

Schülerzeitung goes E-Sports: The Legend of Zelda

Entstehung und Haupthandlung

„The Legend of Zelda“ ist ein Action- und Abenteuerspiel, welches hauptsächlich von Shigeru Miyamoto, dem Senior Director der Nintendo Corporation und General Producer dieser Videospiele-Reihe, entwickelt wurde. Das erste Spiel entstand Mitte der 1980er Jahre, etwa zwei Jahren nach dem Release der Famicom. Es basiert auf einem Spiel, das extra für das Erscheinen des Disk Systems kreiert wurde und in dem es darum geht, dass zwei Spieler jeweils einen Dungeon entwickeln und den des anderen erforschen sollen. Viele Spieler fanden im Nachhinein, dass das Durchstöbern der Dungeons der beste Teil war. Also fing man an, ein Spiel zu entwickeln, bei dem Dungeons verschiedener Berge nahe des Todesberges zu erkunden waren. Den Entwicklern wurde aber bald klar, dass das Spiel ohne eine Welt außerhalb der Dungeons unvollständig wäre. Daher fügte man unter anderem Wälder und Seen hinzu, um das Ganze auszuschnücken. So wurde das Königreich von Hyrule geschaffen. Der Name des Spiels stand nicht von Anfang an fest. Allerdings wollte Miyamoto das Spiel gerne „The Legend of...“ nennen. Dieses „Was auch immer“, welches den entscheidenden Aspekt des Spielnamens ausmacht, wurde schließlich durch den Namen „Zelda“ gefüllt. Es war die Idee eines Planers aus der PR- Abteilung. Er sprach von einem Story- Buch für dieses Spiel, bei dem Link, der Held des Games, eine Prinzessin retten sollte, die von allen als die „ultimative Schönheit“ angesehen werden sollte. Er wollte sie nach der Frau eines berühmten amerikanischen Romanautors benennen, die Zelda hieß. Miyamoto gefiel diese Idee sehr gut, und so entstand der Titel „The Legend of Zelda“.

Die Hauptfigur erhielt den Namen Link, weil er die Menschen miteinander verbinden soll. Er soll die über Welten, die Zeit und in Dungeons verstreuten MacGuffins bzw. Plot-Devices sammeln. Die alte Geschichtenerzählerin, die Zelda als auch Link Informationen vermittelt, wurde Impa genannt. Der Name leitet sich von dem englischen Wort „impart“ ab, was „vermitteln“ bedeutet. Impa, Link und Prinzessin Zelda waren die ursprünglichen Wächter des Triforce. Beim Triforce handelt es sich um ein göttliches Artefakt, das die Essenz der drei Göttinnen repräsentiert, die das Reich von Hyrule erschaffen haben und demjenigen, der im Besitz aller drei Teile (die drei Teile stehen für Mut, Kraft und Weisheit) ist, göttliche Macht verleihen können. Allerdings denkt man heute automatisch an eine etwas andere Konstellation der drei Hauptfiguren, die das Triforce widerspiegeln sollen, nämlich Link, Zelda und Ganon. Aber dieses Konzept entstand erst mit „Ocarina of Time“. Denn eigentlich sollte Ganon nur ein Bösewicht sein, der nach dem Triforce sucht.

In seinen 30 Jahren als Videospiele- Entwickler ist „The Legend of Zelda“ die einzige Reihe Miyamotos, bei dem der Spieler seine Helden selbst benennen kann. Link hat seinen Namen durch seine Aufgabe und damit auch sein Schicksal erhalten, eine Verbindung zwischen den Menschen und den Welten zu erschaffen, deshalb kann der Spieler auch seinen eigenen Namen anstelle von Links Namen eingeben. Die Serie ist auch nur deshalb so überaus erfolgreich geworden, weil die Spieler sich immer wieder dem Lösen kniffliger Rätsel und den Kämpfen gegen mächtige Gegner zu stellen haben. Somit hat Nintendo es geschafft, mit dieser Spiel-Reihe die Menschen auf der ganzen Welt miteinander zu „verbinden“.

