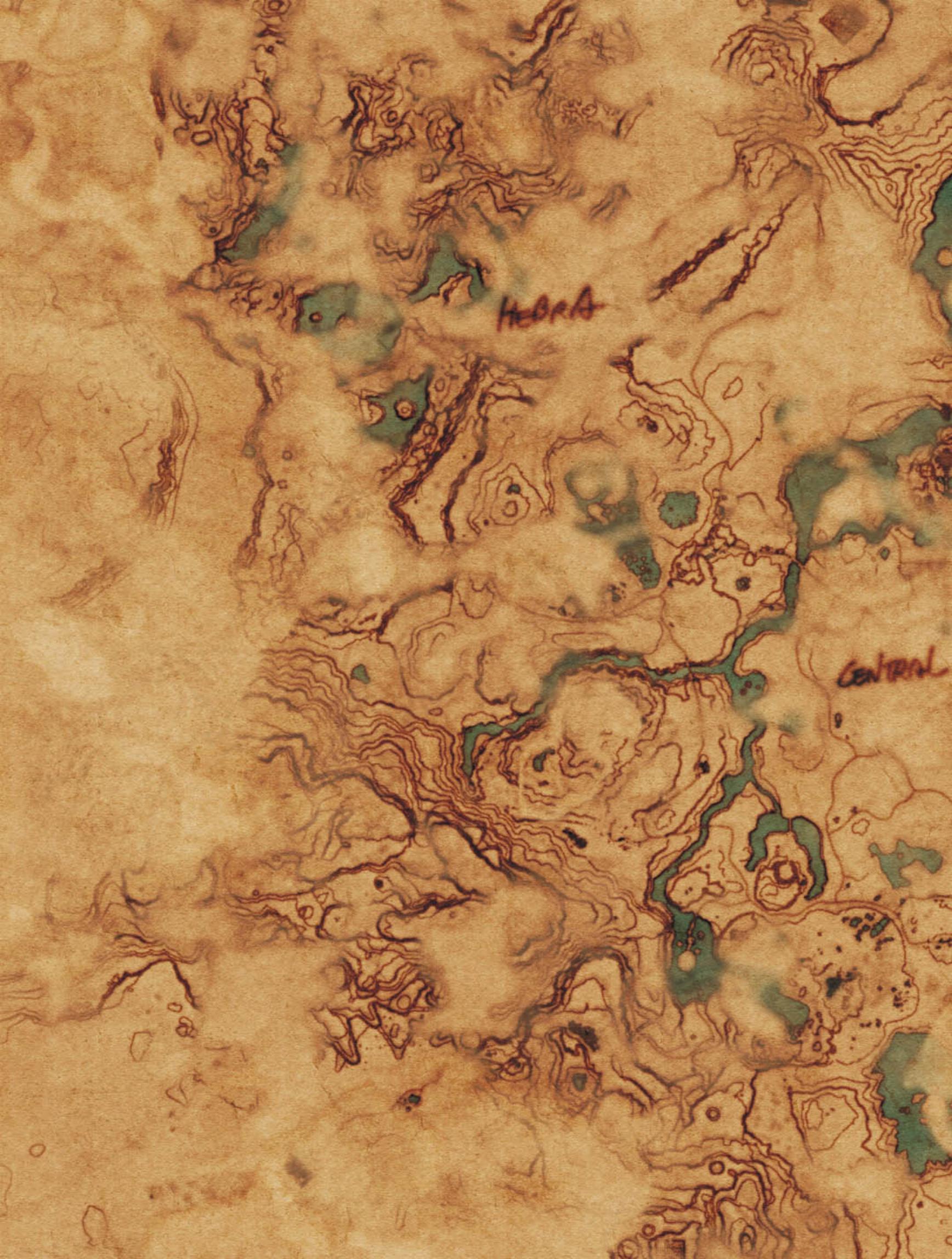


THE LEGEND OF
ZELDATM
BREATH OF THE WILD



MASTER WORKS





HEBRA

CENTRAL



ALIVIA

ELVIN

MYRILE

WANAYAN

NECLUDA

FORUN



MASTER WORKS
(JAPANISCHE ORIGINALAUSGABE)

MASTER WORKS
(DEUTSCHE AUSGABE)

CREATING A CHAMPION
(AMERIKANISCHE AUSGABE)

Publisher
TAKASHI YAMAMORI

Editor in Chief
KAZUYA SAKAI

Editors
MIKA KANMURI
YUKARI TASAI

Writers
NAOYUKI KAYAMA
KIKAI
AKINORI SAO
CHISATO MIKAME

Map Creation
TAKASHI OKAZAWA

Photographer
SHOJI NAKAMICHI

Revisions
DAISAKU SATO

Editing Collaborators
KIMIKO KANMURI
HARUE KANMURI
MASATO FURUYA

Supervision and Collaboration
NINTENDO CO., LTD.

