

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## The Legend of Zelda – 32 Jahre danach

Flat Eric am Mittwoch, dem 28. Dezember 2022

**Wenn ich in der Zeit zwischen den Jahren zurückdenke, dann ist mir ein sehr prägender Winter Ende 1990 im Gedächtnis geblieben. Bislang kannte ich aus meiner Familie nur einen geerbten Commodore 64. Das träge Gerät mit Datasette war allerdings für einen kleinen Jungen wie mich wenig einsteigerfreundlich.**

Natürlich war ich froh, „etwas“ zu haben, was Farben auf dem Bildschirm zaubert, aber das minutenlange Warten, bis überhaupt endlich was angezeigt wird, die Befehle, um ein Spiel zu starten, das war doch recht gewöhnungsbedürftig. Aber das sollte sich ändern...

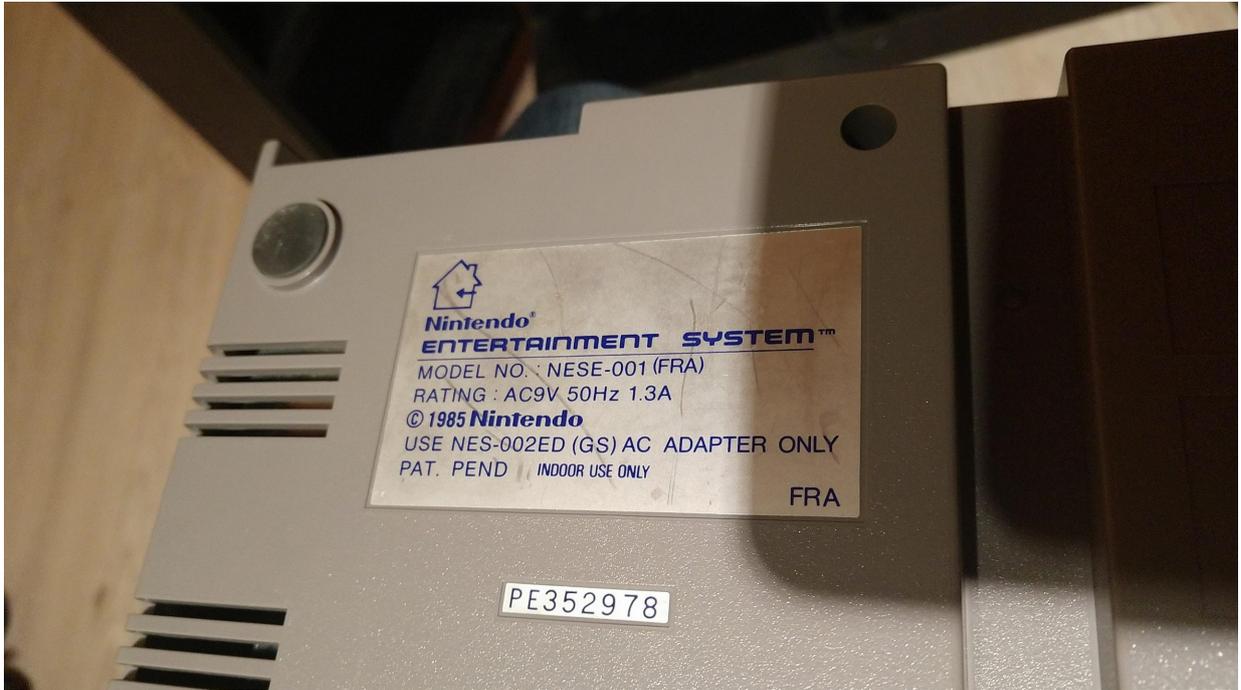
So waren wir Ende des Jahres 1990 zu Besuch bei der Familie und meinen beiden Cousins. Es war tiefster, verschneiter Winter. Schnell wurde mir das Haus vorgestellt, dazu mein Schlafplatz. In einem Zimmer stand ein Amstrad CPC, der mich doch sehr an meinen C64 erinnerte: langsam, schwerfällig, Tastatur mit unzähligen Tasten, keine Ahnung, wie man was bedienen konnte. Aber dann war da noch das zweite Gerät. Ein Nintendo Entertainment System, kurz NES, mit einem einfachen Controller, der erstaunlich gut in der Hand lag – vor allen Dingen die Tasten erschienen mir sehr präzise.

