

PIXELFIBEL



HELD DER HERZEN

DIE INOFFIZIELLE **PIXELFIBEL** ÜBER *LEGEND-OF-ZELDA*-SPIELE AUF DEM
GBA: WIE A *LINK TO THE PAST* DAS MODERNE 2D-ACTION-ADVENTURE
ERFAND UND *THE MINISH CAP* ES WIEDERENTDECKTE.



HELD DER HERZEN



EINE INOFFIZIELLE **PIXEL**FIBEL

.....
ÜBER LEGEND-OF-ZELDA-SPIELE AUF DEM GBA

von ^{elektro}spieler



© agentur ratz / edition elektrospieler, Robert Bannert, Mering 2025, 1. Auflage

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Eine alphabetische Auflistung aller im Buch verwendeten Spiele-Titel und ihrer Copyrights findet sich auf Seite 191.

Gestaltung, Bildredaktion, Text, Lektorat,

Produktion und Vermarktung: Robert Bannert (rb)

Text, inhaltliche Beratung: Thomas Nickel (tn), Martin Nagel (mn)

Korrektur: Bettina Herbig

Illustration Pixel-Team: Diana Sondershaus (©)

Druck: Druckhaus Köthen

Umschlagsbilder: The Legend of Zelda: A Link to the Past © Nintendo, The Legend of Zelda: The Minish Cap © Nintendo

Alle **Freisteller und Maps** in diesem Buch wurden von Robert Bannert erstellt. Mit Ausnahme einiger Maps aus dem „The Minish Cap“-Kapitel, für deren Grundlage Karten von vgmaps.com („Danke, rocktyt!“) und spritersresource.com („Danke, Moon, Caffeine Ripper, EternalLight, Mannic und Broojo02!“) zum Einsatz gekommen sind, um eigene Maps darüber zu bauen oder um sie durch selbst erstellte Elemente wie Figuren, div. Ingame-Szenen, Items etc. zu ergänzen.

Post an die Autoren: info@agenturratz.de



Robert



Martin



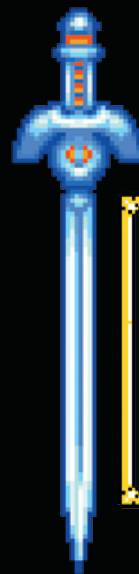
Thomas



Diana

elektro
spieler

Anders als Nintendos „A Link to the Past“-Team um **Shigeru Miyamoto**, Director **Takashi Tezuka**, Komponist **Koji Kondo** und Pixel- bzw. Werbe-Künstler wie **Takaya Imamura** oder **Katsuya Terada** haben wir für die Entwicklung dieser ersten **PIXELFIBEL** zwar keine drei Jahre gebraucht – aber es hat sich fast so angefühlt. Weil der Erfolg der **PIXELBUCH**-Reihe auf ihrem Detailreichtum und unserer Hingabe zur **Pixel-Ästhetik** vergangener Gaming-Generation basiert, wussten wir, dass ihre neuen, kleineren Fibel-Freunde nur auf ähnlich viel Gegenliebe treffen würden, wenn wir das Niveau halten. „Kleiner“ durfte demnach nicht „weniger Aufwand“ bedeuten – und darum präsentieren wir Euch die erste von hoffentlichen vielen Fibern zwar spät, aber auch voller Stolz: So großartig sind **Link** und **Zelda** in 2D – und jede einzelne Seite beweist es!



The Hero's triumph on
Cataclysm's Eve
wins three symbols of virtue.
The Master Sword he retrieves,
keeping the Knight's line true.



Der Klassiker: Für die Gestaltung von **Links** einzigem echten 16-Bit-**Abenteurer** setzen **Nintendo**-Grafiker wie **Masanao Arimoto** und **Tsuyoshi Watanabe** auf pastellige Farben und klare Outlines – nicht nur für Figuren, sondern auch für die Hintergrundelemente ihrer Spielwelt. Im Direktvergleich mit seinem (Spiele-chronologischen) Nachfahren aus „The Minish Cap“ wirkt der „Link to the Past“-Held gröber – doch der Gesamt-Look seines **Abenteurers** erscheint auch nach über 30 Jahren zeitlos.



Der Abkömmling: Aus der Perspektive eines **Hyrule**-Historikers tritt der „Minish Cap“-**Link** hunderte Jahre vor seinem „Link to the Past“-Kollegen auf den Plan – aber wenn es um die Entstehungsgeschichte der Spiele-Serie geht, dann ist dieser **Link** der Nachfahre seines ehemals **SNES**-exklusiven Vorvaters. Seine Bewegungen sind geschmeidiger, sein Antlitz detaillierter und die Farbschattierungen vielfältiger. Trotzdem verwaltet er unverkennbar das Erbe seines ehrwürdigen „A Link to the Past“-Ahnen.



A LINK TO THE PAST INHALT

- 2 Impressum
- 4 Pixel für Pixel: die Helden
- 8 Vorwort: Held der Herzen

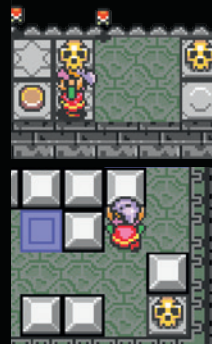
14 DIE LEGENDE VOM SCHWERT

- 16 Schweres Gepäck
- 18 Rüstzeug und Gegner-Geschmeiß

ABENTEUER AUF DER OBERWELT

- 20 Der Oberwelt-Reiseführer
- 24 Licht: Kakariko
- 25 Schatten: Dorf der Diebe
- 26 Licht: Südlich von Kakariko
- 27 Licht & Schatten: Hyliä-See
- 28 Licht: Trautes Zelda-Heim
- 30 Licht: Schloss Hyrule
- 32 Schattenpyramide
- 34 Licht: Ostpalast
- 35 Schatten: Palast der Dunkelheit
- 36 Licht: Zora-Wasserfall & Umgebung
- 38 Licht & Schatten: Wüste der Geheimnisse

Viele von den kniffligen Verlies-Puzzles in „Link to the Past“ sind bis heute unerreicht. Wir zeigen viele der dazugehörigen, verwinkelten Dungeon-Pläne – mit Link und Gegnern in Aktion!



- 40 Licht & Schatten: Todesberg
- 42 Licht: Verlorene Wälder
- 43 Schatten: Skelettwald

44 REISE INS LABYRINTH

- 48 Bosse bezwingen
- 52 Schloss Hyrule
- 54 Licht: Ostpalast
- 56 Licht: Wüstenpalast
- 58 Licht: Heras Turm
- 70 Schatten: Palast der Dunkelheit
- 72 Schatten: Sumpfpalast
- 74 Schatten: Wüstensee-Palast
- 76 Schatten: Unter dem Skelettwald
- 78 Schatten: Blinds Versteck
- 80 Schatten: Schildkrötenfelsen
- 82 Schatten: Eispalast
- 84 Schatten: Ganons Turm
- 86 Schatten: Palast des Schwertes der Vier

90 VIER GEWINNT: FOUR SWORDS

„A Link to the Past“ revolutioniert 1991 auf dem **Super NES** das Abenteuerspiel-Genre. Für dieses Buch haben wir den **GBA**-Port beleuchtet – Bonus-Dungeon und Multiplayer-Teil „Four Swords“ inklusive.



HELD DER HERZEN



THE MINISH CAP INHALT

- 96 NORMALGROSSER HELD GANZ KLEIN
- 104 Voller Mini-Rucksack: Ausrüstung
- 106 Collector's Edition: Sammelfiguren
- 112 Social Link: Glücksfragmente

ABENTEUER AUF DER OBERWELT

- 114 Schöner Reisen mit Mini(sh)-Map
- 116 Finde den Link!
- 118 Tyloria-Wald
- 120 Zu Besuch in Schlumpfhausen
- 122 Südliche Ebene (mit westlichem Wäldchen)
- 124 Link und die Bohnenstange
- 126 Stadt Hyrule
- 130 Von heißen Sohlen und dicken Schinken
- 132 Dachgeflüster
- 134 Vierfacher Link
- 136 Hochebene von Beele
- 138 Gongol-Berg
- 140 Meltas Mine und andere Sehenswürdigkeiten
- 142 Nördliche Ebene & Schloss-Innenhof
- 144 Heilige Stätte



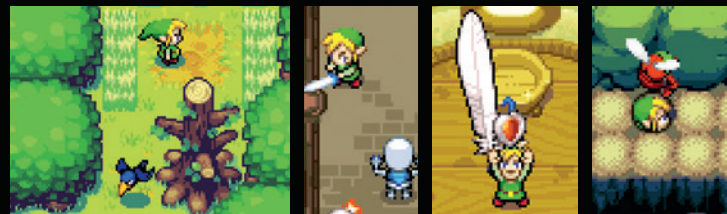
Grafik wie im Trickfilm: „The Minish Cap“ zeigt, wie 2D-Adventures im Jahr 2004 aussehen können.



- 146 Geheime Welt von Tabanta
- 148 Alles nur Schall und Wind
- 150 Lon-Lon-Farm
- 151 Hyliä-See
- 152 Tal der Königsfamilie
- 154 Sela-Quelle
- 156 Über den Wolken
- 158 Willkommen im Wolken-Kuckucksheim
- 160 Stock für Stock durch die Wolken-Villa

REISE INS LABYRINTH

- 162 Waldschrein: Kleine Dungeon-Blaupause
- 164 Waldschrein: Wicht mit Putzefix
- 166 Waldschrein: Saugerritt
- 168 Höhle der Flamme
- 170 Tor des Windes
- 172 Tempel des Tropfens
- 174 Palast des Windes
- 178 Kampf auf dem Windfisch
- 180 Dunkles Schloss Hyrule
- 182 Kosmisches Duell
- 184 Abschließende Gedanken



KLEINER SEITEN-SORTIERER

Auf dem **N64** schreitet Link in 3D-Gefilde, im Pocket-Kosmos reanimieren **Nintendo** und **Capcom** die 2D-Tradition der Serie. Das Resultat: Pixel-Spielkunst in höchster Vollendung für „The Minish Cap“.



HELD DER



Herzchen als Spiel-Sprache:

Wegen seines hartnäckigen Verichts auf ausschweifende Dialog-Orgien im Stile eines Rollenspiels gilt „A Link to the Past“ nicht als besonders mitteilbares Spiel. Doch in Wahrheit kommuniziert das Action-Adventure fast unentwegt mit uns – durch Bilder, Töne und eine eigene Interface-Sprache, die eindeutiger nicht sein könnte. Besonders effektiv dabei ist das allseits ...

Nintendos „The Legend of Zelda“-Serie ist nicht einfach nur ein wichtiger Eintrag im Portfolio des Traditionsunternehmens aus Kyoto. Nicht nur ein zentraler Titel in Japans Spiele-Landschaft – nein, „Zelda“ ist ein Eckpfeiler des weltweiten Gaming-Kanons und hat über die Jahre zahllose Entwickler maßgeblich beeinflusst. Aber natürlich entsteht ein solcher Meilenstein nicht von heute auf morgen: Als Shigeru Miyamoto und Takashi Tezuka 1984 die Arbeit am ersten, als Launch-Titel für das Famicom-Disk-System geplanten „Zelda“-Abenteuer aufnehmen, da brodelt bereits eine fröhliche Abenteuer-Ursuppe vor sich hin. Da hätten wir z.B. Namcos Arcade-Kulthit „The Tower of Druaga“ oder Falcoms „Dragon Slayer“ und natürlich westliche Fantasy-Kost wie „Wizardry“ oder „Ultima“, die viele japanische Designer als Steilvorlage für ihre eigenen Abenteuer-Titel verstehen. Und doch nimmt das erste „Zelda“ bis heute eine besonders exponierte Position ein: Nintendos Entwicklern gelingt es, die komplexen Genre-Regeln auf ihre Grundlagen runterzubrechen und so intuitiv zu gestalten, dass der neuartige Richtungs-Mix sofort zum Hit wird. Für das Sequel „The Adventure of Link“ weicht Nintendo die gerade erst etablierte Formel wieder auf und wagt sich vielleicht etwas zu früh an Experimente

HERZEN

wie seitwärts scrollende Kampf-Arenen, Siedlungen oder Hupf-Einlagen – darum gehört der Titel bis heute zu den Sonderlingen der Erfolgsserie. Der GANZ große Wurf gelingt erst für die neue 16-Bit-Konsole des „Mario“-Herstellers: Für „A Link to the Past“ findet man die magische Action-Adventure-Formel, die das Genre über Jahrzehnte prägen soll. Mit unsichtbarer Hand lenkt Director Tezuka die 16-Bit-Abenteurer 1991 durch den Auftakt und die ersten Stunden des neuen Adventures. Angenehm unaufdringlich und herrlich spielerisch bringt man uns bei, was Held Link alles kann, wie die Welt funktioniert und wie sich sein Aktions-Potential mit jedem gefundenen Gegenstand erweitert. Wir erkunden Labyrinth, besiegen Bosse und nachdem wir scheinbar den End-

gegner bezwungen haben, zieht uns das Spiel den Boden unter den Füßen weg. Das war nur der Auftakt, es liegen noch viele, viele weitere Abenteuer, Labyrinth, Geheimnisse und Feinde zwischen uns und der Rettung der Prinzessin – und trotz der einfachen Basis-Formel macht all das bis heute unvermindert Spaß. Noch immer eifern AAA- und Indie-Entwickler diesem Meisterwerk nach und über Jahre hinweg bedient sich auch Nintendo selbst freimütig bei Aufbau und Ideen des Genre-Großvaters. „A Link to the Past“ ist ein zentraler Bestandteil jeder SNES-Bibliothek – und im Gegensatz zu heutigen Zeiten, in denen viele Großproduktionen eine Halbwertszeit von weniger als einem Jahr haben, verkauft sich Links erstes und einziges 16-Bit-Abenteuer über den gesamten

... bekannte Herzen-System, das die Lebensenergie des kleinen Helden nicht mit Hilfe einer riesigen, abstrakten Menge Hitpoints, sondern einiger Herz-Container misst. Die sind – je nach aktueller Gesundheit – entweder ganz oder zur Hälfte gefüllt und leeren sich bei jeder unliebsamen Berührung mit einem von Hyrules ruppigeren Bewohnern allmählich. Alle Container zu finden und darum gerade bei Boss-Begegnungen etwas weniger unter Druck zu stehen – das gehört zu den größten Herausforderungen des Spiels ...

