

THE LEGEND OF ZELDA™



ENCYCLOPEDIA

JAPANISCHE ORIGINALAUSGABE

Publisher
TAKASHI YAMAMORI

Chefredakteur
KAZUYA SAKAI

Redakteure
MIKA KANMURI • NAOYUKI KAYAMA • YUKARI TASAI

Text
AKINORI SAO • GINKO TATSUMI • CHISATO MIKAME

Hersteller
MASATO FURUYA • NOBUO TAKAGI • YUTA MORO

Fotos
SHOJI NAKAMICHI

Co-Redakteure
DAISAKU SATO • KIMIKO KANMURI • HARUE KANMURI
TAKENOSUKE • TAKASHI OKAZAWA

Zusammenarbeit
NINTENDO CO., LTD.

Design
FREEWAY LTD.

Art Director
SHION SAITOU

DEUTSCHE AUSGABE

Verantwortliche Redakteurin
SIMONE MEINECKE

Übersetzung
KAJA CHILARSKA • MIRYLL IHRENS
HANA RUDE • LASSE CHRISTIAN CHRISTIANSEN

Design
DARK HORSE BOOKS

Retusche & Satz
VIBRANT PUBLISHING STUDIO
OLIVIA VIEWEG

Herstellung
ANNIKA MEYER-WÜLFING

Koordination & Approval
ARIKA YANAKA

Korrektur
ULRIKE GATZKE

AMERIKANISCHE AUSGABE

President & Publisher
MIKE RICHARDSON

Verantwortlicher Redakteur
PATRICK THORPE

Co-Redakteur
DAKOTA JAMES

Text
BEN GELINAS

Cover & Design
CARY GRAZZINI

Co-Designer
JUSTIN COUCH • LIN HUANG • SARAH TERRY

Digital
CARY GRAZZINI • CHRIS HORN
CHRISTINA MCKENZIE

SPECIAL THANKS TO EIJI AONUMA, AKIRA HIMEKAWA, NINTENDO OF AMERICA AND DARK HORSE BOOKS.

The Legend of Zelda © 1986 Nintendo
Zelda II: The Adventure of Link © 1987 Nintendo
The Legend of Zelda: A Link to the Past © 1991 Nintendo
The Legend of Zelda 1 © 1986-1992 Nintendo
The Legend of Zelda: Link's Awakening © 1993 Nintendo
The Legend of Zelda: Ocarina of Time © 1998 Nintendo
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX © 1993, 1998 Nintendo
The Legend of Zelda: Majora's Mask © 2000 Nintendo
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons / Oracle of Ages © 2001 Nintendo
The Legend of Zelda: The Wind Waker © 2002 Nintendo
The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords © 2002, 2003 Nintendo
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures © 2004 Nintendo
The Legend of Zelda: The Minish Cap © 2004 Nintendo
The Legend of Zelda: Twilight Princess © 2006 Nintendo
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass © 2007 Nintendo
The Legend of Zelda: Spirit Tracks © 2009 Nintendo
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D © 1998-2011 Nintendo
The Legend of Zelda: Skyward Sword © 2011 Nintendo
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD © 2002-2013 Nintendo
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds © 2013 Nintendo
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D © 2000-2015 Nintendo
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes © 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 - ENCYCLOPEDIA
The Legend of Zelda™ © 1986-2018, 2019 Nintendo.
© Ambit 2017. All rights reserved.
Dark Horse Books® and the Dark Horse logo are
registered trademarks of Dark Horse Comics, LLC.
All rights reserved.

Druck und buchbinderische Verarbeitung:
APPL, aprinta druck GmbH, Wemding
Printed in Germany

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 978-3-8420-5494-3 // mobi 978-3-8420-5495-0 // pdf 978-3-8420-5496-7

THE LEGEND OF **ZELDA**TM ENCYCLOPEDIA



Aus dem Japanischen von
KAJA CHILARSKA • MIRYLL IHRENS
HANA RUDE • 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 und neu gesetzt.

HISTORISCHE AUFZEICHNUNGEN

DIE WELT VON *THE LEGEND OF ZELDA* ÜBER DIE JAHRE

ÜBERLIEFERUNGEN UND GESCHICHTE	10
Die Geschichte von Hyrule	11
Die drei Göttinnen und der Mythos der Wertschöpfung	
Die Göttin Hylia	12
Das Triforce	13
Der Ursprung von Hyrule und den Hylianern	14
Das Königreich Hyrule	15
Zelda, die legendäre Prinzessin	16
Link, der auserwählte Held	18
Ganondorf (Ganon)	20
Elementargeister	22
Feen	23
Das Heilige Reich und die Weisen	24
Die Zitadelle der Zeit	26
ANDERE WELTEN UND ANDERE LÄNDER	28
Die Welt der Finsternis	29
Das Schattenreich	30
Lorule	32
Holodrum	34
Labrynna	35
Termina	36
Die Insel Cocolint	38
Das Gebiet des Meereskönigs	39
Das neue Königreich Hyrule	40
Das Königreich Textilia	42
DIE VERSCHIEDENEN VÖLKER	44
Die Shiekah	44
Die Gerudo	45
Die Goronen	46
Die Zoras	48
Die Kokiri Die Deku	50
Die Krogs Die Orni	51
Die Minish Das Volk des Windes	52
Die Kumulaner	53
Antike Völker	54
Weitere Völker	55
GEOGRAFIE UND NATUR	56
Der Wandel der Welt und ihrer Karten	57
Tiere	62
Pflanzen	64
Fische	65
Insekten	66
KULTUR UND LEBEN	68
Das Schloss Hyrule	70
Die Stadt und das Vergnügen	72
Farmen	73
Essen	74
Schrift	76
Das Dorf Kakariko	78
Angeln	79



WAFFEN, RÜSTUNGEN UND ITEMS	80
Schwerter	80
Das Master-Schwert	82
Das Schwert der Vier	83
Schilde	84
Ausrüstung	86
Pfeil und Bogen	88
Bomben	90
Enterhaken	92
Weitere Items	93
Rubine	94
Instrumente und Melodien	96
MONSTER UND DÄMONEN	98
Der Ursprung des Bösen	99
Blins	100
Stalfos	102
Oktoroks	104
Schleime	105

DATENBANK

INFORMATIONEN ALPHABETISCH SORTIERT

Städte und Dörfer	108
Items	115
Dungeons	144
Feinde und Monster	162

ARCHIV

INFORMATIONEN UND NOTIZEN ZU DEN SPIELEN

The Legend of Zelda	218
Zelda II: The Adventure of Link	222
The Legend of Zelda: A Link to the Past	226
The Legend of Zelda: Link's Awakening	231
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	236
The Legend of Zelda: Majora's Mask	242
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons	248
The Legend of Zelda: Oracle of Ages	252
The Legend of Zelda: The Wind Waker	256
The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords	262
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	264
The Legend of Zelda: The Minish Cap.....	268
The Legend of Zelda: Twilight Princess	274
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	280
The Legend of Zelda: Spirit Tracks.....	286
The Legend of Zelda: Skyward Sword	292
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	298
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes.....	303
WEITERE LEGENDEN	308
Spin-offs	308
Auftritte in anderen Spielen	310
Weitere Auftritte	313
WERBEMATERIAL	316
DIE KONVENTIONEN IN THE LEGEND OF ZELDA	
ÜBERDENKEN	322



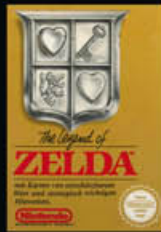
VORWORT

Seit der erste Teil von *The Legend of Zelda* am 21.02.1986 für das Family Computer Disk System in Japan erschien und bald darauf, genauer gesagt am 27.11.1987, auch den europäischen Markt von sich überzeugte, sind bereits über 30 Jahre vergangen. Dieses Spiel legte den Grundstein für viele Action-Adventure-Games rund um die Welt und entwickelte sich fantastisch von einer 2D- zur 3D-Optik. Die Reihe passte sich stets den Gegebenheiten der Zeit an, sodass schnell auch Multiplayer-Systeme die Fans begeisterten.

In dieser Enzyklopädie wurden die Meilensteine und alle bis dato bekannten Informationen (ausgenommen *Breath of the Wild*) über *The Legend of Zelda* umfangreich zusammengefasst. Wir hoffen, dass ihr beim Lesen nicht nur in schönen Erinnerungen an eure eigenen Abenteuer schwelgt, sondern dieses Werk euch auch als Unterstützung für eure künftige Reise an der Seite unseres legendären Helden dienen wird.

BISHERIGE TITEL

Die Auflistung der bis 2016 veröffentlichten *The Legend of Zelda*-Spiele erfolgt anhand ihres europäischen Erscheinungsdatums.



27.11.1987 | 21.02.1986 (JP)
The Legend of Zelda
Nintendo Entertainment System
Family Computer Disk System



26.11.1988 | 14.01.1987 (JP)
The Legend of Zelda II: The Adventure of Link
Nintendo Entertainment System
Family Computer Disk System



24.09.1992 | 21.11.1991 (JP)
The Legend of Zelda: A Link to the Past
Nintendo Entertainment System
Super Famicom



01.12.1993 | 06.06.1993 (JP)
The Legend of Zelda: Link's Awakening
Game Boy



19.02.1994 (JP)
The Legend of Zelda 1
Family Computer



11.12.1998 | 21.11.1998 (JP)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo 64



01.01.1999 | 12.12.1998 (JP)
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Game Boy Color



17.11.2000 | 27.04.2000 (JP)
The Legend of Zelda: Majora's Mask
Nintendo 64



05.10.2001 | 27.02.2001 (JP)
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons / Oracle of Ages
Game Boy Color



28.03.2003 | 14.03.2003 (JP)
The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords
Game Boy Advance



03.05.2003 | 13.12.2002 (JP)
The Legend of Zelda: The Wind Waker
Nintendo GameCube



12.11.2004 | 04.11.2004 (JP)
The Legend of Zelda: The Minish Cap
Game Boy Advance



07.01.2005 | 18.03.2004 (JP)
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures
Nintendo GameCube



08.12.2006 (Wii), 15.12.2006 (GC) | 02.12.2006 (JP)
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Wii | Nintendo GameCube



19.10.2007 | 23.06.2007 (JP)
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Nintendo DS



11.12.2007 | 23.12.2009 (JP)
The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Nintendo DS



17.06.2011 | 16.06.2011 (JP)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Nintendo 3DS



18.11.2011 | 23.11.2011 (JP)
The Legend of Zelda: Skyward Sword
Wii



04.10.2013 | 26.09.2013 (JP)
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Wii U



22.11.2013 | 26.12.2013 (JP)
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
Nintendo 3DS



13.02.2015 | 14.02.2015 (JP)
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Nintendo 3DS



23.10.2015 | 22.10.2015 (JP)
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes
Nintendo 3DS



04.03.2016 | 10.03.2016 (JP)
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Wii U



Dies ist eine Sammlung aller bisherigen Ereignisse einer fantastischen Spielereihe, die auf den folgenden Seiten thematisch zusammengefasst und mit Bildern und Grafiken versehen wurde. Jedes Spiel der Reihe erzählt zwar eine eigene »Legende«, dennoch haben sie einige Gemeinsamkeiten, durch die ihr einen tieferen Einblick in die Welt von Hyrule erlangen könnt. Mit diesem Hintergrundwissen werdet ihr eure Abenteuer sicher noch mehr genießen!

Die Welt der *The Legend of Zelda*-Reihe wurde mit dem Wunsch erschaffen, dass jedes Abenteuer und jede Herausforderung dem Spieler den größtmöglichen Spaß bringt. Die Story ist einer der Faktoren, die das ermöglichen. Einige Details werden aber für immer im Dunkeln verborgen bleiben, sodass jede nachfolgende Generation sie auf ihre Weise interpretieren und abwandeln kann.

Das erste Kapitel umfasst die folgenden Inhalte:

- ① Erläuterungen der Begrifflichkeiten der Spiele unter Berücksichtigung der bis 2016 erschienenen Werke.
- ② Eine umfassende Darstellung aller Fakten unter Berücksichtigung der Verbindungselemente der Welten.

Dieser Teil der Enzyklopädie ist also eine Art Einleitung in die Welt von *The Legend of Zelda*, mit deren Hilfe Links Abenteuer noch spannender werden.

Wichtige Anmerkungen:

- Der Protagonist der Reihe wird in diesem Buch als »Held« oder »Link« bezeichnet.
- Alle Remakes von Spielen werden unter demselben Titel zusammengefasst, dessen Remake sie sind.





HISTORISCHE AUFZEICHNUNGEN

DIE WELT VON *THE LEGEND OF ZELDA*
ÜBER DIE JAHRE

ÜBERLIEFERUNGEN UND GESCHICHTE

Um die Welt von *The Legend of Zelda* besser verstehen zu können, ist es grundlegend, die alten Göttersagen sowie den darin vorkommenden Helden näher kennenzulernen. Daher beginnen wir mit der Geschichte von Hyrule. Einem Land, das zu Anbeginn der Zeit erschaffen wurde und seitdem stetig zwischen Aufschwung und Untergang hin und her schwankt.

Die Grafik rechts zeigt den Zeitstrahl der bisherigen 17 Geschichten (für Details siehe S. 217 ff.). Aufgrund der Zeitreisen in *Ocarina of Time* existieren drei Zeitstränge. Der nachfolgende Part gibt einen Überblick über die Chronologie von Hyrule.



Nach sieben Jahren kehrt der Held der Zeit zurück. Dies hat Auswirkungen auf die Geschichte ab *Ocarina of Time*.

DER HELD WIRD BESIEGT

Die sechs Weisen versiegeln Ganon.