Bilder von damals habe ich leider keine mehr. Aber ich war 2019 in der Lage, welche von dem Original-Gerät zu machen, an dem wir gespielt haben. Leider ist vieles von damals

nicht mehr da und die Konsole funktioniert auch nicht mehr. Aber sofort kamen mir die Erinnerungen wieder hoch.









Oben links: Bei den Anleitungen sind sogar noch welche dabei, wo das Spiel fehlt. Auch einige Spiele, die ich die späteren Jahre entdecken durfte, wie ein Jahr später das unfassbar gute Super Mario Bros. 3. / Oben Mitte: Ein paar Spiele von damals konnte ich 2019 wieder entdecken... So schlummerten die Module im Regal, einige wurden verkauft oder verschenkt... / Oben rechts: Interessanterweise ein Modell von 1985, gekauft irgendwann 1988. / Unten links: Hinten auffällig: RGB-Out, typisch für französische Geräte. Das Bild war leider kaum besser als das gängige Composite-Bild aus Deutschland. / Unten rechts: Die Konsole an sich ging nicht mehr an... Eine Reparatur wäre sicherlich möglich gewesen, aber mir fehlte beim Kurzbesuch 2019 das Werkzeug.

Nach dem Abendessen, was in Frankreich gut und gerne mal bis 22 Uhr geht (oder noch später), sind wir hoch ins Zimmer und mein Cousin meinte: „Komm, ich zeig dir mein Nintendo...“ Ich hatte davon aus der Werbung gehört und ein paar Freunde hatten eines, was ich leider nur sehr kurz sehen durfte.

Als wir davor saßen, sah ich erst einmal über 20 Spiele, gestapelt unter dem kleinen Fernseher. Ich fand Popeye sehr lustig (das war eines der Spiele, die ich über die weiteren Tage auch allein gut spielen konnte). Dazu natürlich Super Mario Bros. und der faszinierende Nachfolger. Es gab so viel zu entdecken: ein Turtles-Spiel, ein Spiel namens Castlevania, ganz neu Batman – das Videospiel. Düster, dunkel und schwer.





Viel zu entdecken: schon 1990 war die Spielebibliothek voll mit tollen Titeln!

Mein Cousin zeigte mir im Schnelldurchlauf ein Spiel nach dem anderen und ich war völlig hin und weg: Es gab absolut keine Ladezeiten, einfach Spiel rein, POWER-Taste drücken, fertig! Rygar ertönte mit wunderbaren Melodien, die Grafik war „viel besser“ als auf dem C64, das Scrolling flüssig... Ich kannte das sonst nur aus der TV-Werbung und konnte mich daran nicht sattsehen, aber jetzt, im Real Life, einfach nur WOW. Oder um SMB2 zu zitieren: POW!