Design
YUUKI FUMOTO (FREEWAY LTD.)
KATSUYUKI MURAMATSU (FREEWAY LTD.)
SHOMA SAITO (FREEWAY LTD.)
HAYAKI SAITO (FREEWAY LTD.)
AYUMI HONDA (FREEWAY LTD.)
TOMOMI YAE (FREEWAY LTD.)

Art Director
SHION SAITOU (FREEWAY LTD.)

Verantwortlicher Redakteur
BENJAMIN SPINRATH

Übersetzung
LASSE CHRISTIAN CHRISTIANSEN

Design
DARK HORSE BOOKS

Retusche & Satz
VIBRANT PUBLISHING STUDIO

Hersteller
ANNIKA MEYER-WÜLFING

Koordination & Approval
ARIKA YANAKA

Korrektur
ULRIKE GATZKE

Publisher
MIKE RICHARDSON

Editor
PATRICK THORPE

Fact Checking
IAN FLYNN
DAVID OXFORD

Designer & Digital Art Technician
CARY GRAZZINI

Cover Illustration
TAKUMI WADA

Cover Design
CARY GRAZZINI

The Legend of Zelda: Breath of the Wild–Master Works was published by Ambit Ltd. First edition: December 2017.

Special thanks to Eiji Aonuma, Hidemaro Fujibayashi, Satoru Takizawa, Takumi Wada,
Rich Amtower, Audrey Drake, Melena Jankanish, Dave Marshall, Nick McWhorter, Michael Gombos,
Vanessa Todd-Holmes, Sarah Terry, David Nestelle, and Annie Gullion.

President and Publisher Mike Richardson · *Executive Vice President* Neil Hankerson · *Chief Financial Officer* Tom Weddle · *Vice President of Publishing* Randy Stradley · *Chief Business Development Officer* Nick McWhorter · *Vice President of Marketing* Matt Parkinson · *Vice President of Information Technology* Dale LaFountain · *Vice President of Production and Scheduling* Cara Niece · *Vice President of Book Trade and Digital Sales* Mark Bernardi · *General Counsel* Ken Lizzi · *Editor in Chief* Dave Marshall · *Editorial Director* Davey Estrada · *Senior Books Editor* Chris Warner · *Director of Specialty Projects* Cary Grazzini · *Art Director* Lia Ribacchi · *Director of Print Purchasing* Vanessa Todd-Holmes · *Director of Digital Art and Prepress* Matt Dryer · *Director of International Publishing and Licensing* Michael Gombos · *Director of Custom Programs* Kari Yadro

The Legend of Zelda © 1986 Nintendo
The Legend of Zelda: Ocarina of Time © 1998 Nintendo
The Legend of Zelda: Skyward Sword © 2011 Nintendo
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD © 2002-2013 Nintendo
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D © 2000-2015 Nintendo
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD © 2006-2016 Nintendo
The Legend of Zelda: Breath of the Wild © 2017 Nintendo

TOKYOPOP
Deutsche Ausgabe / German Edition
© TOKYOPOP GmbH, Hamburg 2019

THE LEGEND OF ZELDA – BREATH OF THE WILD – MASTER WORKS

The Legend of Zelda™ © 1986-2018, 2019 Nintendo.
© 2017, 2019 Ambit.
All rights reserved.

Dark Horse Books® and the Dark Horse logo
are trademarks of Dark Horse Comics, LLC,
registered in various categories and countries.
All rights reserved.