Lebenszyklus des SNES hinweg. Ganz gleich, ob man sich den 16-Bitter nun zum Launch holt oder ob man noch kurz vor der polygonalen Revolution der 32-Bit-Generation günstig ein SNES erwirbt: Das zeitlose „A Link to the Past“ steht fast immer weit oben auf der Anschaffungsliste. Da ist es kein Wunder, dass Nintendo diesen Wegweiser wenig mehr als ein Jahrzehnt später endlich tragbar macht. Im Dezember 2002 erscheint die Umsetzung von „The Legend of Zelda: A Link to the Past“ für den noch jungen Game Boy Advance zuerst in den USA, wenige Monate danach in Japan und Europa. Zwischen dieser Handheld-Veröffentlichung und dem 16-Bit-Original liegen nun etwas mehr als elf Jahre – elf Jahre, in denen sich die Spielewelt massiv verändert hat. 2002 haben Discs die alten Module außerhalb des Handheld-Bereichs nahezu komplett verdrängt. Das Polygon hat der zweidimensionalen Bitmap-Grafik den Rang abgelaufen, Sega hat sich gleich komplett aus dem Hardware-Geschäft verabschiedet und Sony den Nintendorianern ihren Rang als Marktführer konsequent abgelaufen. Und doch stürzt sich die nicht gerade kleine GBA-Gemeinde wie ein Rudel hungriger Pixel-Wölfe auf die Umsetzung des Abenteuer-Opas – denn der erweist sich weiterhin mit einer derartigen Souveränität als alterslos, dass vielen modernen 3D-Kollegen die Textur-Spucke wegbleibt. Dass Weltenaufbau und Spielstruktur funktionieren, das ist schon lange bekannt – nicht umsonst bedient sich



Nintendo 1998 in Sachen Game-Design üppig beim eigenen Meilenstein – und zwar für „Ocarina of Time“, das gefeierte 3D-Debüt der Reihe. Doch trotz seines fortgeschrittenen Alters gibt sich „A Link to the Past“ auch visuell unverwüstlich: Der große 3D-Schock der 90er-Jahre ist gewichen und die Spielerschaft hat sich an polygonale Welten gewöhnt – doch auf einmal erkennt man wieder den Charme einer handgepixelten Welt, die in diesem Falle gerade auf dem kleinen GBA-Display nochmal so knuffig ausfällt wie auf der Röhre. Die ebenso clever wie geschmackvoll stilisierte Pixel-Ästhetik mit ihrem gedrungenen Helden, knuffig-charismatischen Gegnern und gerne auch mal ordentlich großen Bossen, ihren saftig-grünen Wäldern und düster-dräuenden Dungeons läuft technisch einwandfrei, besticht mit wunderbar scharfen Grafiken und schlägt auch

Nachwuchs-Fans ohne eigene SNES-Vergangenheit in den Bann. Fast zwei Millionen Spieler auf der ganzen Welt begleiten Link wieder ins Schloss von Hyrule, an den Hylia-See und in die düstere Schattenwelt. Dabei holen sie sich, oft ohne es zunächst so richtig zu merken, noch ein weiteres Abenteuer mit ins Haus – einen Verlies-Exkurs, wie man ihn in der „Zelda“-Reihe bisher noch nicht gesehen hat. Dass Handhelds und Mehrspieler-Spaß prima zusammengehen, das weiß Nintendo bereits seit „Tetris“ und „Pokémon“ – und so wartet neben dem großen „A Link to the Past“ auch noch eine clevere, kooperative Herausforderung auf die tapferen Handheld-Recken. Und die müssen dabei ganz schön umdenken – denn statt gemütlicher Couch-Knobelei sind in der Multiplayer-Dreingabe „Four Swords“ Gruppendynamik und schnelles Denken

... und passt ganz hervorragend zum Item-System, das die Daten-Sprache eines klassischen (JRPGs in griffige, in der Spiel-Landschaft verborgene Objekte übersetzt. Da ist es nur konsequent, dass auch die Lebensenergie des Avatars zu einem Sammelsurium aus Gegenständen wird. Und wer über zu wenige von den herzigen Kleinoden verfügt, bei dem wird die Sprache des Spiels schnell immer dringlicher – z.B. in Form des gefürchteten „Piep“-Geräuschs, das ertönt, wenn sich der Herz-Container fast alle geleert haben.

gefragt: Vier bunte Links veranstalten eine Menge Chaos auf dem Bildschirm und bringen gerade spielerisch angenehm frischen Wind nach Hyrule – vorausgesetzt natürlich, man will sich darauf einlassen. Tatsächlich befürchtet manch ein Serien-Fan da schon, auch Link & Co. könnten sich jetzt dem Anfang der 2000er-Jahre aufkommenden Multiplayer-Trend beugen. Doch die Sorge ist zum Glück unbegründet: Zu dieser Zeit arbeitet man bereits zusammen mit Capcom bzw. deren Studio „Flagship“ an einem GBA-exklusiven Serien-Ableger für Adventure-Solisten. Verantwortlich ist einmal mehr das Team, dem Freunde des gepflegten Single-Player-Zocks bereits die beiden „Zelda“-Episoden „Oracle of Seasons“ und „Oracle of Ages“ für den Game Boy Color zu verdanken haben. Ergo: Diese Mannschaft hat bereits eindrucksvoll unter Beweis gestellt, dass sie nicht nur die zweidimensionale „Zelda“-Formel beherrscht, sondern sie außerdem clever aufzuwerten und zu ergänzen versteht. So bleibt das GBA-Abenteuer „The Minish Cap“ zwar der Solo-Linie der Serie treu – doch einige erzählerische sowie visuelle Elemente aus Links kleinem Mehrspieler-Abstecher finden dann doch ihren Weg ins Game. Darunter der fiese Wind-Zauberer Vaati und natürlich die ebenfalls bereits aus „Four Swords“ bekannte Schrumpfung des Elfen auf Däumlings- bzw. XXS-Größe, die in „Minish Cap“ zum beherrschenden Spiel-Element wird. Aber auch der linkische Look ist ganz klar der Multiplayer-Dreingabe entliehen und verortet den

kleinen Helden grafisch irgendwo zwischen den klassischen „Link to the Past“-Eskapaden sowie den Cel-Shading-Abenteuern aus der GameCube-Episode „Wind Waker“, die das ästhetische Bild der Serie für mehrere Jahre beherrschte – und das trotz ihres umstrittenen Standings bei manchen Fans. Auch das bereits in „A Link to the Past“ enthaltene Konzept von mehreren, eventuell sogar parallel nebeneinander existierenden Welten interpretiert „Minish Cap“ auf seine ganz eigene Weise neu: Die Minish-Welt ist hier bereits komplett in der „normalen“ Spielumgebung enthalten – aber Link kann sie erst erkunden, wenn er mithilfe der namensgebenden Kopfbedeckung auf die entsprechende Größe schrumpft. Eine ebenso innovative wie liebenswerte Idee, dank derer Orte wie das idyllische Hauptstädtchen Hyrules auf einmal ganz neue Dimensionen annehmen. Kurzum:

DIE LEGENDE VOM



SC HWERT

A LINK TO THE PAST

Die „Zelda“-Reihe hatte immer eine gewisse Verwandtschaft zum Rollenspiel. Hier wird allerdings nicht durch Erfahrungspunkte gelevelt, sondern durch Items. Je mehr Link an sich rafft, desto mehr spielerische Möglichkeiten hat er. Die gefundenen Items erhöhen seine Kampfkraft und dienen als Schlüssel zum Betreten neuer Orte.

SCHWERES GEPÄCK



ITEMS FÜR DIE BENUTZUNG

Die **Lampe** (1) erhellt dunkle Räume und entzündet Fackeln oder Kohlebecken. Das **Schmetterlingsnetz** (2) dient dem Einfangen von **Feen** und Bienen. **Bumerang** (3) und **Bogen** (5) sind mächtige Distanzwaffen und aktivieren ebenso wie **Bomben** (4) Schalter, wobei letztere außerdem Löcher in brüchige Wände sprengen. Der **Spiegel** (7) lässt Link zwischen den Welten reisen, während er per **Enterhaken** (10) über Abgründe schwingt und mit dem **Hammer** (11) Barrieren ebenso wie Schildkröten weicklopft. Die **Flöte** (12) wiederum ruft den **Schnellreise-Vogel** herbei, nachdem man sie mit der **Schaufel** (9) ausgebuddelt hat. Wirft sich Link den **Umhang** (8) über, wird er unsichtbar – mit dem **Zauberpulver** (6) dagegen kann er Feinde verwandeln, Büsche auflösen und so manches Geheimnis lüften.

FLASCHEN



Grüne, rote und blaue **Heiltränke**, rettende **Feen** oder aggressiv kämpfende **Bienen** – all das lässt sich in den unzerstörbaren **Flaschen** aufbewahren. Kein Wunder dass sie in **Hyrule** enorm wertvoll und schwer zu bekommen sind.

ZORA-FLOSSEN

500 **Rubine** will der gierige Zora-König für sein Paar **Schwimmflossen** haben – ein stolzer Preis. Aber das sind die Wasser-Treter auch wert, denn ohne stellen die Gewässer **Hyrules** ein unüberwindbares Hindernis dar.

BUCH MUDORA

Mit diesem Wälzer kann Link die Sprache des alten Volkes verstehen und so ihre antiken Apparaturen bedienen. Er findet den Folianten auf einem Regal in der **Bibliothek** – und heran kommt er nur mithilfe der **Pegasus-Stiefel**.

MONDPERLE

Die **Schattenwelt** verwandelt jedes Wesen in die Form, die seiner wahren Natur entspricht. In Links Fall ist das offenbar ein Hoppelhase. Nur wenn er die **Mondperle** besitzt, kann er der Verwandlung widerstehen und seine Ausrüstung auch in der **Schattenwelt** einsetzen.

SCHWERTER



Das erste **Schwert** (1) bekommt Link von seinem sterbenden Onkel. Erweist er sich als würdig, darf er das **Master-Schwert** (2) aus dem Stein ziehen. Dieses Bannschwert des Bösen wird durch Schmiedehämmer und **Feen**-Magie zunächst zum **Gehärteten** (3), dann zum **Goldenen Schwert** (4).

RÜSTUNGEN



Link beginnt seine Reise im grünen Gewand. Das blaue Wams halbiert eingehenden Schaden, während das rote ihn viertelt. Dieses Farbschema erinnert Profis an den blauen und roten Ring aus dem ersten NES-„Zelda“.

SCHILDE



Von links nach rechts: Der einfache **Schild** schützt vor **Pfeilen**, der rote zusätzlich gegen Feuerbälle. Der **Spiegelschild** schließlich wehrt magische Strahlen ab. Vorsicht vor Schild-fressendem **Raubschleim** im **Palast des Schwertes der Vier**!



KOMPASS & KARTE

Aller Dungeon-Anfang ist schwer – aber sind **Karte** und **Kompass** erstmal gefunden, fällt die Orientierung leichter. Erstere deckt Räume auf, Letzterer zeigt **Schatztruhen** und Kerkermeister-Versteck.



HANDSCHUHE

Dank den im **Wüstenpalast** verborgenen **Krafthandschuhen** kann Link nicht nur Büsche und Krüge, sondern auch Steine heben. Mit den **Titanenhandschuhen** (in Blinks Versteck) schafft er noch massivere Brocken.



MEDAILLONS

Die magischen **Medaillons** entfesseln die Kräfte des **Feuers** (1), der **Erde** (2) oder des eisigen **Windes** (3). Ihr Effekt reicht über den gesamten Schirm und fügt Feinden viel Schaden zu, zehrt aber auch stark an Links magischer Energie.



PEGASUSSTIEFEL

Die **Pegasusstiefel** werden Link nach Abschluss des **Ost-Palastes** vom Weisen **Sahasraha** überreicht. Mit ihrer Hilfe kann unser Held nicht nur auf Knopfdruck besonders schnell laufen, sondern auch Gegner und Objekte rammen – wie z.B. ein gewisses Bücherregal in der **Bibliothek** ...



ZAUBERSTÄBE

Weil **Feuerstab** (1) bzw. **Eisstab** (2) mächtige elementare Projektile verschießen, eignen sie sich hervorragend für den Kampf – außerdem können wir Feuerschalen und Fackeln per **Feuerstab** auch auf größere Distanz entzünden. Der **Somaria-Stab** (3) erschafft magische Blöcke, die wir auf Schalter werfen oder als Plattform nutzen, der **Byrna-Stab** (4) wiederum baut einen magischen Schutzschirm auf. Allen Stäben gemein ist ihr starker Durst nach magischer Energie.

DER OBERWELT-REISEFÜHRER



Sehenswürdigkeiten in Hyrule:

Weil hier fast jeder Winkel „sehenswert“ ist, fällt die Wahl schwer – aber einige Orte des Fantasy-Reichs haben sich als besondere Publikums-Magneten erwiesen. So halten sich Wasserratten traditionell an die sprudelnden Gewässer hinter dem **Zora-Wasserfall**, wo sie außerdem die **Schwimmflossen** bekommen, mit denen sie alle Wasserwege **Hyrules** erkunden und damit auch sonst unzugängliches Terrain wie den im **Hylla-See** der

Wer Urlaub in der Fremde macht, der will für sein Geld eine Menge geboten bekommen: Sehenswürdigkeiten in Hülle und Fülle, möglichst genau die richtige Kombination aus Herausforderung sowie Komfort und natürlich ein paar tolle Andenken! In diesem Sinne stehen Spiele-Entwickler wie Nintendos „A Link to the Past“-Team vor der Herausforderung, ihren Spielern eine Erfahrung zu bieten, die zwar im Grunde eine Art digitaler Themenpark ist, ihnen aber gleichzeitig den Eindruck vermitteln soll, in dieser Welt heimisch zu sein. Eine gigantische Aufgabe also – sogar für Entwickler, die mit den technischen Möglichkeiten von heute ausgestattet sind. Aber diese Mission vor über 30 Jahren erfolgreich abzuschließen – das kommt fast schon einem Wunder gleich! Weil viele spielerische Regelwerke noch gar nicht erfunden sind und man möglichst große Schauplätze auf kleine Speichermedien zwingen muss. Im Falle von „A Link to the Past“ will eine quicklebendige Welt voller animierter Gegner, Endgegner, gigantischer Dungeons und revolutionärer Spielmechanismen auf einem Acht-Mbit-Modul Platz finden. Zum Vergleich: Auf eine Switch-Cartridge passen 32.000 mal so viele

- A – Verlorene Wälder
- B – Todesberg
- C – Heras Turm
- D – Wunsch-Wasserfall
- E – Zora-Wasserfall
- F – Wahrsager
- G – Kathedrale
- H – Friedhof
- I – Magie-Shop
- J – Ostpalast
- K – Kakariko
- L – Schmiede
- M – Schloss Hyrule
- N – 15-Sekunden-Spiel
- O – Bücherei
- P – Truhen-Spiel
- Q – Links Haus
- R – Wüste der Geheimnisse
- S – Wüstenpalast
- T – Sumpf
- U – Hyllia-See
- V – Laden