B Der Siegelkrieg

A Link to the Past (#3)

Wiederauferstehung und Vernichtung von Ganon
Rückkehr des Triforce nach Hyrule

Link's Awakening (#4)

Oracle of Seasons & Oracle of Ages (#7)

Spaltung des Triforce

A Link Between Worlds (#16)

Invasion des Königreichs Lorule
Rückkehr des Triforce nach Hyrule

Tri Force Heroes (#17)

Die Königsfamilie benutzt das Triforce
Das Königreich gedeiht
Niedergang und Verkleinerung des Königreichs Hyrule

The Legend of Zelda (#1)

Wiederauferstehung und Vernichtung Ganons
Entdeckung des versteckten Triforce der Weisheit

The Adventure of Link (#2)

Wiederauferstehung der alten Prinzessin Zelda
Entdeckung des versteckten Triforce des Mutes

A

Erschaffung von Himmel und Erde

Skyward Sword (#15)

Auftauchen und Versiegelung des Bösen
Wiedergeburt der Göttin Hylia als Zelda
Entstehung des Master-Schwerts

Verbannung des Schattenvolks
Versiegelung des Heiligtums
Gründung des Königreichs Hyrule

The Minish Cap (#11)

Das Schwert der Vier aus der Minish-Legende entsteht
Dämon Vaati wird geboren

Wiederauferstehung und Versiegelung von Vaati

Four Swords (#9)

Rückkehr von Vaati, Versiegelung des Schwerts der Vier

Der Krieg von Hyrule

Ocarina of Time (#5)

Hexenmeister Ganondorf erscheint im Heiligtum
Spaltung des Triforce
Geburt des Dämonenkönigs Ganon

DER HELD TRIUMPHIERT

C ÄRA DER KINDHEIT: GANONS WIEDERAUFERSTEHUNG WIRD VERHINDERT

Majora's Mask (#6)

Twilight Princess (#12)

Verbannung des Hexenmeisters Ganondorf
ins Schattenreich
Invasion Hyrules durch das Schattenvolk

Four Swords Adventures (#10)

Rückkehr Ganondors als Dämonenkönig Ganon
Wiederauferstehung und Vernichtung von Vaati
Versiegelung Ganons im Schwert der Vier

LEGENDE

Geschehnisse

Spaltung des Triforce

A Link Between Worlds (#16)

Invasion des Königreichs Lorule
Rückkehr des Triforce nach Hyrule

Tri Force Heroes (#17)

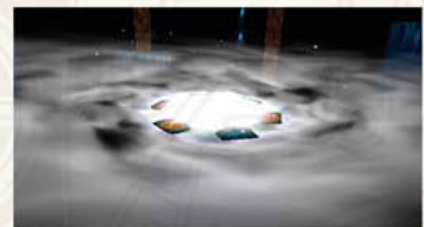
Reihenfolge der
Veröffentlichungen
(ohne Remakes)

Titel, die im Königreich
Hyrule spielen

Geschehnisse
in der gleichen Ära

Titel, die in anderen Welten oder
außerhalb des Königreichs Hyrule spielen

Nähere Erläuterungen zu den Geschehnissen
folgen auf den nächsten Seiten.



In *Ocarina of Time* versiegeln Zelda und die sechs Weisen Ganon.

D ÄRA DES ERWACHSENSEINS: VERSIEGELUNG DES DÄMONENKÖNIGS GANON

Hyrule wird versiegelt und überschwemmt

The Wind Waker (#8)

Ganondorfs Wiederauferstehung und die Vereinigung
des Triforce
Bezwingung Ganondorfs, Auslöschung Hyrules,
Bewohner suchen nach einem neuen Land

Phantom Hourglass (#13)

Gründung des neuen Königreichs Hyrule

Spirit Tracks (#14)

Wiederauferstehung und Bezwingung des
Dämonenkönigs Marado
Die Weisen der Lokomo kehren in den Himmel zurück



Spirit Tracks: Der Vorhang öffnet sich für eine neue Geschichte.

DIE GESCHICHTE VON HYRULE

Dieser Abschnitt liefert detaillierte Erläuterungen zu dem vorangegangenen Zeitstrahl. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Werks ist dies Hyrules gesamte bekannte Geschichte.

A DIE GÖTTIN UND DER HELD DER ZEIT

Die Schöpfung von Himmel und Erde: Hyrule wird von drei Göttinnen erschaffen. Diese hinterlassen den Menschen das göttliche, goldene Triforce (S. 13), wodurch das Heiligtum entsteht.

Göttin Hylia: Dämonen steigen aus der Tiefe der Erde hinauf. Hylia wird als Mensch wiedergeboren, um das Triforce und die Welt zu beschützen sowie die Dämonen zu versiegeln (S. 12).

Skyward Sword: Geführt von Elementargeistern findet ein Junge das Dämonen bezwingende Schwert der Göttin, vervollständigt es zum Master-Schwert und wird so zum Helden (S. 18). Mithilfe des Triforce löscht er den Ursprung des Bösen aus.

Verbannung des Schattenvolks: Nach einer langen Zeit des Friedens taucht ein starkes Dämonenvolk auf und will das Triforce an sich reißen. Die Göttinnen entsenden Lichtgeister, um die Dämonen zurück ins Schattenreich zu verbannen (S. 26).

Versiegelung des Heiligen Reichs: Rauru, der Weise des Lichts, erschafft die Zitadelle der Zeit und versiegelt den Eingang ins Heilige Reich (S. 30).

Gründung des Königreichs Hyrule: Das Königreich Hyrule wird unter der Göttin Hylia gegründet (S. 12).

Die Minish-Legende: Der Held erhält von den Minish (S. 52) ein machtvoll Schwert, mit dem er einen Dämon versiegelt.

The Minish Cap (die Geburt des Dämons Vaati): Dämon Vaati sucht nach dem Force. Aus dem Schwert der Minish entsteht das Schwert der Vier (S. 83), mit dessen Hilfe Vaati versiegelt wird.

Four Swords: Der wiederauferstandene Dämon Vaati wird erneut durch das Schwert der Vier versiegelt.

Der Krieg von Hyrule: Überall kämpfen die Völker gegeneinander, bis der König von Hyrule alle Gebiete vereint.

Ocarina of Time: Der Hexenmeister Ganondorf (S. 20) fällt im Heiligen Reich ein. Er berührt das Triforce, das sich daraufhin in drei Fragmente aufspaltet. Der zum Helden der Zeit erkorene Junge benutzt das Master-Schwert und erweckt nach sieben Jahren die sechs Weisen.

Die Geburt des Dämonenkönigs Ganon: Das Triforce der Kraft von Ganondorf, das Triforce der Weisheit von Prinzessin Zelda und das Triforce des Mutes des Helden der Zeit vereinen sich und es kommt zum entscheidenden Kampf.

B DER HELD WIRD BESIEGT

Ganons Versiegelung: Der Held wird besiegt. Ganondorf stiehlt das Triforce der Weisheit und des Mutes und wird zum Dämon. Die sechs Weisen und Zelda versiegeln ihn mitsamt des Triforce im Heiligen Reich.

Siegellkriege: Ein Kampf um das Heilige Reich entbrennt und die sieben Weisen verschließen dessen Eingang.

A Link to the Past: Ganon, der im Heiligen Reich (Schattenwelt) versiegelt wurde, plant seine Rückkehr in die Lichtwelt. Der Nachfahre der Ritter besiegt Ganon in der Schattenwelt, holt das Triforce zurück und die Welt kehrt in ihren Ursprungszustand zurück.

Link's Awakening: Auf seiner Trainingsreise trifft der Held auf der Insel Cocolint ein.

Oracle of Seasons & Ages: Ein junger Mann wird durch das Triforce für eine Prüfung nach Holodrum und Labrynna entsandt. Als Held verhindert er Ganons vollständige Wiederauferstehung. Das Triforce spaltet sich auf und fliegt in alle Richtungen.

Spaltung des Triforce: Die drei Teile des Triforce befinden sich jeweils in Ganons Seele, in Prinzessin Zelda und im Herzen des Helden.

A Link Between Worlds: Yuga, ein Magier von Lorule (S. 32), einer Parallelwelt von Hyrule, hat es auf das Triforce abgesehen. Der Held holt das Triforce der Kraft aus Ganons Seele zurück und vereint das Triforce.

Tri Force Heroes: Das Königreich Textilia (S. 42) sucht nach einem Helden, der die von einer bösen Hexe verfluchte Prinzessin retten kann.

Königreich des Aufschwungs: Der König von Hyrule benutzt das Triforce, um das Reich gedeihen zu lassen. Da der Prinz jedoch unwürdig ist, versteckt der König noch vor seinem Tod das Triforce. Prinzessin Zelda, die als Einzige das Versteck kennt, bezahlt für dieses Wissen, indem ein mächtiger Zauberer sie in einen ewigen Schlaf versetzt (S. 17).

Niedergang des Königreichs: Das Königreich Hyrule schrumpft wieder auf seine ursprüngliche Größe.

The Legend of Zelda: Ganon kehrt zurück und stiehlt das Triforce der Kraft. Prinzessin Zelda spaltet das Triforce der Weisheit in acht Fragmente und versteckt diese. Der junge Held sammelt alle ein und besiegt Ganon.

The Adventure of Link: Nach dem Sieg über Ganon stellt sich der Junge den Herausforderungen des alten Königs. Er holt sich das Triforce des Mutes aus dem Hauptpalast und erweckt Prinzessin Zelda. Damit versammeln sich alle drei Fragmente des Triforce im Königreich Hyrule.

C ÄRA DER KINDHEIT

Die Rückkehr des Helden: Zelda und die sechs Weisen versiegeln Ganon und das Triforce der Kraft. Der Held der Zeit kehrt in seine Zeit zurück und erstickt Ganondorfs Intrigen im Keim. In dieser Zeit beherbergt er das Triforce des Mutes.

Majora's Mask: Der Held der Zeit geht nach Termina, um seine verschollene Feenpartnerin zu suchen (S. 36).

Ganondorfs Hinrichtung: Das Königreich Hyrule will Ganondorf als Rebellen hinrichten. Da er durch das Triforce der Kraft über eine göttliche Kraft verfügt, verbannen ihn die Weisen ins Schattenreich (S. 30).

Twilight Princess: Im Schattenreich war Ganondorf lediglich eine Seele, jedoch gelingt es ihm, zurück in die Lichtwelt zu kommen. Der Held besiegt ihn.

Four Swords Adventures: Ganondorf wird wiedergeboren. Mithilfe des magischen Dreizacks wird er zum Dämon Ganon und löst das Siegel des Dämons Vaati. Der Held erlangt das Schwert der Vier, besiegt Vaati und versiegelt Ganon.

D ÄRA DES ERWACHSENSEINS

Versiegelter Ganon: Ganon wird mitsamt dem Triforce der Kraft versiegelt. Der Held kehrt in seine Zeit zurück und das Triforce des Mutes spaltet sich in acht Teile und verteilt sich auf der gesamten Welt.

Die Überschwemmung Hyrules: Ganon ersteht wieder auf, aber der Held taucht nicht auf. Um den Weltuntergang zu verhindern, verbannen die Göttinnen Hyrule mitsamt Ganon auf den Grund des Meeres.

The Wind Waker: Ganondorf ersteht erneut wieder auf. Der alte König von Hyrule weist dem Helden des Windes und Prinzessin Zelda (als Tetra, Kapitänin einer Piratenbande) den Weg, um das Triforce erneut zu vereinen. Der König vernichtet das alte Hyrule, in dem der Krieg unaufhörlich tobt (S. 15).

Phantom Hourglass: Prinzessin Zelda und die anderen stechen in See und machen sich auf die Suche nach einem neuen Land. Nach einem Zwischenstopp im Tempel des Meereskönigs (S. 39) setzen sie ihre Reise fort.

Gründung des Königreichs Hyrule: Sie erreichen das Land der Lokomo, freunden sich mit den Weisen an und gründen dort ihr Königreich (S. 40).

Spirit Tracks: Der einst versiegelte Dämonenkönig Marado ersteht wieder auf. Prinzessin Zelda und der Held bezwingen ihn. Die Weisen der Lokomo kehren zurück in den Himmel und überlassen das Land den Hylianern.

DIE DREI GÖTTINNEN UND DER MYTHOS DER WELTSCHÖPFUNG

Zu einer Zeit, als Chaos in der Welt herrschte, erschufen die drei Göttinnen die Welt. Din, die Göttin der Kraft, erschuf die Erde. Nayru, die Göttin der Weisheit, erschuf die Ordnung und Farore, die Göttin des Mutes, erschuf alle Lebewesen. Als die Göttinnen der Schöpfung die Welt wieder verließen, hinterließen sie einen Teil ihrer Kraft in Form eines heiligen, goldenen Dreiecks: dem Triforce. Eine allmächtige Macht, die demjenigen, der es berührt, jeden Wunsch erfüllt. Nach der Vollendung ihrer Aufgabe kehrten die Göttinnen in das Land der Götter zurück. Warum die Göttinnen das Triforce auf der Erde hinterließen, ist ein Rätsel. Fest steht jedoch, dass das Triforce das Recht dieser Welt darstellt und als solches unabdingbar ist.

Die drei Göttinnen der Schöpfung kreierten das Fundament von Hyrule und übertrugen der Göttin Hylia, den Elementargeistern und Feen (S. 22) die Aufgabe, über diese Welt zu wachen. Für gewöhnliche Menschen sind sie nur ein Objekt der Anbetung, doch in Zeiten der Krise überbringen sie den Weisen die Offenbarung und stellen den Helden vor eine Prüfung.



Din (Kraft)



Nayru (Weisheit)



Farore (Mut)

Die Symbole der drei Göttinnen, die man an Orten und auf Gegenständen findet, denen ihre Kraft noch innewohnt.

Der Götterturm: Hier muss sich der Held einer seiner Prüfungen stellen.

DIE GÖTTIN HYLIA

Nach dem Verschwinden der drei Göttinnen werden das Triforce und die Welt der Göttin Hylia anvertraut. Doch aus den Tiefen der Erde dringen böse Wesen ans Tageslicht, um das Triforce in ihre Hände zu bekommen. Sie werden als Dämonen (S. 98) gefürchtet. Angeführt vom Todbringer, dem Ursprung aller dämonischen Kraft, der über die Welt regieren will, bleibt den Schwachen nichts anderes übrig, als weinend und flehend die Göttin um Hilfe zu bitten. Diese schickt daraufhin einen Teil der Welt mitsamt den Menschen und dem Triforce in den Himmel und trennt ihn mithilfe eines Wolkenmeeres ab. Auf dem Erdland tobt unterdessen ein unerbittlicher Kampf gegen das Böse, bis es endlich gelingt, dieses zu versiegeln.