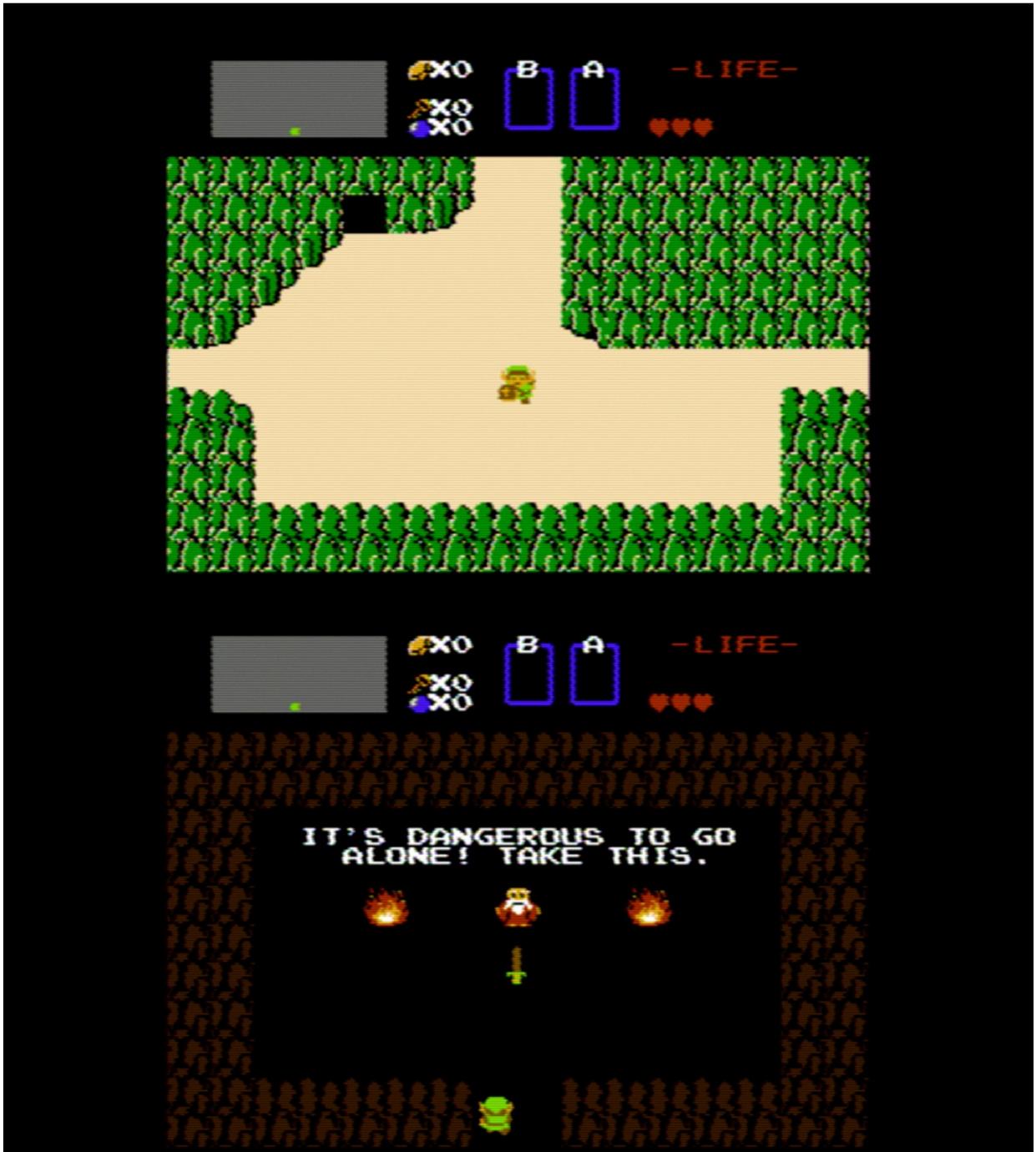
Dabei fiel mir ein Modul auf, ein goldenes namens „Zelda“. Es war mittlerweile 3 Uhr in der Nacht. Hätte man mich gefragt, wieviel Uhr es war, ich hätte gesagt, halb 11. Aber nein, wir spielten schon seit 5 (!) Stunden. Sein Bruder war schon längst im Bett und ich starrte immer noch völlig fasziniert auf den Bildschirm.



Stach aus den grauen Modulen deutlich hervor: die goldene Zelda-Cartridge! By Dave or Atox – 2008 Leftovers: Zelda Gold Cart, CC BY 2.0

Nach dem Spielstart sah man einen kleinen Wicht auf dem Bildschirm, den man in alle Richtungen steuern konnte. Und dann war da eine Höhle. Mit einem Zauberer drin, der einem ein Schwert gab. Das konnte sogar schießen! Und es ging in alle Richtungen weiter, oben, unten, links, rechts, es gab weitere Höhlen, Monster, Flüsse, Berge... Unfassbar, weil dies natürlich implizierte, dass es scheinbar überall in dieser Welt Dinge zu entdecken gab!







Oben links: Der Startbildschirm mit der wunderbaren Musik... / Oben Mitte: Da ist man nun und weiß erst einmal nicht wohin. Eine offene Welt und das seit 1986... / Oben rechts: Das Schwert, eine ikonische Szene, die es bis in die Pop-Kultur geschafft hat. / Unten: Und man kann Gegenstände für Münzen kaufen. Mit einer Münze kommt man natürlich nicht weit. ?

Dann ging die Tür auf und meine Mutter und meine Tante kamen rein. Ziemlich verduzt wurde gefragt, warum wir denn noch nicht schlafen würden?! Ich entgegnete nur, dass wir gerade Zelda spielen, dass wir in einem Dungeon sind und es noch anschauen wollen. Nichts da, das Gerät wurde sofort ausgeschaltet und ab ins Bett, es war viel zu spät. Da ich wirklich müde war, konnte ich trotz aller Gedanken schnell einschlafen... Wann war ich sonst schon bis halb 4 in der Nacht wach?