E-Book-Umsetzung:
Kösel Media

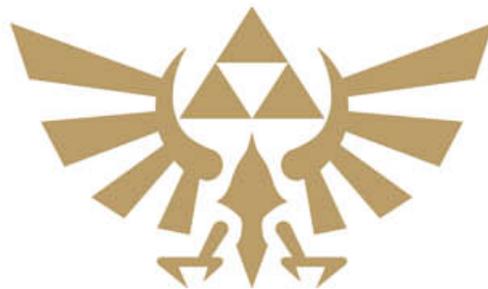
Alle deutschen Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten. Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

epub 978-3-8420-5647-3
mobi 978-3-8420-5647-3
pdf 978-3-8420-5647-3

www.tokyopop.de



THE LEGEND OF
ZELDATM
BREATH OF THE WILD
MASTER WORKS



Aus dem Japanischen von
LASSE CHRISTIAN CHRISTIANSEN

Die handschriftlichen Notizen auf den Entwürfen und Konzeptzeichnungen, die in diesem Buch abgedruckt sind, wurden für die vorliegende Ausgabe ins Deutsche übersetzt.

INHALT



ARTWORK

Illustrationen	8
Die Charaktere	40

ENTWICKLUNG

Link	59
Prinzessin Zelda	67
Ganon	75
Die Recken	83
Die Hylianer	93
Die Shiekah	101
Die Zoras	111
Die Goronen	119
Die Orni	125
Die Gerudo	133
Geisterwesen	141
Monster	147
Kreaturen	157
Waffen & Schilde	167
Rüstung & Kleidung	178
Monsterzutaten, Zutaten & Erze	198
Relikte der Shiekah	203
Inneres Hyrule	221
Necluda	257
Ranelle	273
Akkala	285
Eldin	293
Hebra	305
Gerudo	315
Phirone	331
Wichtige Orte	337
Die Ballade der Recken	347

HISTORIE

Die Geografie von Hyrule erzählt dessen Geschichte	358
Die Historie von Hyrule: Chronologie & Ereignisse	360
Vor 10.000 Jahren: Überlieferungen	366
Vor ca. 100 Jahren: Vorbereitung auf die Verheerung	372
Die Große Verheerung: Niedergang	380
Die Gegenwart: Wiederkehr des Helden	390
Ruinen aus einer unbekanntenen Zeit: Geheimnisse von Hyrule	412

ZURÜCK ZUM URSPRUNG

ÜBER DIE ERSCHAFFUNG VON *BREATH OF THE WILD*

Hidemaro Fujibayashi	416
Satoru Takizawa	418
Takumi Wada	420
Eiji Aonuma	422

»**Ö**FFNE DIE **A**UGEN ...«

ARTWORK

Taucht ein in die atemberaubende Welt von The Legend of Zelda – Breath of the Wild. Dieses Kapitel ist Designideen und Illustrationen gewidmet, die bis März 2018 während der Spielentwicklung erstellt wurden. Außerdem helfen Skizzen und Erklärungen des Entwicklers Takumi Wada dabei, erneut in das Hyrule von Breath of the Wild einzutauchen.







ILLUSTRATIONEN





KOMMENTAR DES DESIGNERS

Zuerst hatte ich probiert, Link auf der Klippe (s. unten) in einer ähnlichen Haltung wie auf dem Cover der japanischen Version des allerersten *The Legend of Zelda* zu zeichnen. Denn als ich das erste Mal *Breath of the Wild* spielte, hatte ich das Gefühl, die Essenz des ersten Spiels würde in ihm stecken. Auf der E3 wollten wir den Fokus aber lieber auf das Neue im Game richten. Deswegen haben wir das Bild mit der *Zelda*-Hommage stattdessen für eine Ankündigung auf Twitter (s. S. 35) verwendet.

[ILLUSTRATOR: TAKUMI WADA]









KOMMENTAR DES DESIGNERS

Schon bei der Illustration für die E3 war das Thema »Link im Kampf gegen die Welt«. Bei dieser Hauptillustration hatte ich es noch etwas symbolischer umgesetzt. Zuerst habe ich eine Skizze von hinten gezeichnet und danach noch weitere Konzepte ausprobiert. Aber in diesem Werk spielen nicht nur die Charaktere, sondern auch die Welt selbst eine Hauptrolle, weswegen ich mich für die erste Ausrichtung entschieden habe. Im Hintergrund habe ich einen Sonnenaufgang am Horizont dargestellt, der das neue Kapitel der *Zelda*-Geschichte bildlich einläutet.