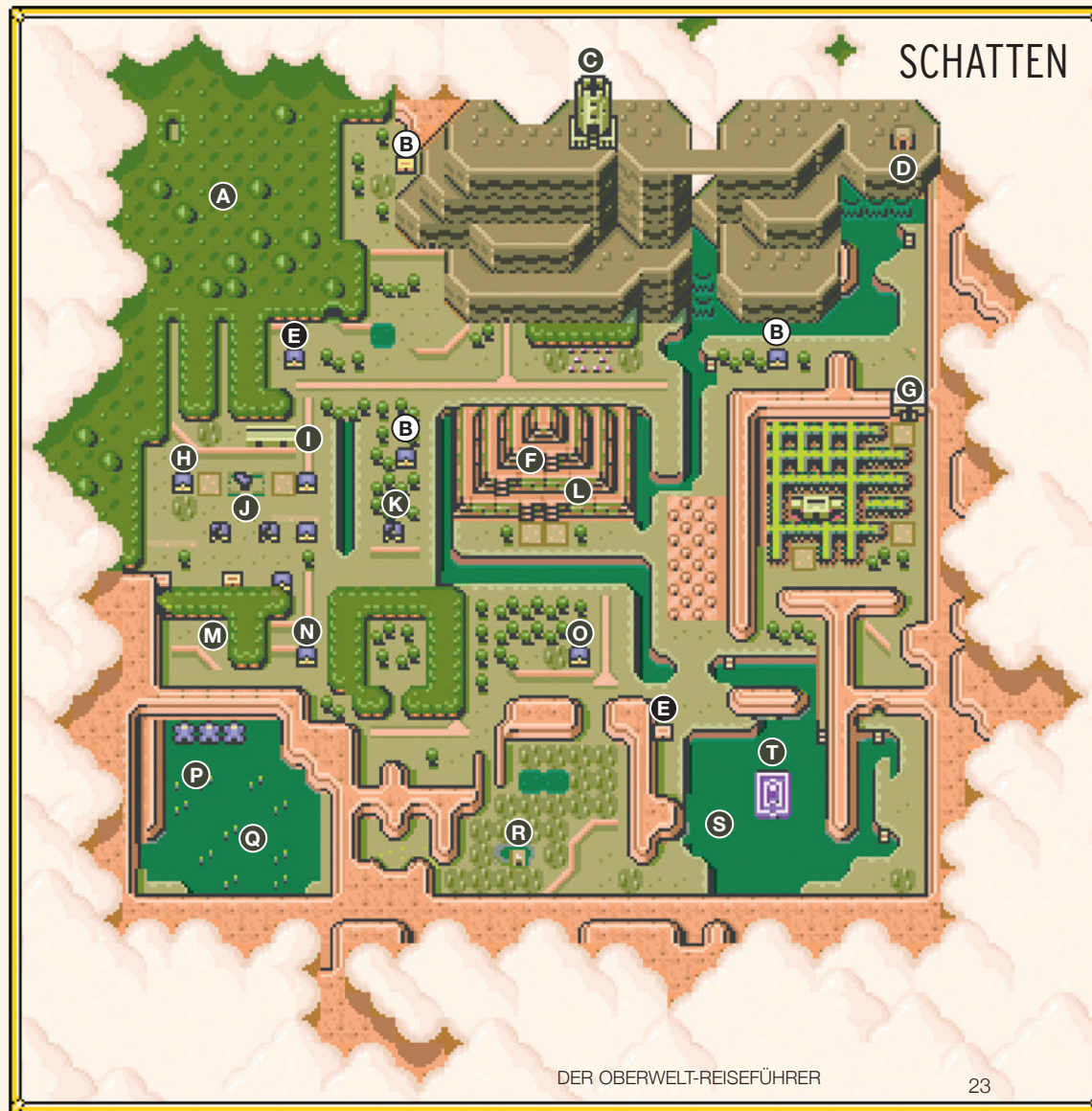


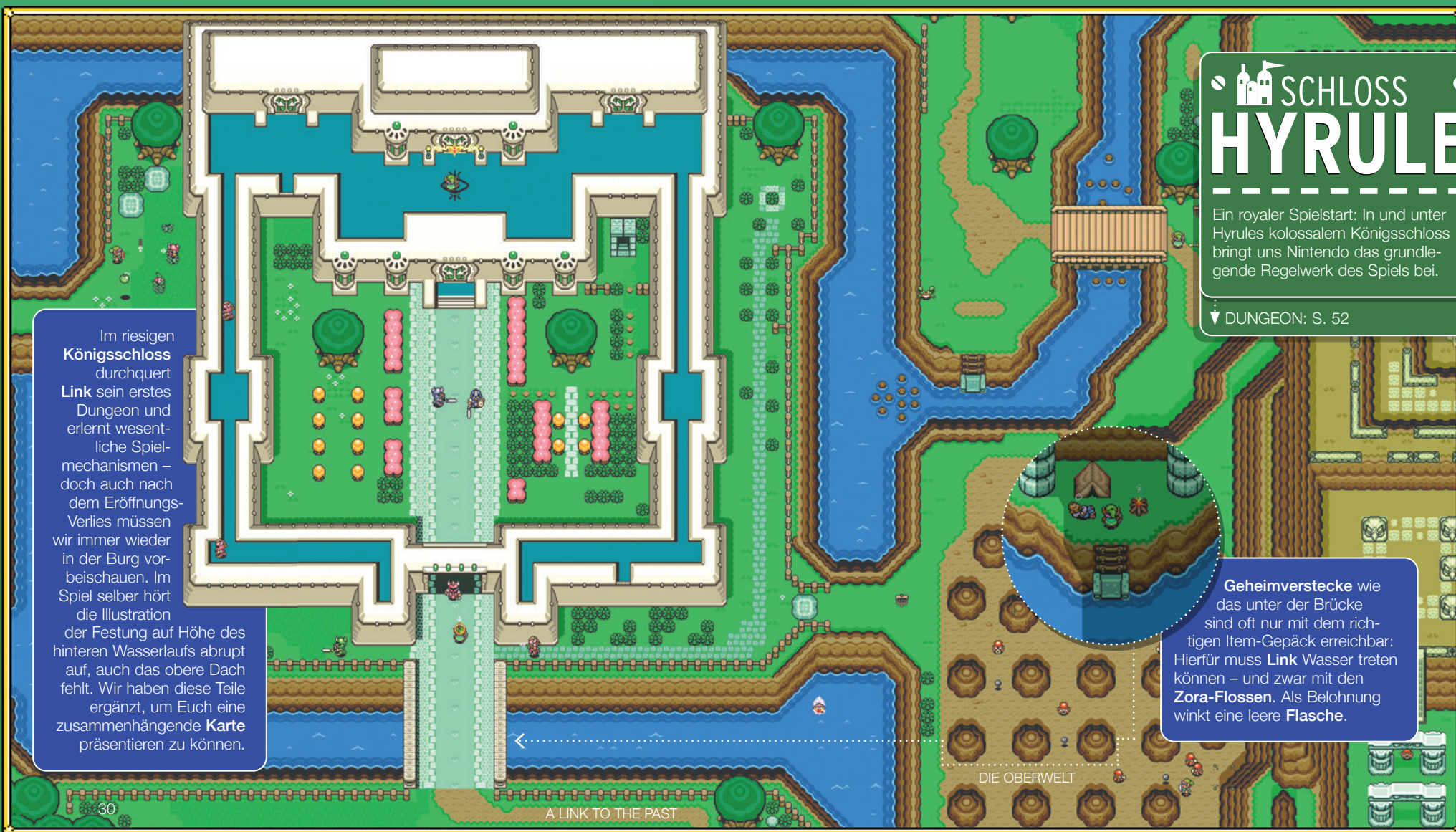
Schattenwelt gelegenen **Eispalast** besuchen können.

Danach ist es immer eine gute Idee, sich erstmal aufzuwärmen – z.B. in der **Wüste der Geheimnisse**, wo die großartige Architektur des **Wüstenpalasts** zum Verweilen einlädt. Wer ein Faible für traditionell in heißen Gegenden gelegene Bauwerke hat, kommt natürlich nicht um den Besuch der **Schattenpyramide** herum – mit gebührendem Abstand selbstverständlich, denn dort residiert **Ganon** höchstpersönlich! Vergleichsweise friedlich geht es da im **Königsschloss** zu – auch wenn die Palastwachen gerade revoltieren.

Daten! Also denkt sich das „Zelda“-Team einen Trick aus, um trotz Größenbeschränkung einen riesigen Abenteuerspielplatz bauen zu können – und dieser Kniff heißt „Schattenwelt“. Denn die ist kein vollkommen neues Szenario, sondern ein düsteres Zerrbild von Hyrule, das zwar andere Textur-Kacheln, aber den größtenteils gleichen Grundriss verwendet. Technisch ist das von Ganons Magie korrumpierte, ehemalige „Goldene Land“ deshalb keine eigenständige Welt – vielmehr funktioniert es wie eine Art „Overlay“ des Original-Schauplatzes. Auf diese Weise nimmt „A Link to the Past“ trotz stattlicher Größe vergleichsweise wenig Platz ein – und dank der cleveren Unterteilung beider Welten in durch den Einsatz von Gegenständen begrenzte Areale fällt uns der Kniff kaum auf. Dafür sind wir viel zu sehr damit beschäftigt, die Unterschiede zwischen beiden Parallelwelten zu finden, die Wechselwirkungen der Schauplätze zu entdecken und auf die Suche nach in der Schattenwelt verschollenen Hylianern zu gehen. Oder nicht schlecht zu staunen, wie aus einer Wüste ein Wüstensee wird und aus Heras Turm Ganons Boss-Bollwerk. Oder sich das kuschelige Kakariko in ein runtergerocktes Diebesnest verwandelt. So wird aus Hyrule wegen technischer Beschränktheit eine Doppelwelt, die viele Fans noch heute auswendig kennen und mit gezücktem Master-Schwert sogar in ihren Träumen erkunden.

- A – Skelettwald
- B – Laden
- C – Ganons Turm
- D – Schildkrötenfelsen
- E – Wahrsager
- F – Schattenpyramide
- G – Palast der Dunkelheit
- H – Truhen-Spiel
- I – Dorf der Diebe
- J – Blinds Versteck
- K – Schmiede-Ruine
- L – Palast des Schwertes der Vier
- M – Schatzgarten
- N – Schießbude
- O – Bomben-Laden
- P – Wüstensee-Palast
- Q – Wüstensee
- R – Sumpfpalast
- S – Eis-See
- T – Eis-Palast





Im riesigen **Königsschloss** durchquert **Link** sein erstes Dungeon und erlernt wesentliche Spielmechanismen – doch auch nach dem Eröffnungs-Verlies müssen wir immer wieder in der Burg vorbeischaun. Im Spiel selber hört die Illustration der Festung auf Höhe des hinteren Wasserlaufs abrupt auf, auch das obere Dach fehlt. Wir haben diese Teile ergänzt, um Euch eine zusammenhängende **Karte** präsentieren zu können.

• SCHLOSS HYRULE •

Ein royaler Spielstart: In und unter Hyrules kolossalem Königsschloss bringt uns Nintendo das grundlegende Regelwerk des Spiels bei.

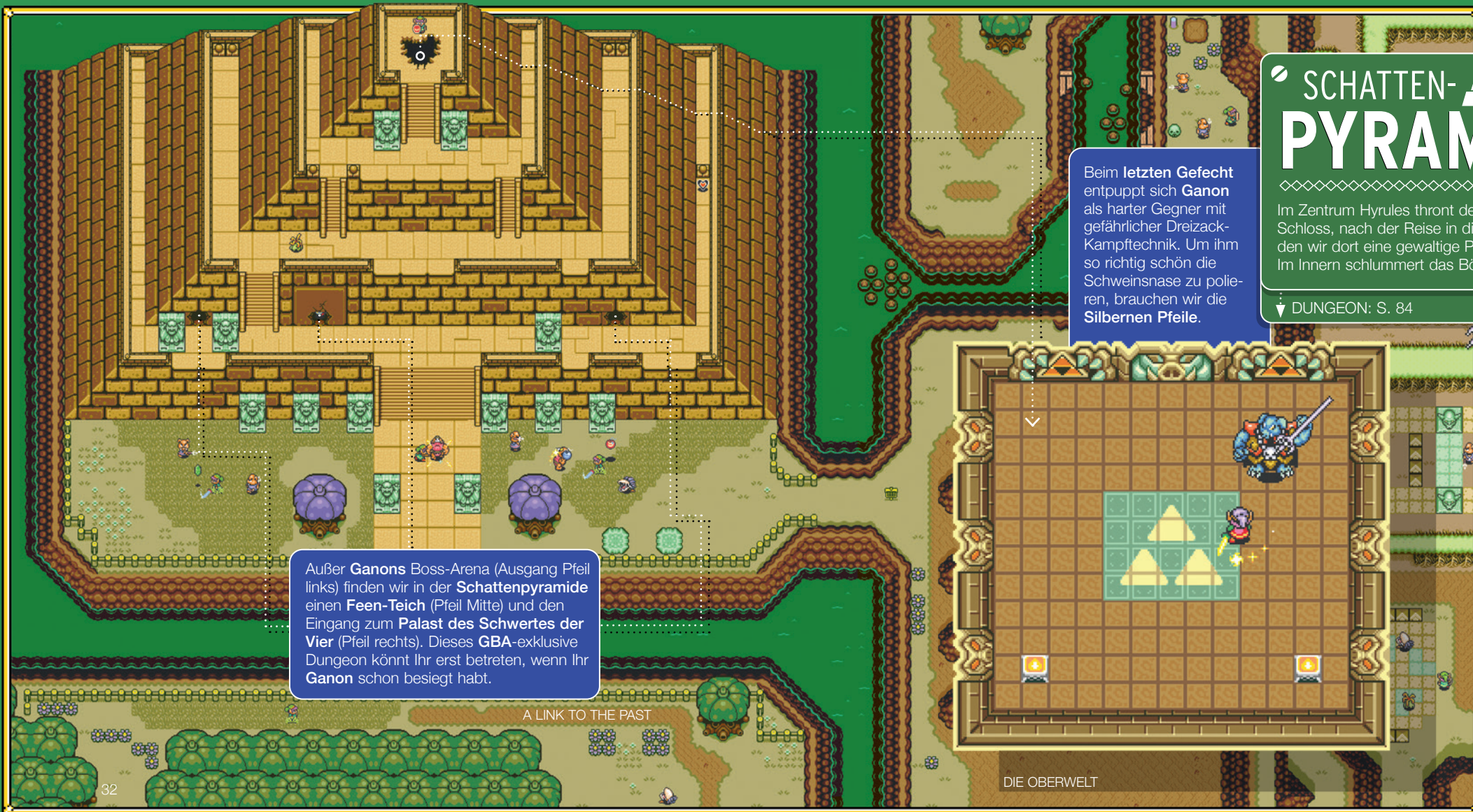
▼ DUNGEON: S. 52



Geheimverstecke wie das unter der Brücke sind oft nur mit dem richtigen Item-Gepäck erreichbar: Hierfür muss **Link** Wasser treten können – und zwar mit den **Zora-Flossen**. Als Belohnung winkt eine leere **Flasche**.