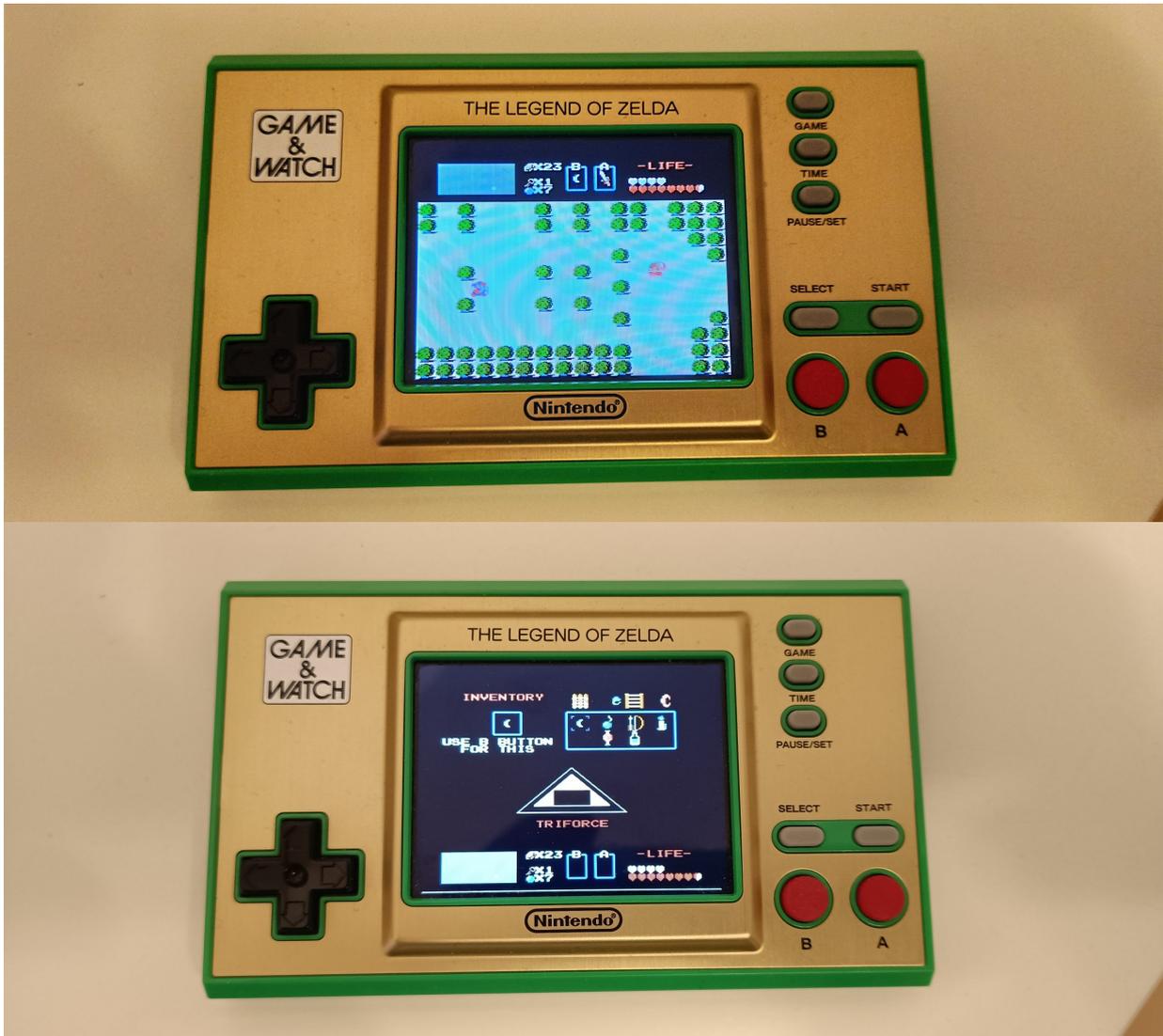
Die nächsten Tage verflogen wie im Flug. Entweder waren wir draußen im Schnee oder wir saßen vor dem NES. Natürlich wollte ich wissen, wie es in Zeldas Welt weiterging. Es gab einen Speicherstand mit sehr vielen Herzen und der Held namens Link konnte zusätzliche Waffen verwenden wie beispielsweise einen Boomerang oder einen Zauberstab. Unbeschreiblich die Vorstellungskraft, was in dieser Welt möglich war, das hatte ich bisher nie so erlebt. Die wenigen Male bei Freunden saßen wir vor Super Mario Bros., was schon sehr lustig war, aber Zelda wirkte einfach gigantisch groß! Leider war unser Besuch bald zu Ende und ich trat die Heimreise an.