Die Göttin Hylia jedoch weiß, dass das Siegel nicht lange halten wird. Daher entscheidet sie sich dafür, den Todbringer mithilfe des Triforce zu vernichten. Da dessen Macht aber nicht von Göttern gebraucht werden kann, entscheidet sie sich, als Mensch wiedergeboren zu werden. Gemeinsam mit einem Helden gelingt es ihr, den Todbringer auszulöschen, und fasst den Entschluss, auch weiterhin ein Leben als Mensch auf der Erde zu führen.

Da sie für die Menschen gekämpft hat, ist die Göttin Hylia diejenige, die den Hylianern am nächsten steht.



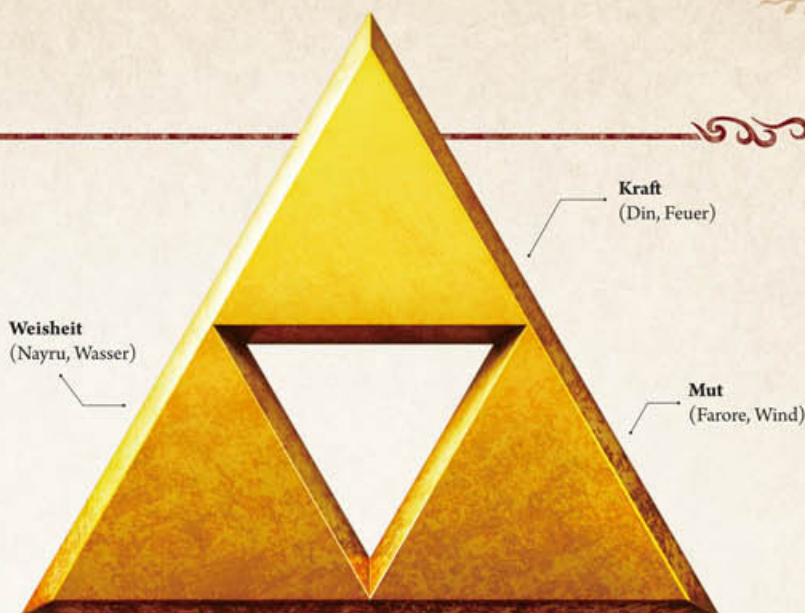
1 Die Große Quelle der Göttin Hylia. Durch das Beten zur Statue erlangt Zelda die Erinnerung an ihr Dasein als Hylia zurück. 2 Wandmalerei der Göttin Hylia 3 Wolkenhort – die Insel, die in den Himmel gehoben wurde. Sie wird auch die Insel der Göttin genannt, da hier das Triforce ruht. Die Geschichte der alten Welt ist eine Göttersage, die nur in der Priesterfamilie mündlich überliefert wird. 4 Die Göttin (Prinzessin Zelda) fällt in einen tausendjährigen Schlaf, um das Siegel zu schützen.

DAS TRIFORCE

Das Triforce ist allmächtig und gewährt demjenigen einen Wunsch, der es berührt. Dieser wird so lange erfüllt, bis derjenige stirbt. Manchmal werden die drei Teile von der Königsfamilie in kleinere Stücke aufgeteilt, wenn diese den Missbrauch fürchtet.

Das Triforce selbst unterscheidet bei den Wünschen nicht nach Gut oder Böse, doch um es benutzen zu können, muss der Held alle drei Fragmente (Kraft, Weisheit und Mut) sammeln und sich durch das Bestehen von Prüfungen als würdig erweisen. Wird es von einem Unwürdigen berührt, so spaltet es sich in drei Teile auf und nur das Teil, das am besten zu demjenigen passt, der das Triforce berührt hat, verbleibt bei diesem. Die anderen werden von Menschen beherbergt, die die Göttinnen auserwählen. Erkennen kann man diese an dem Symbol auf ihren Handrücken. Um die wahre Macht des Triforce freisetzen zu können, muss man alle Teile besitzen.

In *Ocarina of Time* (S. 20) wird das Triforce von Ganondorf berührt, woraufhin es sich in drei Teile aufspaltet und lediglich das Fragment der Kraft bei ihm bleibt. Prinzessin Zelda erhält das der Weisheit und Link das des Mutes. Sobald sich die drei Besitzer einander nähern, üben die Teile eine starke Anziehungskraft aufeinander aus. Fortan kämpfen die beiden gegen Ganondorf um das Triforce.



DIE GESCHICHTE DES TRIFORCE

VOLLKOMMENE FORM
Alle drei Teile des Triforce vereint



Skyward Sword

VOLLKOMMENE FORM Wolkenhort

Zelda und der Held erkämpfen sich das Recht, das Triforce benutzen zu dürfen, um die Quelle des Bösen zu besiegen. Sie wünschen sich die Auslöschung des Todbringers.

VOLLKOMMENE FORM Der Ort der Versiegelung

Ein Kampf um das Triforce entbrennt, bevor dieses samt dem Heiligen Reich versiegelt wird.

VOLLKOMMENE FORM Das Heilige Reich von Hyrule



Ganondorf wird besiegt und versiegelt.

KRAFT Wird zusammen mit Ganondorf versiegelt

WEISHEIT Prinzessin Zelda

MUT Link

Ocarina of Time

Durch Ganondorfs Berührung spaltet sich das Triforce in drei Fragmente und das Heilige Reich wird zum Schattenreich.

KRAFT Ganondorf

WEISHEIT Prinzessin Zelda

MUT Held der Zeit



Der Held der Zeit kehrt in sein Zeitalter zurück. Das Triforce des Mutes wird in acht Stücke aufgeteilt und verteilt sich auf der ganzen Welt. Danach erhebt Ganon wieder auf und Hyrule versinkt im Meer.

KRAFT Ganondorf (versiegelt)

WEISHEIT In zwei Teile aufgeteilt. Eins beherbergt der König von Hyrule (versiegelt) und das andere wird an die Prinzessin (später Tetra) weitervererbt.

MUT Versinkt mit Hyrule im Meer



The Wind Waker

KRAFT Ganondorf

WEISHEIT Prinzessin Zelda

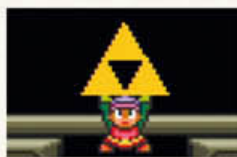
MUT Der Held des Windes

Das Triforce wird wieder zusammengesetzt. Um es vor Ganondorf zu beschützen, wünscht sich der König von Hyrule die Versenkung sei Landes.

VOLLKOMMENE FORM Ausgelöscht?

Der Held der Zeit wird besiegt. Ganondorf stiehlt das Triforce des Mutes und der Weisheit und verwandelt sich in einen Dämon, bis er von den Weisen versiegelt wird.

VOLLKOMMENE FORM Schattenreich (ehemals Heiliges Reich)



A Link to the Past

Ganon befindet sich mit dem Triforce im Schattenreich. Erst nach seiner Vernichtung kann es zurückgeholt werden. Link berührt das Triforce und wünscht sich den Frieden zurück.

VOLLKOMMENE FORM Schloss Hyrule



Oracle of Seasons & Oracle of Ages

VOLLKOMMENE FORM Schloss Hyrule

Ein Junge besteht die Prüfungen, die das Triforce ihm auferlegt, und erweist sich somit als würdiger Held. Am Ende transformiert sich das Triforce in Vögel und fliegt in den Himmel.

Spaltung

KRAFT Ganon (versiegelt) **WEISHEIT** Prinzessin Zelda **MUT** Link



A Link Between Worlds

In Lorule (S. 32) begehrt jemand das Triforce, aber es wird zurückgeholt. Prinzessin Zelda und der Held berühren es und wünschen sich ein neues Triforce für Lorule.

VOLLKOMMENE FORM Heiliges Reich in Hyrule

Der König benutzt das Triforce, um sein Reich gedeihen zu lassen. Nach seinem Tod wird das Triforce des Mutes im Großen Palast versteckt und mit einem Zauber belegt, sodass es so lange versiegelt bleibt, bis ein Würdiger mit dem Dreieckssymbol auf seinem Handrücken erscheint.

KRAFT **WEISHEIT** Prinzessin Zelda **MUT** Großer Palast



The Legend of Zelda

Ganon stiehlt das Triforce der Kraft. Prinzessin Zelda spaltet das Triforce der Weisheit in acht Teile und versteckt diese. Ganon wird besiegt und das Triforce zurückerobert.

KRAFT **WEISHEIT** Königreich Hyrule

MUT Großer Palast



The Adventure of Link

Um das Triforce des Mutes zu erlangen, wagt sich Link in den Großen Palast. Mithilfe des Triforce erweckt er Prinzessin Zelda aus ihrem Schlaf.

VOLLKOMMENE FORM Königreich Hyrule

DER URSPRUNG VON HYRULE UND DEN HYLIANERN

Die Welt Hyrule wurde von drei Göttinnen erschaffen und wird nun von der Göttin Hylia geschützt. Es ist ein schönes Land, umringt von Bergen und Wäldern.

DIE HYLIANER, DEREN WURZELN AUF DIE GÖTTIN HYLIA ZURÜCKGEHEN

Die Hylianer stammen von der Göttin Hylia ab und sind den Göttinnen somit am nächsten verbunden. Ihre langen Ohren sollen ihnen dazu dienen, die Stimmen der Göttin zu vernehmen. Einst verfügten sie über starke magische Kräfte. In den späteren Generationen gibt es jedoch nur noch wenige, die über diese Kräfte verfügen. Eine Ausnahme bildet die Königsfamilie, wobei vor allem die Prinzessin stets eine mächtige Kraft beherbergt, die sich immer dann zeigt, wenn das Land in Gefahr schwebt.

Diejenigen mit einer solchen Kraft werden je nach Zeitalter als Priesterinnen oder Weise (S. 24) bezeichnet und verehrt.



1 Das Triforce kehrt mitsamt der Insel der Göttin aus dem Himmel zurück auf die Erde. Hylia beschließt, als Zelda fortan auf der Erde zu leben. **2** Prinzessin Zelda, der die Kraft der Göttin innewohnt, hört ihre Stimme im Traum. **3** Alle Mädchen mit spitzen Ohren werden von Ganondorf entführt. Er tut dies, um Prinzessin Zelda zu finden.

Auf dieser illustrierten Karte, die eher einer Bildrolle ähnelt, sind historisch signifikante Orte von Hyrule abgebildet.



DAS KÖNIGREICH HYRULE

Dank der gutmütigen Menschen herrschte lange Zeit Frieden auf der Welt. Die Priester beschützten das Triforce und das Land, das sich unter seinem Schutz wundervoll entwickelte, und auch »das Land der Götter« genannt wurde. Doch dann gierten böse Menschen und Dämonen nach dem Triforce und ein Krieg entbrannte. Ein Nachfahre Hylias von hoher Geburt gründete das Königreich Hyrule und bereitete dem Kampf ein Ende.

Von Zeit zu Zeit wurde der König jedoch von Dämonen (S. 98) bedroht, was zu einem Auf und Ab im Königreich führte. Bürgerkriege und Unterdrückung schrieben eine dunkle Geschichte. Viele Legenden ranken sich um das Königreich, welches zeitweise wieder zusammenschumpfte, bevor es den Fluch der Vergangenheit loswurde und zum neuen Königreich Hyrule (S. 40) wurde.



Das Symbol der Göttin Hylia

Das Wappen des Königreichs Hyrule
Es vereint das Symbol der Göttin Hylia und
das Triforce in sich und ist in die Zitadelle
der Zeit eingraviert (S. 26).

DIE KÖNIGSFAMILIE

Viele Legenden handeln von Prinzessin Zelda (S. 16), während über die anderen Adligen kaum etwas bekannt ist. König Dartus aus *The Minish Cap*, König Daphnos aus *The Wind Waker* und der alte König Gustaf sind die Einzigen, deren Namen überliefert wurden, jedoch wird auch von weiteren, mächtigen Königen und Anhängern der Königsfamilie berichtet, die die Kraft der Göttinnen nicht besaßen.



1 Grab des Königs in *The Minish Cap*. Hier ruht König Gustaf. **2** König Dartus feiert in *The Minish Cap* das Fest der Minish (S. 52). Als Mitglied der Königsfamilie weiß er über deren Geheimnis Bescheid. **3** Der König von Hyrule (links unten) in *A Link to the Past* fällt auf Agahnims Intrige herein und wird angegriffen. Dank des Helden kann sein Leben gerettet werden. **4** Ein Bildnis der Prinzessin und Minister, die während der Versiegelung Hyrules zu ihrem Schutz erwählt wurden. Ihre Nachkommen flüchteten und gründeten Tetras Piratenbande. In *Spirit Tracks* finden sich einige ihrer Nachkommen, die dem Königshaus ihre Treue schwören. **5** Der bekannteste König in der Geschichte ist Daphnos Johanson von Hyrule, der einst von den Göttinnen dazu angewiesen wurde, Hyrule zu versiegeln. Durch Ganons Wiederauferstehung in *The Wind Waker* erwacht auch er wieder, verfrachtet seine Seele in ein kleines Schiff, den Roten Leuenkönig, und führt den Helden so zu seinem Ziel. Um dem ständigen Krieg ein Ende zu bereiten, versenkt er Hyrule und sich selbst mithilfe des Triforce auf den Grund des Meeres. **6** Mit dem Triforce der Weisheit erweckt er Prinzessin Zelda in Tetra. **7** Dieser König ließ sein Reich mithilfe des Triforce florieren. Er versteckte es im Großen Palast, damit es nach seinem Tod nicht in falsche Hände gerät. Der Große Palast und seine Wächter in *The Adventure of Link* wurden von ihm ausgesucht, was später jedoch zu einer Tragödie führt. **8** Der unwürdige Prinz versucht, Zelda zu überreden, ihm zu verraten, wo das Triforce versteckt ist. Da sie sich weigert, sorgt der Magier an seiner Seite dafür, dass Prinzessin Zelda in einen ewigen Schlaf fällt. Weil der Prinz diese Tragödie bedauert und nicht möchte, dass sie in Vergessenheit gerät, weist er an, dass alle zukünftigen Prinzessinnen den Namen »Zelda« tragen mögen.



ZELDA, DIE LEGENDÄRE PRINZESSIN

Auch wenn Link der Protagonist ist, tragen die Titel nicht umsonst den Namen »Zelda«. Denn zweifelsohne ist es Prinzessin Zelda, die mit der Kraft der Göttin Geschichte geschrieben hat.