DRUNTER UND DRÜBER

O bwohl „A Link to the Past“ (fast) ohne 3D-Grafiken auskommt, fühlt sich die 16-Bit-Interpretation von Hyrule **unglaublich plastisch** an. Denn anders als die Objekte in den meisten **Action-Adventures** dieser Zeit sind Bewohner und Spielwelt-Interieur hier nicht von vorne abgebildet, sondern fangen die leicht eingeschränkte Von-oben-Ansicht perspektivisch richtig ein – naja, zumindest fast. Zum anderen spielt **Nintendo** meisterhaft mit Bild-Ebenen: **Link** taucht unter Objekten ab, wetzt Treppen hoch, springt von Hügeln hinunter – 1992 auf dem SNES ein echtes Novum, das dem **Abenteuer** räumliche Aktions-Tiefe verleiht. U.a. deshalb wirkt das Spiel auch über zehn Jahre später auf dem **GBA** noch aktuell.



● SCHATTEN- PYRAMIDE ●

Beim **letzten Gefecht** entpuppt sich **Ganon** als harter Gegner mit gefährlicher Dreizack-Kampftechnik. Um ihm so richtig schön die Schweinsnase zu polieren, brauchen wir die **Silbernen Pfeile**.

Im Zentrum Hyrules thront der König in seinem Schloss, nach der Reise in die Schattenwelt finden wir dort eine gewaltige Pyramide. Achtung: Im Innern schlummert das Böse.

▼ DUNGEON: S. 84

Außer **Ganons** Boss-Arena (Ausgang Pfeil links) finden wir in der **Schattenpyramide** einen **Feen-Teich** (Pfeil Mitte) und den Eingang zum **Palast des Schwertes der Vier** (Pfeil rechts). Dieses **GBA-exklusive** Dungeon könnt Ihr erst betreten, wenn Ihr **Ganon** schon besiegt habt.



BOSS-DUELL GEGEN DAS OBERSCHWEIN

Beim Zweikampf gegen **Agahnim** in **Ganons Turn** erfahren wir, dass der böse Zauberer nur das Alter Ego des finsternen **Ganon** war. **Agahnim** wird zur Fledermaus, flattert zur **Pyramide** davon und nimmt dort seine wahre Form an.



Ein Gebirge wie ein Schweizer Käse: Der **Todesberg** ist von einem komplexen Höhlensystem durchlöchert. Hier haben wir auch unsere erste Begegnung mit der **Schattenwelt**: Ohne den Weltenwechsel können wir **Heras Turm** nicht betreten.

Heras Turm rechts, Ganons Turm links: Die Bildelemente in gestrichelten Linien zeigen Einblicke in das Schattenwelt-Pendant des **Todesbergs**.

Ein Gebirge, drei Dungeons: In Hyrule thront „Heras Turm“ auf dem Massiv, in der Schattenwelt wird „Ganons Turm“ draus. Östlich davon finden Bergsteiger jenseits einer Schlucht den „Schildkrötenfelsen“.

↓ DUNGEONS: S. 58, 80, 84

TODES- BERG

Passend zum felsigen Motiv des **Todesbergs** wird sein Kompanion – der **Schildkrötenfelsen** – per **Erd-Medaillon** geöffnet. Schade: Bei der Aktion verschwindet der knuffige Kröten-Kopf der Formation.

Rechts geht's in das wässrige Reich der **Zoras**, links in die Grotte einer **Großen Fee** (siehe S. 36/37).

Das **Todesberg**massiv haben Nintendos Designer nicht homogen in die Spielwelt-Karte integriert – darum haben wir die Grenze zwischen dem Gebirge und dem übrigen **Hyrule** mit einer dicken, gestrichelten Linie markiert.

A LINK TO THE PAST

DIE OBERWELT

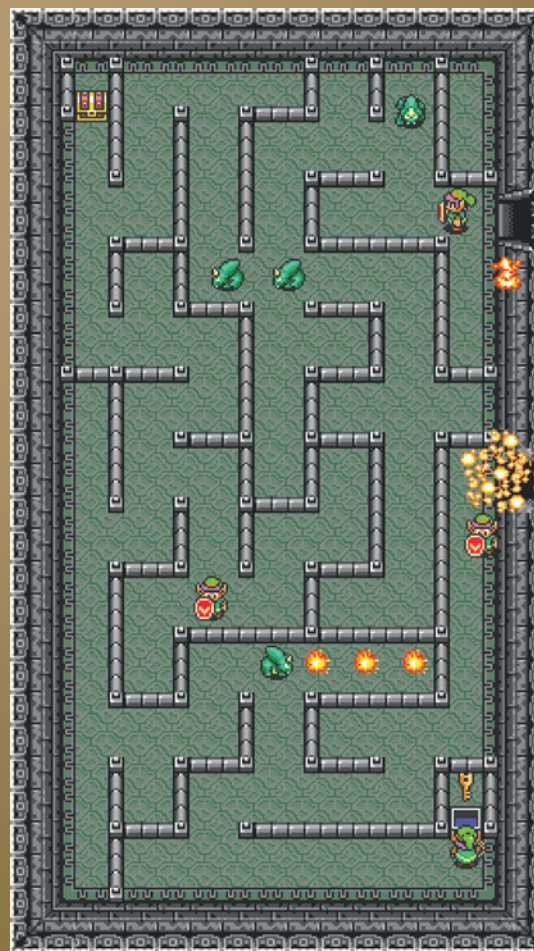
Obwohl die Wörter **Labyrinth** und **Irrgarten** heute meistens als Synonym für den jeweils anderen benutzt werden, handelt es sich ursprünglich um verschiedene Begriffe: Während **Labyrinth** verschlungene, aber geradlinige Pfade beschreiben und damit für die Unausweichlichkeit stehen, ist die Aufgabe von **Irrgärten** mit ihren vielen Abzweigungen und Sackgassen tatsächlich die Irreführung.

Gigantomantisches Gang-Gewirr, jede Menge Feindgetier und sagenhafte, magische Schätze: Wir untersuchen die Bedeutung des „Zelda“-Dungeon-Regelwerks für ein ganzes Genre.

LABYRINTH

Labyrinth und Irrgärten sind seit den Mythen der Antike fester Bestandteil einer fast jeden fantastischen Erzählung – und obwohl viele der Protagonisten auf der Suche nach Monstren, Maiden oder Mitteln tatsächlich durch Kammern und Korridore spazieren, sind ihre Irrgänge fast immer auch (oder manchmal sogar ganz und gar) metaphorisch gemeint. Der Ausgang aus dem Gang-Gewirr lässt sich hier als Erlösung oder auch Übergang in ein höheres Sein verstehen, während das Ausmanövrieren von Fallen und der Triumph über bedrohliche Kreaturen als Schwellen oder auch Auslöser von Wachstumsprozessen fungieren. Reisegefährten,

REISE
INS



Schlüssel oder magische Gegenstände wiederum können dabei helfen – aber sie wollen zunächst gefunden und vielleicht auch erstmal gemeistert werden. Darum reihen sie sich gerade anfangs in die lange Liste der verschiedenen Prüfungen ein, bevor sie zum „Ermöglicher“ werden können. Das Gleiche gilt für Informanten und Mentoren-Charaktere wie den Weisen von Kakariko – Sahasrahla. Denn bevor der zur zentralen Erklärbar-Figur des Spiels avanciert, müssen wir den alten Kauz erstmal aufspüren. Für Game-Designer sind all diese klassischen Narrations-Elemente und -Werkzeuge natürlich ein gefundenes Fressen, um daraus teuflische Spielplätze zu gestalten, bei deren Durchstreifen es uns selber überlassen ist, ob wir sie als Metapher oder simple Heraus-

LINKS: Im Spiel selber wird der labyrinthisch verschlungene Weg zur stockfinsternen Herausforderung, weil die Sichtweite auf einen kleinen Kreis um **Link** herum beschränkt ist.

4. Stock

3. Stock

2. Stock

1. Stock

Parterre

Keller

Hier seht Ihr, wie die Stockwerke angeordnet sind und von wo nach wo **Link** stürzt. Er betritt den Turm im **Erdgeschoss**, aber unsere Karte beginnt ganz oben. Warum? Umblättern!



Eine Legende der unterschiedlichen Markierungen für die Bodenöffnungen gibt es auf S. 64.

RUNTER

Wie sehr Nintendo das Spiel mit Ebenen und Höhen-Niveaus auf die Spitze (oder vielmehr in die Tiefe) treibt, wird im letzten großen Lichtwelt-Verlies klar: Für die Besteigung von „Heras Turm“ ziehen die Schöpfer von Hyrule alle Design-Register.

IN HERAS TURM GEFALLEN

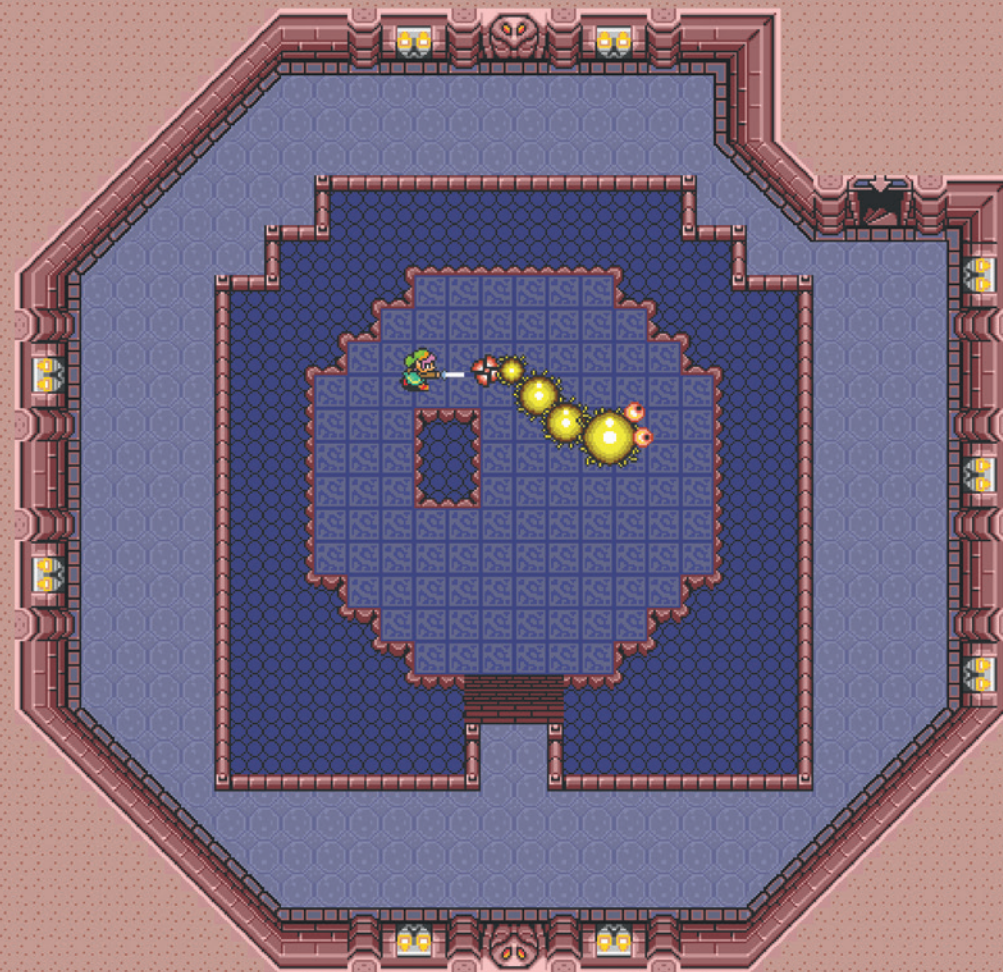
Echte **dreidimensionale Tiefe** beherrscht ein Action-Adventure von 1992 nicht – auch dann nicht, wenn man es zehn Jahre später fast Pixel für Pixel nachbaut. Muss es auch nicht – denn **Link** kann sogar ohne **Polygon-Bausteine** wie ein Purzel-Profi Kachel-genau in die Tiefe stürzen: Kaum hat er im dritten Stock von **Heras Turm** den Boden unter den Füßen verloren, landet er an der gleichen Stelle wieder in der zweiten bzw. ersten Etage. Je nachdem, wie viele Boden-Aussparungen exakt über- bzw. untereinander liegen, stürzt er sogar bis ins Erdgeschoss. Nintendo nutzt das Feature, um sein **Turm-Labyrinth** um eine weitere Dimension zu bereichern – und folgerichtig stapeln wir die einzelnen Stockwerke Seite für Seite so, dass man **Links** Stürze genau nachvollziehen kann.



A LINK TO THE PAST

4. Stockwerk

Raum 11



REISE INS LABYRINTH

KOMPLETT-KARTE



STOCK FÜR STOCK

Unsere Turm-Karte fängt mit dem obersten Stockwerk an – aber Links Reise folgt der Nummerierung der Räume.