In Gedanken war ich weiterhin in der Welt von Hyrule. Ich zeichnete zu Hause meine eigenen Maps, Monster und Waffen, so, wie ich zuvor bei Gauntlet II gemacht hatte (eine anderes, schönes Erlebnis mit einem Atari ST aus dem vorherigen Sommer, dass ich bald mal als Blogpost festhalten möchte). Leider sind diese „Kunstwerke“ nicht mehr für die Nachwelt archiviert. Aber ich weiß noch genau, wie sehr mich diese scheinbar unendlich große Welt fasziniert hat. Dabei war es eigentlich recht übersichtlich nach heutigen Maßstäben. Aber damals wirkte es tatsächlich wie eine ganze Welt voller Gefahren und Abenteuer.

Zuhause entwickelte sich 1991 eine richtige NES-Manie. Viele Freunde hatten die Konsole jetzt und wir hüpfen durch Marios Welten oder schossen gemeinsam in

Probotector Aliens ab. Was ich allerdings nie wirklich selbst spielen konnte, war Zelda. Manchmal kämpften wir einen Nachmittag zusammen durch die Welt von Hyrule, nur Zuhause fehlte ein eigenes NES.

Als dann Mega Drive und SNES dominierten, verflieg der Zauber und auch wenn „The Legend of Zelda“ als Klassiker gefeiert wurde, reizte es mich nicht mehr so, wie zu Beginn der 8-Bit-Ära: „A Link to the Past“ und später „Ocarina of Time“ wirkten Lichtjahre fortschrittlicher und so geriet das alte Zelda in einen Schlummerschlaf.



Links: Zelda im Westentaschen-Format / Rechts: Spielbar, sogar besser als erwartet, trotz kleiner Tasten und Mini-Screen

Bis zum Jahr 2021, als die Game-&-Watch-Zelda-Neuaufgabe erschien. Kaufgrund war für mich eher das famose „Link’s Awakening“, aber ich spielte natürlich auch wieder in „The Legend of Zelda“ rein. Zwar hatte ich das Spiel schon auf dem NES-Mini, aber nie wirklich weit gespielt, immer nur bis zum ersten Dungeon. Arg viel mehr erschloss sich mir nicht, irgendwo „unten rechts“ war zwar das 2. Dungeon, aber für mich waren viele Erinnerungen aus grauer Vorzeit verblasst. Also kramte ich die alten Nintendo-Hefte wieder hervor und erinnerte mich an Diskussionen auf dem Schulhof und das Ausprobieren im Spiel.

## Now get the sword and get equipped!

Inside the cave, Link'll find the old man who lives on the island. He tells Link to take the sword for his adventures. Take it and fight on!

## Go North young man!

With this sword in hand, get Link to go North (to the top of the screen). Here Link will have his first fights. Take it easy! Don't rush! They're weak fighters compared to those coming later.

## Then East into the forest!

Next, Link will come out into a forest if he goes East. Fight the enemy skillfully using the trees as cover.

## Keep on fighting in the forest!

Go North and Link will find himself still in the forest. Don't run away! Keep on fighting and get some more treasures. You'll need them later on in the game!



41 Link will surprise himself if he hits upon Pals Voice's (the monster with the big ears) · weak

Club Nintendo No. 1

**THE LEGEND OF ZELDA**

Prinzessin Zelda wurde von dem teuflischen Ganon entführt, der die Welt unter die Herrschaft von Dunkelheit und Terror stürzen will. Um die Prinzessin zu retten, müssen die acht Teile des mächtigen Triforce der Weisheit gefunden und dann Ganon besiegt werden. Das ist eine wirklich harte Aufgabe - bist Du bereit für diese Herausforderung?

**SPIELSZENE**

Die Legende von Zelda spielt in einer riesigen, 128 Bildschirmen umfassenden Oberwelt und den Labyrinth der Unterwelt. Die ersten acht Labyrinth beinhalten einen Teil des Triforce und im letzten befindet sich Ganon's Versteck. Es muß der Eingang zu den unterirdischen Labyrinth gefunden und sich der Weg bis zum Ende erkämpft werden, um erfolgreich zu sein.

**BESITZTÜMER**

Durch Drücken der START-Taste erscheint die Hilfsgrafik und zeigt den gesamten Besitz an. Mit Taste B können die Gegenstände ausgewählt werden.

**DAS TRIFORCE**

Ein Teil des Triforce kann am Ende des ersten von den neun Labyrinth gefunden werden. Jedemal, wenn man eines gefunden hat, gibt's ein extra Lebensherz und man ist seinem Ziel ein ganzes Stück näher!