Die Spiel-Reihe und Timeline von „The Legend of Zelda“ bestehen aus einer ganzen Reihe von Spielen, die insgesamt eine große Haupthandlung umfassen.

Sie erzählen die Geschichte des Triforce, welches, wie bereits erwähnt, die manifestierte Kraft der drei Göttinnen von Hyrule repräsentiert und über die Jahrhunderte immer wieder die drei Hauptfiguren Link, Zelda und Ganon (auch in Form von Ganondorf) der jeweiligen Ära zusammenführt. Die Spiele sind allerdings nicht in der richtigen chronologischen Reihenfolge erschienen. Denn „Skyward

Sword“, welches den Anfang der Timeline darstellt, erschien erstmals 2011 für die Wii. Davor sind bereits etwa 18 Spiele erschienen.

Außerdem teilt sich die Reihe nach „Ocarina of Time“, welches erstmals 1998 für das Nintendo 64 erschien, in drei parallele Zeitlinien auf.

Der erste Teil der Timeline behandelt die Entstehung Hyrules und erklärt den Ursprung des ständigen Kampfes zwischen Link und dem Bösen. Die drei Zeitlinien berichten jeweils über drei alternative Abläufe. Am Anfang erschaffen die drei Göttinnen Din, Nayru und Farore die Welt und hinterlassen das Triforce. Es beginnt eine Schlacht um das mächtige Artefakt und die Menschen ziehen sich in die Wolken zurück. In „Skyward Sword“ lebt dort der angehende Ritter Link, dessen Freundin Zelda eines Nachts von Girahim, dem Dunkelfürst und Geist des Schwerts des Todbringers, aus dem Wolkenhort entführt wird. Er möchte den Todbringer wiedererwecken und benötigt dafür die Kraft, die in Zelda innewohnt, da diese die Reinkarnation der Göttin Hylia ist. Hylia ist eine Göttin, welche noch vor den Ereignissen von „Skyward Sword“ auf die Erde kam, um dort gegen das Böse zu kämpfen. Link macht sich auf die Reise zur Welt unter dem Wolkenmeer, um Zelda zu retten und das Masterschwert zu verstärken. Allerdings werden beide Protagonisten nach dem Besiegen des Todbringers verflucht. Sie sollen bis in alle Ewigkeit wiedergeboren werden und müssen sich der Reinkarnation des Todbringers stellen. Das heilige Reich, in dem das Triforce versteckt ist, wird versiegelt.

In „The Minsh Cap“, welches 2004 für den Game Boy Advanced rauskam, will sich der Bösewicht Vaati in ein gottähnliches Wesen verwandeln. Dafür braucht er Prinzessin Zelda, denn er möchte ihr die Lichtenergie entziehen. Also macht sich Link wieder auf, um sie zu retten. Zur Seite stehen ihm die sprechende Mütze Ezelo und kleine Wesen namens Minish. Link schafft es, den Erddämon zu besiegen und zu versiegeln.

In „Four Swords“, welches 2003 ebenfalls für den Game Boy Advanced erschien, befreit sich Vaati und muss abermals von Link aufgehalten werden. Nach einem langen Krieg vereinen sich alle Königreiche von Hyrule unter demselben Banner. Darunter auch der Kriegsherr der Gerudo, welcher die personifizierte Reinkarnation des Hasses des Todbringers ist.

Er betrügt den König und möchte das Triforce an sich reißen. In „Ocarina of Time“ möchte Link den Bösewicht aufhalten, verhilft ihm allerdings vorher unfreiwillig zum göttlichen Artefakt. Deswegen wird er sieben Jahre im heiligen Reich festgehalten, denn er muss der Aufgabe gewachsen sein.

Ab diesem Punkt teilt sich die Geschichte in drei Zeitstränge auf, da Link nach dem Sieg über Ganondorf in der Zeit als er ein Kind war zurückreist.

In diese Zeitlinie entstehen die Ereignisse von „Majoras Mask“ und „Twilight Princess“. Eine Zeitlinie erzählt die Geschichte, in welcher Link zurück in die „Gegenwart“ reist und als Kind weiterlebt. In einer anderen Zeitlinie lebt Link, nach dem Kampf gegen Ganondorf als Erwachsener im zerstörten Hyrule weiter. Die dritte Zeitlinie behandelt das Schicksal Hyrules nachdem Link gegen die Bestienform Ganondorfs im Kampf verlor.

