotionaler Mensch bin, kann man mich mit der richtigen Melodie sehr leicht beeinflussen. Noch ein kleiner Fun Fact: Wusstest ihr, dass „Ballad of the Goddess“ rückwarts gespielt „Zeldas Wiegenlied“ ist?

Marcel Eidinger
Redakteur



Hyrule Warriors: The Legend of Zelda einmal anders!

Langjährige Zelda-Fans werden bereits auf die Hyrule Warriors-Ableger gestoßen sein: Eine Hack-and-Slay-Reihe von Koei Tecmo, die als Spin-off alles ein wenig anders macht als die Hauptableger des beliebten Franchise und den Fokus deutlich mehr auf schnelle Action setzt.

Dynasty Warriors trifft auf The Legend of Zelda

Dass die Hyrule Warriors-Reihe so actionreich daherkommt, ist keineswegs ein Zufall. Schließlich handelt es sich dabei um eine Crossover-Produktion des Spielprinzips der Musō-Reihe, wobei hier besonders die Dynasty-Warriors-Serie als Vorlage genannt werden muss. Rasche Kämpfe in Echtzeit mit hunderten Gegnern gleichzeitig stehen dabei auf dem Programm – hier schnellt der Adrenalinspiegel natürlich direkt in die Höhe! Wer mit dem klassischen Zelda-Prinzip nichts anfangen kann oder sich nicht mit langwierigen Rätseln beschäftigten will, für den ist das Spin-off perfekt geeignet.

Der Beginn im Jahr 2014

Im Jahr 2014 erschien der erste Hyrule Warriors-Ableger für die Wii U, der in Hinblick auf die Handlung außerhalb der offiziellen Zelda-Zeitlinie steht. Die Zauberin Cia, die das Triforce der Kraft besitzt, verliebt sich in Link. Hier sieht der böse Ganondorf seinen Vorteil und dringt in Geistergestalt in Cias Seele ein. Wieder einmal entbrennt ein Kampf Gut gegen Böse, in dem zahlreiche Charaktere aus der Zelda-Reihe auf den Plan treten.



Die Hyrule Warriors-Reihe setzt auf Action!

Apropos Charaktere: Im Gegensatz zur Hauptreihe dürft ihr hier nicht nur in die Rolle von Link, sondern auch in die der anderen Personen schlüpfen (darunter auch Bösewichte) und somit von deren speziellen Eigenschaften profitieren, wobei auch gewaltige Combos eingesetzt werden können. Ein wiederkehrendes Spielelement ist zudem, Basen und Stützpunkte der Gegner zu erobern und die eigenen zu verteidigen. Und selbstverständlich erwarten euch auch Kämpfe mit den bekannten Bossgegnern des beliebten Franchise. Ein Zwei-Spieler-Koop-Modus via Splitscreen rundet das Angebot ab. Abseits des Legenden-Modus (der quasi als Story-Modus fungiert), warten auch noch ein Abenteuer-Modus (in dem die Karte aus dem ersten Zelda-Teil mit verschiedenen Aufgaben bestückt ist) sowie ein Herausforderungs-Modus auf den Spieler. Im Letztgenannten müsst ihr auf der Phirone-Map besondere Herausforderungen bestehen. Zusätzlich erschien im gleichen Jahr das kostenpflichtige Master-Quest-DLC-Paket, das neue Missionen im Legenden- und Abenteuer-Modus hinzufügte, ebenso wie neue Waffen und Kostüme für die Charaktere.



Der Wii U-Ableger aus dem Jahr 2014



Auch auf dem Nintendo 3DS geht es heiß her

Zwei Jahre später wurde unter dem Namen Hyrule Warriors Legends ein Port für den Nintendo 3DS veröffentlicht. Im Gegensatz zur Wii U-Version ist das DLC-Paket bereits vorhanden, auch sind neue Charaktere aus der Zelda-Reihe mit an Bord.