**WAFEN**

Um sich gut verteidigen zu können, lassen sich Schwerter und Schilde finden oder kaufen. Sind alle Lebensherzen gefüllt, kann man Strahlen von seinem Schwert schießen. Doch jedesmal, wenn man von einem Feind getroffen wird, verliert man ein halbes Lebensherz und die Fähigkeit zu schießen.

**GEGENSTÄNDE**

Es gibt viele Sachen in der Oberwelt und in den Labyrinth zu finden. Die meisten helfen einem, die Aufgabe zu vollenden. Um sich Ausrüstung von den Händlern zu kaufen, müssen Münzen gesammelt werden.

**Waffen:** Magisches Schwert, Weißes Schwert, Schild, Magisches Schild, Schwert

**Gegenstände:** Bumerang, Schlüssel, Pfeile, Floß, Leiter, Flöte, Bombe, Lebenswasser

Club Nintendo No. 1

**VERBÜNDETE UND FEINDE**

Man übernimmt die Rolle von Link, dem Helden in diesem Abenteuer. Während des Spiels trifft man auf Verbündete, die einem helfen weiterzukommen. Man trifft aber auch Feinde, die alles daransetzen einen zuzuhalten!

LINK UND SEINE VERBÜNDETEN	FEINDE IN DER OBERWELT	FEINDE IN DER UNTERWELT
<p><b>Link</b> Er sieht nicht gut aus! Das ist Link, den man während des Spiels lenkt.</p>	<p><b>Tektite</b> Er lebt in steinigen Gegenden und greift Link springend an.</p>	<p><b>Wizzrobe</b> Dieser Fiesling schleudert kräftige Zaubersprüche.</p>
<p><b>Alter Mann</b> Er lebt in Höhlen und gibt Link Informationen und Waffen.</p>	<p><b>Moblin</b> Er erscheint und schießt gleich mit Pfeilen auf Link.</p>	<p><b>Darknut</b> Er kann man nur von der Seite angreifen. Von vorne oder hinten ist seine Verteidigungskraft einfach zu stark.</p>
<p><b>Alle Frau</b> Sie lebt auch in Höhlen und gibt Link das Lebenswasser.</p>	<p><b>Ghini</b> Dieser Geist erscheint, wenn man einen Grabstein auf dem Friedhof berührt.</p>	<p><b>Pals Voice</b> Pfeile mögen sie überhaupt nicht, und mit einem Schuß kann man sogar eine ganze Meute ausrotten.</p>
<p><b>Händler</b> Er treibt sich auch in den Höhlen herum und verkauft Link Gegenstände.</p>	<p><b>Lynel</b> Lynel ist einer der stärksten Feinde auf der Oberwelt. Er greift mit Schwertern an.</p>	<p><b>Like Like</b> Like Like hat großen Appetit auf magische Schilde, also greift man am besten nur aus sicherer Entfernung mit Pfeilen oder dem Zaubersabot an.</p>
<p><b>Fee</b> Rettet man eine Fee vor den Feinden, füllt sie leere Herzen wieder auf.</p>	<p><b>Zola</b> Zola lebt im Wasser und greift Link mit Strahlen an.</p>	<p><b>Lanmola</b> Dieser schlangenschnurartige Feind bewegt sich wiederum schnell. Doch mit dem Zaubersabot ist auch er keinzuerngen.</p>

**SPICHERN DES SPIELSTANDES**

Die Legende von Zelda ist ein Abenteuer-Spiel, das sich von anderen durch ein wichtiges Merkmal unterscheidet. Angesichts der langen Spielzeit, der vielen Kreaturen, denen man begegnet, des Sammelns der Hinweise und des Findens der Gegenstände, haben sich die Programmierer etwas einfallen lassen: Man kann den Spielstand im Spielmodul speichern, so daß man immer von der gleichen Stelle mit allen bisher gesammelten Gegenständen de weiterspielen kann, wo man aufgehört hat. Also los, übernimmt die Rolle von Nintendo's Helden und befreie die Prinzessin!

# Tips & Tricks



## THE LEGEND OF ZELDA

Immer wieder erreichen uns Anfragen zu dem wohl umfangreichsten Abenteuerspiel für das Nintendo, der 'Legende von Zelda'. Die Wächter der Triforce stellen dabei für viele Spieler ein Problem dar. Doch mit einigen Tips von Link werden die Monster vom ersten bis zum sechsten Labyrinth schon zu besiegen sein.