Na, erkennt Ihr die Form hier wieder? Falls nicht, bitte nochmal kurz zurückblättern. Ja, genau – so sieht die Bodenaussparung auf dem **Boss-wurm-Plateau** im vierten Stock aus. Stupst uns der Wurm vom Sockel, stürzen wir durch diese **Aussparung** in die Etage oder (wenn Ihr die Seiten übereinanderlegt) Seite darunter. Wo die Bodenlöcher im Stockwerk darüber zu finden sind, erkennt Ihr an der gestrichelten Linie. Hier ebenfalls gut zu erkennen: Das kleine Loch aus dem Boss-Plateau im vierten Stock liegt genau



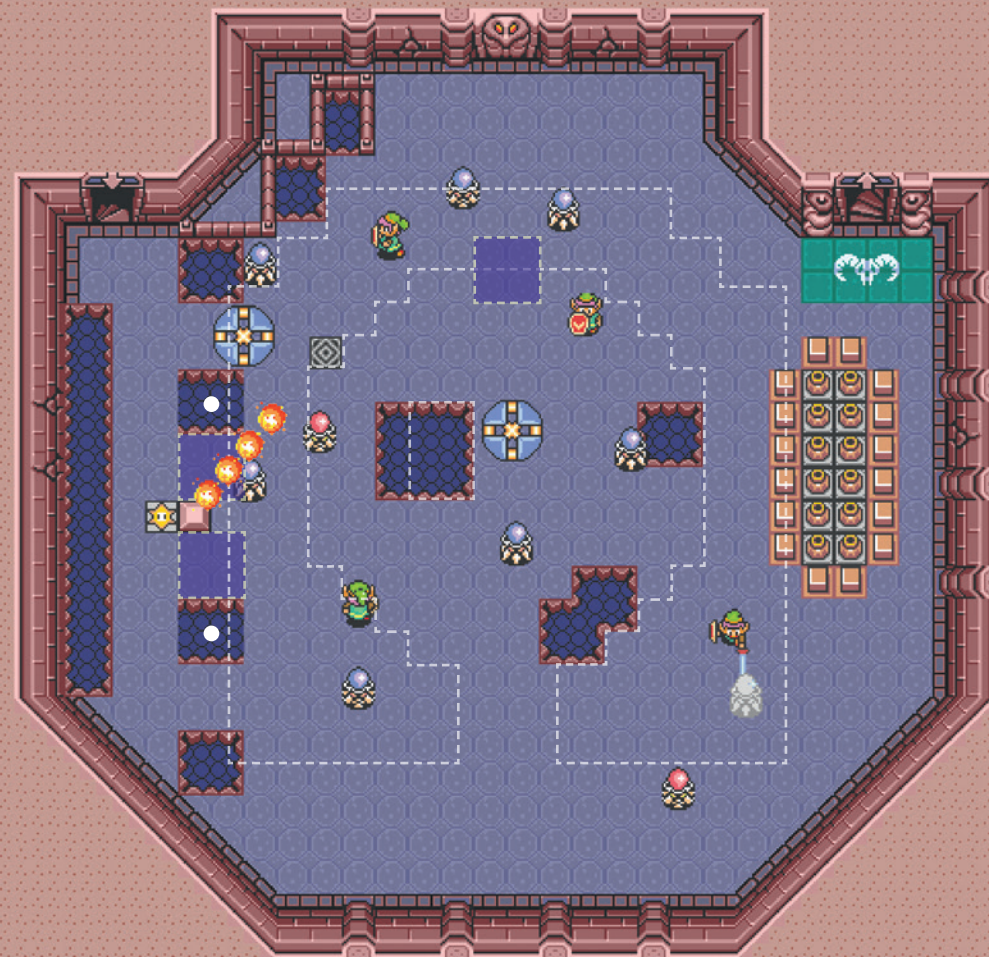
über einem Loch im Boden des dritten Stocks. Ergo: Wer oben ins Loch purzelt, stürzt bis ins **zweite Stockwerk** – aua! Wirklich ärgerlich sind unplanmäßige Stürze aber, weil man dabei so leicht die **Orientierung** verliert. Trotzdem geht es nicht ohne Plumps: Nur durch Mut zum Freiflug erreichen wir sonst unzugängliche Regionen. Übrigens: Die mit



transparentem Blau gefüllten **Markierungen** zeigen Löcher, die dann entstehen, wenn wir über ein Stern-Feld laufen, während sich die Öffnungen mit einem Punkt schließen.

3. Stockwerk

Raum 10



DUNGEON-LAYOUT MIT *

In Heras Turm zeigen die Entwickler um **Shigeru Miyamoto**, wie gut sie sich darauf verstehen, zunächst einfach erscheinende Level-Layouts mit so vielen teuflischen Details zu spicken, dass wir uns trotzdem darin verirren. Zwar besteht jedes Stockwerk des auf dem Todesberg gelegenen Bollwerks aus nur einem oder einigen wenigen Räumen – doch durch das geschickte Hinzufügen der **Bodenlöcher** wird der **Turm** zum Sturz- und Purzel-Labyrinth, bei dem wir ohne eine vollständige



dige Level-Karte oft nur vage erahnen können, wo uns der nächste tiefe Fall bringt. Um das fiese Verwirrspiel auf die Spitze (oder auch mal in den Keller) zu treiben, gibt es im ersten, zweiten und dritten **Stock** des schwindelerregenden Rätsel-Trips **alternative Loch-Layouts**. Will heißen: Wir wetzen über die **Sternmarkierungen** am Boden, und schon schließen sich die bisherigen Löcher, während an anderer Stelle neue entstehen. Im Falle der Abbildung nebenan (**2. Stockwerk**) bedeutet das: Erstmal

geht's die linke Treppe hinauf ins **Stockwerk** darüber (S. 61), wo wir über die Fliese mit dem **Sternsymbol** laufen, um den oberen Durchlass im Boden zu öffnen. Durch den stürzen wir dann prompt ins zweite **Stockwerk** (gelbe Markierung), um die **Mondperle** aus der **Truhe** zu stibitzen. Danach schließen wir durch Betreten der Sterne weiter unten das Loch im Boden, um das übrige **Stockwerk** zu erreichen.

Eine Legende der unterschiedlichen Markierungen für die Bodenöffnungen gibt es auf S. 64.

A LINK TO THE PAST



REISE INS LABYRINTH

KOMPLETT-KARTE

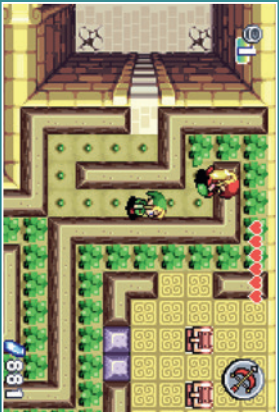
63

GEWINNT

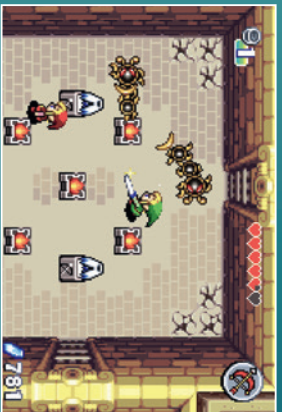
Einsetzbarkeit der „Legend of Zelda“-Spielformel.



Multiplayer-Spaß vor dem Siegeszug des High-Speed-Internets gehört seit jeher zu den Trümpfen der **Game-Boy-Familie**. Der **GBA** kann mit bis zu vier Spielern gleichzeitig – wir mussten für unsere Screenshots allerdings auf die **Switch**-Online-Version von „Four Swords“ zurückgreifen und zu zweit durch die Dungeons streifen. Der grüne Link wird von Robert gespielt, Fotköppchen von Martin.



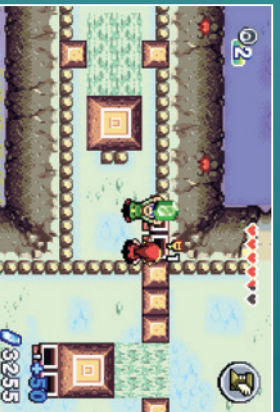
OBEN: Welcher Link schafft es als erster zur **Schatztruhe**? UNTEN: Auch hier bekämpfen wir **Moldorm**-Würmer.



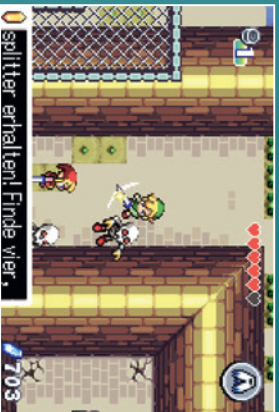
den Besitz des jeweiligen Kerker-Schlüssels zu gelangen. Der wird allerdings von der Großen Fee verwahrt – und die Darne handelt nicht eben uneigennützig, hat sie doch ein gieriges Auge auf unsere (hoffentlich) prall gefüllte Rubin-Börse geworfen. Will heißen: Ohne Klunker kein Schlüssel!

Nur: Genügend Reichtümer anzuhäufen, das wird nicht leicht – denn das umfangreiche Inventar, wie wir es aus anderen „Zelda“-Spielen kennen, hat man für „Four Swords“ brutal eingestampft. Neben seinem treuen Schwert darf jeder Link nur noch einen weiteren Gegenstand besitzen – und sollte dieses Objekt in einer Situation nicht passen, muss er es gegen das besser geeignete Item tauschen.

Darunter findet sich – neben einem Monster- bzw. Link-Magneten und einem ebenso todschicken wie praktischen Flug-Cape – die „Minish Cap“ ... die nützlichste und magischste



Schatztruhen sind Glückssache. Hier hat Grünkäppchen Reibach gemacht.



Ob mit Schwert oder **Magnet** – gekämpft wird auch in diesem „Zelda“ immer.



Mütze, seit es verspielte Kopfbedeckungen gibst! Und ja, dabei handelt es sich in der Tat um das Artefakt, das dem gleichnamigen „Zelda“-Teil nicht nur zu seinem Titel, sondern außerdem seinem spielerischen Kern-Feature verholfen hat. Weil uns die verzauberte Wichtel-Kappe so weit zusammenschlumpft, dass wir z.B. durch winzig kleine Bodenöffnungen schlüpfen können. Aber „Four Swords“ ist nicht nur Ideen-Geber, sondern ebenso Ideen-Verwerter: So stammen die mystischen Kerne, die z.B. unser Schwert härten können, aus dem ebenfalls von Capcom programmierten Game-Boy-Color-Teil „Oracle of Ages“. Hundefreunde dagegen frohlocken über ein Wiedersehen mit Kettenhund Struppi aus „Link's Awakening“, der sich mit gewohnter Wonne in Feindesebenen so wie Freundes-Waden verbeißt.

Kurzum: Obwohl es heute nur noch wenig beachtet wird, hat auch „Four Swords“ einen nachhaltigen Fußabdruck hinterlassen. Mit „Four Swords Adventures“ traut sich Nintendo gleich an einen vollwertigen Gamecube-Nachfolger und mit „Tri Force Heroes“ auf dem 3DS an eine wahlweise auch solo spielbare Online-Variante. Die Jagd nach Rubin-Reichtümern hat man für das exzentrische „Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland“ (DS) wieder aufgegriffen, während der Mehrspieler-Aspekt fester Bestandteil der „Hyrule Warriors“ ist.

normal-

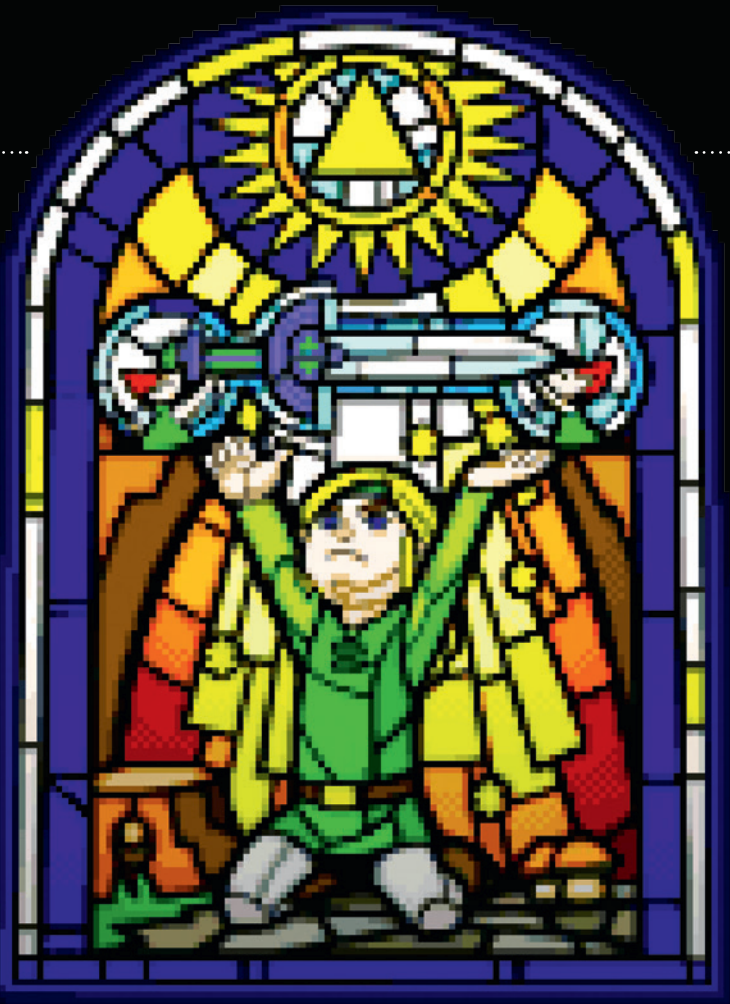
GROSSER HELD...

... GANZ KLEIN

Das erste und einzige GBA-exklusive „The Legend of Zelda“-Abenteuer macht einiges anders als seine Vorgänger: Mit Trickfilm-reifer Pixel-Grafik und der Verdichtung der Spielwelt auf ein sehr überschaubares Terrain, ohne dabei wesentlich an Komplexität einzubüßen. Der Trick: Eine zweite, kleinere Spielwelt in die größere verfrachten. Das Hyrule aus „The Minish Cap“ wird zur Heimat für wuselige Winz-Wichtel – und Link ist mittendrin!

Der neue Pocket-Link wirkt fast wie eine Trickfilm-Figur – und dafür muss jeder Pixel perfekt sitzen. Ganz gleich, ob unser Held gemütlich schlendert, mit **Pegasus-Stiefel**-High-Speed durch die Gegend prescht oder beherzt das Schwert schwingt – der kleine Kerl macht immer eine Top-Figur!

Für „The Minish Cap“ verabschiedet sich die „Zelda“-Serie vorerst vom **Master-Schwert** – aber so ganz ohne mit übernatürlichen Kräften aufgeladene Klinge geht's natürlich nicht. Schon im Intro erzählt man uns, wie ein **legendärer Held** vor langer Zeit mithilfe eines von den **Minish**-Wichteln gesandten Schwerts das Böse versiegelt hat. Merke: Auf den Bildern trägt der Held zwar ein grünes Gewand, aber nicht die für **Link** charakteristische Zipfelmütze. Die bekommt er erst am Ende des Abenteuers – nachdem der **Minish**-Weise **Ezelo** wieder seine wahre Gestalt angenommen hat. Während des Spiels ...