Die ultimative Schlacht auf der Nintendo Switch

Im Jahr 2018 war die Nintendo Switch bereits in aller Munde, und so dauerte es nicht lange, bis Hyrule Warriors auch auf die Hybrid-Konsole wanderte. Unter dem Titel Hyrule Warriors Definitive Edition wird den Spielern das Beste aus der Wii U- und 3DS-Version geboten: 29 Charaktere, neue Kostüme für Link und Zelda im Breath of the Wild-Stil und einiges mehr. Auch der kooperative Splitscreen-Modus steht zur Auswahl bereit. Aufgrund der technisch stärkeren Hardware wurden sowohl die Bildwiederholungsrate als auch die Bildschirmauflösung erhöht.



Die Switch-Fassung wartet mit 29 Charakteren auf, von denen einige erst freigeschaltet werden müssen

Die Zeit der Verheerung

Im Jahr 2020 waren Zelda-Fans auf der gesamten Welt immer noch im Breath of the Wild-Fieber. Da kam die Veröffentlichung von Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung genau zur richtigen Zeit, da das Spiel die Ereignisse, die 100 Jahre vor der Handlung von Breath of the Wild stattfanden,



Zeit der Veheerung ist in der Breath of the Wild-Welt angesiedelt



Tears of the Kingsdom wäre perfekt als Inspiration geeignet!

in den Mittelpunkt rückt. Nach einer unheilvollen Prophezeiung wird die Verheerung Ganon erneut auftauchen und das Königreich Hyrule zerstören. Prinzessin Zelda und König Rhoam wollen der Verheerung Einhalt gebieten. Zelda versucht dies mit Hilfe von antiken Wächtern und Titanen zu verhindern. Diese haben vor Jahrtausenden bereits einen Sieg über Ganon erringen können. Ob das Königshaus gemeinsam mit den Recken und dem Helden Link das Böse besiegen kann?
Im Vergleich zu den vorherigen Ablegern der Warriors-Reihe hat der Story-Anteil in Zeit der Verheerung einen besonderen Stellenwert. Die Geschichte wird durch wunderschöne Zwischensequenzen vorangetrieben und schafft es zudem perfekt, den Spannungsbogen aufrechtzuerhalten.
Das Gameplay ist mit dem aus den Vorgängern im Wesentlichen identisch, bringt jedoch oft auch eine Prise Strategie ins Spiel. Meist sind wir in einer Gruppe von vier Helden unterwegs, sodass man genau planen sollte, welche Rolle man zu welcher Zeit übernimmt. Schaut man sich das Setting an, merkt man die Inspiration durch Breath of the Wild deutlich. Auch für Zeit der Verheerung wurde ein DLC-Paket veröffentlicht, das nicht nur einen neuen spielbaren Charakter mit sich brachte, sondern auch neue Herausforderungen und Story-Missionen.



Urbosa kann mächtig austeilen!

Was bringt die Zukunft?

Mit dem letzten Ableger der Hyrule Warriors-Reihe dürfte klar sein, dass die Spieler das Spin-off fest in ihre Herzen geschlossen haben. Insofern darf man hinsichtlich weiterer Ableger optimistisch in die Zukunft blicken. Schließlich hat The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom nicht nur neue Charaktere, sondern auch komplett neue Spielmechaniken eingeführt, die man wunderbar in die Warriors-Reihe integrieren könnte. Zusätzlich bestünde die Möglichkeit, die Geschichte ähnlich auszubreiten, wie es bereits mit Zeit der Verheerung und Breath of the Wild umgesetzt wurde.
Es bleibt also spannend, welche Ideen sich Nintendo und Koei Tecmo für einen neuen Teil einfallen lassen werden.

Patrick Ernemann
Redakteur

Eure Zelda Top 10 von Michael Breuer

Liebe Mitglieder, ihr habt gewählt und hier sind sie nun, eure Zelda-Lieblingsspiele! Für die Spiele, welche ihr auf Platz 1 gevoted habt, gab es pro Nennung fünf Punkte. Für die Plätze 2 und 3 wurden drei bzw. ein Punkt vergeben. Bei Punktegleichstand wurden die Spiele höher eingeordnet, die öfters genannt wurden. Vorhang auf!