DER ERSTE GROSSE VORFALL IM KÖNIGREICH

Prinzessin Zelda beherbergt in sich das Force, das ursprünglich von den Minish stammt und auf das der Dämon Vaati es abgesehen hat. Als Link ihr Ezelos Mütze aufsetzt und sich das Wiederaufstehen ihres Königreichs wünscht, soll ihre Kraft derart mächtig gewesen sein, dass sich das Force auf die ganze Welt verteilt haben soll.

DIE BLUME, DER SELBST DÄMONEN VERFALLEN

Prinzessin Zelda hat die Aufgabe, das Schwert der Vier zu bewachen, das einst den Dämon Vaati versiegelt hat. Dieser erhebt sich jedoch wieder auf und will sie zu seiner Braut machen, weshalb er sie in den Tempel des Windes entführt.



DIE WIEDERGEBOURT DER GÖTTIN HYLIA

Als es das Königreich Hyrule noch nicht gab, war Zelda keine Prinzessin, sondern die Wiedergeburt der Göttin Hylia. In der Gestalt eines normalen, heiteren Mädchens lebt sie als Tochter des Leiters einer Ritterschule. Mithilfe ihrer göttlichen Kraft erweckt sie den Helden. Ihr Schicksal ist es, gemeinsam die Welt von den Dämonen zu befreien.

DIE PRINZESSIN, DIE DIE STIMME DER GÖTTIN HÖREN UND DIE ZEIT BEEINFLUSSEN KANN

Sie ist in der Lage, die Stimme der Göttin zu vernehmen. In einem Traum erfährt sie, dass Ganondorf es auf das Triforce abgesehen hat und ein Junge aus dem Wald zum Helden werden wird, der die ganze Welt rettet. Obwohl ihr Vater sie nicht ernst nimmt, überreicht sie dem Jungen die Okarina, mit der er die Zeit beeinflussen kann. Um Ganondorfs Handlangern zu entkommen, gibt sie sich auf Impas Rat hin als junger Shiekah aus (S. 44). Nachdem Ganon versiegelt wurde, gesteht Zelda sich ein, einen Fehler begangen zu haben, und schickt den Helden sieben Jahre zurück in der Zeit. Dieser Vorfall wirkt sich stark auf den weiteren Verlauf der Geschichte aus, die fortan unterschiedliche Pfade einschlägt.



ZELDA IN DEN SPIELEN

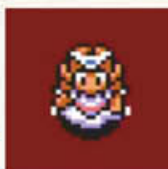
Auch wenn die Reihe den Titel *The Legend of Zelda* trägt, kommt die Prinzessin nicht in jedem Spiel vor. In *Majora's Mask* taucht sie nur in einer Rückblende auf.



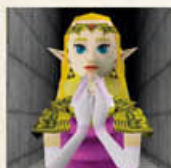
The Legend of Zelda



The Adventure of Link



A Link to the Past



Ocarina of Time



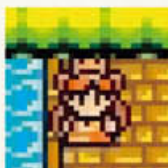
Ocarina of Time 3D



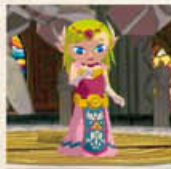
Majora's Mask



Majora's Mask 3D



Oracle of Seasons & Oracle of Ages



The Wind Waker



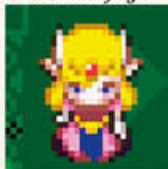
The Wind Waker HD



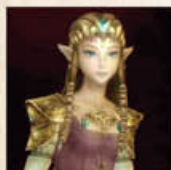
Four Swords



Four Swords Adventures



The Minish Cap



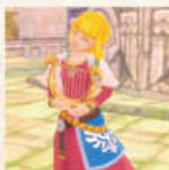
Twilight Princess



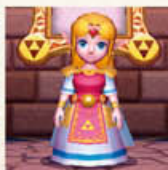
Twilight Princess HD



Spirit Tracks



Skyward Sword



A Link Between Worlds



WEGWEISENDE PRINZESSIN

Als sie von einem Hexenmeister gefangen genommen wird, der plant, Ganon wiederzuerwecken, bittet sie einen Nachfahren der Ritter durch Telepathie um Hilfe. Zusammen mit den Priesterinnen, die allesamt Nachfahren der Weisen sind, geleitet sie Link zum Triforce.

➤ FÜHRENDE KRAFT IN EINE NEUE WELT

Tetra, eine Nachfahrin der alten Königsfamilie von Hyrule, ist die Anführerin einer Piratenbande, mit der sie über das Große Meer segelt. Geführt vom Schicksal erwacht sie als Prinzessin Zelda wieder, sticht erneut in See und wird später dafür bekannt, das neue Königreich Hyrule gegründet zu haben. Sie wird zum Symbol der Neuen Welt.



➤ DIE PRINZESSIN, DIE MIT DEM HELDEN REIST

Die heilige Kraft der Ururenkelin von Zelda (Tetra), Gründerin des neuen Königreichs Hyrule, ist selbst hier, im weit entfernten Land, nach wie vor stark. Als ihr Körper gestohlen wird, um den Dämonenkönig wiederzuerwecken, kann sich ihre Seele retten. Auf die Art ist sie in der Lage, von Phantomen und Rüstungen Besitz zu ergreifen und an der Seite von Link zu kämpfen.



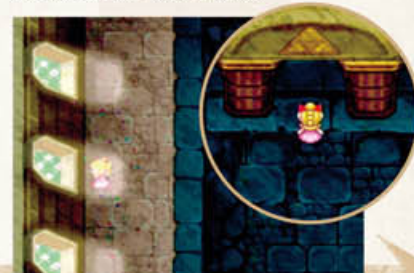
➤ FRIEDEN MIT DEM SCHATTENREICH

Umzingelt von der Armee des Schattenreichs (S. 30) bleibt ihr nur die Wahl, sich zu ergeben oder zu sterben. Um ihr Volk zu retten, ergibt sich Prinzessin Zelda und trägt als Beweis dafür ein schwarzes Gewand. Dies wird zum Anlass ihrer Allianz mit der Prinzessin des Schattenreichs, Midna. Die beiden überwinden die alten Konflikte, kämpfen zusammen und bewirken den Frieden zwischen der Lichtwelt und dem Schattenreich.



➤ WAHRES LICHT FÜR DAS KÖNIGREICH

Zelda bemerkt eine Veränderung beim Schwert der Vier, das einst den Dämon Vaati versiegelt hatte. Ganon erhebt wieder auf, doch mithilfe der Priesterinnen und des Helden, der das Schwert der Vier führt, kann das Licht die Finsternis bezwingen. Barmherzig betrachtet die Prinzessin aus ihrem Palast ihre Untertanen.



➤ EINE PRINZESSIN SO SCHÖN WIE EIN GEMÄLDE

Als Besitzerin des Triforce der Weisheit wird Zelda in die Parallelwelt Lorule (S. 32) verschleppt und dort in ein Gemälde verwandelt. Mit der Hilfe des Helden gelingt es ihr trotzdem am Ende Lorule zu retten.



➤ DIE LEGENDE DER ERSTEN PRINZESSIN ZELDA

Vor langer Zeit fiel eine Prinzessin in den ewigen Schlaf, um den Aufenthaltsort des Triforce zu wahren. Um ewig dieser Tragödie zu gedenken, sollten fortan alle Prinzessinnen den Namen »Zelda« tragen. Da die erste Prinzessin dank Link aus ihrem Schlaf erwacht, existieren in dieser Zeit zwei Zeldas.



➤ DIE HOFFNUNG DER MENSCHEN

Prinzessin Zelda ist ein Symbol der Hoffnung für ihr Volk. Gerät sie in Gefahr, verzweifelt es.



➤ DIE PRINZESSIN, DIE DIE MACHT DER GÖTTIN VOR DEM BÖSEN BESCHÜTZT

Der Dämonenkönig Ganon macht Zelda zu seiner Gefangenen, um an das Triforce der Weisheit zu gelangen. Ihre Zofe Impa sucht nach dem Helden, um Ganon aufzuhalten. Da es die Pflicht der Königsfamilie ist, das Triforce vor dem Bösen zu beschützen, ist es ihr Schicksal, stets in Ganons Visier zu geraten.

LINK, DER AUERWÄHLTE HELD

Die Rede ist von einem Jungen, der mehr als einmal das Königreich Hyrule rettete. Als Zeichen seines Mutes trägt er ein Symbol auf seinem Handrücken. Wie er zum Helden wird, ist immer unterschiedlich – mal durch Blutsverwandtschaft, mal durch äußere Umstände.

Was seine Inkarnationen jedoch alle größtenteils gemeinsam haben, ist ihre grüne Kleidung, das Master-Schwert, ihre Fähigkeit als Schwertkämpfer und Magier, das Lösen unzähliger Rätsel in zahlreichen Dungeons und den Sieg über ihre Feinde.

Bekannt unter dem Namen Link schreibt er darüber hinaus auch als »Held der Zeit« oder »Held des Windes« Geschichte.

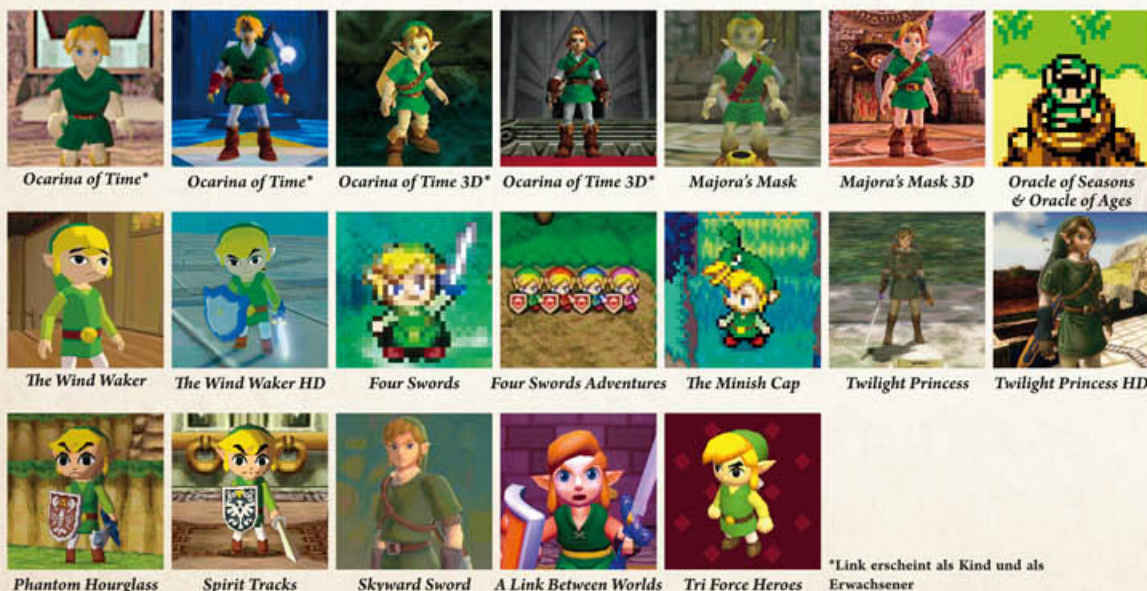
Meist wirkt er wie ein ganz gewöhnlicher Junge. Er rettet die Welt nicht, um Ruhm und Ehre zu erlangen, sondern um jemanden oder etwas zu beschützen. Die Göttinnen prüfen immer wieder seine Weisheit, seinen Mut und seine Kraft. Es sind Aufgaben, für die man über keine besonderen Kräfte verfügen muss – denn es ist der Mut, der in jedem Menschen schlummert und zum Vorschein gebracht wird. Helden werden als Vorbilder bewundert. Deshalb erzählen die Menschen ihre Geschichten auch so gerne weiter.



1 Links typische Silhouette, wie er auf seinem Pferd (Epona) über die Steppe reitet 2 Das Zeichen, von der Göttin auserwählt worden zu sein 3 Ein Schwertbeam (erfordert ausreichend Kraft) 4 Ein Angriff mit dem Schwert 5 Ein Bild des Helden, hinterlassen für die Nachwelt 6 Die Entscheidungsschlacht zwischen Link und dem Todbringer. Nach Jahrtausenden des Elends der Menschen wurde ein Held geboren.

DER HELD IN DEN SPIELEN

Der Protagonist, der die Legenden miteinander verbindet. Sein Name ist in der Regel »Link« und sein Alter schwankt zwischen 12 und 17 Jahren. (In *Ocarina of Time* ist er zunächst erst sieben, wird vom Master-Schwert jedoch als zu jung eingestuft und daher für sieben Jahre versiegelt.)



*Link erscheint als Kind und als Erwachsener

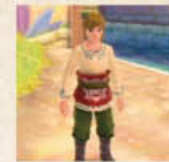
DER WEG EINES HELDEN

Wie verliefen die Leben der Helden? Wie ist Link jeweils aufgewachsen, als was hat er gearbeitet? Die Übersicht zeigt zusätzlich noch seine Heldentaten, seine Kleidung (seine ursprüngliche Kleidung oder den Grund, warum er zu der grünen wechselte), und gibt einen Überblick darüber, was nach seinen Abenteuern geschah.

A

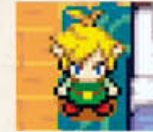
Skyward Sword

- KINDHEIT** Link ist ein Schüler der Ritterschule und mit Zelda befreundet, die für die Vogelreiter-Zeremonie verantwortlich ist.
- CHRONIK** Wird von der Göttin Hylia zum Helden erwählt. Die Schwertfee Phai führt ihn zum Master-Schwert, das er vervollständigt, um damit den Todbringer zu bezwingen.
- KLEIDUNG** Wechsel zur Ritterkleidung, die in diesem Jahr grün ist.
- DANACH** Man glaubt, er habe sich entschieden, auf die Erde herabzusteigen.



The Minish Cap

- KINDHEIT/BERUF** Schmied in Ausbildung, Kindheitsfreund von Zelda
- CHRONIK** Link setzt Ezelo auf, der die Form einer Mütze hat. Mit dem Schwert der Vier kämpft er gegen Vaati, um Zelda zu befreien. Ezelo schenkt ihm eine grüne Mütze in der Form, die er zuvor selbst angenommen hatte. Sie wird zum Sinnbild des Helden.