Der Zeitstrang in dem Link versagte:

In diesem Zeitstrang leitet Ganon ein dunkles Zeitalter ein, in dem vor allem die ersten Zelda- Titel spielen und die Figuren versuchen, der Dunkelheit zu entfliehen. Ganondorf hat sich in den Dämon Ganon verwandelt und bringt das Böse über Hyrule. Das Reich versinkt in den Schatten. Trotzdem schaffen es die Menschen, die Welt der Schatten und die Welt des Lichts voneinander zu trennen und erstere zu versiegeln. Natürlich möchte Ganon trotzdem ausbrechen.

Also macht sich der Held aus „A Link to the Past“, welches erstmals 1991 für die Super Famicom/SNES erschienen ist, auf, um sich abermals dem Bösen zu stellen. Ganon hat wie immer dasselbe Ziel, nämlich die Besitznahme des Triforce und unbegrenzte Macht. Aber Link vernichtet ihn mit dem Masterschwert und hindert ihn ein weiteres Mal daran.

In „Oracle of Ages/ Seasons“, welche beide 2001 für den Game Boy Color erschienen sind, versuchen die Zauberin Veran und der General Onox, Ganon zurückzuholen. Es gelingt ihnen sogar, da sie jedoch das Auferstehungsritual nicht korrekt ausführen, kann Link den Bösewicht wieder einmal besiegen.

Das Triforce wird jetzt für gute Zwecke genutzt und läutet ein goldenes Zeitalter ein. Link macht sich nach den Geschehnissen im Schattenreich auf zu einer Art Trainingsreise und landet auf der Insel Cocolint.

In „Link’s Awakening“, welches erstmals 1993 für den Game Boy erschien, muss Link sich zum ersten Mal selbst retten und wieder von dem Eiland entkommen. Aber Cocolint existiert nicht wirklich, denn eigentlich handelt es sich um eine Art Traumgebilde eines Windfisches. Als Link den Fisch weckt, kehrt er aufs Meer zurück, um sich wieder auf den Weg nach Hyrule zu machen.

Nach „Link’s Awakening“ folgt „A Link Between Worlds“, welches 2013 für die Nintendo 3DS erschien. Hier muss sich Link wieder dem Bösen, in Form von Yuga, stellen. Der Magier aus der Parallelwelt Lorule entführt die sieben Weisen, darunter auch Prinzessin Zelda. Natürlich möchte er mit dessen Kraft Ganon wiedererwecken. Link rettet auch hier die Prinzessin sowie das Reich Lorule. Einige Zeit später muss der Link aus „Triforce Heroes“, welches 2015 für die Nintendo 3DS auf den Markt erschien, zusammen mit zwei Freunden der Prinzessin Textilia helfen, die verflucht und ihrer Kleider beraubt wurde.

Danach verfällt die Welt wieder in Finsternis. Ganon erwacht in „The Legend of Zelda“, welches 1986 für das Famicom Disk System erschien, wieder zum Leben, um erneut den Versuch zu starten, die Macht des Triforce zu gewinnen. Dazu greift er Hyrule mit einer riesigen Armee an. Diesmal schützt Zelda das Relikt, indem sie es in acht Teile zerbricht. Link sammelt alle wieder ein und besiegt Ganon in einem finalen Kampf.

Innerhalb dieser Zeitlinie muss Link sich Ganon noch ein allerletztes Mal in „The Adventure of Link“ von 1987, welches ebenfalls für das Disk System der Famicom/NES produziert wurde, stellen.