Als Nintendo Anfang der 2000er-Jahre beschließt, seine neue Handheld-Konsole mit einer exklusiven „Zelda“-Episode zu versorgen, da beauftragt man das eng mit Capcom verbandelte Studio „Flagship“. Die Adventure-Experten aus Osaka haben mit ihrem GB(C)-Doppel „Oracle of Seasons / Oracle of Ages“ und der Multiplayer-Dreingabe „Four Swords“ bereits bewiesen, dass sie „Zelda“ können. Und das im Handheld-Format. Diese Expertise ist für die bevorstehende Aufgabe bitter nötig – immerhin soll man die Erwartungen einer gigantischen Fan-Gemeinde erfüllen, die Nintendos Traditions-Serie als DIE richtungsweisende Instanz des Genres begreift. Eine Instanz, die zu diesem Zeitpunkt schon fast 20 Jahre auf dem Elfen-Buckel hat – und kurz zuvor das eindrucksvolle Kunststück schaffte, aus der 2D-Ära stammendes Gameplay auf den noch jungen 3D-Kosmos zu übertragen. Ob unser spitzzohriger Held

nun durch die Pixel-Verliese von „A Link to the Past“ wetzt, über 2D-Puzzles in der Game-Boy-Episode „Link's Awakening“ brütet oder er eben in „Ocarina of Time“ bzw. „Wind Waker“ das 3D-Schwert schwingt – jede Version von ihm und seiner Heimat Hyrule vermittelt uns das Gefühl, „nach Hause“ zu kommen. Dafür sorgen z.B. Herzchen statt Energie- oder Hitpoint-Anzeigen. Und Objekte anstelle von abstrakten Fertigkeiten. Oder flotte Action-Gefechte und die auf einer simplen Ingame-Physik basierenden Knobeleyen. Sie alle zusammen machen „Zelda“ spätestens seit 16-Bit-Tagen zum perfekten Abenteuerspielplatz für Gamer fast jeder Kompetenz- und Altersklasse. Zu einem griffigen und leicht erfassbaren Erlebnis für alle, die sich zwar eine Art Rollenspiel wünschen, aber keine Lust auf die oft komplexen Regeln dieser Spiele-Gattung haben. Wem das verschachtelte Interface eines RPGs zu viel ist und wer das Gefühl direkter Kampf-



Auch in „The Minish Cap“ häuft Link nützliche Gegenstände an, ohne die ihm viele Gebiete verschlossen bleiben würden. Je voller der Item-Bildschirm, desto mehr spielerische Möglichkeiten bieten sich dem Knirps – und desto näher rücken wir dem Finale des Spiels.

VOLLER MINI-RÜCKSACK

SCHWERTER

- 1 Sein erstes Schwert bekommt **Link** von Onkel **Alberich** (1). Auf dem **Gongol-Berg** veredelt **Minish**-Schmied **Melta** die Klinge zum **Weißem Schwert** (2), das sich über das Sammeln von Elementen erst zum **Weißem Schwert der Zwei** (3), dann zum **Weißem Schwert der Drei** (4) weiterentwickelt. Sind alle Elemente vereint, hält **Link** schließlich das **Schwert der Vier** (5) in Händen.

SCHILDE

Seinen ersten Schild bekommt **Link** von Prinzessin **Zelda** – die wiederum gewinnt ihn auf dem **Minish**-Fest. Dieses Basis-Modell wehrt Geschosse und leichte Attacken ab, kann aber Schild-fressendem **Raubschleim** zum Opfer fallen! Überreicht **Link** das Schild nach seinem Sieg über Vaati dem Biggoron bei den **Sela-Quellen**, verwandelt der ihn ins **Spiegelschild**, indem er herzhaft darauf herumkaut.

FLOSSEN

Die **Schwimmflossen** findet **Link** als Gipfel der **Bibliotheks**-Queste in der Kanalisation unter **Schloss Hyrule**. Mit ihnen kann er die Wasser der Spielwelt bereisen und den **Tempel des Tropfens** erreichen. Mit A macht er kräftige Schwimmzüge, mit B wird getaucht. **Link** braucht ein flaches Ufer, um das Wasser zu verlassen.

FLASCHEN-SAMMLER



Bis zu vier **Flaschen** erlauben uns den sicheren Transport von **Feen**, Flüssigkeiten und ähnlich wertvoller Fracht. Neben den geflügelten Lebensrettern und **Heiltränken** benötigt **Link** verschiedene Sorten Wasser, um

aus Samen Kletterranken wachsen zu lassen. Ein Spielelement, das aus „Oracle of Seasons/Ages“ entliehen wurde. Einmal bekommt er sogar eine **Flasche** voll Hundefutter, um den Fifi von Händler **Aiya** zu füttern.

LESERATTE



Zur Weltenrettung gehören auch die kleinen Dinge. Diese von den Bewohnern Hyrules ausgeliehenen und verlegten Bücher möchten aufgespürt und in die **Bibliothek** zurückgebracht werden.

A ODER B? DAS IST HIER DIE FRAGE!



Außer den Waffen lassen sich auch diese Items auf die beiden Tasten A und B legen. Klassiker wie **Bomben** (jetzt auch in ferngezündeter Variante), **Okarina**, **Lampe** oder **Pegasus-Stiefel** werden ergänzt durch kreative Eigenkreationen von **Capcom**: Der **Wirbelstab** dreht Töpfe und Gegner herum, die

Maulwurfhandschuhe lassen **Link** im lockeren Erdreich graben. Besonders durchdacht ist der **Magische Krug**, der einerseits als eine Art Staubsauger Feinde ansaugt, andererseits als Antrieb für Flöße fungiert. Der **Greifenmantel** ermöglicht **Link** kleine Hopser aus dem Stand oder weite Flüge über tückische Abgründe.

BÖGEN



Der **Bogen** dient als Distanzwaffe und zum Umlegen von Schaltern aus der Ferne. Außerdem lassen sich einäugige Golems nur per **Bogen** erledigen. Retten wir den armen Opa **Gasto** vor einem Geist, bekommen wir den **Lichtbogen**, der magische Pfeile verschießt, wenn wir den Button gedrückt halten.



BUMERANGS

Sein erstes Wurfholz kauft **Link** für 300 **Rubine** im Laden: Es lähmt Gegner und sammelt **Rubine** aus der Ferne ein. Verbinden wir mit allen **Tingle**-Brüdern **Fragmente**, öffnet sich unter der **Nördlichen Ebene** eine Höhle mit dem **Magischen Bumerang**.



KRAFTARM BAND

Mit diesem Item-Klassiker der „Zelda“-Serie kann der auf **Minish**-Größe geschrumpfte **Link** schwere Objekte wie Regale verschieben. Um das Armband zu finden, muss er eine Quest starten, die im Stadthaus von Professor **Blöm** startet und u.a. an hungrigen Katzen vorbeiführt.



ELEMENTE

Erde, **Flamme**, **Tropfen** und **Wind** ergeben **Links** große Sammel-Quest in diesem Abenteuer – und jedes **Element** findet sich gut versteckt in einem Tempel und wird von mächtigen Kerkermeistern bewacht. Immer, wenn **Link** eins errungen hat, lässt sich das Schwert in der **Heiligen Stätte** unter dem **Schloss** um eine Stufe auf-leveln. Danach kann **Link** einen weiteren magischen **Klon** erschaffen, der ihm bei der Lösung von Schalter- und Schiebe-Rätseln hilft.



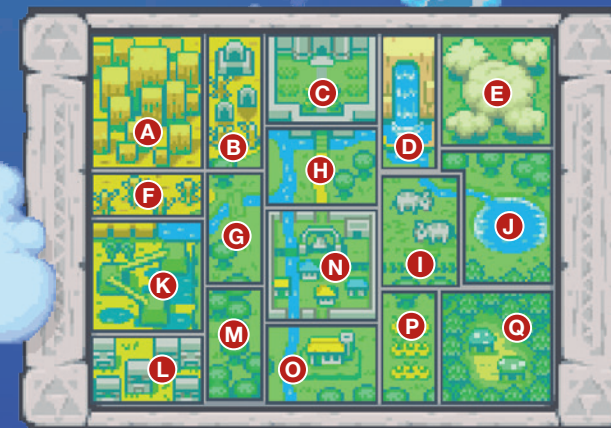
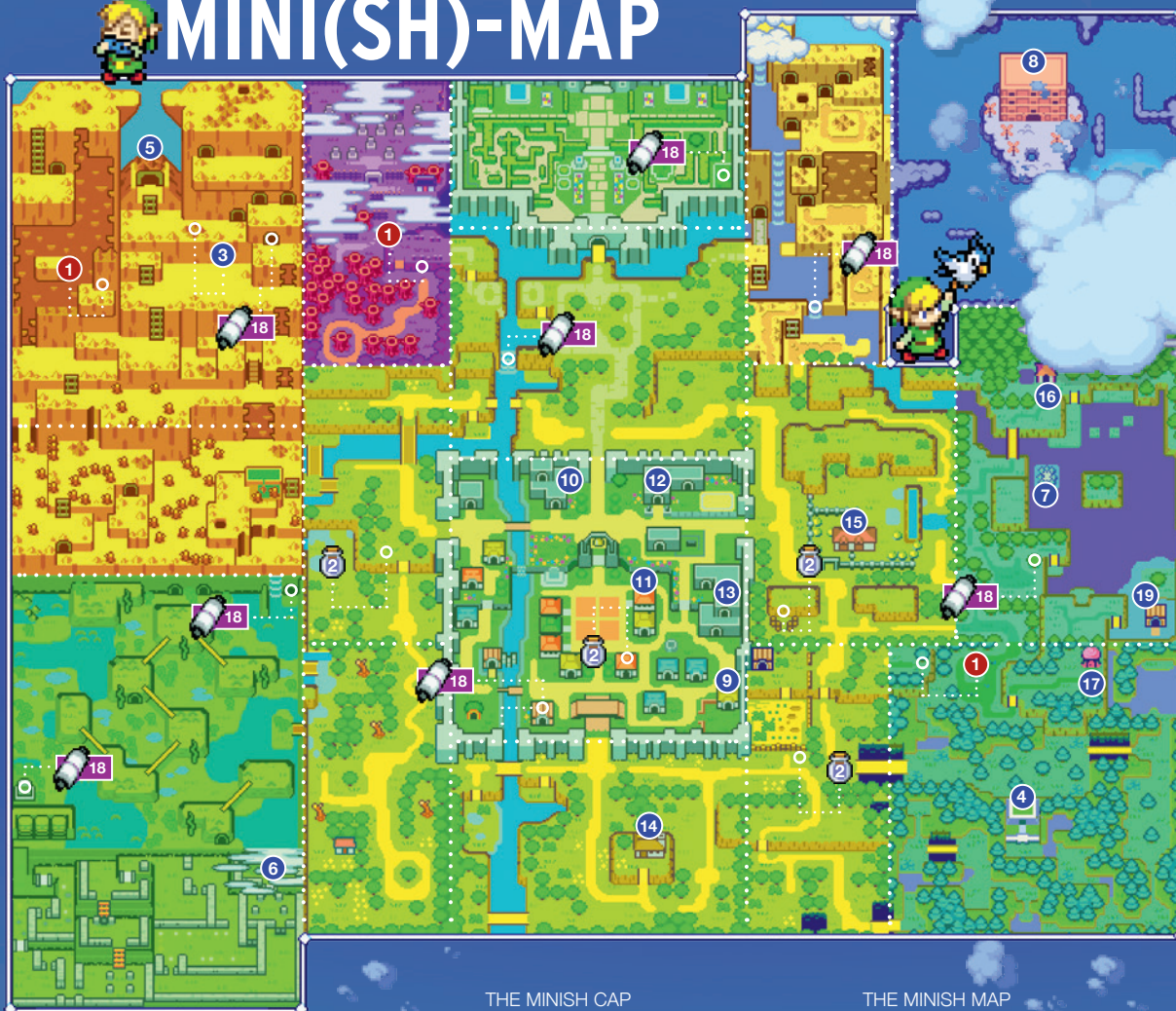
KLETTERRING

In einer versteckten Höhle am Fuß des **Gongol-Bergs** erstet **Link** das Utensil für 40 **Rubine** bei einem **Händler-Deku**. Hiermit kann er an rauen Bergflanken emporklettern und so die **Höhle der Flamme** erreichen. Auch für die Erkundung der **Sela-Quelle** ist das Armband unerlässlich.

SCHÖNER REISEN MIT MINI(SH)-MAP

- A – Gongol-Berg
- B – Tal der Königsfamilie
- C – Schlosshof
- D – Sela-Wasserfall
- E – Über den Wolken
- F – Fuß des Gongol-Bergs
- G – Hochebene von Beele
- H – Nördliche Ebene von Hyrule
- I – Lon-Lon-Farm
- J – Hylia-See
- K – Geheime Welt von Tabanta
- L – Ruine des Windes
- M – Westliches Wäldchen
- N – Stadt Hyrule
- O – Südliche Ebene von Hyrule
- P – Östlicher Hügel
- Q – Tyloria-Wald

- 1 – Feen-Höhle
- 2 – Fundort Flasche
- 3 – Meltas Mine
- 4 – Wald-Schrein
- 5 – Höhle der Flamme
- 6 – Tor des Windes
- 7 – Tempel des Tropfens
- 8 – Villa des Windvolks
- 9 – Anjus Hühnerhaus
- 10 – Bibliothek (Ältesten-Test)
- 11 – Bäckerei
- 12 – Schule
- 13 – Hotel des Glücks
- 14 – Links Haus
- 15 – Lon-Lon-Farm
- 16 – Aiyas Haus
- 17 – Hexe Syrup
- 18 – Fundort Schriftrolle
- 19 – Hütte am See



Tiefe Sümpfe, in denen man nur mit den magischen **Pegasus-Stiefeln** vorankommt. Zerklüftete Berge für den Einsatz des **Kletterrings**. Bäche und Flüsse, die wir mithilfe der **Schwimmflossen** durchqueren. Und allerlei andere interessante bis gemeingefährliche Landstriche, für deren Erkundung man entweder besondere **Ausrüstung** braucht oder aber an ihrem Ende welche findet – vermutlich hinter den Toren eines riesigen, unterirdischen **Palasts**: Die „Minish Cap“-Version von **Hyrule** ist – selbst gemessen an noch früheren 2D-Varianten des knuffigen Märchenreichs – zwar auffallend klein geraten,

aber hinter der unscheinbaren Fassade finden sich teuflische Rätsel, labyrinthische Strukturen und Details innerhalb von Details. Kurzum: Hier gibt's mehr als genug zu tun! Damit Ihr nicht den Überblick verliert, findet Ihr hier gleich zwei **Karten**, die Euch **Hyrule** in verschiedenen „Zoom-Stufen“ zeigen: Rechts oben nach Gebieten sortiert, links daneben mit mehr Einzelheiten – sodass Ihr den Sitz von Dungeon-**Palästen**, wichtigen Handlungs-Stationen und die Fundorte von **Flaschen** sowie **Schriftrollen** erkennt. Letztere enthalten Techniken von **Hyrules** größten **Kampfkünstlern**.