Four Swords

- CHRONIK** Das Schwert der Vier teilt den Helden in vier Links, die gemeinsam den Dämon Vaati besiegen.
- KLEIDUNG** Die anderen Links tragen jeweils Blau, Rot und Violett.

Ocarina of Time

- KINDHEIT** Im Zeitalter der Unruhen wird Link als Hylianer geboren. Seine Mutter floh mit ihm als Baby vor dem Krieg in den verbotenen Wald. Dort erkennt der Deku-Baum, dass Link die Welt retten wird, woraufhin er als Kokiri (S. 50) im Kokiri-Wald groß wird.
- CHRONIK** Er wird zum »Helden der Zeit«, der das Triforce der Kraft beherbergt, und zusammen mit der Fee Navi auf Reisen geht. Nach einem siebenjährigen Schlaf erhält er das Master-Schwert und besiegt Ganon.
- KLEIDUNG** Die grüne Kleidung der Kokiri
- DANACH** **B** Niederlage: Die Weisen versiegeln Ganon. **C D** Er besiegt Ganon und kehrt in sein ursprüngliches Zeitalter zurück.

B NIEDERLAGE

A Link to the Past

- KINDHEIT** Als Nachkomme der Ritter, die die Königsfamilie beschützen, lebt Link gemeinsam mit seinem Onkel.
- CHRONIK** Mit dem Master-Schwert besiegt er Ganon und wünscht sich vom Triforce den Frieden.
- DANACH** Er geht auf Trainingsreise.

Link's Awakening

- KINDHEIT** Wie in A Link to the Past.
- CHRONIK** Links Boot gerät in einen Sturm und er landet auf der Insel Cocolint.

Oracle of Seasons & Oracle of Ages

- KINDHEIT** Ein Junge, der mit seinem Pferd auf Reisen war.
- CHRONIK** Mit dem Siegel auf seinem Handrücken stellt Link sich den Prüfungen des Triforce. Mit dem Känguru Ricky, dem Bären Benny und dem Dodongo Dimitri erlebt er einige Abenteuer.
- DANACH** Er sticht in See, um zu trainieren.

A Link Between Worlds

- KINDHEIT** Schmiedeanwärter
- CHRONIK** Link erlangt die Kraft, durch Wände zu gehen und das Triforce des Mutes.
- KLEIDUNG** Schmiedegewand
- DANACH** Bricht zum Königreich Textilia auf.

Tri Force Heroes

- KINDHEIT** Wie in A Link Between Worlds.
- CHRONIK** Link wird zum legendären Totem-Helden.
- KLEIDUNG** Wechselt von seinem fragwürdigen Outfit zum Rittergewand.



The Legend of Zelda

- KINDHEIT** Ein Junge zwischen zwölf und dreizehn Jahren, der das Königreich Hyrule bereist.
- CHRONIK** Link sucht nach dem versteckten Triforce der Weisheit und bezwingt Ganon.
- KLEIDUNG** Normales Reisegewand

Link's Adventure

- KLEIDUNG** Wie in The Legend of Zelda. Nur ist Link hier 16 und trägt das Symbol des Triforce auf seinem Handrücken.
- CHRONIK** Löst die Rätsel im Großen Palast, erlangt das Triforce des Mutes und erweckt die alte Prinzessin Zelda aus ihrem Schlaf.

C ÄRA DER KINDHEIT

Majora's Mask

- KINDHEIT** Wie in Ocarina of Time
- CHRONIK** Mit dem Triforce des Mutes kehrt Link in seine Zeit zurück. Dort trifft er Zelda, erhält die Okarina der Zeit und verirrt sich auf der Suche nach der Fee Navi, die ihn auf seiner Reise begleitet hat, in eine andere Welt. Mit der Fee Tael rettet er Termina, worüber es jedoch keine Aufzeichnungen gibt.
- DANACH** Nach seinem Tod wird er zu einem Lichtwolf und sucht nach jemandem, dem er seine Schwerttechniken vermachen kann.

Twilight Princess

- KINDHEIT/BERUF** Er wächst auf einer Farm im Ordon-Dorf auf, wo er unter anderem Ziegen hütet, aber auch das Reiten und die Schwertkunst erlernt. Er bekommt das Triforce des Mutes vermacht.
- CHRONIK** Verwandelt sich in einen Wolf, erlangt mit Midna (Königin des Schattenreichs) das Master-Schwert und besiegt Zanto und Ganon.
- KLEIDUNG** Er trägt die Kleidung des Ordon-Dorfes und wirkt manchmal wie ein Sumo-Ringer. Seine grüne Kleidung bekommt er von der Fee des Lichts – sie gehörte dem alten Helden.
- DANACH** Er kehrt mit den Kindern aus dem Ordon-Dorf zurück.



Four Swords Adventures

- KINDHEIT** Kindheitsfreund von Prinzessin Zelda
- CHRONIK** Durch das Schwert der Vier wird der Held in vier Links aufgeteilt und besiegt den Dämon Vaati.

D ÄRA DES ERWACHSENSEINS

The Wind Waker

- KINDHEIT** Junge, der mit seiner Oma und kleinen Schwester auf der Insel Präludien aufwächst.
- CHRONIK** Mit dem sprechenden Schiff, dem Roten Leuenkönig, sticht Link in See, um das versunkene Triforce des Mutes zu finden und Ganondorf zu besiegen. Er wird »der Held des Windes« genannt.
- KLEIDUNG** Normalerweise trägt er ein blaues Shirt mit einer Garnele drauf. Die grüne Kleidung trägt Link, um an den alten Helden an dessen Geburtstag zu erinnern.
- DANACH** Auf der Suche nach einer neuen Welt sticht er mit Tetra in See.

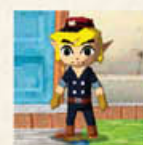


Phantom Hourglass

- KINDHEIT** Wie in The Wind Waker
- CHRONIK** Link wird in das Geheimnis rund um ein Geisterschiff verwickelt und bestreitet mit Ciela (der Fee des Mutes) ein Abenteuer im Palast des Meereskönigs. (In Hyrule vergehen unterdessen nur zehn Minuten.)
- DANACH** Mit Tetra entdeckt er Festland. Es ist unklar, ob er im Neuen Königreich Hyrule angekommen ist.

Spirit Tracks

- BERUF** Maschinist in Ausbildung
- CHRONIK** Auf den Schienen der Götter zieht Link mit der zum Geist gewordenen Prinzessin Zelda los, um den Dämonenkönig Marado zu bezwingen.
- KLEIDUNG** Anfangs trägt er seine Arbeitskleidung, bekommt von Zelda aber die Kleidung der Hylianer (angelehnt an die grüne Kleidung des Helden) geliehen, in der er dann aus dem Palast flieht.
- DANACH** Es heißt, dass er sowohl Maschinist, als auch Schwertkämpfer geworden sein soll, der fortan Zelda beschützt.

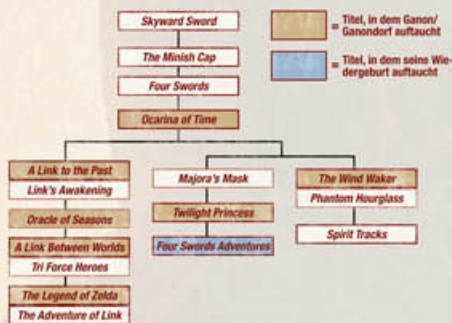


GANONDORF (GANON)

Ganondorf ist der Anführer des Diebesvolks der Gerudo (S. 45), das in der Wüste im Westen lebt. Er ist allgemein unter dem Namen Ganon bekannt. Bei den Gerudo wird nur einmal in 100 Jahren ein Mann geboren. Dessen Schicksal ist es dann, zu ihrem König zu werden. Aus diesem Grund wird Ganondorf zum Anführer erzogen. Er ist extrem ehrgeizig und rebelliert gegen den niederen Status seines Volkes. Wobei er mit seiner Bande die Schwachen ausraubt und tötet. Schließlich erlernt er Magie und trägt fortan auch den Titel des Hexenmeisters.

Im Rahmen des Einheitskrieges von Hyrule fällt die Wüste der Gerudo unter die Herrschaft des Königreichs. Als Anführer schwört Ganondorf dem König seine Treue. Dies entpuppt sich jedoch als Hinterhalt, um an den versteckten Schatz der Königsfamilie, das Triforce, zu gelangen.

Da Ganondorf des Triforce nicht würdig ist, teilt sich dieses, als er es berührt. Bei ihm bleibt nur das Triforce der Kraft. Als er versucht, die anderen Teile in seine Gewalt zu bringen, gerät seine Kraft beim Kampf gegen Link außer Kontrolle und er verwandelt sich in einen Dämon. Die sechs Weisen versiegeln ihn im Heiligen Reich (S. 24). Seitdem erscheint er immer wieder auf, um an das Triforce zu gelangen, und wird immer wieder erneut versiegelt.



1 Das Triforce wurde in drei Teile gespalten, aber das Triforce der Kraft bleibt bei Ganondorf. Das Schicksal nimmt seinen Lauf. 2 Das Schloss von Hyrule ist zu dem von Ganon geworden. 3 Während er oben in seinem Turm auf den Helden wartet, spielt er die Pfeifenorgel. 4 Ganondorfs Ziehmütter Kotake und Koume sind Hexenzwillinge. 5 Mithilfe von Magie hat Ganondorf den Phantom-Ganon erschaffen.

GANON UND GANONDORF IN DEN SPIELEN

Es gibt Spiele, in denen er nur in seiner dämonischen Gestalt als Ganon auftritt, sowie andere, in denen er nur in seiner Form als Gerudo agiert. Sein erster Auftritt als Gerudo ist in *Ocarina of Time*. Deswegen taucht er in der sehr viel früher stattfindenden Geschichte *Skyward Sword* nicht auf. Dennoch erkennt man eine gewisse Ähnlichkeit zum Todbringer (S. 99).



The Legend of Zelda
Ganon hat die Form eines Schweins und befehligt eine Dämonenarmee, um an das Triforce zu kommen.



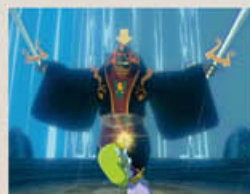
A Link to the Past
Ganon plant seine Rückkehr aus der Schattenwelt. Die Weisen erzählen von seiner Zeit als Mensch.



Ocarina of Time
Der Dieb Ganondorf erlangt das Triforce aus dem Heiligen Reich, verwandelt sich in einen Dämon und wird versiegelt.



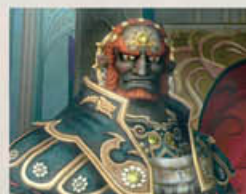
Oracle of Seasons & Oracle of Ages
Die Twinrova beleben Ganon wieder. Da die Zeremonie aber unvollkommen war, verliert er den Verstand und wütet als Bestie.



The Wind Waker
Das Siegel der Göttin bricht, Ganondorf erwacht erneut und sucht nach Prinzessin Zeldas Nachfahren. Er wird besiegt, ohne zu einem Dämon zu werden.



Four Swords Adventures
Der wiedergeborene Ganondorf bricht das Gesetz der Gerudo, indem er den Dreizack stiehlt und zum Dämonen wird.



Twilight Princess
Ganondorf benutzt Zanto, der ins Schattenreich verbannt wurde, um wiederaufzuerstehen. Er wird zum Dämon und kämpft auf einem Pferd.



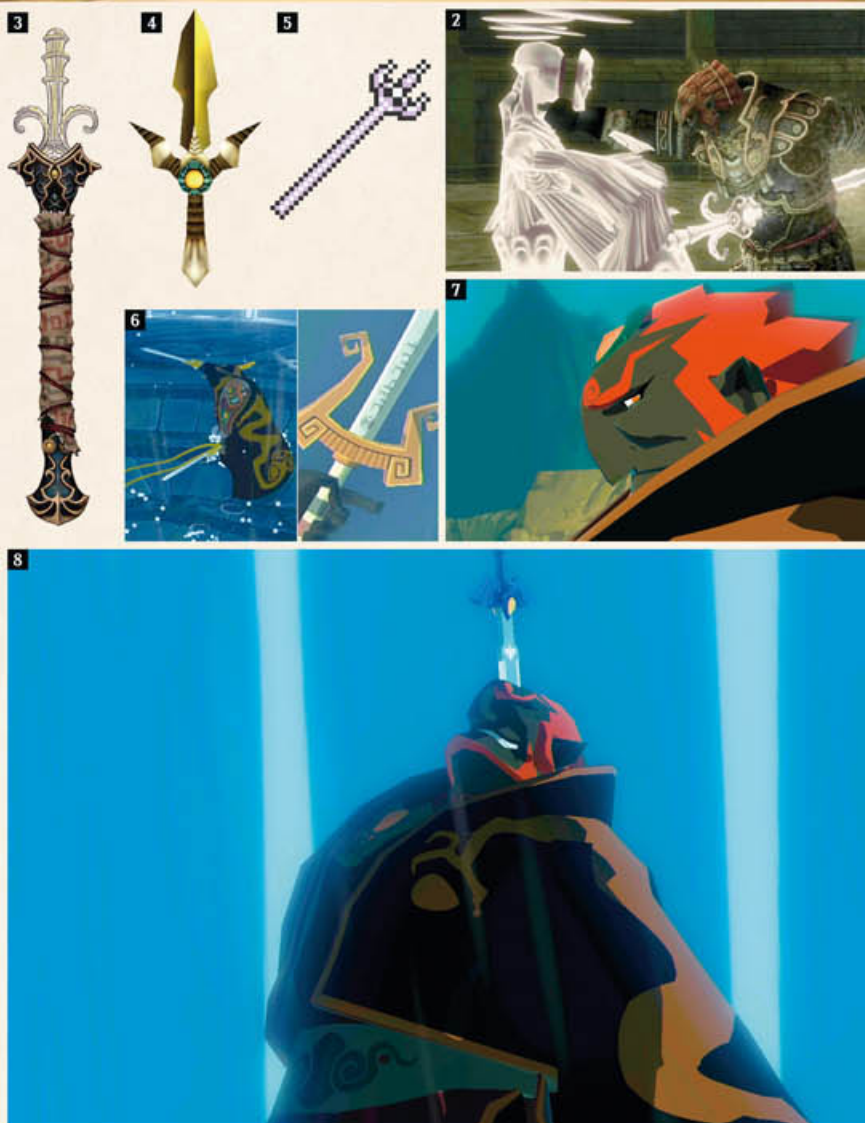
A Link Between Worlds
Der Magier Yuga aus Lorule benutzt die Weisen, um Ganons Seele zu rufen. So will er an das Triforce kommen.