### 1. Labyrinth

Wenn Du das magische Schild bereits gefunden hast, dann wirst Du es hier zum erstenmal gebrauchen. Aquamentus - der Wächter - schießt Feuerbälle in drei verschiedenen Richtungen, doch er ist ein bisschen langsam. Wenn Deine Herzen alle gefüllt sind, kannst Du Dein Schwert auf ihn werfen und dabei in sicherer Entfernung bleiben.



### 2. Labyrinth

Dodongo sieht aus wie ein Nashorn und demnach hat er ein verdammt dickes Fell. Mit Deinem Schwert kannst Du hiernicht viel ausrichten, doch wenn Du es schaffst ihn mit zwei Bomben zu füttern macht er einen schnellen Abgang.



### 3. Labyrinth

Manhandla ist ein verdammt schwerer Gegner, wenn Du keine Bomben zur Hand hast. Seine Feuerbälle können von Deinem Schild nicht abgewehrt werden, konzentriere Dich also darauf, Deine Bomben so gut wie möglich zu plazieren.



### 4. Labyrinth

Gleeok ist ein grosser zweiköpfiger Drache, der nicht sonderlich viel für Link und seine Aufgabe übrig hat. Hier sind nur der Zauberstab oder das Schwert im Kampf wirksam. Also fasse dir ein Herz und gib alles, was du hast!



12

Links: Die Spielanleitung ist vollgefüllt mit Informationen und sollte intensiv gelesen werden! / Mitte: In den Nintendo-Heften gab es immer wieder Tipps & Tricks zu Zelda... / Rechts: Teilweise mit nur sehr rudimentären Infos...

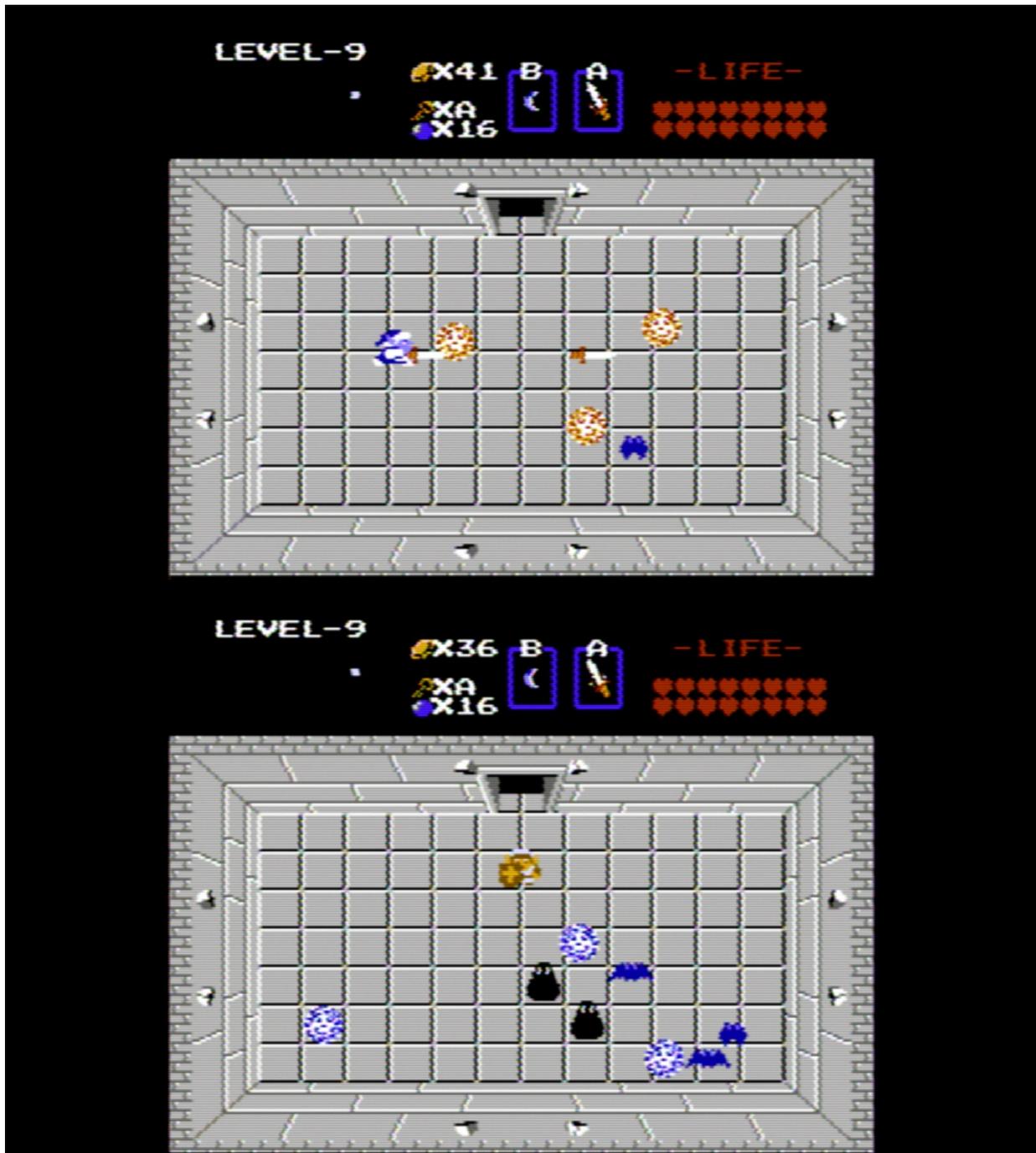
Mit dem G&W fing ich an, mich wieder mehr mit dem Spiel zu beschäftigen. Dabei erinnerte ich mich an diese prägende Nacht im Winter 1990. Und von Herzcontainer zu Dungeon faszinierte mich 8-Bit-Hyrule immer mehr und mehr. Hier gab es tatsächlich so viel zu entdecken. Ich wusste, mit der Kerze konnte man bestimmte Sträucher „runterbrennen“, um Höhlen zu finden. Rund um den Friedhof gab es sehr schwere Gegner und die Feen-Orte waren schnell wieder gefunden.