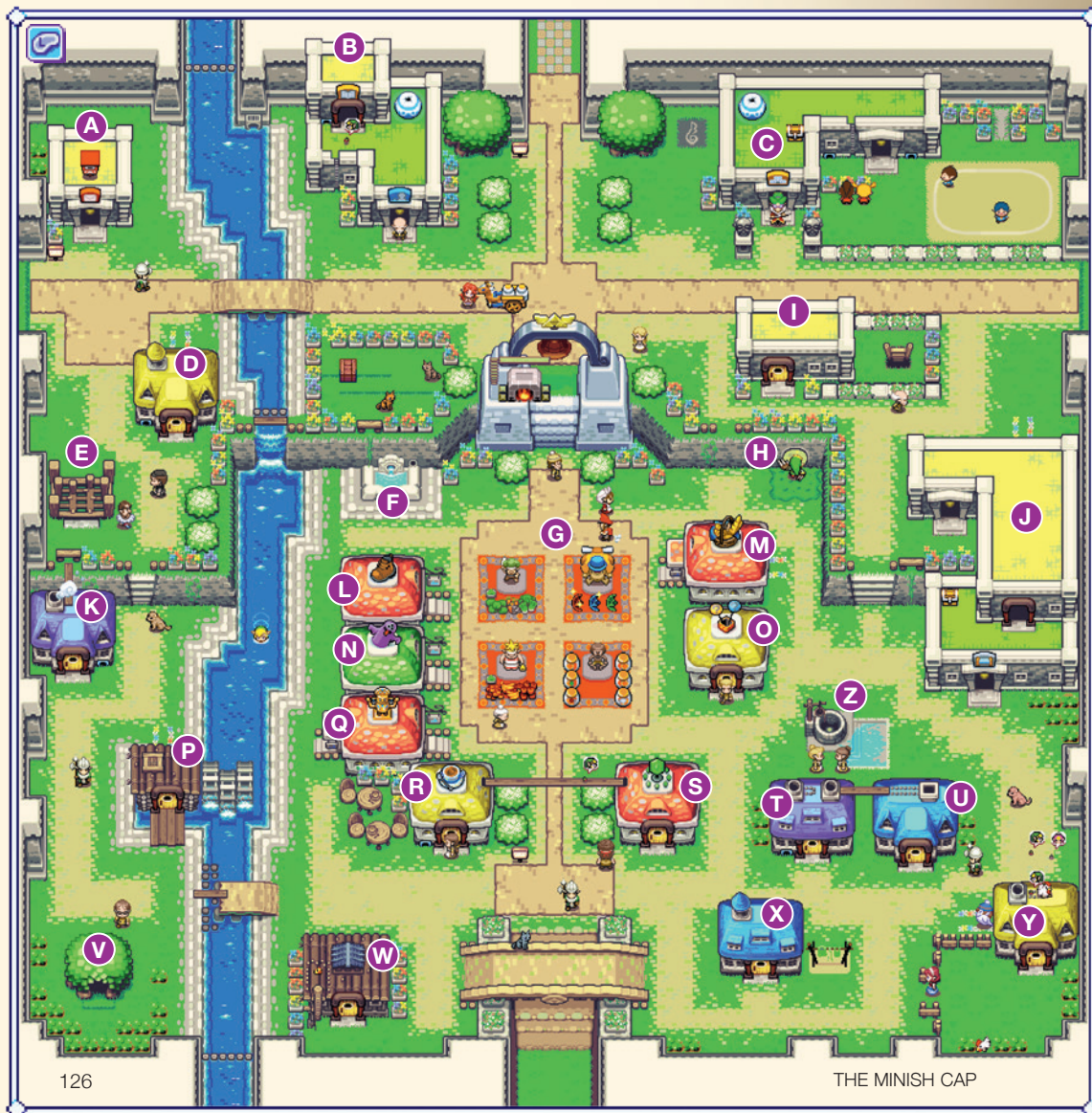


Hoch hinaus zu den Schätzen! Die Bohnenranke trägt Link in schwindelnde Höhen zu einem neuen, größeren Köcher für seine Pfeile. Als Bonus bekommen wir einen magischen Ausblick bis auf ferne Berge.

LINK UND DIE BOHNEN-STANGE

Jack and the Beanstalk ist ein beliebtes englisches Volksmärchen. Darin klettert ein Jüngling eine Bohnenranke hinauf und entdeckt eine neue Welt voller Reichtümer, aber auch Gefahren. Klingt ein bisschen wie **Links Heldenreise**, oder? Und dass Jack es mit

einem Riesen in seinem Schloss aufnehmen muss, das erinnert ebenfalls an die Abenteuer von **Minish-Link**. Eine Steilvorlage, die **Capcom** sich nicht entgehen ließ. Bohnenranken entstehen entweder durch fusionierte **Glücksfragmente** oder durch Gießen der riesigen Samenkörner mit trischen Wasser aus **Links** Feldflasche. Oben warten häufig Schätze und ein wunderschöner Ausblick über das weite Land. Da wir **Link** ansonsten nur in Draufsicht auf den Boden starrend erleben, ist dies eine wertvolle atmosphärische Abwechslung.

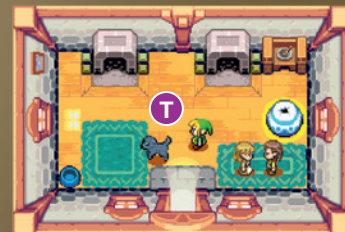


STADT HYRULE

Die Hauptstadt ist Herzstück und Kronjuwel von Hyrule: Nirgendwo sonst im Spiel finden so viele herzige Geschichten und Rätsel statt.

Siedlungen voller sympathisch verschrobener Gestalten sind im „Zelda“-Kosmos nichts Neues – aber nur in „Minish Cap“ steckt die Hauptstadt so voller fein ausgearbeiteter Details und knuffiger, kleiner Geschichten. Darunter Rätsel wie das um den schläfrigen Schlumm (L) oder die Bibliothek (B). Außerdem finden wir hier eine nur im Traum begehbare Arena (N), eine Sägemühle voller emsiger Handwerker (P), einen Markt (G,

u.a. mit Flaschen und Fragmenten) sowie ein Grammophon (Q), mit dem wir uns sämtliche Musikstücke des Spiels anhören, wenn wir bei V alle 130 Figuren gehortet haben. Die nur per Maulwurfklauen erreichbare Höhle H ist mit einem Tunnel-Komplex unter der Stadt verbunden, dessen Gänge sich bis zur Schule (C), dem Brunnen (Z) und Haus des Bürgermeisters (I) erstrecken. Zur Post (A) lassen wir uns lehrreiche Lektüre liefern.



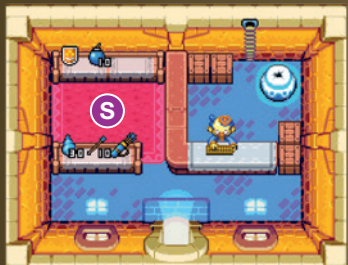
Indem wir mit einer Flasche voller Wasser das rechte Kaminfeuer von T löschen, erreichen wir durch den Schornstein das Buch auf dem Regal in U. Auch bei Forscher Blöm (K) löschen wir zuerst den Kamin, bevor wir durch ihn und Haus D ins Gewölbe hinter Becken F gelangen, wo das Kraftarmband auf uns wartet. Mit ihm verrücken wir Blöms Schränke.

Die Beschaffung der drei fehlenden Bücher (gut zu erkennen auf dem Tresen hinter der Bibliothekarin) gehört zu den gemeinsten Puzzles. Das erste Buch finden wir in Haus

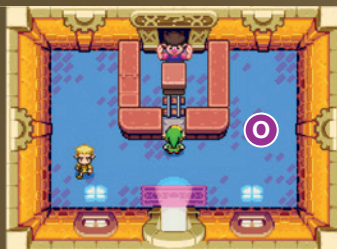
U, das zweite bei Forscher Blöm (K), für das dritte müssen wir zum Bürgermeister (I) und dann in dessen Haus am Hylia-See (S. 151, K).



Im 1. Stock der Bücherei finden wir das Regal, in das die fehlenden Bücher gehören. Haben wir alle beschafft, können wir sie in Minish-Größe als Leitern benutzen.



Zwei der den Göttinnen Hyrules nachempfundenen **Hotel**-Bewohnerinnen können wir eine neue Bleibe in der Stadt vermitteln. Wir haben uns für **Din** (E) und **Farore** (X) entschieden. Als Dank gibt's Talismane, die wir in Flaschen aufbewahren. Darunter: Der Laden von Händler **Aiya** (S).



Oben besuchen wir das gemütliche **Café Micha** (R) von **Hyrule-Stadt**, in dem wir neben viel Tratsch und Fusions-Chancen einen Transformations-Krug finden, den wir wie gewohnt mit dem **Wirbelstab** auf den Kopf stellen. Im per Schienensystem erreichbaren Hinterzimmer der Glücksspiel-Bude **O** wetten wir (überraschend simpel) auf eine von entweder zwei oder (auf höherem Schwierigkeitsgrad) drei **Truhen**. Knuffig: Der Inhaber versucht immer wieder, uns davon abzubringen, in sein Spiel zu investieren.

Die Behausung der Hühner-Farmerin Anju (Y) wird vom Geist **Schaber** bewacht, den wir durch **Fragment-Fusion** mit seinem Gespenster-Bruder **Nack** im **Tal der Königsfamilie** (vgl. S. 152/153) austreiben. In Haus **D** lebt ein Angehöriger des Windvolks, mit dem wir **Fragmente** verbinden, um den **Teleporter** (N, S. 123) zur Quest um Großväterchen **Gasto** erscheinen zu lassen. Ansonsten ist die Hütte eine wichtige Passage für Mini(sh)-Missionen.



Hinter den Masken von **Bürgermeister Hagar** (I) verbirgt sich ein Hinweis auf den Verbleib vom **Buch über Masken** – also räumen wir die Dinge per **Pegasus-Sprint** ab. In den Leckereien von Bäckerei **Krümel & Kondita** (M) sind ungesunde, aber dafür umso nützlichere Werbe-Geschenke versteckt: Hier machen wir uns gerne die Zähne kaputt!



Das **Hotel des Glücks** ist mit zwei Stockwerken, mehreren Zimmern (von denen leider nur eins – Abb. 6 – ins Buch gepasst hat), Aufenthaltsraum (2) und ausladender Lobby (4) das größte Gebäude der Stadt. Je nachdem, in welchem der drei Zimmer man übernachtet (für 50, 200 oder 400 **Rubine**), bekommt man ein anderes **Fragment** als Betthupferl. Trotzdem finden **Nayru**, **Farore** und **Din** (1) das Hotelleben auf Dauer doof und suchen nach Häusern, in denen sie sich einmieten können.



In der Stadt wartet der erste von Hyrules **Schwertmeistern** auf seinen neuen Schüler. Lohn der Lektion: eine von acht **Schriftrollen**. Mit den darauf beschriebenen **Kampftechniken** fallen die Gefechte gleich leichter!





Wie der **Gongol-Berg** ist auch die „Sela-Quelle“ ein Gebiet, das sich nicht in die Breite, sondern Höhe erstreckt – und als solches ein hervorragendes Beispiel für den verschachtelten Grundriss der hyrlyschen Oberwelt. Ziel der Bergbesteigung ist die Windhose **N**, die unseren Helden ins **Wolkenreich** wirbelt (S. 156). Dafür betreten wir zunächst (aus der **Nördlichen Ebene** kommend)

Die Suche nach dem Wind-Element führt Link zu den malerischen Fälen der „Sela-Quelle“. Hightlight des Trips: ein gigantischer Schnunzel-Gorone auf dem Gipfel.

SELA-QUELLE

Explosion am Hang. Auch während seiner Kletterpartie wird **Link** von Bombenwerfenden **Killeranas** bedrängt. Stürzen kann er zum Glück nicht – aber Schraden kassieren!



Für „Minish Cap“ hat man dem **Raubschleim** den **Rubinschleim** zur Seite gestellt – und der hat (der tolle Name verrät's), ganz genau, einen südnachtlichen Appetit auf den Inhalt von **Links Juwelen-Börse!**

das Gang-Gewirr **B**, indem wir beim Tor mit dem **Fragment** des Geisterkönigs **fusionieren**. Nach Verlassen des kleinen Komplexes bei **E** erreichen wir mittels **Bomben-Einsatz** über die gleiche Verbindung) kraxeln wir die Steilwand empor. Weiter oben stolpern wir in ein vertracktes Mini-Labyrinth, das **K** mit **I**, **J**, **L** und **G** verbindet, während wir hinter **H** ein **Herzteil** finden. Der über dem Berg thronende **Biggoron** (**M**) erscheint nur, wenn wir **Vaati** besiegt und die **Goronnen**-Quest unweit der **Lon-Lon-Franch** gelöst haben. Geben wir ihm unser normales Schild, kaut er so lange darauf herum, bis es zum **Spiegelschild** wird. Bei **C** und **D** buddeln wir **Herzteil** (**C**) bzw. **Truhen** (**D**) frei.



Für die Gestaltung des Windvolks hat sich **Capcom** bei den indianer-Völkern aus den Anden bedient: Von der farbenfrohen, weit geschnittenen Bekleidung über die in irdenen Farben gehaltenen Gebäude des kultigen Stammes bis hin zu den knalligen, Papageienartigen Vögeln, die sich darauf tummeln – die Designer hatten offenkundig ein Faible für die südamerikanischen Indianer-



-Hochkulturen der präkolumbischen Ära. Auf dem Dach dieser protzigen **Himmelstadt** findet sich ein Wirbel, der **Link** in den vertrackten **Windpalast** transportiert. Im Gebäude selber spielen sich interessante, kleine Geschichten wie die um den von einem bösen Spuk geplagten Großvater **Gasto** ab, den wir mithilfe des **Magischen Krugs** von seinem aufdringlichen Plagegeist befreien.



WILKOMMEN IM WOLKEN- KUCKUCKSHEIM

Das höchste Gebäude im Spiel ist ein **ECHTER „Wolkenkratzer“**: Das Zuhause des Windvolks ragt nicht nur über die Wolken hinaus, sondern steht sogar auf einer dichten Wolkendecke!