DER MANN DER FINSTERNIS, DER DEN WILLEN DER DÄMONEN BEWAHRT

Ganondorfs Macht als Dämonenkönig war überwältigend, doch Licht- und Silberpeile stellten sich als seine Schwäche heraus. Durch das Master-Schwert wird er schließlich besiegt und mithilfe der Weisen versiegelt. Seine Seele wird von dem Hass auf Prinzessin Zelda und den Helden verschlungen, sodass es ihm immer wieder gelingt, das Siegel zu brechen. Unermüdlich versucht er, die Welt in ein Dämonenreich zu verwandeln. Auch wenn er als weniger intelligente Bestie in Erscheinung tritt, wird er nach wie vor von den Dämonen als allmächtiges Wesen verehrt.

Nach einigen Jahren kehrt Ganon in seiner Gestalt als Gerudo und nicht wie zuvor als Bestie zurück. Mit dieser Veränderung geht auch eine Veränderung seiner Absichten einher. Der Wind, der durch seine Heimat, die Wüste zog, habe nichts als den Tod gebracht. Dieser Wind sei anders als der in Hyrule, nach dem er sich gesehnt habe. Sein Untergang befreite ihn von dem dämonischen Fluch, das Triforce zu begehren.



1 Die Bestie Ganon **2** Auf dem Hinrichtungsplatz in *Twilight Princess* sprengt Ganondorf mit dem Triforce der Kraft seine Ketten und ermordet einen der Weisen. **3** Er nimmt das Schwert, dessen Scheide mit einem Stück Stoff umwickelt ist, an sich. **4** Waffe, die Ganon in *Ocarina of Time* verwendet. Hier zeigt sich seine Vorliebe für Topase. **5** Der für Ganon typische Dreizack **6** Die zwei Schwerter aus *The Wind Waker*, in die jeweils die Namen »Kotake« und »Koume« eingraviert sind. **7** **8** In *The Wind Waker* erzählt Ganondorf von den grausamen Umständen in seiner Heimat und seinem Wunsch, Hyrule zu besitzen. Durch das Master-Schwert in seiner Stirn wird er versteinert und sinkt gemeinsam mit Hyrule auf den Grund des Meeres.

ELEMENTARGEISTER

Elementargeister haben immer eine besondere Kraft und besitzen in der Regel Astralkörper, wodurch sie für die Menschen nicht direkt sichtbar sind. Sie zeigen sich meist, indem sie von Teilen der Natur oder Lebewesen Besitz ergreifen. So ist es zum Beispiel beim Sturmbumerang der Fall, der Wind erzeugen kann, weil ihm die Fee des Windes innewohn. Und auch beim Master-Schwert, das ebenfalls einen Elementargeist beherbergt. Dieser stellt in *A Link to the Past* jene, die es besitzen wollen, genauestens auf die Probe. Oft verändern sie auch ihre Form über die Zeit hinweg.

Viele der Elementargeister beschützen Teile der Welt auf Befehl der Göttinnen und dienen als Bindeglied zwischen ihnen und den Menschen, während sie von diesen als Schutzgottheiten verehrt werden. In Hyrule tragen einige von ihnen Namen und die Symbole der Göttinnen Din, Nayru und Farore. Wenn sie sich dazu entscheiden, in der Nähe der Menschen leben zu wollen, nehmen sie oft die Gestalt eines Tieres wie die einer Schildkröte oder eines Wals an. Ganz selten gibt es derart große Elementargeister wie den Meereskönig (S. 39), der die Aufgabe hat, über die ganze Welt zu wachen.

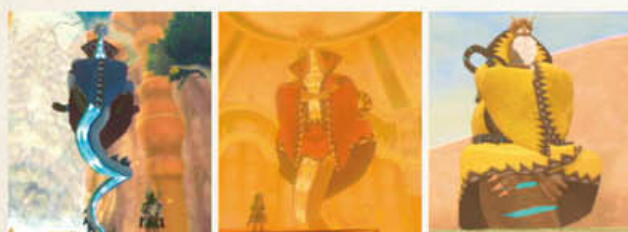


1 Phai als Elementargeist des Master-Schwerts in *Skyward Sword* wurde von der Göttin Hylia erschaffen, um dem Helden ihre Botschaft zu überbringen und diesen anzuführen. Für die Menschen ist sie eine metallisch schimmernde Frau. Nach Vollendung ihrer Aufgabe sinkt sie zurück in den Schlaf. 2 Narisha, der Wächter über den Himmel, aus *Skyward Sword*. Er singt mit den drei heiligen Drachen gemeinsam das Heldenlied. 3 Kind, das aus der durch einen Fluch vertrockneten Wurzel des Deku-Baums während des Erwachsenenalters von Link in *Ocarina of Time* geboren wird. Seine Aufgaben ist es, dem Helden der Zeit zu verraten, wie dieser stärker werden kann. In *The Wind Waker* ist es bereits gewachsen.

DIE DREI ALTEN DRACHEN

Der Wasserdrache Phirone bewacht das Wasser und die Wälder, der Feuerdrache Eldin das Vulkangebiet und der Donnerdrache Ranelle die Wüste. Ihre Kräfte stehen in direkter Verbindung mit den Gebieten, die sie bewachen. So kann Phirone den Wald fluten, um alle dort befindlichen Dämonen auszulöschen, Eldin einen Vulkan explodieren lassen und Ranelle dafür sorgen, dass antike Roboter (S. 54) Steine der Zeit produzieren.

Ihnen wurde von der Göttin Hylia aufgetragen, die Erde zu beschützen, und gemeinsam mit Narisha dem Helden der Zeit das Heldenlied beizubringen.



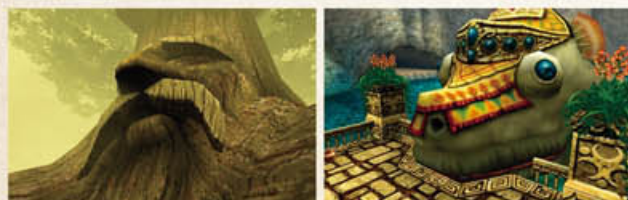
Phirone

Eldin

Ranelle

DIE SCHUTZGOTTHEITEN

Der Deku-Baum in *Ocarina of Time* wacht über den Wald und die Kokiri (S. 50). Die Schutzgottheit der Zoras (S. 48) ist Lord Jabu-Jabu, der in der Gestalt eines riesigen Fisches verehrt wird. Sie sind beide Elementargeister. Volvagia wurde zwar als böser Drache verbannt, einst wurde er aber auch als Elementargeist des Vulkans bezeichnet.



Der Deku-Baum

Lord Jabu-Jabu

LICHTGEISTER

Von der Göttin zum Schutz des Triforce bestimmt, rauben sie den Dämonen, die es darauf abgesehen haben, ihre Kraft, und verbannen sie ins Schattenreich (S. 30). Ihre Kraft wurde jeweils in einem von vier Teilen eines Steins versiegelt, die einzeln bewacht werden. Die Lichtgeister tragen die Namen der Gebiete, die sie beschützen: Latoan, Phirone, Eldin und Ranelle. Den normalen Menschen zeigen sie sich in der Regel nicht, obwohl sie in Brunnen in ihrer Nähe leben. Dem Helden jedoch treten sie in der Form eines Tieres mit der jeweils höchsten spirituellen Kraft des Gebiets (Ziege, Affe, Vogel, Schlange) gegenüber. Nachdem sie ihre Aufgabe in *Twilight Princess* erfüllt haben, verschwinden sie und die Brunnen der Elementargeister werden zu Brunnen der Feen, die den Menschen Lebenskraft schenken.



Lichtgeister

Ein Brunnen, nach dem Verschwinden des Elementargeists

WÄCHTER, DIE AUF DEN HELDEN WARTEN

In *The Wind Waker* werden der Deku-Baum als Elementargeist des Waldes, Valoo als Elementargeist des Feuers und Jaboo als Elementargeist des Wassers als Schutzgottheiten verehrt. Sie sprechen die alte Sprache, nehmen aber auch am Leben der Menschen teil. Sie warten auf die Ankunft des Helden, um das Siegel Hyrules zu brechen. Zu diesem Zweck beschützen sie die Perlen von Din, Farore und Nayru.



Der Deku-Baum

Valoo

Jaboo

Feen sind Elementargeister aus der Feenwelt. Vor allem die mächtigen Großen Feen entsenden kleinere Feen, um die Welt zu beschützen. Die stärkste und mächtigste unter ihnen ist die Feenkönigin. Die Feen wohnen in Brunnen unterschiedlicher Gebiete, um allen Wesen Lebenskraft zu verleihen. Außerdem sollen sie den Helden dabei unterstützen, die Weltordnung wiederherzustellen.

Steckt man eine kleine Fee in eine Flasche, kann sie bei Bedarf die Lebenskraft eines Menschen auffüllen. Das führt dazu, dass sie mit Netzen gefangen und in Läden verkauft werden.

Der Kokiri-Wald in *Ocarina of Time* wird auch als »Wald der Feen« bezeichnet, da dort die Feen geboren werden. Der Deku-Baum zieht die Kokiri (S. 50) und die Feen groß. In *Majora's Mask* glaubt Tingle (S. 57) daran, die Wiedergeburt einer Fee zu sein, und wartet auf seine zukünftige Feenpartnerin.



1 Im Brunnen der Feen befinden sich viele kleine Feen, die die Lebenskraft wiederherstellen. 2 Die Fee Navi in *Ocarina of Time* schließt sich Link auf Befehl des Deku-Baums an, um ihn auf seinen Abenteuern zu begleiten. 3 Die Große Feen taucht lachend auf, als am Altar des Triforce eine bestimmte Melodie gespielt wird, und verleiht dem Helden an diesem prächtigen Brunnen enorme Kraft. 4 Die Feen aus *Majora's Mask* sind Zwillinge. Die ältere Schwester ist die gelbe Tael, der kleine Bruder ist der violette Tael. 5 In *A Link to the Past* werden die Feen mit einem Netz gefangen.

DIE GROSSEN FEEN IN DEN SPIELEN

Über die kleinen Feen, die man als Items mit sich tragen kann, erfährt ihr mehr auf S. 120. Hier ist eine Übersicht der Großen Fee.



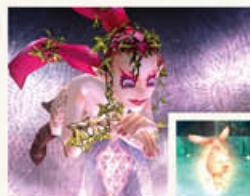
In jedem Gebiet befindet sich eine andere Große Fee. Sie unterscheiden sich in ihrer Form und Farbe.



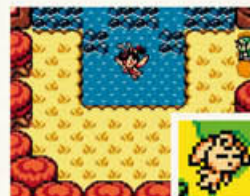
Link's Awakening
Die Große Fee stellt Lebenskraft wieder her. Im Labyrinth der Farbe befindet sich die Königin.



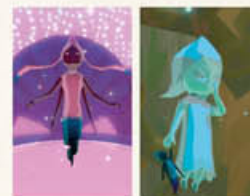
Ocarina of Time
Die Großen Feen haben ihre Macht von den drei Göttinnen erhalten und verbreiten Magie auf der Welt.



Majora's Mask
Man findet sie überall, sie irren jedoch in Form kleinerer Feen (rechts unten) umher.



Oracle of Seasons & Oracle of Ages
Neben Feen, die einem Kräfte verleihen, Großen Feen und der Feenkönigin, gibt es auch Verirrte Feen (rechts unten).



The Wind Waker
Eine Große Fee (links) und die Königin der Feen (rechts). Die Königin wirkt jung, ist jedoch sehr mächtig.



Four Swords
Von den Großen Feen erhält man Gold, Silber und Schlüssel.



Four Swords Adventures
Als er die von Dämonen zweigeteilte Feenkönigin (rechts) rettet, hilft ihm die Große Fee (links).



The Minish Cap
Die Hohe Feenkönigin, die Hohe Libellen-Fee (Bild) und die Hohe Schimmer-Fee beantworten dem Helden seine Fragen.



Twilight Princess
Die Feenkönigin, die über alle Feen herrscht, findet man in der Drillhöhle.



A Link Between Worlds
Neben den normalen Großen Feen (links) gibt es auch jene, die mit Rubinen bezahlt werden wollen (rechts).

DAS HEILIGE REICH UND DIE WEISEN

Der Ort, an dem die Göttinnen erschienen und das Triforce hinterließen, wird das Heilige Reich genannt. Und diejenigen, die mit der Königsfamilie das Heilige Reich beschützten, indem sie die Kraft der Göttinnen einsetzen, um Zeremonien abzuhalten, sind die Weisen. Zwar nimmt die göttliche Kraft der Hylianer mit jeder Generation weiter ab, doch die Priesterinnen und Priester sind ihrer immer noch habhaft. Wenn die Welt in Gefahr schwebt, erwachen stets auserwählte Weise.

Lange Zeit wusste niemand, wo sich das Heilige Reich befindet, doch als man es schließlich gefunden hatte, entbrannte ein schrecklicher Kampf. Der Weise Rauru versteckte das Triforce im Tempel des Lichts und erbaute die Zitadelle der Zeit (S. 26). Der Schlüssel, der den Tempel des Lichts mit der Zitadelle der Zeit verbindet, ist das Master-Schwert (S. 82). Um zu diesem zu gelangen muss das Zeitportal geöffnet werden, was dem Helden nur mit der Okarina der Zeit, die der Königsfamilie gehört, und den drei Heiligen Steinen gelingt. Diese werden von drei Völkern bewacht, die dem Königshaus ihre Treue geschworen haben. Dadurch ist das Tor zum Heiligen Reich verschlossen.