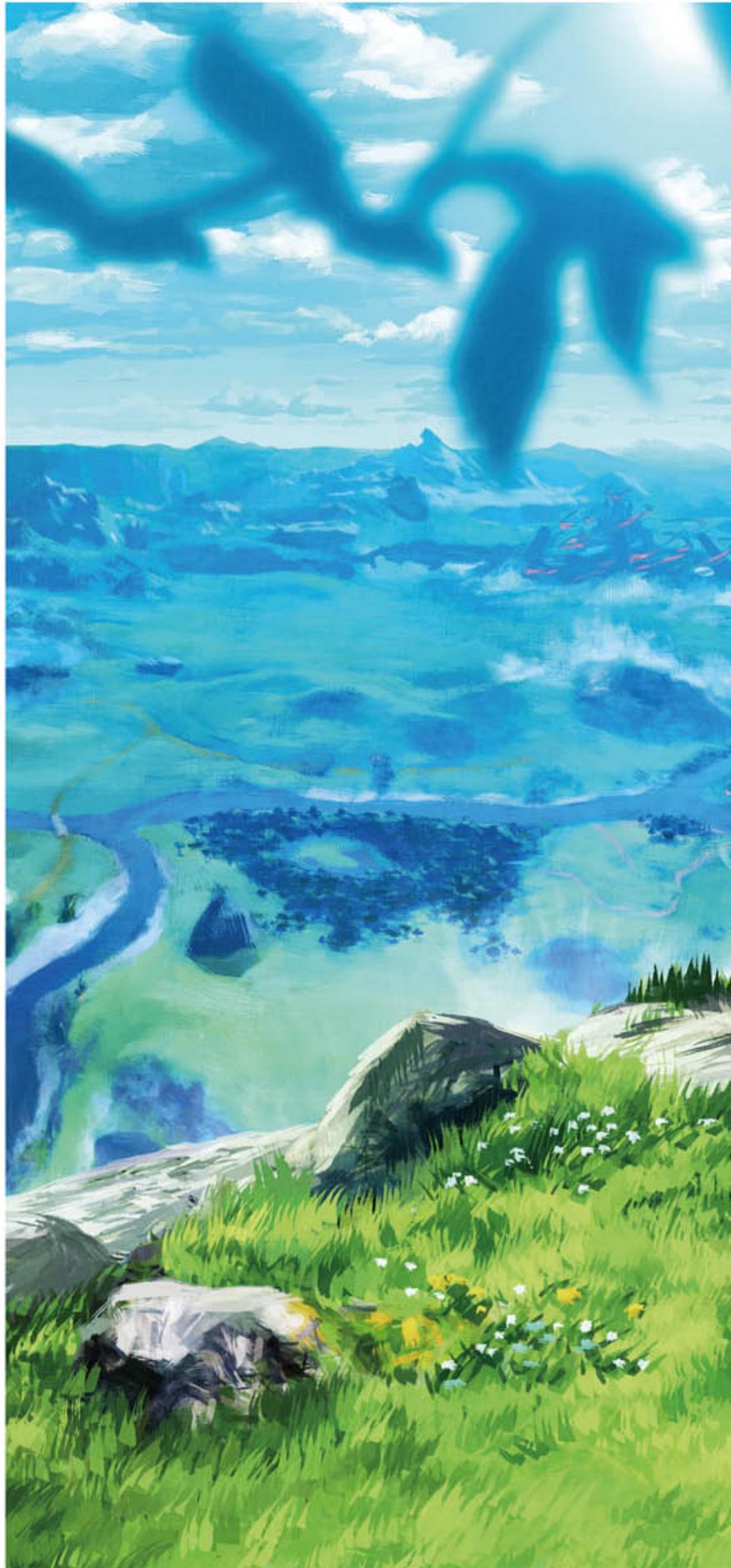
[ILLUSTRATOR: TAKUMI WADA]















KOMMENTAR DES DESIGNERS

Wenn die Zeitschriften in Bücherläden oder Kiosken liegen und Kunden, die sich nicht besonders gut mit Videospiele auskennen, Link in seiner blauen Ausrüstung sehen, werden sie dann begreifen, dass es sich um *The Legend of Zelda* handelt? Diese Frage habe ich mir bei den Entwürfen oft gestellt. Um möglichst vielen Menschen die Botschaft zu vermitteln, dass ein

neues *Zelda* erscheint, habe ich hier zum Vergleich den Link der ersten Stunde gezeichnet. Um den Verkaufsstart des Spiels zu feiern, wollte ich mit dieser Illustration zum Ausdruck bringen, dass sich zwar Größe und Ausrüstung je nach Setting ändern, aber es dennoch eine Verbindung zwischen der Vergangenheit und der Gegenwart gibt.

[ILLUSTRATOR: TAKUMI WADA]