DER WALDSCHREIN ALS DUNGEON

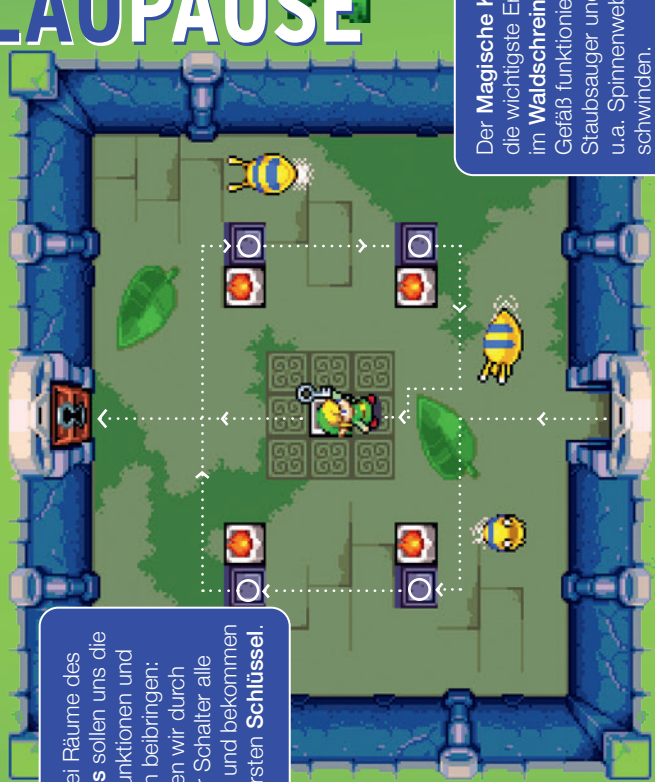
BLAUPAUSE

Raum 4



Schalterziehen – diese Disziplin gibt's auch schon in „A Link to the Past“. Neu dazugekommen: „Wie blöd an Pilzen rum rupfen“. Das stärkt nicht nur die kleinen Elfen-Muckis – obendrein lassen sich die Gewächse auf diese Weise als Katapult entfremden. Einfach den Pilz lang genug ziehen – schon saust **Link** durch die Luft.

Raum 3



Die ersten drei Räume des **Waldschreins** sollen uns die simpelsten Funktionen und Rätsel-Regeln beibringen: Hier entzünden wir durch Betätigen der Schalter alle Feuerstellen und bekommen so den ersten **Schlüssel**.

Raum 2



Die Gefechte Mann gegen Mann oder Mann gegen Monster laufen wie in „Link to the Past“ ab, sind aber spürbar verzeihlicher. In „Minish Cap“ schrumpft unser **Herzvorrat** langsamer – zumindest abseits der Boss-Duelle.

Der **Magische Krug** ist die wichtigste Eroberung im **Waldschrein**. Das Gefäß funktioniert wie ein Staubsauger und lässt u.a. Spinnenweben verschwinden.



Der **Waldschrein** ist für „Minish Cap“ ungefähr das, was der **Ostpalast** für „A Link to the Past“ war: ein Trainings-Gemäuer, in dem wir das Dungeon-Regelwerk des Spiels erlernen, ohne dass wir Schwertarm und graue Zellen zu sehr strapazieren müssen. Das Design-Regelwerk ähnelt dabei stark dem des 16-Bit-Oldtimers.

Der Klassiker: Die Teleporter am Dungeon-Eingang fungieren als Abkürzungen zu bereits besuchten Räumen des Schreins.

1. Kellergeschoss

Raum 1

zu Raum 16

von Raum 14

START

(MINI-)LABYRINTH

163

162

THE MINISH CAP

REISE INS



WICHT MIT PUSTEFIX

Das innovativste und dabei auch technisch fortschrittlichste Instrument im Spiel ist zugleich das (abgesehen von Schwert und Mütze) erste: Mit dem **Magischen Krug** – im Grunde eine Art Staubsauger, bei dem man den Luftstrom umkehren kann – ist unser kleines Konterfei zum Beispiel imstande, Monsterlein anzusaugen, um sie kurz darauf gegen ihre Kollegen zu schleudern. Oder den Dungeon-Boden von störendem Staub zu befreien, unter dem dann Schalter und kleine Schätze zum Vorschein kommen! Ebenfalls eine beliebte Strategie: Spinnenweben an- und aufsaugen, um von dem ekligen Gespinnst blockierte Passagen freizulegen. Auch das Bedienen von Pilz-Schleudern fällt jetzt deutlich leichter: Dem Zauber-Puste- und Saugfix sei Dank braucht **Link** keinen direkten Kontakt mehr mit den katapultierenden Gummi-Gewächsen.

RECHTS: Die zunächst behäbig durch den Raum kriechende **Imos**-Raupe bewacht den **Magischen Krug**, den wir für das Vorankommen im **Waldschrein** brauchen. Zuerst geben wir dem Insekt einen Nasenstüber mit dem Schwert – dann greifen wir das sich daraufhin rot färbende Hinterteil des Wesens an.

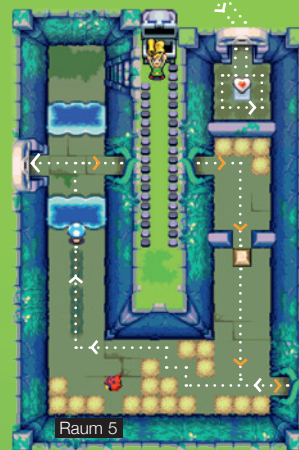


Erst ordentlich ansaugen, dann rauslassen: Je mehr Luft der **Krug** intus hat, desto stärker der anschließende Ausstoß, bei dem sich das Tool außerdem verfährt.

1. Kellergeschoss



Weil der **Waldschrein** das Übungs-Dungeon des Spiels ist, besticht er durch sein klares Design – außerdem sind Ideen wie das rotierende Fass selbst in dieser „Zelda“-Episode einzigartig. Die Schreine und Paläste im folgenden Spielverlauf werden größer und gemeiner, aber der Waldschrein ist und bleibt das spannendste Verlies in „Minish Cap“.



Das riesige Fass ist Hamsterrad und Wegkreuzung zugleich: Hat **Link** das Behältnis vom Efeu befreit, kann er darin herum wetzen und so die Aus- bzw. Eingänge neu positionieren. Zugang **E** ist nur auf der Unterseite (ganz rechts) passierbar.



- Hinweg
- ◀ Rückweg
- 1 zuerst dieser Weg
- 2 später dieser Weg
- ☀ Feinde besiegen!
- Schalter betätigen!



Raum 15

2. Kellergeschoss

Oft muss **Link** erst einen Schritt zurück, um voranzukommen: So kann er nach Passieren der gesenkten Pfähle zwar den **Kompass** und einen **Schlüssel** finden, doch dann geht es erstmal die Wasserstraße zurück zu Weg ② – denn dort winken der **Große Schlüssel** und ein Teleporter.

zu Raum 1

Raum 14

E

... schlingernden und sich um sich selbst drehenden **Seerosen-Blatt**, das er per Luftausstoß steuert. Auch Kämpfe und Rätsel wollen während der Flussreise von diesem improvisierten Boot aus bestritten werden. Zwischendurch gibt's Landgang – z.B. um Blockaden zu senken und **Schlüssel** zu finden.

Pflanzen-Floß ahoi! Nach einem Sturz ins scheinbar Bodenlose aus dem Stockwerk darüber landet **Link** auf einem ...

THE MINISH CAP



Raum 17

OBEN: Beim **Grünen Riesenschleim** handelt es sich in Wahrheit um einen normalgroßen **Schleim**, der ins Dach des winzigen **Waldschreins** eindringt. **Link** bezwingt den Mega-Blob, indem er ihn mithilfe des **Magischen Krugs** zum Stolpern bringt.



Raum 16

von Raum 1

Erdgeschoss

REISE INS (MINI-)LABYRINTH

WALDSCHREIN

SAUGERRITT AUF DEM SEEROSENBLATT

Zu den größeren Herausforderungen in fast jedem „Zelda“-Abenteuer gehört die Bewältigung von Wasserwegen: Zunächst sind es natürliche Grenzen – aber sobald **Link** die Serien-typischen **Zora-Schwimmflossen** im Gepäck hat, werden sie wie der Rest der Spielwelt zum „Forschungsfeld“. Will heißen: Wir können sie nicht nur durchqueren, sondern ihnen sogar den einen oder anderen Schatz und für den Spielfortschritt wichtige Erkenntnisse abringen. „The Minish Cap“ stellt uns sogar schon vor der Verleihung des **Schwimmflossen**-Paares eine Möglichkeit zur Verfügung, ausgesuchte Wasserstraßen zu durchqueren – und zwar beim Ritt auf einem riesigen **Seerosen-Blatt** (riesig aus **Minish**-Perspektive). Hier ändern wir mithilfe des magischen Pustekrugs Geschwindigkeit und Richtung unseres Behelfs-Floßes.

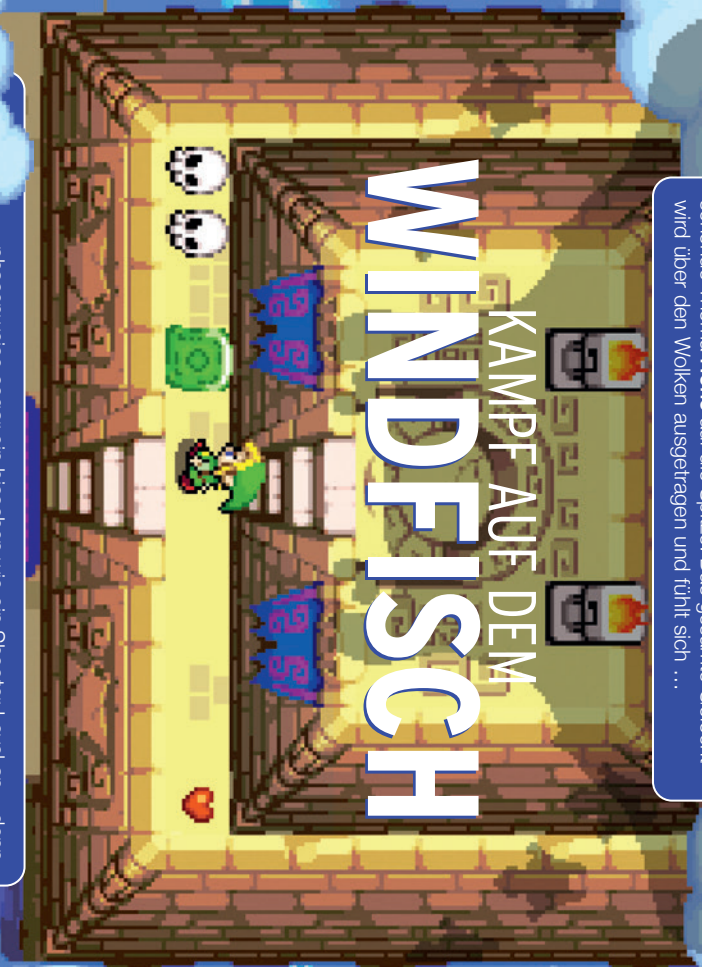


167



Nein, natürlich ist das **Gyorg**-Duo (großes, rotes Weibchen und kleines, blaues Kerlchen) nicht der Windfisch – der gehört nach wie vor exklusiv in den **GB(G)**- bzw. **Switch**-Kosmos von „Link's Awakening“. Trotzdem konnten wir uns diesen kleinen Gag nicht verkneifen, denn das ...

... majestätisch durch die Lüfte über dem Windpabst gleitende Rochen-Pärchen drängt dieses Wortspiel geradezu auf. Mit diesem vielleicht spektakulärsten Boss-Kampf im ganzen Spiel treiben die Entwickler das in Wind-Dungeon vorhersehende Thema **Höhe** auf die Spitze. Das gesamte Gefecht wird über den Wolken ausgetragen und fühlt sich ...



KAMPF AUF DEM WINDFISCH

... phasenweise sogar ein bisschen wie ein Shooter-Level an – denn das Fisch-Pärchen ruft seine kleinen, grünen Kinder zu Hilfe, während **Link** per **Greifemantel** zwischen großen und kleinem **Gyorg** wechselt. Um drei offene Augen des Weibchens auf einmal treffen zu können, lässt **Link** mithilfe der magischen Felder drei **Abbilder** entstehen, die gemeinsam mit ihm angreifen.



THE END

2025 (©) by elektrospieler und agentur ratz

„The Legend of Zelda“ © Nintendo

„The Legend of Zelda: A Link to the Past“ © Nintendo

„The Legend of Zelda: The Minish Cap“ © Nintendo

„The Legend of Zelda: Four Swords“ © Nintendo

Danke an all unsere Leser, Kunden und insbesondere treuen Vorbesteller, die trotz etlicher Release-Verschiebungen dabei geblieben sind, uns zum wiederholten Male ihr Vertrauen und oft sogar ihr Verständnis ausgesprochen haben! So konnte aus einer ursprünglich als PIXELBUCH-Beilage geplanten „Pixelfibel“ eine vollwertige, eigenständige Publikation werden.

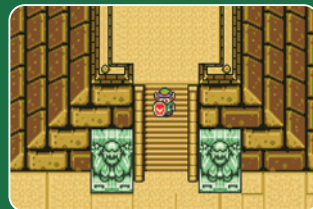
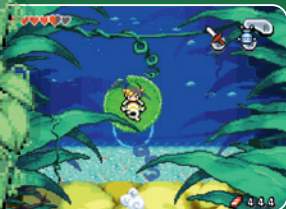
Danke an die Kollegen bei Nintendo und Capcom für die Erschaffung zeitloser Gameplay- und Grafik-Meisterwerke, über die sich so trefflich-launig referieren, schreiben und philosophieren lässt!



ZWEI SPITZOHRIGE ABENTEUER IN EINER PIXELFIBEL



Zwei epische Action-Adventures – eines davon ein zeitloser Klassiker, das andere ein unterschätztes und oft vergessenes Juwel, das den Klassiker konsequent weiterentwickelt und sogar verschönert: Mit der Game-Boy-Advance-Umsetzung von *The Legend of Zelda: A Link to the Past* nebst Multiplayer-Erweiterung *Four Swords* veröffentlicht Nintendo 2001 nicht nur die erste, sondern vielleicht bis heute beste Version seines 16-Bit-Hits. Drei Jahre später legt man mit dem von Capcom entwickelten *The Legend of Zelda: The Minish Cap* nach und bringt damit das aufwendigste und schönste, exklusiv für eine Plattform entwickelte 2D-Zelda seit zwölf Jahren auf den Markt. Beide Spiele zusammen bilden die Speerspitze dessen, was die klassische Zelda-Formel ausmacht: Clever konstruierte Action-Abenteuer und Objekt-basierte Rätsel in einer sich erst allmählich öffnenden Früh-Version des heutigen Open-World-Spiels. Im ersten Band zu ihrer **PIXELFIBEL**-Reihe, von der sich jedes Buch einem einzigen Spiel oder einer Spiele-Reihe widmet, analysieren die Gaming-Journalisten Robert Bannert, Thomas Nickel und Martin Nagel beide Adventure-Meilensteine – auf über 190 Seiten voller Screenshots, Figuren, Karten und Artikel.



ISBN 978-3-9821061-5-1 | 34,95 €

elektrospieler.de



ein elektro
spieler buch