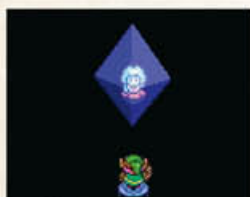
Trotzdem schafft es Ganondorf ins Heilige Reich einzudringen und zum Dämonenkönig zu werden. Daraufhin erweckt der Held der Zeit die sechs Weisen und deren Anführerin, Prinzessin Zelda. In der Zeitlinie, in der der Held der Zeit geschlagen wird, dauert der Kampf im Heiligen Reich an, bis dieses sich in eine Welt der Finsternis wandelt (S. 29) und von dunklen Wesen heimgesucht wird. In dieser Zeitlinie versiegeln die sieben Weisen das Heilige Reich mitsamt dem Triforce. Der andauernde Krieg, bei dem die Ritter fast vollständig ausgelöscht werden, wird später als Siegelkrieg bezeichnet.

Die Weisen und ihre Nachfahren werden über die Zeit hinweg immer wieder von Ganon verfolgt.



1 Die Versiegelung des Heiligen Reichs **2** Die sechs Weisen zerran Ganon in *Ocarina of Time* an diesen Ort, damit Prinzessin Zelda ihn versiegeln kann. **3** Die Zitadelle der Zeit in *Ocarina of Time*. Hinter ihr befindet sich der Zugang zum Master-Schwert. **4** Zeremonie, in der Ganon in *A Link Between Worlds* wiedererweckt wird. Hierfür wurden die Nachfahren aller sieben Weisen versammelt.

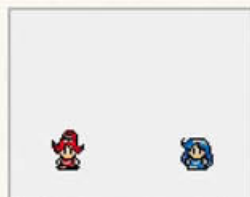
DIE WEISEN UND PRIESTERINNEN IN DEN SPIELEN



A Link to the Past
Prinzessin Zelda und die jungen Priesterinnen werden als Nachfahren der sieben Weisen der Schattenwelt geopfert.



Ocarina of Time
Die sechs Weisen, inklusive Rauru, gehörten verschiedenen Völkern an und wurden durch das Lösen der Flüche in den Tempeln wiedererweckt.



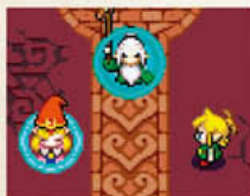
Oracle of Seasons & Oracle of Ages
Die drei Priesterinnen mit denselben Namen wie die Göttinnen Din, Nayru und Farore beschützen die Ordnung der Jahreszeiten und der Zeit.



The Wind Waker
Die Geister der Weisen des Terra- und des Zephirtempels beten zu den Göttinnen. Nachdem sie getötet worden sind, müssen nun neue Weisen erweckt werden.



Four Swords Adventures
Prinzessin Zelda und die Maiden verfügen über die Kraft, Vaati zu versiegeln. Sie besitzen Astralkörper.



The Minish Cap
Ezelo, in der Form der Mütze der Wünsche, beherbergt die »Weisheit« der Minish.



Twilight Princess
Die Hinrichtung Ganondorfs scheitert, als dieser selbst einen der sechs Weisen tötet. Die anderen beschützen weiterhin den Schattenspiegel.



Spirit Tracks
Die sechs Lokomo-Weisen beschützen den Zug der Götter, in dem Marado (S. 41) versiegelt wurde, und dessen Schienen.



Skyward Sword
Die Priesterin Zelda bei einer Zeremonie der Ritterschule in der Rolle der Göttin.

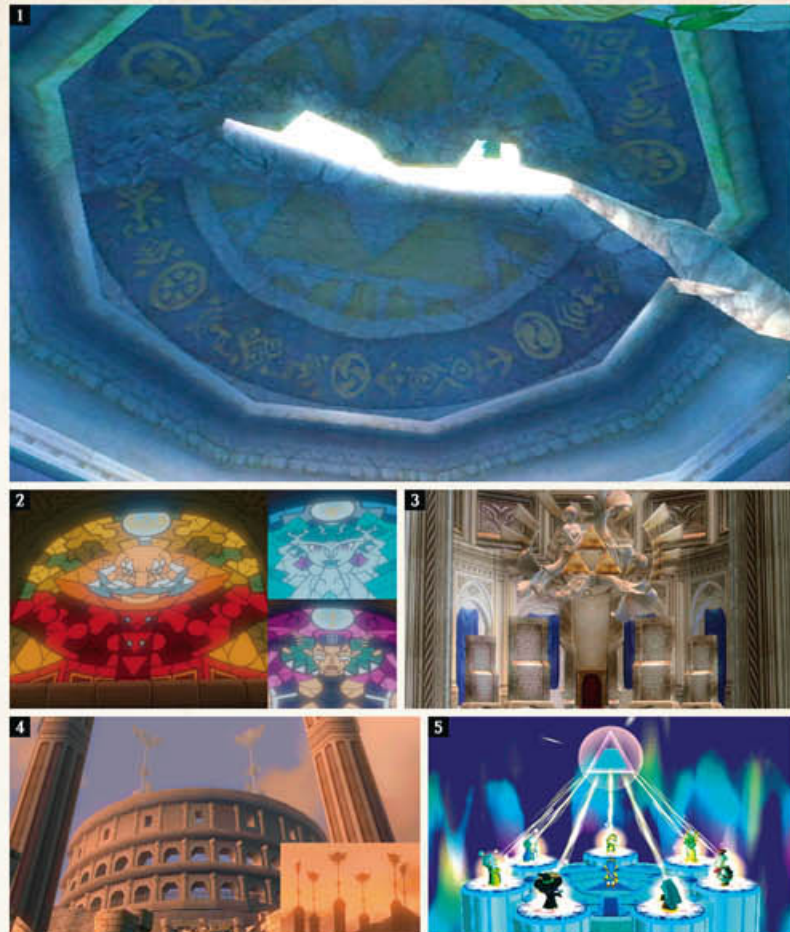
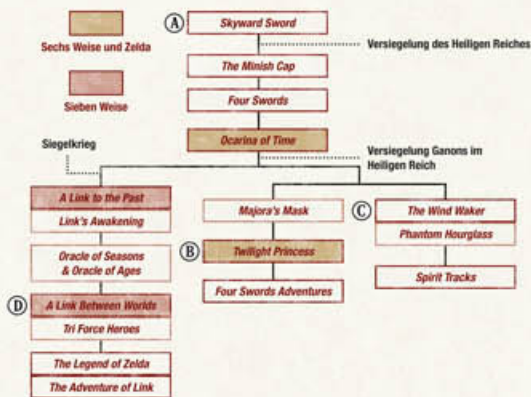


A Link Between Worlds
Die Nachfahren der sieben Weisen wissen teilweise nichts von ihrer Bestimmung. Sie verleihen Link das Triforce des Mutes.

DIE SECHS (SIEBEN) WEISEN UND IHRE SYMBOLE

Unter den Weisen dieser Welt gibt es sechs, die durch ein Symbol auserwählt wurden. In *Ocarina of Time* wird den Shiekah Folgendes übermittelt: »Eine Stimme aus dem Heiligen Reich (von dem Weisen Rauru, der es beschützt) wird die fünf anderen Weisen erwecken, mit deren Kraft der Held der Zeit kämpfen wird.« Link kämpft an der Seite der sechs Weisen und deren Anführerin, Prinzessin Zelda, um Ganon zu versiegeln. Ihre Spuren finden sich in *The Wind Waker*, das direkt danach spielt. Jeder der Weisen hat ein eigenes Wappen, welches bereits in Hylias Tempeln in *Skyward Sword* zu sehen war. Die Weisen existieren entweder seit Anbeginn der Zeit der Göttinnen oder sind als Sinnbild der Hüter des Heiligen Reiches entstanden. In *Twilight Princess* sieht man ihre Symbole vielerorts.

In *A Link to the Past* sind es die sieben Weisen, die das Heilige Reich versiegeln und die Geheimnisse rund um das Heilige Reich und das Master-Schwert an ihre Nachkommen weitergetragen haben.



1 Die Decke in Hylias Tempel zum Zeitpunkt ①. Als Göttin Hylia das Master-Schwert in den Himmel erhob, zerbrach die Decke. Man kann aber die sechs Wappen noch erkennen. 2 Das Schloss Hyrule zum Zeitpunkt ②. Die Glasmalereien mit dem Abbild der Weisen umzingeln das Master-Schwert. Die Wappen gehören nicht zu den Weisen, sondern zu den jeweiligen Völkern. In diesem Zeitalter leihen zwei Weise dem Master-Schwert ihre Kraft. 3 Das Schloss Hyrule zum Zeitpunkt ③. Zu beiden Seiten des Throns sieht man die Wappen der Weisen. 4 Hier führten die Weisen zum Zeitpunkt ④ die Hinrichtungen durch. Der Turm der Weisen dient als Symbol. 5 Zu den Weisen zum Zeitpunkt ⑤ gehörte Prinzessin Zelda nicht dazu. Anstelle der Wappen befinden sich an jedem Platz die jeweiligen Initialen.



Wald



Feuer



Wasser



Seele



Finsternis



Licht

DER WEISE DES LICHTS IN EULENGESTALT WACHT ÜBER DIE ERDE

Die Eule ist ein Symbol der Weisheit. Der Vogel Methusa, der den Helden anführte, stellt sich als der alte Weise Rauru heraus.

Der Weise Rauru machte das Master-Schwert zum Schlüssel des Heiligen Reiches. Laut einer Legende soll das Master-Schwert von einem Helden benutzt worden sein, der zwischen den Zeiten hin und her reiste. Also errichtete Rauru die Zitadelle der Zeit und veränderte seine Gestalt, um unter den Weisen des Heiligen Reiches zu weilen. Bis die richtige Zeit kommen würde, vertraute er das Geheimnis des Heiligen Reiches den Shiekah an.

Viele Jahre später versucht Ganondorf, an das Triforce zu gelangen. Rauru wird als Vogel wiedergeboren und leitet Link an, damit dieser seine Bestimmung erfüllen kann. Nach sieben Jahren kehrt er als Held der Zeit zurück.

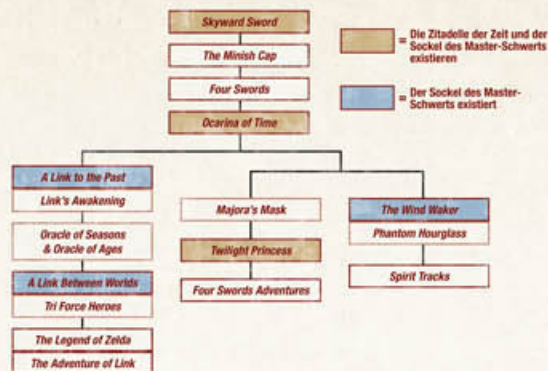
Wer ist nun der Held aus der Legende? Genau genommen ist es jener aus *Skyward Sword*, aber das konnte Rauru nicht wissen. Und so wird die Geschichte des Helden aus *Ocarina of Time* für lange Zeit weitergegeben und auch Rauru wird ein Teil dieser schicksalshaften Legende.



DIE ZITADELLE DER ZEIT

Tempel sind Orte, an denen die Göttinnen verehrt und göttliche Gegenstände aufbewahrt werden. Daher gibt es dort viele Fallen, die Eindringlinge fernhalten sollen. Einer der am strengsten gesicherten Tempel ist die Zitadelle der Zeit. Sie verändert im Laufe der Geschichte zwar ihre Form, behält jedoch ihre Funktion, das Master-Schwert (S. 82), das als Schlüssel der Zeit dient, zu beherbergen. Und selbst als der Tempel, sein Name und all seine Spuren verschwinden, existieren das Master-Schwert und sein Sockel stets in irgendeiner Form weiter.

Ein Strahl-
zyklop,
der dem Schutz
des Tempels
dient



DIE ZWEI ZEITPORTALE

Skyward Sword

In *Skyward Sword* wird vom Zeitalter der Göttinnen erzählt, in dem es an zwei Orten Zeitportale gab. Das eine befand sich im Tempel des Siegels (ehemals der Hylia-Tempel), das andere in der Wüste Ranelle. Dieses lässt sich nur mit dem Master-Schwert und den Heiligen Flammen öffnen und aktivieren. Im Laufe der Zeit verschwinden beide Zeitportale.



Positionen der Zeitportale. Hylias Tempel, in dem das Triforce aufbewahrt wurde, wird später als Tempel des Siegels bezeichnet.



1 Das Zeitportal im Tempel des Siegels vor der Aktivierung 2 Das aktivierte Zeitportal 3 Geöffnetes Zeitportal 4 Der Tempel der Zeit in der Wüste Ranelle wurde zerstört, damit keine Dämonen durch das Portal können. Die Wüste Ranelle war einst ein höchst kultivierter Ort, an dem Steine der Zeit hergestellt wurden. 5 Der Sockel des Master-Schwerts umringt von großen Bäumen

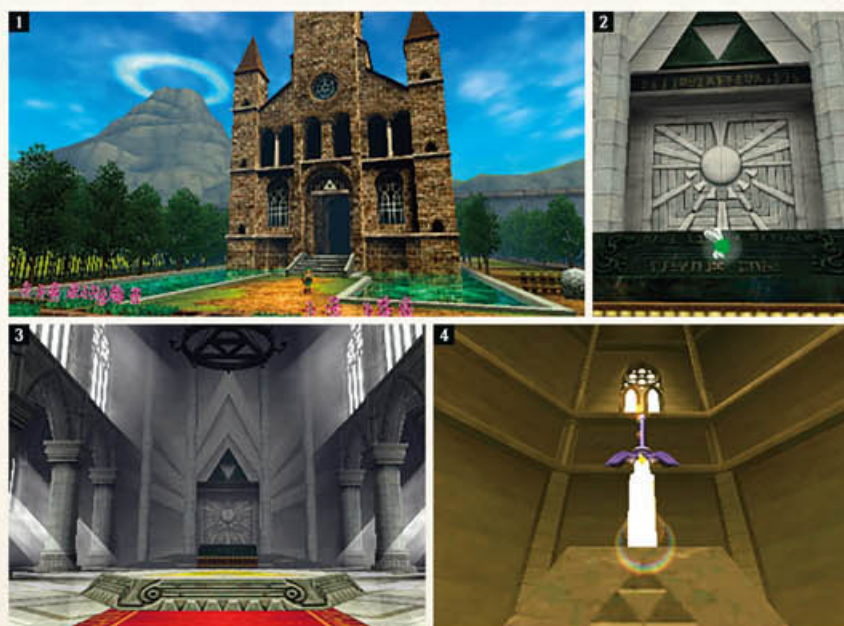
DER EINGANG ZUM HEILIGEN REICH

Ocarina of Time

In *Ocarina of Time* befindet sich die Zitadelle der Zeit in der Nähe von Hyrule-Stadt. Sie verfügt über einen gepflegten Garten, ist überaus weitläufig, sodass man beim Betreten seine eigenen Schritte hören kann, wirkt jedoch weder zu prunkvoll noch zu schlicht und tief im Inneren verbirgt sich eine fest verschlossene Tür. Öffnet sich diese, findet man dahinter das Master-Schwert in seinem Sockel. Dies ist der Schlüssel zum Eingang des Heiligen Reichs (S. 24).