Der Zeitstrang in dem Link als Kind weiterlebt:

Auch der Zeitstrang von Links Kindheit wird von einer Schattenwelt und dem Weltuntergang bedroht. In „Majora’s Mask“, welches erstmals 2000 für die Nintendo 64 rauskam, trifft Link in den Wäldern auf das Horror Kid, welches ihn in ein Baumwesen, einem sogenannten Deku, verwandelt. Später trennt er sich von der Gestalt und erhält eine Maske, welche ihn jederzeit zwischen der Gestalt eines Deku und der Normalform wechseln lässt. Daraufhin gerät er in die Welt Termina. Dort erfährt er, dass der Mond in drei Tagen auf die Erde prallen und die Welt somit untergehen wird. Doch er kann mithilfe weiterer Masken und verschiedener Gestalten das Horror Kid, Majoras Mask aufhalten und die Welt retten.

Es vergeht eine Weile, bis Zantos in „Twilight Princess“, das im Jahr 2006 für die Wii und den Nintendo GameCube erschien, Hyrule in eine Schattenwelt zieht. Nur der auserwählte Held Link kann sich in der Gestalt eines Wolfes sowohl im Licht als auch im Schatten aufhalten. Zusammen mit seiner Begleiterin Midna besiegt er Zantos und Ganon, der sich hinter der Schatteninvasion verbirgt.

Aber natürlich ist Ganon nicht gänzlich besiegt und auch Vaati kehrt in die „Four Swords Adventures“ aus dem Jahr 2004 für den Nintendo GameCube zurück. Mit dem Schwert der Vier teilt sich Link also in vier Helden auf und besiegt das Böse ein letztes Mal.

Der Zeitstrang, in dem Link als Erwachsener weiterlebt:

Im letzten Zeitstrang der Zelda-Reihe, der auch die „Cartoon-Ära“ genannt wird, geht es um das Verlassen von Hyrule und die Suche nach einer neuen Heimat. Link und Zelda errichten ein neues Zuhause und verbannen Ganon auch hier vorerst. Danach wird Hyrule versiegelt und geflutet. Die Menschen leben von nun an auf Inseln. Der Bösewicht überlebte allerdings.

Der Link aus „Wind Waker“, welches 2002 für Nintendo GameCube erschien, muss seine kleine Schwester retten, die entführt wurde. Dahinter steckt der reinkarnierte Ganondorf. Derweil entdeckt er seine Bestimmung zusammen mit dem versunkenen Reich Hyrule und besiegt schließlich die Personifizierung Ganons.

In „Phantom Hourglass“ aus dem Jahr 2007 für den Nintendo DS wird Link wieder mal in eine Parallelwelt gezogen. Hier muss er seine entführte Freundin Tetra alias Zelda von einem Geisterschiff retten. In der wirklichen Welt vergehen derweil nur etwa 10 Minuten.

Als Nächstes entdecken Link und Zelda einen neuen Kontinent, auf dem das Königreich Hyrule neu gegründet wird. Hier haben sie es mit dem Dämonenkönig Marardo zu tun, der große Macht erlangt. In „Spirit Tracks“ aus dem Jahr 2009, auch für den Nintendo DS entwickelt, muss es Link, zusammen mit Zelda als Geist, mit dem Bösen aufnehmen. Marardo hat diese nämlich von ihrem Körper getrennt. Nach vielen Abenteuern gelingt es ihnen, den Dämon zu besiegen und es kehrt wieder Frieden in Hyrule ein.

2018 erschien für die Wii-U und die Nintendo Switch das für diese Spielereihe revolutionäre Spiel „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“. Allerdings ist nicht geklärt, in welcher Art und ob dieser Teil zur Time-Line der vorher erschienenen Teile der Spielereihe gehört, da die Spielwelt von „Breath of the Wild“ Indizien enthält, welche auf jede der drei Zeitlinien hinweisen. Von Seiten Nintendos wurde keine Bestätigung diesbezüglich gegeben, weil es den Fans mehr Spaß machen würde, wenn diese sich selbst ihre eigene Antwort darauf suchen und erarbeiten würden, so Eiji Aonuma.