Platz 1: The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Punkte: 97



Platz 2: The Legend of Zelda: A Link to the Past

Punkte: 84



Platz 3: The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Punkte: 65



Platz 4: The Legend of Zelda: Twilight Princess

Punkte: 41



Platz 5: The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

Punkte: 36



Platz 6: The Legend of Zelda: Link's Awakening

Punkte: 33



Platz 7: The Legend of Zelda: Majora's Mask

Punkte: 26



Platz 8: The Legend of Zelda: The Wind Waker

Punkte: 24



Platz 9: The Legend of Zelda

Punkte: 9



Platz 10: The Legend of Zelda: The Minish Cap

Punkte: 9

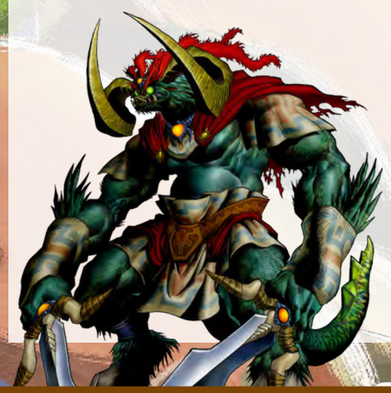




Was ist euer Lieblingsdungeon aus der Zelda-Reihe?

Christos
Der Waldtempel in The Legend of Zelda: Ocarina of Time ist ein atmosphärischer Dungeon im verwunschenen Wald von Hyrule. Er markiert einen epischen Wendepunkt im Spiel, als der erwachsene Link ihn als ersten Tempel betritt. Die überwucherte Architektur und cleveren Rätsel schaffen eine düstere und faszinierende Stimmung. Die Gegner, insbesondere die vier Irrlichtschwestern und Phantom-Ganon bieten anspruchsvolle und kreative Kämpfe. Untermalt von einer unheimlichen Melodie, ist der Waldtempel ein meisterhaft gestalteter und unvergesslicher Abschnitt im Spiel.

Madeleine
Ich nehme den Zephir-Tempel aus The Legend of Zelda: The Wind Waker. Der Tempel hat es nicht nur in sich, was die Rätsel betrifft, um an sein Ziel zu kommen; das Besondere für mich ist, dass man den kleinen Makorus steuern kann. Ich liebe diesen tollpatschigen und süßen Kerl! Auch die Musik in diesem ist sehr entspannend.



Christian
Mein Lieblingsdungeon ist klar der Wurmpalast aus Link's Awakening. Nicht besonders herausfordernd, aber das allererste Abenteuer, welches ich mit Link zusammen erlebte.

Micha
Besonders gerne denk ich an den Windtempel aus Tears of the Kingdom zurück. Ein aufregender Aufstieg in den Himmel und ein epischer Bossfight!

Ruben
Twilight Princess - Bergruine (5. Dungeon): Ein verschneites Anwesen der Schneemenschen. Die tolle einzigartige Atmosphäre sticht für mich besonders heraus.



Watte
Mein Lieblingsverlies (wie makaber das klingt) ist eindeutig die Mine der Goronen aufgrund ihrer wabernden Hitze, welche die Zimmertemperatur ob ihrer realistischen Darstellung glatt um mehrere Grad ansteigen lässt. Aber auch die Idee mit den schweren Eisenstiefeln, die einen dank Magneten an der Decke entlangstapfen lassen, brachte frischen Wind ins Gameplay. Last but not least der beeindruckende, in Ketten gelegte Bossgegner Flammatron, den ich ebenfalls zu meinen All-Time-Favourites zähle.

Rachel
Der Waldtempel aus Ocarina of Time. Ich finde den kompletten Dungeon sehr gelungen und passend gestaltet. Der Soundtrack gibt dem Ganzen noch eine besondere Atmosphäre.

Fabi
Ich entscheide mich für den Waldtempel in Ocarina of Time wegen seiner geheimnisvollen Ästhetik und der beeindruckenden Architektur. Das verfallene Herrenhaus, das von Pflanzen überwuchert ist, sieht einfach großartig aus. Die einzigartigen Gegner, wie die Irrlichtschwestern und der epische Kampf gegen Phantom-Ganon, machen den Tempel unvergesslich.