Das NES Mini. Eine wunderbare Zeitreise, schnell angeschlossen und leicht bedienbar. In diesem Fall mit kabellosem [8Bitdo-Controller](#).

Mittlerweile spielte ich aber nicht mehr allein, sondern hatte zwei (kleine) Zuschauer, die sich brennend für Zelda interessierten! Wir hatten gemeinsam schon „Link’s Awakening (DX)“ durchgespielt und auch das fantastische „A Link to the Past“. Und trotzdem wollten wir alle drei wissen, was noch so in Links 8-Bit-Abenteuer passiert! Da das Ganze aber etwas unkomfortabel zu spielen war, wechselten wir auf den großen Screen, zum NES-Mini.

Zwar konnten wir den Spielstand nicht importieren, aber irgendwie wirkte die Welt „in groß“ mächtig interessant. Und so spielten wir schnell wieder an die Stelle vom G&W – und... in vielen Etappen, bis zum Ende! Als der Abspann runterscrollte wurde mir bewusst: Ich habe das Spiel nach fast 32 Jahren endlich abgeschlossen. Und das nicht allein, was die Sache noch viel spaßiger machte, weil gemeinsam rätseln und mitfiebern einfach seinen eigenen Reiz hat. Ok, die Savegames halfen ein wenig mit, auch wenn der Schwierigkeitsgrad mit der richtigen Taktik und [dem richtigen Guide](#) (zum Glück) nicht zu hoch war.



Links: Endlich erreicht: Das letzte Dungeon! / Rechts: Schwierig, komplex und vollgestopft mit Gegnern. Hier wird alles abverlangt, aber Link ist nun auch bestens ausgerüstet!

So konnte ich diese Erfahrung endlich abschließen und ich bin nach wie vor fasziniert von diesem 8-Bit-Oldie. Natürlich sind die Nachfolger „besser“. Aber wenn man bedenkt, wie alt das Spiel ist und welchen Einfluss es auf heutige Spiele hat, so finde ich es schon sehr beeindruckend, was Nintendo und vor allen Dingen Shigeru Miyamoto in diese wenigen Kilobyte gepresst hat (128 um genau zu sein).

Was bleibt, ist die Erinnerung an damals, verbunden mit dem Gefühl, diese alte Perle tatsächlich zu Ende gebracht zu haben. Und es gibt ja noch mehr, die Hacking-Szene spült [einen ROM-Hack nach dem anderen](#) heraus und Zelda ist eine der größten Spielmarken der Welt geworden.

So erinnere ich mich gerne zurück an damals und merke erst, wieviel es mir bedeutet,

diese Erfahrungen gemacht zu haben. Eine unvergessliche Geschichte ist damit zu Ende – und doch lebt die Erinnerung weiter, denn neue Generationen werden Zelda ebenfalls neu entdecken. Wie ich damals, vor über 30 Jahren.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 28. Dezember 2022 um 09:30 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>