Die Position der Zitadelle der Zeit in der Nähe des Schlosses und der Stadt



1 In der einst belebten Stadt ist es nun still. 2 Das Geheimnis des verschlossenen Zeitportals ist in den Sockel eingraviert. 3 In der Zitadelle herrscht Stille. 4 Das Master-Schwert in seinem Sockel. Durch das Herausziehen öffnet sich der Zugang ins Heilige Reich.

In *Twilight Princess* ist der Sockel des Master-Schwerts im dichten Wald, dem Heiligen Hain, verborgen, der jeden am Eindringen hindert. Übrig ist nur noch eine alte Ruine, doch als der Held eintrifft, öffnet sich der Weg in die Vergangenheit und der Tempel erstrahlt in seiner alten Pracht. Hinter dem Sockel geht es noch tiefer in den Tempel hinein, wo die Technik der Kumulaner versteckt ist. Hier befindet sich auch das Wappen des Weisen des Lichts.



In der vor Urzeiten erbauten Zitadelle der Zeit ist das Wappen des Tempels des Lichts eingraviert.



Der Heilige Hain

VERGLEICH DER GEGENWART MIT DER VERGANGENHEIT

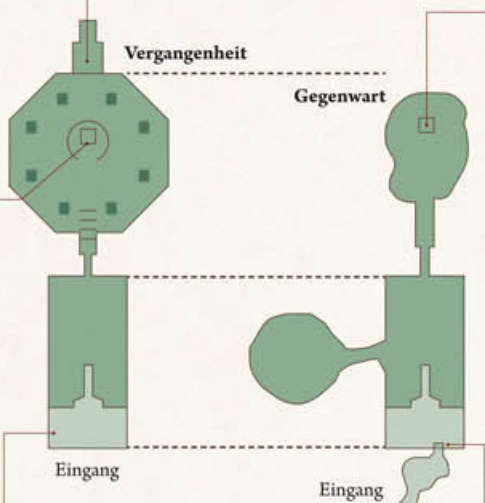


Mit dem Master-Schwert gelangt man tiefer in den Tempel. Hier befindet sich auch der Kopierstab, den die Königsfamilie für den Auserwählten gemacht hat, doch die Kumulaner haben viele Fallen an diesem Ort errichtet.



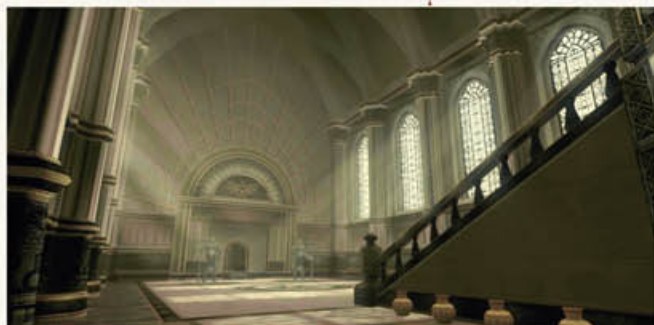
Der Sockel des Master-Schwerts. Auf dem Boden befindet sich das Wappen des Weisen des Lichts. Die Fenster ringsherum sind mit Glasmalereien verziert.

Die Decke ist gewölbt. Geht man vom Eingang aus die Treppe nach unten, gelangt man in den Raum mit dem Sockel des Master-Schwerts. Vor der Tür stehen zwei schützende Steinstatuen.



Der ehemalige Tempel ist vollkommen zerstört.

Auch nach dem Verfall des Tempels schützen die Steinstatuen weiterhin das Master-Schwert. Löst Link ihr Rätsel, lassen sie ihn passieren.



Vergangenheit



Gegenwart



Pfad zum Heiligen Hain



DER SOCKEL

Vor allem in *A Link to the Past* festigte sich die Vorstellung, dass das Master-Schwert in einem Sockel tief im Wald zu finden sei, da es die Zitadelle der Zeit noch nicht gab. In *The Wind Waker* befindet es sich im Schloss Hyrule, die Atmosphäre dort ist jedoch genauso wie im Tempel.



A Link to the Past
Dieser heilige Ort ist tief im Wald versteckt. Zieht Link das Schwert aus dem Sockel, lichtet sich der umliegende Nebel.



A Link Between Worlds
Das Master-Schwert ist tief in den Verlorenen Wäldern versteckt. Zieht Link es heraus, versammeln sich Vögel und Eichhörnchen.



The Wind Waker
Das Master-Schwert befindet sich im Untergrund des Hyrule Schlosses. Zieht Link es heraus, läuft die stehen gebliebene Zeit weiter.

ANDERE WELTEN UND ANDERE LÄNDER

A screenshot from the game 'The Legend of Zelda: Skyward Sword' showing a floating island. The island features a stone wall with several large, cylindrical pillars. A small structure with a clock-like face is visible on the right side of the island. The background is a bright blue sky with white clouds.

HYRULE UND DIE ANDEREN WELTEN

DIE WELT DER FINSTERNIS

A Link to the Past

HISTORISCHE AUFEICHNUNGEN

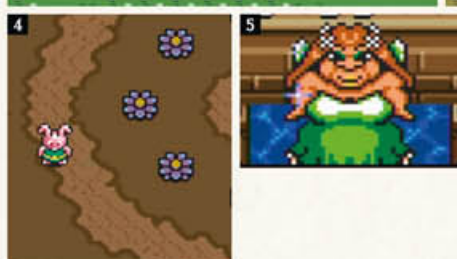
ANDERE WELTEN UND ANDERE LÄNDER

Auf Ganondorfs Wunsch hin wurde die Schattenwelt als parallele Existenz zu Hyrule geboren und fungierte als dessen Spiegelbild.

Sie war einst das Heilige Reich (S. 24), in dem das Triforce ruhte. Als der Dieb Ganondorf in das Heilige Reich eindrang und das Triforce berührte, formte dieses die Welt der Finsternis, eine Welt, die vom Bösen überflutet wurde. Das Triforce erfüllt zwar den Wunsch desjenigen, der es berührt, agiert aber ohne zu urteilen auch als ein Spiegel des Herzens. Über Ganondorfs Einfall ins Heilige Reich erfährt man mehr in *Ocarina of Time*. In *A Link to the Past* geht es hauptsächlich um die Entstehung der Schattenwelt.

LICHT UND SCHATTEN

Der Dämonenkönig Ganon wird mitsamt dem Triforce im Heiligen Reich versiegelt. Von dort aus plant er seine Rückkehr, indem er den bösen Zauberer Agahnim in die Lichtwelt schickt, damit dieser das Königreich Hyrule stürzt und an zahlreichen Orten Portale öffnet. Wer diese betritt, verwandelt sich in einen Dämon, welcher dem Abbild seines Herzens entspricht. Der Held jedoch erhält keine dämonische Form, sondern die eines Hasen. Um seine normale Gestalt zurückzubekommen, benötigt er eine Mondperle, und um in die Lichtwelt zurückzukehren, den Zauberspiegel. Da der Held Ganon bezwingt und sich vom Triforce wünscht, die normale Welt wiederherzustellen, wird die Welt der Finsternis schließlich zerstört.



Zauberspiegel



Mondperle

1 Durch die Macht des Triforce verwandelt sich das Heilige Reich in die Schattenwelt. 2 3 Der gleiche Ort, links in der Lichtwelt, rechts in der Schattenwelt. Jeder Ort existiert in beiden Welten. 4 Beim Betreten der Schattenwelt wird der Held zum Hasen. 5 Die Große Fee sieht in der Schattenwelt ganz anders aus.

MONSTER DER LICHT- UND SCHATTENWELT

Die Welt der Finsternis wirkt sich auch auf die Monster aus. Manche bekommen eine andere Farbe, andere wiederum eine ganz andere Form.



Lichtwelt: Peckra Schattenwelt: Kyune



Lichtwelt: Zora Schattenwelt: Ku



Lichtwelt: Oktorok Schattenwelt: Slarok



Lichtwelt: Giftwurm Schattenwelt: Todeswurm



Lichtwelt: Irrlicht Schattenwelt: Geist

NOCH MEHR DUNKELHEIT

Auch in anderen Geschichten tritt die Welt der Finsternis in Erscheinung: In *Four Swords Adventures* fungiert sie als Parallelwelt zu Hyrule und in *Spirit Tracks* ist es die Dämonenwelt.



Mithilfe des Zauberspiegels gelangt Link in die Schattenwelt, wobei sowohl Menschen als auch ganze Häuser dort landeten.

Spirit Tracks

Die gruselige und dunkle Welt der Finsternis ist das Reich des Dämonenkönigs Marado.



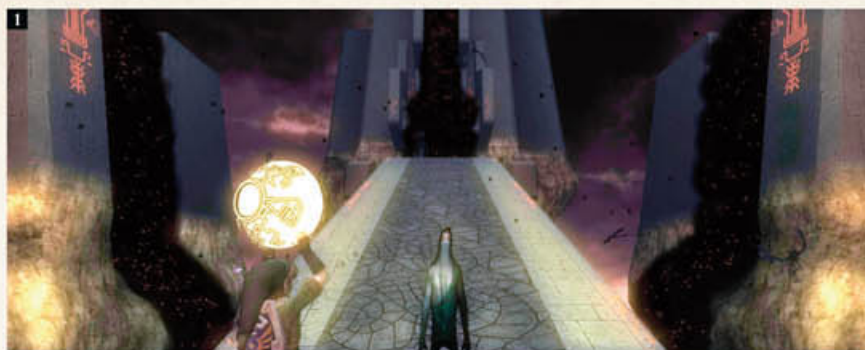
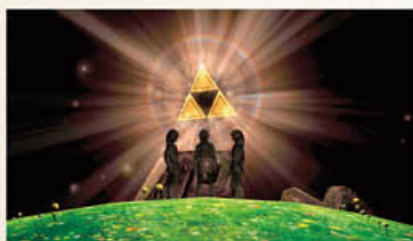
Diese Welt ist das genaue Gegenteil von der Lichtwelt Hyrule. Beide sind wie die zwei Seiten einer Medaille. Sie werden sich niemals treffen, doch die eine kann nicht ohne die andere existieren. Die Menschen der Lichtwelt halten das Schattenreich für das Jenseits, doch in Wirklichkeit ist es dort friedlich und ruhig. Die Sonne scheint hier nicht – stattdessen gibt es die Sola, kleine leuchtende Kugeln, die die Welt mit Licht versorgen. Sie gelten als die absolute Kraft des Schattenreichs und dienen als Quelle allen Lebens dort.

DER URSPRUNG DES SCHATTENREICHS UND DES SCHATTENVOLKS

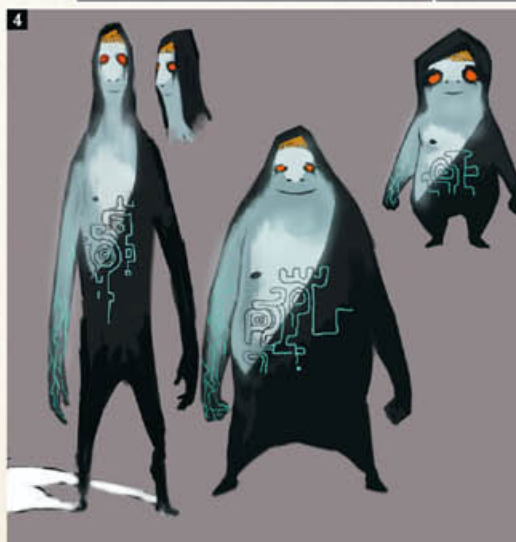
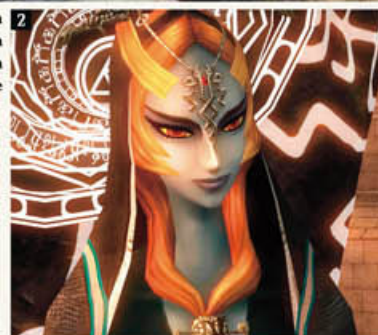
Im Schattenreich lebt das Schattenvolk. Es wird von einer Königsfamilie angeführt, die aufgrund ihrer Macht als Herrscher anerkannt wird.

Die Ursprünge des Schattenvolks gehen auf den Krieg der Menschen im Heiligen Reich um das Triforce zurück. Sie besitzen von Geburt an mächtige Zauberkräfte, mit denen sie versucht hatten, das Heilige Reich zu beherrschen. Die Göttin entsandte daraufhin Lichtgeister auf die Erde, um diese Zauberkräfte zu versiegeln, und diejenigen, die die Lichtwelt bedrohten, wurden ins Schattenreich verbannt. Eine Rückkehr wurde ihnen verboten, sodass sie fortan im Schatten Hyrules leben mussten.

Im Laufe der Zeit errichteten sie im Schattenreich eine Siedlung und der Mächtigste unter ihnen vereinte das Volk. So kam es, dass die Herzen der Bewohner des Schattenreichs in einer schönen, von Dämmerlicht durchfluteten Welt gereinigt wurden. Auch wenn ihre Zauberkräfte versiegelt waren, so besaß ein jeder von ihnen selbst noch welche. Die besonders Starken sind sogar in der Lage, durch Raum und Zeit zu reisen.



1 Das Schattenreich und eine Sola. Dank ihnen lassen sich Vorrichtungen im Schattenpalast aktivieren, außerdem verfügen sie über die Macht, Schattenkristalle zu zerteilen. **2** Prinzessin Midna, die zukünftige Herrscherin des Schattenreichs. Ihre schwarze Robe ist mit Symbolen ihres Volkes verziert.



3 Auf ihren Körpern befinden sich ähnliche Muster wie die auf ihrer Kleidung. Sie können nicht sprechen und sich daher in der Regel nur untereinander verständigen. **4** Behüter der Sola



Wappen des Schattenvolkes