Jurassic World - The Game:

„Jurassic World - The Game“ ist ein Mobile-Game, in welchem man seine Jurassic World aufbaut, indem man primär landlebende Tiere aus dem Meso - als auch Paläozoikum, aber auch Tiere aus dem Känozoikum und meeresbewohnende Tiere dieser erdgeschichtlichen Perioden sammelt. Diese generieren Münzen, welche man zum Kauf von Gebäuden und Verzierungen sowie für Futter nutzen kann, um die Saurier in ihrem Level aufsteigen zu lassen, zudem kann man die Münzen als Gebühren für manche Kämpfe nutzen. Durch diese Kämpfe lassen sich unter anderem neue Tiere freischalten. In diesen Kämpfen stehen einem bis zu vier Aktionspunkte zur Verfügung. Die Tiere lassen sich allerdings nur bis zu einem gewissen Level verbessern. Erreicht man beispielsweise das Level Zehn, benötigt man ein weiteres Exemplar auf Level Zehn, welches man mit dem ersten „verbindet“. Dies führt nicht nur zu einem höheren Level, sondern auch zu einer neuen Farbtextur des Tieres und ab Level 31 sogar zu einem neuen Design. Mit dem Erreichen des vierzigsten Levels, also dem maximal zu erreichenden Level, können bestimmte Arten miteinander gekreuzt werden. Eine der frühesten zu erlangenden Kreuzungen ist der Alangasaurus. Dieser wird aus Majungasaurus, einem Abelisauriden aus dem kreidezeitlichen Madagaskar, und Alanqa, einem Pterosaurier aus dem spätkreidezeitlichen Marokko, erschaffen. Neben den „einfachen“ Hybriden kann man auch spezielle Hybriden wie den Indoraptor erschaffen. Für den Indoraptor wird jedoch eine spezielle Velociraptor-DNS benötigt, welche durch bestimmte Missionen erspielt werden kann. Jedes Verbinden sowie Ausbrüten von den Tieren verlangt eine gewisse Wartezeit, die mit dem Rang und Level zu tun hat. Ist ein Tier erst mal freigeschaltet, kann man dieses im „Markt“ mit DNS kaufen und ausbrüten. Neben DNS gibt es eine zweite „Währung“ in höheren Levels, mit der man sich Dinosaurier u.a. kaufen kann, diese nennt man Bernstein. Normale DNS lässt durch Kämpfe oder besondere Events gewinnen, Bernstein wiederum nur durch Kämpfe mit einem Boss-Dinosaurier. Boss-Dinosaurier erkauft man sich durch die sogenannte Boss-DNS. Boss-DNS wiederum ist, so wie die spezielle DNS für spezielle Hybriden, durch bestimmte Missionen erhältlich. Nicht nur erspielt man sich mit der Boss-DNS Boss-Dinosaurier, man levelt diese auch damit auf, somit verfügen sie unter anderem über dieselbe Funktion wie Futter bei den „normalen“ Tieren. In diesem schon sehr währungslastigen Spiel existiert noch eine Währung, die Treuepunkte. Mit diesen Treuepunkten kann man spezielle Kartenpakete kaufen. In jedem dieser Pakete befindet sich ein spezielles Tier, welches auch das Treuepunktesymbol am Gehege trägt. Ab gewissen Stufen gibt es auch eine zweite bebaubare Insel, die Isla Sorna, bekannt aus „The Lost World: Jurassic Park“ sowie „Jurassic Park III“, sowie einen Hafen zum Tauschen verschiedener Ressourcen, Gebäude, Tiere und Währungen. Jeden Monat wird ein neues Event eröffnet, bei dem Aufgaben zu erfüllen sind. Bei jedem Erfüllen einer Aufgabe füllt sich ein Balken, der jedes Mal,

sobald er gefüllt wurde, eine Belohnung freischaltet. Hat man genug freigeschaltet, kann der Spieler, je nach Event, spezielle und besondere Tiere erhalten. Diese sind jedoch nur einmal verfügbar und sind demnach nicht weiter kaufbar, es sei denn man gewinnt ein bestimmtes Kampfevent.

Quellen:

- <https://www.eurogamer.net/eiji-aonuma-explains-why-zelda-breath-of-the-wilds-timeline-placing-must-remain-secret>; 27.03.2023, 14:07 Uhr
- Eiji Aonuma/et al.: „The Legend of Zelda: Hyrule Historia“; Ausgabe 12, 2022; Tokyopop/Shogakukan Inc; Tokyo; 2011